



WATERDEEP

# LA MAZMORRA DEL MAGO LOCO



DUNGEONS & DRAGONS

Explora la descomunal mazmorra de Undermountain en esta  
aventura para el juego de rol más importante del mundo



W A T E R D E E P  
LA MAZMORRA DEL MAGO LOCO

---





# CRÉDITOS

**Diseñador principal:** Christopher Perkins.

**Diseñadores:** Bill Benham, Lysa Chen, Kiel Chenier, Dan Dillon, Claire Hoffman, James Introcaso, Greg Marks, Alan Patrick, Ben Petrisor y Travis Woodall.

**Editor jefe:** Jeremy Crawford.

**Edición:** Matt Click, Scott Fitzgerald Gray, Kim Mohan, F. Wesley Schneider, Matt Sernett y Kate Welch.

**Dirección de arte:** Kate Irwin.

**Dirección de arte auxiliar:** Shauna Narciso y Richard Whitters.

**Diseño gráfico:** Emi Tanji.

**Ilustración de la portada:** Cynthia Sheppard.

**Artistas conceptuales:** Daarken y Shawn Wood.

**Ilustraciones interiores:** Mark Behm, Eric Belisle, Zoltan Boros, Clint Cearley, Sidharth Chaturvedi, Jason Felix, Emily Fiegenschuh, Lars Grant-West, Leesha Hannigan, Lake Hurwitz, Tyler Jacobson, Sam Keiser, Julian Kok, Mathias Kollros, Christopher Moeller, Scott Murphy, Vincent Proce, Craig J. Spearing, Cory Trego-Erdner y Shawn Wood.

**Cartografía:** Tim Hartin.

**Productor:** Dan Tovar.

**Directores del proyecto:** Matt Warren y ¡Stan!

**Ingeniera del producto:** Cynda Callaway.

**Técnicos de imagen:** Carmen Cheung y Kevin Yee.

**Administración artística:** David Gershman.

**Técnico de preimpresión:** Jefferson Dunlap.

**Otros miembros del equipo de D&D:** Bart Carroll Pelham Greene, Ari Levitch, Chris Lindsay, Shelly Mazzanoble, Mike Mearls, Hilary Ross, Liz Schuh, Nathan Stewart, Greg Tito, Anna Vo y Trish Yochum.



## EN LA PORTADA

Undermountain atrae a los aventureros como una llama a las polillas. Cynthia Sheppard ilustra a una serie de villanos que compiten por el control de las profundidades de la mazmorra. ¡Héroes, id con cautela!

*Descargo de responsabilidad: El Mago Loco de Undermountain no recibe visitas en este momento. No bajes porque, a ver, estamos de reformas con todo manga por hombro. No hallarás ningún tesoro y el bar está cerrado hasta nueva orden. Eh, dioses, ¿de dónde han salido todos estos githyankis? Como si no tuviéramos ya suficiente con los azotamientos. ¿Pero qué es esto? ¿Crees acaso que puedes saquear mi morada y largarte sin más? ¡De eso nada! No tienes los puntos de experiencia suficientes.*

EAN: 8435407624917

Edición española, 2019

DUNGEONS & DRAGONS, D&D, Wizards of the Coast, Forgotten Realms, the dragon ampersand, *Player's Handbook*, *Monster Manual*, *Dungeon Master's Guide*, all other Wizards of the Coast product names, and their respective logos are trademarks of Wizards of the Coast in the USA and other countries. All characters and their distinctive likenesses are property of Wizards of the Coast. This material is protected under the copyright laws of the United States of America. Any reproduction or unauthorized use of the material or artwork contained herein is prohibited without the express written permission of Wizards of the Coast. ©2019 Wizards of the Coast LLC.

Impreso en Lituania. Manufactured by Standartų Spaustuvė, Dariaus ir Girėno g. 39, LT-02189 Vilnius, Lietuva  
©2019 Wizards of the Coast LLC, PO Box 707, Renton, WA 98057-0707, USA.

## Los siguientes libros de D&D nos proporcionaron información e inspiración:

Boyd, L. de Eric, Ed Greenwood, Christopher Lindsay y Sean K. Reynolds. *Expedition to Undermountain*. 2007.  
Greenwood, Ed. *Las Ruinas de Bajomontaña*. 1994.  
Rabe, Jean, Norm Ritchie y Donald J. Bingle. *Ruins of Undermountain II: The Deep Levels*. 1994.  
Schend, Steven E. *Undermountain: Maddgoth's Castle*. 1996.  
———. *Undermountain: Stardock*. 1997.  
———. *Undermountain: The Lost Level*. 1996.  
Sernett, Matt y Shawn Merwin. *Halls of Undermountain*. 2012.

Un agradecimiento especial a los cientos de jugadores de prueba, cuyos comentarios consiguieron que esta última encarnación de Undermountain fuera aún más divertida.

## LOCALIZACIÓN: EDGE ENTERTAINMENT

**Coordinador de traducción:** Rodrigo García Carmona.

**Traducción:** Juan P. Betanzos Soto, Iván Calderó, Tatiana Alejandra de Castro Pérez.

**Corrección:** Sergio Isabel Ludeña, Rodrigo García Carmona, Luis E. Sánchez, Sonia Gallardo Márquez.

**Responsable editorial (en forma contempladora):** Moisés Busanya.

# EDGE

## EQUIPO DE PRODUCCIÓN DE GALE FORCE NINE:

**Director del proyecto:** Matthew Vaughan.

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

**Productor:** John-Paul Brisigotti.





# ÍNDICE

<b>Leyenda de la mazmorra</b> .....	4	<b>Nivel 9: Dweomercore</b> .....	117	<b>Nivel 18: Condena de Vanrak</b> .....	231
<b>Introducción a Undermountain</b> .....	5	¿Qué habita aquí?.....	117	El oscuro destino de	
Dirigir la aventura.....	5	Explorar este nivel.....	119	lord Vanrak Moonstar.....	231
Historia de la mazmorra.....	6	Conclusión.....	134	¿Qué habita aquí?.....	232
El Portal Bostezante.....	6	<b>Nivel 10: Coto de Muiral</b> .....	135	Hacia el Shadowfell.....	233
Ganchos de aventura.....	7	¿Qué habita aquí?.....	135	Explorar este nivel.....	233
Secretos de Undermountain.....	10	Explorar este nivel.....	136	Conclusión.....	242
Características de la mazmorra.....	10	Conclusión.....	150	<b>Nivel 19: Cavernas de Cieno</b> .....	243
<b>Nivel 1: Nivel de la Mazmorra</b> .....	13	<b>Nivel 11: Túneles de los Trogloditas</b> .....	151	¿Qué habita aquí?.....	243
¿Qué habita aquí?.....	13	¿Qué habita aquí?.....	151	Explorar este nivel.....	244
Explorar este nivel.....	14	Explorar este nivel.....	152	Conclusión.....	252
Conclusión.....	26	Conclusión.....	158	<b>Nivel 20: Cavernas de</b>	
<b>Nivel 2: Cámaras Arcanas</b> .....	27	<b>Nivel 12: Nivel del Laberinto</b> .....	159	<b>la Rocarrúnica</b> .....	253
¿Qué habita aquí?.....	27	¿Qué habita aquí?.....	159	¿Qué habita aquí?.....	253
Explorar este nivel.....	28	Explorar este nivel.....	160	Cavernas de la Rocarrúnica.....	254
Conclusión.....	42	Conclusión.....	170	Torre de estalagmita.....	261
<b>Nivel 3: Nivel del Sargauth</b> .....	43	<b>Nivel 13: Chatarrería de Trobriand</b> .....	171	Conclusión.....	264
¿Qué habita aquí?.....	43	¿Qué habita aquí?.....	171	<b>Nivel 21: Nivel Terminal</b> .....	265
Explorar este nivel.....	44	Explorar este nivel.....	172	¿Qué habita aquí?.....	265
Conclusión.....	58	Conclusión.....	178	Explorar este nivel.....	266
<b>Nivel 4: Cavernas Retorcidas</b> .....	59	<b>Nivel 14: Feudo de Arcturia</b> .....	179	Conclusión.....	276
¿Qué habita aquí?.....	59	¿Qué habita aquí?.....	179	<b>Nivel 22: Fortaleza Shadowdusk</b> .....	277
Explorar este nivel.....	60	Explorar este nivel.....	180	¿Qué habita aquí?.....	277
Conclusión.....	68	Conclusión.....	192	Explorar este nivel.....	278
<b>Nivel 5: Bosque de Wyllow</b> .....	69	<b>Nivel 15: Carrera de Obstáculos</b> .....	193	Subnivel 1.....	278
La magia del Bosque de Wyllow.....	69	¿Qué habita aquí?.....	193	Subnivel 2.....	282
¿Qué habita aquí?.....	69	Explorar este nivel.....	194	Subnivel 3.....	285
Explorar este nivel.....	71	Conclusión.....	208	Conclusión.....	288
Conclusión.....	80	<b>Nivel 16: Laberinto de Cristal</b> .....	209	<b>Nivel 23: Guarida del Mago Loco</b> .....	289
<b>Nivel 6: Nivel Perdido</b> .....	81	¿Qué habita aquí?.....	209	¿Qué habita aquí?.....	289
¿Qué habita aquí?.....	81	Mazmorra de cristal.....	210	La mazmorra.....	289
Explorar este nivel.....	82	Puerto Estelar.....	214	Torre de Halaster.....	298
Conclusión.....	94	Conclusión.....	220	Conclusión.....	302
<b>Nivel 7: Castillo de Maddgoth</b> .....	95	<b>Nivel 17: Marprofunda</b> .....	221	<b>Skullport</b> .....	303
¿Qué habita aquí?.....	95	¿Qué habita aquí?.....	221	Llegar hasta Skullport.....	303
Las cavernas.....	96	Explorar este nivel.....	222	Vista general de Skullport.....	303
El castillo.....	101	Conclusión.....	230	Explorar isla Calavera.....	304
Conclusión.....	108			Explorar el pueblo.....	306
<b>Nivel 8: Pantano Serpenteante</b> .....	109			<b>Ap. A: Moradores de la mazmorra</b> ...	310
¿Qué habita aquí?.....	109			<b>Ap. B: Baraja de runas antiguas</b> .....	318
Explorar este nivel.....	110			<b>Ap. C: Baraja de secretos</b> .....	319
Conclusión.....	116				





# LEYENDA DE LA MAZMORRA

 Puerta

 Estatua

 Estalactita

 Puerta cerrada con llave

 Pilar

 Estalagmita

 Puerta de doble hoja

 Altar

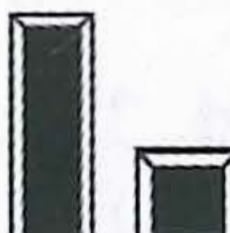
 Vagoneta minera y raíles


 Puerta destrozada

 Trampa de pozo tapada

 Forja

 Puerta secreta

 Pozos abiertos

 Escaleras

 Puerta secreta unidireccional

 Cornisa de acantilado

— Escalerilla de mano

 Trampilla secreta en el suelo

 Socavón

→ Balista

 Braserero

 Trampa

→ Cañón de fuego

 Rampa sumergida

 Trampa de polimorfar

 Sarcófago

 Tarima/plataforma elevada

 Escalones de piedra natural

 Chimenea

⋮ Barrotes/rastrillo

 Cotas de elevación

 Trono

 Escombros

 Vela flotante

~~~~ Tapiz/cortina

 Saeteras


 Estanque de agua

 Círculo mágico

 Ventana con barrotes

 Pozo

 Pentáculo

 Agujero en el techo

 Cercado de esclavos

 Triángulo taumatúrgico



# INTRODUCCIÓN A UNDERMOUNTAIN

UNDERMOUNTAIN ES LA MAZMORRA MÁS VASTA Y profunda de los Reinos Olvidados. En este libro se hace un repaso de los niveles principales de este inmenso y peligroso lugar.

*Waterdeep: La Mazmorra del Mago Loco* está diseñada para que los personajes suban desde el nivel 5 hasta el 20. Puedes dirigirla como una aventura independiente o utilizarla junto con su precuela, *Waterdeep: El Golpe de los Dragones*, que es una aventura que lleva a los aventureros desde el nivel 1 hasta el 5.

## DIRIGIR LA AVENTURA

Para dirigir esta aventura necesitas los reglamentos principales de la quinta edición de D&D: *Player's Handbook*, *Dungeon Master's Guide* y *Monster Manual*.

El *Monster Manual* contiene los perfiles de la mayoría de las criaturas que figuran en esta aventura. Puedes encontrar los demás perfiles necesarios en el apéndice A de este libro. Cuando el nombre de la criatura aparece en **negrita**, se trata de una referencia visual que te indica que su perfil se halla en el apéndice A o en el *Monster Manual*. Si algún monstruo figura en el apéndice A, el texto de la aventura te lo indicará.

Los conjuros y el equipo que se mencionan en esta aventura se describen en el *Player's Handbook*. Los objetos mágicos se recogen en el *Dungeon Master's Guide* o, si son objetos nuevos, en los encuentros en los que aparecen.

## DESCRIPCIONES DE LAS ZONAS

Undermountain es una mazmorra compuesta por una serie de niveles interconectados, donde siempre el siguiente está a más profundidad que el anterior. Cada uno de ellos tiene sus propias localizaciones para encuentros marcadas en un mapa.

El texto de la aventura presenta a menudo las características más importantes de una localización a través de una lista de títulos en **negrita** que facilitan su consulta. Así, estas siempre se disponen en el orden de importancia o en el que es probable que los aventureros las conozcan. Estos resúmenes están pensados para ayudarte a procesar la información de un vistazo. Si alguna característica de las presentadas requiere de mayor explicación, encontrarás información adicional al respecto tras el resumen.

## ABREVIATURAS

En este libro aparecen las siguientes abreviaturas:

|                            |                      |
|----------------------------|----------------------|
| pg = puntos de golpe       | LB = legal bueno     |
| CA = Clase de Armadura     | CB = caótico bueno   |
| CD = Clase de Dificultad   | NB = neutral bueno   |
| PX = puntos de experiencia | LN = legal neutral   |
| ppt = pieza(s) de platino  | N = neutral          |
| po = pieza(s) de oro       | CN = caótico neutral |
| pe = pieza(s) de electro   | LM = legal malvado   |
| pp = pieza(s) de plata     | CM = caótico malvado |
| pc = pieza(s) de cobre     | NM = neutral malvado |
| PNJ = personaje no jugador | DM = Dungeon Master  |

## AVANCE DE PERSONAJES

La tabla "Niveles de Undermountain" contiene una lista de los niveles de la mazmorra y los niveles de aventurero para los que están diseñados. No pasa nada si los personajes acceden a un nivel diseñado para un grupo de más experiencia; los encuentros allí serán más peligrosos y les pasarán factura, pero siempre podrán dar marcha atrás si las cosas se ponen demasiado feas. Los aventureros también tienen la opción de abandonar Undermountain, buscar aventuras en cualquier otro lugar y regresar a la mazmorra cuando alcancen más nivel.

### NIVELES DE UNDERMOUNTAIN

| Nivel | Nombre                     | Nivel de los aventureros |
|-------|----------------------------|--------------------------|
| 1     | Nivel de la Mazmorra       | 5                        |
| 2     | Cámaras Arcanas            | 6                        |
| 3     | Nivel del Sargauth         | 7                        |
|       | Skullport                  | 7                        |
| 4     | Cavernas Retorcidas        | 8                        |
| 5     | Bosque de Wyllow           | 8                        |
| 6     | Nivel Perdido              | 9                        |
| 7     | Castillo de Maddgoth       | 9                        |
| 8     | Pantano Serpenteante       | 10                       |
| 9     | Dweomercore                | 10                       |
| 10    | Coto de Muiral             | 11                       |
| 11    | Túneles de los Trogloditas | 11                       |
| 12    | Nivel del Laberinto        | 12                       |
| 13    | Chatarrería de Trobriand   | 12                       |
| 14    | Feudo de Arcturia          | 13                       |
| 15    | Carrera de Obstáculos      | 13                       |
| 16    | Laberinto de Cristal       | 14                       |
| 17    | Marprofunda                | 14                       |
| 18    | Condena de Vanrak          | 15                       |
| 19    | Cavernas de Cieno          | 15                       |
| 20    | Cavernas de la Rocarrúnica | 16                       |
| 21    | Nivel Terminal             | 16                       |
| 22    | Fortaleza Shadowdusk       | 17                       |
| 23    | La guarida del Mago Loco   | 17-20                    |

Cada nivel de la mazmorra contiene suficientes PX de monstruos como para que los aventureros que lo completen puedan avanzar y estar preparados para asumir los retos del siguiente nivel inferior. También puedes conceder PX por superar trampas y cuando los jugadores hagan buenas interpretaciones en relación con los PNJ clave. La tabla "Concesión de PX adicionales" detalla las recompensas en PX recomendadas para esos casos.

### CONCESIÓN DE PX ADICIONALES

| Nivel del aventurero | Premio en PX |
|----------------------|--------------|
| 1-4                  | 50           |
| 5-10                 | 250          |
| 11-16                | 1.000        |
| 17-20                | 2.500        |



# HISTORIA DE LA MAZMORRA

Hace más de mil años, el mago Halaster Blackcloak (mira el apéndice A) viajó desde una tierra lejana hasta las estribaciones del monte Waterdeep, tal vez guiado por el susurro de los designios de la providencia. Algunos creen que procedía del casi olvidado imperio conocido como las Tierras Primi-genias. En épocas pasadas, la humanidad se extendió por todo Faerûn desde dicho lugar, partiendo de lo que ahora son las Llanuras de Polvo Púrpura, un páramo nacido de un conflicto con los dioses. Otros atribuyen a Halaster orígenes menos remotos, ubicándolo entre los primeros magos de Netheril o aseverando que provenía de una nación sureña hace ya mucho enterrada por las arenas y el tiempo. Sea cual sea su origen, los eruditos han registrado que Halaster trajo consigo siete aprendices al monte Waterdeep.

Con los siete cubriéndole las espaldas, Halaster aprovechó su inmenso poder para convocar a seres de otros planos de existencia que le ayudaran a construir una torre de mago que eclipsara a todas las demás. Sin embargo, con el paso de las estaciones, los siete veían cada vez menos a su enigmático maestro. Halaster continuó recurriendo a letales criaturas de planos distantes para crear túneles y otras construcciones bajo su torre, y el mago mantuvo a los siete ignorantes de la naturaleza de la mayoría de sus pactos secretos. Al final, la exploración de Halaster se topó con los Salones Subterráneos, un complejo de túneles y salas construido por los enanos en torno a una mina de mithral ubicada bajo el monte Waterdeep. Los arquitectos de los Salones Subterráneos, los enanos del clan Melairkyn, habían sido aniquilados o desbandados hacía mucho tiempo y tanto los drows como los agresivos duergars se habían asentado en las ruinas. Halaster comenzó una cruzada contra ambas razas, participando en salvajes cacerías a través de los túneles junto a sus aliados extraplanares. Los irreductibles duergars excavaron hasta que gran parte del mithral se agotó; luego abandonaron los Salones Subterráneos, dejando que los drows lucharan solos contra Halaster y sus esbirros. El Mago Loco acorraló a los elfos oscuros restantes, atrapando algunas de sus almas para usarlas en sus ritos de magia negra; a los demás los doblegó y esclavizó física y mentalmente. Una vez hubo exprimido todo lo posible a los drows, Halaster Blackcloak siguió excavando túneles, siempre a mayor profundidad, dando rienda suelta a su inexplicable compulsión de ahondar más y más en la montaña.

Usando su complejo subterráneo como base de operaciones, Halaster viajó a otros planos y tierras lejanas, recogiendo extrañas y peligrosas criaturas para que moraran en Undermountain como prisioneras, sirvientes o guardianas. Poblar y defender la mazmorra se convirtió en su obsesión. Con el tiempo, la preocupación del mago por Undermountain desató sus excentricidades y lo impregnó de un halo de locura sin parangón.

Los aprendices de Halaster iban y venían. Algunos se marchaban para regresar después, inexplicablemente atraídos por las profundidades de Undermountain. Otros permanecieron a su lado. Cuando empezaron a centrarse en sus obsesiones personales, la locura acabó anidando también en sus almas.

Durante los años en que Halaster estuvo explorando otros planos y enclaustrado en los túneles, su magnífica torre y las murallas circundantes de esta sucumbieron a un estado ruinoso. Con el tiempo, la ciudad ahora conocida como Waterdeep creció a la sombra del monte Waterdeep y se extendió llanura abajo hasta alcanzar el puerto. Cuando la urbe extendió sus límites con el paso de los años, terminó por rodear las ruinas del hogar de Halaster.

## UN NUDO EN LA URDIMBRE

Donde hoy se alza Waterdeep estuvo en tiempos Aelinthaldaar, la capital del antiguo reino élfico de Illefarn. Cuando los elfos se marcharon, usaron un poderoso conjuro para borrar todo rastro de su capital. Este conjuro tuvo el inesperado efecto secundario de crear un nudo permanente en la Urdimbre, el tejido a través del que se canaliza toda la magia. Este nudo se encuentra a gran profundidad y no es algo que se pueda ver, sentir o deshacer, pero lleva a que la locura nazca en las mentes de los seres mortales que moran en sus proximidades durante demasiado tiempo. El nudo impregna Undermountain, de modo que la locura que causa se manifiesta normalmente como una obsesión por la mazmorra misma. Los afectados por el nudo en la Urdimbre muestran un deseo subconsciente de permanecer en o cerca de la mazmorra. Halaster y varios de sus aprendices fueron víctimas de esta obsesión, al igual que muchos enanos Melairkyn y Durnan, el propietario del Portal Bostezante. No todas las criaturas que habitan en Undermountain sucumben a su locura y, además, aquellas que lo hacen ni siquiera son conscientes de que la mazmorra las tiene entre sus garras.

Aquellos primeros pobladores sabían de la existencia de Undermountain, por lo que con frecuencia enviaban a los criminales a sus profundidades infinitas como castigo. Así fue durante muchos años, hasta que un intrépido aventurero llamado Durnan se adentró en el laberinto que había bajo la torre y regresó con vida, cargado de riquezas e innumerables historias horribles. Durnan usó su recién adquirida fortuna para demoler los restos de la torre de Halaster y construyó una posada sobre el pozo que había utilizado para descender a Undermountain; la llamó El Portal Bostezante. El viejo aventurero posee y regenta la posada y taberna hasta el día de hoy, sirviendo a los parroquianos e invitando a los valientes y a los necios a poner a prueba su coraje en la Mazmorra del Mago Loco.

## EL PORTAL BOSTEZANTE

El Portal Bostezante, una afamada posada y taberna ubicada cerca de la ladera este del monte Waterdeep, recibe su nombre de un pozo de 40 pies de diámetro que desciende hasta el primer nivel de Undermountain. Ubicado en el centro del local, el pozo fue en el pasado el almacén exterior de la poderosa torre de Halaster, demolida hace mucho. Sus paredes están hechas de mampostería antigua. Junto a este pozo abierto pende un cabrestante con un simple mecanismo de cuerda y polea; Durnan, el propietario, lo utiliza para bajar a los aventureros y, en ocasiones, para subirlos de nuevo. El tabernero controla el cabrestante y solo transportará a un personaje cada vez. El trayecto tiene una duración de 10 asaltos, tanto para bajar como para subir. La cuerda está manchada de sangre reseca y es lo suficientemente larga como para llegar hasta el suelo de la habitación oscura que hay al fondo del conducto de 140 pies de profundidad (nivel 1, zona 1).

Durnan cobra a los aventureros que descienden al pozo 1 po por cabeza, ya opten por usar la cuerda o no. El viaje de vuelta también cuesta una pieza de oro, que se paga subiéndola en un cubo por adelantado. Durnan también está abierto a aceptar el dinero de los clientes que quieren apostar por aquellos que se atreven a explorar Undermountain y por sus probabilidades de volver con vida. “¡Cinco dragones de oro si apuestas a que están de vuelta antes de una decana, menos el guerrero, el mago y el clérigo!”, es el tenor de los comentarios que se escuchan a menudo entre estruendosas carcajadas etílicas.





Las paredes del pozo tienden a desmoronarse, pero disponen de numerosos asideros y puntos de apoyo. Se puede trepar por ellas sin necesidad de usar útiles de escalada superando una prueba de Fuerza (Atletismo) CD 15. No se requiere realizar ninguna prueba para acceder a Undermountain si se utiliza el sistema de cuerda y polea.

## GANCHOS DE AVENTURA

Los aventureros que frecuentan el Portal Bostezante a menudo encuentran trabajo adentrándose en Undermountain contratados por terceros. Puede que los personajes cuenten con sus propias razones para adentrarse en la Mazmorra del Mago Loco, pero los ganchos de aventura descritos en esta sección pueden utilizarse para reforzar sus motivaciones. Estos se dividen en dos categorías: misiones iniciales y futuras. Los aventureros no tienen la obligación de aceptar o completar ninguno de estos trabajos, aunque las recompensas prometidas a menudo serán lo suficientemente sustanciosas como para resultar tentadoras.

### MISIONES INICIALES

Las misiones iniciales estarán a disposición de los personajes desde el comienzo de su experiencia en Undermountain. Cualquiera de los patrones que disponga de trabajos que ofrecer podría acercarse a los aventureros poco después de la llegada de estos al Portal Bostezante. Los personajes pueden aceptar tantas o tan pocas misiones como quieran. Basándote en las necesidades de tu campaña, incluso puede que quieras introducir algunas misiones iniciales creadas por ti.

## BÚSQUEDA DE OBJETOS MÁGICOS Y LIBROS DE CONJUROS

Obaya Uday es una sacerdotisa de Waukeen (la diosa del comercio) chultana neutral buena; ha viajado desde la lejana ciudad de Puerto Nyanzaru, enviada por un mago llamado Wakanga O'tamu para adquirir objetos mágicos en Waterdeep. Cuando oyó hablar de Undermountain, Obaya reservó una habitación en el Portal Bostezante con la esperanza de contratar a algunos aventureros para saquear la mazmorra y hacerse con sus riquezas mágicas.

La sacerdotisa abordará a los personajes y se ofrecerá a pagarles por los objetos mágicos que hallen en Undermountain y que no deseen conservar. Obaya dispone de fondos en varios bancos agundinos y podrá pagar generosamente, en cuestión de horas, los objetos mágicos que le consigan los aventureros. La cantidad que esté dispuesta a gastar se calculará según la rareza del objeto, tal y como se muestra en la tabla “Recompensas por objetos mágicos”, que será innegociable. A los personajes les sería difícil encontrar a alguien dispuesto a pagar por estos objetos tanto como Obaya y, además, la mujer siempre paga en piezas de platino, más fáciles de transportar.

### RECOMPENSAS POR OBJETOS MÁGICOS

| Rareza del objeto | Recompensa de Obaya |
|-------------------|---------------------|
| Común             | 10 ppt              |
| Infrecuente       | 50 ppt              |
| Raro              | 500 ppt             |
| Muy raro          | 5.000 ppt           |



Obaya también estará interesada en comprar libros de conjuros para Wakanga O'tamu. Valorará cada tomo en función del conjuro de nivel más alto contenido en el mismo: 5 ppt para los de nivel 1, 25 ppt para los de nivel 2 o 3, 100 ppt para los de nivel 4 o 5, 250 ppt para los de nivel 6 o 7 y 500 ppt para los de nivel 8 o 9.

Una vez haya gastado 7.500 ppt en artículos mágicos y libros de conjuros, Obaya contratará a una pequeña escuadra de escoltas, pagará un pasaje en un navío mercante con destino a Chult y regresará a Puerto Nyanzaru con su tesoro.

## EL TRONO DE LA CORONAL

Volothamp Geddarm, el celeberrimo explorador y narrador, se ofrecerá a invitar a los aventureros a unas rondas para celebrar la inminente expedición de estos a la Mazmorra del Mago Loco. Durante la conversación, les relatará la siguiente historia:

Esta historia se remonta a la caída de Illefarn, un reino elfo del Norte. Un trono de alabastro perteneciente a Syglaeth Audark, la última coronal de Illefarn, desapareció de Aelinthaldaar, su capital; en aquel lugar construyó el Mago Loco su torre, donde hoy se asienta Waterdeep. Se dice que un grupo de enanos, temiendo la destrucción de un trabajo de talla lítica tan milagroso, robó el trono en las mismísimas estilizadas narices de los elfos. ¿Dónde lo ocultaron los enanos durante tanto tiempo? Nadie lo sabe, pero si lo encontráis en Undermountain, los elfos del Norte estarían complacidos al saber que sobrevive.

En realidad, fue la propia coronal Audark quien salvó de la destrucción de Aelinthaldaar el antiguo trono de alabastro, al ordenar que lo ubicaran en una cámara subterránea. A pesar de sus precauciones, el sitio resultó afectado por la calamidad que cayó sobre el reino élfico. Después de la caída de Illefarn, los enanos Melairkyn hallaron el trono y lo llevaron a sus salones con la intención de restaurarlo y devolvérselo a los elfos.

Si los personajes encuentran el trono (ver nivel 3, zona 14c) e informan a Volo de su ubicación, este compartirá esta información con sus amigos elfos, quienes expresarán su gratitud entregando al grupo un arco largo de hermosa factura y una aljaba élfica con veinte flechas de plata. El arco lleva la siguiente inscripción en elfo: “*Al hond ebrath, uol tath shantar en tath lalala ol hond ebrath*”, que traducida significa: “Un amigo verdadero, como amigos son los árboles y el agua”. Los elfos se embarcarán finalmente en su propia expedición a Undermountain, con el objetivo de recuperar el trono.

## EN BUSCA DE KRESSANDO ROSZNAR

Una joven noble, Esvele Rosznar, ha estado frecuentando el Portal Bostezante durante las noches de más faena; ha estado a lo suyo, por norma general, bebiendo *zzar* y escuchando chismorrear a los clientes. La reputación de su familia está en entredicho, ya que en una ocasión fue desterrada de Waterdeep por ejercer la esclavitud y cometer otras ilegalidades. Aunque el linaje Rosznar trata de recuperar su buen nombre y recomponerse, varias manzanas podridas amenazan con impedir sus progresos, debido a ciertos asuntos siniestros. El hermano de Esvele, Kressando, fue enviado a Skullport para que se reuniera en secreto con el Gremio del Xanathar y sondear el interés de este en establecer el tráfico de esclavos en aquel puerto, lejos de la mirada de las autoridades de la Ciudad de los Esplendores. Esvele no tuvo conocimiento de esta reunión hasta después de la desaparición de Kressando. Sin embargo, está decidida a

acabar con sus intrigas y traerle de vuelta a Waterdeep antes de que acabe empañando aún más el apellido Rosznar.

Esvele hará un aparte con uno o más de los aventureros, mientras estos se preparan para hacer su primer descenso a Undermountain; les pedirá que estén atentos por si ven a Kressando, un hombre de 22 años, con la piel clara y el cabello oscuro rizado, entrenado en las artes del sigilo y el robo. También les detallará que su hermano lleva un anillo de sellar de platino con el escudo de familia Rosznar (un halcón blanco planeando sobre campo de azur) y una inscripción del lema familiar (“Volamos alto y picamos rápido”).

Si los personajes pueden facilitar el regreso de Kressando sano y salvo o entregar a Esvele una prueba de su paradero, ella prometerá deberles un favor y añadirá: “Podéis confiar en la casa Rosznar” (para saber más sobre Esvele Rosznar, consulta *Waterdeep: El Golpe de los Dragones*).

Los aventureros no encontrarán a Kressando por ninguna parte, pero puede que hallen su anillo en posesión de un señor de la guerra hobgoblin llamado Azrok (mira el nivel 3, zona 21n) y descubran cómo el hermano de Esvele halló su prematuro final. Devolver a la joven el anillo de Kressando completará la misión y dejará a esta en deuda con el grupo.

## PAGAR UNA DEUDA ARPISTA

Un bardo legal bueno llamado Mattrim Mereg, conocido por sus amigos como Trescuerdas, toca un laúd de tres cuerdas en el Portal Bostezante y es un músico con mucho más talento del que aparenta. En realidad, Mattrim es un espía de los Arpistas que usa sus actuaciones para relacionarse con la particular clientela del Portal Bostezante.

Mattrim necesita hacer llegar una bolsa de oro a una semidrow llamada Cal'al Claddani, que regenta una taberna llamada el Jarro y el Dragón, en Skullport. Cal'al proporcionó refugio y cuidados a un espía arpista herido en dicha localidad y se le debe una compensación por su ayuda. La bolsa de Mattrim contiene tres piedras lunares con un valor de 50 po cada una.

Una vez entreguen la bolsa, los aventureros podrán refugiarse en un escondite de los Arpistas llamado la Fortaleza de Dalagor, ubicado en el nivel superior de Skullport. Mattrim indicará a los personajes que un mago dracónido llamado Felrax protege el lugar.

## MISIONES FUTURAS

Las misiones futuras solo estarán disponibles para los aventureros que cumplan con los prerequisites. Puede que los personajes tengan que entrar y salir de Undermountain varias veces antes de tener acceso a estas misiones.

## DESENMASCARAR AL ESPÍA TELEPÁTICO

*Prerrequisito: nivel 9 o superior*

Un ulitharid (mira el apéndice A) ha estado usando la telepatía para contactar con personas al azar de la ciudad y averiguar todo lo posible acerca de Waterdeep. Aquellos con los que la criatura ha hablado no saben nada de la verdadera naturaleza del ulitharid, solo que un extraño intelecto ha conectado con ellos para obtener información. Las noticias de estas intrusiones telepáticas han comenzado a extenderse por toda la urbe, ganando fuerza hasta convertirse en algo más que un absurdo rumor. Varios de los clientes asiduos de Durnan han hablado largo y tendido sobre ello e incluso el tabernero cree que el origen podría estar en algún lugar de Undermountain. De hecho, opina que un horrible monstruo psiónico llamado cerebro anciano podría estar al acecho en la mazmorra.



## MÁS COSAS INTERESANTES EN UNDERMOUNTAIN

Hay vastas secciones de Undermountain, incluso niveles ocultos, más allá de los descritos en este libro. Halaster sella los tramos de la mazmorra que se encuentran en fase de construcción o reforma hasta que están listos para ser explorados. El Dungeon Masters Guild (dmsguild.com) es un recurso excelente que puedes usar para encontrar y compartir expansiones de Undermountain.

Sin querer alarmar a nadie con rumores sobre azotamientos, se guardará esta conjetura para sí, por el momento.

Durnan instará a los aventureros a encontrar la fuente de los contactos telepáticos, averiguar sus intenciones y ponerle un rápido y expeditivo final, si sus planes son hostiles. El ulitharid los aguarda en el nivel 17. Si el grupo da cuenta de la amenaza, el tabernero se comprometerá a asegurarse de que su hazaña sea siempre recordada, pero no les ofrecerá una recompensa tangible.

## EL OJO DE LA ARAÑA

*Prerrequisito: completar la misión “En busca de Kressando Rosznar”*

La noticia de la muerte de Kressando Rosznar se filtró a los editores de varios periódicos locales, junto con los nombres de los aventureros que habían recuperado su anillo de sellar en Undermountain. Esto ha llevado a Joroth Brighthelm, un espía enano de la Alianza de los Lores, a visitar el Portal Bostezante.

Joroth se acercará a los personajes vestido con ropajes sencillos y les pedirá que estén atentos por si averiguan algo del Puño de Falkir, una banda de cuatro aventureros enanos que desapareció en Undermountain hace más de un año. Se cree que el líder de la banda, Falkir Gravelfist, había robado una famosa esmeralda llamada el Ojo de la Araña de la embajada de Mirabar en Waterdeep, semanas antes de su desaparición. Joroth cree que Falkir está muerto (varios conjuros de adivinación han confirmado este extremo), pero quisiera ver la piedra de vuelta en manos de sus legítimos dueños para fortalecer los lazos políticos entre Waterdeep y Mirabar.

Joroth describe a Falkir como un enano particularmente robusto, con un yelmo con forma de cabeza de jabalí. Dice que la gema es una esmeralda esférica de unas buenas tres pulgadas de diámetro, con una pequeña imperfección en su núcleo cuyo aspecto recuerda vagamente a una araña. La piedra preciosa no posee propiedades mágicas, hasta donde él sabe. Joroth ofrecerá como recompensa la amistad de la Alianza de los Lores, que puede ser útil si uno o más aventureros están necesitados de ayuda en Waterdeep u otra urbe perteneciente a la Alianza (para saber más sobre la Alianza de los Lores y su papel en la Ciudad de los Esplendores, consulta *Waterdeep: El Golpe de los Dragones*).

Los personajes que pertenezcan a la Alianza de los Lores ganarán 3 en prestigio (consulta “Prestigio” en el capítulo 2 del *Dungeon Master’s Guide*) por devolver el Ojo de la Araña a Joroth. Tanto la gema como el Puño de Falkir pueden encontrarse en el nivel 10.

## RECUPERAR UN FRAGMENTO DE LA ROCARRÚNICA

*Prerrequisito: nivel 12 o superior*

Volothamp Geddarm presentará a los aventureros a un amigo suyo, un joven capitán de los Vigilantes de la Ciudad llamado Jalester Silvermane. Si los personajes han jugado

*Waterdeep: El Golpe de los Dragones* probablemente ya le conocerán. Jalester es un agente secreto de la Alianza de los Lores que informa a la lady Laeral Silverhand, la lord público de la Ciudad de los Esplendores.

Nadie, salvo sus más íntimos confidentes lo saben, pero la magia de Laeral ha comenzado a debilitarse. Ella ha estado investigando una forma de detener este declive, al menos temporalmente, pero necesita un fragmento de un cristal mágico llamado la Rocarrúnica. Este fue creado por Halaster Blackcloak, que lo escondió en las profundidades de Undermountain. Laeral ha enviado a Jalester a contratar a un grupo de aventureros para que recuperen un pedazo de la Rocarrúnica del tamaño de un guijarro, que luego podrá entregar a Laeral con la máxima discreción.

Jalester dirá a los personajes que quiere el fragmento para quedárselo, aunque no les revelará su propósito; solo mencionará que su recuperación ayudará a garantizar la seguridad de Waterdeep (lo que sí es cierto). Describirá la Rocarrúnica como una gema grande, brillante, en forma de disco y con la runa de Halaster flotando en su interior.

No mencionará una recompensa monetaria por el fragmento de la Rocarrúnica; en cambio, Jalester ofrecerá a los aventureros una amistad duradera, que les podrá reportar muchos beneficios, dada su posición en los Vigilantes de la Ciudad. Si los personajes negocian para obtener algo más que la buena voluntad de Jalester, este también les prometerá un *filo de la fortuna* con sus deseos agotados. El capitán olvidará mencionar, sin embargo, que el arma pertenece a Mirt el Prestamista, uno de los lores enmascarados de Waterdeep. El mismísimo Mirt les entregará el *filo de la fortuna* una vez que el fragmento de la Rocarrúnica llegue a manos de Laeral, pero parecerá bastante incómodo ante la idea de separarse del arma. “¿No preferirían quizás cambiarlo por una cena en mi mansión?”, preguntará cortésmente a los aventureros. Permitir que Mirt se quede con su espada pondrá al lord enmascarado en deuda con los aventureros, un fabuloso premio por sus esfuerzos.

Los personajes podrán encontrar la Rocarrúnica, así como algunos fragmentos desprendidos de esta, en el nivel 20 de Undermountain.

## SALVAR AL DRAGÓN

*Prerrequisito: Completar las misiones “El trono de la coronal” o “El Ojo de la Araña”*

Las noticias de que un grupo de aventureros ha tenido cierto éxito en Undermountain recientemente llegan a lady Wylynd Moonstar, matriarca de la familia noble Moonstar de Waterdeep. Averiguará todo lo que pueda sobre estos personajes antes de enviar a su sobrino nieto, un semidrow bien educado llamado Helion Moonstar, a reunirse con ellos. Resulta obvio que Helion es el heredero de Wylynd, de manera que esta misión será una prueba tanto para él como para los aventureros.

Lady Wylynd tiene más de cien años y está senil, pero jamás ha podido olvidar la mancha oscura en el honor de su familia que supuso Vanrak Moonstar, que fue el patriarca de la casa Moonstar mucho tiempo atrás. Vanrak y su pequeño ejército de adoradores de Shar se ocultaron en Undermountain para escapar del castigo por los numerosos crímenes cometidos en la ciudad. Lady Wylynd aún recuerda que se pidió, o se ordenó, a un aliado de la casa Moonstar, un dragón de bronce llamado Glyster, que buscara a Vanrak y lo trajera de vuelta a Waterdeep para que se enfrentara a la justicia. El dragón encontró a Vanrak, pero no le pudo arrancar de las profundidades de Undermountain. Por el contrario, la magia de Shar corrompió al dragón y este se transformó en



un dragón sombrío llamado Umbraxakar. Bajo esta forma vil, el dragón luchó junto a Vanrak durante años, sirviéndole incluso de montura en ocasiones.

Lady Wylynd cree que es responsabilidad de su familia liberar al dragón de la maligna garra de Shar, de una manera u otra. Le ha pedido a Helion que se reúna con los aventureros y los convenza para que encuentren al dragón sombrío en la Condena de Vanrak, uno de los niveles más profundos de Undermountain; deben quebrar el dominio que Shar posee sobre él. En caso de no conseguirlo, tendrían que liberar al dragón de su tormento. A cambio de su ayuda, Helion les prometerá la amistad de la casa Moonstar, que vendrá acompañada de beneficios tangibles:

- Los aventureros podrán intercambiar objetos mágicos con los representantes de casa Moonstar, estando permitido el libre cambio de objetos mágicos de rareza similar (sujeto a tu aprobación).
- La casa Moonstar se ofrecerá a financiar cualquier expedición futura que los personajes decidan preparar; les proporcionarán mapas, servicio de caravanas y PNJ seguidores cuando sea necesario.
- La casa Moonstar podrá poner a los aventureros en contacto con personas que puedan proporcionarles entrenamiento especial (consulta “Signos de prestigio” en el capítulo 7 del *Dungeon Master's Guide*).

## SECRETOS DE UNDERMOUNTAIN

El apéndice C de este libro contiene la baraja de secretos, unas tarjetas de papel que puedes fotocopiar y facilitar a los jugadores cuando sus personajes averigüen información fiable sobre Halaster y Undermountain.

Cualquier aventurero que pase por lo menos cuatro horas en el Portal Bostezante puede que escuche relatos sobre el Mago Loco y su mazmorra. No todos los rumores son ciertos, no obstante, y los personajes necesitarán de su fino oído y su aguda perspicacia para determinar qué historias tienen peso. Haz que cada aventurero realice una prueba de Inteligencia (Investigación), o de Sabiduría (Perspicacia), CD 20. Quien la supere se enterará de una historia de Undermountain y el jugador podrá robar una carta de la baraja de secretos.

Los jugadores podrán guardar estas tarjetas para consultarlas en el futuro. Cuando los aventureros se topen con un PNJ en Undermountain que conozca un hecho, haz que uno de los jugadores saque otra tarjeta de la baraja de secretos para determinar lo que sabe ese PNJ sobre Halaster y su mazmorra.

### JHESIYRA KESTELLHARP

Entre los mayores secretos de Undermountain se encuentra la historia de Jhesiyra Kestellharp, que fue una de las aprendices más aventajadas de Halaster, hasta que le quedó claro que Halaster estaba loco sin remedio. La mujer huyó, pero Halaster la trajo de vuelta a Undermountain a rastras y la encerró en la Ciudadela de la Mano Sangrienta, un complejo de mazmorras situado bajo el monte Waterdeep y conectado a Undermountain. Jhesiyra escapó de su cautiverio cuando las salvaguardas del lugar fallaron durante la Plaga de Conjuros. Para ocultarse de Halaster, se confinó a sí misma en las piedras de Undermountain mediante la magia. Ahora existe en un estado incorpóreo, como parte de la mazmorra misma. El Mago Loco es consciente de la presencia de Jhesiyra, pero a la vez se pregunta sobre su desaparición tras la Plaga de Conjuros.

La antigua aprendiz planea usar a los personajes para derrotar a Halaster y así poder tomar el control de Undermountain. A tal fin, hará todo lo posible por mantener a los aventureros en la mazmorra. Sin embargo, sus habilidades son limitadas en su actual forma incorpórea.

Jhesiyra puede controlar los portales mágicos de Halaster, evitando que los personajes los atravesen si cree que no tienen la fortaleza necesaria para vencer los peligros que hay tras estos. En términos de reglas de juego, se impedirá a los aventureros atravesar un portal cuando su nivel de experiencia no cumpla un requisito previo: el nivel de personaje recomendado para el cual está diseñado ese nivel de la mazmorra. Cualquier aventurero que no cumpla con los requisitos será repelido hacia atrás sin sufrir daño cuando intente atravesar el portal, una vez abierto. Solo un conjuro de *deseo* permitiría a un personaje cruzarlo. Como Dungeon Master puedes suspender esta restricción y permitir que aventureros que no cumplan con el requisito de nivel puedan usar un portal, sobre todo si crees que disponen de los recursos necesarios para sobrevivir y superar los peligros que les esperan.

Jhesiyra no podrá evitar que los personajes se muevan entre los niveles de las mazmorras gracias a medios más convencionales. Cada vez que entren en un nivel de la mazmorra diseñado para aventureros de un nivel superior de experiencia, Jhesiyra enviará la siguiente advertencia telepática en común: “¡Dad media vuelta! ¡No estáis preparados para los peligros que se avecinan!”. Los personajes son libres de ignorar sus advertencias. Ella no puede, ni quiere, dar detalles sobre la naturaleza de los peligros que aguardan a los aventureros o comunicarse con ellos de otra manera, por temor a ser detectada por Halaster.

Una poderosa magia de adivinación puede revelar la presencia incorpórea de Jhesiyra por todo Undermountain. Pero ni siquiera un conjuro de *deseo* o una intervención divina permitirá la comunicación directa y bidireccional con la antigua aprendiz de Halaster.

## CARACTERÍSTICAS DE LA MAZMORRA

Para evitar descripciones repetitivas, aquí aparecen resumidas las características comunes de Undermountain.

### ALTERACIONES DE LA MAGIA

Halaster no se lo pone fácil a las criaturas a la hora de entrar o salir de su mazmorra. Solo un conjuro de *deseo* le permite a uno entrar en Undermountain, salir o teletransportarse de un nivel a otro. *Proyección astral*, *teletransporte*, *desplazamiento entre planos*, *palabra de regreso* y otros conjuros parecidos que se lanzan con esas intenciones simplemente fallan, al igual que los efectos que expulsan a una criatura a otro plano de existencia. Estas restricciones también se aplican a los objetos y artefactos mágicos que tienen la propiedad de transportar o expulsar a criaturas a otros planos. La magia que permite viajar a la Frontera Etérea, como por ejemplo el conjuro *excursión etérea*, es la excepción a esta regla. Cualquier criatura que se adentre en la Frontera Etérea desde Undermountain será repelida de vuelta a la mazmorra en cuanto abandone ese plano.

La magia que convoca a criaturas u objetos de otros planos funciona normalmente en Undermountain, al igual que aquella que implica la creación de un espacio extradimensional. Cualquier conjuro lanzado dentro de un espacio extradimensional (como el creado por el conjuro de *mansión magnífica de Mordenkainen*) está sujeto a las mismas restricciones que la magia lanzada en Undermountain.



Los conjuros no son capaces de destruir o alterar la forma de los techos, pilares, columnas, muros o suelos mágicamente protegidos de Undermountain. Por ejemplo, un conjuro de *terremoto* no puede provocar el hundimiento de un techo o crear grietas en la mazmorra. Las puertas y el mobiliario, sin embargo, no cuentan con esta protección.

Mientras estén en Undermountain, los aventureros que reciban sus conjuros de deidades o Patrones Sobrenaturales seguirán siendo capaces de hacerlo. Además, los conjuros que permitan contactar con seres de otros planos funcionarán con normalidad.

## CONJUROS DE RECADO

Dentro de Undermountain, no se puede contactar con Halaster por medio de conjuros de *recado*. Cualquier criatura que intente comunicarse con él con un conjuro de *recado* será redirigida por medios mágicos al secretario nótico del Mago Loco (consulta el nivel 9, zona 31). Cada vez se le contacte de esta manera, este último responderá con una cadena de improperios en infracomún. Otras cosas que el nótico podría decir en ese mismo idioma son estas:

- “¿Estás vivo o solo esperando a que te conjuren?”.
- “¡Largo de mi espacio extradimensional!”.
- “¡Hay un nudo en la Urdimbre! ¡No puedo desatarlo!”.
- “Halaster no está en casa ahora mismo”.

## ARQUITECTURA

Undermountain está construida con una mezcla de piedra lisa cortada y otro tipo de piedra más basta, con la ocasional intrusión de algún túnel o caverna natural. Ciertos niveles cuentan con características arquitectónicas excepcionales; por ejemplo, el nivel 16, el Laberinto de Cristal, tiene paredes, suelos y techos de cristal.

### TECHOS

Es útil saber la altura de los techos, en especial si las criaturas que hay en la zona pueden trepar o volar.

**Salas.** El techo de una cámara es al menos tan alto como el ancho de esta, y a menudo más alto. Si la altura del techo de una estancia no se especifica en el texto, debes suponer que es la altura mínima.

**Túneles.** El techo de un túnel es tan alto como el ancho de este, a menos que se indique otra cosa. La mayoría de los túneles de Undermountain son abovedados y no presentan soportes estructurales visibles. Las excepciones se mencionan en el texto.

### PUERTAS Y PUERTAS SECRETAS

Las puertas normales (incluidas las puertas dobles) están hechas de madera gruesa y resistente, con bisagras y tiradores de hierro; están protegidas contra la humedad por medio de la magia. Las puertas secretas se han fabricado con el mismo material que la superficie en la que están insertas (generalmente piedra) y para localizarlas se requiere superar una prueba de Sabiduría (Percepción) CD 20, a menos que se indique otra cosa. Al cerrarse, la mayoría de las puertas y puertas secretas quedan selladas herméticamente, evitando que los gases y las criaturas gaseosas puedan atravesarlas; las excepciones se indican en el texto.

Una puerta de un solo sentido puede abrirse manualmente solo desde un lado (el otro lado no cuenta con tirador ni bisagras). Para abrir una puerta de un solo sentido desde el lado “incorrecto” hará falta un conjuro de *abrir* o algún efecto mágico similar.

No hay muchas puertas en Undermountain que tengan cerraduras, pero las que hay están fabricadas con maestría

artesanal. Al enfrentarse a una puerta con cerradura, un personaje podrá forzarla usando herramientas de ladrón y superando una prueba de Destreza CD 20.

Una puerta cerrada con llave o atrancada podrá abrirse por la fuerza superando una prueba de Fuerza (Atletismo) CD 20. Cualquier criatura que no supere una prueba para abrir una puerta determinada no podrá intentarlo de nuevo

## METAS DE HALASTER

La presencia del Mago Loco se hará patente a lo largo de esta aventura. Casi siempre observa a distancia; se divierte contemplando cómo los aventureros luchan contra los moradores y los otros peligros de su mazmorra. Otras veces, aparece ante ellos en forma de ojo espectral o de alguna otra fuerza mágica. ¿Por qué tolera la presencia de intrusos en su hogar? ¿Qué pretende? Eso debes ser tú quien lo decida.

En esta caja se describen varias posibles metas para Halaster. Escoge una que te guste o determínala al azar tirando un d6. No obstante, su objetivo puede cambiar en cualquier momento sin explicación alguna; hablamos del Mago Loco, después de todo.

**Meta 1: Limpiar su morada.** Halaster quiere que los aventureros despejen algunas partes de su mazmorra para poder repoblar los túneles con nuevas amenazas procedentes de todos los planos. No le gusta la cantidad de espacio que los drows han ocupado en los niveles 3, 10 y 12. También le preocupa que el conflicto entre los githyanki del nivel 16 y los azotamientos del nivel 17 pueda escapar a su control; por tanto, desea que un bando u otro (o ambos) sean aniquilados.

**Meta 2: Destruir a Ezzat.** Un irritante liche llamado Ezzat ha encontrado refugio en el nivel 20 y Halaster quiere que los personajes destruyan al liche y su filacteria. El Mago Loco ha vinculado a dos genios (un dao y un marid) al nivel 19 y los usará para ayudar a los aventureros a conseguir esta meta.

**Meta 3: Imbuir de miedo los corazones de los héroes.** Halaster pretende reducir el número de intrusos que desciende por el pozo para acosarle y robarle sus valiosas pertenencias. Para ello, su objetivo consiste en aterrorizarlos y enviarlos de vuelta a Waterdeep gritando de espanto; quiere que sus horribles relatos hagan que otros se lo piensen dos veces antes de descender a Undermountain.

**Meta 4: Convertirse en el lord en la sombra de Waterdeep.** Los Shadowdusk fueron unos nobles de Waterdeep que, llevados por una espiral de locura, se refugiaron en Undermountain. Halaster quiere devolverles el poder sobre la urbe, allá arriba, y utilizarlos como títeres para gobernar la Ciudad de los Esplendores desde las profundidades, como lord en la sombra. Los aventureros podrán frustrar el plan del Mago Loco destruyendo a los líderes de la familia Shadowdusk y arrasando su fortaleza, ubicada en el nivel 22.

**Meta 5: Encontrar un aprendiz.** Halaster está buscando a algunos aprendices dignos de su tiempo y su tutela. Cultiva a sus nuevos talentos en el nivel 9, pero también presta mucha atención a otros lanzadores de conjuros arcanos que entran en Undermountain. Por supuesto, una vez que la novedad de los aprendices más recientes desaparezca, el Mago Loco probablemente hará lo mismo que hizo con todos los anteriores: enseñarles formas de mutilarse y destruirse a sí mismos.

**Meta 6: Localizar a Jhesiyra.** En algún lugar, en el fondo de su retorcida y paranoica mente, Halaster cree que Jhesiyra Kestellharp aún sigue con vida y que planea destruirlo. No tiene ni idea de dónde podría estar, pero no descansará hasta que se resuelva el misterio de su desaparición y ella vuelva a ser su prisionera. El Mago Loco piensa que puede usar a los aventureros para sacar a Jhesiyra de su escondite. Sin embargo, ella está a su vez recurriendo a ellos para encontrar y destruir a Halaster.



## EXPANDIR UNDERMOUNTAIN

Cada nivel de la mazmorra tiene túneles que conducen más allá de los bordes del mapa. Estos túneles pueden ignorarse si no deseas expandir la mazmorra. Pero si quieres ampliar un nivel mediante nuevas salas de tu propia creación, puedes adjuntar tu sección de la mazmorra a un mapa existente utilizando alguno de estos túneles de conexión.

con esa misma puerta, a menos que se sirva de otra criatura o de una herramienta (por ejemplo una palanca) para hacer fuerza.

Si la dirección en la que una puerta se abre resulta importante, decide tú hacia qué zona se abre esta.

## RUNAS ANTIGUAS

Las runas antiguas son viejos símbolos imbuidos de poder mágico. Tras años de estudio, cualquier criatura que pueda lanzar el conjuro de *símbolo* podrá aprender una runa antigua y añadirla a la selección de símbolos que se pueden crear mediante ese conjuro. Halaster ha pasado varias vidas estudiando runas antiguas, inventando otras nuevas y sirviéndose de la volátil magia de estas. Le gusta colocarlas a lo largo y ancho de Undermountain como obstáculos peligrosos.

El apéndice B presenta múltiples runas antiguas en tarjetas de papel que puedes fotocopiar y recortar para crear una baraja de runas antiguas. Cuando se den las condiciones para que una de ellas aparezca, se sacará una carta de este mazo para establecer de qué runa se trata y cuál es su efecto.

Las runas antiguas funcionan como símbolos creados usando el conjuro de *símbolo*, con los siguientes ajustes:

- Una runa antigua tiene dos posibles efectos: uno beneficioso (llamado efecto de ayuda) y otro dañino (denominado efecto de perjuicio). El creador de la runa elige qué efecto produce o puede dejarlo al azar tirando un dado para establecer si se activa el efecto de perjuicio (resultado impar) o el efecto de ayuda (resultado par).
- Una runa antigua activada tendrá como objetivos a una o más criaturas que se encuentren a 60 pies o menos de distancia, de acuerdo con las especificaciones del lanzador. Una vez que el efecto se active, dicha runa desaparecerá y el conjuro acabará.

Las criaturas no realizan tirada de salvación contra el efecto de bendición de una runa antigua. Las tiradas de salvación para resistir el efecto de perjuicio de la runa antigua de Halaster tienen salvación de conjuros CD 22.

## PORTALES

Halaster crea portales mágicos que permiten viajar al instante entre los niveles de la mazmorra. También puede erigir estos portales para entrar y salir de Undermountain, los cuales utiliza principalmente para repoblar la mazmorra de monstruos. Sus antiguos portales fueron destruidos por la Plaga de Conjuros y Halaster los ha reemplazado por otros nuevos que, en su mayoría, tienen su destino dentro de la mazmorra. Estos portales no están sujetos a las restricciones descritas en la sección “Alteraciones de la magia”.

Para abrir un portal en Undermountain normalmente se requiere una llave especial, el lanzamiento de un conjuro o alguna otra acción. A Halaster le gusta dejar pistas para ayudar a los aventureros a resolver cómo atravesar cada uno de ellos. Un conjuro de *conocer las leyendas* o algún efecto mágico similar también puede revelar la manera correcta de abrir un portal.

Un portal mágico abierto actúa como de forma bidireccional; por lo general permanece abierto durante 1 minuto tras su activación. Las criaturas que miren a través del portal abierto podrán ver el destino que hay al otro lado, como si estuvieran mirando a través de una puerta abierta a esa localización.

No se podrá abrir un portal que se encuentre dentro del área de un conjuro de *campo antimagia* o efecto mágico similar. Un *disipar magia* no tendrá efecto sobre un portal, pero un conjuro de *deseo* será capaz de destruirlo para siempre o forzar que se abra durante un máximo de 1 hora. No se podrá dañar ni destruir un portal de ningún otro modo.

Halaster prefiere estos tres tipos de portal:

**Portal de arco.** Este portal parece un arco cincelado en una pared vacía. Siempre tiene 10 pies de alto y 10 pies de ancho, a menos que se indique otra cosa. La mayoría de los portales de Undermountain son de arco.

**Portal de espejo.** Este portal está compuesto por un espejo de pared, ovoide o rectangular, encastrado en un marco de piedra tallada. Siempre tiene 10 pies de alto y 5 pies de ancho, a menos que se indique otra cosa. Todos los portales que conducen hacia y desde el nivel 10 son de espejo.

**Portal exento.** Este portal se encuentra flanqueado por dos piedras o pilares enhiestos. A menos que se indique lo contrario, estas columnas tendrán 15 pies de altura y estarán espaciadas 10 pies entre sí, con un dintel de piedra que descansa horizontalmente sobre ellas creando una forma rectangular. Debido a que este portal es independiente de otros elementos arquitectónicos, uno puede pasar a través de él desde cualquier dirección.

## RUNAS ANTIGUAS EN LOS PORTALES

Cuando se abra un portal, surgirá una runa antigua al azar dentro de su plano vertical. Roba una carta de la baraja de runas antiguas para establecer cuál aparece. Por lo general, Halaster hace que la runa tome como objetivo a la primera criatura que atravesase el portal abierto. De vez en cuando, puedes hacer que la runa se active tras pasar la segunda o tercera criatura, para mantener a los jugadores intrigados. Una vez que una runa antigua haya tenido efecto, esta desaparecerá hasta que Halaster lance de nuevo el conjuro de *símbolo* sobre el portal.

## ILUMINACIÓN

Dado que las criaturas que originalmente excavaron Undermountain tenían visión en la oscuridad y que Halaster iluminaba su camino utilizando la magia, las zonas de la mazmorra estarán a oscuras a menos que se indique otra cosa.

## UNA VISITA AL ALTERDEEP

Si tu grupo de aventureros está incapacitado o ha fallecido en Undermountain, existe una opción ciertamente inusual para mantenerlos con vida, a ellos y a la campaña: los personajes podrían despertar en una versión alternativa del Portal Bostezante; esta formará parte de una simulación de Waterdeep generada psiónicamente denominada Alterdeep, que ha sido creada por el ulitharid del nivel 17.

Si eliges esta opción, los aventureros serán estabilizados, trasladados al nivel 17 de la mazmorra por los azotamientos o sus esclavos e introducidos en unas cápsulas denominadas psicovainas. Mientras se encuentren inconscientes y atrapados en estas psicovainas, los personajes estarán inmersos en la simulación realista de Waterdeep del ulitharid. Con el tiempo, percibirán inconsistencias que les sugerirán que no están donde parecen estar y tendrán la oportunidad de conversar con el ulitharid en sus múltiples formas y convencerlo de que los libere. Para obtener más información sobre el Alterdeep y su creador ulitharid, consulta el nivel 17.





## NIVEL 1: NIVEL DE LA MAZMORRA

**E**L NIVEL DE LA MAZMORRA ESTÁ DISEÑADO para cuatro personajes de nivel 5, de modo que los aventureros que derrotan a los monstruos de este nivel deberían conseguir los suficientes PX como para subir a nivel 6.

### ¿QUÉ HABITA AQUÍ?

Además de monstruos hambrientos, un grupo de bandidos ha montado su campamento en el lugar, al igual que han hecho los osgos y goblins aliados con el cerebro criminal contemplador conocido como el Xanathar.

### LOS ENTERRADORES

Un grupo de bandidos humanos neutrales malvados que se autodenominan los Enterradores se dedican a aprovecharse de los aventureros ingenuos y les exigen un peaje de 10 po por cabeza a cambio del derecho a atravesar sanos y salvos este nivel de la mazmorra. Esta banda ha ocupado las zonas 6, 7 y 8 y tienen espías vigilando la zona 1 para que les informen de la llegada de intrusos.

Los bandidos son actores y cantantes mediocres que se disfrazan de vampiros. Los disfraces son de buena factura y resultan convincentes (incluyen pelucas, ropajes teatrales, maquillaje, colmillos falsos y uñas postizas). No obstante, los aventureros podrán darse cuenta del engaño superando una prueba de Sabiduría (Perspicacia) CD 14.

Los líderes de la pandilla, Uktarl Krannoc y Harria Valashtar, eran amantes tiempo atrás, pero su relación se agrió hace poco. No se soportan, por lo que cada uno planea eliminar al otro y tomar el control de la banda. Es probable que Harria sea la ganadora en este conflicto porque recientemente se ha hecho con el control de un

gólem de carne que vagaba por el nivel 2. Impactado por la semejanza de Harria con su creadora, el gólem se ha visto obligado a servirla.

Los Enterradores son conscientes de que los osgos y los goblins les están espiando (consulta “El Gremio del Xanathar”, a continuación). Si se topan con aventureros a los que no consigan extorsionar o derrotar, los bandidos intentarán orquestar un conflicto entre los personajes y los trasgos, con el que esperan deshacerse de uno o ambos grupos.

### EL GREMIO DEL XANATHAR

Nueve osgos (cinco de ellos bajo el control de devoradores de intelectos) son los representantes del Gremio del Xanathar en este nivel. Su misión es impedir que los aventureros accedan a los niveles inferiores y que, por tanto, interfirieran en los asuntos del Gremio. Con la ayuda de varios goblins, los osgos han establecido puestos fronterizos en las zonas 23, 28 y 39.

Los osgos y sus lamebotas goblins planean secuestrar a uno de los líderes de los Enterradores y devolverlo a Skullport para hacer que le implanten en el cráneo un devorador de intelectos, de modo que el Xanathar pueda tomar el control del grupo de bandidos. Los osgos han estado espiando a los bandidos y pronto comenzarán a tantear sus defensas. Sin embargo, les asusta el gólem de carne, por lo que dejarán pasar sin problema a los aventureros que prometan deshacerse de este. Los osgos incumplirán su parte del trato, pero los goblins lo respetarán, guiados por su instinto de supervivencia, en el caso de que los osgos y los devoradores de intelectos hayan muerto.



## MONSTRUOS ERRANTES

Hay monstruos que vagan por este nivel en busca de alimento o tesoro. Estas criaturas incluyen a carroñeros reptantes, gules, arañas gigantes, goblins, grells, gricks, cienos de todo tipo, estirges y hombres rata. Si tu sesión de juego necesita un empujón, usa alguno de los encuentros siguientes u otro que hayas ideado tú mismo.

### CARROÑEROS REPTANTES

Tres **carroñeros reptantes**, uno que se desplaza por el suelo y dos adheridos al techo, se aproximarán al grupo y atacarán a los primeros aventureros que estén al alcance de sus tentáculos cubiertos de mucosidad. Si uno de ellos consigue paralizar a un personaje con sus apéndices, continuará haciendo ataques de mordisco contra este durante los siguientes asaltos para alimentarse. Los carroñeros reptantes son demasiado estúpidos y están demasiado hambrientos como para huir ante una muerte segura.

### GOBLINS BUSCADORES DE CRÁNEOS

Mordedor y Broncas, dos agresivos **goblins** que no pertenecen a ningún grupo digno de mención, recorren la mazmorra en busca de cráneos intactos que llevarse como trofeo. Sus constantes peleas pueden escucharse hasta a 60 pies de distancia y huirán cuando se topen con los aventureros. Si uno o ambos goblins son capturados, podrán guiar a los personajes hasta el puesto fronterizo más próximo del Gremio del Xanathar, así como describir sus defensas, ya que han estado observado las idas y venidas de los trasgos del gremio durante algún tiempo.

### GUARDIÁN ESCUDO

Este nivel de la mazmorra es la morada de un **guardián escudo** defectuoso que vagabundea creyendo ser un aprendiz de mago, incluso hasta el punto de fingir que lanza conjuros. El guardián volvió a este nivel después de que su maestro, un mago, pereciera mientras exploraba el nivel 4. Se podrá encontrar el amuleto del guardián escudo allí (nivel 4, zona 16a). Hay una runa en la cabeza del guardián que coincide con otra inscrita en la parte posterior de su amuleto.

Cuando el guardián escudo ve a los personajes, desperdicia sus acciones realizando inútiles gesticulaciones que sugieren que está tratando de lanzarles conjuros de ataque. Recurrirá a los ataques normales solo si uno o más aventureros se ponen a su alcance y realizan ataques cuerpo a cuerpo contra él. Si los personajes se mantienen lejos y evitan dañar al guardián escudo, este finalizará su “ataque” tras algunos asaltos y se alejará en busca de otros moradores a los que atemorizar.

## EXPLORAR ESTE NIVEL

Todas localizaciones descritas en este nivel aparecen marcadas en el mapa 1. Los aventureros que descendan a la mazmorra desde el Portal Bostezante llegarán a la zona 1 y podrán avanzar desde allí.

### 1. POZO DE ENTRADA

Al fondo del pozo de entrada del Portal Bostezante hay una sala oscura y cuadrada de 40 pies de lado con las siguientes características:

**Salidas.** La única salida parece ser un túnel que conduce al sur antes de girar hacia el oeste (también hay una puerta secreta unidireccional al norte).

**Suelo arenoso.** El suelo está cubierto de una fina capa de arena.

**Escudos en las paredes.** Unos escudos oxidados y abollados adornan los muros, que también están pintarrajeados.

### PUERTA SECRETA UNIDIRECCIONAL

Hay una puerta secreta de un solo sentido construida en la pared norte; no podrá abrirse desde el sur sin la ayuda de un conjuro de *abrir* o algún efecto mágico similar. Cualquier aventurero que detecte la puerta oculta también percibirá un agujero de 1 pulgada de diámetro practicado a través de esta a una altura de 5 pies. En la cara norte de la puerta secreta, un **bandido** humano escucha en silencio por el agujero, atento a la llegada de aquellos que descenden por el pozo. En cuanto oiga que han entrado criaturas en la zona, el bandido se retirará para avisar a sus cómplices situados en las zonas 6, 8 y 9. Si superan una prueba de Sabiduría (Percepción) CD 20, los aventureros que estén en la sala podrán escuchar los pasos amortiguados del bandido al marcharse.

### ARENA

Una inspección de la arena revelará algunas piezas de equipo inservibles (dos clavos de hierro, un pellejo de vino vacío, un yesquero y un par de pantalones con el tallaje de un humano adulto) y una bagatela al azar que se le habrá caído a algún aventurero asustado. Lanza un d100 y consulta la tabla “bagatelas” en el capítulo 5 del *Player's Handbook* para establecer de qué se trata.

### ESCUDOS

Sesenta escudos viejos cuelgan en los muros; se romperán en pedazos si se los manipula de cualquier forma. Escrito con sangre en la pared y oculto tras uno de los escudos se aprecia el siguiente mensaje en elfo:

Tras el bosque de pilares, el Mago Loco espera,  
lanzando conjuros tras mágicas puertas.

## 2. SALÓN DE MUCHOS PILARES

En el extremo oeste de un pasillo de 20 pies de ancho (zona 2a), las escaleras descenden 10 pies hasta una sala llena de pilares (zona 2b). Otras escaleras similares siguen bajando hasta la habitación desde los túneles de 10 pies de ancho que conducen al norte, oeste y sur.

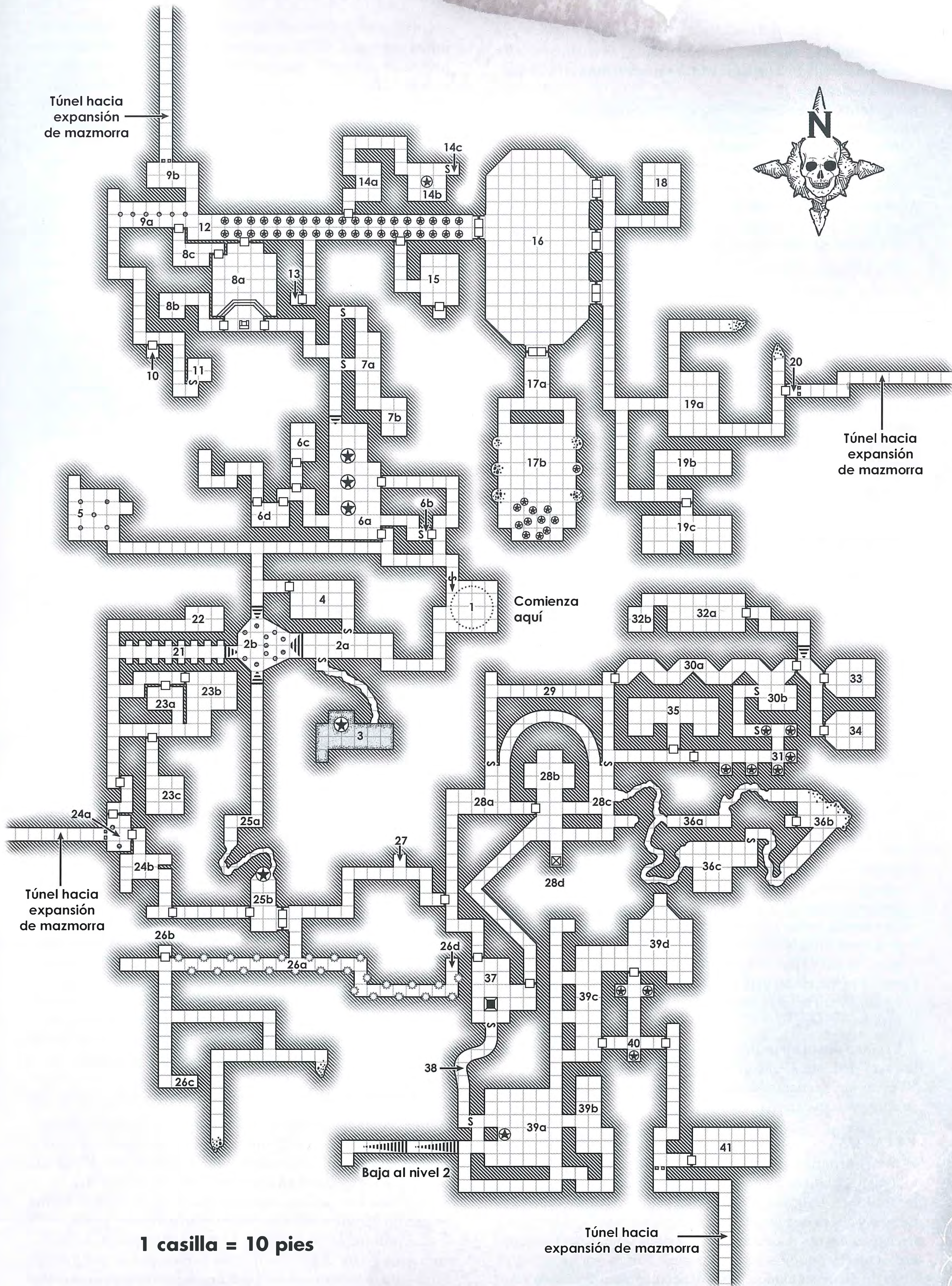
### 2A. RELIEVES DE DEMONIOS

**Bajorrelieves.** Cada sección de 10 pies de pared tiene un hueco con forma de puerta de 9 pies de alto, 4 pies de ancho y 3 pulgadas de profundidad; contiene la talla de un demonio. Cada uno de estos bajorrelieves representa a un tipo diferente de demonio (mira más adelante).

**Esqueleto.** En el suelo yace el esqueleto de un kenku, con uno de sus delgados brazos apuntando hacia el bajorrelieve de un demonio nalfeshnee que hay en la pared sur (el astuto Halaster ha colocado el cadáver aquí para ayudar a los aventureros a encontrar la puerta secreta que conduce a la zona 3).

Las tallas del muro norte de la zona 2a representan (de este a oeste) a un balor, un barlgura, un chasme, un dretch, un glabrezu, un goristro y un hezrou. Los relieves de la pared sur muestran (de oeste a este) a una marilith, un nalfeshnee, un quasit, un demonio de las sombras, un vrock y una yochlol. El hueco de la pared que contiene la talla del nalfeshnee aloja una puerta secreta que lleva a la zona 3. El hueco del muro que alberga el relieve del dretch tiene otra puerta oculta que da acceso a la zona 4. La talla del dretch cuenta con mirillas de media pulgada para espiar. Estas últimas se detectarán al hallar la puerta secreta.





1 casilla = 10 pies

MAPA 1: NIVEL DE LA MAZMORRA



## 2B. BOSQUE DE PILARES

**Osgos.** Hay dos **osgos** ocultos tras los pilares (cada uno tiene hospedado a un **devorador de intelectos** en su cavidad craneal).

**Esqueleto de serpiente.** El esqueleto de una serpiente constrictora gigante está enroscado en la mitad superior del pilar más septentrional. Estos restos del animal son inofensivos y se vendrán abajo si se les manipula, traqueando con estrépito al caer al suelo.

**Advertencia.** Las palabras “¡Por aquí muerte asegurada!” están talladas en común en el muro sureste, junto a una flecha que señala hacia la salida sur.

Los osgos percibirán a los aventureros aproximarse gracias al atributo Detectar Consciencia de los devoradores de intelectos y por lo tanto no se les podrá sorprender. Cuando los intrusos se acerquen a su ubicación, los osgos se retirarán descendiendo por el túnel situado al sur; darán un rodeo para alertar de la presencia de los personajes a los trasgos de la zona 23. Los osgos conocen los peligros del túnel del oeste (zona 21) y procuran evitarlo. Los aventureros cuya puntuación de Sabiduría (Percepción) pasiva sea igual o superior a las pruebas de Destreza (Sigilo) de los osgos detectarán a los que se hayan escondido o estén huyendo.

Cuando un osgo llegue a 0 puntos de golpe, el devorador de intelectos de su cráneo se teletransportará al exterior en busca de un nuevo anfitrión.

**Compartimento secreto.** La inspección del pilar situado más al sur revelará una piedra suelta en su base. Detrás de este bloque hay un compartimento vacío cuyo contenido fue descubierto y saqueado hace mucho tiempo.

## 3. SALA INCLINADA

Tras abrirla, una puerta secreta revelará un cubículo cuadrado vacío de 10 pies de lado, del cual parte un túnel de piedra de 5 pies de ancho. Este desciende ligeramente hasta desembocar en una habitación que huele a cloaca. La sala posee las siguientes particularidades:

**Inundación.** El suelo de la estancia tiene pendiente; su extremo oeste está 6 pies más bajo que su extremo este. Está cubierto por unas aguas negras de alcantarillado que apenas llegan a la pared este, pero cuya profundidad aumenta 1 pie por cada 10 pies de distancia hacia el oeste.

**Estatua.** Una gran hornacina situada en la pared norte alberga una escultura de tamaño natural de un sahuagin, que está sumergido en las aguas negras hasta el pecho. La estatua emite un tenue resplandor púrpura y su cabeza está vuelta totalmente del revés; uno de sus brazos se ha roto y no se ve por ninguna parte.

**Cieno.** Hay un **cieno gris** psíquico escondido bajo las turbias aguas, al norte de la escultura (resulta invisible mientras está bajo el agua).

El cieno usará su acción aplastamiento psíquico (consulta la caja “Variante: Cieno gris psíquico” en el apartado “Cienos” del *Monster Manual*) para atacar a cualquiera que se acerque a la estatua.

### ESTATUA

El aura púrpura en torno a la escultura del sahuagin es inofensiva y lanzar un conjuro de *disipar magia* sobre esta la eliminará. El brazo de la estatua se rompió hace mucho tiempo y ahora descansa junto a la pared oeste, oculto bajo las aguas negras. La cabeza de la escultura es hueca y tiene dos agujeros por ojos, más un orificio aún mayor en su boca llena de dientes afilados. Una inspección más detallada revelará que la cabeza está enroscada y se puede desenroscar.

Otros aventureros han logrado desenroscarla hasta la mitad con anterioridad, pero no terminaron de hacerlo porque el cieno gris los ahuyentó. Desenroscar y extraer la cabeza dejará a la vista un compartimento carbonizado oculto en el cuello de la estatua. Este contiene la cera derretida de las velas que se han usado para iluminar la cabeza de la escultura como si fuera una lámpara.

## AGUA

El agua se filtra a través de las grietas en el techo del cubículo, chorrea por las paredes y se acumula en el extremo oeste de la habitación antes de escurrirse lentamente por las pequeñas grietas del suelo. El agua está tibia y no es apta para su consumo, a menos que se lance sobre esta un conjuro de *purificar comida y bebida*.

## 4. ESPADA EN MANO

**Soporte de espada.** En el centro de la habitación descansa un sencillo soporte para armaduras hecho de madera; clavada en este hay una espada larga que brilla débilmente. En la base del soporte se encuentran los restos esqueléticos de una mano, entre manchas de sangre seca.

**Voces distantes.** Ecos de voces lejanas inundan ocasionalmente la sala; proceden de unos respiraderos de 10 pulgadas de largo y 5 pulgadas de ancho situados en el techo (consulta “Ecos” más adelante).

**Puerta secreta.** Se percibe claramente la presencia de una puerta secreta que conduce al sur desde este lado (no es necesario realizar ninguna prueba de característica). Posee dos mirillas a una altura de 5 pies que permiten a una criatura observar la zona 2a contigua.

Retirar la espada larga del soporte para armaduras resulta fácil, por lo que no se precisa de ninguna prueba de característica. Un conjuro de *detectar magia* revelará que el arma es mágica. Emite luz tenue en un radio de 10 pies. También lleva aparejada una maldición que impide a quien la esgrime dejarla caer. Si se arrebatara la hoja al portador, esta se teletransportará de nuevo a su mano de inmediato. Se puede acabar con la maldición lanzando sobre el portador de la espada un conjuro de *levantar maldición*, usando un efecto mágico similar o cortando la mano que sostiene el arma. La mano esquelética que hay en el suelo perteneció al orco que sostuvo esta arma por última vez.

## ECOS

Unos conductos de ventilación situados en el techo conectan con los sótanos de las tiendas, arriba en la ciudad. Canalizan las voces desde Waterdeep, pero el sonido llega tan distorsionado que las palabras pronunciadas en un extremo no resultan inteligibles para las criaturas que están en el otro. Si se hace palanca para retirar las rejillas que cubren los conductos de ventilación, una criatura Diminuta o gaseosa podría arrastrarse por estos para escapar de Undermountain.

## 5. ESCONDITE DE LOS GRELLS

Al final de un largo pasillo hay una habitación cuadrada de 50 pies de lado con cinco pilares hechos de huesos humanoides unidos con argamasa y pintados de negro. Dos **grells** flotan en dos recámaras separadas, una al norte y otra al este. El suelo de ambos espacios está lleno de huesos roídos, restos de antiguos festines (sobre todo goblins y gricks).

Las profundas recámaras y los pilares negros dan cobertura a los grells. A medida que los personajes se adentren en la sala, puede que detecten a uno o a ambos monstruos si superan una prueba de Sabiduría (Percepción) enfrentada a



las pruebas de Destreza (Sigilo) de los grells. Estas criaturas están hambrientas y perseguirán con avidez a las presas que intenten huir. No poseen ningún tesoro.

## 6. PUESTO DE VIGILANCIA DE LOS ENTERRADORES

Varios miembros de la banda de los Enterradores moran aquí disfrazados de vampiros. Si el **bandido** que vigila la zona 1 a través de la puerta secreta ha vuelto con la noticia de la llegada de los aventureros, añádelo a las fuerzas aquí ubicadas (un **capitán bandido**, seis **bandidos** y dos **doppelgangers**). Una vez alertados, se reunirán en la zona 6a y esperarán a que los personajes lleguen para poder extorsionarles.

### 6A. SALA DE LOS TRES LORES

**Estatuas.** En medio del salón, sobre unos zócalos de piedra y orientadas al este, se yerguen tres esculturas de 6 pies de alto que representan a nobles de Waterdeep equipados con armaduras de placas decorativas.

**Huesos y bastón roto.** En la base de la estatua central se encuentran los huesos de un hobgoblin muerto hace mucho tiempo, así como un bastón de madera blanco roto por la mitad.

Hay un nombre tallado en la base de piedra de cada escultura: Elyndraun (la del sur), Ruathyndar (la central) y Onthalass (la del norte). Estos han sido tachados con tiza y, debajo, se han añadido nuevos nombres en idioma goblin: Culo Apestoso, Cráneo Estúpido y Parido Mellado, respectivamente.

Un conjuro de *detectar magia* revelará la existencia de una levísima traza de magia dentro de ambos fragmentos del bastón. Este podrá ser restaurado mediante un truco de *reparar*. La primera vez que se empuñe el arma reparada, esta gemirá: “¡Socorro! ¡Ladrón! ¡Criminal!”, antes de que su magia se desvanezca para siempre. Si el lamento se produce aquí, las criaturas de las zonas 6b y 6c escucharán el ruido y acudirán a investigar.

### 6B. PUERTA SECRETA CON ALERTA

Amontonada contra el lado oeste de esta puerta secreta, indetectable desde el lado este, hay una pila de antiguos platos de cerámica que caerán y se romperán al abrirse la puerta, alertando a los bandidos de las zonas 6a, 6c y 6d.

### 6C. SALA DE UKTARL

**Bandidos.** A menos que se les haya encontrado en otro lugar, cuatro miembros de los Enterradores estarán sentados alrededor de una decrepita mesa de madera cerca de la puerta: Uktarl Krannoc (**capitán bandido** humano NM, con Interpretación +4), dos **bandidos** humanos y un **doppelganger**, todos disfrazados de vampiros. Juegan a las cartas usando una baraja marcada que Uktarl lleva siempre encima y cada uno tiene un montón de monedas apiladas en la mesa.

**Mural.** El muro norte al completo alberga un gran mural de piedra que representa una escarpada montaña horadada de cavernas y llena de pequeñas figuras de enanos esculpidas. Detrás de la montaña, unos rayos de brillante luz solar tallados se extienden hacia los bordes de la pared.

**Bañera.** Debajo del mural de la montaña, excavada en el suelo, hay una gran pileta de piedra encastrada de 8 pies de largo, 4 pies de ancho y 2 pies de profundidad.

Uktarl miente y engaña porque hacerlo le divierte. Además, tiende a culpar a otros de sus fallos como líder.

Si se le inflige daño o ve a alguno de sus subordinados masacrado, la cobardía lo llevará a refugiarse en la zona 7. Los demás huirán a la zona 8 y se unirán a los bandidos que queden allí.

Un personaje que inspeccione el mural de piedra y supere una prueba de Sabiduría (Percepción) CD 13 descubrirá que una de las diminutas figuras enanas es el extremo de una llave de piedra introducida en una cavidad que oculta sus dientes. La llave se puede sacar fácilmente del fresco y sirve para abrir la caja de piedra de la zona 14b. Los bandidos desconocen la existencia de la llave.

Uktarl mantiene su petate dentro de la pileta de piedra, junto con sus herramientas de ladrón y suficiente equipo robado como para reunir un paquete de explorador.

**Tesoro.** En la mesa hay varias pilas de monedas que suman un total de 220 pc, 91 pp y 85 po, así como un anillo de plata (25 po) grabado con símbolos enanos asociados comúnmente a la fertilidad y el vigor sexual.

### 6D. DORMITORIOS

**Mobiliario.** Hay ocho jergones dispuestos en el suelo. Dos maltrechas y oxidadas lámparas de aceite iluminan la cámara, también desde el suelo.

**Bandidos.** A menos que se encuentren en otro lugar, habrá cuatro **bandidos** humanos durmiendo en sus jergones. Un **doppelganger** estará montando guardia sentado en otro jergón.

**Tesoro.** Cada bandido lleva consigo 1d6 po en una bolsa. Al doppelganger no le interesan para nada los tesoros y no porta nada de valor.

## 7. REFUGIO DEL VAMPIRO

Estas cámaras sirvieron tiempo atrás como guarida de un verdadero vampiro. Los Enterradores usan la cripta para esconderse de moradores de la mazmorra a los que no pueden robar o matar.

Los personajes que encuentren la puerta secreta que conduce a esta zona percibirán un agujero de 1 pulgada de diámetro perforado unos centímetros sobre el suelo. Este orificio permitía al antiguo vampiro entrar y salir de su guarida transformado en niebla.

### 7A. SALA REFUGIO

Si se ven obligados a retirarse a esta estancia, Uktarl (zona 6) y Harria (zona 8) harán de este su último reducto, todavía echándose en cara mutuamente los errores cometidos. Esta sala posee las siguientes características:

**Jergones.** Una docena de jergones vacíos yacen en el suelo polvoriento.

**Frescos.** Unos frescos descoloridos cubren las paredes; representan a aldeanos y granjeros aterrorizados por un murciélago gigante.

### 7B. CRIPTA

Esta zona contiene un ataúd de madera cubierto de telarañas que descansa sobre un bloque de piedra gris de 2 pies de alto. El féretro está intacto y muestra un agujero de 1 pulgada de diámetro practicado en su panel inferior. La tapa del ataúd no está cerrada con llave.

Dentro del féretro hay una delgada capa de tierra aplastada, lo que sugiere que una criatura durmió aquí en el pasado. Un vial de agua bendita descansa en la tierra. Por lo demás, el ataúd está vacío.



## 8. CUARTEL GENERAL DE LOS BANDIDOS

El área está dominada por un salón del trono (zona 8a). Las cámaras adyacentes (zonas 8b y 8c) sirven como campamento para los miembros de los Enterradores, que investigarán cualquier ruido fuerte que provenga del salón del trono.

### 8A. SALÓN DEL TRONO DE HUESOS

**Guiverno muerto.** En el centro de la habitación se encuentran los huesos, el cráneo, las alas de piel podridas y el aguijón de un guiverno, entremezclados con fragmentos de un cristal transparente.

**Trono.** En el extremo sur de esta sala abovedada de 70 pies de altura, los escalones de mármol forman un estrado sobre el que se alza un gran trono de respaldo alto hecho de huesos entrelazados y blanqueados. Sus reposabrazos de hueso están tallados para asemejarse a una serpiente mostrando sus colmillos (mira “Trono de huesos” más adelante).

**Hacheros.** De las paredes sobresalen unos soportes para antorchas vacíos, hechos de un bronce estriado y descolorido.

Halaster atrapó al guiverno en una esfera de cristal flotante y lo dejó aquí como guardián, pero unos aventureros liberaron y mataron a la criatura hace mucho tiempo. Los restos del guiverno se encuentran junto a los fragmentos de su cristalina prisión.

**Trono de huesos.** El trono es inmune a todo daño. Su asiento almohadillado de terciopelo es la tapa abisagrada de un compartimento oculto vacío. Cualquiera que fuera el tesoro que este albergara en otro tiempo, otros aventureros lo han saqueado hace mucho.

Los apoyabrazos de serpiente del trono se animarán mágicamente y morderán a cualquiera que se siente en este o levante la tapa del asiento. Cada animal realizará un solo ataque de arma cuerpo a cuerpo (+8 a impactar) e infligirá 3 (1d4 + 1) de daño perforante si impacta. Todas las criaturas mordidas por una serpiente deberán hacer una tirada de salvación de Constitución CD 13. Sufrirán 24 (7d6) de daño de veneno si la fallan, o la mitad del daño si la superan. Después de que cada animal haya realizado un ataque, los reposabrazos volverán a su estado inanimado hasta que se vuelvan a activar.

### 8B. HABITACIÓN DE HARRIA

**Capitana bandida.** A menos que se despierte debido al jaleo, Harria Valashtar (**capitana bandida** humana NM, con Interpretación +4) seguirá durmiendo en un catre situado junto a la pared sur. Está disfrazada de vampiro, pero no lleva puestos sus colmillos mientras duerme.

**Gólem.** Un **gólem de carne** bajo el control de Harria hace guardia en el centro de la habitación.

**Mobiliario.** Otros muebles incluyen un farol encendido, que descansa sobre un baúl de madera pintado con imágenes de payasos, una alfombra circular deshilachada y un biombo de madera plegable. El baúl no está cerrado con llave y contiene útiles para disfrazarse, así como una pequeña selección de trajes y atrezzo de teatro.

Harria es una joven codiciosa, traicionera y vengativa que se considera a sí misma la actriz y cantante más infravalorada del mundo. Es incapaz de controlar al gólem una vez que este entra en estado berserk y, además, se retirará a la zona 7 si las cosas se ponen feas.

### 8C. MAESTROS DEL DISFRAZ

**Bandidos.** Sentados en sillas en torno a una larga mesa de piedra hay cinco **bandidos** humanos (miembros de los Enterradores, todos disfrazados de vampiro) y un **doppelganger** (caracterizado como sexto vampiro humano).

**Lámparas.** Dos brillantes lámparas de aceite penden de unas cadenas sobre la mesa.

**Suministros.** En la mesa hay tres conjuntos de útiles para disfrazarse y tres mochilas. Cada una de estas bolsas contiene raciones para 11 días.

Haciéndose pasar por vampiros, los bandidos y el doppelganger intentarán extorsionar a los aventureros cuando pasen. Si no les da resultado, atacarán hasta que se haga patente que están siendo superados, en cuyo caso huirán a la zona 6 en busca de refuerzos.

**Tesoro.** Cada bandido lleva consigo 1d6 po en una bolsa. El doppelganger posee una bolsa similar, además de una gema de ojo de tigre (10 po) metida en su bota.

## 9. SALAS DESVALIJADAS

Este es un rincón poco transitado de la mazmorra, aunque otros aventureros ya lo saquearon en el pasado.

### 9A. CAMINO DE LOS PILARES

**Pilares.** Hay seis pilares perlados de pequeñas muescas que se distribuyen a lo largo de todo el pasillo (las muescas contenían piedras preciosas, pero fueron robadas hace mucho).

**Hornacina.** Hay una hornacina en la esquina noroeste que alberga un amasijo de partes de armadura oxidadas (restos de una armadura animada que fue destruida hace años por unos aventureros).

### 9B. CADÁVER EN DESCOMPOSICIÓN

El cadáver lleno de gusanos de un humano fallecido yace boca abajo en el suelo, junto a una cimitarra, una ballesta ligera y una bolsa de dinero.

En el transcurso de un combate para limpiar la zona 12 de arañas gigantes, los Enterradores perdieron a uno de los suyos. Dejaron su cuerpo aquí para que se pudriera. Una prueba de Sabiduría (Medicina) CD 10 revelará que el bandido murió a causa de las mordeduras de las arañas y del veneno inoculado. La armadura de cuero del fallecido está perforada, llena de agujeros, pero sus armas están intactas. La bolsa de dinero está vacía.

## 10. CUBÍCULO LLENO DE CRÁNEOS

Los cráneos caerán al pasillo cuando se abra la puerta de esta habitación cuadrada de 10 pies de lado. Toda la estancia está llena hasta el techo con las calaveras de aventureros muertos y otros humanoides que se han cruzado con Halaster. Se han acumulado miles de cráneos en este lugar; son inofensivos, aunque un poco macabros. El cubículo no contiene nada más.

## 11. SALA DE LOS SECRETOS

**Yelmo.** Un casco de cobre verde con visera protectora descansa en el suelo, envuelto en telarañas.

**Trono.** Junto a la pared del fondo, sobre un estrado de mármol, se alza un esbelto trono; es también de cobre verde y está cubierto de telarañas.

**Tesoro.** No hay nada extraordinario en el trono o en el yelmo de cobre, y no se detecta magia en ninguno de los dos objetos. Pero si un personaje se coloca el casco mientras está sentado en el trono, se abrirá en el techo un



compartimento en forma de tubo y una *varita de secretos* caerá sobre la cabeza del aventurero (que el yelmo protegerá convenientemente).

## 12. SALÓN DE LOS HÉROES

**Estatuas.** Sobre dos filas de pedestales que recorren el pasillo hay unas esculturas de granito de tamaño natural que representan a guerreros humanos y que están encaradas hacia el interior.

**Techo cubierto de telarañas.** El techo abovedado de este largo pasillo tiene 20 pies de alto y está ligeramente oscurecido por gruesas telarañas.

**Arañas muertas.** Tres arañas gigantes yacen muertas en varios puntos en el pasillo, acribilladas por virotes de ballesta (los miembros de los Enterradores acabaron con ellas).

El pasillo alberga treinta y ocho estatuas, diecinueve en cada fila. Sus placas de identificación están gravemente dañadas o borradas, al igual que muchas de sus partes.

### PUERTAS DEL ESTE

Halaster ha colocado una runa antigua (consulta “Runas antiguas” en la página 12) en las puertas dobles que conducen a la zona 16; se activarán cuando las puertas se abran. Roba una carta de la baraja de runas antiguas para establecer cuál aparece. La runa antigua tomará como objetivo a una criatura al azar que se encuentre en esta sala y a 60 pies o menos de las puertas.

## 13. HABITACIÓN VACÍA

Al final de esta estancia hay una puerta que conduce a una habitación cuadrada y vacía de 10 pies de lado. Podría manifestarse un efecto regional en esta sala o en la contigua; queda a tu discreción (consulta “Guarida de Halaster”, página 311).

## 14. LA PEQUEÑA CAJA DE LOS HORRORES

Halaster ha colocado algunas sorpresas desagradables en este confín de la mazmorra.

### 14A. TÚNEL INCLINADO

Esta sala está vacía. El túnel norte desciende gradualmente 20 pies hasta llegar a la zona 14b.

### 14B. CORAZÓN DENTRO DE UNA CAJA

**Ácido.** El techo abovedado de la estancia tiene 15 pies de alto en los extremos y 30 pies de alto en el centro. La cúpula está llena de un ácido burbujeante que desafía la gravedad flotando a 15 pies sobre el suelo.

**Estatua.** En mitad de la sala, orientada al norte, hay una escultura de 8 pies de alto que representa a un monstruo-pep de cuatro brazos (se trata de un **barón sahuagin** petrificado sin tridente). Sus palmas membranosas sostienen una ornamentada caja cuadrada de 1 pie de lado con tapa y cerradura (consulta “Caja” más adelante).

**Puerta secreta.** Una puerta secreta se sitúa en el extremo norte de la pared este.

El ácido que hay suspendido en la zona abovedada del techo se mantiene allí por medios mágicos. Abrir la caja de piedra sin usar la llave adecuada hará que este se precipite. Cuando caiga, cada criatura que se encuentre en la habitación recibirá 11 (2d10) de daño de ácido. Cualquier criatura que comience su turno en la sustancia, volverá a recibir la misma cantidad de daño. El ácido inundará la estancia hasta una altura de 5 pies y se extenderá 40 pies por la sala en

dirección a la zona 14a antes de ser drenado lentamente por unos pequeños orificios practicados en el suelo, a razón de 1 pie por minuto.

**Caja.** La caja podrá desbloquearse y abrirse mientras la estatua la sostenga. Retirla por la fuerza de las garras de la escultura precisará superar una prueba de Fuerza (Atletismo) CD 20 y hará que el barón sahuagin petrificado vuelva a su estado de carne y hueso y ataque con sus dientes y garras.

La llave de la caja está oculta en la zona 6c. La caja también puede abrirse con un conjuro de *abrir* y su cerradura puede forzarse superando una prueba de Destreza CD 15 realizada por cualquier aventurero que use herramientas de ladrón. Abrir la caja sin la llave adecuada, sin embargo, hará que el ácido del techo caiga.

El interior de la caja está forrado con unas finas láminas de plomo para bloquear ciertas formas de magia de adivinación que incluyen el conjuro de *detectar magia*. Dentro de la caja se encuentra el corazón seco y marchito de un mago tiefling (consulta la zona 24b). Un conjuro de *detectar magia* revelará un aura mágica de nigromancia en torno al corazón, mientras que un conjuro de *identificar*, o un efecto mágico similar, permitirá conocer sus propiedades mágicas. Cualquier criatura que tenga un corazón en su propio cuerpo podrá sintonizarse con el corazón marchito como si este fuera un objeto mágico. Al hacerlo, el corazón marchito intercambiará su lugar con el corazón vivo de la criatura sintonizada, lo que tendrá el efecto de matar a la criatura al instante. El corazón vivo de la criatura se marchitará y morirá, y obtendrá las mismas propiedades que el corazón del tiefling, permitiéndole transferirse de la misma manera.

### 14C. HABITACIÓN SECRETA

Esta sala cuadrada de 10 pies de lado está vacía.

## 15. ARMERÍA

**Estantes.** Las telarañas envuelven hileras de viejos estantes para armas, muchos de los cuales se han hundido bajo su propio peso.

**Hacha.** En la pared sur hay una puerta con un hacha clavada.

Aunque su presencia podría confundirse con una advertencia, el arma es un objeto corriente y no significa nada. Se puede arrancar fácilmente de la puerta.

### HABITACIÓN SUR

Detrás de la puerta con el hacha de mano se localiza una habitación cuadrada de 10 pies de lado con un esmeril de pedal de 1 pie de grosor y 5 pies de diámetro empotrado en el suelo. Pisando un pedal de piedra antes se podía hacer girar la rueda, pero los mecanismos que hay bajo el suelo se han trabado con el paso de los años y la rueda del esmeril ya no gira.

## 16. GUARIDA DE LAS MANTÍCORAS

**Mantícoras.** En este lugar habitan tres **mantícoras**. Atacarán de inmediato a cualquiera que no sea Halaster o su “troll de la comida” (consulta la zona 18).

**Camas improvisadas.** Tres grandes montones de cortinas y tapices sucios, rasgados, entremezclados con huesos humanoides y trozos de piedra rotos, sirven como camas a las mantícoras.

**Ojo escrutador.** Si los aventureros se marchan tras matar a las mantícoras y luego regresan, se encontrarán con uno de los ojos escudriñadores de Halaster flotando en el centro de la cámara (consulta “Guarida de Halaster”, en la página 311). Estudiará a los personajes durante un minuto o dos antes de desaparecer sin hacer el más mínimo ruido.



## TESORO

Una inspección de los nidos de las mantícoras arrojará el siguiente resultado: una camisa de malla, un flagelo, una flauta de madera (2 po), una bolsa con 14 pp y 29 pc, otra bolsa que contiene 21 po y un collar de plata con un colgante de heliotropo (250 po).

## 17. RESTOS AMONTONADOS EN EL TEMPLO DE PIEDRA

Un amplio recibidor (zona 17a) conduce hasta un templo profanado que más bien parece una tumba (zona 17b).

### 17A. VESTÍBULO

El cadáver acartonado de un basilisco inusualmente grande descansa en el centro de la sala, boca arriba, con su lengua arrugada colgando y las seis patas rígidas en el aire. Entre las garras de una de sus extremidades hay un orbe transparente.

Otros aventureros mataron al basilisco en el pasado y lo dejaron aquí. Cualquiera que inspeccione el cadáver descubrirá que la criatura murió por heridas infligidas mediante ataques con armas y conjuros destructivos. Dos **ciempiés gigantes** habitan dentro de estos restos. Si se altera el cadáver del basilisco, ambos saldrán y atacarán a la criatura más cercana.

**Tesoro.** El basilisco está aferrado a un *globo flotante*. Para liberarlo debe forzarse la garra de la criatura hasta abrirla.

### 17B. TEMPLO PROFANADO

**Techo.** El techo tiene 60 pies de altura.

**Criaturas petrificadas.** Hay once esculturas a tamaño natural en diferentes poses agrupadas en el extremo sur de la sala (se trata de criaturas petrificadas).

**Estatuas.** Las hornacinas que se alinean en las paredes albergaron hace tiempo seis esculturas, pero cinco de ellas han caído y están destrozadas en el suelo. La sexta estatua, colocada en la hornacina central de la pared este, permanece intacta y parece estar hecha de piedra negra reluciente (el brillo se debe a que un **pudín negro** recubre la escultura).

El pudín negro posee 120 puntos de golpe y se mantiene inerte gracias a la magia de Halaster. Este estado de suspensión terminará y la criatura atacará si la tocan o dañan.

Las características de la piedra de la estatua son imposibles de discernir mientras el pudín negro la recubre. Una vez que este se desprenda, los personajes que superen una prueba de Inteligencia (Religión) CD 15 se darán cuenta de que la escultura representa a Gond, el dios de los inventos. Los aventureros que adoren a esta deidad superarán automáticamente la prueba. Las cinco estatuas derribadas representaron en tiempos a otros dioses, pero ahora se encuentran hechas pedazos e irreconocibles.

El conjunto de criaturas petrificadas incluye a cinco malhadados aventureros (un humano, un semiorco, una elfa y dos medianos) y seis infortunados monstruos (dos kobolds, tres goblins y un carroñero reptante).

**Tesoro.** Una corona de cobre con seis puntas de malaquita con forma de cabezas de flecha (75 po) cuelga de uno de los tentáculos de piedra del carroñero reptante.

## 18. GUARIDA DEL TROLL

Al final de un largo pasillo hay una sucia habitación cuadrada de 30 pies de lado y un hedor pútrido inunda tanto la estancia como el pasillo.

Un voraz **troll** se encuentra agazapado en la esquina suroeste de la sala y atacará a los intrusos en cuanto los vea.

Los aventureros que hagan ruido o se aproximen usando fuentes de luz al descubierto no podrán sorprenderlo.

Halaster ha hechizado al troll para que una vez al día se vea obligado a buscar comida en la zona 19a y se la lleve a las mantícoras de la zona 16. Un conjuro de *disipar magia* lanzado con éxito sobre esta criatura (CD 15) eliminará el estado “hechizado” que pesa sobre ella, pero no acabará con su naturaleza vil. El troll perseguirá a cualquier presa que intente huir.

## 19. LOS VIEJOS SALONES DE BANQUETES

Estas salas tienen las siguientes características en común:

**Barras para tapices.** Atornilladas a las paredes, próximas al techo, se sitúan unas barras de hierro para sostener tapices. Estos últimos se convirtieron en polvo hace mucho tiempo, dejando sus soportes desnudos.

**Mobiliario.** En medio de cada salón hay colocadas dos mesas de piedra de 20 pies de largo y 5 pies de ancho, flanqueadas por bancos de piedra.

### 19A. COMEDOR DE LOS CRIADOS

Esta habitación apesta. Un conjuro de *detectar magia* o efecto similar revelará sendas auras mágicas de conjuración alrededor de las mesas. Todos los días, al amanecer, montones de carne podrida se materializan sobre estas, cortesía de Halaster. En algún momento entre el amanecer y el ocaso, el troll de la zona 18 visita el lugar, pasa una hora devorando la mitad de la carne y lleva lo que queda a las mantícoras de la zona 16.

### 19B. COMEDOR DE LOS GUARDIAS

Debajo de una de las mesas de esta sala hay una jarra de cobre que dispone de una tapa abisagrada (25 po).

### 19C. SALÓN DE BANQUETES DE LOS NOBLES

La puerta de esta habitación no será fácil de abrir. Dentro, apoyado contra la puerta, está el cadáver comido por gusanos de una aventurera enana que lleva puesta una armadura de cuero andrajoso y un casquete de cuero a juego. Una de sus manos esqueléticas aferra una daga; la otra, una jarra vacía. En un banco de la estancia está su paquete de ladrón, completo salvo por la lámpara y los frascos de aceite.

## 20. MÁS ALLÁ DE LA PUERTA VERDE

En la pared de un túnel sin salida hay una puerta verde de madera. En esta hay instalada una talla de hierro fundido que representa una cara sonriente y barbuda. Aunque su apariencia es vagamente siniestra, el adorno es inofensivo, al igual que la puerta.

Detrás de la puerta hay una estancia vacía cuadrada de 10 pies de lado o, si eliges expandir la mazmorra más allá de esta habitación, un pasadizo que conduce a otra sección del nivel 1.

## 21. SALÓN DE LOS ESPEJOS

**Espejos.** Unas hornacinas de 3 pies de profundidad se alinean en las paredes norte y sur. Colgados en el fondo de cada una hay unos grandes espejos ovalados de vidrio enmarcados en pesada piedra; dieciséis en total.

**Antorcha consumida.** El extremo ennegrecido de una antorcha quemada yace en el suelo, en medio del pasillo.

Cinco de los dieciséis espejos son mágicos e irradiarán auras mágicas de ilusionismo cuando se encuentren dentro del área de un conjuro de *detectar magia*. Si un humanoide pasa entre los dos situados más al oeste, un duplicado sombrío de la criatura emergerá de cada uno de dichos espejos.



Estas copias serán hostiles hacia todas las criaturas, aunque no entre sí. Un duplicado que quede reducido a 0 puntos, o sea objeto de un conjuro de *disipar magia*, se desvanecerá convertido en una voluta de humo negro. De lo contrario, estos desaparecerán transcurrido 1 minuto. Los duplicados usan el perfil de una **sombra**, con estos cambios:

- Son autómatas sin alineamiento de un tamaño similar al de la criatura que los creó (los puntos de golpe de cada duplicado no cambiarán, con independencia del tamaño del original).
- No pueden crear sombras muertas vivientes.

Otros tres espejos (a tu elección) son marcos vacíos que contienen vidrio ilusorio sin sustancia alguna. Estos ocultan pequeños estantes excavados en las paredes tras de sí. Conjurar *disipar magia* en uno de estos espejos falsos eliminará la ilusión y revelará los estantes que hay detrás.

TESORO

Dos de los estantes están vacíos. El tercero contiene una máscara de bronce moldeada para asemejarse al rostro de Halaster (50 po).

22. HABITACIÓN VACÍA

Algunas antorchas consumidas y botellas de pociones gastadas sugieren que algunos aventureros se detienen aquí de vez en cuando, tal vez para descansar. Por lo demás, la habitación está vacía.

23. PUESTO DEL OJO DEL HUARGO

El Gremio del Xanathar tiene en este lugar un puesto de guardia que los osgos que lo comandan llaman el “Ojo del Huargo”. No se podrá sorprender a los trasgos aquí destacados, dos **osgos** y quince **goblins**, si están al tanto de que hay jaleo a la vista. Si los dos **osgos** de la zona 2b han logrado llegar hasta este puesto, añádelos a la lista de enemigos.

23A. EL DESTINO DE NIMRAITH

**Goblins.** Hay seis **goblins** aburridos pasando el rato en esta zona. Han convertido a un esqueleto humano en una marioneta y lo han colgado del techo con unas cuerdas para hacerlo bailar alrededor de la habitación. Los goblins canturrean: “¡Nimraith! ¡Nimraith! ¡Nimraith!”, mientras se contonea de un lado a otro.

**Escudo partido por la mitad.** Las dos mitades de un escudo de madera roto descansan en la esquina noroeste de la sala. Cada mitad lleva unas letras grabadas. En una se lee “Nimr” y en la otra dice “aith”.

Los goblins obedecen, temerosos, a los osgos de la zona 23b. Si sus líderes mueren, huirán hasta la zona 28 (atravesando las zonas 24 y 25).

Unido mediante una cuerda enmohecida, el esqueleto amarillento son los restos de Nimraith, un aventurero humano que pereció en Undermountain hace más de un siglo.

23B. ESTATUA DESTROZADA

**Osgos.** Dos **osgos** montan guardia. Cada uno tiene a un **devorador de intelectos** hospedado en su cavidad craneal.

**Ruido.** Los goblins que hay en la estancia contigua (zona 23a) arman el suficiente jaleo como para escucharlos desde este lugar.

**Estatua destrozada.** En el centro de la habitación se hallan los restos de una escultura hecha pedazos (los osgos están intentando reconstruirla).

Los osgos sabrán que los aventureros se acercan gracias a la ayuda del atributo Detectar Consciencia de los devoradores de intelectos, por lo que no se les podrá sorprender. Cuando los puntos de golpe de un osgo desciendan a 0, el devorador de intelectos que hay en su cráneo se teletransportará al exterior en busca de un nuevo anfitrión.

La estatua no mágica está rota en diecisiete trozos de piedra negra del tamaño de un puño (los osgos tardarán un mes en restaurarla). Cualquier personaje que supere una prueba de Inteligencia (Investigación) CD 15 podrá deducir lo que la escultura representa: tres guerreros humanos juntos sobre un montículo de piedra, mirando en lejanía y aferrados a sus espadas.

23C. CUBIL DE LOS GOBLINS

A menos que el puesto de vigilancia haya dado la alarma, habrá nueve **goblins** en el suelo, durmiendo, con sus armas y escudos al alcance de la mano. Los goblins obedecen, temerosos, a los osgos de la zona 23b. Si sus líderes mueren, huirán hasta la zona 28 (atravesando las zonas 24 y 25).

24. SALAS DE LA DESESPERANZA

Goblins y osgos transitan estas habitaciones a menudo. Sin embargo, aquí no habita ninguna criatura.

24A. PORTAL VIEJO

**Pilares.** Dos pilares de piedra, entre los que hay un arco de 10 pies de ancho, sostienen el techo de 20 pies de altura.

**Huesos orcos.** Cerca de la base de cada pilar se hallan los restos óseos de dos orcos (unos aventureros los mataron y saquearon hace mucho tiempo, sin dejar nada de valor).

Uno de los portales mágicos de Halaster se alzaba entre los pilares en otro tiempo, pero quedó destruido durante la Plaga de Conjuros. La destrucción del portal dejó tras de sí un aura persistente de magia salvaje que puede percibirse mediante un conjuro de *detectar magia*. Cuando una criatura pase entre los pilares, tira un d12 y consulta la siguiente tabla para establecer lo que sucede:

| d12  | Efecto                                                                                                                                                                                   |
|------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 1–2  | La criatura deberá hacer una tirada de salvación de Constitución CD 12 contra la magia remanente. Recibirá 22 (4d10) de daño de fuerza si la falla, o la mitad de ese daño si la supera. |
| 3–7  | No sucede nada.                                                                                                                                                                          |
| 8–11 | La criatura, junto con todas sus pertenencias y lo que lleva puesto, se vuelve invisible durante 1 hora. El efecto termina si esta ataca o lanza un conjuro.                             |
| 12   | Durante las siguientes 24 horas, cada arma no mágica portada por la criatura se iluminará con una tenue luz de color púrpura y se convertirá en un <i>arma</i> +1.                       |

24B. MAGO MUERTO

**Huesos.** Unos huesos mohosos han sido arrastrados hasta una profunda oquedad situada en la pared sur.

**Cautivo sin vida.** El esqueleto sin piernas de un tiefling cuelga engrilletado en la pared del fondo de una recámara al este. Por encima del esqueleto, en la pared, aparecen escritas con sangre seca las siguientes palabras en infernal: HABLA CONMIGO.

Un mago tiefling fue expulsado de Dweomercore, la academia secreta del nivel 9, acusado de robar conjuros y ser sospechoso de pertenecer a la Hermandad Arcana (una sociedad de magos renegados con sede en Luskan). Halaster mató al tiefling como medida de precaución y colgó sus restos



aquí a modo de macabra decoración. Si se lanza un conjuro de *hablar con los muertos* sobre el esqueleto, este responderá a todas las preguntas a las que se vea obligado para satisfacer las condiciones del conjuro; luego entonará: “¡Buscad a los pequeños enanos debajo de la montaña! ¡Uno de ellos esconde la llave de mi corazón!”. Esta pista hace referencia al mural de la zona 6c y al corazón mágico de la zona 14b.

## 25. EXCAVACIÓN

Los goblins aliados con el Gremio del Xanathar han excavado un túnel que conecta un pasillo sin salida (zona 25a) con una sala parcialmente derrumbada (zona 25b).

### 25A. GOBLIN MUERTO

**Goblin muerto.** Un goblin yace en el suelo, sin vida (un osgo le abrió la cabeza por haberse quedado dormido durante la guardia).

**Herramientas.** Tres picos y dos palas descansan sobre varias pilas de escombros en la boca de un túnel de 5 pies de ancho y 5 pies de alto que serpentea por entre el derrumbe de piedras.

### 25B. ESTATUA SIN CABEZA

Medio enterrada entre los escombros del extremo norte de esta sala parcialmente colapsada se halla la escultura de piedra de una mujer desnuda descabezada. Los personajes que se dediquen durante un rato a despejar los escombros encontrarán la cabeza de la estatua, que parece la de una cobra con sus colmillos al descubierto.

## 26. TÚNELES DESPEJADOS

Estos túneles tienen 10 pies de altura y techos planos. El cubo gelatinoso que los personajes se encontrarán por primera vez en la zona 26c los barre con regularidad. Halaster también ha colocado en este lugar una puerta que lleva hasta el nivel 10 (consulta la zona 26d).

### 26A. SALÓN DE MUCHAS VELAS

**Velas.** La sala está bien iluminada por velas de sebo que flotan en huecos poco profundos practicados en las paredes. Las velas producen calor, pero no humo.

**Sala impoluta.** El corredor está tan limpio de polvo y escombros que llama la atención.

Cada uno de los veinticinco huecos contiene dos velas encendidas. Aunque la cera chorrea por los lados de las velas, esta nunca gotea sobre el hueco, ni tampoco parece que las velas estén gastadas o consumidas.

Un conjuro de *disipar magia* lanzado sobre cualquiera de las velas, hará que todas se apaguen y luego caigan al suelo y se rompan por el impacto. Extraídas de su oquedad, las velas se convertirán en velas corrientes que no flotan y que se consumen como cualquier vela normal.

### 26B. ARMARIO EMPOTRADO VACÍO

Tras esta puerta se encuentra una estancia cuadrada de 10 pies de lado, vacía.

### 26C. ¿ES QUE ESTÁS CIENO?

Justo a la vuelta de la esquina hay un **cubo gelatinoso**. El primer aventurero en doblarla será sorprendido por el cubo, a menos que ese personaje tenga una puntuación de Sabiduría (Percepción) pasiva de 15 o superior.

### 26D. PORTAL DE ESPEJO AL NIVEL 10

Este túnel desemboca en un callejón sin salida, en cuya pared norte se sitúa un portal de espejo que conduce al nivel 10 (consulta “Portales”, en la página 12). Grabada en el marco de piedra del espejo se ve la imagen de un mago humano que empuña una varita. Las reglas de este portal son las siguientes:

- El portal se abrirá durante 1 minuto cuando se toque el espejo con una varita mágica a la que le quede al menos 1 carga.
- Los aventureros deberán ser de nivel 11 o superior para pasar (consulta “Jhesiyra Kestellharp”, en la página 10). La primera criatura en atravesarlo activará una runa anti-gua (consulta “Runas antiguas”, en la página 12).
- Cualquier criatura que cruce el portal aparecerá en la zona 8 del nivel 10, en el espacio desocupado más cercano al portal idéntico allí ubicado.

## 27. SEMIPLANO OCULTO

**Bajorrelieve.** Excavada al fondo de esta recámara hay una hornacina poco profunda que contiene una escultura en bajorrelieve; representa a un hombre desnudo y corpulento que toca un arpa (mira más adelante).

**Medio poste.** En el suelo de la estancia descansa la mitad rota de un poste de 10 pies.

Una inspección más detallada del bajorrelieve revelará la siguiente inscripción grabada en el arpa, en común:

Mírame con rostro bronceado,  
y secretos te revelaré.

Un conjuro de *detectar magia* revelará una fuerte aura mágica de conjuración en la recámara. Un personaje que entre y lleve puesta la máscara de bronce de Halaster, que se encuentra en la zona 21, será transportado a un semiplano (consulta “Semiplano”, a continuación). Cualquier objeto no mágico que ancle al aventurero al Plano Material, como una cuerda o un palo sostenido por otra criatura, quedará cortado o quebrado en dos cuando el personaje cruce el umbral.

### SEMIPLANO

El semiplano tiene el aspecto de una habitación de piedra cuadrada de 30 pies de lado con las siguientes características:

**Portal brumoso.** Una puerta abierta llena de bruma conduce de vuelta a la recámara de la mazmorra del Plano Material.

**Medio poste.** La otra mitad del poste roto de 10 pies se encuentra en el suelo, justo al lado de la puerta.

**Retrato.** Colgado boca abajo en una de las paredes hay un retrato alargado, con el marco de madera, de Halaster Blackcloak.

**Simulacro.** Sentado en una silla de roble con respaldo alto frente a la pintura, se halla un simulacro del propio Mago Loco (creado usando el conjuro de *simulacro*).

Cuando se encuentra con un aventurero por primera vez, el simulacro de Halaster dice: “Venga, no te quedes ahí parado como un bobo. Hazme tus tres preguntas sobre Undermountain. Dos de mis respuestas serán verdaderas y una será falsa”.

El simulacro sabe lo mismo que Halaster y cumplirá con su oferta, respondiendo a la primera cuestión del personaje con una mentira y a las dos restantes con la verdad. Después de responder a las tres preguntas, se derretirá como si fuera nieve mojada y quedará destruido. El simulacro no proporcionará ninguna información más y no podrá abandonar el semiplano. Este último permanecerá incluso después de que el simulacro ya no esté.



Quitarse la máscara de Halaster no afectará al semiplano. Sin embargo, si cualquier aventurero que se encuentre dentro del semiplano la lanza a través de la puerta brumosa, permitirá a otros usarla para acceder desde el Plano Material.

## 28. PUESTO DE VIGILANCIA

### APERITIVO DE GRICK

El Gremio del Xanathar mantiene aquí un puesto de guardia que los osgos que lo comandan llaman el “Aperitivo de Grick”. Dos osgos y seis goblins están destacados en esta zona.

#### 28A. CÁMARA DEL OESTE

Dos **osgos** montan guardia en esta habitación vacía. Cuando se enfrenten a cualquier amenaza, se retirarán por el túnel curvado que hay al norte hasta llegar a la zona 28c, reunirán refuerzos y se apostarán en la zona 28b como último reducto.

**Puerta secreta.** Una puerta secreta situada en la pared norte da paso a un túnel que conduce al norte. En el puesto de guardia no saben de su existencia.

#### 28B. OBELISCO DEL OJO

**Obelisco.** En el extremo norte de esta sala se sitúa un obelisco de granito de 14 pies de alto con un ojo tallado en su parte superior, en el lado orientado al sur. La mitad inferior del obelisco está cubierta de huellas de manos sucias y ensangrentadas.

**Recámaras.** Unas amplias recámaras rodean el obelisco al este, norte y oeste. Contienen una docena de camastros de goblins hechos de alfombras y harapos (no hay nada de valor en ellas).

Un conjuro de *detectar magia* revelará una leve aura mágica de adivinación en torno al obelisco; los trasgos creen (y están equivocados) que el Xanathar puede vigilarlos a través del ojo de este.

El primer aventurero en tocar el obelisco con su mano desnuda recibirá el siguiente mensaje telepático en común: “Vislumbro el futuro y veo en el tuyo un peligroso descenso. Al sur desde este lugar, tras un pasadizo secreto, aguarda el Rey de Dos Cabezas. Mira a su izquierda. Allí verás el camino que estás destinado a tomar”. Estas palabras parecen salir del interior del obelisco y pretenden sonar tranquilizadoras, pero cualquier personaje que las escuche podrá percibir un indicio de locura subyacente si supera una prueba de Sabiduría (Perspicacia) CD 15 (el obelisco fue creado por Halaster y habla como él). Esta “visión” hace referencia al pasaje secreto de la zona 38, la estatua de dos cabezas de la zona 39a y las escaleras al oeste de la estatua, las cuales descienden al nivel 2.

Lanzar un conjuro de *disipar magia* sobre el obelisco hará que deje de funcionar. Derribarlo requerirá superar una prueba de Fuerza (Atletismo) CD 25; el golpe lo romperá en pedazos contra el suelo.

#### 28C. CÁMARA DEL ESTE

**Goblins.** A menos que se les haya conducido a otra parte, habrá seis **goblins** a cubierto tras las dos mitades rotas de una mesa de piedra volcada de lado. Se asomarán por los bordes de la mesa con sus arcos apuntando hacia el basto túnel que conduce al este.

**Cadáveres.** En el suelo, entre los goblins y el túnel, hay dos cadáveres de goblins (uno decapitado) y un grick muerto, asaeteado por las flechas de los goblins.

**Puerta secreta.** Una puerta secreta situada en la pared norte da paso a un túnel que conduce al norte y al este. Los defensores del puesto de guardia no saben que existe.

Los goblins tienen órdenes de matar a cualquier grick que llegue por el túnel oriental. Habiendo perdido a varios de sus compañeros a manos de estas criaturas en la zona 36, los goblins están nerviosos y temen por sus vidas.

#### 28D. POZO CON PINCHOS OCULTO

La sección cuadrada de 10 pies de lado que hay al final de este túnel es también la tapa de un pozo de 30 pies de profundidad con pinchos de piedra en el fondo. Cualquier criatura que pese 50 libras o más y que se encuentre sobre la tapa caerá al pozo cuando esta ceda; recibirá 10 (3d6) de daño contundente por la caída y 11 (2d10) de daño perforante a causa de los pinchos. La tapa permanecerá abierta durante 1 hora y luego se cerrará automáticamente al rearmarse la trampa.

Un personaje que inspeccione el túnel en busca de trampas detectará el pozo si supera una prueba de Sabiduría (Percepción) CD 15. Amartillar unas cuñas entre los bordes de la tapa y las paredes circundantes evitará que el pozo se abra.

**Goblin muerto.** Al fondo del pozo hay un goblin con la cabeza empalada en un pincho. Su equipo se encuentra al lado. Cerca del cadáver empalado hay una cimitarra, un arco corto y una aljaba con 9 flechas. El goblin muerto también lleva consigo un amuleto: un pulgar de enano disecado.

## 29. ¡OJO, QUE OS VEO!

**Escudos en las paredes.** Dieciséis viejos escudos con blasones de reinos humanos, enanos y elfos, desaparecidos hace mucho, cuelgan en las paredes norte y sur de este túnel.

**Ojo escrutador.** Cuando los aventureros atraviesen el corredor aparecerá ante ellos un gran ojo flotante rodeado de brillantes partículas de luz. Se trata de uno de los ojos escudriñadores de Halaster (consulta “Guarida de Halaster”, en la página 311). Estudiará a los personajes durante un minuto o dos antes de desaparecer sin hacer el más mínimo ruido.

## 30. ELEMENTAL LOCO

Esta zona está compuesta por un corredor zigzagueante (zona 30a) y una sala de guardia (zona 30b). Un **elemental de aire** berserk está atrapado en este lugar. Sus aullidos se pueden escuchar en toda la zona. Debes suponer que estará en la zona 30b cuando los personajes lleguen por primera vez.

El elemental sabe cuándo se abre la puerta en cualquiera de los extremos del corredor o la puerta secreta situada en la sala de guardia. Tan pronto como oiga que alguna de ellas se abre o sienta un ligero cambio en la presión del aire, se apresurará hacia la puerta abierta, atacando a todas las criaturas que encuentre en su camino.

#### 30A. CORREDOR ZIGZAGUEANTE

Este pasillo se diseñó para entorpecer a los arqueros, reduciendo su línea de visión. Quitando algunos huesos desperdigados por el suelo, no contiene nada de interés.

#### 30B. SALA DE GUARDIA

En el suelo se aprecian un yelmo abollado, una armadura de cuero destrozada, dos mitades de un escudo de madera roto, una espada larga oxidada, una aljaba podrida, varias flechas rotas y un arco largo con la cuerda rota.

En la pared oeste una puerta secreta conduce hasta un polvoriento túnel que conecta con la zona 31.

## 31. PASILLO DE LOS EXPLORADORES

**Hombre rata.** Una **mujer rata** llamada Sylvia Featherstone merodea por el pasillo convertida en una rata gigante.



**Estatuas.** Hay varias esculturas de enanos cubiertas de telarañas sobre unos pedestales de 2 pies de alto colocados en hornacinas. Una de las situadas más al norte ha sido apartada a empujones, dejando surcos en el suelo y habilitando una puerta secreta que da paso a un túnel conectado con la zona 30b.

Si se ve acorralada, Sylvia asumirá su forma híbrida y dirá que está inspeccionando la mazmorra para encontrar comida. Si la acusan de mentir, explicará que va en busca de tesoros para poder comprar comida en Skullport (lo que también es mentira). De hecho, es una espía del Xanathar y está buscando puertas secretas que conduzcan a zonas inexploradas de la mazmorra, información que el contemplador considera valiosa. Si la amenazan, intentará reunirse con su compañero de la zona 35. En caso de ser capturada, aprovechará cada oportunidad que tenga para tratar de escapar. No lleva armadura, armas ni nada de valor encima. Está familiarizada con los niveles 1, 2 y 3 de Undermountain, pero mentirá sobre lo que hay allí, a menos que se vea obligada a decir la verdad por medios mágicos.

## 32. SUITE DE INVITADOS ILUSTRES

Los enanos Melairkyn construyeron estas habitaciones para las personalidades de postín que invitaban a su complejo subterráneo. La puerta de esta suite está tallada con la imagen de un adusto guerrero enano, bien acorazado y en pose defensiva, que se cubre con un escudo.

### 32A. ALCOBA VACÍA

Cada pared de esta estancia vacía está tallada del suelo al techo con un relieve que representa la pared de una caverna, lo que le da a la estancia un aspecto de cueva.

### 32B. BAÑO

La mitad sur de la habitación contiene una pileta encastrada, con un desagüe en el extremo oeste y un tapón de piedra para drenarla al lado. Una espita de pesada piedra sobresale de la pared sur, sobre la pileta.

Sorprendentemente, esta instalación aún funciona. Cuando se gira la espita, comienza a caer agua potable y caliente en la pileta. El agua caliente tiene su origen en fuentes subterráneas.

## 33. DORMITORIO DEL NORTE

A 2 pies del suelo, se sitúan once repisas de piedra vacías excavadas en las paredes a modo de camas. Cada una tiene 7 pies de largo y una profundidad de 3 pies, con un techo abovedado de 4 pies de alto.

## 34. DORMITORIO DEL SUR

Esta habitación es idéntica a la zona 33, salvo por un detalle: en una de las camas hay un esqueleto elfo envuelto en telarañas. Lleva una armadura de piel y está aferrado a un bastón de roble, ambos en buen estado.

## 35. SALA DE LAS RATAS

La puerta de esta estancia está ligeramente entornada; el sonido de los chillidos de las ratas llega desde el interior. En la habitación hay lo siguiente:

**Ratas gigantes.** Diez **ratas gigantes**, que recorren el lugar en busca de comida.

**Hombre rata.** Una rata gigante y oronda duerme sobre un trono de piedra desmoronado que se encuentra en un estrado frente a la puerta (esta criatura es un **hombre rata** cambiaformas llamado Flyndol Greeth).

**Fuentes.** Imperceptibles desde la puerta, hay dos fuentes semicirculares construidas en la pared sur, una en cada mitad de la habitación (consulta “Fuentes” a continuación).

Flyndol Greeth es un perezoso hombre rata que sirve al Xanathar por miedo, no por lealtad. Está esperando a que regrese su compañera, Sylvia (consulta la zona 31). Si le amenazan, Flyndol ordenará a las ratas gigantes que cubran su retirada. En caso de que escapar no sea posible, se rendirá. No obstante, no dará a sus captores ninguna información útil, a menos que lo hechicen. No lleva consigo nada de valor.

## FUENTES

Cada fuente consta de una pileta de mármol azul rodeada por un murete de contención de piedra de 1 pie de altura con orificios de drenaje en la parte interior del reborde para evitar su desbordamiento. Tallado sobre cada pileta hay un bajorrelieve que muestra la cara de un enano con la boca abierta. Antiguamente, el agua de un río subterráneo salía por las bocas y se precipitaba en las piletas, pero ya no. Ambas están secas y las barbas de piedra de los enanos están manchadas y descoloridas.

## 36. SALONES PERDIDOS

Estos salones están conectados por unos pasadizos de 5 pies de ancho con forma tubular y cuevas que suben y bajan excavadas en la roca viva. El lugar se encuentra lleno de polvo en suspensión.

### 36A. ¡GRICKS!

**Gricks.** Dos **gricks** situados en medio de esta sala parcialmente derrumbada atacarán a todos los que entren.

**Escombros.** El suelo está lleno de pequeñas rocas y guijarros, estatuas rotas y cascotes irregulares de mampostería lo suficientemente grandes como para aplastar el cráneo de un hombre.

### 36B. COMPAÑERO ATRAPADO

**Gricks.** Hay cinco **gricks** al acecho en el pasillo diagonal situado al sur. Atacarán a todos los que entren.

**Aventurero atrapado.** El gimoteo de alguien llega desde detrás de una puerta cerrada en la pared oeste que da a un armario empotrado cuadrado de 10 pies de lado. Hay un pequeño agujero perforado en el centro de la puerta.

Un grupo aventurero llamado los Apuestos Compañeros de Daggerford descendió a Undermountain hace una decena. Uno de sus miembros, un ladrón llamado Kelim la Comadreja (**espía** humano NM), se separó del grupo y dio con este rincón de la mazmorra; encontró el libro de conjuros de un aventurero fallecido hace años. Sin darse cuenta despertó a los gricks. Con su ruta de escape cortada, Kelim se encerró en el armario empotrado para evitar que lo devoraran. Perforó un pequeño agujero en la puerta para poder mirar fuera y que entrara algo de aire fresco. Quiere escabullirse cuando los gricks estén dormidos o distraídos, pero está demasiado asustado para salir. Lleva dos días sin comida ni agua.

Si le rescatan, Kelim entregará a sus salvadores el libro de conjuros que ha robado como muestra de gratitud. Dejando eso aparte, el hombre es un pusilánime de poco fiar que traicionará a cualquiera con tal de salvar su propio pellejo. No sabe dónde está el resto de su grupo de aventureros (consulta el nivel 2), pero tampoco parece importarle.

**Tesoro.** El libro de conjuros robado contiene los siguientes conjuros: *disipar magia*, *dormir*, *entender idiomas*, *falsa vida*,  *fingir muerte*, *invisibilidad*, *manos ardientes*, *marchitar*, *ráfaga de viento*, *relámpago*, y *visión en la oscuridad*.



Kelim también lleva consigo un paquete de explorador (con sus suministros perecederos, en su mayoría agotados) y una bolsa que contiene 5 ppt, 24 po y 4 pp.

### 36c. TRONO BOCA ABAJO

**Grick dormido.** Hay un **grick alfa** acurrucado en la sección ubicada más al sur de la habitación, donde parece estar dormido. La criatura se ha dado un festín de goblins hace poco y no tiene hambre. Si los personajes se mantienen a una distancia de al menos 10 pies y no le infligen daño, les ignorará.

**Gravedad invertida.** Directamente sobre el grick, en el techo de 20 pies de altura, hay un trono de piedra colocado del revés, en el cual se encuentra sentado un minotauro momificado con gemas incrustadas en sus ojos (consulta “Tesoro”, más adelante). Un hacha a dos manos descansa al pie del trono.

**Escombros.** Hay restos de piedra esparcidos por el suelo y el techo.

**Puerta secreta.** Esta puerta secreta está escondida en el rincón situado al este de la pared norte. Los gricks no saben cómo abrirla.

La mitad superior de la habitación se encuentra bajo el efecto de un conjuro permanente de *invertir la gravedad*. El efecto se apoderará de cualquier criatura u objeto que levante más de 10 pies del suelo. Lanzar con éxito un conjuro de *disipar magia* (CD 18) pondrá fin al efecto, provocando que las criaturas y los objetos que haya en el techo se precipiten, si no hay nada que contrarreste el efecto de la gravedad normal sobre ellos.

**Tesoro.** La momia está inanimada y su hacha a dos manos no tiene nada de especial. Una de las piedras preciosas colocadas en los ojos del minotauro es un ágata listada (10 po) y la otra una circonita (50 po).

## 37. SALA DE MAPAS

Cuatro miembros de un grupo de aventureros llamado los Apuestos Compañeros de Daggerford descansaron aquí hace varios días. Una discusión entre ellos llegó a las manos, llevando a tres de sus miembros a matar al cuarto y a deshacerse de él. La estancia posee las siguientes características:

**Mapa.** Hay un mapa de 30 pies de ancho que asciende desde el suelo hasta el techo, tallado en la pared oeste (consulta “Talla del mapa” más adelante).

**Pozo abierto.** En mitad de la habitación se sitúa un pozo abierto cuadrado de 10 pies de lado. Un **redivivo** se encuentra atrapado en el pozo y puede escucharse como se revuelve en su interior.

**Puerta secreta.** Hay una puerta secreta oculta en la pared sur. Permite acceder a un túnel curvo (zona 38).

### TALLA DEL MAPA

Esta elaborada imagen es un corte transversal de Undermountain; muestra lo que claramente es el monte Waterdeep y la Ciudad de los Esplendores arriba, más los veintitrés pisos de mazmorras vacías agrupados bajo esta. Cada uno de los niveles tiene su propio estilo, pero no aparecen nombres o detalles que sugieran cómo se llaman o lo que contienen. Destacan tres particularidades:

- Junto al tercer nivel hay un bajorrelieve que muestra un cráneo en llamas.
- Junto al nivel dieciséis se encuentra un bajorrelieve que destaca un cometa.
- Junto al nivel veintitrés (el más profundo) hay un bajorrelieve que muestra una torre con una pequeña runa grabada en la parte superior.

Una inspección más detallada revelará que el cráneo en llamas, el cometa y la torre son botones que se pueden presionar.

**Cráneo en llamas.** Esta talla representa a Skullport. Cada vez que se presiona este botón, una voz mágica, masculina e incorpórea, invade la sala y dice en común: “Acceso vía portal a Skullport deshabilitado”.

**Cometa.** Esta talla representa a Puerto Estelar, el asteroide que orbita Toril y al que se puede llegar a través de un portal en el nivel 16. Cada vez que se presiona este botón, una voz mágica, masculina e incorpórea, invade la sala y dice en común: “Acceso vía portal a Puerto Estelar solo desde el nivel 16”.

**Torre.** Esta talla muestra la torre extradimensional de Halaster. El pequeño glifo situado sobre ella es su runa personal. Cada vez que se presiona este botón, una voz mágica, masculina e incorpórea, invade la sala y dice en común: “Acceso vía portal a la Torre de Halaster solo desde el nivel 23”.

### POZO

Este pozo abierto solía tener 30 pies de profundidad, pero ahora los 10 pies del fondo están llenos de cascotes. Sus lados son lisos y no se puede ascender ni descender por ellos sin magia o útiles de escalada.

### REDIVIVO

Cuando un clérigo semielfo de Waukeen llamado Halleth Garke acusó a sus compañeros aventureros de ocultarle tesoros, el resto de los miembros de los Apuestos Compañeros de Daggerford (sin incluir a Kelim, de la zona 36b, que ya se había aventurado por su cuenta) golpearon a Halleth hasta acabar con él y arrojaron su cuerpo al pozo. El clérigo “despertó” al día siguiente convertido en redivivo, dispuesto a encontrar y matar a los tres que lo asesinaron. Desafortunadamente para él, no puede salir del agujero sin ayuda y lleva días deambulando allí abajo.

Si los personajes lo sacan del pozo, Halleth les mostrará la puerta secreta de la pared sur y se ofrecerá a unirse al grupo hasta que localice a sus “amigos”, un enano escudo llamado Copper Stormforge y dos humanos llamados Midna Tauberth y Rex el Martillo. El clérigo ya no tiene acceso a sus conjuros divinos y, además, sus compañeros le robaron el equipo (incluido su símbolo sagrado), junto con un mapa totalmente erróneo del Nivel del Sargauth (nivel 3). Se mostrará abierto a que los aventureros se queden con el plano una vez lo ayuden a enfrentarse a sus asesinos y recuperen el documento. Él cree que el mapa es auténtico y preciso. Cuando los tres miembros de los Apuestos Compañeros mueran, Halleth volverá a convertirse en un cadáver. Si los personajes le han ayudado, concédeles PX como si hubieran derrotado a un redivivo en combate. Consulta el nivel 2 para obtener más información sobre los asesinos de Halleth.

## 38. TÚNEL SECRETO

Este corredor curvo está oculto tras unas puertas secretas y conecta las zonas 37 y 39. Unas huellas humanoides en el polvo sugieren que es un lugar muy transitado.

## 39. PUESTO DE VIGILANCIA OREJONES

Estas cámaras dan cobijo al puesto principal de vigilancia del Gremio del Xanathar, al que los osgos que lo comandan denominan “Orejones”. En vez de colocar vigías, los defensores del puesto (tres **osgos**, diecinueve **goblins** y dos **ettins**) confían en un **chillón** para que les alerte de la presencia de intrusos.



### 39A. SALÓN DEL REY DE DOS CABEZAS

Es muy probable que los personajes accedan a este salón a través de la puerta secreta de la pared oeste. Esta sala de 30 pies de altura posee las siguientes características:

**Estatua.** Hay una escultura de granito deformada situada en el lado este de una gran columna de piedra; la estatua está orientada hacia el este.

**Escaleras.** Al oeste de la escultura, unas escaleras descienden 200 pies hasta el nivel 2 (estas no serán inmediatamente visibles para los personajes que atraviesen la puerta secreta).

**Ruido.** El sonido de los escandalosos goblins procede de un túnel que conduce hacia el norte.

La estatua es de tamaño natural y representa a un rey enano de pie sobre un pedestal de piedra de 3 pies de altura. Del cuello del monarca brota una segunda cabeza deforme, sin apenas rasgos distintivos y con una boca alargada y sin dientes. Las inscripciones del pedestal se han desgastado. Sobre la frente del rey reposa una diadema de piedra grabada, mientras que sus grandes manos agarran la empuñadura de un martillo de guerra de piedra, cuya cabeza descansa a sus pies.

Halaster ha usado conjuros de *moldear la piedra* para crear la segunda cabeza de la escultura y eliminar las inscripciones que había en el pedestal. Sin embargo, incluso el Mago Loco ignora que la estatua esconde un secreto. Cualquier personaje que examine la escultura y supere una prueba de Sabiduría (Percepción) CD 15 advertirá que el martillo de guerra del monarca es una pieza de piedra independiente y que se puede rotar. Cuando el arma se gire de modo que la parte trasera del martillo quede orientada hacia adelante, el pedestal se elevará otros 3 pies, revelando una cavidad abierta que contiene una diadema mágica idéntica a la usada por la estatua, pero hecha de oro en lugar de piedra.

**Tesoro.** La diadema de oro es una *diadema de estallidos*.

### 39B. CUBIL DE LOS OSGOS

Hay tres **osgos** sentados en el centro de la estancia, comiendo ratas y estirges muertas de un saco. Uno de ellos tiene un **devorador de intelectos** en su cráneo, que lo controla como si fuera un titiritero. Los aventureros no podrán sorprender a los osgos debido al atributo Detectar Consciencia del devorador de intelectos. Cuando los puntos de golpe del anfitrión descendan a 0, el devorador de intelectos se teletransportará al exterior en busca de un nuevo cuerpo que habitar.

### 39C. SALA DE LOS GOBLINS

**Goblins.** Diecinueve ruidosos, míseros y hambrientos **goblins** discuten y pelean por los restos de comida llena de moho que hay en esta sala alargada.

**Goblin muerto.** Un vigésimo goblin yace muerto en el suelo, víctima de una discusión que acabó mal.

### 39D. VIEJA FORJA

**Ettins.** Dos **ettins**, una hembra llamada Krung-Jung y un macho llamado Bokk-Nokkin, moran en esta apestosa habitación. En sus frentes tienen marcados sendos símbolos del Xanathar: un círculo con un punto en el centro y diez radios equidistantes que parten de este.

**Forja.** Una fragua ennegrecida ocupa casi todo el muro norte. La magia que tiempo atrás alentaba su horno ha desaparecido hace mucho. Los ettins guardan sus tesoros dentro (mira “Tesoro” más adelante). En un estrado de piedra circular de 3 pies de alto situado frente a la forja hay un yunque de hierro.

**Martillo.** Sobre el yunque, colgado de unas gruesas cadenas de hierro, se sitúa un martillo de piedra de 7.000 libras, 10 pies de largo y 8 pies de ancho. Tallado en un lado de su cabeza pétreo están las runas enanas que representan

la tierra y el agua. El otro lado está decorado con runas similares para el aire y el fuego.

**Trofeos.** Una losa de 10 pies de ancho, 20 pies de largo y 2 pies de alto ocupa la esquina sureste de la forja. Sobre esta descansan los últimos trofeos de los ettins: dos carroñeros reptantes muertos medio descompuestos.

Estos ettins vivían en el Underdark hasta que los secuaces del Xanathar los encontraron. Las marcas en sus frentes indican que están bajo el control del contemplador.

**Tesoro.** Hay dos sacos grandes almacenados en la parte posterior de la fragua. Uno contiene 1.400 pc y 350 pp. El otro alberga 120 lingotes de hierro con un valor de 5 pp cada uno. Cada lingote pesa 1 libra y lleva estampado un martillo en una cara y un yunque en la otra.

## 40. IMITACIÓN TERRORÍFICA

**Estatuas.** Esta sala en forma de “T” tiene tres recámaras, dos al norte y una al sur. En cada una de ellas hay una preciosa estatua de granito que representa a un guerrero elfo de 8 pies de alto que lleva puesto un casco y sostiene una lanza.

**Mimeto.** En el nicho situado más al sur, tras dicha escultura, hay un montón de cascotes de piedra. La lanza que sostiene esta estatua del guerrero elfo parece estar hecha de oro (tanto la estatua como su arma son un **mimeto**. La criatura usa la lanza de oro falsa como señuelo).

El mimeto es un espécimen Grande con 75 (10d10 + 20) puntos de golpe. La criatura derribó la escultura original y amontonó los trozos rotos en el fondo de la recámara, asumiendo después la forma de la estatua.

## 41. TECHO AGRIETADO

**Estirges.** Hay una grieta de 5 pies de ancho, 30 pies de largo y 45 pies de profundidad en medio de este techo situado a 30 pies de altura; al abrirse dejó el suelo lleno de escombros. Al fondo de la grieta se encuentran veinte **estirges**.

**Herramientas.** Hay viejos picos y palas almacenados en dos carretillas de piedra situadas en la esquina noroeste.

Las estirges cuelgan de la grieta del techo como murciélagos y descenderán en masa para alimentarse de criaturas que hagan demasiado ruido o las alumbren con luces brillantes. Los osgos se pasan por aquí de vez en cuando para atrapar y matar a algunas de estas criaturas y comérselas.

## CONCLUSIÓN

Derrotar a los Enterradores significa que los futuros grupos de aventureros podrán explorar este nivel de la mazmorra sin tener que pagar peaje para poder transitar libremente. Eliminar a la banda, no obstante, también permitirá que osgos, goblins, hombres rata y demás agentes del Gremio del Xanathar establezcan nuevos puestos de vigilancia en los antiguos escondites de los bandidos.

Destruir los puestos fronterizos del Gremio del Xanathar hará que este nivel sea un lugar mucho más seguro durante un tiempo, pero también marcará el final de la fuerza que mantuvo a raya a los grells, a los gricks y a otros monstruos predadores. Estas criaturas comenzarán a expandir su territorio, topándose en ocasiones unas con otras, con resultados predeciblemente sangrientos.

Algo que nunca cambia es la constante afluencia de sangre nueva desde el Portal Bostezante. Puede que en cualquier momento otro grupo de aventureros descienda a Undermountain en busca de fortuna. De encontrarse los personajes con alguno de estos grupos, tal vez mientras se dirigen de vuelta a Waterdeep, estos podrían tratarlos como a rivales amistosos o como a competidores que deben ser eliminados.





## NIVEL 2: CÁMARAS ARCANAS

**E**

STE NIVEL DE UNDERMOUNTAIN ESTÁ DISEÑADO para cuatro personajes de nivel 6. Los que superen sus desafíos deberían haber acumulado suficientes PX como para subir al nivel 7.

### ¿QUÉ HABITA AQUÍ?

Una tribu de goblins ha ocupado muchas salas de este nivel y ha levantado un bazar. Estos goblins están enfrentados con el Gremio del Xanathar y su lord contemplador. El resto de la mazmorra se encuentra infestada de experimentos mágicos conscientes y reminiscencias de los días en que los aprendices de Halaster utilizaban este nivel como laboratorio. Los aventureros también podrían toparse con un molesto drow, una banda de hombres rata y con los miembros de un grupo de aventureros condenado.

### GOBLINS

La tribu de goblins Hueso Corroído ha invadido una antigua sala del trono (zona 1) y la ha convertido en un bazar. El Gremio del Xanathar quiere acabar con el mercado antes de que atraiga a demasiados habitantes de la superficie; los goblins, por su parte, luchan por mantenerlo abierto. La entrada a dicho bazar es gratuita, pero a aquellos que no son trasgos se les vigila de cerca.

El jefe goblin, Yek, encontró hace poco una diadema mágica que lo transformó en humano (mira la zona 1f). Tras su sorpresa inicial, Yek le cogió el gusto al cambio; después de todo lo hacía más alto. Los otros goblins sufren en silencio al recibir órdenes de un humano y les gustaría que su líder volviera a su aspecto normal. Podrían conspirar con los aventureros con tal fin, ofreciéndoles la diadema como recompensa por levantar la “maldición” de Yek.

### EL GREMIO DEL XANATHAR

El Gremio del Xanathar tiene como objetivo ocupar este nivel, saquearlo a fondo y llevar los objetos valiosos a Skullport para su venta, lo que daría un espaldarazo a la maltrecha economía de la ciudad. Hay dos puestos de vigilancia del gremio en este nivel y cada uno tiene un líder: un drow llamado Shunn “Ojos de Araña” Shurreth dirige el del norte, situado en la zona 9, y una berserker humana llamada Nadia la Recta capitanea el del sur, localizado en la zona 20.

Los hombres rata robaron hace poco una llave de piedra del puesto de vigilancia del sur. Shunn cree que esta abre algo importante (aunque no sabe qué podría ser) y quiere conseguirla. Tiene en mente capturar a un hombre rata y pedir como rescate por este que se le devuelva la llave en perfecto estado. Ofrecerá 50 po a cualquiera que le entregue a un hombre rata cautivo o, en su defecto, la ubicación de la guarida de los hombres rata (zona 14).

### EL DROW Y LA BANDA DE HOMBRES RATA

Un mago drow aliado de los Zhentarim ha establecido una base secreta en este nivel (zona 14). El elfo oscuro, Rizzeryl, tiene a ocho hombres rata bajo su mando. El Gremio del Xanathar sabe de la presencia de los hombres rata, pero no de la de su líder drow.

Rizzeryl tiene en su poder la llave de piedra que los hombres rata robaron al Gremio del Xanathar. Piensa que esta podría abrir una bóveda Melairkyn escondida en algún lugar de este nivel, pero se equivoca. De hecho, abre un portal que conecta los niveles 6 y 8 de Undermountain. El drow entregará esta llave a cambio de su vida o de la destrucción de los puestos de Gremio del Xanathar que hay en este nivel.



## LOS APUESTOS COMPAÑEROS DE DAGGERFORD

Los personajes que exploren este nivel podrán encontrar a tres miembros de los Apuestos Compañeros de Daggerford, un grupo de aventureros malvados. Si Halleth, el redivivo (mira el nivel 1, zona 37), acompaña a los personajes, usará su atributo Rastreador Vengativo para guiar al grupo hasta sus antiguos compañeros para hacerles pagar por su traición. Estos tres “Apuestos Compañeros” son:

- Copper Stormforge, un enano ladrón que valora el oro por encima de todo. Ha sido capturado y encarcelado por los goblins de la zona 1e.
- Midna Tauberth, una sacerdotisa humana de Shar que cree que puede hacerlo todo por sí sola. Los peligros de este nivel la han obligado a refugiarse en la zona 11b.
- Rex el Martillo, un guerrero humano que busca fortuna y gloria y no le importa pisotear a quien sea necesario para conseguirlos. Los aventureros le encontrarán a merced del mezzoloth de la zona 13g.

## APRENDICES TRANSMUTADOS

Halaster entregó este nivel a sus fervientes discípulos, la mayoría actualmente enloquecidos por sus estudios y transformados en nóticos y bocones barbotantes por culpa de la magia que manejaban. Un mezzoloth convocado desde los Planos Inferiores para servir como ayudante de uno de los magos los gobierna a todos ahora.

## MONSTRUOS ERRANTES

Hay monstruos que vagan por este nivel de Undermountain en busca de alimento o tesoros. Entre ellos se incluyen carroñeros reptantes, gricks, mephits, osos lechuza y espectadores. Si necesitas aumentar el nivel de desafío de tu partida, intenta añadir uno o más de estos monstruos a un encuentro que hayas diseñado.

## EXPLORAR ESTE NIVEL

Todas localizaciones de las Cámaras Arcanas descritas en este nivel aparecen marcadas en el mapa 2.

### 1. BAZAR GOBLIN

En este monstruoso mercado habitan cuarenta goblins. La mitad de ellos son guardias y el resto de ellos mercaderes. El líder goblin y su séquito se esconden en la zona 1e.

#### 1A. ENTRADA LATERAL AL BAZAR

**Desechos.** Hay basura y desperdicios tirados y esparcidos por el suelo.

**Bajorrelieves.** Las paredes están adornadas con bajo-relieves que en otro tiempo representaban a enanos transportando suministros. Los rostros de las figuras han sido picados y sustituidos por cabezas de goblins esbozadas toscamente a carboncillo.

**Ruido.** Al norte puede oírse un golpeteo. Los goblins de la zona 1b están construyendo una plataforma de madera allí.

#### 1B. SALA DE SUBASTAS

Los goblins están erigiendo una tribuna pegada a la pared norte de esta cámara de 20 pies de altura; usan madera robada de otro lugar de Undermountain. Una vez terminado el escenario, los goblins planean subastar esclavos y otras valiosas mercancías en el lugar. La plataforma será bastante grande cuando esté acabada, pero aún está en las primeras

fases del montaje. Una pila de muebles de madera destrozados se sitúa en la esquina noroeste de la zona.

También hay siete **goblins**. Tres de ellos utilizan martillos de piedra para clavar oxidadas puntillas en unas tablas decrepitas. Los otros cuatro están agrupados en medio de la habitación, manoseando un pergamino en el que alguien ha dibujado un burdo plano del escenario. Si les atacan, estos goblins se retirarán a la zona 1d. De lo contrario, no prestarán atención a los extraños.

**Tesoro.** Los goblins llevan consigo un total de 27 pc y 15 pp.

### 1C. UNA GANGA ENJAULADA

Cuatro jaulas de hierro penden de unas cadenas colgadas del techo, que tiene 10 pies de altura. Todas están vacías, excepto una que alberga a una doliente **goblin** llamada Glom.

Han atrapado a Glom robando comida que iba destinada al jefe goblin, Yek. Lleva dos días sin comer y se prestará a proporcionar información, o sus servicios como guía, a cambio de alimento o de que la liberen. La criatura sabe de la diadema mágica que ha convertido a Yek en humano y dónde guarda el jefe goblin el resto de sus tesoros (zona 1f).

Glom conoce la disposición general de este nivel de Undermountain, las ubicaciones de los puestos fronterizos del Gremio del Xanathar y la localización de las escaleras que conducen al nivel 3. Estará ansiosa por traicionar a sus libertadores si aparece alguien con más comida y, además, esta va acompañada de la promesa de una vida mejor.

Para forzar la cerradura de la jaula de Glom será preciso utilizar herramientas de ladrón y superar una prueba de Destreza CD 15. También se podrá abrir por la fuerza superando una prueba de Fuerza (Atletismo) CD 20 o mediante el sólido impacto de un arma.

### 1D. SALÓN DEL MERCADO

**Techo.** Esta habitación tiene un techo de 60 pies de altura sostenido por dos hileras de pilares de piedra.

**Vendedores goblins.** El centro de la cámara está ocupado por ocho puestos de venta. Hay veintidós **goblins** en el lugar: dieciséis vendedores (dos por puesto) y seis guardias apostados por parejas cerca de las salidas que conducen a las zonas 1e, 1f y 8.

**Trono.** Un trono de granito se yergue junto a la pared norte, sobre un estrado de piedra rectangular.

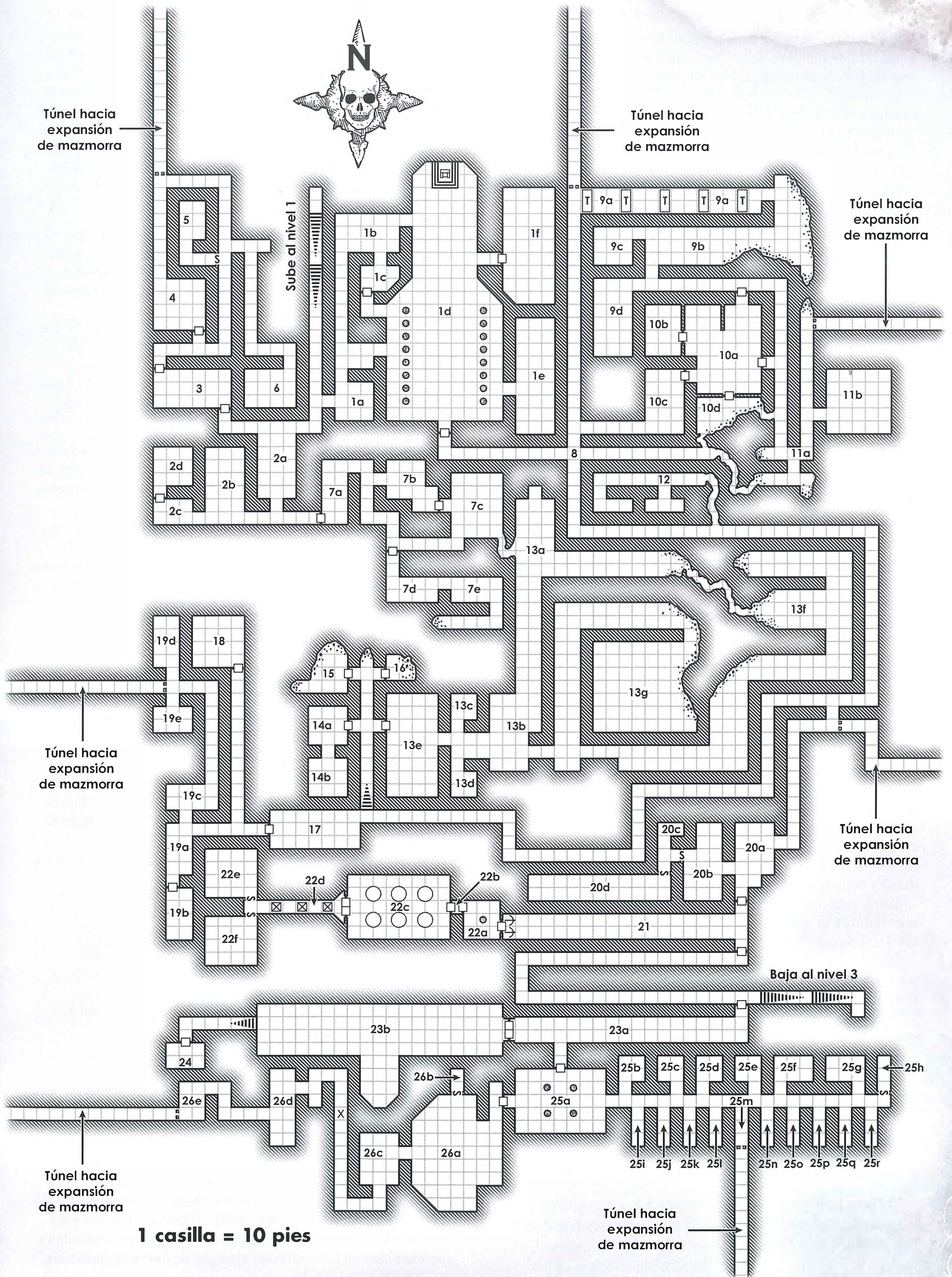
Los vendedores goblins compran y venden mercancías robadas que incluyen los elementos de equipo listados en el capítulo 5 del *Player's Handbook*, en especial armaduras, escudos, armas, equipo para aventureros, herramientas, mercancías para comerciar, comida y bebida. Los goblins compran los productos a la mitad de su precio normal y los venden por tres veces ese precio. Su comida es de pésima calidad pero se puede comer. Un personaje que supere una prueba de Carisma (Intimidación o Persuasión) CD 12 podrá regatear a un goblin el precio de un artículo hasta la mitad de su precio de venta.

Los guardias goblins tienen órdenes de mantener el orden. Si estalla una pelea o un enfrentamiento, atacarán con el objetivo de dejar fuera de combate a los visitantes problemáticos. Estos serán arrastrados por los guardias fuera del mercado y abandonados en la zona 8, despojados de sus armas y tesoros (cualquier tesoro que los goblins hayan cogido lo llevarán a la zona 1f).

**Trono.** Yek se sienta aquí cuando se digna a presidir el mercado. El trono se ha cubierto con pieles de animales y está adornado con cráneos de monstruos y baratijas retorcidas hechas de alambre.

**Tesoro.** Los guardias goblins poseen un total de 25 pc y 20 pp. Cada vendedor goblin lleva consigo una abultada bolsa que contiene 3d6 po, 3d8 pp y 3d10 pc.





1 casilla = 10 pies



## 1E. YEK EL ALTO

**Antorchas.** Unas antorchas parpadeantes iluminan esta cámara desde unos soportes de hierro.

**Osgos.** Hay cuatro **osgos**, uno en cada esquina de la habitación.

**Goblins.** Un hombre apuesto, con una diadema dorada en la frente (Yek el Alto, un **jefe goblin** transformado), está reclinado sobre un montón de cojines en el extremo norte de la sala, comiéndose una manzana. Diez **goblins** (los lamebotas de Yek) yacen sobre más cojines enmohecidos a su alrededor.

**Prisionero.** Encadenado a la pared sur hay un enano vestido con armadura de cuero y amordazado. Tiene el cabello de un color naranja cobrizo, pero su barba está rasurada (consulta “Enano afeitado”, más adelante).

Los osgos trabajan para Yek porque este les paga. Abandonarán al líder goblin y regresarán a su hogar en Skullport (en el nivel 3) si se les soborna con 5 po o más.

Si Yek ordena a los goblins entrar en combate, estos lucharán a regañadientes. Si la mitad resultan muertos o quedan incapacitados, el resto huirá. También se retirarán si su jefe es asesinado.

Yek lleva una diadema de oro (consulta “Tesoro”, más adelante) que lo ha transformado en un atractivo humano adulto. Bajo esta forma, su tamaño es Mediano. Si los aventureros se humillan ante el jefe goblin y apelan a su vanidad, se les tratará bien. En cambio, si intentan robarle o han hecho daño a alguno de sus subordinados, Yek los condenará a muerte y ordenará atacar a sus secuaces goblins y a los osgos. El líder se unirá a la refriega solo en defensa propia.

Si los personajes y Yek se despiden en términos pacíficos, tres de los adláteres goblins del jefe intentarán hablar con los aventureros más tarde, lejos de su líder. Les suplicarán que pongan fin a la “maldición” de Yek robando la diadema que ha transformado al jefe goblin en humano. No tienen un plan para hacerlo y esperan que los personajes puedan idear uno. Estos subordinados pueden sacar al resto de goblins de la sala, pero no tienen control alguno sobre los guardaespaldas osgos de Yek.

**Enano afeitado.** El barbilampiño enano es Copper Stormforge, miembro del grupo de aventureros conocido como los Apuestos Compañeros de Daggerford. Su odio por los goblins se ha multiplicado por diez desde que le han cortado la barba y, si se le deja en libertad, intentará aniquilar a todos y cada uno de ellos.

Como recompensa por liberarlo, Copper dará a sus libertadores lo que, según afirma, es un mapa auténtico del nivel del Sargauth (nivel 3). No obstante, el enano hizo un pequeño paquete con el plano y lo metió entre sus nalgas para ocultarlo de sus captores. No se ha dado cuenta de que el mapa es falso y no tiene ningún valor.

Copper Stormforge es un **batidor** enano escudo, con estos ajustes:

- Copper es neutral malvado.
- Posee los siguientes atributos raciales: habla común y enano, su velocidad caminando es de 25 pies, tiene visión en la oscuridad hasta un alcance de 60 pies, posee ventaja en las tiradas de salvación contra veneno y tiene resistencia al daño de veneno.
- No lleva armas.

**Tesoro.** Los goblins que descansan a los pies de Yek llevan consigo un total de 60 pc y 25 pp. Cada osgo porta una bolsa grande con 15 po.

La diadema del líder goblin es un objeto mágico infrecuente llamado *diadema de perfección humana*. Solo los humanoides pueden sintonizarse con ella. Esta transforma a su portador sintonizado en un atractivo humano de altura y peso promedios. La propia diadema elegirá las características físicas del nuevo aspecto, tales como edad, sexo, color de piel, color de pelo y voz. Excepto por el tamaño, el perfil y los atributos raciales del portador no cambiarán, como tampoco lo harán los objetos que lleve puestos o transporte consigo. Al quitarse la diadema, el efecto terminará.

## 1F. TESORO DE YEK

Esta sala posee las siguientes particularidades:

- Un espantoso diorama que muestra los cadáveres disecados de un contemplador y seis goblins, todos en poses de batalla y adornados con joyas.
- Un tablero de ajedrez de marfil sobre una mesita de piedra.
- Una pintura enmarcada de Yek de 9 pies de alto y 3 pies de ancho; aparece representado en su distinguida forma humana, de pie, orgulloso con su diadema de oro en la frente.
- Un robusto baúl de madera reforzado con bandas y con aros de hierro a modo de asas.

Los aventureros que saqueen el diorama encontrarán quince piezas de bisutería con un valor de 1 po cada una. El tablero de ajedrez de marfil vale 25 po. El cofre de madera contiene 2.000 pp.

El cuadro de Yek no tiene valor real, aunque un personaje avisado podría venderlo por 50 po convenciendo a algún comprador ingenuo de que la pintura representa a una figura de importancia histórica; para hacerlo deberá superar una prueba de Carisma (Engaño) CD 13.

## 2. CÁMARAS DE KALABASH

Kalabash fue uno de los aprendices de Halaster, aunque no uno de los siete originales. Lleva cientos de años atrapado en una dimensión de bolsillo y está loco de remate. Los personajes podrían tropezarse con él mientras se encuentren explorando sus aposentos.

### 2A. BOMBA DE AGUA

En el centro de esta sala hay una bomba de mano de hierro oxidado y un profundo lavabo de piedra. Esta bomba extrae agua de un manantial situado entre los niveles de la mazmorra. Usar una acción para accionarla verterá 1d4 + 1 galones de agua potable en el lavabo de piedra.

### 2B. LABORATORIO ABANDONADO

Esta habitación se encuentra llena de mesas y calderos polvorientos. El hogar de piedra de su chimenea está frío. Sobre las mesas hay montones de herramientas y equipos alquímicos, todos ellos antiguos hasta el punto de estar inutilizables. Alterar el laboratorio de cualquier forma alertará al espectro de la zona 2c.

### 2C. COCINA DEL MAGO

Esta decrepita cocina alberga una estufa de leña, una piletta para lavar, un fogón con una olla tapada y varios estantes llenos de ollas, sartenes y utensilios de cocina.

Hay un **espectro** oculto en la olla mencionada; este saldrá si se levanta la tapadera o si le perturban los ruidos de la zona 2b. La criatura puede ordenar a cuatro ollas y sartenes cercanas que cumplan sus órdenes. Trata a estos objetos como **espadas voladoras** que infligen daño contundente en lugar de daño cortante. Si el espectro es derrotado, las ollas y sartenes caerán con estrépito al suelo, de nuevo inanimadas.



## 2D. DORMITORIO DE KALABASH

La puerta que conduce a esta sala tiene un letrero escrito en común que dice: “Habitación de Kalabash. No entres, a menos que te llames Halaster”. La estancia contiene lo siguiente:

**Mobiliario.** Hay una cama polvorienta cuyo cabecero se apoya en la pared norte. A sus pies descansa un arcón de madera cerrado con llave (consulta “Cofre con trampa”, más adelante). En la esquina suroriental, sobre un escritorio, se sitúan unas pilas de tomos viejos y llenos de moho (consulta “Tesoro”, más adelante).

**Círculo de invocación.** En el suelo descansa una vieja alfombra tejida con símbolos arcanos. Bajo ella, pintado en el suelo de piedra, hay un círculo de invocación de 10 pies de diámetro y parcialmente borrado.

Este círculo de invocación oculto irradiará un aura mágica de abjuración bajo el escrutinio de un conjuro de *detectar magia*, pero tres de sus glifos de activación han sido borrados. Cualquier aventurero que lo examine y consiga superar una prueba de Inteligencia (Conocimiento Arcano) CD 15, podrá reconstruir el círculo y, con sangre o pintura, reponer los glifos que faltan en 1d10 minutos.

Si se completa el círculo, este invocará inmediatamente a Kalabash (**mago** humano calishita CM). En cuando aparezca en el centro del círculo, atacará a cualquier criatura que vea. El mago se encontrará ebrio y sufrirá los efectos del estado “envenenado” hasta que vuelva a estar sobrio o hasta que dicho estado sea eliminado mediante un conjuro de *restablecimiento menor* o algún efecto mágico similar. Borrar parte del círculo completado hará que Kalabash vuelva a su dimensión de bolsillo.

El único objeto de valor que posee el mago es su grimorio, que contiene todos los conjuros que ha preparado. Por lo demás, va de un lado a otro con una botella de vino vacía.

**Cofre con trampa.** El arcón de madera es de sólida construcción y una trampa mágica protege su cerradura de acero. Usando herramientas de ladrón, un personaje podrá forzar la cerradura si supera una prueba de Destreza CD 15. Si no lo consigue, o si alguien intenta romper o reventar la cerradura, el mecanismo liberará una pequeña descarga que infligirá 10 (3d6) de daño de relámpago a la criatura que la esté manipulando (sin tirada de salvación). El cofre está vacío, salvo por una nota escrita en común que dice: “Ahorros para la jubilación. ¡No te los gastes en cerveza, Kalabash!”.

**Tesoro.** En el escritorio hay veinte libros viejos. Todos están en blanco y cada uno podría venderse por 10 po.

## 3. TÍTERE DE HALASTER

Las dos puertas que dan acceso a esta sala son difíciles de abrir porque dentro, tras ellas, hay unos muebles apilados. Cualquiera de ellas se podrá abrir por la fuerza superando una prueba de Fuerza (Atletismo) CD 15. Aparte de estas barricadas improvisadas, la estancia contiene lo siguiente:

**Autómata.** Un muñeco animado de tamaño natural con el aspecto de Halaster Blackcloak está trabajando muy concentrado en un experimento. Se ha fabricado principalmente con madera y lienzo y, además, lleva una capa gris de mala calidad sobre los hombros. En dicha prenda se han cosido docenas de ojos de tela.

**Mesa.** El títere está inclinado sobre una mesa de piedra cubierta de equipos alquímicos polvorientos y viales con varias sustancias sólidas y líquidas, pero nada valioso ni peligroso.

El muñeco responderá a cualquier movimiento que se produzca a 20 pies o menos de distancia y amenazará a cualquier criatura que se acerque, gritando con la voz de Halaster: “¡Muerte mágica, terrible y dolorosa! ¡Bolas de fuego y relámpagos! ¡Marchaos!”. Habla y entiende el común, pero no expresará más que amenazas vacuas y el deseo de continuar con su “trabajo” sin que le molesten. Si se le pregunta en qué está trabajando, gritará: “¡Magia!” y se reirá. Un personaje que observe la labor del títere y supere una prueba de Inteligencia CD 10 (Conocimiento Arcano) tendrá la certeza de que este no hace otra cosa que mezclar sustancias inofensivas mientras farfulla un galimatías sin sentido.

El muñeco es un autómata Mediano con CA 10, 8 puntos de golpe, una velocidad caminando de 20 pies, inmunidad a los daños de veneno y psíquico y 10 en sus puntuaciones de característica. No se le puede encantar o asustar y, además, no le afecta el cansancio. Habla y entiende el común, no dispone de ataques y caerá hecho trizas si sus puntos de golpe se reducen a 0 o si es objeto de un conjuro de *disipar magia* (CD 15). Oculto en el interior del títere hay un frasco de fuego de alquimista que se romperá cuando el muñeco caiga al suelo desmadejado, haciendo que sus restos se incendien. Al fracturarse, el frasco no hará daño a las criaturas cercanas.

Si se destruye a la marioneta, la voz de Halaster resonará por medios mágicos, gritando: “¡Oh! ¿¡Quién encontrará ahora la cura para la fiebre inmunda!?”, antes de desvanecerse y que vuelva el silencio.

## 4. CAMPAMENTO ABANDONADO

El Gremio del Xanathar tenía aquí un campamento base, pero se vio obligado a abandonar el lugar después de un enfrentamiento con los Apuestos Compañeros de Daggerford.

En este lugar se aprecian suministros estropeados por todas partes y los restos de una fogata. En la esquina noreste se amontonan los cadáveres de tres osgos, así como el cuerpo de un devorador de intelectos. Una inspección de sus restos revelará un retazo de pergamino con la siguiente inscripción en común: “Tantas como estrellas hay en el cielo”. Esta frase es el santo y seña para acceder al puesto fronterizo del Gremio del Xanathar de la zona 9 sin ser atacado.

## 5. PORTAL DE ARCO AL NIVEL 4

Esta habitación polvorienta se esconde detrás de una puerta secreta que parece una pared corriente.

Integrado en el centro de la pared norte de la estancia hay un arco de piedra; su marco está grabado con imágenes que representan una lluvia de monedas. La clave, o dovela central, del arco muestra una pequeña ranura. Se trata de uno de los portales mágicos de Halaster (consulta “Portales”, en la página 12) y sus reglas de funcionamiento son las siguientes:

- Al introducir una moneda de oro en la ranura de la clave, esta desaparecerá y el portal se abrirá durante 1 minuto. Cualquier otra moneda que se inserte en dicho orificio de la dovela central también desaparecerá, pero no conseguirá abrir el portal.
- Los aventureros deberán ser de nivel 8 o superior para pasar por este portal (mira “Jhesiyra Kestellharp”, en la página 10). La primera criatura en atravesarlo activará una runa antigua (consulta “Runas antiguas”, en la página 12).
- Cualquier criatura que pase a través del portal aparecerá en la zona 11c del nivel 4, en el espacio desocupado más cercano al portal idéntico allí ubicado.



## 6. LA MÚSICA DE LOS MUERTOS

El inquietante sonido de un clavecín invade el pasillo que conduce a esta cámara. La habitación contiene lo siguiente:

**Clavecín.** En el centro de la estancia hay un clavecín hecho completamente de huesos; sus teclas son huesos de dedos humanos, enanos, ogros y medianos. Una música sombría sale del instrumento.

**Talla.** Tallado en la pared norte hay un único compás con notas musicales. Están descoloridas y no es fácil leerlas.

El clavecín de hueso ha sido encantado para tocar solo, pero se detendrá cuando una criatura viva se acerque a 10 pies o menos del instrumento. Un conjuro de *detectar magia* revelará un aura mágica de conjuración alrededor del clavecín y otra menor de nigromancia procedente de algo que se halla en su interior.

Cualquier aventurero que tenga competencia con un instrumento musical podrá tocar correctamente en el clavecín de hueso las notas que están a la vista. Si algún otro personaje intenta hacerlo, deberá realizar una prueba de Inteligencia (Interpretación) CD 20. Si la supera, hará que una calavera decorativa que hay sobre las teclas caiga y muestre el tesoro (mira “Tesoro”, a continuación). Si la falla, el ejecutante deberá realizar una tirada de salvación de Constitución CD 15. De no superar la tirada de salvación, este recibirá 22 (4d10) de daño necrótico y la carne de sus manos será devorada, dejándole unas manos esqueléticas blanquecinas (aunque funcionales).

**Tesoro.** Oculto dentro del clavecín hay un *pergamino de conjuro de alzar a los muertos*. La interpretación correcta de las notas musicales abrirá el compartimento secreto donde se guarda. Golpear o destruir el clavecín dañará el pergamino, dejándolo inservible.

## 7. HALLAZGOS ELECTRIZANTES

Varias cámaras donde antes se almacenaban el equipo de minería y el cobre extraído están ahora ocupadas por unos laboratorios dedicados a realizar experimentos con electricidad y nigromancia. Trenzia, una de las nuevas aprendices de Halaster, desarrolla sus investigaciones en este lugar.

### 7A. SALA DE TRABAJO DE TRENZIA

Este bien cuidado cuarto de trabajo apesta a carne putrefacta y a ozono. Sobre unas mesas descansan unos extraños instrumentos de metal diseñados para medir la electricidad, junto a varios retazos sueltos de pergaminos con anotaciones que incluyen términos como “tasa de descomposición” y “acumulación de carga”.

**Anotación en el diario.** Una inspección exhaustiva de la sala revelará un trozo de papel que en algún momento formó parte del diario de trabajo de Trenzia. Dice así: “Día 1. Halaster me ha cedido esta mina de cobre abandonada en las Cámaras Arcanas. Por fin tengo acceso a los componentes necesarios para mis experimentos”. A partir de este punto, todo lo escrito está emborronado y es ilegible.

### 7B. BARRILES DE LOS GULES

**Barriles.** Hay doce barriles de madera sellados y cubiertos de polvo junto a las paredes. Tres están vacíos, otros tres contienen trozos de mineral de cobre del tamaño de un puño (50 po en cobre por barril) y los seis restantes albergan cada uno a un **gul** embutido en su interior. Alterar cualquiera de estos barriles hará que los seis gules se lancen al ataque.

**Hamaca.** Una hamaca llena de mantas cuelga de unos anclajes en la pared norte (mira “Anotación en el diario”, más adelante).

**Puerta chapada en cobre.** En la esquina sureste hay una puerta chapada en cobre que está conectada a la rejilla de relámpagos de la zona 7c.

A menos que las criaturas de la zona 7c hayan sido destruidas, la puerta emitirá un suave zumbido cuando alguien se acerque. Cualquiera que toque la puerta deberá hacer una tirada de salvación de Destreza CD 10. Sufrirá 10 (3d6) de daño de relámpago si la falla, o la mitad de ese daño si la supera. Las criaturas que lleven puesta algún tipo de armadura metálica tendrán desventaja en la tirada de salvación.

**Anotación en el diario.** Entremetida en los pliegues de las pútridas mantas de la hamaca hay otra página del diario de trabajo de Trenzia. El único texto legible reza como sigue: “Día 3. Ya no confío en los otros aprendices. ¡Lo que ellos ven como misticismo yo sé que es ciencia! No soporto más sus encantamientos ni sus cuchicheos. ¡Si cualquiera de ellos intenta volver a entrometerse en mi laboratorio, le espera una sorpresa electrizante de verdad!”.

### 7C. LABORATORIO DE TRENZIA

Trenzia convirtió este laboratorio en una gigantesca trampa de relámpagos, sacrificándose a sí misma para su construcción.

**Baldosas de cobre.** El suelo está cubierto de baldosas de cobre.

**Calavera relampagueante.** Una calavera semielfa recubierta de metal (Trenzia) flota en torno a la habitación, emitiendo sonidos crepitantes cuando electrifica el suelo mediante rayos relampagueantes (consulta “Trenzia”, a continuación).

**Gólem.** Hay un **gólem de carne** en medio de la sala, entre unas mesas destruidas, fragmentos de cristales rotos y equipos de minería herrumbrosos.

**Conducto.** Un corredor curvo, de 5 pies de ancho y 5 pies de alto situado en la esquina sureste, desciende 20 pies hasta la zona 13a (el conducto dispone de gran cantidad de asideros y puntos de apoyo. No se requiere ninguna prueba de característica para descender por este).

**Trenzia.** Después de que sus experimentos científicos y nigrománticos la volvieran loca, Trenzia convenció a Halaster de que la transformara en una **calavera llameante**, con los siguientes ajustes:

- Tiene resistencia al daño de fuego e inmunidad al daño de relámpago.
- Posee el conjuro de *relámpago* preparado, en lugar de *bola de fuego*.
- Reemplaza su opción de ataque de rayo de fuego por una opción de ataque de relámpago que hace daño de relámpago en lugar de daño de fuego.

En cada uno de sus turnos, la calavera utilizará su acción para electrificar con sus rayos el suelo de placas de cobre. Así, este permanecerá electrificado hasta el comienzo del siguiente turno de la calavera. Mientras lo esté, cualquier criatura que camine sobre las placas de cobre o comience su turno en contacto con estas recibirá 10 (3d6) de daño de relámpago. El gólem de carne, en lugar de sufrir daño, ganará 10 puntos de golpe cada vez que inicie su turno sobre la superficie electrificada.

Si la calavera es destruida y luego rejuvenece (consulta el atributo Rejuvenecimiento de la calavera llameante), volverá a electrificar el suelo y a defender la sala, con o sin el gólem.

**Gólem de carne.** Este gólem tiene instrucciones de matar a todos los intrusos y no salir jamás de la habitación. Obedecerá estas y otras órdenes de Trenzia hasta que se



vuelva loco. Si el gólem ataca a la calavera relampagueante en su frenesí berserk, esta usará su siguiente acción para tratar de calmarlo. Mientras lo intenta, Trenzia no podrá electrificar el suelo.

## 7D. INFORTUNIO EN LA MINA

Hay tres **ghasts** escondidos detrás de la puerta que conduce a esta sala, esperando para atacar.

Esta habitación alberga los restos de una operación minera. Se ven zapapicos y martillos tirados por el suelo, unos huesos roídos y la túnica negra andrajosa de una maga semielfa, junto con sus botas de goma. Cabe destacar la ausencia del cráneo de la semielfa (los huesos y la ropa pertenecieron a Trenzia. Halaster entregó su cuerpo a los ghasts como alimento).

## 7E. VETA DE COBRE

**Veta de cobre.** Una pequeña zona de piedra excavada muestra una gruesa veta de mineral de cobre que la atraviesa.

**Basura.** Hay un trozo de papel en el suelo.

Se trata de otra entrada incompleta del diario de trabajo de Trenzia, que dice: “Día 10. He creado un grupo de gules usando alambres y relámpagos, pero no he impresionado a Hal. Dice que no estoy lista para Dweomercore y sus secretos arcanos. ¡Ya verá! Su gólem de carne me ha dado una idea para fabricar una trampa más traicionera que cualquiera que él pudiera llegar a diseñar. Relámpagos... ¿hay algo que no se pueda hacer con ellos?”.

## 8. CRUCERO CON FRESCOS

Los frescos que muestran las paredes de esta intersección de cuatro direcciones representan a enanos escudo trabajando. Las imágenes se mueven gracias a la magia. Los enanos aparecen rodando y apilando barriles, tallando bloques de roca, bebiendo en jarras de piedra y realizando otras labores de ese tipo. A medida que los aventureros avancen por los pasillos, los enanos les saludarán y, de vez en cuando, les guiñarán un ojo. Estos frescos animados son inofensivos.

## 9. PUESTO DE VIGILANCIA OJOS DE ARAÑA

Este rincón de la mazmorra está ocupado por el Gremio del Xanathar. Shunn Shurreth, un drow exiliado que cuenta con el favor del señor del crimen contemplador, comanda las fuerzas destacadas en el lugar.

### 9A. PASILLO CON TRAMPAS

**Osgos.** Dos **osgos** hacen guardia en el extremo oriental de este largo pasillo, punto en el que se estrecha hasta un ancho de 10 pies.

**Trampas de dardos.** La pared norte oculta cinco trampas de dardos envenenados, activadas por las placas de presión ocultas instaladas en el suelo; aparecen marcadas con una “T” en el mapa 2.

Los osgos, Bolgus y Bulkar, desarmen las trampas de dardos envenenados cuando se acercan los miembros del Gremio del Xanathar. Cuando se aproximen unas criaturas desconocidas desde el oeste, Bolgus les dará un grito para que se detengan y Bulkar formulará la siguiente pregunta: “¿Cuántos ojos tiene el Xanathar?”. La respuesta correcta es “tantos como estrellas hay en el cielo”. Si les dan mal el santo y seña, los osgos les invitarán a continuar, pero sin desarmar las trampas.

Si los aventureros se acercan desde la zona 9b sin una escolta del Gremio del Xanathar, los osgos les atacarán.

**Dardos envenenados.** Las cinco trampas de dardos envenenados están instaladas en las paredes, al norte de las placas de presión. Un personaje que busque trampas en la sala y supere una prueba de Sabiduría (Percepción) CD 15 localizará la placa de presión más cercana y los orificios de los dardos en la pared del norte.

Cuando una placa de presión soporte más de 20 libras de peso, cuatro dardos saldrán disparados desde la pared norte. Cada uno representará un ataque a distancia (+8 a impactar) contra un objetivo al azar que se encuentre sobre dicha placa. Al impactar, un dardo infligirá 2 (1d4) de daño perforante y, además, el objetivo deberá hacer una tirada de salvación de Constitución CD 15. Sufrirá 10 (3d6) de daño de veneno si la falla, o la mitad del daño si la supera. Tras activarse tres veces, el suministro de dardos de la trampa se agotará.

**Palanca oculta.** Una palanca oculta en una falsa sección de piedra próxima a donde se hallan los osgos sirve para armar y desarmar las trampas de dardos envenenados. Un personaje que inspeccione la zona encontrará la falsa sección de piedra y la palanca si supera una prueba de Sabiduría (Percepción) CD 15.

## 9B. LA BANDA DE SHUNN

**Lámparas.** Hay unas lámparas de aceite abolladas colocadas sobre algunos cascotes, iluminando esta sala parcialmente derrumbada.

**Mobiliario.** Junto a las paredes se ven cajas, barriles y siete catres de madera.

**El Gremio del Xanathar.** Siete miembros del Gremio del Xanathar (**matones** humanos NM) y su líder, Shunn “Ojos de Araña” Shurreth (consulta “Shunn Shurreth”, a continuación), están reunidos alrededor de una fogata en el centro de esta cámara. Dos **devoradores de intelectos** se han hospedado en los cráneos de dos de ellos. Estos últimos utilizarán su rasgo Detectar Consciencia para descubrir telepáticamente a las criaturas inteligentes que se aproximen.

Es imposible sorprender a Shunn y a sus matones porque los devoradores de intelectos percibirán la llegada de los intrusos. Si el anfitrión de un devorador de intelectos muere, la criatura tratará de encontrar a otro.

**Shunn Shurreth.** Una sacerdotisa drow de Lolth lanzó una maldición sobre Shunn y lo obligó a exiliarse después de que este la contrariara. La maldición lo transformó parcialmente en araña, otorgándole ocho ojos rojos arácnidos, una boca llena de colmillos y unas cerdas negras que cubren sus delgadas extremidades. Un conjuro de *levantar maldición* o de *restablecimiento mayor* devolverá al drow su forma natural, pero Shunn no desea liberarse de la maldición. Su horripilante apariencia infunde temor en los corazones de sus compañeros de armas y le ha permitido ganarse el favor del Xanathar. De hecho, el drow cree que volver a su forma normal podría debilitar su influencia sobre la banda y reducir su prestigio dentro del Gremio.

Shunn es un **guerrero de élite drow**, con los siguientes ajustes:

- Es legal malvado.
- Mientras dispone de los rasgos arácnidos otorgados por la maldición, puede trepar por superficies difíciles, incluso techos, sin necesidad de realizar pruebas de característica.



Shunn se mueve y conversa con misteriosa delicadeza y preferirá la diplomacia a la violencia al tratar con los aventureros. Si los personajes parecen interesados en pactar una tregua, el drow les ofrecerá 50 po por localizar a los hombres rata que están causando problemas a su grupo y por devolverle la llave de piedra que estos le robaron. La banda de Shunn encontró dicha llave en este nivel de Undermountain y aún siguen buscando la cerradura que abre.

Si él o sus matones son atacados, Shunn Shurreth pedirá refuerzos a los osgos de la zona 9d. El objetivo del drow ante cualquier conflicto será capturar a sus enemigos y llevarlos a rastras hasta Skullport, a modo de trofeos. Una vez allí, los prisioneros serán trasladados a isla Calavera y abandonados a merced del comandante Sundeth (consulta “Skullport”, en la página 303).

**Suministros.** Los barriles y las cajas almacenados aquí contienen suficiente agua y comida seca como para mantener a una sola persona durante 600 días o a la pandilla de Shunn durante 30 días.

**Tesoro.** Los matones llevan consigo un total de 14 po en monedas. En un cordón negro, alrededor del cuello, Shunn porta una llave plateada (5 po) que abre el cofre con refuerzos de plata de la zona 9c.

### 9C. TESORO DE LA BANDA

**Barriles.** Por las paredes se disponen unos estantes de piedra. Los barriles que soportan están tan carcomidos y viejos que se caen a pedazos con solo moverlos (la cerveza y el agua que almacenaban se han evaporado hace mucho).

**Mesa y cofre.** Hay una gran mesa de piedra cubierta de telarañas situada en el centro de la habitación. Sobre ella descansa un cofre de madera con refuerzos de plata.

**Tesoro.** El cofre tiene una cerradura que se abre con la llave plateada que porta Shunn Shurreth. Para forzarla es preciso utilizar herramientas de ladrón y superar una prueba de Destreza CD 15. El cofre contiene 100 po, las soldadas con las que Shunn paga a su banda.

### 9D. BARRACONES DE LOS OSGOS

En el polvoriento suelo de esta sala duermen diez **osgos**. Acudirán a investigar cualquier alboroto que escuchen procedente de la zona 9b.

## 10. TEMPLO DEL CIENO

Estas cuatro habitaciones conforman un santuario dedicado al agua y a los cienos. Todas las puertas que conducen a estas salas están decoradas con símbolos de agua y, además, cada una de ellas queda herméticamente sellada al cerrarse.

### 10A. CRÁNEO EN EL CUBO

**Limpio.** Esta sala de 30 pies de altura ha sido adecentada, por lo que en ella no hay ni rastro de polvo o escombros.

**Frescos.** Las paredes están decoradas con murales que representan horribles ciudades ciclópeas de piedra negra sumergidas bajo mares embravecidos.

**Cieno gigante.** Hay un **cubo gelatinoso** de 30 pies de lado atrapado en esta habitación. El monstruo estará situado en la esquina noreste cuando los aventureros lleguen por primera vez. En mitad de la criatura flota el cráneo de un enano, envuelto en cristal. Cualquier personaje que supere una prueba de Sabiduría (Percepción) CD 15 deducirá que dicha calavera no levita, sino que está suspendida dentro de un enorme cubo gelatinoso.

Un conjuro de *detectar magia* revelará un aura mágica de transmutación alrededor del cráneo, que perteneció a un duergar. Halaster ha preservado dentro de este la habilidad

mágica de los enanos grises para aumentar su tamaño. De este modo, la calavera posee ahora el poder de agrandar el cubo gelatinoso, mientras que el recubrimiento cristalino del cráneo lo protege del ácido digestivo del cubo. Al sacar la calavera del cubo gelatinoso, este último se encogerá hasta alcanzar su tamaño normal (10 pies de lado). El cráneo no tiene propiedades mágicas más allá de su capacidad para hacer crecer al cubo gelatinoso (y, potencialmente, a otros cienos; queda a tu discreción).

Mientras está agrandado por la calavera duergar, el perfil del cubo gelatinoso tiene los siguientes ajustes:

- Es Gargantuesco y puede albergar, a la vez, hasta a nueve criaturas Grandes o hasta a treinta y seis criaturas Medianas o de menor tamaño.
- Es capaz de hacer hasta cuatro ataques de pseudópodo en su turno y, además, realiza con ventaja tanto las pruebas como las tiradas de salvación de Fuerza.
- Cuando el cubo vuelve a su tamaño normal, las criaturas que ya no es capaz de contener son expulsadas a los espacios desocupados que lo rodean.

### 10B. HABITACIÓN INUNDADA

Este laboratorio, cuyo techo se encuentra a 20 pies de altura, está completamente inundado con 24.000 pies cúbicos de agua salada creada por un conjuro que salió mal. Al abrir la puerta, el agua se desbordará hacia la zona 10a. Las criaturas que se encuentren a menos de 20 pies de la puerta cuando esta se abra se verán atrapadas por la corriente y deberán hacer una tirada de salvación de Fuerza CD 12. Cualquier criatura que la falle caerá derribada y recibirá 5 (1d10) de daño contundente.

Una vez liberada el agua, inundará ambas salas hasta alcanzar una altura de media pulgada. El cadáver pútrido y descompuesto de un mago humano ataviado con una túnica verde y púrpura llegará hasta la zona 10a arrastrado por el agua. Se trata de los restos de Salamanth, uno de los aprendices más incompetentes de Halaster.

**Tesoro.** Si se inspecciona la habitación se encontrarán mesas volcadas, libros empapados en agua salada y una varita de cristal (el canalizador arcano del mago fallecido) que vale 25 po.

### 10C. ALTAR DEDICADO A JUIBLEX

**Altar falso.** En medio de esta sala de 20 pies de altura hay un altar de piedra caliza rematado por un desigual montículo de oro; parece que lo vertieron fundido sobre el altar y lo dejaron allí hasta que se enfrió y se solidificó (el montoncillo dorado es realmente una **gelatina ocre** de un color inusual atrapada en una inmovilidad mágica).

**Tallas en las paredes.** Un moho negro gotea de unos ojos sin párpados y unas bocas abiertas tallados en las paredes. Estos relieves representan a Juiblex, el demonio que todo lo consume; aunque horripilantes, las representaciones son inofensivas.

Un examen más detallado del altar revelará una inscripción en abisal que dice así: “Una ofrenda de carne, entregada voluntariamente, puede alimentar nuestra ansia eterna”. Si cualquier aventurero inspecciona este “montículo de oro”, podrá determinar su verdadera naturaleza superando una prueba de Inteligencia (Naturaleza) CD 12. Un conjuro de *detectar magia* mostrará un aura mágica de transmutación en torno a la gelatina ocre, sugiriendo la presencia del campo de inmovilidad.

Este campo paraliza al cieno, pero también lo hace inmune al daño. Esta magia se disipa al entrar en contacto con la carne o cuando sufre los efectos de un conjuro de *disipar magia* lanzado con éxito (CD 17). Una vez libre de su inmovilidad, la gelatina ocre atacará.



## 10D. SALA HORADADA

Esta estancia se ha venido abajo parcialmente, aunque alguien ha perforado túneles a través de las secciones derrumbadas, lo que permite acceder a los pasillos de las mazmorras al sur y al este de aquí. El suelo está cubierto de polvo y escombros, pero la habitación no contiene nada de interés.

## 11. GUARIDA DE MIDNA

Una aprendiz de Halaster ocupó esta zona para usarla como espacio de trabajo hace siglos, donde utilizó su dominio del conjuro de *sirviente invisible* para crear a múltiples ayudantes. Incluso tras su muerte, sus sirvientes invisibles perduraron, a la espera de que regresara. Midna Tauberth, integrante de los Apuestos Compañeros de Daggerford, estuvo recientemente en esta sala y la empleó como zona de descanso.

### 11A. PASILLO DE LA DEGENERACIÓN

Las paredes de este corredor están decoradas con las imágenes de unos magos presos de la locura a los que están transformando en nóticos. Una imagen particularmente vívida muestra unos rayos de luz verde misteriosa saliendo de un libro de conjuros, como un estallido, y convirtiendo a un mago en un bocón barbotante.

### 11B. MAESTRA DE LOS INVISIBLES

La parpadeante luz de las antorchas que emana de esta sala, fruto de conjuros de *llama permanente*, llega hasta el pasillo. Esta cámara abovedada de 15 pies de altura contiene lo siguiente:

**Iluminación.** Los soportes de hierro para antorchas que se sitúan de pie en las cuatro esquinas de la habitación están provistos de conjuros de *llama permanente*.

**Midna.** Midna Tauberth (**sacerdotisa** de Shar humana NM) descansa en una de varias sillas mullidas que hay en el centro de la estancia, atendida por nueve **sirvientes invisibles** (consulta el apéndice A). Alrededor del cuello lleva dos símbolos sagrados: uno en forma de moneda de oro (el de Waukeen, la diosa del comercio) y otro con el aspecto de un disco negro con el borde púrpura (el de Shar, la diosa de la oscuridad y la pérdida).

**Mobiliario.** Las paredes están cubiertas de estanterías y anaqueles vacíos. Junto al muro sur se encuentra una larga mesa con bandejas de cobre llenas de alimentos frescos y jarras del mismo material rebosantes de vino. Sobre este mueble cuelga el retrato de un sonriente Halaster.

Cada día, al amanecer, las bandejas y jarras de la mesa se reponen místicamente con nuevos alimentos y vino, cortesía de la magia de Halaster. El efecto produce suficiente comida y bebida como para satisfacer a doce personas. La magia persistirá mientras la mesa permanezca dentro de esta sala y haya una vajilla capaz de albergar el festín.

**Midna Tauberth.** Midna no quiere compartir su nueva guarida con nadie más. Aconsejará a los personajes que se vayan o que afronten la ira de sus sirvientes invisibles. Si no se marchan de inmediato, ordenará a sus siervos que los apaleen hasta dejarlos inconscientes. En el caso de que parezca que los sirvientes llevan las de perder, la sacerdotisa los desconvocará y, guiada por el instinto de supervivencia, se disculpará por sus toscos modales; luego, permitirá que los recién llegados participen de la comida y el vino dispuestos sobre la mesa.

Si Halleth, el redivivo (mira el nivel 1, zona 37), está presente, tratará de acabar con Midna y arrebatarse su símbolo sagrado de Waukeen. La sacerdotisa lo robó del cadáver de Halleth e intentará evitar su venganza ordenando a los sirvientes invisibles que la defiendan. Si Midna muere y Halleth

recupera dicho objeto, la sed de venganza del redivivo se apagará y este se convertirá en polvo junto con su símbolo sagrado.

**Sirvientes invisibles vivos.** Los sirvientes invisibles obedecen las órdenes de la sacerdotisa porque les recuerda a su creadora. La siguen y pueden salir de la habitación para cumplir sus órdenes. Midna no es capaz de distinguir a un siervo de otro, lo que implica que cuando da una orden, todos ellos la cumplen. Así, la mujer no puede asignar un cometido a un solo sirviente sin que los otros realicen la misma tarea.

**Tesoro.** El símbolo sagrado de Shar que Midna lleva consigo es un pequeño disco tallado en obsidiana con una cadena de plata. Por su parte, el símbolo sagrado de Waukeen es otro disco de reducido tamaño, pero de oro, estampado con el rostro de la diosa vista de perfil. Cada uno de ellos tiene un valor de 25 po.

Por último, el retrato sonriente de Halaster mide 3 pies de ancho por 5 pies de alto. No posee propiedades mágicas, pero alcanza un valor de 25 po, aunque resultará incómodo de transportar.

## 12. HERRAMIENTAS ENANAS

Estos pasillos están llenos de mesas y estanterías de piedra en muy mal estado, pero sobre ellas descansan recios yunque enanos, piedras de afilar, tenazas, martillos, cinceles y otras herramientas.

### PORTAL DE ARCO AL NIVEL 5

Al final del pasillo que se dirige al oeste, integrado en la pared, hay un portal de arco (consulta “Portales”, en la página 12). Una inspección detenida revelará la imagen de un árbol muerto tallada en su clave. Las reglas para este portal son las siguientes:

- Tocar el arco con una ramita seca o una rama hará que el portal se abra durante 1 minuto.
- Los aventureros deberán ser de nivel 8 o superior para pasar por este portal (mira “Jhesiyra Kestellharp”, en la página 10). La primera criatura en atravesarlo activará una runa antigua (consulta “Runas antiguas”, en la página 12).
- Cualquier criatura que cruce el portal aparecerá en la zona 3b del nivel 5, en el espacio desocupado más cercano al portal idéntico allí ubicado.

## 13. APRENDICES TRANSMUTADOS

En esta sección de la mazmorra, que en el pasado fue una mina de mithral enana, habitan los aprendices cuyos intentos de desvelar los secretos de la Urdimbre acabaron transformándolos en bocones barbotantes y nóticos.

### 13A. ALTAR DE DUMATHOIN

**Bocón barbotante.** Un **bocón barbotante** recorre el pasillo hacia el este y ataca a otras criaturas en cuanto las ve.

**Equipo.** En el lugar se encuentran vagonetas mineras volcadas y equipo de minería tirado por doquier.

**Altar.** En una recámara al norte hay un altar de piedra roja cubierto de huellas de manos pequeñas y sucias.

Se trata de un bloque ahusado de 500 libras, 3 pies de alto y hecho de piedra de color rojo oscuro. Tiene grabadas varias plegarias enanas a Dumathoin, el Guardián de los Secretos bajo la Montaña. Unas grasientas huellas de manos de goblins cubren el altar, lo que cualquier enano consideraría una profanación. Un aventurero que dedique algo de tiempo a limpiarlo obtendrá el siguiente don mágico: todas las puertas secretas serán claramente visibles para ese personaje durante las siguientes 24 horas. Cualquier aventurero que profane el altar de manera voluntaria y luego lo limpie no obtendrá el don mencionado (los dioses enanos no son muy indulgentes).



**Tesoro.** Debajo de una de las vagonetas mineras volcadas hay cuatro pedazos de mineral de mithral, cada uno con un valor de 25 po y un peso de 10 libras.

### 13B. MURO DE ÓXIDO Y HUESOS

Esta sala se encuentra dividida por un muro de 8 pies de alto y 2 pies de grosor; está hecho de esqueletos de hobgoblins y armaduras oxidadas, dejando un espacio de 2 pies entre su parte superior y el techo. Cualquier criatura Diminuta puede atravesar las estrechas aberturas que presenta la pared. Trepar por el muro requerirá superar una prueba de Fuerza (Atletismo) CD 12. La pared se puede romper o echar abajo con facilidad, pero el ruido al hacerlo convocará a los nóticos de la zona 13e.

### 13C–13D. BAÑOS VACÍOS

Dentro de cada una de estas habitaciones hay una bomba de agua oxidada (estropeada), lavabos y baños de piedra separados por unas delgadas mamparas de pizarra.

### 13E. “¡NO SEAS ‘AGNÓTICO’!”

Sobre la puerta oeste se ha lanzado un conjuro de *cerradura arcana*. Rizzeryl, el mago drow (mira la zona 14), puede atravesarla, pero otras criaturas deberán forzar la puerta superando una prueba de Fuerza (Atletismo) CD 25.

**Nóticos.** Hay cuatro **nóticos** escondidos aquí (mira más adelante).

**Equipo.** Los bajos estantes de piedra que recorren las paredes están llenos de pares de botas enanas destrozadas. Sobre estas, colgados de unos ganchos, hay cascos enanos oxidados y gafas polvorientas con correas de cuero andrajosas.

Los nóticos están locos y atacan a la mayoría de las criaturas con las que se topan. Sin embargo, se acobardan rápida y fácilmente ante los despliegues mágicos. En cuanto se percatan de que están ante uno o más lanzadores de conjuros, se vuelven un poco más cooperadores. Saben que varias criaturas bípedas con aspecto de rata se hallan escondidas al otro lado de la puerta occidental y que su amo es un “mago elfo de piel violácea, que tiene los ojos rojos y el cabello blanco”.

### 13F. MINA FARFULLANTE

Las paredes de esta sección de la mazmorra en parte derruida están veteadas de cobre. Tres **bocones barbotantes** se encuentran aquí reunidos y comenzarán a farfullar cuando otras criaturas se acerquen. Lucharán hasta la muerte.

### 13G. HACERSE RICO

Los personajes oirán ruidos de combate cuando atraviesen el pasillo que conduce hasta esta sala de 10 pies de altura parcialmente derrumbada y que contiene lo siguiente:

**Iluminación.** La habitación está iluminada por una única lámpara que descansa en el centro de la estancia.

**Equipo.** Las vagonetas mineras que hay en la sala contienen brillantes montones de mineral de cobre.

**Combate.** Un guerrero herido llamado Rex el Martillo (**campeón** humano illuskano LM, al que le quedan 22 puntos de golpe; mira el apéndice A) se encuentra en el rincón sureste, acorralado por un malvado **mezzoloth** y dos **nóticos**. Hay tres nóticos muertos (por la mano de Rex) en el suelo, cerca de estos.

El mezzoloth ha sido convocado y vinculado a Undermountain por Halaster. Su tarea consiste en evitar que los intrusos saqueen la mazmorra. Utiliza la telepatía para comandar a los nóticos, que le obedecen aterrados.

**Rex el Martillo.** Rex fue el fundador y líder del malvado grupo de aventureros conocido como los Apuestos Compañeros de Daggerford. A pesar de haber oído rumores acerca de los peligros de Undermountain, Rex supuso (basándose en el éxito de Durnan y otros exploradores capaces) que los Apuestos Compañeros arrasarían con los monstruos que habitan en su interior. Amigo mío... Se equivocaba. Al igual que la mayoría de los grupos malvados, los Apuestos Compañeros carecían de cohesión. Harto de las disputas entre sus compañeros, Rex se fue por su cuenta. Estaba inspeccionando esta habitación en busca de algún botín cuando el mezzoloth y los nóticos entraron tras él, cortando su vía de escape.

Si los aventureros acuden en su ayuda, Rex les expresará su gratitud antes de tomarse la poción curativa que lleva en la mochila (consulta “Tesoro”, a continuación). De primeras parece ser amable, de fiar y ansioso por descubrir los secretos de Undermountain. Se unirá al grupo de buen grado a cambio de una parte proporcional de cualquier botín que encuentren. Sin embargo, una vez vuelva a estar en plenas facultades (o casi), Rex se despojará de su máscara civilizada y tratará de intimidar a los personajes para que sigan sus órdenes, abroncando y amenazando a cualquiera que le desafíe. La intimidación irá a peor hasta que Rex sea expulsado a la fuerza o el grupo se disuelva.

**Tesoro.** La mochila de Rex está junto a una de las vagonetas de la mina. Contiene una espada corta de plata, un rollo de cuerda de cáñamo de 30 pies de largo, raciones para 2 días, un frasco de aceite, una bolsa con 13 po y una *poción de curación*. La lámpara de aceite que hay en el centro de la habitación también pertenece a Rex.

Las vagonetas mineras contienen más de mil pedazos de mineral de cobre; cada uno pesa 10 libras y vale 1 po. Estos vehículos son tan viejos que sus ejes están doblados y herrumbrosos, dejándolos inservibles.

## 14. CUARTEL DE LAS FUERZAS DE RIZZERYL

Estas dos cámaras han sido ocupadas por un mago drow llamado Rizzeryl, el esbirro quasit que ha convocado y ocho hombres rata. Al menos por ahora, Rizzeryl y los hombres rata son aliados leales.

Rizzeryl trabaja para dos facciones: la casa Auvryndar, un linaje drow menor de Menzoberranzan que está consolidando su poder en Undermountain poco a poco y en secreto, y los Zhentarim, que tratan de expulsar al Gremio del Xanathar de Skullport. Sus vínculos con la Red Negra convierten al drow en un enemigo del Gremio, que controla Skullport en la actualidad y, además, está intentando dominar los niveles superiores de Undermountain.

Rizzeryl ha comenzado a atacar a las fuerzas del Gremio del Xanathar que se hallan en este nivel con la ayuda de la banda de hombres rata procedente de Skullport. El mago drow y sus aliados no tienen nada en contra de los aventureros y no les molestarán.

### 14A. EL ESCONDITE DE RIZZERYL

La puerta de esta habitación tiene un mural pintado en el exterior; representa a un mantoscuro cayendo sobre un enano desprevenido que se encuentra admirando una gema reluciente. Esta puerta está bajo los efectos de un conjuro de *cerradura arcana*. El mago drow Rizzeryl y su banda de hombres rata pueden pasar, mientras que otras criaturas deberán forzarla por medios mágicos o superando una prueba de Fuerza (Atletismo) CD 25.



La sala contiene lo siguiente:

**Drow.** Rizzeryl, el **magos drow**, está sentado en una silla en la esquina suroeste, descansando en estado de trance. Si escucha a alguien entrar por la puerta oriental, lanzará *invisibilidad mejorada* sobre sí mismo.

**Mesa.** Sobre una mesa de madera situada en el centro de la habitación descansa un mapa hecho con piedras sueltas dispuestas para crear paredes y puertas (consulta “Mapa de mesa”, a continuación).

Rizzeryl preferirá estar invisible cuando entable conversación con los intrusos con la esperanza de averiguar sus intenciones. Cualquier ruido que se produzca en este lugar alertará a los hombres rata de la zona 14b, que permanecerán ocultos hasta que el mago drow los llame.

Rizzeryl ofrecerá a los aventureros una recompensa por destruir los dos puestos fronterizos del Gremio del Xanathar ubicados en este nivel (zonas 9 y 20) y regresar con las cabezas de los dos líderes del Gremio, cuyos nombres —les informa— son Nadia la Recta y Shunn Shurreth. El drow no revelará la naturaleza de la recompensa, más allá de decirles que hará al grupo más fácil la exploración de Undermountain. Si los personajes entregan las cabezas de Nadia y Shunn, Rizzeryl les entregará una llave de piedra que hay oculta en esta sala (mira “Compartimento secreto”, a continuación). Si los aventureros le atacan, el mago drow llamará a los hombres rata para que le defiendan mientras convoca a un **quasit**. En el caso de que los personajes superen a estas fuerzas, Rizzeryl negociará la entrega de la llave de piedra a cambio de que le dejen vivir.

El drow sabe cómo llegar a Skullport a través del nivel 3 y podría compartir esta información con aquellos aventureros amistosos que le hayan ayudado. Se abstendrá de dar a conocer su lealtad a la casa Auvryndar. Sin embargo, revelará su alianza con los Zhentarim si uno o más personajes se identifican como miembros de dicha facción. Si necesitan ayuda, Rizzeryl urgirá a estos aventureros a buscar a Boskyn Gorrb, un miembro tiefling de la Red Negra que opera en Skullport. El mago drow también les informará de que los siervos del Xanathar permitirán pasar sin mayor problema a cualquiera que lleve a la vista el símbolo del Xanathar (mira más adelante).

**Compartimento secreto.** Bajo la silla de Rizzeryl hay una baldosa suelta que oculta un compartimento secreto; puede detectarse superando una prueba de Sabiduría (Percepción) CD 15. Alberga tres objetos: el libro de conjuros encuadernado en cuero del drow (que contiene los conjuros que ha preparado, más *cerradura arcana* y *recado*), una llave de piedra de 12 pulgadas de largo, una varita de madera de deriva de 12 pulgadas con el símbolo del Xanathar (un círculo con diez radios equidistantes que parten desde su perímetro) tallado en un extremo. Rizzeryl usa esta varita no mágica para que el guardián de la zona 20a le deje pasar y para poder moverse por Skullport sin que le molesten.

La llave de piedra pesa 10 libras y lleva la siguiente inscripción en enano: “Encuéntrame en el Nivel Perdido. Halla a mi gemela en el Pantano Serpenteante”. Un conjuro de *detectar magia* revelará un aura mágica de conjuración alrededor del objeto; este abre un portal mágico que conecta los niveles 6 y 8 de Undermountain (mira el nivel 6, zona 34b, y el nivel 8, zona 3, para saber más sobre cada portal). Rizzeryl sabe que los niveles 6 y 8 de Undermountain se llaman el Nivel Perdido y el Pantano Serpenteante, respectivamente, pero no ha explorado ninguno de ellos.

**Mapa de mesa.** Los hombres rata han colocado cuidadosamente unas piedras sueltas sobre la mesa para crear un preciso mapa de este nivel de Undermountain. El plano, sin embargo, omite las cámaras que se ocultan detrás de las puertas secretas (zonas 5, 20c, 20d, 22e, 22f, 25h y 26b).

No hay una forma fácil de transportar este mapa que no implique descolocar las piedras y dejarlo inservible.

## 14B. BARRACONES DE LOS HOMBRES RATA

En esta habitación hay unos sucios catres donde duermen ocho **hombres rata** en forma humana. Son leales a los Zhentarim y están decididos a expulsar al Gremio del Xanathar de Skullport y de Undermountain.

Los hombres rata son humanos descuidados y de corta estatura; tienen diferentes edades, las extremidades delgadas, los ojos pequeños y muestran tics nerviosos; visten ropajes sucios, malolientes y mal confeccionados. Su líder es una burda mujer de mediana edad llamada Zilitsa Ilvarren. Es mezquina, pero mantiene una buena relación con Rizzeryl, a quien admira por su inteligencia. Los otros son una panda de degenerados endogámicos, bichos raros fotofóbicos que han pasado demasiados años viviendo bajo tierra. Los hombres se llaman Frek, Henk y Kozrik; las mujeres son Arreth, Elabbor, Kreena y Sybilee.

**Tesoro.** Junto a la pared sur hay un cofre de madera con la cerradura abierta que contiene 30 po, una jarra de cobre similar a las encontradas en la zona 22a (5 po), un cetro de plata abollado y deslustrado, rematado por una runa enana cuyo significado es “justicia” (25 po), y tres libros sin valor con las esquinas dobladas titulados *Desde el Infierno, Vols. 1, 2, y 3* (una sórdida saga en torno a un romance tiefling).

## 15. TRONO POLVORIENTO

**Ruinas.** Gran parte de esta habitación se derrumbó hace mucho tiempo. Lo que queda está completamente cubierto de polvo.

**Huellas.** Unas huellas (dejadas por los hombres rata en forma humana) se entrecruzan en el suelo polvoriento.

**Trono.** Un sitial de piedra lisa se yergue junto al muro sur. Más allá, montones de escombros saturan un túnel derrumbado.

Una inspección del trono y de la sala circundante no revelará nada de valor. Los hombres rata de la zona 14 ya han revisado a fondo la zona.

## 16. SALA PARCIALMENTE DERRUMBADA

El fondo de esta estancia se ha venido abajo, llenando la cámara de polvo y escombros. Nadie ha visitado este lugar en años, en el que no queda nada de valor.

## 17. MONSTRUOS CORROSIVOS HAMBRIENTOS

Este antiguo salón de festejos tiene un techo abovedado de 30 pies de altura y alberga lo siguiente:

**Monstruos corrosivos.** Hay dos **monstruos corrosivos** peleándose por un casco de acero oxidado que hay en el centro de esta habitación; tantean buscando dicho yelmo mientras se propinan una buena tunda el uno al otro.

**Decoración de la pared.** Los muros están engalanados con bajorrelieves de enanos que cantan y beben. En las paredes norte y sur se distribuyen una docena de soportes para antorchas, uno cada 10 pies; son de hierro y están vacíos.

Para los monstruos corrosivos ninguna cantidad de metal ferroso es suficiente cuando se trata de saciar el hambre. El yelmo les proporcionará una distracción momentánea que los personajes podrán aprovechar para atravesar la sala sin mayor problema cuando lleguen por primera vez. Sin embargo, en la siguiente ocasión que pasen por aquí, los monstruos corrosivos les estarán esperando.



Los soportes para antorchas atornillados a las paredes se encuentran fuera del alcance de los monstruos corrosivos, pero serían bocados irresistibles si se les alimenta con ellos. Arrancar uno de estos soportes requiere gastar una acción y superar una prueba de Fuerza (Atletismo) CD 15. Uno solo de ellos será suficiente para distraer a los monstruos corrosivos durante 1d6 minutos.

## 18. CÁMARA FRIGORÍFICA

Los enanos Melairkyn usaban esta sala para el almacenamiento en frío. Halaster la ha convertido en una trampa. La estancia posee las siguientes características:

**Frío.** La habitación está extremadamente fría.

**Runa resplandeciente.** Las paredes se elevan hasta una altura de 10 pies y luego se inclinan hacia el interior formando un techo piramidal con una altura máxima de 40 pies. Inscrita en la pared inclinada del norte hay una runa enana de 10 pies de alto que brilla con una tenue luz azulada.

Cualquier personaje que conozca el idioma enano sabrá que esta gran runa es un antiguo símbolo que significa “frío”. Un conjuro de *detectar magia* o un efecto mágico similar revelará un aura mágica de conjuración alrededor de la runa. La magia de esta reduce la temperatura de la habitación hasta casi los -18 grados centígrados.

Cuando se lance un conjuro en esta sala (incluso si se hace desde un objeto mágico), la runa gigante destellará y causará 36 (8d8) de daño de frío a todas las criaturas presentes en la estancia. Una vez que la runa haya liberado esta energía fría, no podrá volver a hacerlo de nuevo hasta transcurrida 1 hora.

## 19. NIDO DE ARAÑAS GIGANTES

Unas arañas gigantes han convertido este lugar en su refugio, a pesar de los innumerables intentos de los aventureros por deshacerse de ellas.

### 19A. UN ARÁCNIDO MENOS

**Desorden.** Unas estrechas sendas serpentean entre montones diseminados de muebles rotos y deshechos.

**Lámparas de araña.** Dos lámparas de araña de hierro, que en el pasado pendían del techo a 20 pies de altura, han caído al suelo; sus cuerdas están cortadas. Una se ha estrellado contra una pila de escombros. Ensartada debajo de la otra lámpara hay una araña gigante muerta.

### 19B. ALCOBA ANTIGUA

**Araña muerta.** El cadáver de una araña gigante, asaeteado de flechas y quemado por el fuego, yace junto a una cama de madera rota próxima a la pared este.

**Armario.** De pie junto a la pared sur hay un armario de madera cubierto de telarañas.

**Tesoro.** El armario contiene los restos esqueléticos de un aventurero mediano que fue atrapado en su interior por las arañas gigantes y que murió de hambre. El cadáver viste una camisa de malla y lleva puesto un *anillo de natación* en uno de sus huesudos dedos. Los personajes que inspeccionen el mueble también encontrarán un paquete de explorador (sin agua ni raciones).

### 19C. TELARAÑAS PEGAJOSAS

Esta sala está llena de gruesas y pegajosas telarañas (consulta “Peligros en una mazmorra”, en el capítulo 5 del *Dungeon Master's Guide*), que se extienden por todos lados hasta las zonas 19d y 19e.

Cualquier tirón o intento de prender fuego a las telarañas de esta zona alertará a las arañas gigantes ubicadas en la zona 19d, que llegarán arrastrándose por el pasillo para investigar.

### 19D. NIDO DE LAS ARAÑAS

Cinco **arañas gigantes** tienen su nido en este lugar y atacarán a todos los intrusos.

### 19E. DESPENSA DE LAS ARAÑAS

Esta sala está inundada de gruesas telarañas (consulta las reglas en la zona 19c). Suspendidas dentro de ellas hay seis crisálidas. Cinco contienen los cadáveres desecados de cuatro goblins y un nótico. La sexta alberga un **enjambre de insectos (arañas)** que saldrá de golpe y atacará si esta se abre.

**Tesoro.** El nótico muerto no tiene tesoro. Una búsqueda más detenida entre los cadáveres de los goblins permitirá encontrar 20 pc, 18 pp, 5 po y una daga de plata.

## 20. PUESTO DE VIGILANCIA OJOS MUERTOS

Las fuerzas del Gremio del Xanathar que están destacadas aquí están compuestas por cinco matones humanos, ocho osgos y su líder, Nadia la Recta. Un contemplador zombi aporta seguridad adicional.

### 20A. CONTEMPLADOR ZOMBI

**Vigilante.** Un **contemplador zombi** flota cerca del techo de 20 pies de altura de esta cámara, fuera del alcance de los ataques cuerpo a cuerpo. Pintado en blanco alrededor de su ojo central hay un círculo con diez radios equidistantes que parten desde su perímetro (el símbolo del Xanathar).

**Ruido.** El ruido de un combate simulado llega desde el túnel situado al oeste (que conduce a la zona 20b).

El contemplador zombi atacará a cualquiera que entre en la habitación sin mostrar o lucir el símbolo del Xanathar. Combatir en esta sala atraerá a refuerzos desde la zona 20b.

### 20B. BARRACONES DEL PUESTO DE VIGILANCIA

**El Gremio del Xanathar.** A menos que hayan acudido a la zona 20a atraídas por el ruido del combate, en esta sala estarán entrenando las siguientes criaturas: una mujer de 7 pies de altura, complexión fuerte, pelo negro greñado y piel pálida, llamada Nadia la Recta (**berserker** illuskana NM), cinco **matones** humanos (tres mujeres y dos hombres) y cinco **osgos**.

**Círculo de sangre.** Pintado con sangre en el centro de la estancia hay un círculo de 10 pies de diámetro con diez radios equidistantes que parten desde su perímetro (el símbolo del Xanathar).

**Hamacas.** Hay quince hamacas de cuero colgadas de unos soportes de piedra que sobresalen de las paredes a intervalos regulares.

**Puerta secreta.** Una puerta secreta situada en la pared occidental conduce a la zona 20c.

Si no se halla aquí, Nadia la Recta se encontrará en el centro del círculo de sangre, armada con una vara de 10 pies; está atacando con ella a sus subordinados durante un desafío para ver quién es capaz de sacarla del círculo, si es que alguno puede. Nadia disfruta de cualquier oportunidad para pelear y matar, por lo que se lanzará a la batalla junto con sus fuerzas sin pensarlo dos veces.



## 20C. PORTAL DE ARCO AL NIVEL 6

Este pasillo dispone de tres oquedades:

- Las dos situadas más al sur albergan puertas secretas que dan a las zonas 20b y 20d, respectivamente.
- La que está al norte tiene un arco integrado en la pared del fondo. Tallada en la dovela central del arco se aprecia la imagen de un monstruo corrosivo.

**Portal de arco.** Este arco es uno de los portales mágicos de Halaster (mira “Portales”, en la página 12). Las fuerzas cercanas del Gremio del Xanathar saben de su existencia, pero no el modo de activarlo. Sus reglas son las siguientes:

- Tocar el arco con un objeto no mágico hecho completamente de metal ferroso (como una piqueta de hierro) reducirá el elemento a polvo de óxido y abrirá el portal durante 1 minuto.
- Los aventureros deberán ser de nivel 9 o superior para pasar por este portal (consulta “Jhesiyra Kestellharp”, en la página 10). La primera criatura en atravesarlo activará una runa antigua (mira “Runas antiguas”, en la página 12).
- Cualquier criatura que cruce el portal aparecerá en la zona 24 del nivel 6, en el espacio desocupado más cercano al portal idéntico allí ubicado.

## 20D. ARMERÍA SECRETA

Esta sala de 20 pies de altura está escondida detrás de una puerta secreta y contiene lo siguiente:

**Osgos.** Tres **osgos** se han separado del grupo principal de la zona 20b para buscar tesoros aquí. Han conseguido abrirse camino hasta llegar a la entrada secreta de esta habitación, en el extremo este, y no esperan encontrar dificultades.

**Estantes.** En medio de la sala, como si fueran anaqueles de una biblioteca, se alzan varios estantes para armas y armaduras separados por pasillos llenos de polvo y telarañas.

**Esmeril de pedal.** En medio de la habitación, incrustada en el suelo hasta la mitad, hay una rueda de esmeril de 1 pie de grosor y 6 pies de diámetro. La piedra gira al pisar un pedal adyacente.

Uno de los osgos está hurgando en una colección de luceros del alba enanos y tirando al suelo los que no quiere. Los otros dos pugnan por un escudo oxidado grabado con un símbolo que se asemeja a un estilizado cráneo de goblin.

La sala alberga docenas de armaduras de placas, armaduras de escamas y cotas de malla, así como decenas de escudos, hachas de guerra, luceros del alba, martillos de guerra, picos de guerra y jabalinas. La mayoría de estos objetos se han ido deteriorando hasta el punto de quedar inútiles e irreparables. La corrosión ha devorado el metal y la humedad ha descompuesto las correas y los ribetes de cuero de escudos y armaduras.

## 21. BALISTA ANIMADA

**Iluminación.** El techo abovedado de 30 pies de altura de este largo pasillo está perlado en toda su longitud por unos brillantes cristales rojos que emiten luz tenue (si se extraen de donde se alojan, se apagarán).

**Balista animada.** Frente a la puerta de la zona 22a se han instalado dos balistas animadas.

Cada una de ellas debe considerarse un autómatas Grande de hierro y madera con CA 15, 50 puntos de golpe, una velocidad caminando de 30 pies, inmunidad al daño de veneno y las siguientes puntuaciones de característica: Fuerza 14, Destreza 10, Constitución 10, Inteligencia 3, Sabiduría 3 y Carisma 1. Tiene visión ciega con un alcance de 120 pies, pero no puede ver más allá. La balista no puede

ser asustada, cegada, encantada, ensordecida, envenenada, paralizada ni petrificada y, además, no puede enderezarse sola si la derriban. Usando una acción, podrá disparar un virote de fuego mágico (+6 a impactar) a un objetivo que pueda percibir. Este proyectil infligirá 16 (3d10) de daño de fuego si impacta, pero la balista no podrá atacar a ninguna criatura que se encuentre situada directamente sobre ella. Trata a cada una de estas armas animadas como un monstruo con valor de desafío 2 (450 PX).

Las balistas no son capaces de percibir (y por lo tanto ignorarán) a las criaturas que se mantengan en la sección de 60 pies más oriental del pasillo. Sin embargo, cuando detecten intrusos, estas avanzarán para acortar distancias mediante unas patas articuladas. Si una balista no tiene ningún objetivo al que atacar llegado su turno, regresará a su posición inicial.

## 22. CERVECERÍA DE GARRUX

Este complejo fue construido por un enano llamado Garrux, que prestó servicio a los enanos Melairkyn como maestro cervecero y de intendencia.

### 22A. DISPENSADOR DE CERVEZA

**Pilar.** En el centro de la habitación hay un pilar de piedra rodeado por un anillo del que sobresalen seis grifos de cobre, a 3 pies sobre el suelo.

**Bajorrelieves.** Tallados en los muros hay veinte bajorrelieves que representan a enanos ebrios en diferentes poses. Una mano de cada uno de ellos sobresale de la pared. Tres de estas manos sostienen jarras de cobre.

Unas tuberías de cobre atraviesan el pilar de piedra. Están conectadas a las cubas de la zona 22c. Cuando la cervecería estaba en funcionamiento, los enanos podían acercar sus jarras y servirse cerveza del pilar para aplacar la sed.

Si se giran cinco de los seis grifos no sucederá nada. En cambio, hacerlo con el sexto hará que un parche de limo verde (consulta “Peligros en una mazmorra”, en el capítulo 5 del *Dungeon Master's Guide*) salga de este.

**Tesoro.** Solía haber veinte jarras de cobre fijas a las tallas de la pared, pero la mayoría de ellas han desaparecido con el paso de los años (se puede encontrar una en la zona 14b). Las tres restantes tienen un valor de 5 po cada una.

### 22B. “¡SOLO PARA CERVECEROS!”

Enclavada entre las zonas 22a y 22c hay una habitación cuadrada de 10 pies de lado por 10 pies de altura. En una placa de latón atornillada a la puerta occidental se aprecian las siguientes palabras estampadas en enano: “¡SOLO PARA CERVECEROS! ¡Prohibida la entrada al resto! Por orden de Garrux, maestro cervecero y de intendencia”.

### 22C. CUBAS DE CERVEZA

**Cubas.** Seis cubas de piedra, dispuestas en dos filas de a tres, dominan esta sala de 20 pies de altura.

**Puertas y barriles.** Unas puertas dobles situadas en la pared oeste presentan unos barriles viejos apilados a ambos lados (mira “Barriles”, a continuación). Las puertas están pintadas con imágenes de dos enanos colocados de perfil, uno frente al otro, de pie sobre barriles tumbados de costado.

Los enanos Melairkyn almacenaban su cerveza en estas cubas. Cada una es un cilindro de piedra hueco y ligeramente abombado de 10 pies de alto por 10 pies de diámetro, cuyas paredes tienen 6 pulgadas de espesor. Todas las cubas disponen de un grifo de cobre en el costado que mira hacia la pared más cercana, a una altura de 3 pies. Una estrecha escalera de piedra se enrosca por el exterior de cada una hasta su parte superior, donde se encuentra su tapa de cobre abisagrada.



Los interiores de las cubas están revestidos de cobre y, además, cuentan con una tubería en el fondo que se extiende, bajo tierra, hasta el dispensador de cerveza de la zona 22a.

Cuatro de las cubas están vacías, ya que su contenido se evaporó hace mucho tiempo o se agotó. La situada en el suroeste alberga a un **contemplador zombi**, que saldrá de esta y atacará si es importunado.

**Barriles.** Hay treinta barriles vacíos, todos fabricados en madera de zurkh (un hongo leñoso) reforzada con flejes de hierro. La mayoría está en tan malas condiciones que ya no pueden contener líquidos sin sufrir fugas, pero si los aventureros son listos podrán usarlos para evitar las trampas de la zona 22d.

## 22D. CORREDOR DE LOS BARRILES

Pasado un rellano de 10 pies, este pasillo desciende gradualmente hacia el oeste.

Las puertas secretas situadas en el extremo oeste de la sala permiten acceder a las zonas 22e y 22f, respectivamente. Los enanos llenaban los barriles de cerveza y los bajaban rodando por este corredor para almacenarlos en las cámaras ocultas.

**Trampas de pozo.** Los enanos Melairkyn construyeron tres pozos de 20 pies de profundidad en este suelo inclinado para asegurar sus suministros de cerveza. Las tapas de los pozos se confunden con el suelo circundante, aunque cada una de ellas podrá detectarse superando una prueba de Sabiduría (Percepción) CD 15.

Cuando una criatura que pese 50 libras o más pise la tapa de alguno de los pozos, esta se abrirá como si fuera una trampilla, haciendo que esta se precipite hasta el fondo del pozo y sufra 2d6 de daño contundente a causa de la caída. La tapa dispone de un resorte y se cerrará con un chasquido después de que la criatura caiga. Será necesario superar una prueba de Fuerza CD 20 para abrir la trampilla haciendo palanca. Cualquier aventurero que se encuentre en el interior del pozo podrá intentar desactivar el mecanismo de resorte mediante una prueba de Destreza CD 15, utilizando herramientas de ladrón; solo podrá hacerlo si es capaz de alcanzar el mecanismo y puede ver en la oscuridad.

Insertar al menos dos piquetas de hierro a modo de cuña entre la tapa del pozo y el suelo que la rodea evitará que esta se abra, permitiendo así pasar sobre ella con seguridad. También se podrá mantener la tapa cerrada utilizando un conjuro de *cerradura arcana* u otro efecto mágico similar. Los enanos construyeron las tapas de los pozos para que no se abrieran si un objeto pasaba rodando sobre ellas. Un personaje puede sortear las trampas metiéndose dentro de un barril vacío y rodando por el pasillo, o bien subiéndose a un barril y manteniendo el equilibrio sobre este mientras rueda pasillo abajo. Mantener el equilibrio sobre un barril mientras este se desplaza por el pasillo requerirá superar una prueba de Destreza (Acrobacias) CD 20.

## 22E. ALMACÉN DE CERVEZA DEL NORTE

Esta cámara está escondida tras una puerta secreta.

Las paredes de la habitación se elevan hasta una altura de 10 pies y luego se inclinan hacia el interior formando un techo piramidal cuya altura máxima es de 30 pies. Apilados en el centro de la sala hay ciento cuarenta barriles fabricados en madera de zurkh y reforzados con flejes de hierro. Estos forman una pirámide de 21 pies de alto y su base mide siete barriles de lado. En la tapa de cada uno de ellos hay un glifo mágico grabado que irradiará un aura mágica de abjuración bajo el escrutinio de un conjuro de *detectar magia*.

**Tesoro.** Cada barril contiene 40 galones de cerveza enana, que se ha conservado por medios mágicos durante siglos. Abrir la tapa de un barril o romperlo hará que su glifo desaparezca,

terminando con su conjuro de preservación. Si la cerveza aparece etiquetada como “Cerveza Melairkyn”, “Cerveza de Undermountain” o alguna denominación similar, los personajes podrán vender un barril por 40 po en Waterdeep. Un barril lleno de cerveza pesa aproximadamente 400 libras.

## 22F. ALMACÉN DE CERVEZA DEL SUR

Esta sala es idéntica a la zona 22e, salvo por el hecho de que la pirámide de barriles se ha derrumbado. La mayoría de ellos están aplastados en el suelo. Solo cincuenta y nueve permanecen intactos, conservando aún la cerveza. Otros tres parecen estar inermes, pero, en realidad, son tres **mimetos** ubicados aquí por Halaster. Los tres están escondidos a 10 pies unos de otros y lucharán juntos.

# 23. TEMPLO ENANO EN RUINAS

Estas estancias constituyeron en el pasado un templo dedicado al dios enano Dumathoin, el Guardián de los Secretos bajo la Montaña, pero Halaster ha destruido y reemplazado la mayor parte de su contenido original.

## 23A. ENANOS DESFIGURADOS

**Iluminación.** Los muros de la habitación se elevan hasta una altura de 15 pies y luego se desplazan hacia adentro formando un techo piramidal cuya altura máxima es de 30 pies. Las áreas de pared inclinadas tienen unos cristales rojos resplandecientes engastados. Estos últimos inundan la sala con una luz tenue (si se extraen de sus receptáculos, se apagarán).

**Tallas.** En el pasado, los muros albergaron tallas que representaban a enanos empujando las vagonetas mineras hacia el oeste, pero estas obras de arte han sido destrozadas y, en algunos casos, reemplazadas por tentáculos de piedra que sobresalen de las paredes.

**Puertas vigiladas por enanos.** En el extremo oeste de la sala hay una puerta doble de 20 pies de alto; está cerrada. En las paredes que flanquean dicha puerta destacan los relieves de unos enanos con armaduras, cuyas barbas de piedra sobresalen de los grandes yelmos que ocultan sus rasgos faciales.

Halaster utilizó la magia para distorsionar las tallas de las paredes hasta casi dejarlas irreconocibles y para crear apéndices tentaculares que no formaban parte del diseño original. Estos tentáculos se retuercen cuando alguna criatura pasa junto a ellos, pero no es más que un efecto inofensivo creado por el Mago Loco.

## 23B. SALÓN DE LOS DRAGONES MUERTOS

**Techo.** El techo abovedado de 30 pies de altura de esta sala se apoya sobre unos gruesos arcos de piedra, entre los cuales hay una separación aproximada de 20 pies.

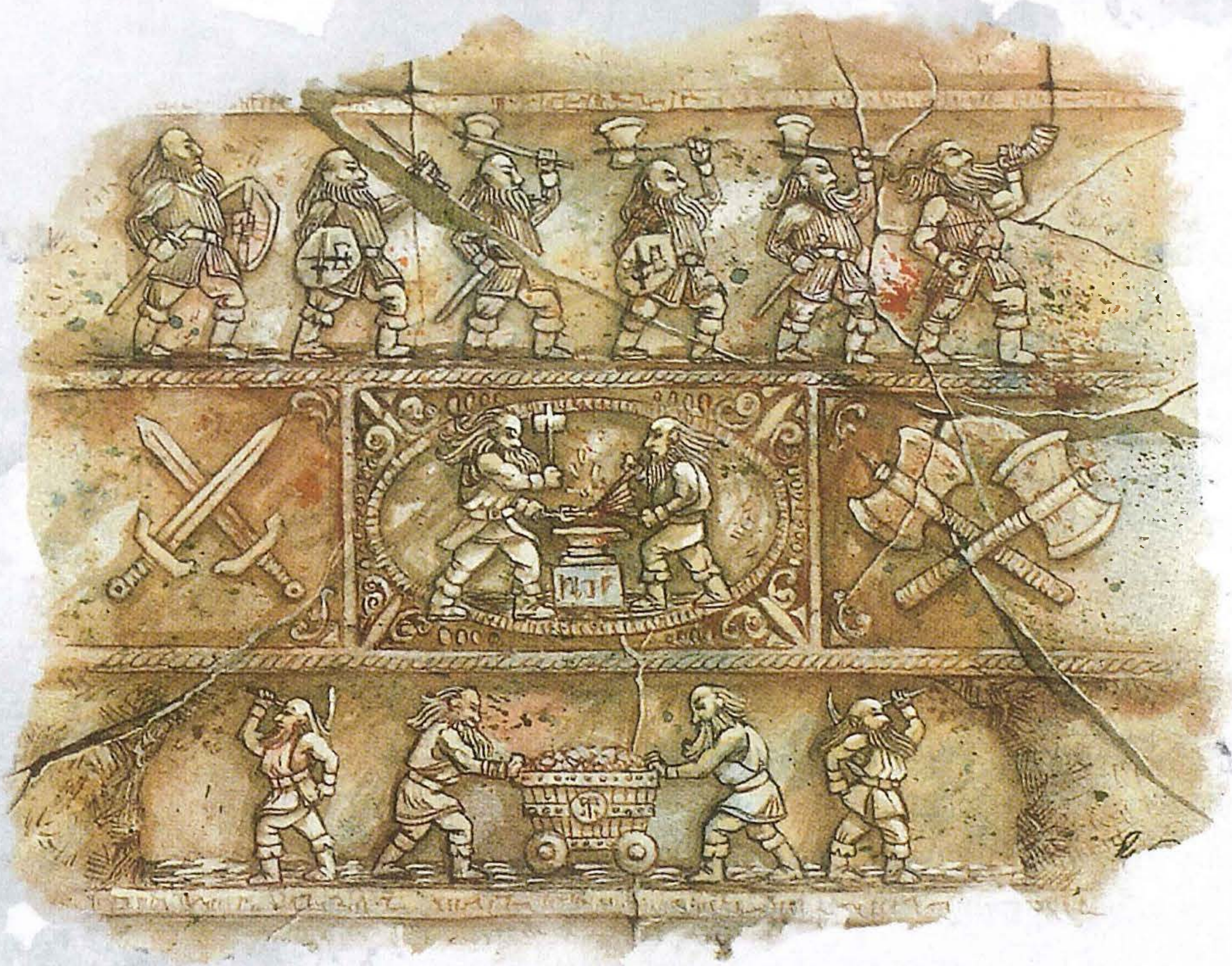
**Colección de esqueletos.** En el salón se yerguen los esqueletos de cuatro enormes dragones; sus huesos están unidos con alambre y cemento. Algunas de sus partes se han desprendido y han caído al suelo. En una recámara situada al sur hay un quinto esqueleto de dragón en un estado igualmente deplorable.

Esta estancia tiene expuestos los esqueletos inanimados de cinco dragones adultos, uno de cada tipo: oropel, bronce, cobre, oro y plata. Los restos del dragón de oro ocupan la recámara situada al sur, mientras que los otros están ubicados en fila en el salón principal. Los esqueletos son inofensivos.

# 24. AVENTURERO FALLECIDO

El que en el pasado fuera un santuario enano es ahora la tumba de un aventurero muerto hace mucho.





Esparcidos sobre un banco de piedra roto en medio de la habitación se aprecian los restos descarnados de un tiefling equipado con una armadura de cuero podrida. El esqueleto está aferrado a un bastón que se ha vuelto quebradizo con el tiempo. Hay una mochila hecha jirones con elementos de equipo de aventurero podridos u oxidados.

Lanzar un conjuro de *hablar con los muertos* sobre el esqueleto revelará que el tiefling, Savir, fue un monje que cayó presa de un manto. El espíritu no sabe qué fue de sus compañeros aventureros o del manto. Si se le pregunta acerca de Undermountain, Savir revelará que hay una tumba élfica cerca que alberga una puerta secreta en su pared norte, pero ni él ni sus compañeros pudieron abrirla (se refiere a la zona 26a, aunque no recuerda cómo llegar allí).

## 25. ALMACÉN DE CRIATURAS

Halaster usa estas cámaras como lugar para almacenar a las criaturas que ha capturado y petrificado. Las convierte de nuevo en carne usando la magia élfica de la zona 25a.

### 25A. CARIÁTIDES DE RESTABLECIMIENTO

**Cariátides.** Cuatro pilares de mármol blanco sostienen un techo de 20 pies de altura. Todos tienen la forma de una estoica elfa vestida con una túnica ligera que sujeta una rama en flor contra su pecho. Las cariátides miran hacia adentro.

**Modron.** Girando en torno a estos pilares, en sentido contrario a las manecillas del reloj, hay un **cuadron** con su arco preparado. Mientras camina emite ruidos de chasquidos y repiqueteos.

**Bajorrelieves.** Las paredes están talladas con bajorrelieves que representan a unicornios y árboles desnudos.

Un conjuro de *detectar magia* revelará un aura mágica de abjuración en torno a los pilares. Tocar uno de ellos mientras se pronuncia la frase de mando adecuada (“¡Magia élfica!”) hará que una pálida luz inunde la zona situada entre las cuatro cariátides, anulando los siguientes estados de la criatura que se encuentre en ese espacio: aturdido, cegado, ensordecido, envenenado y petrificado. Este efecto mágico se puede activar cuatro veces, una por cada pilar que se toque. Estos recuperan su magia al amanecer del día siguiente.

Las cariátides perderán su magia con solo destruir una de ellas. Cada una tiene una CA de 17, 90 puntos de golpe e inmunidad a los daños psíquico y de veneno. También se puede derribar cualquiera de ellas superando una prueba de Fuerza (Atletismo) CD 30.

**Cuadron.** Halaster encontró a este modron renegado, decidió adoptarlo y le puso nombre: Halastron. El modron considera al Mago Loco amigo suyo, por lo que cumple sus órdenes lo mejor que puede. Sus instrucciones son las siguientes:

- Recordar su nombre.
- Defenderse.
- Atacar a cualquier cosa que intente dañar o derribar las cariátides.
- Caminar en círculos en el sentido contrario a las agujas del reloj en torno a los pilares cuando no se esté defendiendo a sí mismo ni a las cariátides.

El cuadron solo habla y entiende el idioma modron. Sabe que los pilares pueden reconvertir en carne a las criaturas petrificadas, ya que las ha visto en acción, y ha escuchado a Halaster pronunciar la frase de mando que las activa. Sus instrucciones no le impiden comunicarse con extraños o compartir información con ellos. No sabe casi nada sobre Undermountain y se desintegrará si queda reducido a 0 puntos de golpe.

### 25B-25R. ESTATUAS VÍVIDAS

Aquí se almacenan los seres que Halaster ha convertido en piedra, tal y como se resume en la tabla “Criaturas petrificadas”. Todos pueden ser reconvertidos en carne y hueso mediante un conjuro de *restablecimiento mayor* o algún efecto mágico similar. Cualquiera que sea restablecido actuará acorde a su naturaleza. Por ejemplo, es probable que el grick de la zona 25b ataque a las demás criaturas movido por el hambre. Cuando Halaster quiere devolver a alguno de ellos a su estado de carne y hueso, utiliza un conjuro de *telequinesis* para transportar dicha estatua hasta la zona 25a; luego confía el resto del proceso a la magia de los pilares allí ubicados.

**Zona 25h.** Esta habitación está escondida detrás de una puerta secreta; alberga una escultura de Halaster a tamaño natural. Lanzar un conjuro de *restauración mayor* sobre la estatua, o someterla a la magia de las cariátides de la zona 25a, activará un conjuro de *boca mágica* imbuido en la escultura, que exclamará: “¡Insensatos!”.

**Zona 25m.** Si expandes la mazmorra hacia el sur, un muro ilusorio detrás del azotamentes petrificado ocultará un túnel contiguo. Dicha pared será inmateral, lo que permitirá que las criaturas lo atraviesen.

**Zona 25r.** El hombre rata petrificado parece la estatua de un joven musculoso que esgrime una espada corta. Este no forma parte de la banda de Rizzeryl (mira la zona 14), pero tratará de unirse a este si se le presenta la oportunidad. Se llama Zarn Kassifax.

### CRIATURAS PETRIFICADAS

| Zona | Criatura(s)              | Zona | Criatura(s)                     |
|------|--------------------------|------|---------------------------------|
| 25b  | 4 bullywugs              | 25k  | 1 kenku                         |
| 25c  | 3 gricks                 | 25l  | 1 hombre lagarto                |
| 25d  | 2 drows                  | 25m  | 1 azotamentes                   |
| 25e  | 4 monstruos corrosivos   | 25n  | 1 nótico                        |
| 25f  | 5 trogloditas            | 25o  | 1 caudillo orco                 |
| 25g  | 6 cabras                 | 25p  | 1 tejón gigante                 |
| 25i  | 1 jabalí                 | 25q  | 1 quaggoth                      |
| 25j  | 1 serpiente constrictora | 25r  | 1 hombre rata (en forma humana) |

## 26. ANTIGUA TUMBA ÉLFICA

Estas salas son mucho más antiguas que las cámaras enanas excavadas que las rodean, como demuestran las paredes derrumbadas, las superficies en pendiente y las finas cortinas de polvo que caen desde las grietas del techo debilitado. Halaster convirtió esta tumba destinada a los elfos fallecidos en una serie de estancias para realizar pruebas; ahora se encuentran abandonadas.



## 26A. ¡PROHIBIDO DAR DE COMER A LOS OSOS LECHUZA!

**Osos lechuza.** Los dos osos lechuza hambrientos que Halaster ha dejado aquí atacarán a cualquier cosa que entre en esta habitación.

**Sarcófagos.** Hay una docena de sarcófagos élficos destrozados dispuestos en torno a esta sala polvorienta.

**Tallas.** El tiempo y la falta de cuidados han propiciado la destrucción de todos los relieves que decoraban las paredes; representaban a elfos montados en alces y marchando por un bosque y a través de las estaciones.

**Puerta secreta.** Hay una puerta secreta en la pared norte que conduce a la zona 26b.

**Tesoro.** Los personajes que inspeccionen la habitación en busca de tesoro encontrarán un tiesto de barro de 10 libras de peso entre unos escombros, cerca de la pared sur.

Esta maceta está pintada con imágenes de un druida elfo descalzo, que encabeza una marcha de pequeños arbustos desarraigados que parecen avanzar con voluntad propia.

Un conjuro de *detectar magia* revelará un aura mágica de transmutación alrededor del tiesto, que resulta ser un objeto mágico maravilloso común llamado *maceta del despertar*. Si se planta un arbusto corriente en este recipiente y se deja crecer durante 30 días, este se transformará mágicamente en un **arbusto despertado** al final de ese periodo. Cuando la planta despierte, sus raíces romperán la maceta, destruyéndola. La criatura será amistosa con quien la haya plantado. En ausencia de órdenes por parte de su creador no hará nada.

## 26B. TUMBA SECRETA

Un sarcófago de alabastro de 7.500 libras descansa sobre un bloque de granito de 1 pie de altura en el centro de esta tumba polvorienta. La tapa del sepulcro está tallada representando a un regio elfo de edad y género indeterminados, sobre cuyo pecho descansa un gato bostezante. Este animal forma parte del relieve de la tapa, no es una escultura exenta.

Si un personaje inspecciona el sarcófago de cerca y supera una prueba de Sabiduría (Percepción) CD 17, se dará cuenta de que se trata de un bloque sólido de alabastro y que la tapa es falsa y ha sido tallada para parecer funcional. La tumba es un engaño que se ha construido para confundir a los posibles cazatesoros.

## 26C. OJO DEMOLEADOR DE HALASTER

**Mesas destrozadas.** Hay tres mesas de piedra esparcidas por la habitación, rodeadas de trozos de cerámica que en otro tiempo fueron urnas funerarias (los osos lechuza de la zona 26a son los responsables de esta destrucción).

**Pasillo inclinado.** Al sur, un pasillo de 10 pies de ancho y 10 pies de alto, que asciende suavemente hasta la zona 26d, alberga una trampa de esfera rodante.

La sección cuadrada de 10 pies de lado de suelo marcada con una "X" en el mapa 2 es una placa de presión. Cuando 20 libras o más de presión recaen sobre esta placa, una esfera de piedra de 10 pies de diámetro, pintada para asemejarse a un globo ocular inyectado en sangre, se precipita desde un hueco situado en el área superior del pasillo inclinado y rueda por el corredor hasta la zona 26c. Si se inspecciona el pasillo en busca de trampas, cualquier aventurero que supere una prueba de Sabiduría (Percepción) CD 20 detectará la placa de presión. Usar cuatro o más piquetas de hierro o cualquier otro objeto similar como cuñas, encajándolas bajo la placa de presión, impedirá que la trampa se active.

Al liberarse la esfera, todas las criaturas presentes deberán tirar iniciativa; la esfera hará su tirada de iniciativa con un bonificador de +8. Durante su turno, se moverá en línea recta hasta

llegar a una esquina, momento en que cambiará de dirección para continuar por el túnel inclinado hasta detenerse en la zona 26c. La esfera podrá moverse a través de los espacios de otras criaturas, y las criaturas podrán a su vez moverse a través del espacio de esta, considerándose terreno difícil. Cada vez que la esfera entre en el espacio de una criatura o una criatura entre en el de la esfera mientras vaya rodando, la criatura deberá superar una tirada de salvación de Destreza CD 15 o recibirá 55 (10d10) de daño contundente, y caerá derribada.

Cualquier criatura que se encuentre a 5 pies o menos de la esfera podrá usar una acción para intentar frenarla. Para ello, deberá superar una prueba de Fuerza CD 20. Si la supera, la velocidad de la esfera se reducirá en 15 pies. En el pasillo inclinado, esta reducción durará solo hasta el final del siguiente turno de la esfera. Si su velocidad se reduce a 0, dejará de moverse y de ser una amenaza.

## 26D. CÁMARA DE SANGRÍAS

Esta sala de 10 pies de altura dispone de una fila de seis mesas inclinadas, destinadas a la realización de sangrías rituales. Todas las mesas están equipadas con unos grilletes oxidados y correas de cuero. Bajo el extremo inferior de cada una, encastradas en el suelo, hay sendas piletas de piedra, redondas y poco profundas, que sirven para recoger la sangre.

## 26E. ESTUDIO ABANDONADO

**Escritorio improvisado.** En el extremo sur de la habitación, la tapa de un sarcófago de piedra descansa sobre dos irregulares bloques pétreos formando un improvisado escritorio. Tras este hay una silla de respaldo alto hecha de madera carbonizada a la que le falta un reposabrazos.

**Hornacinas en las paredes.** Detrás del escritorio y la silla, varios libros polvorientos se amontonan en unas hornacinas situadas en la pared sur. En el resto de paredes, otros nichos similares contienen urnas funerarias de alabastro, altas y cubiertas de polvo y telarañas (diecisiete en total).

**Tesoro.** Las urnas de alabastro están agrietadas, desconchadas y no tienen ningún valor. No albergan más que polvo, en su mayor parte. Enterrada entre la suciedad, dentro de una de las urnas, hay una pequeña bolsa blanca que contiene *polvo de desaparición*.

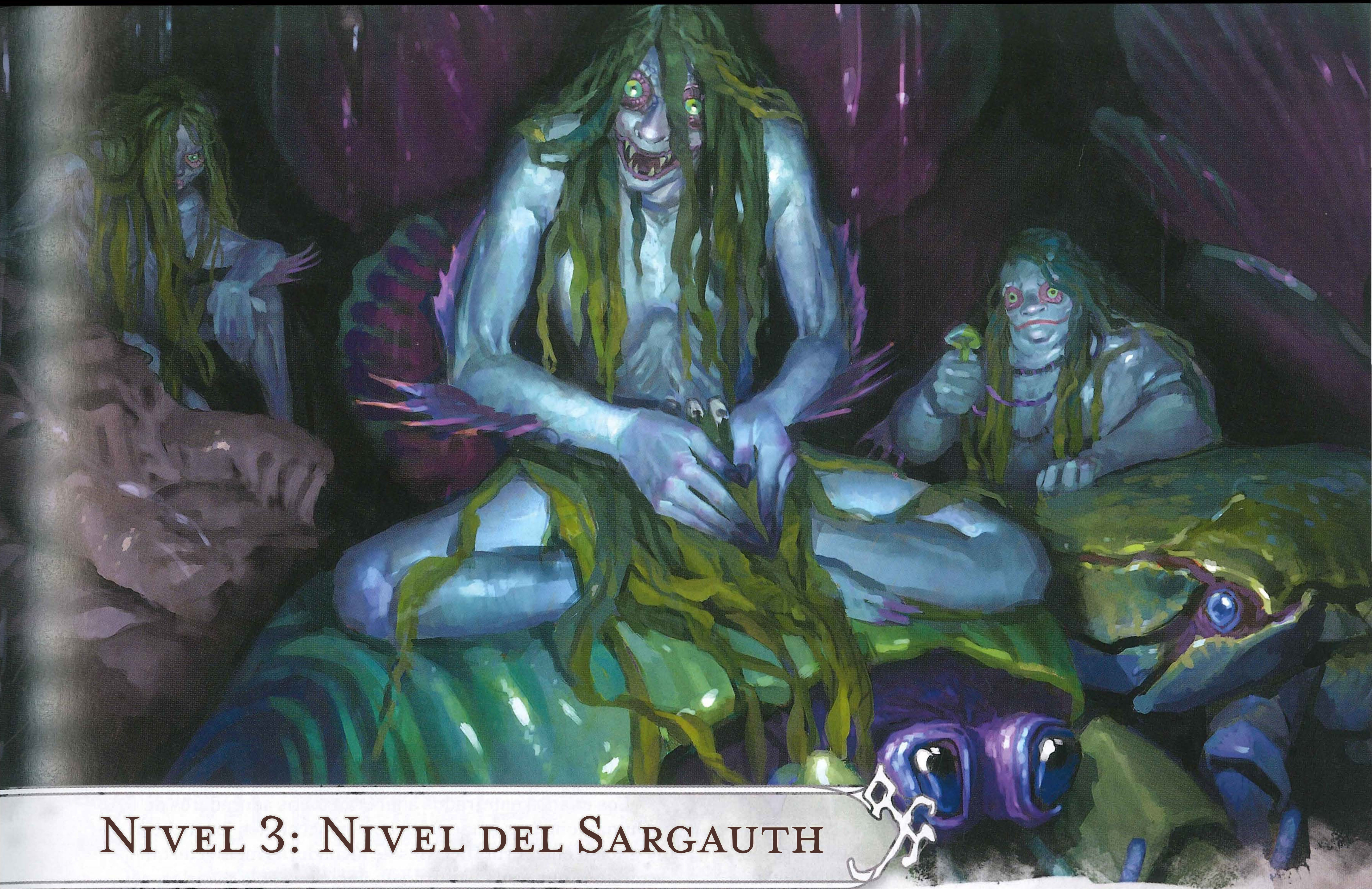
Los libros tratan materias como la alquimia, la historia de los enanos y los elfos, la ingeniería, las piedras preciosas, el estudio de las monstruosidades y la predicción climatológica. Todos se caen a pedazos, pero entre los tomos corrientes se encuentra un libro de conjuros de mago, muy dañado por el fuego, que alberga los siguientes conjuros: *corona de la locura*, *disco flotante de Tenser*, *entender idiomas*, *forma gaseosa*, *levantar maldición*, *rayo nauseabundo*, *sirviente invisible* y *visión en la oscuridad*.

## CONCLUSIÓN

Si se les ha debilitado pero no erradicado, los goblins comenzarán a construir trampas alrededor del perímetro de su mercado para protegerse mejor contra aventureros agresivos y vecinos mal avenidos. Sus preferencias pasan por techos traicioneros, redes que caen y dardos envenenados (consulta "Trampas de ejemplo", en el capítulo 5 del *Dungeon Master's Guide*). Los goblins también entrenarán y desplegarán ratas gigantes, usándolas como perros guardianes. Algunas de estas podrían ser hombres rata de Rizzeryl convertidos en rata, enviados para infiltrarse en la guarida de los goblins y espiar a los aventureros que se dirijan al bazar.

Destruir los dos puestos fronterizos del Gremio del Xanathar permitirá a los goblins expandir su territorio. A menos que estos últimos también sean eliminados, sus patrullas serán más regulares en este nivel de la mazmorra.





## NIVEL 3: NIVEL DEL SARGAUTH

**E**L NIVEL DEL SARGAUTH ESTÁ DISEÑADO PARA cuatro aventureros de nivel 7. Los personajes que derrotan a los monstruos de este nivel deberían conseguir los suficientes PX como para subir a nivel 8. Este nivel de Undermountain conecta con el asentamiento subterráneo de Skullport tanto mediante túneles como por el propio río Sargauth (consulta “Skullport”, en la página 303). Más antigua que este puerto es la ciudad de Stromkuhldur, cuyas ruinas se hallan medio enterradas en el corazón del Nivel del Sargauth. Trasgos y drows compiten por el control de los restos de esta urbe, que anteriormente estuvo poblada por los nethereses y los enanos Melairkyn.

### ¿QUÉ HABITA AQUÍ?

La ciudad subterránea de Stromkuhldur se encuentra dividida en partes debido a antiguos derrumbes que obligaron a sus habitantes primigenios a marcharse. Desde entonces, muchas facciones han luchado por el control de este puesto fronterizo. Actualmente, los drows de la casa Auvryndar y los trasgos de la legión de Azrok están al borde de una guerra que tanto Halaster como el Gremio del Xanathar tratan de incitar.

### LA CASA AUVRYNDAR

Una sacerdotisa drow de Lolth llamada T'rissa Auvryndar y su séquito han tomado el control de una sección de Stromkuhldur (zona 20), donde han reconvertido un templo antiguamente consagrado a Dumathoin en un criadero de arañas gigantes. Bajo el mando de T'rissa, los drows han comenzado a realizar experimentos secretos usando a humanoides como incubadoras para los huevos de las arañas gigantes.

### LA LEGIÓN DE AZROK

Azrok, hijo de un señor de la guerra hobgoblin, nació ciego. Una maldición así habría significado normalmente su fin dentro de la sociedad hobgoblin, pero la madre de Azrok, una hechicera, se negó a permitir que la desgracia de su retoño dictara su destino. Creó una *daga de visión ciega*, que el joven Azrok usó para defenderse y percibir su entorno. El arma permitió que el hobgoblin se convirtiera en el poderoso soldado y líder que estaba llamado a ser, de manera que ascendió rápidamente a través del escalafón hasta que no tuvo a nadie sobre él. Otros trasgos creyeron que estaba bendecido por Maglubiyet, el gran dios de la guerra. Azrok escondió sabiamente la verdadera fuente de su “visión milagrosa” para perpetuar su leyenda.

La edad otorgó al hobgoblin la sabiduría y el deseo de fundar un dominio propio. Dirigió sus fuerzas hasta Stromkuhldur y liberaron el lugar de los grimlocks y trogloditas que moraban allí. Luego engendró a un heredero para asegurarse de que su legado perduraría tras su muerte. Su hijo, Azrokkog, irritado por la naturaleza inmovilista de su padre, se marchó a librar sus propias batallas. No obstante, finalmente regresó a Undermountain bajo un nuevo nombre, Corona de la Condena, y con un nuevo propósito (consulta “Nivel 14: Feudo de Arcturia”, en la página 179).

La legión de Azrok, que ha habitado Stromkuhldur durante tres décadas, está en crisis. Hace poco, el líder hobgoblin se vio obligado a rendir una parte de su dominio a unos invasores drows, y lo hizo sin luchar ni una sola vez. Esto ha generado una cadena de reacciones en todo su grupo. ¿Qué ha provocado esta extraña falta de coraje en su gran caudillo? ¿Le ha pasado factura la edad al fin?



En realidad, una banda de ladrones duergar que se hacían pasar por mercaderes robó hace poco la *daga de visión ciega* de Azrok y huyó utilizando su invisibilidad. La noticia de este hecho llegó hasta los drows de la casa Auvryndar y los incitó a tomar el control de la sección este de Stromkuhldur. Lurkana, esposa de Azrok y su capitana más fuerte, trató de encubrir la ceguera de su esposo, pero sus esfuerzos dieron al traste por culpa de un azotamentes que actuaba como embajador de Skullport. Este ilícido ha implantado en secreto a devoradores de intelectos en los cráneos de varios goblins de la corte de Azrok, de modo que estos están difundiendo la verdad sobre la ceguera de su líder por todo Stromkuhldur, con el fin de empañar su reputación y desmoralizar a sus tropas.

Los hobgoblins bajo el mando de Azrok le siguen siendo leales, pero muchos goblins y osgos han huido a Skullport para unirse al Gremio del Xanathar. Por si fueran pocos los problemas de Azrok y Lurkana, es probable que la casa Auvryndar esté planeando un nuevo ataque para apoderarse de más territorio. El miedo a una ofensiva del Gremio del Xanathar procedente de Skullport también acecha en la mente de Azrok. Mientras tanto, Lurkana está buscando ayuda para hallar a los ladrones duergar que han robado la *daga de visión ciega* y conseguir que se la devuelvan.

#### MISIÓN SECUNDARIA:

##### RECUPERAR LA DAGA DE AZROK

A los aventureros que lleguen al área occidental de Stromkuhldur (zona 21) los llevarán ante Azrok y Lurkana (en la zona 21n) como norma de protocolo. Después de que el jefe hobgoblin les garantice su seguridad mientras se encuentren en su asentamiento, su esposa hará un aparte con ellos y les ofrecerá una recompensa por traer de vuelta la daga mágica de su marido. Enfatizará que sin dicha arma los invasores drows y el Gremio del Xanathar podrían conquistar Stromkuhldur y volverse extremadamente más poderosos. Lurkana recordará a los personajes que la legión de Azrok nunca ha sido una amenaza para Waterdeep, pero los drows o el Gremio podrían aprovechar la oportunidad para convertirse en una.

La capitana sabe que los ladrones que robaron la daga son duergars del clan Ironeye y cree que podrían estar escondidos en Skullport (los aventureros que pregunten discretamente en dicho lugar podrán descubrir que un gran contingente de duergars del clan Ironeye se ha reabastecido en Skullport y ha estado bebiendo cerveza en una taberna local llamada la Jarra Negra antes de adentrarse en las regiones más profundas de Undermountain. El más que discreto propietario de la cantina, Drogar Stonedark, lo negará todo. Los personajes podrán alcanzar a los duergars del clan Ironeye en el nivel 6).

Si los aventureros aceptan la misión, Lurkana les sugerirá que busquen en Skullport en primer lugar y, además, les dará indicaciones del camino correcto a seguir (más allá de la zona 23). También les apuntará que puede ser buena idea hablar con el embajador de Skullport en Stromkuhldur (el azotamentes de la zona 21g) para comprobar si sabe algo. Por último, les prevenirá de hacer daño al embajador bajo ningún concepto, para no enturbiar más las relaciones.

**Recompensa.** A cambio de la daga, Lurkana está dispuesta a pagar 1.000 po, que entregará en un cofre cerrado junto con su llave correspondiente. Si los personajes exigen más, estará dispuesta a aumentar el pago hasta las 1.500 po y a añadir dos osgos y cinco goblins como escoltas y exploradores. Lurkana no lo sabe, pero dos de los goblins albergan devoradores de intelectos en sus cráneos y actúan como espías secretos para el Xanathar. Los osgos y otros goblins servirán bien a los aventureros, aunque, malvados y codiciosos como son, se volverán cada vez más difíciles de controlar con el paso del tiempo.

## SAGAS DE LOS MARES DEL SARGAUTH

Deseoso de expulsar a los drows que ocupan su mazmorra, Halaster ha convocado un aquelarre de sagas de los mares de las gélidas aguas del río Sargauth. Las brujas han reunido a algunos seguidores que se oponen a los elfos oscuros, entre los que destacan grimlocks y trogloditas.

## EXPLORAR ESTE NIVEL

Todas las localizaciones descritas en este nivel aparecen marcadas en el mapa 3. A medida que uno se acerca al río Sargauth, los ecos de sus perezosas aguas se vuelven parte del entorno.

### 1. CATACUMBAS

Estas catacumbas forman parte de un complejo de templos consagrado en el pasado al dios enano Dumathoin, patrón de la minería y la exploración y protector de los enanos fallecidos. Las catacumbas tienen las siguientes características:

**Tallas.** Las lisas paredes muestran relieves con imágenes de montañas veteadas de brillantes minerales y el suelo de mármol está cubierto de polvo.

**Tumbas.** En los muros se aprecian unos nichos que parecen estantes de tres baldas. Cada una de estas tumbas abiertas alberga los huesos polvorientos de algún enano fallecido largo tiempo atrás.

Los enanos enterrados aquí eran todos adoradores de Dumathoin. Los personajes que inspeccionen los nichos también encontrarán partes de armaduras metálicas tan antiguas que se convertirán en polvo con solo tocarlas, así como pequeñas cuentas de piedra perforadas con agujeros que las atraviesan. Cualquier aventurero que estudie las cuentas y supere una prueba de Inteligencia (Historia) CD 20 recordará que los antiguos enanos trenzaban las barbas de sus muertos usando estas pequeñas piezas pétreas.

### 2. EXPLORADOR FALLECIDO

Los restos medio putrefactos de un humano descansan en un rincón de esta caverna. Su cara, o lo que queda de ella, está retorcida en un grito silencioso.

Superar una prueba de Sabiduría (Medicina) CD 13 revelará varias espeluznantes heridas en el cadáver, incluida una en su cuello, donde la piel se ha desprendido; todo sugiere que algo salió de su interior. Este humano murió después de que unos huevos de araña incubados dentro de su cuerpo eclosionaran y las criaturas se abrieran paso al exterior.

### 3. EMBOSCADA GRICK

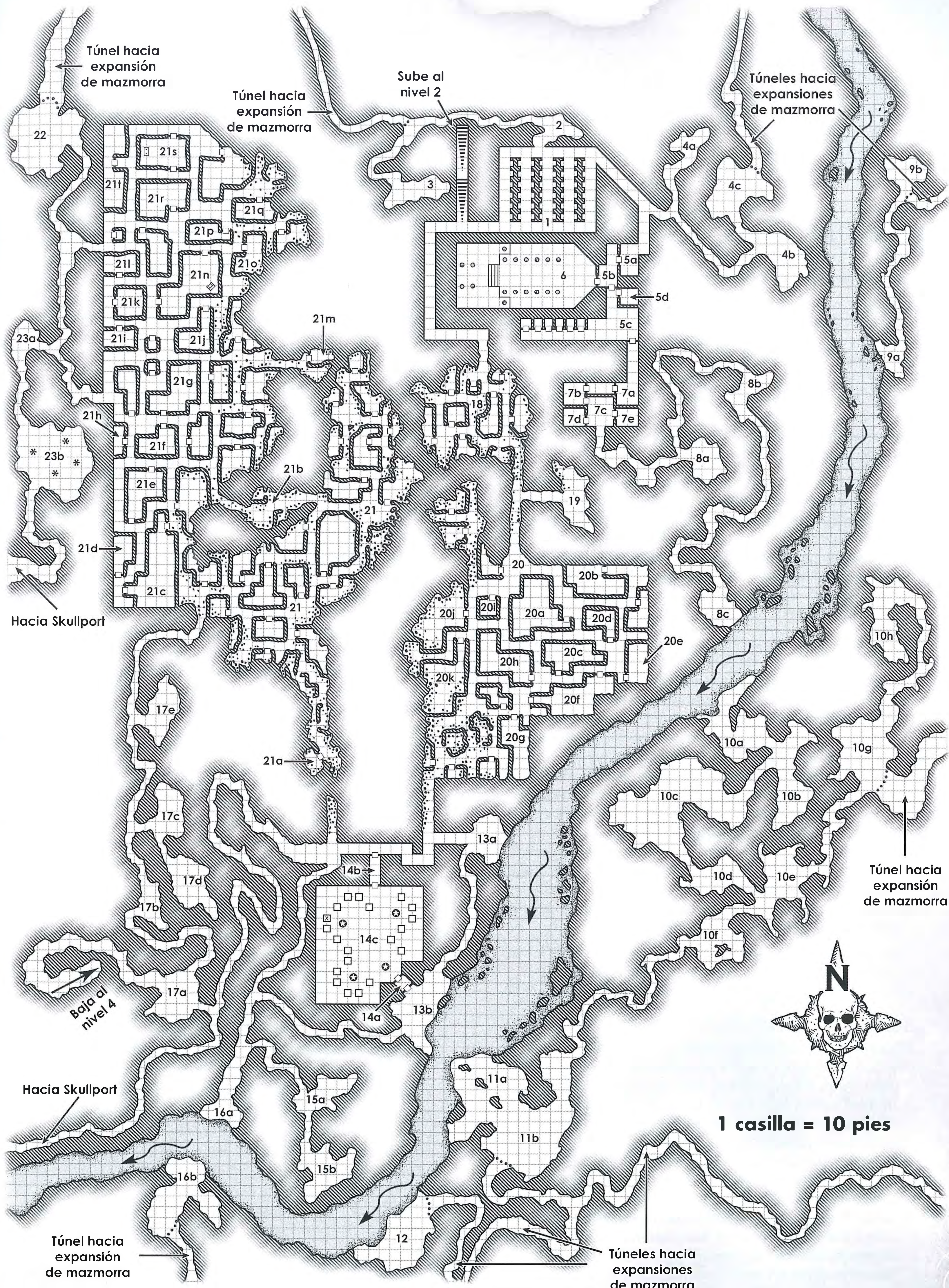
Hay tres **gricks** escondidos al final de este túnel; intentarán emboscar a los aventureros.

### 4. TÚNELES LLENOS DE TELARAÑAS

Estos túneles están inundados de cortinas de telarañas que se irán pegando a las criaturas al pasar mientras no sean retiradas o quemadas. Las caras fantasmales que se vislumbran entre las telarañas son, en realidad, patrones aleatorios formados por sus hilos.

Las zonas cubiertas por las telarañas cuentan como terreno difícil, pero no son lo suficientemente fuertes como para apresar a nadie. Cualquier aventurero podrá usar una acción para quemar un cubo de telarañas de 5 pies de lado con una antorcha o bien lanzar un conjuro que inflija daño de fuego; este último destruirá todas las telarañas que haya en el área del conjuro.





MAPA 3: NIVEL DEL SARGAUTH



#### 4A. QUAGGOTHS ERRANTES

Esta zona de 10 pies de altura la patrullan tres **quaggoths** que sirven como guardias de los drows. Cuando detecten intrusos, uno de ellos intentará correr hasta la zona 5 para dar la alarma, mientras los dos restantes se lanzarán al ataque. Durante el segundo asalto del combate, el fragor de la batalla atraerá a las arañas de la zona 4b.

#### 4B. GUARIDA DE ARAÑAS DE FASE

Hay cuatro **arañas de fase** al acecho dentro de esta caverna de 20 pies de altura. Si oyen acercarse a los aventureros, saltarán al Plano Etéreo e intentarán emboscarles.

#### 4C. GOBLINS DEVORADOS

**Telarañas.** Esta cueva está llena de telarañas. Se aprecian varios bultos de 3 pies de largo envueltos en seda arácnida y suspendidos de las telarañas.

**Rostro extraño.** Las arañas han usado sus hilos para tejer una cara gigante de Halaster. Ubicada en el techo a 20 pies de altura, el rostro mira hacia abajo desde sus cuencas vacías.

**Suelo manchado.** El irregular suelo de la gruta está manchado de un color rojo herrumbroso.

Los drows alimentan a las arañas de fase con goblins errantes. Un personaje que supere una prueba de Sabiduría (Percepción) CD 12 notará que uno de los bultos se retuerce un poco. Este contiene a un **goblin** llamado Greech al que las arañas han mutilado y drenado la sangre. Solo le quedan 3 puntos de golpe y ha perdido la lengua. Desesperado, intentará salvar el pellejo mediante gruñidos y usando un frenético lenguaje de signos.

### 5. LA CASA AUVRYNDAR

Esta zona exterior del antiguo templo de Dumathoin marca el comienzo del asentamiento drow. Todas las cámaras tienen techos planos de 10 pies de alto.

#### 5A. COMITÉ DE BIENVENIDA

**Guardias.** Cuatro **quaggoths** custodian esta entrada. Si algún quaggoth ha escapado de la zona 4a, estará aguardando aquí, junto con un **mago drow** llamado Ilmor Telenna, que habrá acudido a investigar.

**Telarañas.** Unas gruesas telarañas se extienden por las paredes y forman un dosel que cubre todo el techo. Allí, cientos de diminutas arañas cuelgan de hilos de seda.

**Cúmulos de telarañas.** Dos grandes cúmulos de seda arácnida flanquean la puerta de entrada.

Estas crisálidas son pegajosas, pero se pueden abrir con facilidad. Si se hace, revelarán dos robustas estatuas de enanos: una sostiene un pico, la otra un cincel y un martillo.

#### 5B. TROGLODITAS ENLOQUECIDOS

**Mineros.** Unas chispeantes vetas de oro atraviesan esta sala. Los antiguos enanos preservaron estos minerales debido a su belleza natural, pero en este momento hay cuatro **trogloditas** (esclavos de los drows) excavando las vetas con picos (si estos oyen ruidos de combate en la zona 5a, soltarán los picos y huirán a la zona 6).

**Telarañas.** El techo está cubierto de telarañas que ocultan a una **araña gigante**. Atacará a los aventureros desde arriba.

**Puerta.** La puerta oeste que da a la zona 6 está adornada con el relieve en bronce de una montaña; en su centro presenta una oquedad del tamaño de un puño. La puerta está cerrada con llave.

**Puerta del relieve en bronce.** Superar una prueba de Inteligencia CD 13 (Religión) revelará que el relieve se asemeja al símbolo de Dumathoin, pero le falta una gema. Colocar cualquier gema en la oquedad abrirá la cerradura de la puerta. Un aventurero también podrá forzar la cerradura usando herramientas de ladrón y superando una prueba de Destreza CD 20 o, también, mediante un conjuro de *abrir* o algún efecto mágico similar.

**Tesoro.** Las vetas de oro son en realidad de pirita (el oro de los tontos), diferencia que un personaje podrá distinguir superando una prueba de Inteligencia (Naturaleza) CD 13. El mineral es bonito, pero no vale gran cosa. Los trogloditas han extraído veinte pedazos de pirita de 1 libra (5 pp cada uno).

#### 5C. PRISIÓN

**Celdas.** El extremo oeste de esta sala alberga seis celdas; los barrotes de sus puertas enrejadas son de hierro oxidado.

**Grimlocks.** Seis **grimlocks** aterrorizan a los prisioneros introduciendo garrotes de hueso entre los barrotes (no tienen las llaves que abren las celdas).

T'risa Auvryndar (mira la zona 6) lleva consigo las llaves de dichos calabozos. Para forzar cada una de sus cerraduras será preciso utilizar herramientas de ladrón y superar una prueba de Destreza CD 10. Los barrotes oxidados se podrán arrancar de las puertas superando una prueba de Fuerza (Atletismo) CD 21. Estos son los ocupantes de la prisión:

- Geldax Breer (**plebeyo** semielfo NB) ocupa la celda más oriental. Es un farolero de Waterdeep a quien los drows han secuestrado hace varias noches (y condenado a ser sacrificado a Lolth, a menos que escape).
- Lurrash, un **hobgoblin** desarmado, está en la siguiente celda. Es leal a Azrok, el señor de la guerra, y los drows planean interrogarlo para obtener información.
- En la celda sucesiva se encuentra el cadáver lleno de gusanos de un grell que murió de hambre durante su cautiverio.
- Las tres celdas situadas más al oeste las ocupan unos **drows** armados llamados Quave, Narlros y T'mek. T'risa Auvryndar, que ansía un nuevo consorte, los está poniendo a prueba. Los tres están famélicos y padecen las heridas supurantes propias de los latigazos de flagelo. A cada uno le quedan 8 puntos de golpe. Mientras estén encerrados en sus celdas, atacarán con sus ballestas de mano a los intrusos que puedan ver.

#### 5D. ELFA SOLAR

La puerta de esta cámara está atrancada desde el exterior. Dentro, confinada, hay una prisionera llamada Marta Moonshadow. Fascinada por la cultura drow, esta elfa esperaba unirse a las filas de la casa Auvryndar, pero en vez de eso la capturaron y la encerraron. Ahora, busca una oportunidad para demostrar su valía ante los drows.

Marta es una **maga** elfa solar, con estos cambios:

- Es neutral malvada.
- Cuenta con los siguientes atributos raciales: habla común, dracónico, elfo, enano e infracomún. Posee visión en la oscuridad hasta un alcance de 60 pies. Tiene ventaja en las tiradas de salvación para evitar ser hechizada y no se la puede dormir usando la magia. Añade *rayo de escarcha* a su lista de trucos conocidos.
- Tanto su libro de conjuros como su canalizador arcano le fueron arrebatados (los personajes podrán hallarlos en la zona 20b).



## 6. TEMPLO DE DUMATHOIN

T'rissa Auvryndar y sus seguidores han convertido este antiguo templo de Dumathoin en un vil criadero de arañas gigantes. Contiene lo siguiente:

**Estrado.** T'rissa Auvryndar, **sacerdotisa de Lolth drow**, se encuentra sobre un estrado elevado al fondo de la sala, presidiendo un grupo de cuatro **drows** (dos hembras llamadas Ardulace y Dhessril y dos varones de nombre Izzatlab e Yriltorn), así como a tres **arañas gigantes**. Si los aventureros no se han topado con el **magó drow** de la zona 5a, este también estará presente.

**Arañas.** Montones de crías de **araña gigante** del tamaño de tarántulas trepan y se arrastran por toda la estancia (a menos que sean destruidas, la mayoría de ellas alcanzarán su tamaño máximo en cuestión de semanas).

**Crisálidas.** El techo abovedado de 30 pies de altura se sostiene sobre unos pilares de piedra y, además, está cubierto por un espeso dosel de telarañas. Imbricados entre pilares y esculturas en bajorrelieve de imponentes enanos que sobresalen de las paredes, hay cadáveres humanoides convertidos en crisálidas arácnidas.

**Sacrificio.** En la pared al fondo del templo ha sido tallado un imponente bajorrelieve de una montaña. Atado a esta imagen mediante pegajosas telarañas se debate, amordazado, un **drow** con sacos de huevos de araña pegados a su cuerpo.

T'rissa es tan malévola como la diosa demoníaca a la que adora. Se negará a hablar, y mucho menos a negociar, con aquellos que no sean drows. La sacerdotisa estabilizará a los personajes moribundos para que se les puedan implantar huevos de araña (mira "Huevos de araña", un poco más adelante).

El drow pegado a la pared se llama Krenrak. Fue el consorte de T'rissa hasta que esta se cansó de él. Si le liberan, peleará contra T'rissa y contra los demás drows. Sin embargo, las crías de araña saldrán de su pecho 2 asaltos después de su liberación, acabando con él.

La sacerdotisa de Lolth lleva consigo un aro con las llaves de hierro que abren las celdas de la zona 5d, así como una llave de hierro aparte para la zona 20d.

### PRISIONEROS SIN VIDA

Los cadáveres que cuelgan de las telarañas son los restos desecados de los prisioneros que han servido como incubadoras (y posterior alimento) para las arañas que se arrastran por la habitación. Entre los hobgoblins, goblins y grimlocks muertos, hay humanos, enanos, medianos, tieflings y gnomos, secuestrados en Skullport y Waterdeep. Todos muestran heridas similares, con la piel abierta hacia afuera.

### HUEVOS DE ARAÑA

Si el grupo es derrotado, los aventureros estabilizados despertarán después de 1d4 horas. Estarán envueltos en telarañas pegajosas, suspendidos a 10 pies del suelo, y con huevos de araña implantados en sus cuerpos. Cualquier personaje que se encuentre dentro de un capullo arácnido estará apresado y podrá usar su acción para intentar escapar, lo que conseguirá superando una prueba de Fuerza CD 15.

Los huevos de araña implantados en un huésped eclosionarán en 2d12 horas, provocando su muerte cuando las crías de araña se abran paso a mordiscos para salir. Esta infestación funcionará como una enfermedad. Un conjuro de *restablecimiento menor*, o algún efecto mágico similar lanzado sobre el huésped, matará los huevos de araña y terminará con la amenaza.

## 7. DOLOR Y PLACER

T'rissa Auvryndar ha convertido estos barracones del templo en cámaras de tortura. Los ecos de los alaridos que emiten los drows de las zonas 7d y 7e resuenan por todo este espacio.

### 7A. RECIBIDOR

Esta sala está vacía, pero se oyen gritos de dolor procedentes del otro lado de la puerta.

### 7B. CÁMARA DE TORTURA EN DESUSO

Las paredes de esta habitación están cubiertas de látigos enrollados, dagas y otras amenazantes herramientas. Sobre una pequeña mesa situada en el centro hay una prístina sábana de seda blanca.

### 7C. SALÓN

**Guardias.** Cuatro hembras **drows** llamadas Balwiira, Ologyl, Restryn y Ulraelle montan guardia en las esquinas de esta estancia. Disfrutan de los gritos provenientes de las zonas 7d y 7e.

**Círculo.** En el centro de la sala, en el suelo, se sitúa un círculo de entrañas de 10 pies de diámetro, rodeado por una horrible escritura realizada con sangre (mira "Círculo abisal", un poco más adelante).

**Mobiliario.** En torno a los límites de la habitación se distribuyen cuatro sillones tallados en madera oscura y acolchados con cojines de seda arácnida.

**Túnel.** En mitad de la pared sur hay un túnel natural; el eco del aullar del viento resuena desde sus profundidades.

Las guardias drows tienen órdenes de matar a cualquiera que no sea de su raza en cuanto lo vean, incluidas las drañas que no cumplan con los términos de su exilio. Las torturadoras de las zonas 7d y 7e acudirán a investigar atraídos por los ruidos de los combates que tengan lugar aquí, dejando a sus prisioneros atados en esas habitaciones.

**Círculo abisal.** Las palabras que rodean al círculo están escritas en abisal. Cualquiera que entienda el idioma y supere una prueba de Inteligencia (Religión) CD 15 podrá determinar el propósito del círculo, que es enviar drows al Abismo como parte de un ritual conocido como la Prueba de Lolth. Cualquiera de ellos que no supere este ritual volverá del Abismo terriblemente transformado en una draña; se le ordenará huir por el túnel situado al sur para no regresar jamás, so pena de muerte. Los drows que superen la prueba volverán a esta cámara en el mismo estado, bendecidos por Lolth y nada más.

### 7D. TORTURA ACUÁTICA

**Narizmar.** Un **drow** desnudo llamado Narizmar Do'ett se encuentra atado a una robusta mesa colocada bajo un barril de agua de 80 galones suspendido sobre él. Una capucha de seda arácnida le cubre la cabeza (sus armas, camisa y armadura están amontonadas en la esquina noreste).

**Sylkress.** A menos que haya acudido a la zona 7c atraída por los ruidos de algún combate que se haya iniciado allí, una **guerrera de élite drow** llamada Sylkress Auvryndar estará de pie en el extremo más alejado de la mesa, agarrando un par de cuerdas; al tirar de estas el barril se inclina y vierte agua.

Sylkress está convencida de que Narizmar le ha prometido lealtad a otra drow, de modo que quiere averiguar la identidad de quien rivaliza con ella por los afectos de este. En realidad, fue Narizmar quien difundió rumores sobre la relación para que Sylkress lo torturara y demostrarle así su valor. En resumen: ambos lo están pasando bien a costa del otro.



Si se ve obligado, Narizmar podrá liberarse de las correas de cuero superando una prueba de Destreza (Juego de Manos) CD 15. Una vez libre, intentará recuperar sus armas. Obedece a Sylkress ante todo y sacrificaría con gusto su vida para salvar la de ella.

Sylkress se defenderá, pero si sus puntos de golpe se ven reducidos a la mitad o menos, pedirá clemencia y proporcionará a los aventureros la siguiente información a cambio de que la dejen marchar:

- La invasión drow del Nivel del Sargauth es solo la antesala del que será un ataque a gran escala sobre Skullport.
- La hermana mayor de Sylkress, T'risa, está criando arañas gigantes para consolidar las fuerzas drows de este nivel (mira la zona 6). La sacerdotisa cree que su nuevo método experimental de incubación producirá arañas más grandes y formidables.
- La hermana gemela de Sylkress, Melith, ha trasladado una pequeña fuerza a las Cavernas Retorcidas (nivel 4) para asentar a los drow en ese nivel.

### 7E. SALA DE FLAGELACIÓN

A menos que un combate en la zona 7c haya atraído su atención, dos hembras **drows** llamadas Pellanonia Auvryndar y Ghirith Nhilran estarán llevando a cabo un acto de tortura consentido en esta sala, que posee las siguientes particularidades adicionales:

**Drows.** Una gran plataforma giratoria equipada con correas de cuero ocupa la mayor parte del espacio. Pellanonia está atada a la plataforma mientras Ghirith la azota con un flagelo.

**Equipo.** La armadura y las armas de Pellanonia se encuentran sobre una silla, en la esquina noreste.

Pellanonia y Ghirith son amantes. Si se ve obligada, Pellanonia podrá liberarse de sus ataduras superando una prueba de Destreza (Juego de Manos) CD 15. Una vez libre, intentará recuperar sus armas. Como hija de la casa Auvryndar, se escudará en su prestigio dentro de dicha familia, afirmando que tiene más valor viva que muerta. Si es capturada o se ve acorralada, estará dispuesta a compartir la siguiente información a cambio de su libertad:

- La principal fortaleza de la casa Auvryndar en Undermountain se encuentra en el Coto de Muiral (nivel 10). Está bajo el mando directo de su madre, Vlonwelv.
- Su hermana mayor, T'risa, tiene órdenes de su madre de asegurar el Nivel del Sargauth como preludio de un ataque a gran escala sobre Skullport.
- Otra de sus hermanas mayores, Melith, se ha afianzado en las Cavernas Retorcidas (nivel 4) y libra una violenta campaña contra los kuo-toas de ese nivel.

## 8. TÚNELES QUEJUMBROSOS

Los drow que fallen la Prueba de Lolth (mira la zona 7c) y se transformen en drañas serán desterrados a estos túneles. La repugnante magia de la diosa demoníaca Lolth crea vientos que aúllan en estos pasajes, imitando los angustiados lamentos de aquellos que no superaron su prueba divina.

### 8A. TELARAÑAS AL VIENTO

Los vientos son más fuertes aquí; agitan las gruesas telarañas que abundan en esta cueva y evocan formas fantasmagóricas.

### 8B. DRAÑA ENLOQUECIDA

Una **draña** desquiciada por los vientos quejumbrosos se está tapando los oídos en un vano intento de aislarse del ruido. Cuando los aventureros entren en la sala comenzará a gritar: “¡Haced que pare!”, en elfo. Si los personajes lanzan un conjuro de *silencio* en torno a la criatura, esta disfrutará del respiro y les permitirá atravesar su caverna sin hacerles daño. De lo contrario, les atacará presa de una furia demente.

### 8C. RIMA PIRATA

Esta cueva se asienta en la ribera del tranquilo río Sargauth y está llena de velos de telarañas que ondean al aullido del viento. Tras estas cortinas, hay una vieja rima pirata tallada en la pared oeste:

Si en Skullport es donde deseas estar,  
sigue el curso del Sargauth, déjate llevar.  
Pero si un botín pirata tienes en mente,  
ve a la tumba del capitán, a contracorriente.

**Río abajo.** Los personajes que sigan el curso del río hacia el suroeste llegarán al final a Skullport.

**Río arriba.** La corriente del río no es particularmente fuerte, de modo que los personajes podrán subir corriente arriba hasta la zona 9 para encontrar el “botín pirata”.

## 9. TUMBA DEL CAPITÁN

En el pasado, Skullport fue un refugio de piratas; uno de ellos vino hasta aquí a esconder su tesoro, aunque acabó muerto al beber de un barril de cerveza envenenado poco después.

### 9A. RIBERA DEL RÍO

En esta cueva situada en la ribera del río hay una mochila ajada que perteneció a algún aventurero que halló su horrible final en la zona 9b. Atados en exterior de la bolsa se aprecian una palanca y un rollo de cuerda de cáñamo de 50 pies. Dentro hay cinco antorchas demasiado húmedas como para encenderlas, un martillo, un yesquero, una sartén, un pellejo de agua semivacío y raciones para siete días en mal estado.

### 9B. TESORO CUSTODIADO POR DEMONIOS

Dos **barlguras** se han arrastrado hasta aquí desde el Underdark y han establecido su guarida en este lugar. Alertados por las luces próximas o por los ecos de las pisadas, se volverán invisibles y se apostarán para emboscar a los recién llegados.

**Tesoro.** Apoyado en la pared oeste hay un esqueleto lleno de moho; se trata de un pirata humano que sostiene una espada corta oxidada en una mano y una jarra de madera en la otra. Cerca puede verse un barril de madera destrozado. Un examen detenido de la sección de muro que se encuentra sobre el cadáver revelará una ranura tallada en la piedra. Esta tiene el mismo ancho y la misma profundidad que la hoja oxidada del pirata. Si se inserta en la ranura dicha espada corta u otra similar, una roca suelta que hay en el techo se desprenderá y, junto a esta, caerá un viejo cofre enmohecido. Este último se hará añicos en cuanto choque contra el suelo, desperdigando su contenido: 500 pp, una bolsa hecha de piel de tiburón que contiene cinco ágatas musgo (10 po cada una), un par de dados de hueso (1 po), una botella vacía de obsidiana de 6 pulgadas de alto tallada con la forma de la torre de un hechicero y cuyo techo es un tapón de corcho (50 po), un collar de perlas (250 po) y la cabeza arrugada de un elfo marino con una *poción de respirar bajo el agua* dentro de la boca (el tapón del frasco asoma hacia afuera).



## 10. CUEVAS DEL AQUELARRE DEL RÍO

Todas las cavernas de esta zona son frías y húmedas, de manera que el agua gotea desde el techo formando charcos poco profundos por todas partes.

### 10A. CUEVA DE LOS GUIJARROS NEGROS

Esta gruta de 8 pies de altura colinda con el río Sargauth. Su suelo está cubierto de guijarros negros mojados que crujen bajo los pies. El ruido de las pisadas sobre las piedras será lo suficientemente fuerte como para alertar a los grimlocks de la zona 10b.

### 10B. GRIMLOCKS

Habiendo eludido a los drows hasta el momento, diez **grimlocks** se hacinan al fondo de esta caverna de 10 pies de altura. Se alimentan a base de peces del río Sargauth y lucharán solo en defensa propia.

### 10C. AQUELARRE DE SAGAS DE LOS MARES

Esta cueva natural de 30 pies de altura huele a salmuera y a algas. Aquí habita un aquelarre de tres **sagas de los mares** que están aliadas con Halaster Blackcloak. Cada una de ellas posee un **cangrejo gigante** como mascota; estos las siguen y obedecen sus órdenes. Las otras características de la caverna son estas:

**Ruido.** Las erupciones de los géiseres (mira la zona 10d) resuenan por todo el lugar.

**Pozas.** El suelo irregular presenta muchas pozas poco profundas llenas de agua sucia. Las sagas las utilizan para bañarse y se esconderán dentro si perciben que se aproximan luces u oyen pasos extraños.

**Decoración.** Hay una gran variedad de conchas incrustadas en estas paredes lisas y recubiertas de algas.

Si los aventureros se han encontrado anteriormente con Anderian Dusk, el mercader de faroles de Skullport, las sagas de los mares ya sabrán quiénes son gracias al colgante de *ojo de bruja* que lleva Dusk. En ese caso, se dirigirán a los personajes en un tono cercano y les preguntarán si han tenido tiempo de probar alguna de las cervezas locales de Skullport. De lo contrario, se presentarán educadamente como Coral Negro, Salmuera Borboteante y Caldra Rejos.

Mientras las tres brujas estén vivas, obtendrán el atributo Lanzamiento de Conjuros Compartido, tal y como se describe en la caja “Aquelarres de sagas” de la entrada “Sagas” del *Monster Manual*. A las sagas no les interesa enfrentarse sino con los drows, ya que Halaster les ha encomendado la tarea de eliminar solo a los elfos oscuros del Nivel del Sargauth. Mantendrán en secreto su alianza con el Mago Loco y se harán pasar por mariscadoras inofensivas que no tienen enemigos. Usarán a los aventureros para que les hagan el trabajo sucio, no solo permitiéndoles atravesar sus cuevas sin contratiempos, sino también proporcionándoles información destinada a ponerles en contra de los drows. Durante la conversación, harán las siguientes observaciones:

- “Una sacerdotisa drow ha profanado un antiguo templo enano al otro lado del río y lo ha reconvertido en un antro destinado a la reproducción impía de abominaciones arácnidas”.
- “Los elfos oscuros están secuestrando a personas de la ciudad de la superficie. Los que no son entregados a las arañas como alimento son sacrificados a la diosa demoníaca a la que los drows adoran”.
- “Los drows ya se han infiltrado en Skullport y se han encontrado con que sus defensas son precarias.

La invasión es inminente. La captura de este puerto proporcionará a los elfos oscuros una base de operaciones estable desde la que atacar el corazón de Undermountain. ¿Y luego qué? ¿Waterdeep?”.

### 10D. GÉISERES DE AGUA

Pequeños géiseres borbotean por toda esta cueva de 20 pies de altura; sus chorros de agua salobre humedecen el techo.

### 10E. CALDERO DE PIEDRA

**Caldero.** En el centro de esta caverna de 20 pies de altura, el suelo se eleva hasta modelar un caldero de piedra de 5 pies de diámetro.

**Decoración.** Aparejos de barcos y velas hechas jirones cuelgan del techo como si fueran hebras de telarañas y cortinas rasgadas.

El caldero de piedra, creado por Halaster, está lleno hasta arriba de agua turbia y contiene cinco llaves de hierro oxidado en el fondo (estas abren los grilletes de la zona 10g). El recipiente tiene CA 17, 60 puntos de golpe e inmunidad a los daños psíquico y de veneno. Si sus puntos de golpe se reducen a 0, el caldero se agrietará y quedará inservible. Las sagas de los mares lo usan como canalizador para sus conjuros de *escudriñar*.

La primera vez que una criatura que no sea una saga de los mares altere el agua o dañe el caldero, una runa mayor se materializará sobre este (mira “Runas antiguas”, en la página 12). Para determinar cuál es, saca al azar una carta de la baraja de runas antiguas (consulta el apéndice B). Esta tomará como objetivo a una criatura al azar que se encuentre a 60 pies o menos.

Cualquiera que beba una pinta o una cantidad mayor de agua del caldero deberá superar una tirada de salvación de Constitución CD 13 o quedará envenenada durante 1 hora por cada pinta consumida.

### 10F. HUESOS ROÍDOS

Junto a las paredes de esta cueva se apilan cuidadosamente huesos de goblins, hobgoblins, trogloditas y arañas gigantes; las brujas marinas los han limpiado.

### 10G. DESPENSA

Las sagas de los mares almacenan aquí su comida. Hay cinco juegos de grilletes unidos a los extremos de unas viejas cadenas atornilladas a las paredes; sus llaves están ocultas dentro del caldero de la zona 10e. Usando herramientas de ladrón, un personaje podrá forzar cada cerradura si supera una prueba de Destreza CD 15.

Cuando lleguen los aventureros se encontrarán a dos prisioneros encadenados en el lugar: un **goblin** desarmado llamado Lerk y un chico de 13 años llamado Delvin Stormshore (**plebeyo** humano illuskano, desarmado).

Las sagas atraparon a Delvin después de que él y un amigo “tomaran prestado” un bote de remos y lo usaran para explorar las cuevas marinas próximas a Skullport. Cuando las sagas de los mares les atacaron, el amigo de Delvin saltó del bote y logró alejarse, pero este no tuvo tanta suerte. Tiene tanto frío y está tan aterrado que tartamudea cuando intenta hablar.

Para divertirse, el malvado goblin ha estado atormentando a Delvin, amenazándole con comérselo antes de que las brujas vuelvan. Como el niño no puede ver en la oscuridad, cree que el molesto goblin es su carcelero, no otro prisionero. Si le rescatan, Delvin insistirá en que los aventureros le llamen “Del” y se ofrecerá gustoso a llevarles el equipo.

Como la mayoría de los goblins, Lerk no es más que un matón cobarde. Está muy hambriento y rogará a los personajes que le den comida y lo liberen.



## 10H. EL TESORO DE LAS SAGAS

**Techo.** Esta caverna posee un techo irregular de 30 pies de altura.

**Restos de naufragios.** Una montaña de 20 pies de alto formada por botes de remos podridos ocupa los últimos 40 pies del fondo de esta húmeda cueva. Del montón sobresalen como agujas unos largueros destrozados y cubiertos de percebes que en algún momento fueron más-tilas. En la cima del montículo de restos hay una cofa de vigía que contiene el tesoro de las sagas de los mares (mira “Tesoro”, un poco más adelante).

**Decoración de las paredes.** Colgadas de unos ganchos de hierro clavados en las paredes se aprecian docenas de ruedas de timón saqueadas de barcos hundidos y festoneadas con calaveras.

**Mascarón de proa.** Apoyado contra la pared sur se sitúa un mascarón de proa de barco tallado con la forma de una doliente banshee.

Los restos de naufragios se consideran terreno difícil, ya que algunas secciones tienden a hundirse. Cualquier criatura que finalice su turno sobre ellos deberá superar una tirada de salvación de Destreza CD 10 o caerá derribada.

El mascarón de la banshee está cubierto de agua, tiene 8 pies de alto y pesa 1.200 libras. Un conjuro de *detectar magia* revelará un aura mágica de abjuración en torno a este. Lanzar un conjuro de *disipar magia* sobre el mascarón lo convertirá en un objeto no mágico. A menos que su magia se elimine, este emitirá un tremendo aullido si cualquier criatura que no sea una saga de los mares se acerca a 10 pies o menos de la cofa. El lamento de la banshee resonará por toda la caverna y se podrá escuchar incluso en la zona 10c. Si las sagas siguen con vida, reunirán a sus refuerzos de las zonas 10a y 10b y se apresurarán a defender su preciado tesoro.

**Tesoro.** La cofa de vigía contiene 2.000 pc dentro de un cofre de madera sin tapa, 250 pp dentro de una urna de hojalata, un paraguas, un conjunto de herramientas de tejedor, un cayado de ébano con el mango en forma de pulpo hecho de peltre (25 po) y un catalejo agrietado (250 po).

## 11. RECLUSA

Una draña habita en este lugar. Las sagas de los mares de la zona 10 la utilizan para custodiar la “puerta principal” de su guarida.

### 11A. PRÍNCIPE PETRIFICADO

**Fauces.** Esta cueva de aspecto bostezante recuerda a las fauces de algunos grandes peces. Varias columnas de roca natural sostienen el techo, situado a 30 pies de altura.

**Estatua.** En mitad de la gruta se alza la estatua medio derruida de un humano principesco vestido con armadura de placas y listo para el combate, espada en mano.

Una medusa vivió en estas cavernas hace muchos años hasta que unos aventureros lograron derrotarla. La desmoronada escultura es lo que queda de una de sus víctimas.

### 11B. BOSQUE DE CRISÁLIDAS

**Lanzadora de conjuros draña.** Hay una **draña** escondida en la cueva más pequeña situada al norte, la cual saldrá para enfrentarse a los intrusos que lleguen desde la zona 11a. El atributo Lanzamiento de Conjuros de esta criatura se describe en la caja que aparece en la entrada “Draña” del *Monster Manual*.

**Estatuas.** La caverna principal dispone de un techo de 40 pies de altura cubierto con las víctimas petrificadas de una medusa que vivió en el lugar hace mucho. La draña ha envuelto a estas estatuas en gruesas telarañas, creando un

misterioso bosque de crisálidas grises. Entremezclados con ellas hay hilos de telaraña que vuelven el terreno difícil.

La draña se aferrará a las paredes, manteniéndose así fuera del alcance de las armas cuerpo a cuerpo, mientras lanza conjuros o dispara con su arco largo. Al atacar, pronuncia una y otra vez en idioma elfo: “La reina está furiosa, furiosa conmigo. Más furiosa no puede estar”.

Abrir las crisálidas de telaraña o prenderles fuego revelará las criaturas petrificadas ocultas en su interior. Entre ellas se incluyen varios drows, kuo-toas y trogloditas, así como algunos mineros enanos y piratas humanos. Todos ellos están inmóviles en poses de combate, con expresiones de miedo en sus caras.

## 12. CAZATESOOOOROS

La forma de esta caverna ribereña se asemeja a la concha de un molusco. Los **fantasmas** de tres piratas humanos, llamados Algarr Grimtide, Liddie “Lenguainfame” Peddlekant y Jim el Raspas, entran y salen de las rocas en busca de un tesoro enterrado. Atacarán a las criaturas que perciban como competidoras e ignoran a las demás.

Los fantasmas no podrán alcanzar el descanso eterno hasta haber encontrado un tesoro escondido. Los aventureros podrán captar la atención de los piratas fallecidos ofreciéndose a acompañarlos hasta un tesoro oculto (como el de la zona 9b) o hasta una ubicación próxima al río, donde los personajes hayan enterrado ellos mismos algún tesoro. Los fantasmas podrán seguir al grupo o poseer a los personajes, pero no podrán alejarse más de 100 pies del río Sargauth. Una vez hallen lo que andan buscando, reirán y danzarán como locos; luego desaparecerán para siempre. Los aventureros que consigan otorgarles el descanso de esta manera deberían recibir PX como si los hubieran derrotado en combate.

## 13. CUEVAS RIBEREÑAS

Estas salas albergan transportes que los personajes podrán usar para navegar arriba y abajo por el río Sargauth.

### 13A. BALSAS DROWS

Los drows usan barcas para surcar el río Sargauth. Apoyadas contra las paredes hay dos balsas cuadradas de 10 pies de alto; están hechas con troncos de madera de zurkh atados con gruesas telarañas. Cerca, descansan seis pértigas de 10 pies que los elfos oscuros usan para guiar las balsas por el río.

### 13B. DESCANSO DEL BARQUERO

Esta cueva de 20 pies de altura colinda con el río Sargauth y tiene las siguientes características:

**Puerta.** Hay una ornamentada puerta de piedra integrada en la pared noroeste, flanqueada por los bajorrelieves de unos enanos ataviados con yelmos, aunque algún salvaje ha desconchado sus caras. Una inscripción tallada en el marco de la puerta también ha sufrido daños, quedando indescifrable.

**Transbordador.** Una góndola negra que lleva unos ojos maliciosos grabados en el casco se encuentra amarrada a orillas del río. La gobierna un **esqueleto** tiefling embozado en una capa negra que agarra una pértiga de 10 pies con la que dirige la embarcación.

Tanto la góndola como el barquero esquelético son creaciones de Halaster. La góndola, que puede albergar hasta a siete criaturas medianas con sus respectivos equipos, es un objeto Grande con CA 11, 50 puntos de golpe e inmunidad a los daños psíquico y de veneno.

El esqueleto tiefling entiende común e infernal, pero no puede hablar. Recorrerá el río Sargauth en cualquier



dirección que le indiquen sus pasajeros. Cuando los aventureros lleguen a su destino, este extenderá una mano huesuda, esperando el pago de una moneda por viajero. Si no se le paga como es debido, tanto él como el barco se desvanecerán. Los personajes que destruyan al esqueleto o usen contra él un efecto que expulse a muertos vivos podrán apoderarse de la góndola, pero sin su legítimo piloto, el bote será atacado cada vez que entre en una sección del río de las marcadas con una flecha ondulada. Tira un d6 y consulta la siguiente tabla para determinar la naturaleza de los atacantes:

**d6 Criaturas**

- |     |                                                              |
|-----|--------------------------------------------------------------|
| 1-2 | Cuatro <b>minotauros esqueletos</b> surgen del fondo del río |
| 3-4 | Siete <b>sombras</b> se arrastran hasta el interior del bote |
| 5-6 | Cuatro <b>fuegos fatuos</b> se materializan sobre la barca   |

## 14. SALÓN DE LOS TALLADORES

Los enanos Melairkyn arrastraban bloques de roca viva hasta aquí para tallarlos y convertirlos en puertas, estatuas y otros elementos.

### 14A. ENTRADA SUR

Un bloque de piedra de 4 pies de lado se ha desprendido del techo de esta sala y descansa en el suelo partido en dos. Este cayó cuando alguien pisó una placa de presión oculta en el suelo (la trampa no golpeó a su objetivo previsto y ya no representa peligro alguno).

**Puerta interior.** Esta gruesa puerta de piedra se encuentra flanqueada por enanos tallados en bajorrelieve, con sus caras y barbas desconchadas. Solo un enano podrá abrir la puerta; ninguna otra criatura podrá hacerlo, salvo mediante el uso de un conjuro de *abrir* o algún otro efecto mágico similar. La puerta tiene CA 15, 75 puntos de golpe e inmunidad a todo tipo de daño, excepto al de fuerza y al infligido por armas de adamantina.

### 14B. ENTRADA NORTE

En medio del pasillo hay un goblin aplastado debajo de un bloque de piedra de 4 pies de lado desprendido del techo. Solo se ven sus piernas larguiruchas (este pisó una placa de presión que hizo caer el bloque, por lo que la trampa ya no representa peligro alguno).

**Puerta interior.** Esta gruesa puerta de piedra tiene el mismo aspecto e idénticas propiedades que la de la zona 14a.

### 14C. SALÓN DE LA PIEDRA

**El gran xorn.** Un xorn inusualmente grande, de 10 pies de alto y 10 pies de ancho, dormita profundamente en el centro de esta sala. Mientras duerme la criatura permanece de pie, con la boca y los ojos cerrados; sus brazos cuelgan flácidos y sus nudillos rozan el suelo.

**Cubos de piedra.** Alrededor de esta cámara se han dispuesto veinte cubos de granito sólido de 8 pies de lado. Uno de ellos, próximo al muro oeste y marcado con una "X" en el mapa 3, es falso (consulta "Cubo falso", un poco más adelante).

**Estatuas.** Hay cuatro esculturas sin terminar situadas alrededor del salón; en torno a sus bases hay montones de piedras desconchadas.

Hasta que escapó de su cautiverio y se refugió aquí, el xorn era una de las preciadas mascotas de Halaster, criado con una dieta constante de gemas mágicas para aumentar su tamaño de forma espectacular. Deambula de un lado a otro atravesando las paredes, y disfruta de la tranquila soledad que le proporciona esta estancia. Superar una prueba de Destreza (Sigilo) CD 16 permitirá a una criatura cruzar la habitación en

silencio sin despertar al xorn. Sin embargo, se realizará con desventaja si la criatura lleva consigo monedas o piedras preciosas, ya que el xorn puede detectar tales tesoros mediante el olfato, incluso estando dormido. Descubrir a los intrusos en su guarida provocará su ira, haciendo que ataque.

El **xorn** tiene un valor de desafío de 8 (3.900 PX) y los siguientes cambios en su perfil:

- Es Grande y tiene 103 (9d10 + 54) puntos de golpe.
- Su Fuerza es 20 (+5) y sus ataques con arma cuerpo a cuerpo cuentan con un bonificador de +8 a impactar. Sus ataques de garra tienen un alcance de 10 pies e infligen 9 (1d8 + 5) de daño cortante si impactan, mientras que su mordisco inflige 22 (5d6 + 5) de daño perforante si acierta.

**Cubo falso.** Aunque similar en apariencia al resto de bloques de granito, este cubo de 8 pies de lado está hueco y sus lados están fabricados con yeso de 3 pulgadas de espesor. Cualquier enano que se encuentre a 10 pies o menos del cubo podrá adivinar a simple vista de qué está hecho, al igual que cualquier aventurero que golpee el bloque con un martillo o alguna otra herramienta similar. Si una criatura que pese 50 libras o más se sube al cubo, esta caerá en su interior al ceder el yeso bajo sus pies.

El cubo contiene un descascarillado trono de alabastro de diseño élfico; su construcción es robusta pero sus formas elegantes. Muestra intrincadas tallas que recuerdan a haces de ramas y ramitas, con un diminuto pájaro cantor en un extremo del respaldo. Solía haber cinco de estas aves talladas sobre el sitial, pero cuatro están rotos y se han perdido.

El trono fue tallado por los elfos de Illefarn, un antiguo reino del norte. Desapareció de su capital (ubicada donde hoy se asienta Waterdeep) poco antes de la destrucción del reino, hace 2.500 años. Los enanos Melairkyn lo encontraron en malas condiciones y planeaban devolvérselo a los elfos como presente después de repararlo. Tiempo después, unos aventureros enanos lo hallaron y lo escondieron, con la esperanza de regresar cuando tuvieran los medios para sacarlo de la mazmorra. Sin embargo, no consiguieron volver. Localizar esta silla e informar a Volo de su paradero completará una misión (consulta "El trono de la coronal", en la página 8).

Siendo una de las reliquias más antiguas de Illefarn, el valor del trono es incalculable. Tiene dos propiedades mágicas menores:

- Cualquier criatura que se siente en el sitial será incapaz de mentir.
- El trono es sorprendentemente ligero para su tamaño; pesa tan solo 500 libras.

**Estatuas inacabadas.** Representadas por símbolos de escultura en el mapa 3, estas cuatro muestras inacabadas de talla enana en piedra son, de norte a sur:

- Una estatua casi finalizada de una sacerdotisa enana que porta un incensario de piedra.
- Una escultura a medio terminar de una niña enana muy contenta, llevada a hombros por su sonriente padre, cuya parte inferior del cuerpo aún no ha sido tallada.
- Una puerta de piedra rematada a medias. Tiene tallada la imagen de un enano equipado con una pesada armadura y que cruza su hacha con la de un minotauro.
- Un bloque de piedra, sin tallar en su mayor parte, que parece estaba destinado a convertirse en un brasero de piedra ornamentada.

## 15. CAMINO AL BOSQUE DE WYLLow

Los drows han acorralado y aniquilado a varios trogloditas en estas cuevas después de que las reptilianas criaturas se hubieran negado a ser esclavizadas.



## 15A. ESCENARIO DE BATALLA

El suelo del lugar está manchado de sangre y cubierto por una docena de virotes disparados desde ballestas de mano. Un personaje que inspeccione los virotes y supere una prueba de Inteligencia (Naturaleza) CD 15 encontrará restos de veneno drow en ellos, pero este ya habrá perdido su eficacia.

## 15B. “TROGLOS” PUTREFACTOS

**Hedor.** Un hedor pútrido impregna esta caverna de 10 pies de altura, cortesía de tres cadáveres de trogloditas podridos asaeteados con virotes de ballesta. Un examen más detenido revelará unas desagradables heridas punzantes (producidas por las espadas cortas envenenadas de los drows).

**Puerta de arco al nivel 5.** Integrado en la pared sureste hay un arco de piedra. Su clave y las piedras que conforman la base presentan cada una el grabado de un anciano sosteniendo un bastón.

Este es uno de los portales mágicos de Halaster (consulta “Portales”, en la página 12). Sus reglas son las siguientes:

- El portal se abrirá durante 1 minuto cuando se toque el arco tres veces con un bastón de cualquier tipo.
- Los aventureros deberán ser de nivel 8 o superior para pasar (mira “Jhesiyra Kestellharp”, en la página 10). La primera criatura en atravesarlo activará una runa antigua (consulta “Runas antiguas”, en la página 12).
- Cualquier criatura que cruce el portal aparecerá en la zona 6i del nivel 5, en el espacio desocupado más cercano al portal idéntico allí ubicado.

## 16. CUEVAS CON FUEGO CRUZADO

Cuatro centinelas drows vigilan las posibles incursiones fluviales procedentes de Skullport. Los elfos oscuros dispararán sus ballestas contra los enemigos cuando estos pasan entre las dos grutas.

### 16A. SALIENTE DEL NORTE

Dos **drows** se ocultan en este saliente, a 6 pies sobre el agua. Son hermanos y se llaman Varaun y Veszdar. Si uno muere, el otro huirá y alertará a los drows de la zona 20.

### 16B. SALIENTE DEL SUR

Ocultos sobre esta cornisa situada a 8 pies de altura, hay dos **drows** llamados Molkoth y Quilolvir y una **guerrera de élite drow** de nombre Meridin Helvirae. Esta última comanda este puesto de guardia. Lleva consigo un rollo de 30 pies de largo de cuerda de seda arácnida atada a un rezón, que los drows usan para cruzar el río.

Una cueva lateral alberga los restos de una antigua fogata y el esqueleto de un aventurero mediano a quien sus compañeros robaron y asesinaron. No queda ningún tesoro por descubrir en el lugar.

## 17. SENDAS PELIGROSAS

Estas cavernas están localizadas entre los asentamientos de los drows y los trasgos de este nivel.

### 17A. CAVERNA EN DISPUTA

**Guardias.** Hay once **hobgoblins** y un **capitán hobgoblin** destacados en esta cueva de 20 pies de alto.

**Sangre.** Las manchas de sangre del suelo dan pistas sobre las violentas escaramuzas que han tenido lugar aquí en el pasado.

**Túnel descendente.** Al oeste, un escarpado túnel desciende hasta la zona 1 del nivel 4.

La casa Auvryndar y la legión de Azrok llevan meses luchando por hacer suya esta caverna. La facción que la controla también domina el acceso al nivel 4 de Undermountain. Actualmente, los trasgos bajo el mando del señor de la guerra Azrok la mantienen en su poder y las órdenes de los hobgoblins son las de defenderla contra las incursiones drows. El capitán, Kliyuse el Hiendecráneos, tiene instrucciones de conducir a los aventureros hacia el norte, hacia el asentamiento trasgo (zona 21). Les denegará el acceso al nivel 4 hasta que se hayan reunido con Azrok y Lurkana. Si los personajes van a donde se les indica, Kliyuse les asignará a dos hobgoblins para asegurarse de que llegan de inmediato y sin problemas al asentamiento.

### 17B. CENTINELAS OSGOS

Hay seis **osgos** acurrucados cerca de la pared oriental de esta cueva de 15 pies de alto. Se dedican a roer unos viejos huesos y tienen órdenes de atacar a los no trasgos que viajan por la zona sin escolta.

### 17C. GUARDIANES DEL GUSANO PÚRPURA

Esta gruta lateral de 15 pies de alto está casi vacía, excepto por el par de **goblins** de su extremo norte. La pareja, Esputo Baboso y Zob, halló un tesoro enterrado en las ruinas de Stromkuhldur (consulta “Tesoro”, a continuación) y lo trajo aquí para inspeccionarlo más de cerca. Los goblins no son conscientes de lo cerca del peligro que se encuentran (mira la zona 17d) y no renunciarán a su nuevo tesoro así como así.

**Tesoro.** Cada goblin tiene en su poder la mitad de una estatuilla de 6 pulgadas de alto con forma de gusano púrpura, tallada a partir de una brillante piedra de ese mismo color. Si las dos mitades vuelven a unirse usando un truco de *reparar*, la estatuilla podrá venderse por 125 po. Pesa 5 libras.

### 17D. NEROZAR EL DERROTADO

En medio de esta caverna de 30 pies de alto, flotan un contemplador zombi llamado Nerozar y tres **esporas de gas** que se asemejan mucho a este. Cualquier aventurero que pueda ver las esporas de gas se dará cuenta de su verdadera naturaleza, si supera una prueba de Inteligencia (Naturaleza) CD 15.

Nerozar usa el perfil de un **contemplador zombi**, pero deberás reemplazar su rayo desintegrador por lo siguiente:

**Rayo telequinético.** Si el objetivo es una criatura, esta deberá superar una tirada de salvación de Fuerza CD 14 o el contemplador podrá desplazarla hasta 30 pies en cualquier dirección. Además, quedará apresada por la fuerza telequinética del rayo hasta el principio del siguiente turno del contemplador zombi o hasta que este se encuentre incapacitado.

Si el objetivo es un objeto de 300 libras o menos de peso que nadie transporte o lleve puesto, el contemplador podrá moverlo hasta 30 pies en cualquier dirección. El zombi ejercerá un control preciso de los objetos usando este rayo. Por ejemplo, para manipular herramientas sencillas o abrir un contenedor.

Nerozar usará su rayo telequinético para dirigir a las esporas de gas y hacerlas chocar con los intrusos. El veneno de dichas esporas no tendrá ningún efecto en el contemplador zombi.

Nerozar desafió al Xanathar por el dominio de Skullport y perdió. El embajador azotamentes de Skullport (mira la zona 21g) trajo el cadáver animado de Nerozar hasta Stromkuhldur, pero Azrok no iba a permitir que el contemplador zombi permaneciera en su asentamiento, así que el azotamentes lo dejó aquí, donde este se dedicó a crear esporas de gas.

### 17E. GUARIDA DEL OTYUGH

Esta gruta lateral de 10 pies de altura está atestada de basura y cadáveres putrefactos, bajo los cuales se esconde un **otyugh**. Este último es amigo de los goblins, hobgoblins y



osgos de la fortaleza de Azrok (zona 21), ya que le proporcionan mucha carroña. Por lo general no atacará a los trasgos ni a nadie que vaya escoltado por ellos. Sin embargo, se enfrentará con cualquier criatura que se atreva a rebuscar en su montaña de basura.

Los cadáveres que integran el montón de desechos son restos de drows, quaggoths, osgos, goblins y hobgoblins, todos muertos en escaramuzas entre la legión de Azrok y la casa Auvryndar. A los cuerpos se los ha despojado de armaduras, armas y objetos de valor. Incluso, a algunos les faltan trozos de carne, un festín para el otyugh.

## 18. CAVERNA ABANDONADA

Esta cueva de 30 pies de altura alberga parte del antiguo asentamiento de Stromkuhldur. Los edificios derruidos de una sola planta están vacíos, sus techos desplomados y sus interiores esquilmados. Las rocas esparcidas por el suelo bajo algunas secciones del techo de la caverna son signos de derrumbes.

## 19. GUARIDA DE LA QUIMERA

La mascota de T'risa Auvryndar, una **quimera**, descansa sobre un montón de monedas en la mitad sur de esta cueva de 15 pies de altura. Se podrá aplacar a la criatura con comida y bagatelas brillantes. De lo contrario, atacará a los aventureros que se acerquen demasiado a su tesoro.

El tesoro de la quimera consiste en 600 pe, 2.000 pp, y 10.000 pc.

## 20. POBLADO DROW

Un antiguo terremoto hundió varias secciones de Stromkuhldur, dividiendo la antigua ciudad en cavernas de menor tamaño. Después de expulsar a la legión de Azrok de esta gruta oriental, los drows de la casa Auvryndar asumieron su control. Posee las siguientes características:

**Ruinas.** Esta cueva de 30 pies de altura es un silencioso laberinto de edificios de piedra ruinosos, muchos de los cuales están parcialmente derrumbados. Las paredes de las construcciones tienen 10 pies de altura y sus techos se han venido abajo.

**Arañas y telarañas.** Hay telarañas entre los edificios, pero no son lo suficientemente gruesas como para impedir el movimiento. Nueve **arañas gigantes** recorren los callejones del poblado en busca de presas.

Las arañas gigantes avanzan lentamente en grupos de tres. Las fuerzas adicionales destacadas en el lugar incluyen a un **guerrero de élite drow** llamado Ranaghax Auvryndar, doce **drows**, tres **grimlocks** y tres **quaggoths**. Si se da la alarma, estas fuerzas se unirán a las arañas gigantes para buscar y destruir a los intrusos.

Las construcciones que no están marcados en el mapa se consideran estancias vacías. Las demás se describen a continuación.

### 20A. COCINA

**Olor.** De este edificio emana olor a estofado de carne.

**Servientes y guardias.** En su interior, un **osgo** esposado y tres **goblins** engrilletados por los tobillos preparan las viandas bajo la atenta mirada de tres guardias **drows** llamados Raelphar, Rizryn y Xebyl.

**Mobiliario.** Hay varios mostradores de piedra distribuidos por toda la habitación. Un gran caldero cuelga sobre un fuego en la esquina suroeste.

Raelphar lleva consigo la llave de las esposas de los osgos y Rizryn un aro con las llaves de los grilletes de los goblins. De no contar con estas llaves, se podrá abrir cada una de las cerraduras usando herramientas de ladrón y superando una prueba de Destreza CD 15.

Si se los libera de su cautiverio, los trasgos se harán con armas improvisadas y huirán hacia la zona 17a a través del túnel del sur. El nombre del osgo es Blarg. Los de los goblins son Flemas, Lamebotas y Rompeoídos.

**¿Qué hay para cenar?** El caldero, que hierve a fuego lento, contiene un contundente estofado de cortezas onduladas y carne de troglodita.

### 20B. DEPENDENCIAS DE T'RISSA

Dos guardias **drows** llamados Krivven y Yazdriirn se hallan apostados ante la puerta. Negarán la entrada a todos menos a T'risa y atacarán a los intrusos de inmediato. El edificio posee las siguientes características:

**Cabezas disecadas.** En las paredes cuelgan las cabezas disecadas de varios osgos, hobgoblins y goblins.

**Cofre.** En el rincón occidental descansa un cofre de madera oscura cerrado con llave y tallado a semejanza de una araña con ojos de cristal rojo (su llave está escondida en la boca de una cabeza de goblin cercana que han colgado en la pared).

**Mobiliario.** Una cama cubierta por un dosel de telarañas ocupa la alcoba oriental. Entre otros muebles hay una cómoda y un tocador con un marco vacío donde debería haber un espejo.

Cualquier aventurero podrá forzar la cerradura del cofre usando herramientas de ladrón y superando una prueba de Destreza CD 15 o, también, se podrá abrir mediante un conjuro de *abrir* o algún efecto mágico similar.

**Tesoro.** Los ocho ojos de cristal rojo del cofre pueden extraerse (valen 5 po cada uno). Dentro también se guardan tres bandejas apiladas una sobre otra.

En la bandeja superior hay una figurita de una araña de ónice (25 po), ocho barritas de incienso (1 po cada una) y una daga con un pequeño depósito en su empuñadura para almacenar hasta tres dosis de un veneno líquido.

La bandeja del centro contiene una bata de seda de araña doblada, teñida de negro, con pequeñas arañas doradas cosidas (90 po). Entre los pliegues de la túnica se oculta una *poción de curación* en un vial de cristal.

En la bandeja inferior hay una varita de madera de abedul (un canalizador arcano) y un libro de conjuros encuadernado en cuero. Ambos pertenecen a Marta Moonshadow (mira la zona 5d). El tomo contiene los siguientes conjuros: *agrandar/reducir, arma mágica, armadura de mago, bola de fuego, cono de frío, contrahechizo, detectar magia, disipar magia, escudo, identificar, invisibilidad mejorada, orbe cromático, paso brumoso, polimorfar, proyectil mágico, recado, sugestión, tormenta de hielo y volar*.

### 20C. CUBIL DE LOS QUAGGOTHS

Tres **quaggoths**, uno de los cuales es un thonot quaggoth (consulta la caja de la entrada "Quaggoth", en el *Monster Manual*), se están dando un atracón en un comedero situado en medio de esta sala. Este contiene entrañas sanguinolentas de trogloditas, así como otras guarniciones menos identificables. Atacarán a los intrusos que no sean drows en cuanto los vean.

### 20D. ESPEJO DEMONÍACO

La puerta de este edificio está cerrada con llave. T'risa Auvryndar (mira la zona 6) lleva consigo la única que la abre. La cerradura es vieja y para forzarla será preciso utilizar herramientas de ladrón y superar una prueba de Destreza CD 12.



El inmueble está lleno de telarañas y en la pared occidental cuelga un espejo ovalado de 3 pies de alto. Las arañas talladas en su mismo marco de piedra son de un realismo inquietante; casi parece que se retuercen y se arrastran. Cuando una criatura se acerque a 5 pies o menos de su reflejo en el espejo, este desaparecerá y será reemplazado por el sombrío rostro de una araña gigante oscurecida por el humo.

La criatura del espejo es la proyección de una demonio yochlol, que está al servicio de la madre de T'risa, Vlonwelv. Si la figura que se coloca ante el espejo es T'risa o alguien que tenga exactamente su mismo aspecto, la araña ofrecerá un cálido saludo en elfo usando sus mandíbulas y exigirá saber por qué se han realizado esfuerzos para conquistar las Cavernas Retorcidas (nivel 4) cuando Stromkuhldur y Skullport aún no se han tomado.

Si quien se sitúa delante no es claramente T'risa, o si la yochlol se percata de que ha sido engañada, la demonio asumirá su verdadero aspecto de cera derretida, devolverá la mirada con su único ojo rojo y gritará en abisal: "¡Sé quién eres!". Luego, el espejo caerá y se hará añicos contra el suelo.

## 20E. EL TESORO RÍO ABAJO

**El río de los peces.** Una veta de turquesas atraviesa diagonalmente la pared este; tiene el aspecto de un arroyo.

El granito de la veta se ha tallado para que parezca un banco de truchas.

**Pileta de piedra.** Hay una gran pileta vacía excavada en el suelo del extremo norte de la sala.

La veta turquesa se extiende desde la esquina superior derecha de la pared este hasta la parte inferior izquierda, en dirección a la cuenca vacía. Los relieves con forma de truchas parecen ir nadando río arriba, alejándose de la pileta. Una inspección más pausada de estas tallas revelará que los peces se pueden rotar. La primera vez que se haga girar a todas las truchas para que parezca que nadan río abajo se abrirá una válvula oculta en la pileta que llenará el recipiente con 50 galones de agua potable. En el agua habrá un pequeño pez esmeralda nadando.

**Tesoro.** El pez esmeralda nadará en la pileta hasta que alguien lo saque superando una prueba de Destreza CD 10, momento en el cual el animal se transformará en una *gema elemental* (de agua). El agua permanecerá en la pileta después de haber sacado al pez y no se vaciará. No sucederá nada si se vuelven a girar los relieves de truchas.

## 20F. DORMITORIOS DESOCUPADOS

Hay once jergones rellenos extendidos sobre losas diseminadas por toda esta habitación. Cada cama tiene al lado un pequeño cofre que hace las veces de mesilla auxiliar. Estos no están cerrados con llave y contienen ropas negras sencillas.

## 20G. BARRACONES DROWS

Doce jergones están extendidos en el suelo de esta estancia. Seis **drows** fuera de servicio y un **guerrero de élite drow** se hallan descansando en el lugar, pero aprestarán sus armas con rapidez a la primera señal de problemas. Los elfos oscuros se llaman Alybbrin, Chasmas, Jarkorl, K'yordred, Szorth y Xebrek. El guerrero de élite drow, Ranaghax Auvryndar, está entreteniéndolo a los demás con el relato de un combate singular que libró contra un capitán de la legión de Azrok, el cual terminó con la espada envenenada de Ranaghax en el cuello del hobgoblin. Habla tan fuerte que los aventureros le podrán escuchar desde la puerta.

Ranaghax, hermano mayor de T'risa, está subordinado a ella y a todas las demás hembras drows de su casa. Sabe cuál es su lugar y espera impaciente la oportunidad de

ocupar el resto de Stromkuhldur cuando la sacerdotisa finalmente le dé la orden de hacerlo.

**Tesoro.** Ranaghax usa un broche decorado con un escarabeo de obsidiana y la insignia de la casa Auvryndar (25 po). Además, guarda 35 po en una bolsa de telaraña.

## 20H. COMEDOR ANTIGUO

**Lámparas.** Cuatro lámparas de hierro cuelgan de unas cortas cadenas ancladas a las vigas del techo.

**Mobiliario.** Una sólida mesa de piedra ocupa el lado oeste de la habitación. La mesa, adaptada para que la usen los enanos, posee las patas más cortas que la mayoría. Los bancos de piedra situados a ambos lados tienen la misma longitud que la mesa. Una silla de piedra individual preside cada extremo.

## 20I. RETRETES

Hay un **drow** llamado Balok sentado en una letrina dentro de esta sala, que se avergonzará de que le descubran en una posición tan comprometida. Si los personajes lo atacan, arrojará el cubo a uno de ellos como distracción y huirá a la zona 20g (trata el cubo como un arma improvisada inofensiva. Si impacta, el objetivo quedará cubierto de detritos pestilentes).

## 20J. MARABUNTA TROGLODITA

Un horrible hedor inunda esta cámara, cuyo suelo está lleno de rocas sueltas.

Hay doce cautivos **troglobitas** confinados en estos cuartos, pero el guardia que vigila ante su puerta se ha desplazado hasta la zona 20i. Si cualquiera que no sea drow abre la puerta, los troglobitas aprovecharán la oportunidad para escapar. En su turno, intentarán salir en estampida, buscando la libertad y harán el suficiente ruido como para que se dé la alarma. Los troglobitas huidos se dirigirán hacia el sur y desaparecerán en las oscuras aguas del río Sargauth.

## 20K. REUNIÓN DE GRIMLOCKS

**Hedor.** Esta habitación apesta a muerte y putrefacción.

**Grimlocks.** En el centro de esta estancia hay tres **grimlocks** que se están sacando pelos de entre los dientes.

**Desechos.** La sala está llena de rocas, montones de armaduras melladas y armas rotas (se las han arrebatado a trasgos muertos; no hay nada aprovechable).

Los personajes que sigan el rastro del olor a descomposición descubrirán una pila de cabezas cortadas de goblins y hobgoblins amontonadas detrás de una pared de roca, cerca del extremo sur de la habitación.

## 21. BASTIÓN DE AZROK

La sección no excavada de mayor tamaño de Stromkuhldur está en manos de la legión de Azrok y se la conoce como el Bastión de Azrok. A medida que los rumores sobre la ceguera del señor de la guerra se propagaban subrepticamente por el asentamiento, aumentaron los temores de un ataque inminente de los drows de Stromkuhldur o de Skullport. Un manto de tristeza y ansiedad pesa sobre este asentamiento, normalmente bullicioso, que tiene las siguientes características:

**Ruinas.** Esta caverna de 30 pies de altura es un silencioso laberinto de edificios de piedra ruinosos, muchos de los cuales se han derrumbado parcialmente. La mayoría de las construcciones tienen paredes de 10 pies de alto y carecen de techo.

**Calles.** Las estrechas "calles" entre los edificios están llenas de basura y suciedad. Ratas inofensivas se escabullen en cada esquina.



**Estandartes.** De varias estructuras cuelgan unos estandartes amarillos hechos trizas. Lucen el sello de Azrok: la palma de una mano ensangrentada dentro de un triángulo rojo vacío.

**Patrullas.** Cuatro bandas de hobgoblins patrullan el lugar. Cada una consta de tres **hobgoblins** y un **capitán hobgoblin**, que interpelará a los visitantes y exigirá ver sus documentos identificativos.

Los recién llegados que accedan al Bastión de Azrok serán recibidos por dos **osgos**. Los drows serán atacados en cuanto se les detecte. Los demás podrán acceder y moverse por el asentamiento, siempre y cuando tengan los documentos de identificación adecuados. Los visitantes sin papeles serán escoltados por los osgos hasta la zona 21c para su registro.

Una vez todos los miembros del grupo tengan su documentación, los osgos los llevarán a ver a Azrok a la zona 21n. Esta reunión no será opcional, ya que deberán pagar tributo al señor de la guerra hobgoblin a cambio de su hospitalidad. Después, los personajes podrán moverse libremente por el lugar, yendo y viniendo como les plazca (los visitantes deberán registrarse de nuevo solo si extravían sus papeles). Si los aventureros deambulan por las calles solos, utiliza la tabla “Encuentros aleatorios en el Bastión de Azrok”, según sea necesario.

## ENCUENTROS ALEATORIOS EN EL BASTIÓN DE AZROK

### d10 Encuentro

- |      |                                                                                                                                                                |
|------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 1    | El ojo escrutador de Halaster (mira “Guarida de Halaster”, en la página 311), que observa a los personajes en silencio durante un minuto antes de desaparecer. |
| 2    | Un niño goblin (no combatiente) comiéndose una rata muerta.                                                                                                    |
| 3    | Un <b>goblin</b> llevando un cubo de basura a la zona 17e.                                                                                                     |
| 4    | 1d4 <b>goblins</b> con palas, bien excavando entre los escombros bien dirigiéndose a alguna excavación.                                                        |
| 5    | 1d3 <b>osgos</b> que se burlan de los visitantes y hacen comentarios groseros al pasar.                                                                        |
| 6    | Un <b>osgo</b> con un <b>devorador de intelectos</b> hospedado en su cráneo, que intenta atraer a los aventureros a la zona 21f.                               |
| 7    | Preeta Kreepa (mira la zona 21m).                                                                                                                              |
| 8–10 | Tres <b>hobgoblins</b> y un <b>capitán hobgoblin</b> , patrullando y revisando los documentos de identificación de los visitantes.                             |

Los combates que tengan lugar detrás de puertas cerradas probablemente no harán que se dé la alarma, pero es probable que cualquier ruido fuerte en las calles ponga en alerta a todo el asentamiento. Si eso sucede, el ejército de la legión de Azrok ha sido diezmado por recientes altercados con los drows. Los defensores actuales de Bastión de Azrok son ocho **osgos**, treinta y dos **goblins**, veinte **hobgoblins**, cuatro **capitanes hobgoblin** (incluida Lurkana), Azrok (el **señor de la guerra hobgoblin**) y dos **huargos**. Estas fuerzas no incluyen a los trasgos aliados con el Gremio del Xanathar u otros visitantes, del mismo modo que tampoco tienen en cuenta a los no combatientes como los niños.

Las construcciones que no estén marcadas en el mapa se considerarán estancias vacías. Las demás se describen a continuación.

### 21A. “KREK”

Al final de una calle de edificios en su mayoría derruidos hay una puerta inclinada con la marioneta de un osgo colgando a un lado. La palabra “Krek” (una palabra goblin que significa “esto por eso” o “comercio”) aparece tallada en el marco de la puerta.

Las paredes de la tienda que hay al otro lado de la puerta están derrumbadas y el espacio que queda está lleno de montones de basura y de equipo aventurero muy desgastado. El propietario del local es un **oni** que se hace pasar por un viejo hobgoblin llamado Kinrob. Si cualquier aventurero busca obtener algún artículo de la tabla “Equipo de aventura” o de la tabla “Herramientas” del capítulo 5 del *Player’s Handbook*, habrá una probabilidad del 25 % de que Kinrob tenga el artículo en cuestión y aceptará intercambiarlo por uno o más artículos de igual o mayor valor.

La verdadera naturaleza de Kinrob es un “secreto” bien conocido en la legión de Azrok. De hecho, el miedo al oni ha convertido al vecindario aledaño en un poblado fantasma. El señor de la guerra aplaca a esta criatura dándole goblins recién nacidos para que se alimente. La primera vez que los personajes visiten a Kinrob, un **osgo** entrará para entregar a un bebé goblin en una canasta, tras lo que escapará. El oni dejará la comida a un lado hasta que concluya su negocio con los aventureros y, posteriormente, les mostrará cortésmente la puerta.

**Muñeca de princesa.** Uno de los artículos que hay sobre el montón de chatarra de Kinrob es una muñeca de arpillera con botones a modo de ojos y una tiara de tela dorada con pequeñas gemas cosidas (2 po). Los personajes podrán intercambiar este artículo por cualquier otro y devolverlo a su propietario correspondiente (mira la zona 21b).

### 21B. LA TRISTE BICHIABRAZOS

Una niña goblin llamada Bichiabrazos está llorando, a solas, en medio de un pasaje lleno de escombros. Entre sollozos, explicará que un goblin mayor le ha robado su muñeca de princesa y se la ha cambiado por una pala al “Zampagoblins”. Si los aventureros le preguntan a dónde se llevó el juguete, ella les guiará hasta la zona 21a, pero se negará a entrar, muerta de miedo.

**Tesoro.** En el caso de que los personajes devuelvan la muñeca a Bichiabrazos, ella les entregará la figura de un delfín turquesa (25 po) como agradecimiento.

### 21C. OFICINA DE REGISTRO

**Empleados.** Hay seis **goblins** sentados detrás de una fila de escritorios improvisados, con plumas para escribir. Esto se apresuran a garabatear los nombres de los visitantes en unos libros de registro con las esquinas dobladas y a expedir sus documentos de identificación. Unas lámparas de aceite brillan sobre cada escritorio, colgadas de unas cadenas ancladas al techo.

**Director.** Detrás de un atril de piedra se encuentra un **hobgoblin** con unas gafas de medialuna agrietadas. Saludará a los visitantes y dirigirá a cada recién llegado hacia uno de los empleados goblins disponibles.

Los visitantes deberán llevar sus documentos de identificación en todo momento mientras estén en el Bastión de Azrok. Los trasgos situados detrás de los escritorios entrevistan a los recién llegados, dibujan esbozos de estos y completan los documentos con sus nombres, razas, edades, alturas, color de ojos, habilidades y ciudades de origen. Los mismos datos también se introducen en un gran libro de registro. Las preguntas sobre otros visitantes encuentran solo miradas silenciosas, ya que los goblins tienen instrucciones de no revelar ninguna información.

Una vez que todos los aventureros estén registrados y tengan en su poder sus documentos de identificación, el hobgoblin que hay tras el atril hará sonar una campana y dos **osgos** se presentarán para acompañar a los personajes a la zona 21n, donde se espera que rindan pleitesía al señor de la guerra Azrok.



## 21D. ARMERÍA

Dos **hobgoblins** custodian unos estantes llenos de armas corrientes.

## 21E. BARRACONES DE LOS HOBGOBLINS

Los viejos muebles fueron retirados de esta cámara con el fin de habilitar espacio para treinta y dos catres de madera. Cinco **hobgoblins** descansan aquí cuando no están patrullando.

## 21F. PERRERA DE LOS PERROS-CEREBRO

El embajador azotamentes (mira la zona 21g) ha estado atrayendo mediante subterfugios a varios goblinoides hasta este lugar y ha implantado devoradores de intelectos en sus cráneos. La sala posee las siguientes características:

**Restos.** El suelo está cubierto de muebles destrozados y cajas rotas.

**Goblins.** En el centro de la habitación hay dos **goblins** y un **jefe goblin** comiéndose unas ratas. Todos tienen implantados **devoradores de intelectos** en sus cráneos.

**Perros-cerebro.** Hay otros dos **devoradores de intelectos** ocultos entre los restos. Atacarán a los intrusos usando su acción opcional devorar intelecto.

## 21G. EMBAJADOR DEL XANATHAR

Aquí reside un **azotamentes** llamado Ulquess que presta servicio como embajador de Skullport. Este ilícido ha estado implantando devoradores de intelectos en los cráneos de los trasgos, convirtiéndolos en espías leales al Xanathar. Si se descubre su plan, el azotamentes no tendrá más remedio que convocar telepáticamente a sus esclavos de la zona 21f para acabar con cualquiera que conozca su secreto (esconderá los cuerpos en la zona 22).

El mobiliario más llamativo de la habitación consiste en dos elegantes sillas de madera petrificada dispuestas sobre una alfombra circular. En una delgada mesa situada entre los asientos hay un improvisado tablero de ajedrez dragón de tres niveles, completado a partir de innumerables piezas conseguidas aquí y allá. El azotamentes maneja sus negocios desde aquí, sentado, con pose indiferente, en una de las sillas.

Si los personajes se reúnen con el embajador a instancias de Lurkana (mira “Misión secundaria: Recuperar la daga de Azrok”, página 44), Ulquess intentará disuadirles de visitar Skullport, argumentando que no es un lugar seguro para los aventureros. También les contará un secreto de Undermountain, con la esperanza de que el misterio les encamine hacia otro lugar. Roba una carta de la baraja de secretos (consulta el apéndice C).

**Tesoro.** Una inspección exhaustiva de la habitación revelará la existencia de un cofre de hierro. No está cerrado con llave y contiene 100 po que el embajador usa para sus sobornos.

## 21H. CUBIL DE LOS GOBLINS

La puerta de esta estructura está entreabierta y del interior llegan unos ronquidos. Al norte hay doce **goblins** durmiendo unos sobre otros. Sus armas y escudos se encuentran amontonados al sur. Los goblins son reacios a combatir, se les intimida fácilmente con demostraciones de fuerza. Si se les masacra, los supervivientes huirán a la zona 23a.

## 21I. DEPENDENCIAS DE LAS VISITAS

A las visitas que se mantienen en buenas relaciones con Azrok y Lurkana se les permite descansar en este lugar. La puerta no tiene cerradura. La cámara alberga suficiente mobiliario de dormitorio como para dar cabida a ocho personas.

## 21J. ALMACÉN DE CERVEZA

Azrok compra cerveza barata a la Destilería de Gyudd de Skullport y la almacena aquí. La puerta está cerrada desde dentro y tiene una pequeña ventana con barrotes de hierro. Abrirla por la fuerza requerirá superar una prueba de Fuerza (Atletismo) CD 22. Dentro de la habitación hay un guardia **hobgoblin** de pie con un cuerno. Usará una acción para hacerlo sonar y dar la alarma si alguien intenta irrumpir en el almacén.

La cámara contiene treinta barriles de 5 galones. Ocho de ellos contienen cerveza Dragonada, una bazofia pastosa, mientras que los demás están vacíos.

## 21K. BARRACÓN DE LOS CAPITANES

El mobiliario viejo se ha sacado de esta sala con el fin de habilitar espacio para nueve catres de madera. Dos **capitanes hobgoblins** descansan aquí entre patrullas.

## 21L. DEPENDENCIAS DE LAS VISITAS

Esta estancia es idéntica a la de la zona 21i.

## 21M. PREETA KREEPA

Hay un cuchitril de piedra excavado en una sección de Stromkuhldur derrumbada casi por completo. La cueva está iluminada por varios conjuros de *llama permanente* lanzados sobre unos viejos calderos colocados entre los escombros.

La puerta del lugar está entreabierta y unas inofensivas ratas entran y salen constantemente. En el interior se encuentra una maga llamada Preeta Kreepa. Se dedica a alimentar a estos animales con jugosos trozos de musgo. Sirvió como ayudante a Arcturia, una de las aprendices de Halaster, hasta que la mujer la transformó en un horror monstruoso. Preeta tiene el aspecto de una anciana, pero de las cuencas de sus ojos brotan dos pedúnculos oculares de contemplador. Su boca, dos veces más grande de lo que debería, está llena de dientes afilados y puntiagudos. Lleva puesta la piel desollada, resbaladiza y translúcida de un kuo-toa, a modo de capa.

La legión de Azrok ha dejado en paz a Preeta durante años. Ahora, ante las crecientes hostilidades con los drows, Azrok se ha visto obligado a pedirle ayuda. La maga entiende la amenaza que representan estos y está utilizando conjuros de *animar a los muertos* para alzar cadáveres drows. Intenta crear unas fuerzas que sirvan al señor de la guerra hobgoblin para reforzar sus defensas. La anciana mantiene a estos guerreros muertos vivientes encerrados en la zona 21q.

Preeta es una **maga**, con estos cambios:

- Es caótica neutral.
- Posee visión en la oscuridad hasta una distancia de 120 pies y habla común, enano, goblin e infracomún.
- Como acción adicional o reacción, puede disparar uno de los siguientes rayos oculares a un objetivo que pueda ver y se encuentre a 120 pies o menos de ella:

**Rayo aterrador.** Si el objetivo no supera una tirada de salvación de Sabiduría CD 15 quedará asustado durante 1 minuto. Podrá repetir la tirada de salvación al final de cada uno de sus turnos, librándose del efecto cuando la supere.

**Rayo paralizador.** Si el objetivo no supera una tirada de salvación de Constitución CD 15 quedará paralizado durante 1 minuto. Podrá repetir la tirada de salvación al final de cada uno de sus turnos, librándose del efecto cuando la supere.

Si los aventureros prometen no hacerle daño, Preeta compartirá con ellos dos secretos de Undermountain. Establece cuáles son robando dos cartas de la baraja de secretos (mira el apéndice C).



## MISIÓN SECUNDARIA: LIBERAR A ALUSSIARR

Preeta Kreepa sabe que Arcturia usa la sangre de un “hombre mágico” llamado Alussiarr como componente material de sus horribles rituales de transformación. Sugerirá a los personajes que liberen a este prisionero para evitar que la maga cree nuevas abominaciones. Preeta sabe que Alussiarr está cautivo en el Feudo de Arcturia, el nivel catorce de Undermountain. Lo que desconoce es que no es un hombre, sino un rakshasa.

**Tesoro.** Preeta lleva consigo un libro de conjuros encuadernado en piel de lagarto que contiene todos los conjuros que ha preparado, más *animar a los muertos*, *animar objetos* y *fabricar*.

### 21N. SALA DE AZROK

Dos **hobgoblins** montan guardia ante esta construcción, uno en cada puerta. Permitirán que los visitantes registrados entren después de revisar sus documentos de identificación.

Esta estructura albergó una herrería enana en otro tiempo; la decoración misma lo sugiere. En su interior hay lo siguiente:

**Azrok y Lurkana.** En la parte noreste de la sala, Azrok, el **señor de la guerra hobgoblin**, se encuentra sentado sobre un trono de cráneos blanqueados, con un pie apoyado en un yunque de hierro y una mano en el pomo de su gran espada. Lleva un yelmo que le cubre la mayor parte del rostro y oscurece sus ojos. Su esposa, Lurkana, una formidable **capitana hobgoblin**, le está susurrando algo al oído.

**Trasgos.** Asisten al señor de la guerra dos **osgos**, cuatro **hobgoblins** y seis **goblins**. Uno de los osgos lleva un **devorador de intelectos** oculto en su cráneo y espía para el Xanathar mientras finge lealtad a Azrok.

**Huargos.** Hay dos hembras de **huargo** leales a Azrok y Lurkana royendo unos huesos humanoides en el área suroeste de la sala.

Se espera que los aventureros traídos ante el señor de la guerra le ofrezcan tributos. Estará más interesado en los juramentos de lealtad que en los presentes tangibles, pero aceptará lo que se le obsequie. A menos que los personajes se comporten como auténticos botarates, Azrok les otorgará su protección durante su estancia en el asentamiento. Cualquier personaje que interactúe con él y supere una prueba de Sabiduría (Perspicacia) CD 17 se dará cuenta de que el señor de la guerra hobgoblin está ciego, pero lo oculta no mirando nunca a nadie de manera directa. Los aventureros también verán que lleva un espantoso colgante atado con una cuerda alrededor del cuello. Se trata de un dedo humano amputado con un anillo de sellar de platino (consulta “Anillo de lord Rosznar”, a continuación).

Cuando los personajes terminen de hablar con Azrok, Lurkana los llevará aparte y les ofrecerá una misión (consulta “Misión secundaria: Recuperar la daga de Azrok”, en la página 44). Si la rechazan, la hobgoblin fruncirá el ceño y los echará a patadas.

Si se produce un combate, los hobgoblins destacados fuera darán la alarma general de inmediato, haciendo que todas las fuerzas leales a Azrok converjan en la zona.

**El anillo de lord Rosznar.** La sortija que el señor de la guerra luce alrededor del cuello lleva el símbolo de la casa Rosznar de Waterdeep: un halcón blanco sobre campo de azur. Inscritas en el interior del anillo figuran las siguientes palabras: “Para Kres: volamos alto y picamos rápido”. El objeto tiene un valor de 25 po.

El dedo en el que descansa el anillo perteneció con anterioridad a Kressando Rosznar, que llegó al Bastión de Azrok

tras su falta de progresos en los asuntos con el Gremio del Xanathar, en Skullport. El joven noble trataba de establecer una red esclavista en Undermountain con esclavos traídos desde Waterdeep a cambio de dinero para las arcas de la casa Rosznar, y para el cofre de guerra de Azrok.

Al señor de la guerra le intrigó la proposición, pero Kressando le resultó condescendiente. Mató al noble por no mostrar el debido respeto. El cadáver destripado de Kressando se dio como alimento al otyugh de la zona 17e, pero Azrok se quedó el dedo como trofeo. Si los personajes desean recuperar el anillo para completar una misión (consulta “Buscar a Kressando Rosznar”, en la página 8), deberán matar a Azrok, hechizarlo para que lo entregue o robarlo mientras se encuentre incapacitado. El señor de la guerra no lo entregará de ninguna otra manera.

**Quedaos un rato.** Si los aventureros buscan un lugar seguro donde descansar y están en buenos términos con Azrok, Lurkana ordenará a uno de los goblins que los acompañe a la zona 21i o 21l. Después de mostrar a los personajes a sus dormitorios, el goblin les indicará dónde pueden comprar equipo de aventureros (zona 21a) y raciones (zona 21t).

### 21O. HOSPICIO GOBLIN

Los gritos de los niños goblins escapan a través de las pequeñas grietas que tienen las paredes de este edificio. Dentro, dos **jefes goblins** están al cargo de veinte críos (no combatientes). A los niños más grandes les enseñan cómo acosar a los más pequeños, empujándolos e insultándolos. Los jefes goblins permanecerán aquí incluso si se da la alarma en otro lugar.

**Bagatela.** Hay varios juguetes rotos desperdigados por el lugar. Una búsqueda exhaustiva revelará una bagatela intacta (tira en la tabla “Bagatelas” del capítulo 5 del *Player’s Handbook*).

### 21P. PORTAL DE ARCO AL NIVEL 6

Integrado en la pared oeste de esta cámara por lo demás vacía, hay un portal de arco al nivel 6 (consulta “Portales”, en la página 12). La dovola de este arco se ha tallado para representar a una cría de dragón de oro con las fauces abiertas. Las reglas de este portal son las siguientes:

- El portal se abrirá durante 1 minuto cuando se coloque una gema de un valor de al menos 100 po en la boca del dragón, lo que hará que la cabeza de la bestia se anime y se la trague (destruyéndola).
- Los aventureros deberán ser de nivel 9 o superior para pasar (mira “Jhesiyr Kestellharp”, en la página 10). La primera criatura en atravesarlo activará una runa antigua (consulta “Runas antiguas”, en la página 12).
- Cualquier criatura que cruce el portal aparecerá en la zona 36c del nivel 6, en el espacio desocupado más cercano al portal idéntico allí ubicado.

### 21Q. DEPÓSITO DE CADÁVERES

Hay nueve **zombis** drows perfectamente quietos en medio de esta habitación llena de telarañas, escombros y restos. Los muertos vivientes obedecen a Preeta Kreepa (mira la zona 21m) y atacarán a cualquiera que se acerque demasiado.

### 21R. DEPENDENCIAS DE AZROK Y LURKANA

Hay un **goblin** exhausto de pie ante esta puerta. Su nombre es Narizón Salado, así llamado porque tiene su ancho hocico lleno de pecas blancas. Sufre de tres niveles de cansancio y trata de mantener recta una vara de 10 pies con sus manos temblorosas. De la parte superior del palo cuelga el estandarte de Azrok: la palma de una mano ensangrentada dentro de un triángulo rojo hueco sobre una lámina de carne teñida de amarillo.



Lurkana utiliza el pendón como castigo. Hace a los subordinados díscolos o incompetentes pasar horas, o incluso días, en sitios como este; sin comida, sin agua, solo con el estandarte para hacerles compañía. Narizón Salado derramó un plato de comida sobre el regazo de Azrok y teme pasar lo poco que le queda de vida aquí. Los personajes que se compadezcan de él se ganarán su confianza, ya que no les costará mucho que el goblin les diga dónde encontrar según qué cosas en el Bastión de Azrok. Si lo que buscan los aventureros es información, Narizón Salado les sugerirá que hablen con Preeta Kreepa, una extraña criatura que lleva viviendo en Stromkuhldur desde antes de que llegaran los trasgos (consulta la zona 21m).

El edificio estará vacío, excepto por una cama grande cubierta con pieles. Azrok y Lurkana vienen aquí para descansar.

## 21s. COFRE DE GUERRA DE AZROK

Dos **hobgoblins** montan guardia ante esta cámara, uno en cada puerta.

El que en tiempos pasados fuera un santuario consagrado al panteón enano es ahora la cámara del tesoro de Azrok. La habitación contiene lo siguiente:

**Ídolos derribados.** Hay decenas de estatuas de piedra de dioses enanos por el suelo, derribadas de sus pedestales y destrozadas.

**Altar.** Un altar bajo próximo a la pared oeste está recubierto de sangre reseca. Alrededor de este se amontonan espadas cortas, ballestas de mano, escudos y cráneos drows.

**Estatuilla.** Sobre el altar descansa una figura de 7 pulgadas de alto de Maglubiyet, el dios goblin de la guerra, tallada en heliotropo. No vale gran cosa.

**Cofres.** Flanquean el altar dos cofres del tesoro de hierro sin cerraduras (mira “Tesoro”, a continuación).

Robar el tesoro de Azrok privará al caudillo de los fondos que necesita para asegurarse la lealtad de sus tropas. La noticia de su pérdida hará que la mayoría de los osgos y goblins, así como la mitad de los hobgoblins, huyan del Bastión de Azrok y busquen trabajo como mercenarios en Skullport.

**Tesoro.** Uno de los cofres de hierro contiene 180 po, 450 pp y 600 pc. En el otro hay una trompetilla enana para oír hecha de latón (1 po), un candelabro chapado en oro con la forma de un pilar de fuego (25 po), tres escarabeos de obsidiana con la insignia de la casa Auvryndar (25 po cada uno) y un calabacino cerrado con un tapón que contiene una *poción de amistad animal*.

## 21t. RACIONES

Un rótulo de madera pintado sobre la puerta retranqueada de este edificio muestra a un goblin devorando un bocadillo de rata. Dentro, tres **goblins** se afanan en preparar paquetes con raciones consistentes en champiñones al horno, rata seca, pasteles de musgo seco y otros comestibles subterráneos. Las almacenan en estantes y, de hecho, los visitantes pueden comprar un paquete pequeño que incluye raciones para un día por 5 pp.

**Tesoro.** Los goblins guardan sus ganancias en un pequeño cofre de madera. Al terminar el día, las monedas se añaden al cofre de guerra de Azrok (mira la zona 21s). En la actualidad, este contiene 35 pp.

## 22. JARDÍN DE PIES DE BARRIL

**Esporas.** Nubes de inofensivas esporas ligeramente luminiscentes flotan en el aire.

**Hongos.** La cueva alberga un jardín gigante de hongos pie de barril (consulta “Pie de barril”, en la página 59).

**Jardineros.** Tres **goblins** atienden el lugar y matan a arañas, ratas y otros bichos que lo infestan. Evitarán cualquier confrontación con los aventureros.

## 23. CAMINO DE SKULLPORT

Debilitada por los drows, la legión de Azrok teme ahora las incursiones procedentes de Skullport. Azrok ha colocado centinelas aquí para que vigilen por si hay problemas.

### 23A. CAVERNA DE CORTEZAS ONDULADAS

**Guardias.** Cinco **hobgoblins** montan guardia en el centro de esta cueva de 20 pies de altura.

**Hongos.** Adherido a la pared norte hay un hongo con forma de repisa que tiene el aspecto de una masa carnosa podrida. El hongo se llama corteza ondulada (consulta “Corteza ondulada”, en la página 60).

Si los personajes se aproximan desde el sur, en dirección al Bastión de Azrok (zona 21), los hobgoblins querrán saber qué les trae por el lugar. Les dejarán pasar si las intenciones de los aventureros no son hostiles. No obstante, si el grupo incluye a uno o más drows, los hobgoblins atacarán. A los personajes que partan del Bastión de Azrok no les preguntarán nada, pero se les advertirá de que no dañen a los chillones de la zona 23b.

### 23B. CHILLONES INMADUROS

**Tejado cónico.** Esta enorme caverna posee un techo cónico que se eleva hasta una altura máxima de 50 pies.

**Esporas y jardines.** El aire está inundado de esporas inofensivas y ligeramente luminiscentes que forman nubes alrededor de los jardines de musgo y hongos.

**Chillones.** Hay cuatro **chillones** Pequeños (3 pies de alto) plantados entre los otros hongos. Tienen 7 (2d6) puntos de golpe cada uno y sus ubicaciones aparecen marcadas con asteriscos en el mapa 3.

Los aventureros que se hayan enfrentado a chillones con anterioridad podrán detectar a los más jóvenes de esta cámara superando una prueba de Inteligencia (Naturaleza) o Sabiduría (Percepción) CD 11. Los chillones gritarán si una criatura o una luz brillante se acerca a 30 pies o menos de ellos, alertando a los guardias de la zona 23a.

## CONCLUSIÓN

Si las fuerzas de la casa Auvryndar son derrotadas, pero la legión de Azrok se queda, los trasgos recuperarán y fortificarán sus cavernas perdidas (zonas 18 a 20). Si ocurre lo contrario y la legión de Azrok es erradicada, los drows ocuparán el resto de Stromkuhldur. Si ambas facciones caen derrotadas, el nivel se convertirá en un patio de recreo para los exploradores de Skullport.

Toda buena fortuna en relación con la legión de Azrok será temporal, ya que cada vez irán cayendo más de sus trasgos bajo el influjo del Xanathar. Una vez que el contemplador haya implantado devoradores de intelectos en los cráneos de Azrok y Lurkana, usará a la legión de Azrok como baluarte para detener cualquier avance drow sobre Skullport. Las sagas de los mares del río Sargauth unirán fuerzas con el Xanathar para mantener a raya a los elfos oscuros.





## NIVEL 4: CAVERNAS RETORCIDAS

**D**ISEÑADO PARA CUATRO AVENTUREROS DE NIVEL 8, este nivel de Undermountain contiene suficientes PX para hacer que el grupo avance hasta la mitad del nivel 9. Las Cavernas Retorcidas albergan a un aboleth, un monstruo legendario. Revisa la entrada “Aboleth” en el *Monster Manual* antes de dirigir este nivel de la mazmorra; te ayudará a utilizar a esta criatura de manera más eficaz.

### ¿QUÉ HABITA AQUÍ?

El control de este nivel se lo disputan un aboleth y una tribu de kuo-toas. Los drows de la casa Auvryndar siguen este conflicto con atención, esperando a ver quién prevalece antes de involucrarse. Además, otras especies del Underdark compiten por hacerse un hueco en estas cavernas.

#### ABOLETH

El aboleth Illuun, junto con sus mascotas chuuls y sus esclavos trogloditas, se ha apoderado de la caverna del lago (zona 16) y ha expulsado a los kuo-toas. Su presencia ha emponzoñado el río subterráneo, matando a los peces y al resto de habitantes fluviales que proporcionan sustento a los kuo-toas. Illuun planea hacerse con el control de todo el nivel como paso hacia el dominio de todo Undermountain y, posteriormente, de Waterdeep.

El aboleth rara vez abandona su guarida acuática y confía en sus sirvientes para capturar a nuevos esclavos.

#### LA CASA AUVRYNDAR

Un contingente drow liderado por una sacerdotisa drow de Lolth se ha establecido en las zonas 11 y 12. Estas fuerzas

responden ante T'rissa Auvryndar, que se encuentra en el nivel 3, y se están preparando para enfrentarse a quien prevalezca en el conflicto entre el aboleth y los kuo-toas. Estos drows controlan el acceso a uno de los portales mágicos de este nivel.

#### KUO-TOAS

Los kuo-toas de este nivel fueron desplazados por el aboleth de la caverna del lago (zona 16) y de las cuevas donde anidaban (zona 24). Se han refugiado en las zonas 20 y 21, mientras que el arcipreste kuo-toa, Noolgaloop, crea el ídolo de un nuevo dios. El arcipreste espera que esta deidad cobre vida y destruya al aboleth. Para erigir dicha imagen, Noolgaloop está usando objetos al azar y las partes corporales de diferentes criaturas.

Los kuo-toas no confían en los drows y los atacarán en cuanto los avisten, pero tolerarán a los aventureros de otras razas que acepten ayudar a dar vida al vil dios Noolgaloop o que estén dispuestos a enfrentarse en combate al aboleth.

#### HONGOS

Las cuevas situadas al noroeste (zonas 1 a 7) albergan numerosas especies de hongos. Muchos de ellos son comestibles o tienen propiedades útiles. Entre las especies de hongos que se pueden encontrar en este nivel y en otras regiones de Undermountain se incluyen las siguientes.

##### CORTEZA ONDULADA

Este hongo similar a una repisa tiene la apariencia de una masa de carne putrefacta, pero, sorprendentemente, es comestible. Aunque se puede consumir crudo, sabe mejor asado. Una sola hoja de corteza ondulada produce 1d4 + 6 libras de comida.





## NIVEL 4: CAVERNAS RETORCIDAS

**D**ISEÑADO PARA CUATRO AVENTUREROS DE NIVEL 8, este nivel de Undermountain contiene suficientes PX para hacer que el grupo avance hasta la mitad del nivel 9. Las Cavernas Retorcidas albergan a un aboleth, un monstruo legendario. Revisa la entrada “Aboleth” en el *Monster Manual* antes de dirigir este nivel de la mazmorra; te ayudará a utilizar a esta criatura de manera más eficaz.

### ¿QUÉ HABITA AQUÍ?

El control de este nivel se lo disputan un aboleth y una tribu de kuo-toas. Los drows de la casa Auvryndar siguen este conflicto con atención, esperando a ver quién prevalece antes de involucrarse. Además, otras especies del Underdark compiten por hacerse un hueco en estas cavernas.

#### ABOLETH

El aboleth Illuun, junto con sus mascotas chuuls y sus esclavos trogloditas, se ha apoderado de la caverna del lago (zona 16) y ha expulsado a los kuo-toas. Su presencia ha emponzoñado el río subterráneo, matando a los peces y al resto de habitantes fluviales que proporcionan sustento a los kuo-toas. Illuun planea hacerse con el control de todo el nivel como paso hacia el dominio de todo Undermountain y, posteriormente, de Waterdeep.

El aboleth rara vez abandona su guarida acuática y confía en sus sirvientes para capturar a nuevos esclavos.

#### LA CASA AUVRYNDAR

Un contingente drow liderado por una sacerdotisa drow de Lolth se ha establecido en las zonas 11 y 12. Estas fuerzas

responden ante T'risa Auvryndar, que se encuentra en el nivel 3, y se están preparando para enfrentarse a quien prevalezca en el conflicto entre el aboleth y los kuo-toas. Estos drows controlan el acceso a uno de los portales mágicos de este nivel.

#### KUO-TOAS

Los kuo-toas de este nivel fueron desplazados por el aboleth de la caverna del lago (zona 16) y de las cuevas donde anidaban (zona 24). Se han refugiado en las zonas 20 y 21, mientras que el arcipreste kuo-toa, Noolgaloop, crea el ídolo de un nuevo dios. El arcipreste espera que esta deidad cobre vida y destruya al aboleth. Para erigir dicha imagen, Noolgaloop está usando objetos al azar y las partes corporales de diferentes criaturas.

Los kuo-toas no confían en los drows y los atacarán en cuanto los avisten, pero tolerarán a los aventureros de otras razas que acepten ayudar a dar vida al vil dios Noolgaloop o que estén dispuestos a enfrentarse en combate al aboleth.

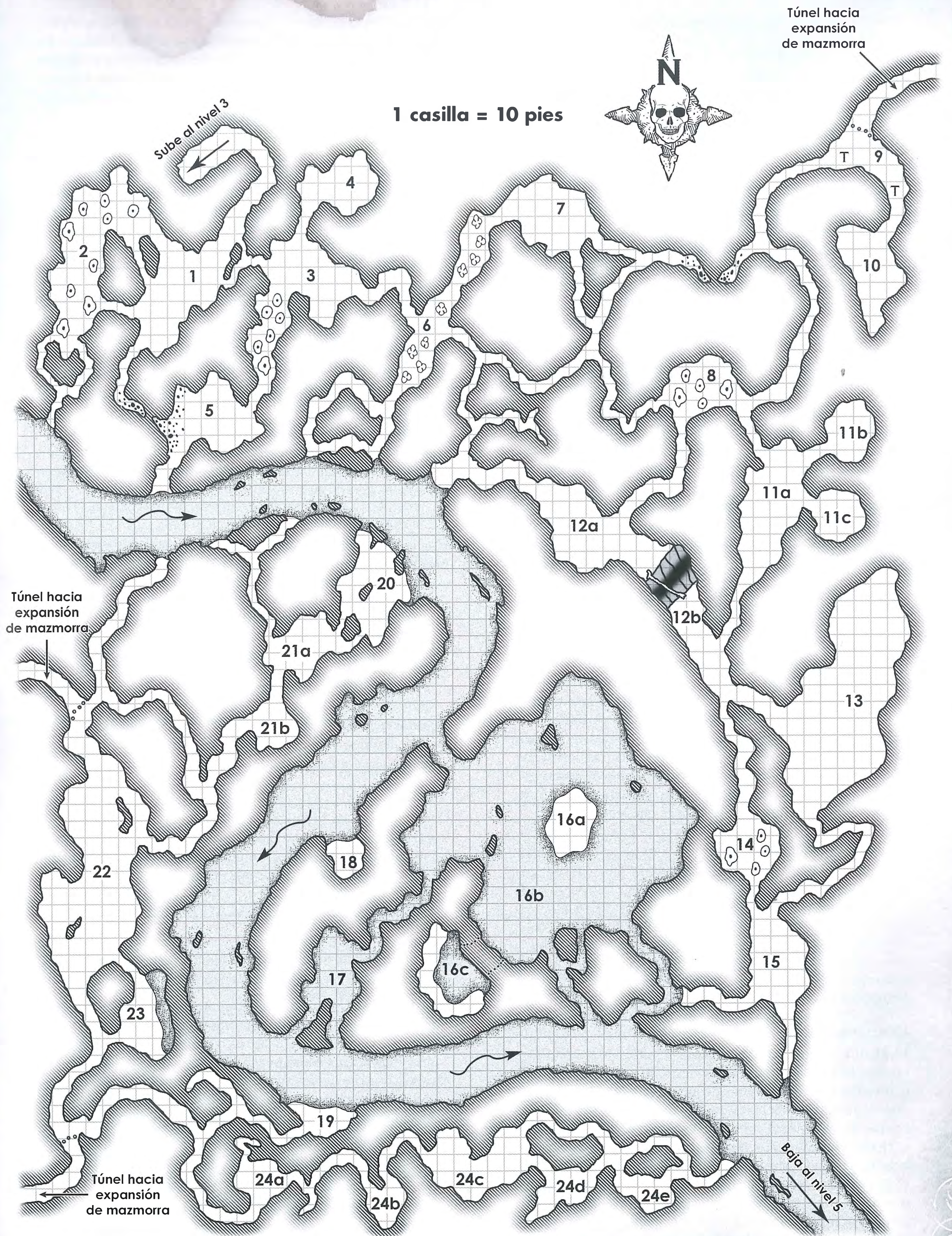
#### HONGOS

Las cuevas situadas al noroeste (zonas 1 a 7) albergan numerosas especies de hongos. Muchos de ellos son comestibles o tienen propiedades útiles. Entre las especies de hongos que se pueden encontrar en este nivel y en otras regiones de Undermountain se incluyen las siguientes.

##### CORTEZA ONDULADA

Este hongo similar a una repisa tiene la apariencia de una masa de carne putrefacta, pero, sorprendentemente, es comestible. Aunque se puede consumir crudo, sabe mejor asado. Una sola hoja de corteza ondulada produce 1d4 + 6 libras de comida.





MAPA 4: CAVERNAS RETORCIDAS



Cualquier personaje que rastree en busca de huellas en un camino podrá realizar una prueba de Sabiduría (Supervivencia). Con un resultado de 20 o más, el aventurero hallará pistas de idas y venidas de varios osgos, un troll y un horror ganchudo.

Los personajes que posean visión en la oscuridad o fuentes de luz lo suficientemente brillantes como para iluminar el techo podrán evitar el ataque de los perforadores apartándose de las formaciones de estalactitas; tendrán éxito de manera automática al hacerlo. Si no toman estas precauciones, un perforador caerá sobre la primera criatura que sostenga una fuente de luz mientras atraviesa la caverna. Tanto si impacta como si falla, dicha criatura no podrá atacar de nuevo hasta que complete su largo y lento ascenso hasta el techo de la cueva. Después de que el primer perforador caiga, evitar las formaciones de estalactitas de la caverna será tarea sencilla.

## 4. EL ALQUIMISTA

Esta cueva es la morada de un **slaad verde** que se hace pasar por un alquimista humano. Su guarida tiene las características siguientes:

**Calabacinos.** Las paredes disponen de estanterías a diferentes alturas. Albergan numerosos calabacinos, la mayoría de los cuales contienen elixires alquímicos mal formulados.

**Bloque de piedra.** Un basto bloque de piedra tallado situado en el centro de la caverna hace las veces de mesa. Está cubierto por un conjunto de suministros de alquimista.

Hace casi un año, Halaster trajo al slaad verde hasta Undermountain, le privó de su gema de control y lo dejó suelto. La criatura ha explorado varios niveles de la mazmorra en busca de su gema. Por el momento, ha adoptado el disfraz de un joven desaliñado y mal vestido que, por razones que prefiere no comentar, ha establecido un laboratorio de alquimista en esta cueva. El slaad se refiere a sí mismo solo como “el Alquimista” y afirma haber sido secuestrado por Halaster en algún lugar que no puede recordar.

El Alquimista negocia con otras criaturas para conseguir los materiales que necesita, intercambiando pociones por hongos y equipo. No obstante, lo que realmente busca es su gema de control, ya que presiente que está cerca (mira la zona 21a). Sin embargo, no quiere que le ayuden a encontrarla por temor a que el tesoro pueda caer en manos de aquellos que intentan controlar a los slaads. Si los aventureros obtienen la gema y se la devuelven al Alquimista, se pondrá muy contento, se volverá invisible y huirá con esta.

Si los personajes parecen interesados en saber más acerca de las Cavernas Retorcidas, el slaad les advertirá sobre los laceros de la zona 6. Además, como ha entablado amistad con el “gigante de dos cabezas” de la zona 2, instará a los aventureros a hablar con él, ya que este lleva mucho tiempo viviendo en este nivel.

### POCIONES EN VENTA

El Alquimista intercambiará gustoso pociones por suministros. Por cada una de ellas exigirá 20 libras de hongos comestibles y cinco lenguas de locura (que los personajes podrán recolectar de las cuevas circundantes), además de equipo de aventurero por valor de 50 po. Al slaad no le sirven para nada las monedas, las piedras preciosas, las obras de arte ni los objetos mágicos. Cada vez que los personajes visiten al Alquimista, este dispondrá de una unidad de cada una de las pociones que se describen a continuación, las cuales estarán disponibles para el trueque. Cada poción es un objeto mágico común. Lleva todas estas pociones consigo, por lo que un aventurero taimado podría intentar robar alguna

superando una prueba de Destreza (Juego de Manos) enfrentada a una prueba de Sabiduría (Percepción) del slaad.

**Poción de entendimiento.** Al beber esta poción se obtiene el efecto de un conjuro de *entender idiomas* durante 1 hora. Este líquido es un brebaje claro con pedacitos de sal y hollín que se arremolinan en su interior.

**Poción de descanso vigilante.** Al beber esta poción se obtienen estos beneficios durante las siguientes 8 horas: no se te puede dormir por medios mágicos y, además, puedes permanecer despierto durante un descanso largo y seguir obteniendo sus beneficios. Esta mezcla dulce de color ambarino no surte efecto en criaturas que no necesitan dormir, como los elfos.

## 5. CUEVA DE LOS CRISTALES

**Xorns.** Hay tres **xorns** dándose un festín de cristales cerca del límite occidental de la caverna, mientras algunos murciélagos inofensivos revolotean bajo el techo de 30 pies de altura.

**Terreno difícil.** El suelo está cubierto por una espesa mezcla de barro y excrementos de murciélago. Trata esta zona como terreno difícil.

Los xorns protegerán su cristalina fuente de alimento. Si uno de ellos pierde más de la mitad de sus puntos de golpe, se retirará del combate en su siguiente turno y se hundirá en el suelo para no volver.

### TESORO

Una vez que los xorns sean derrotados, los aventureros podrán recuperar cuarenta cristales del tamaño de un puño, con un valor de 10 po cada uno.

## 6. CUERDAS ENREDADAS

**Laceros.** Esta cueva de 30 pies de alto alberga un bosque de estalagmitas, algunas de las cuales están rotas. Entre estas acechan dos **laceros** que emboscarán a cualquiera que pase por el lugar.

**Suelo irregular.** El terreno irregular está cubierto de trozos de armaduras y huesos roídos, así como de ocasionales monedas de cobre o plata.

### TESORO

Cada lacero lleva 1d4 gemas (100 po cada una) alojadas en sus tripas; los aventureros podrán extraerlas una vez estas criaturas estén muertas. También podrán reunir un total de 32 pc y 11 pp desperdigadas por el suelo.

## 7. REFUGIO DE LA MAGA PERTURBADA

Una maga humana, la única superviviente de una expedición al Underdark, ha encontrado refugio en esta caverna de 30 pies de alto. La cueva contiene lo siguiente:

**Iluminación.** El musgo fosforescente que crece a parches en las paredes proporciona luz tenue a toda la cueva.

**Hongos.** Pies de barril, cortezas onduladas, timmasks y lenguas de locura brotan por todos lados.

**Maga.** Cerca de la pared norte hay una mujer menuda sentada en un taburete de 2 pies de alto. Viste una túnica gris harapienta sobre unos pantalones negros. Su largo cabello negro está recogido hacia atrás con una lazada de tela cenicienta que combina con su túnica. Tiene un **quasit** transformado en sapo sentado en sus rodillas.

### DARRIBETH MELTIMER

La mujer es Darribeth Meltimer (**maga** humana chondathana CB, con el conjuro de *visión en la oscuridad* lanzado sobre sí misma y preparado en lugar de *sugestión*). Se trata de una



antigua aventurera que perdió la cabeza debido a sus contactos con demonios en el Underdark. Para restaurar su cordura será necesario lanzar un conjuro de *restablecimiento mayor* o algún efecto mágico similar. Hasta que esto suceda Darribeth sufrirá alucinaciones y paranoia. Si los personajes se acercan a ella con calma, la mujer sonreirá y le dirá al sapo que hay en sus rodillas: “¡Mira, Teeha! Ya te dije que no eran demonios. Me pregunto si los ha enviado Urgala”.

Darribeth desea desesperadamente volver con su esposa Urgala, a quien lleva una década sin ver. La última vez que estuvieron juntas, las dos mujeres estuvieron viviendo en Amphail, una población al norte de Waterdeep. En esos años, Urgala se trasladó más al norte, hasta la ciudad fronteriza de Triboar, donde se hizo cargo de una modesta posada llamada la Casa del Broquel Norteño (consulta la aventura *El Trueno del Rey de la Tormenta* para saber más sobre Urgala Meltimer y su posada).

Si se consigue que recupere la cordura, Darribeth volverá a ser la que era normalmente: una mujer curiosa y amable, con un don para la magia y a la que no le importa infringir las normas en pos de un bien mayor. Habla común, infracomún y mediano.

Darribeth posee una *cuerda de escalada* que perteneció a un compañero que pereció en el Underdark. La ofrecerá a los aventureros como pago por llevarla de vuelta a la superficie. Además, si hay algún mago entre sus rescatadores, le permitirá copiar conjuros de su libro de conjuros (mira “Tesoro”, un poco más adelante).

Una vez recuperado el juicio y escoltada a salvo a Waterdeep, Darribeth hará planes para regresar a Amphail. Allí, averiguará qué ha sido de su esposa y se reunirá con Urgala en Triboar. Si los aventureros realizan el viaje con Darribeth y todo va bien en la Casa del Broquel Norteño, Urgala estará tan exultante por su acto de amabilidad que les ofrecerá pensión completa gratis para siempre, mientras la posada permanezca en pie. Ambas mujeres se convertirán en amigas de los personajes de por vida.

## QUASIT

Los recuerdos de Darribeth están borrosos en cuanto a dónde y cuándo encontró a su sapo parlante durante sus hazañas en el Underdark. El quasit, al que la maga llama Teeha, no le ha revelado su verdadera forma. Cuando está convertido en sapo la atormenta con falsas esperanzas de escapar antes de desecharlas. Le ha dicho a Darribeth, por ejemplo, que hay demonios hezrou en las cercanías para evitar que salga de esta caverna. Si es atacado o desenmascarado, el quasit se volverá invisible y huirá.

## TESORO

El libro de conjuros de Darribeth contiene los siguientes conjuros: *armadura de mago*, *bola de fuego*, *cono de frío*, *contrahechizo*, *detectar magia*, *don de lenguas*, *escudo*, *invisibilidad mejorada*, *paso brumoso*, *proyector mágico*, *respirar bajo el agua*, *salto*, *sugestión*, *tormenta de hielo*, *visión en la oscuridad* y *volar*.

Además de su libro de conjuros, Darribeth lleva una mochila a la que le falta una correa, dentro de la cual guarda los componentes materiales para sus conjuros, una bolsa con 11 po, una daga, una cantimplora y una manta desgastada. Sujeta a la mochila hay una *cuerda de escalada* enrollada.

## 8. ENCRUCIJADA

El techo de esta caverna de 30 pies de altura está salpicado de estalactitas. El suelo es tan irregular que contará como terreno difícil. Una inspección de la cueva no revelará nada peligroso ni valioso.

## 9. SISTEMA DE ALARMA

**Techo inclinado.** El techo tiene 30 pies de altura en el extremo noroeste de la cueva y desciende gradualmente hasta los 20 pies de altura a medida que la caverna se va estrechando y se convierte en un pasaje que conduce a la zona 10.

**Cables-trampa.** El irregular suelo de roca está salpicado de pequeñas estalagmitas, entre las cuales se disponen varios cables-trampa casi invisibles hechos con telarañas. Estas hebras de telarañas activan unas trampas ocultas de desprendimiento de rocas.

Las drañas de la zona 10 han tendido finos hilos de tela arácnida entre algunas de las estalagmitas, creando cables-trampa. Cualquier criatura que entre en una casilla marcada con una “T” en el mapa tendrá una probabilidad del 50 % de romper una hebra y activar una trampa que libere las rocas ocultas en una grieta del techo. Si una de ellas se dispara, todas las criaturas que ocupen el cuadrado afectado por esta deberán superar una tirada de salvación de Destreza CD 14 o serán golpeadas por alguna de las piedras desprendidas y recibirán 5 (1d10) de daño contundente. Además, el sonido de las rocas al caer alertará a las drañas de la zona 10.

Cualquier aventurero que se encuentre junto a una casilla ocupada por una trampa, o dentro de la misma, podrá localizar los cables de activación si supera una prueba de Sabiduría (Percepción) CD 17. Luego, será capaz de seguir el delgado hilo hasta el punto del techo donde estén ocultas las piedras. Una vez detectada, el aventurero podrá deshabilitar una trampa de desprendimiento de rocas superando una prueba de Destreza CD 12; si no la supera, esta se disparará.

## TÚNEL HACIA EXPANSIÓN DE MAZMORRA

Si deseas expandir la mazmorra hacia el norte o hacia el este a partir de aquí, deberás suponer que el túnel del muro norte está oculto tras una pared de piedras de 1 pie de espesor, que se mantiene en pie gracias a una red de telarañas y a una mezcla de argamasa arcillosa. Los personajes podrán detectar el falso muro superando una prueba de Sabiduría (Percepción) CD 10. Romperlo será tarea fácil.

## 10. GUARIDA DE LAS DRAÑAS

**Drañas y arañas.** La mitad septentrional de la cueva alberga a dos **drañas** y a cinco **arañas gigantes**. Las primeras están escondidas en una oquedad natural al norte de la entrada, mientras que las segundas se mueven entre las gruesas telarañas que inundan los últimos 10 pies por debajo del techo de 30 pies de altura.

**Arco oculto.** La mitad sur de la caverna está llena de gruesas y pegajosas telarañas. Esconden un arco integrado en una pared del extremo sur de la cueva. Este no es visible desde la entrada debido a que las redes lo ocultan.

Las drañas se pasan los días tallando figuras en madera de zurkh y escribiendo poemas en infracomún en los sombreros de las trillimacs. A continuación, una muestra de estos haikus:

Reina Araña,  
Diamante del Abismo,  
caigo en tu red.

## PORTAL DE ARCO AL NIVEL 6

Un personaje que entre en la caverna a través del portal de arco quedará atrapado entre telarañas de manera automática (consulta “Peligros en una mazmorra”, en el capítulo 5 del *Dungeon Master's Guide*).

Tallados en el arco hay seis nichos, cada uno de los cuales contiene una pequeña estatuilla de piedra que pesa 1 libra.



Estas representan a un dragón negro, un unicornio, una mole sombría, un oso lechuza, un minotauro y una mantícora. En la pared interior del arco se ha esculpido la estilizada imagen de una montaña con el símbolo de la luna llena sobre esta. Una inspección más minuciosa de la luna revelará un agujero de media pulgada de diámetro en su centro.

El arco es uno de los portales mágicos de Halaster (ver “Portales”, en la página 12). Sus reglas son las siguientes:

- Si se inserta el cuerno de la figurita del unicornio en el agujero del símbolo de la luna, el portal se abrirá durante 1 minuto. Ninguna de las otras estatuillas tiene prominencias que encajen en dicho orificio.
- Los aventureros deberán ser de nivel 9 o superior para pasar por este portal (consulta “Jhesiyra Kestellharp”, en la página 10). La primera criatura en atravesarlo activará una runa antigua (consulta “Runas antiguas”, en la página 12).
- Cualquier criatura que cruce el portal aparecerá en la zona 27 del nivel 6, en el espacio desocupado más cercano al portal idéntico allí ubicado.

## TESORO

Una de las drañas posee un conjunto de suministros de calígrafo; la otra un conjunto de herramientas de ebanista, así como tres estatuas de Lolth talladas en madera de zurkh (1 po cada una).

## 11. PUESTO FRONTERIZO DROW

Los drows de la casa Auvryndar establecieron este puesto fronterizo tras descubrir el portal de arco de la zona 11c. En total, en esta zona conviven una sacerdotisa drow de Lolth llamada Melith Auvryndar, una maga drow de nombre Thirza Helviiryn (consorte de Melith), dos guerreras de élite drows llamadas Balryn y Talafaere y cuatro varones drows de nombre Altonrel, Kalanszar, Rezz y Tsabalin.

### 11A. CAVERNA PRINCIPAL

**Drows.** Dos varones **drows** (Altonrel y Rezz) y una **guerrera de élite drow** (Balryn) hacen guardia sobre un promontorio de roca natural situado en medio de esta cueva de 30 pies de altura.

**Hongos.** Pies de barril y cortezas onduladas crecen en pequeños jardines en torno al promontorio.

**Provisiones.** Unos montones de suministros y equipo están ordenados cuidadosamente junto a las paredes, mientras que una pequeña olla de hierro descansa sobre unas piedras en una hornacina.

Si la actitud de los aventureros al llegar no es amenazadora, los guardias se mostrarán cautelosos, pero estarán dispuestos a avisar a sus líderes para que hablen por ellos. En el caso de que reciban una actitud hostil, a Balryn le bastará un silbido para dar la alarma, atrayendo a los refuerzos de las zonas 11b y 11c. Si el desarrollo de la batalla no es favorable a los drows, un segundo silbido atraerá a los **quaggoths** de la zona 12b.

**Tesoro.** Balryn luce un escarabeo de obsidiana con la insignia de la casa Auvryndar (25 po).

Los suministros almacenados en esta cueva incluyen un conjunto de herramientas de carpintero, otro de herramientas de curtidor, cinco pares de esposas y suficientes raciones como para alimentar a un humanoide durante 90 días o a todo el contingente drow (incluidos los de la zona 12a) durante 9 días.

### 11B. UN POCO DE PRIVACIDAD

**Drows.** Melith, una **sacerdotisa de Lolth drow** y líder de este puesto fronterizo, se encuentra meditando y rezando ante un santuario de la reina araña; mientras, su consorte,

la **maga drow** Thirza, está sentada tras un escritorio de madera de zurkh leyendo su libro de conjuros.

**Mobiliario.** La cueva contiene dos camastros y un cofre de madera de zurkh. Hay un mantoscuro ensartado en un pincho, cocinándose sobre un brasero de bronce en forma de araña lleno de carbón ardiente.

Si por ella fuera, Melith lanzaría un asalto a gran escala contra los kuo-toas, los arrasaría y luego se encargaría del aboleth. No obstante, tal y como están las cosas, depende de su hermana, T'rissa Auvryndar (mira el nivel 3), para disponer de soldados, pero esta no apoya esa estrategia. Así que, provista tan solo con una pequeña fuerza, la sacerdotisa se ha visto obligada a observar y esperar a que el aboleth y los kuo-toas terminen de aniquilarse entre sí.

Melith permitirá de buen grado que los aventureros se entrometan en la guerra entre el aboleth y los kuo-toas. Si los personajes se acercan a ella en son de paz, sugerirá que formen una alianza temporal en beneficio mutuo. La sacerdotisa sabe que la única ruta entre este nivel de Undermountain y el siguiente es el río subterráneo. En el caso de que los aventureros maten al aboleth o al arcipreste kuo-toa y vuelvan a ella con pruebas de su eliminación, Melith se comprometerá a proporcionarles una balsa con la que poder surcar dicho río y continuar su periplo por Undermountain. La barcaza mencionada está guardada en la zona 14 y, además, la sacerdotisa cumplirá su promesa.

Aunque siente un gran afecto por Melith, Thirza verá cualquier alianza con los personajes como una oportunidad para ascender ante los ojos de la madre de la sacerdotisa, Vlonwelv. Después de que Melith concluya sus asuntos con los aventureros, la maga preparará y lanzará un conjuro de *recado* para ponerse en contacto con Vlonwelv. La advertirá de que su hija ha liberado a un grupo de intrusos de su confinamiento en lugar de matarlos. Después de agradecer a Thirza la información, Vlonwelv maldecirá la estupidez de Melith y aguardará la llegada de los aventureros.

**Tesoro.** La sacerdotisa drow porta dos pulseras de plata engastadas con ónice (25 po cada una). Lleva consigo un frasco de vino y la llave del cofre de madera de zurkh de la habitación, que contiene 500 po. Cualquier aventurero podrá forzar la cerradura del cofre usando herramientas de ladrón y superando una prueba de Destreza CD 15; también se podrá abrir mediante un conjuro de *abrir* o algún efecto mágico similar. El santuario de Melith alberga una estatuilla de obsidiana de 1 libra de la diosa demoníaca Lolth convertida en araña (25 po) y ocho barritas de incienso (5 po cada una). Cada una de estas últimas tarda un máximo de 8 horas en quemarse y emite un hedor pestilente.

Thirza porta un *pergamino de conjuro* de forma gaseosa en un tubo impermeable de madera de zurkh, 25 ppt en una bolsa de seda arácnida y su libro de conjuros, cuyas cubiertas son de cuero negro con telarañas de oro. El tomo contiene los siguientes conjuros: *alterar el propio aspecto*, *armadura de mago*, *dormir*, *escudo*, *invisibilidad mejorada*, *nube aniquiladora*, *paso brumoso*, *proyectil mágico*, *rayo de hechicería*, *recado*, *relámpago*, *telaraña*, *tentáculos negros* de Evard, *tregar cual arácnido* y *volar*.

### 11C. PORTAL DE ARCO AL NIVEL 2

**Drows.** Dos varones **drows** (Kalanszar y Tsabalin) y una **guerrera de élite drow** (Talafaere) descansan en este lugar.

**Portal de arco.** En la pared del fondo hay un arco tallado con imágenes de monedas cayendo. Se aprecia una delgada ranura tallada en la clave del arco.

**Camastros.** Hay seis camastros repartidos por la habitación.



El arco es uno de los portales mágicos de Halaster (consulta “Portales”, en la página 12). Sus reglas son las siguientes:

- Al introducir una moneda de oro en la ranura de la clave, esta desaparecerá y el portal se abrirá durante 1 minuto. Cualquier otra moneda que se inserte en la ranura desaparecerá, pero no abrirá el portal.
- Los aventureros deberán ser de nivel 6 o superior para pasar por este portal (mira “Jhesiyra Kestellharp”, en la página 10). La primera criatura en atravesarlo activará una runa antigua (consulta “Runas antiguas”, en la página 12).
- Cualquier criatura que cruce el portal aparecerá en la zona 5 del nivel 2, en el espacio desocupado más cercano al portal idéntico allí ubicado.

**Tesoro.** Talafaere luce un escarabeo de obsidiana con la insignia de la casa Auvryndar (25 po).

## 12. CUEVA DE MURCIÉLAGOS

Los drows y sus quaggoths se han expandido recientemente a esta caverna, que alberga a cientos de murciélagos.

### 12A. CENTINELAS DROWS

**Techo inclinado.** El techo tiene 50 pies de altura en este lugar, pero va descendiendo hacia el sureste, reduciendo su altura hasta los 30 pies.

**Drows.** Estrechas repisas y cornisas naturales se alinean en las paredes, a alturas comprendidas entre los 10 y los 30 pies. Escondidos en las sombras, sobre dos salientes a 10 pies de altura, hay dos **guerreros de élite drows** (Ryld y Llauzdrar).

**Murciélagos.** Unos inofensivos murciélagos revolotean por doquier, alterados por la presencia de los drows.

**Tocones.** El suelo está salpicado de tocones (restos de pies de maderas de zurkh taladas) y, ocasionalmente, de alguna carcasa de murciélago empalada por un virote de ballesta drow.

Ryld y Llauzdrar se han aficionado a disparar a los murciélagos con sus ballestas. Los intrusos le brindarán a los drows una buena oportunidad para entrenar sus habilidades de combate cuerpo a cuerpo. Si una batalla se vuelve en su contra, Ryld y Llauzdrar usarán conjuros de *oscuridad* para cubrir su retirada a la zona 8. Desde allí, se dirigirán a la zona 11a como último reducto de defensa. A estos drows no les gusta conversar; sin embargo, si se les captura, aceptarán acompañar a sus captores hasta la zona 11 para que puedan hablar con la sacerdotisa drow que les da las órdenes.

**Tesoro.** Cada guerrero de élite drow luce un escarabeo de obsidiana grabado con la insignia de la casa Auvryndar (25 po).

### 12B. PUENTE DE MADERA DE ZURKH

**Grieta.** El suelo está dividido por una grieta de 20 pies de ancho y 40 pies de profundidad. Sobre dicha abertura se extiende el tronco podrido de una madera de zurkh.

**Quaggoths.** Ocho **quaggoths** que sirven a los drows viven en unas cornisas naturales dentro de la grieta.

Los quaggoths pueden escalar por la abertura sin tener que hacer ninguna prueba de característica, al igual que otras criaturas que posean velocidad trepando natural. Las que no, necesitarán superar una prueba de Fuerza (Atletismo) CD 10.

Cruzar sobre el tronco sin resbalar o caerse precisará superar una prueba de Destreza (Acrobacias) CD 10. Si no la supera, la criatura resbalará y caerá derribada sobre el puente improvisado, pero si falla por 5 o más, esta se precipitará por la grieta.

## 13. BOSQUECILLO DE MADERAS DE ZURKH

**Techo.** Esta inmensa caverna tiene una altura de 50 pies.

**Hongos.** Un bosquecillo de maderas de zurkh brota de este suelo cubierto de musgo y excrementos; la más alta y anti-gua de estas setas alcanza más de 40 pies de alto. Entre los imponentes hongos hay unas maderas de zurkh derribadas, así como varios tocones.

**Monstruos.** Cerca de la linde de la arboleda se halla un **carroñero reptante**, devorando el cadáver de un duergar. El centro del bosquecillo está protegido por cuatro maderas de zurkh despertadas (usa el perfil del **árbol despertado**).

Un druida svirfneblin habitó este lugar hasta hace unos meses, cuando la llegada del aboleth lo amedrentó; decidió seguir el curso del Río de las Profundidades, internándose más en el Underdark. Antes de marcharse, el druida lanzó conjuros de *despertar* sobre siete maderas de zurkh del bosque, tres de las cuales han sido taladas por hachas duergar y conjuros dañinos. Las cuatro que quedan son indistinguibles del resto de estas setas mientras permanecen inmóviles. Las maderas de zurkh despertadas intentarán matar o expulsar a las criaturas que causen daño a la arboleda. Entienden el idioma gnomo, aunque no pueden hablarlo.

El duergar Iktarve Unsuttir subió río arriba junto con algunos compañeros para talar algunos hongos y vender la madera, pero no contó con que el bosquecillo se defendería. Resultó muerto por las maderas de zurkh despertadas y le dejaron atrás. La cota de escamas del duergar no es aprovechable.

El carroñero reptante planea pasar las siguientes horas devorando su comida con tranquilidad. Atacará a las criaturas que se acerquen a 10 pies o menos del cuerpo del duergar, pero, por lo demás, solo quiere que lo dejen en paz.

### TESORO

Si se investiga el cadáver de Iktarve y el área circundante, se hallarán un pico de guerra, tres jabalinas clavadas en una madera de zurkh derribada y un frasco de lapiplázuli vacío (50 po).

Una inspección minuciosa de la arboleda y superar una prueba de Sabiduría (Percepción o Supervivencia) CD 15 permitirá localizar la antigua choza del gnomo druida: un montículo parecido a un iglú hecho de excremento de murciélago endurecido. En su interior, los aventureros encontrarán una vieja manta que esconde dos *pociones de curación* embotelladas en calabacinos con tapón. Las maderas de zurkh atacarán a los personajes que saqueen el hogar abandonado del druida.

## 14. BALSAS DROWS

**Mantoscuros.** Varias estalactitas cuelgan del techo a 30 pies de altura. Dos **mantoscuros** camuflados como estalactitas permanecerán inmóviles hasta atacar.

**Balsas.** Apoyadas contra la pared oeste hay dos balsas cuadradas de 10 pies de lado fabricadas con troncos de madera de zurkh atados entre sí con gruesas telarañas. Cerca descansan seis pértigas de 10 pies que los drows usan para gobernar estas barcas por el río.

Aunque los mantoscuros necesitan comer, huirán si se ven reducidos a la mitad de sus puntos de golpe o menos.

Los drows usan las balsas para surcar el Río de las Profundidades. Cada una está diseñada para transportar a seis humanoides Medianos más sus respectivos equipos, aunque su capacidad puede llegar hasta las doce personas si las cosas se ponen feas.



## 15. PENDIENTE RESBALADIZA

**Pestilencia.** Un hedor pútrido inunda esta caverna de 30 pies de altura.

**Cadáveres viscosos.** El suelo cubierto de limo descende hacia un río subterráneo. Sobre el lodo descansan los cadáveres podridos de tres kuo-toas y cuatro trogloditas.

**Proyección del aboleth.** Cuando los personajes se abran camino por el túnel que va hacia el oeste, un aboleth saldrá del agua y les hará frente. Este es en realidad una proyección mágica creada por Illuun para intimidar a los aventureros.

El aboleth puede sentir la presencia de estos y habrá creado esta proyección mágica de sí mismo para interactuar con ellos. La imagen permanecerá mientras Illuun mantenga la concentración, como si se tratase en un conjuro. La proyección es intangible, suena y se mueve como el aboleth; su aspecto también es idéntico.

Illuun puede sentir, hablar y utilizar la telepatía desde la posición de la imagen, como si estuviera presente en ese lugar. Si se le inflige cualquier cantidad de daño a la proyección, esta desaparecerá. El aboleth ha tenido experiencias nada placenteras con aventureros en el pasado y mantiene un saludable temor hacia estos. Utilizará la imagen para advertir a los personajes de que no tolerará incursiones en sus dominios y les instará a retirarse o a enfrentarse a su exterminio. Les sugerirá que tomen el pasaje sur en dirección al río y luego sigan la corriente hasta el Bosque de Wyllow (nivel 5). Estará encantado de permitirles descender a niveles más profundos de Undermountain, ya que el propio Illuun planea conquistar esos lugares en último término.

Si los aventureros se muestran firmemente decididos a adentrarse más en la guarida del aboleth, Illuun ordenará telepáticamente a los dieciocho **trogloditas** de la zona 24 que rodeen a los personajes (usando el pasaje que llega hasta la zona 15 desde el sur) mientras continúa conversando con ellos para entretenerlos. Al mismo tiempo, avisará a los tres **chuuls** de la zona 16 para que se acerquen a los aventureros desde el oeste, atrapándoles en el túnel. Tan pronto como los chuuls y los trogloditas lleguen y comiencen su ataque, la proyección desaparecerá.

## 16. GRUTA DE LA LOCURA

El aboleth Illuun ha convertido esta caverna inundada en su guarida. La cueva también está defendida por tres chuuls bajo su dominio.

El agua varía en profundidad entre los 20 y los 50 pies y el techo abovedado de la gruta está a 30 pies sobre la superficie del agua. Las paredes están recubiertas de limo pero disponen de numerosos asideros. Para trepar por estas será necesario superar una prueba de Fuerza (Atletismo) CD 15.

### 16A. LA ISLA PERDIDA DE BULBA-SLOPP

Entre las aguas se alza una rocosa isla sobre la que los kuo-toas han erigido un santuario consagrado a su antiguo dios.

**Chuul.** Hay un **chuul** patrullando el perímetro; atacará a cualquiera que ponga un pie en el islote.

**Otyugh petrificado.** En el medio de la isla, ataviado con una basta red a modo de capa, hay un otyugh petrificado que los kuo-toas han adoptado como su dios y al que han bautizado Bulba-Slopp. En torno a las tres cortas y recias patas de la estatua hay un montón de tesoro.

Antes de que llegaran los kuo-toas, un otyugh habitaba esta isilla. Halaster lo convirtió en piedra y atrajo a los kuo-toas hasta la gruta, sabiendo que estas desquiciadas criaturas acuáticas acudirían para adorar al otyugh petrificado como a una deidad. Los kuo-toas lo llamaron Bulba-Slopp y lo convirtieron en su dios hasta la aparición del aboleth. Después de que su deidad fuera incapaz de protegerlos, el arcipreste Noolgaloop dispuso que se estableciera una nueva divinidad y su pueblo dejó de adorar a Bulba-Slopp.

**Tesoro.** Apiladas en torno a los pies petrificados del otyugh hay 3.300 pc, 670 pp y 350 po.

La red que lo cubre está entretejida con conchas y huesos sin valor. Hay dos bagatelas atrapadas en ella (tira dos veces en la tabla "Bagatelas" del capítulo 5 del *Player's Handbook*), un guantelete oxidado, una bota de cuero y un amuleto hecho a partir de una combinación de hierro y madera. Tanto la bota como el amuleto son mágicos:

- La bota forma parte un par de *botas élficas*. Una sola de ellas desaparejada resulta inútil. La bota a juego fue arrastrada río abajo para, finalmente, llegar a manos de un hombre murciélago goblin llamado "Vool" (mira el nivel 5, zona 17).
- El amuleto controla al guardián escudo errante del nivel 1 (consulta "Guardián escudo", en la página 14). Hay una runa en la parte de atrás del amuleto que coincide con otra similar dispuesta en el autómata.

### 16B. LAGO DEL ABOLETH

**Monstruos.** El **aboleth** Illuun y dos **chuuls** se ocultan bajo el agua, que es oscura, viscosa y emponzoñada por la presencia del primero.

**Túnel submarino.** Un pasaje subacuático de 10 pies de alto por 20 pies de ancho conecta esta caverna con la zona 16c.

Los aboleth y los chuuls prefieren combatir bajo el agua. Además, Illuun hace uso de sus acciones en guarida en este nivel de la mazmorra. Aunque el aboleth desea tener más esclavos, preservar su propia vida le resulta más importante. Si sus guardaespaldas chuuls son derrotados, Illuun convocará telepáticamente a los dos chuuls de la zona 17 a la vez que se retira a la zona 16c, su último reducto defensivo.

El agua de la mitad noreste de la cueva tiene una profundidad de 50 pies. A medida que uno se desplaza hacia la pared suroeste, la profundidad del lago se va reduciendo hasta los 20 pies.

### 16C. TESORO ESCONDIDO

Un pasaje subacuático conduce a esta gruta de 30 pies de altura. El agua aquí es viscosa y está contaminada por la presencia del aboleth; todas sus superficies se encuentran cubiertas de limo.

Hay un **látigo kuo-toa** y dos **kuo-toas** haciendo guardia en una playa de guijarros sembrada de cangrejos muertos, peces podridos y tesoros. Estos kuo-toas han sido esclavizados mágicamente por el aboleth. Mientras están en este estado, permanecen en contacto telepático constante con Illuun, pero no pueden usar reacciones. Cada vez que un kuo-toa esclavizado sufra daño, podrá hacer una tirada de salvación de Sabiduría CD 14 para liberarse del control del aboleth. Si la supera, huirá hacia el río subterráneo por la ruta más corta y se esconderá allí.



**Tesoro.** Una búsqueda minuciosa por la playa permitirá encontrar 600 po, una copa de cobre (1 po), una jarra de plata deslustrada y abollada (5 po), un brazalete de cuero podrido engastado con tres peridotos (500 po cada uno) y una botella cerrada con un tapón de corcho que contiene un *pergamino de conjuro de arma mágica*.

## 17. PICO Y CHUULS

**Agua viscosa.** Esta cueva y los túneles contiguos están inundados hasta una profundidad de 10 pies con un agua viscosa contaminada por la presencia de Illuun.

**Chuuls.** Hay dos **chuuls** escondidos en el agua turbia. Si estos son derrotados, un aboleth entrará en la caverna desde el pasaje noreste. Este será otra proyección mágica (como la que aparece en la zona 15) creada por Illuun para ahuyentar a los invasores.

**Pico herrumbroso.** Las paredes y el techo de 30 pies de altura de este lugar están recubiertos de limo. Hay un pico de minero oxidado clavado en la pared oeste, justo por encima de la superficie del agua.

El pico de minero se puede extraer fácilmente superando una prueba de Fuerza (Atletismo) CD 13. No posee propiedades especiales y está en pésimas condiciones.

## 18. RECÁMARA CUBIERTA DE LIMO

**Limo.** El suelo de esta húmeda recámara se encuentra a 7 pies sobre el nivel del agua. Toda su superficie está recubierta de limo.

**Bote de remos dañado.** Al fondo de la recámara hay un bote de remos con un agujero de 1 pie de diámetro en el casco. Un truco de *reparar* servirá para arreglar la barca, que es lo suficientemente grande como para albergar a cuatro aventureros y sus respectivos equipos. Sin embargo, el bote carece de remos.

## 19. CABEZA DE PLAYA

Esta playa fangosa está llena de cangrejos y peces muertos (a causa del agua contaminada por el aboleth). Los aventureros que inspeccionen el lugar también encontrarán dos redes de pesca abandonadas aquí por los kuo-toas.

## 20. REFUGIO KUO-TOA

**Limo.** Todas las superficies de esta cueva de 30 pies de altura están cubiertas de limo.

**Kuo-toas.** En este lugar habitan dos **látigos kuo-toas**, veinte **kuo-toas** adultos y diez **kuo-toas** jóvenes (Pequeños, no combatientes). Uno de los látigos hace guardia en el río mientras el resto descansa sobre unos jergones. Todos los kuo-toas están envenenados por haber comido pescado en mal estado.

**Abrojos.** Por toda la orilla del río hay abrojos diseminados que han sido fabricados a partir de fragmentos de hueso afilados. Su fin es disuadir al aboleth de acceder a la caverna por la playa. Los aventureros podrán detectarlos y evitarlos con facilidad.

La presencia del aboleth ha emponzoñado el río subterráneo y ha envenenado sus peces. Al carecer de una fuente de alimento alternativa, los kuo-toas han estado comiéndose el pescado por necesidad, lo que los ha envenenado. En semejante estado, solo lucharán en defensa propia.

Si los personajes se acercan a estos de forma amistosa y les ofrecen comida o ayuda, los látigos kuo-toas los llevarán ante el arcipreste Noolgaloop, que se encuentra en la zona 21a.

## 21. CÁMARAS DEL ARCIPRESTE

Estas cuevas están recubiertas de limo.

### 21A. FABRICAR UN DIOS

**Kuo-toas.** Noolgaloop, un **arcipreste kuo-toa**, está construyendo una estatua en el centro de esta caverna de 30 pies de altura, mientras dos **látigos kuo-toas** le observan perplejos.

**Cadáveres putrefactos.** Los cadáveres de los monstruos mutilados que se amontonan por la sala exudan un hedor pútrido.

Noolgaloop está firmemente determinado a recuperar su santuario sagrado (zona 16), aunque el curso de acción más sensato sería trasladar a sus congéneres kuo-toas a un nuevo hogar, lejos del aboleth y sus siervos. Si los personajes intentan hablar con el arcipreste en un idioma que no sea el infracomún, Noolgaloop lanzará el conjuro de *don de lenguas* para que puedan conversar. Exigirá a los aventureros que lo ayuden a completar la escultura recuperando los siguientes elementos:

- Las patas y el pelaje de una araña gigante, que pueda modelar como alas.
- Suficiente madera como para construir un carro (una balsa grande o una seta madera de zurkh bastarían).
- Un arma digna de un dios kuo-toa.

Si los personajes se niegan a ayudarlo, el arcipreste los considerará agentes del aboleth y tratará de matarlos con la ayuda de sus escoltas y de los kuo-toas de la zona 21b. En el caso de que los aventureros reúnan lo necesario para completar la estatua, Noolgaloop les dará las gracias, pero decidirá, por capricho, reemplazar la cabeza actual de la escultura (una lámpara oxidada) por la de uno de los personajes. El arcipreste tendrá el firme convencimiento de que el aventurero debe hacer este sacrificio por el bien de la tribu kuo-toa.

**Estatua del dios.** Noolgaloop ya ha bautizado a su nueva deidad: Klaabu. Este “dios” descansa sobre el viscoso suelo y consiste principalmente en una escultura de piedra caliza decapitada que representa a un elfo marino con el torso desnudo. Sus manos han sido reemplazadas por garras de trogloditas y se le han agregado extremidades adicionales (los brazos cercenados de un osgo). Las hojas de un par de espadas cortas oxidadas sobresalen del pecho de la estatua y viste una falda de musgo verde. Una lámpara oxidada sirve como cabeza de la divinidad; en su interior repiquetea una piedra esmeralda del tamaño de un puño: la gema de control del slaad verde de la zona 4. Cualquier personaje que lance un conjuro de *identificar* sobre ella averiguará cuál es su propósito.

Las partes agregadas a la figura se mantienen en su sitio mediante el mismo pegamento que los kuo-toas aplican a sus escudos.

**Cadáveres de monstruos.** Los kuo-toas han reunido más cadáveres de los que el arcipreste necesita. La putrefacta colección incluye un mantoscuro muerto envuelto en una red, la cabeza y el torso cortados de un osgo, un horror ganchudo muerto y un carroñero reptante decapitado y lleno de gusanos.

### 21B. MATANZA KUO-TOA

**Pestilencia.** La pestilencia del aire de esta cueva es inefable.

**Kuo-toas.** Cuatro **kuo-toas** envenenados protegen esta zona.

Dos de ellos están usando lanzas para cercenar la cabeza y garras de un chuul muerto. Los otros dos se están comiendo el cadáver de un kuo-toa caído (un antiguo compañero).

**Cadáveres de trogloditas.** Repartidos por la caverna se encuentran los restos malolientes de cinco trogloditas muertos, a uno de los cuales le han sido arrancadas las garras.



Los kuo-toas se mostrarán hostiles ante los extraños. Si dos o más de ellos fallecen o quedan incapacitados, los supervivientes se retirarán a la zona 21a.

Al comienzo de cada turno, cualquier criatura que no sea inmune al hedor de los trogloditas deberá superar una tirada de salvación de Constitución CD 12 o quedará envenenada hasta el principio de su siguiente turno. Un conjuro de *ráfaga de viento* o efecto mágico similar podrá renovar el aire en la cueva durante 1 minuto, mientras que retirar los cadáveres de los trogloditas lo limpiará de forma permanente.

## 22. GUARIDA DE LOS HORRORES GANCHUDOS

**Características de la cueva.** El suelo y el techo de esta caverna son muy irregulares, la distancia entre ellos varía de los 30 a los 50 pies. Las paredes húmedas están cubiertas con repisas naturales y hermosas cortinas de roca formadas por las filtraciones de agua.

**Hongos.** Creciendo entre montículos de excremento de murciélago hay varias maderas de zurkh de gran altura, así como parches de pies de barril, sombreros azules y trillimacs.

**Ruido.** Unos inquietantes sonidos de chasquidos traicionan la presencia de siete **horrores ganchudos**.

Estas criaturas oportunistas se dedican a intentar atrapar con sus ganchos a los kuo-toas, los trogloditas o los aventureros despistados, a los cuales se llevan a rastras para devorarlos. La experiencia les ha enseñado a evitar el contacto con partidas grandes y bien armadas. Un grupo de aventureros que atraviese la caverna portando fuentes de luz será suficiente para mantener a raya a los horrores ganchudos, que permanecerán en las sombras emitiendo inquietantes chasquidos y chirridos.

Es solo cuestión de tiempo que el aboleth esclavice o espante a los horrores ganchudos. Estos aún no se han topado con la criatura y, por lo tanto, no son conscientes del peligro que representa.

## 23. ALACENA DE LOS HORRORES GANCHUDOS

**Emboscada.** Hay un **horror ganchudo** a 15 pies de altura aferrado a un saliente, esperando para emboscar a cualquiera que entre. La cornisa se localiza en el muro occidental, entre las dos entradas del túnel.

**Huesos.** En el suelo se hallan los huesos de varios trogloditas, mezclados con los restos de kuo-toas y otros humanoides no identificables. Los personajes que rebusquen entre ellos encontrarán un tesoro perdido (mira "Tesoro", a continuación).

**Hongos.** Cerca del agua acumulada junto a la pared este crecen parches de pies de barril, cortezas onduladas, timmasks y lenguas de locura.

### TESORO

Entre los huesos hay un objeto maravilloso común llamado *pipa de monstruos de humo*. Al fumar con ella, puedes usar una acción para exhalar una bocanada de humo que adoptará la forma de una criatura individual, como un dragón, un flumph o un ranamot. Sea como sea, debe ser lo suficientemente pequeña como para caber en un cubo de 1 pie de lado. Perderá su forma después de unos segundos, convirtiéndose en una nube de humo normal.

## 24. REDUCTO TROGLODITA

Todas las superficies de estas cuevas están cubiertas de limo. El sonido viaja con facilidad a través de ellas, aunque

a medida que uno se mueve hacia el centro del complejo, los ecos del río subterráneo se hacen menos molestos.

Dieciocho trogloditas comparten estas cuevas y responderán con rapidez a cualquier ruido de combate. Estas criaturas esclavizadas no podrán usar reacciones. Cada vez que uno de ellos sufra daño, podrá hacer una tirada de salvación de Sabiduría CD 14 para librarse del control del aboleth. Si la supera, el troglodita luchará por su propia supervivencia y no por las órdenes de su antiguo amo. Su primer instinto será huir, si le es posible.

### 24A. CENTINELAS DEL OESTE

Tres **trogloditas** esclavizados protegen esta caverna de 30 pies de altura. Escudos destrozados, lanzas rotas y redes rasgadas (trofeos arrebatados a los kuo-toas) descansan amontonados contra las paredes. No hay nada que pueda aprovecharse de estos elementos de equipo.

### 24B. HUESOS DE KUO-TOAS

En esta cueva de 30 pies de altura se aprecian los huesos de cuatro kuo-toas. Todos ellos están roídos y sus médulas succionadas.

### 24C. SALA COMÚN

**Trogloditas.** A menos que se les haya atraído hacia otro lugar, habrá doce **trogloditas** esclavizados descansando sobre estalagmitas recortadas en medio de esta caverna de 40 pies de altura.

**Pictogramas.** Las paredes muestran pictogramas de kuo-toas humillándose ante una criatura que se asemeja a un otyugh (un monstruo bulboso de tres patas, tentáculos largos y fauces abiertas).

### 24D. SALA DE CRÍA ABANDONADA

Los kuo-toas utilizaban esta cueva de 30 pies de altura como sala de cría. La caverna ha estado vacía desde que sus antiguos dueños se vieron obligados a abandonarla. Diminutos huesos de pescado ensucian el suelo.

### 24E. CENTINELAS DEL ESTE

El río subterráneo es más ruidoso en este punto. Tres **trogloditas** esclavizados guardan esta caverna de 30 pies de altura.

## CONCLUSIÓN

Este nivel puede verse modificado en gran medida por las acciones de los aventureros.

La muerte del aboleth permitirá a los kuo-toas supervivientes recuperar su gruta (zona 16). Sin embargo, será una victoria pírrica, ya que los drows comenzarán a atacarlos poco después. Estos asaltos continuarán hasta que los kuo-toas sean eliminados u obligados a replegarse río arriba. Después de tomar el control de la caverna, los drows esclavizarán a los trogloditas y los usarán para cultivar las zonas 3 y 5. Mientras tanto, trasladarán los tesoros de la cueva a un lugar más seguro, como la fortaleza que la casa Auvryndar posee en el nivel 10.

Si el aboleth sobrevive, esclavizará o matará a los kuo-toas restantes en el transcurso de las siguientes semanas. El monstruo también esclavizará al ettin de la zona 2, mientras su limo envenenará los hongos de las Cavernas Retorcidas hasta acabar con todos, destruyendo su delicado ecosistema. Los drows desafiarán a los vencedores, pero no serán capaces de derrotarlos por sí solos, dado el limitado apoyo que reciben de la casa Auvryndar. Varios quaggoths que antes les eran leales se convertirán en esclavos del aboleth. El estancamiento resultante hará que los drows busquen ayuda, desesperados, sin importarles de dónde venga.





## NIVEL 5: BOSQUE DE WYLLOW

**E**L BOSQUE DE WYLLOW ESTÁ DISEÑADO PARA cuatro aventureros de nivel 8. Los personajes que derroten a los monstruos de este nivel deberían conseguir los suficientes PX para subir a nivel 9. En algunos casos, se puede vencer a un monstruo sin matarlo. Si los aventureros logran pactar una tregua con una criatura, concédeles los PX como si la hubieran derrotado en combate.

Lo más probable es que los personajes lleguen a este lugar surcando el Río de las Profundidades, con el que se encontrarán por primera vez en el nivel 4. Los aventureros que sigan este curso fluvial deberán navegar por algunos rápidos y pequeñas cascadas para llegar hasta el Bosque de Wyllow. Más allá de este nivel, el Río de las Profundidades comienza su largo y turbulento descenso hacia el Underdark, un viaje que ningún bote o balsa corriente podría superar.

### LA MAGIA DEL BOSQUE DE WYLLOW

Además de las oscuras cavernas, este nivel alberga arboledas similares a las que crecen en la superficie. Halaster creó estos bosques templados por medio de la magia. El cielo que se ve en las alturas podría engañar a los aventureros haciéndoles creer que han escapado de Undermountain y que han encontrado el camino de vuelta a la superficie. Las aves, los insectos y los mamíferos que pueblan los árboles conviven junto a los habitantes más fieros del Bosque de Wyllow.

Los bosques son reales y se nutren de la magia; Halaster los repuebla regularmente con aves, insectos, roedores y mamíferos de mayor tamaño. Los techos de las grutas principales se encuentran a 100 pies de altura, ocultos por ilusiones que no se pueden disipar. Estas últimas comienzan a 30 pies

sobre el suelo y crean la imagen de un cielo abierto allá donde se encuentran los altos techos y las secciones más elevadas de las paredes. Las ilusiones simulan perfectamente el sol, la luna, las estrellas y las nubes, aunque no hay ni rastro del viento o la brisa. Durante el día se puede sentir el calor del sol y por las noches la temperatura desciende como cabría esperar. A pesar de las apariencias, las paredes y los techos aún siguen en su lugar, por lo que un conjuro de *visión veraz* o algún efecto mágico similar permitirá apreciarlos.

Un calendario de piedra mágico situado en la zona 6k sirve para cambiar la hora del día, la climatología y la temporada del año en el Bosque de Wyllow. La archidruida, con el mismo nombre que el bosque (mira “¿Qué habita aquí?”, a continuación), es la única que tiene permiso para usar este calendario. Cuando los personajes lleguen por primera vez, en el Bosque de Wyllow se encontrará disfrutando de un cálido otoño: la estación favorita de Wyllow.

### ¿QUÉ HABITA AQUÍ?

Una archidruida llamada Wyllow mora en una torre ubicada en este nivel de la mazmorra (en la zona 6), aunque deambula por el bosque con frecuencia. Sus vecinos incluyen a un dragón verde que sufre una crisis de identidad y un pueblo de hombres murciélago goblins.

### WYLLOW

Wyllow es una druida elfa lunar con unos ojos tan verdes como esmeraldas. Las mariposas anidan en su pelo negro ensortijado y los bichitos se reúnen en torno a sus pies.

Hace más de doscientos años, Wyllow se enamoró de Yinark, un mago aliado con Halaster, y volvió con él a Undermountain. Su felicidad se disipó rápidamente cuando la mazmorra se reveló muy diferente de los bosques que



ella consideraba su hogar. Decidido a mantener a la elfa en Undermountain, Halaster usó varios conjuros de *deseo* para crear un bosque mágico para ella, pero ni siquiera este regalo fue suficiente para contrarrestar la melancolía de la druida. Cuando Yinark le prohibió regresar a la superficie, el desánimo de Wyllow fue en aumento. La relación se agrió y se tornó violenta. Una tormenta de conjuros desatada por ambas partes tuvo como resultado la muerte de Yinark. Después de que la furia de Wyllow se aplacara, todo lo que le quedó fue un dolor eterno y una incipiente locura. La druida permanece en Undermountain según los deseos de Yinark, presa de su propio sentimiento de culpa.

Undermountain es ahora el hogar de Wyllow y todo recuerdo del mundo de la superficie se ha desvanecido en su mente. Es distante pero amable con aquellos visitantes inofensivos que atraviesan sus dominios, aunque se vuelve violenta cuando su arboleda o sus pacíficos moradores se ven amenazados. Antes de partir para destruir a los intrusos, reunirá al dragón verde y a los murciélagos, a los cuales usará para debilitar a sus adversarios. También puede invocar a seis árboles despertados del bosque con un silbido.

La compañera de Wyllow, Crissann, una bestia trémula, lleva el nombre de un mercenario humano con quien la elfa entabló amistad hace muchos años. Antes de que su afecto pudiera dar lugar a una relación, Halaster intervino y usó su magia para volver al nuevo amigo de Wyllow en su contra. La druida, con el corazón roto, mató a Crissann en el bosque con la ayuda de varias de sus criaturas y juró no volver a intimar jamás hasta ese punto con ningún otro mortal.

Wyllow tiene sentimientos encontrados en lo que se refiere a Halaster. Por un lado, le está agradecida por proporcionarle un hogar y mantener vivo el bosque de este nivel mediante su magia, pero, por otro, le culpa de la muerte de Yinark. También le compadece, porque el Mago Loco también parece estar atrapado en una prisión de creación propia. Wyllow cree que ya no es humano, sino una entidad inmortal hecha de pura magia. Así, ha renunciado a cualquier esperanza de librarse de él.

### PERFIL DE WYLLOW

Wyllow es una **archidruida** elfa lunar (consulta el apéndice A), con los siguientes ajustes:

- Es caótica neutral.
- Cuenta con los siguientes atributos raciales: su velocidad caminando es de 35 pies. Posee visión en la oscuridad hasta un alcance de 60 pies. Tiene ventaja en las tiradas de salvación para evitar ser hechizada y no se la puede dormir usando la magia. Wyllow habla común, druídico y elfo.

### VALDEMAR (TEARULAI)

Este joven dragón verde fue en tiempos una criatura legal malvada, pero experimentó un cambio en su alineamiento y en su personalidad cuando un aventurero le atravesó el cráneo con una *espada de hoja afilada*. Esta arma consciente de acero esmeralda se llamaba Tearulai. El dragón ahora se autodenomina Tearulai y ha adoptado el alineamiento neutral bueno de la espada larga. Duerme sobre una plataforma que domina el Río de las Profundidades, mientras custodia su tesoro.

En una ocasión, Wyllow puso a unos aventureros en contra de Valdemar, con la esperanza de destruir al malvado dragón, pero el cambio de alineamiento de este hizo que la elfa reconsiderara su relación. Ahora que Valdemar y Tearulai son uno, la archidruida considera al dragón parte del ecosistema del Bosque de Wyllow. Ambos disfrutan actualmente de una convivencia pacífica.

## HOMBRES MURCIÉLAGO GOBLINS

Al sur de la torre de Wyllow se halla un gran complejo de edificios de piedra ornamentada que solía ser el asentamiento de una secta consagrada a Malar, el Señor de las Bestias. La archidruida permitió que estos humanos malvados cazaran en su bosque, pero abusaron de ese privilegio, por lo que la elfa y su aliado, el dragón verde, erradicaron a los miembros del culto.

El pueblo y sus alrededores permanecieron vacíos durante años hasta que una congregación de hombres murciélagos goblins se establecieron en las cuevas en torno a los edificios. Estas criaturas prefieren las cavernas húmedas a las edificaciones, que en su mayor parte han permanecido abandonadas. Wyllow permite a los hombres murciélagos alimentarse de bichos errantes y aventureros. Con buen criterio, estos reconocen a la archidruida como dueña del bosque y dejan en paz a sus animales y a su aliado, el dragón.

## MONSTRUOS ERRANTES

El Bosque de Wyllow es un ecosistema floreciente. Sus árboles dan cobijo a arbustos y árboles despertados, murciélagos, osos, perros intermitentes, jabalíes, ciervos, alces, roedores, pequeñas aves y otros habitantes propios de los bosques templados. Carroñeros reptantes, ettercaps, arañas gigantes y osos lechuza también hacen sus incursiones en el lugar de vez en cuando.

Si necesitas dar un empujón a tu sesión de juego, usa alguno de los siguientes encuentros u otro que hayas diseñado tú mismo.

### NO OSES ATACARNOS

Un tímido **oso negro** comienza a seguir a los aventureros con la esperanza de rapiñarles algunas sobras sabrosas. Si dan de comer al animal, este les seguirá como un compañero y esperará que le ofrezcan más comida con regularidad.

### GUÍAS ARBÓREOS

Cuando los héroes atraviesen el bosque, dos **árboles despertados** les interrogarán en idioma común, exigiendo conocer el motivo de su intrusión. Si los personajes buscan refugio, llegar con seguridad a niveles más profundos de Undermountain o información, los árboles se ofrecerán escoltarlos hasta la torre de Wyllow (zona 6).

### VOOL EL MARGINADO

Una serie de ataques contra los ciervos del bosque amenazaron con volver a Wyllow en contra de sus vecinos goblins; al menos hasta que averiguaron que el culpable de todo ese derramamiento de sangre era un solo **hombre murciélagos** goblin (mira el apéndice A) llamado Vool. Para apaciguar a la archidruida, los otros hombres murciélagos expulsaron a Vool de su aldea. Este encontró una cueva aislada en las proximidades (mira la zona 17) y buscó refugio allí. Una vez al día se aventura al exterior para comer, pero evita el contacto con los suyos.

Si Vool divisa al grupo de aventureros, tratará de alimentarse de alguno de ellos que se quede rezagado y solo. En el caso de que lo capturen o lo acorralen, se disculpará por su incontrolable avidez de sangre y se ofrecerá a compensarles sirviéndoles como guía de confianza. Se siente solo y realmente ansía tener compañía, pero no tiene honor ni vergüenza. En un intento por ganarse el favor de los personajes y hacer que no reparen en sus propios defectos, Vool tratará de ponerlos en contra de Wyllow, describiendo a la archidruida como una criatura llena de locura y maldad. También compartirá con ellos rumores de unos “grandes tesoros” que aguardan escondidos dentro de la torre de Wyllow.



# EXPLORAR ESTE NIVEL

Todas las localizaciones descritas para el Bosque de Wyllow aparecen marcadas en el mapa 5.

## 1. RÍO DE LAS PROFUNDIDADES

Grandes peces ciegos nadan arriba y abajo por este río oscuro y calmo que fluye desde el nivel 4 y serpentea hacia las profundidades del Underdark, formando cascadas de agua a cada milla aproximadamente.

La profundidad del agua varía desde unos pocos pies hasta un máximo de 30 pies en algunos lugares. Los aventureros que rastreen su fondo en busca de tesoros podrán encontrar alguna rara bagatela aquí y allá o, incluso, algo más peligroso, como una hidra dormida.

En varios puntos a lo largo del río se aprecian unos rudimentarios carteles de madera tallados con la palabra “Underdark” en Goblin y una flecha que apunta corriente abajo.

## 2. BOSQUE

Entre el bosque y el río subterráneo hay estrechas playas pedregosas en las que Wyllow ha clavado letreros de madera tallados que muestran la siguiente advertencia en común, dracónico y elfo: “HE AQUÍ EL BOSQUE DE WYLLOW. NO LO DAÑES Y NO SE TE DAÑARÁ”.

Las características generales del lugar se resumen en la caja “Características del bosque”. Sus regiones específicas se describen en las secciones que siguen.

### 2A. BOSQUE RIBEREÑO

Los árboles que crecen a lo largo del río son algunos de los más grandes del Bosque de Wyllow. Sus ramas nudosas forman un enmarañado dosel que cubre las orillas llenas de guijarros. Los osos acuden a la orilla del río para pescar, mientras los ciervos y los alces se acercan a beber y a bañarse.

### 2B. BOSQUE DE LOS ETTERCAPS

Los árboles de esta parte del bosque están cubiertos de gruesas telarañas; también de animales muertos envueltos en crisálidas de seda que cuelgan de sus ramas. Cinco **ettercaps** y diez **arañas gigantes** pueblan esta zona arbolada y atacarán a los intrusos. Wyllow considera que estas criaturas forman parte del ecosistema natural de su bosque, pero evita que se extiendan más allá de los viaductos de mármol que discurren al oeste y al sur.

### 2C. BOSQUE QUEJUMBROSO

Los aventureros que atraviesen esta parte del bosque podrán vislumbrar la torre de Wyllow (zona 6) a través de la arboleda y escucharán un extraño y persistente gemido procedente del noroeste (cuya fuente es el manto de la zona 4e).

### 2D. TUMBA ANTIGUA

Unos finos rayos solares, o de luz de luna, atraviesan el denso follaje de este viejo bosque, cuyos árboles están cubiertos de musgo.

Durante la noche, un **fuego fatuo** atraerá a los personajes hasta una tumba situada en mitad de la caverna. El enterramiento se encuentra en medio de un conjunto de árboles muertos y quemados. Está marcado con una piedra sepulcral cuyo texto en idioma común dice: “Aquí yace Crissann, amigo y compañero humano”. La parte superior de la lápida está tallada con la forma de una rosa. Un conjuro de *detectar magia* lanzado en las inmediaciones revelará una fuente mágica de evocación enterrada en el suelo (mira “Tesoro”, un poco más adelante).

## CARACTERÍSTICAS DEL BOSQUE

La foresta del Bosque de Wyllow alberga especies de hoja caduca y coníferas, así como arbustos de bayas y otros matorrales. Aquí crecen todo tipo de flores, menos las rosas, ya que no son del agrado de la archidruida.

La mayoría de los árboles son ejemplares adultos, con alturas que oscilan entre los 30 y los 50 pies. Hay rastros de pisadas entre ellos, de modo que cualquier aventurero que supere una prueba de Sabiduría (Supervivencia) CD 15 al rastrear podrá detectar las estilizadas huellas de un humanoide solitario, una elfa, existentes entre otras dejadas por los diferentes moradores de la arboleda.

El bosque está surcado por unos ruinosos viaductos de 20 pies de alto; los sostienen gruesas columnas de mármol blanco y arcadas del mismo material cubiertas de hiedra. Algunas secciones de estas pasarelas elevadas se han derrumbado debido al paso del tiempo o a la actividad sísmica.

Los aventureros serán libres de recolectar bayas, ramas muertas, bellotas y piñas y de descansar sobre los troncos cubiertos de musgo. Sin embargo, no se tolerará que talen un árbol, enciendan fuego, maten a un animal o cualquier otro acto similar de destrucción. Wyllow cuenta con muchos espías en el bosque, los cuales se dirigirán a su torre para comunicarle las fechorías del grupo. Si la alertan, la archidruida se pondrá en marcha con rapidez para erradicar a los intrusos.

El fuego fatuo es el espíritu incorpóreo de Crissann. Durante el día, flota invisible sobre la tumba. Con voz susurrante, en común, dice: “Toma mi varita. ¡Úsala para destruir a Wyllow, la bruja elfa!”. Si los personajes extraen el objeto del lugar, el fuego fatuo intentará conducirlos hasta la torre de Wyllow y provocar un enfrentamiento con la archidruida. Si los aventureros se niegan a vengar a Crissann, el fuego fatuo les atacará. Si le complacen, tratará a los personajes como aliados. En el caso de que derroten a Wyllow, el fuego fatuo se verá superado por la desesperación y se revolverá contra el grupo, luchando hasta ser destruido.

**Tesoro.** Los aventureros que excaven la tumba encontrarán un esqueleto humano ataviado con ropajes destrozados, así como una *varita de bolas de fuego* totalmente cargada.

### 2E. BOSQUE OCCIDENTAL

La foresta continúa hasta salirse del mapa y sigue el curso del río subterráneo durante varios cientos de pies. El suelo del bosque está lleno de estatuas de aves y mamíferos. Se trata de criaturas petrificadas por un **basilisco** que merodea por estos lares.

## 3. GARITAS DE GUARDIA

Dos garitas de guardia de piedra sin ventanas, con picudos tejados de losetas, se alzan en medio del bosque, donde convergen varios de los viaductos. Las construcciones se han erigido sobre un terreno más elevado que el bosque que las rodea. Sus puertas de piedra no están cerradas con llave.

### 3A. GARITA DEL NORTE

Una lámpara oxidada que cuelga de una viga contiene un conjuro de *llama permanente*; ilumina con su luz brillante una habitación llena de moho que alberga cuatro camas de madera con colchones enmohecidos. Al pie de cada una de ellas se sitúa un cofre vacío y volcado.

### 3B. GARITA DEL SUR

Las puertas de esta garita de guardia están cerradas con una barricada interior y para abrirlas por la fuerza será necesario superar una prueba de Fuerza (Atletismo) CD 15. Detrás de ellas hay sillas rotas, bancos destrozados y cofres vacíos apilados. Dentro del edificio, los personajes encontrarán lo siguiente:



**Arca.** En el centro de la pared este se localiza un arco de piedra decorativo tallado que enmarca una pared vacía (consulta “Portal de arco al nivel 2”, un poco más adelante).

**Mobiliario.** Hay una mesa de caballete de madera volcada en el centro de la habitación. Una lámpara de araña de hierro con velas de cera derretida cuelga de una viga sobre la mesa; una cuerda atada a un gancho junto a la puerta norte sostiene la lámpara.

**Mediano fallecido.** En la esquina noreste, oculto tras una estufa de hierro, hay un mediano muerto equipado con armadura de cuero; su rostro está retorcido en una mueca de terror.

El aventurero mediano, Haddon Fleetfoot, rehusó servir al fuego fatuo de la zona 2d y se atrincheró en esta garita, creyendo que eso evitaría que el fuego fatuo llegara hasta él. Examinar su cadáver y superar una prueba de Sabiduría (Medicina) CD 12 revelará que murió a causa de los impactos de varios relámpagos.

**Portal de arco al nivel 2.** El arco de piedra es uno de los portales mágicos de Halaster (ver “Portales”, en la página 12). Su marco de piedra se ha tallado para asemejarse a troncos de árboles, pero una inspección más minuciosa revelará la imagen de un árbol muerto tallada en su clave. Sus reglas son las siguientes:

- Tocar el arco con una ramita o rama secas hará que el portal se abra durante 1 minuto.
- Los aventureros deberán ser de nivel 6 o superior para pasar (mira “Jhesiyra Kestellharp”, en la página 10). La primera criatura en atravesarlo activará una runa antigua (consulta “Runas antiguas”, en la página 12).
- Cualquier criatura que cruce el portal aparecerá en la zona 12 del nivel 2, en el espacio desocupado más cercano al portal idéntico allí ubicado.

**Tesoro.** El cadáver de Haddon lleva puesta una armadura de cuero hecha a medida de medianos a la que aún se puede dar uso. Una de sus manos se aferra a una espada corta de plata, la otra a una antorcha quemada. Si se inspecciona el cuerpo detenidamente se hallará un paquete de explorador de mazmorras con raciones en mal estado y otras 5 antorchas, así como una pequeña bolsa con 4 po.

## 4. CUBIL DE LOS MANTOS

Un cónclave de mantos se ha hecho con el control de estas cavernas. Wyllow ha tratado de ahuyentarlos, sin éxito hasta el momento. Un persistente y misterioso gemido emana de la zona 4e y se escucha por todo este complejo, incluso en los bosques circundantes.

### 4A. PUERTA ORIENTAL

Hay un rastrillo de hierro de 15 pies de alto integrado en el muro de piedra que forma la boca de un largo túnel. Unas toscas escaleras talladas en la piedra, justo dentro del corredor, ascienden hasta la parte superior de esta puerta, que está rodeada de almenas de piedra. No se han dispuesto guardias destacados sobre el muro ni al otro lado del rastrillo. El cabrestante que iza el rastrillo se encuentra dentro del túnel, justo al otro lado de la puerta. El rastrillo también se puede levantar a pulso, superando una prueba de Fuerza (Atletismo) CD 25.

### 4B-C. CUEVAS LATERALES

Dos **mantos** están al acecho en este lugar, uno en cada caverna. Lucharán juntos contra los intrusos. Si uno muere, el otro se batirá en retirada hasta la zona 4e y se unirá al manto que se encuentra allí. Las cuevas están desprovistas de muebles y tesoros.

### 4D. PUERTA OCCIDENTAL

Esta puerta recuerda a la de la zona 4a, salvo que está orientada hacia la zona 4e.

### 4E. CAVERNA DE CRISTAL

**Decoración cristalina.** Las paredes de esta cueva de 60 pies de altura están recubiertas de forma natural por cortinas de cristales que parecen cascadas congeladas.

**Grieta de los gemidos.** Una fisura de 30 pies de largo, 10 pies de ancho y 20 pies de profundidad atraviesa el techo por el centro como si fuera una herida abierta. El ominoso gemido que se escucha por todo el complejo se origina aquí y lo produce un **manto** oculto en la grieta.

**Puerta.** Hay una puerta de hierro integrada en la pared este (consulta la zona 4a para saber más).

**Muro ilusorio.** En la pared sur de la zona 4d se sitúa una sección cuadrada de 20 pies de lado ilusoria que oculta un túnel. El falso muro carece de sustancia, de modo que tanto criaturas como objetos pueden atravesarlo. Un conjuro de *disipar magia* lanzado con éxito sobre la ilusión (CD 17) la eliminará.

El manto está utilizando su gemido para atraer a más de los suyos hasta esta ubicación, con la esperanza de reunir un cónclave. Si la criatura detecta la presencia de intrusos, creará duplicados fantasmales de sí mismo, saldrá de la grieta del techo y atacará.

Las formaciones cristalinas reflejan y amplifican la luz cercana. Los cristales también aumentan el sonido, lo que le permite extenderse bastante más lejos de los confines de la caverna. Por lo demás, los cristales no tienen ninguna otra propiedad ni valor.

## 5. EL CORAZÓN DEL BOSQUE

Una exploración minuciosa de esta parte de la arboleda revelará varios elementos importantes:

**Desechos.** El bosque está sembrado de armas herrumbrosas, extremos de antorchas consumidas, botellas vacías y otros objetos sin valor dejados por los aventureros.

**Tótems drúidicos.** Unos misteriosos tótems cuelgan de los árboles. Hechos de ramitas, plumas y trocitos de tela, parecen muñecos toscos (cada uno modelado a semejanza de un humanoide al que Wyllow ha matado).

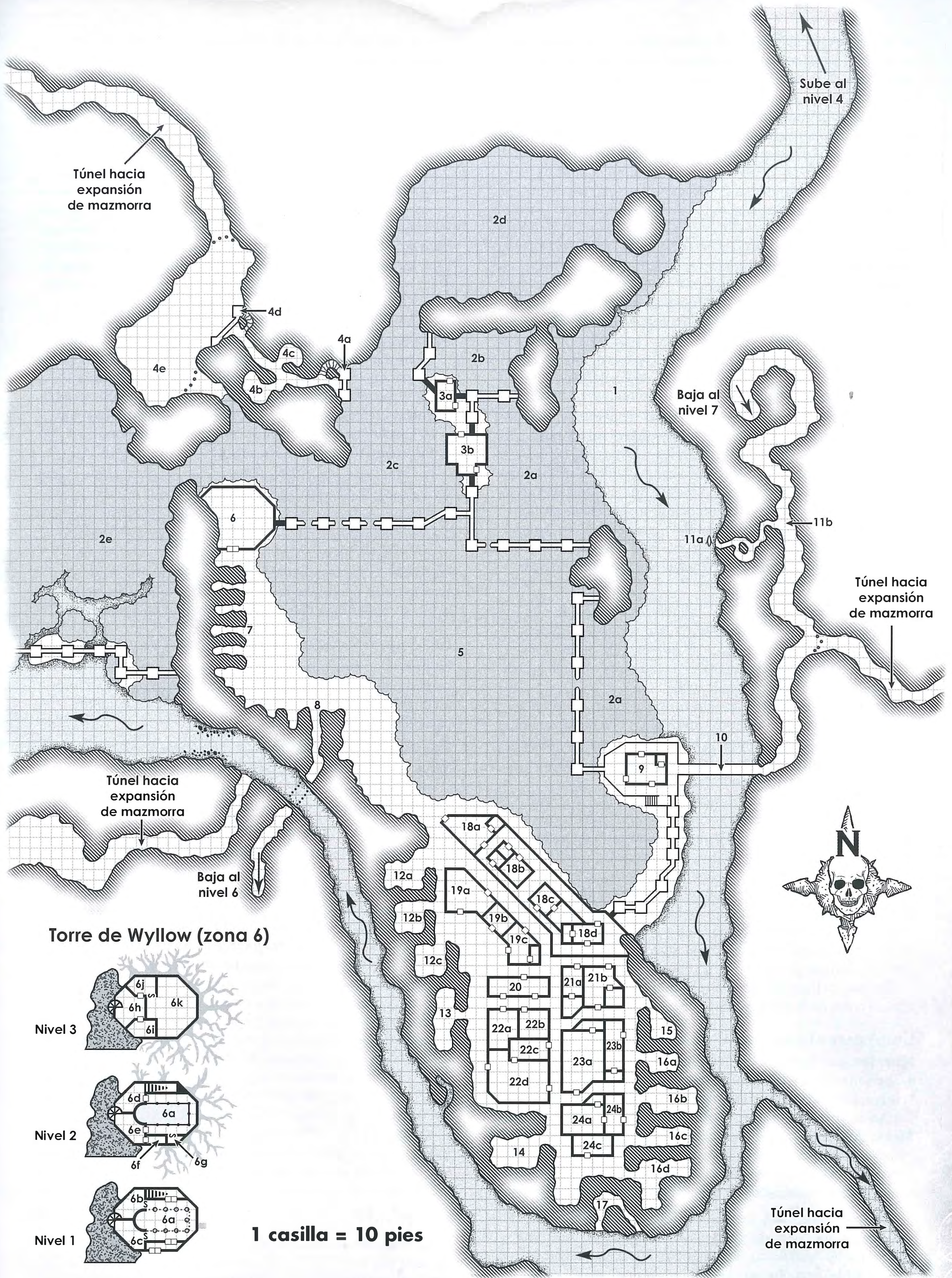
Las características generales de la foresta se resumen en la caja “Características del bosque”. Los personajes que participen en acciones destructivas indiscriminadas serán abordados por varias criaturas, cada una de las cuales habrá sido objeto de un conjuro de *despertar*: cuatro **árboles despertados**, un **oso pardo** despertado, dos **alces** despertados y tres **avispas gigantes** despertadas. Todas son leales servidores de la archidruida.

## 6. TORRE DE WYLLOW

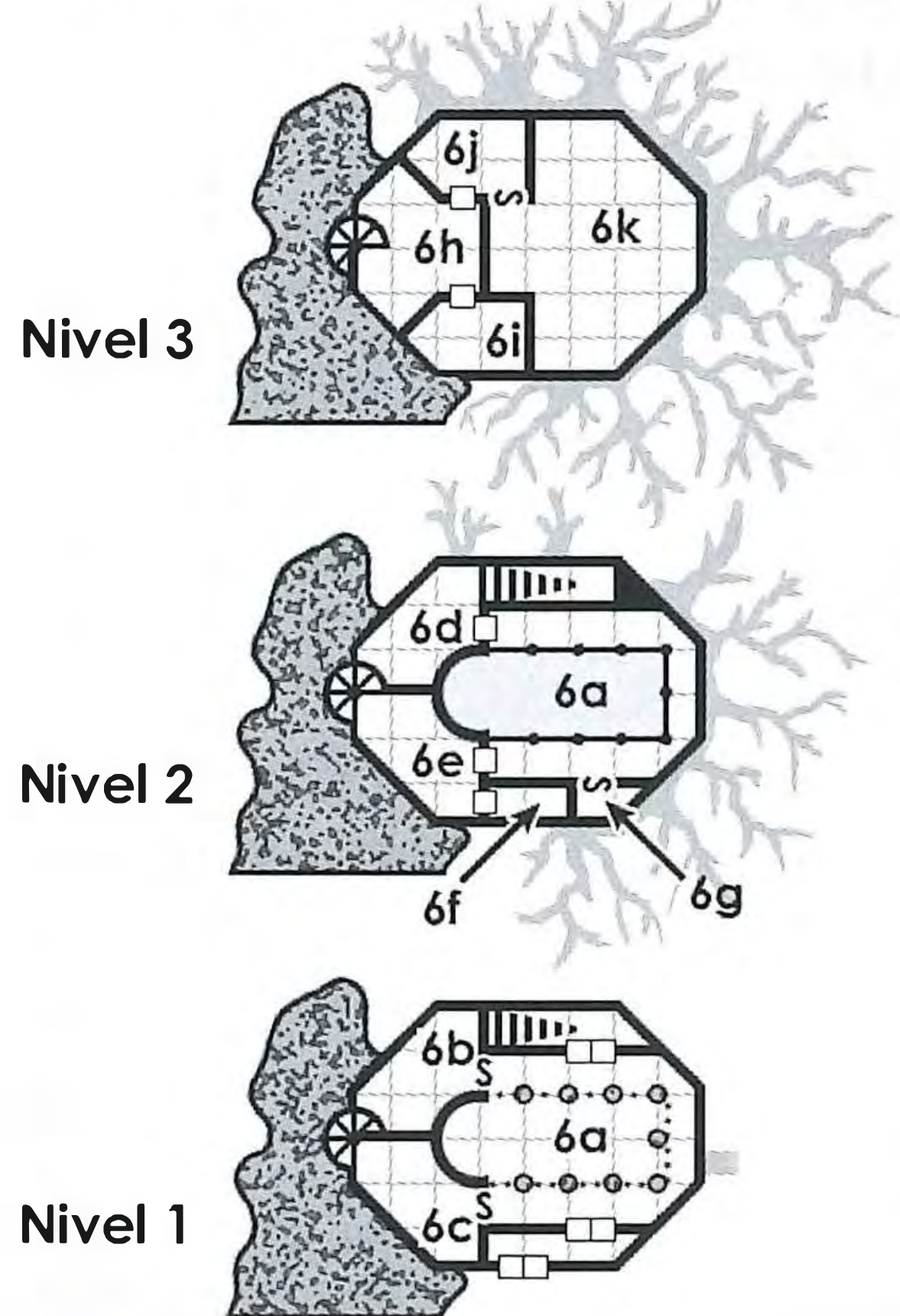
La torre de Wyllow está tallada en piedra con la forma de un árbol achaparrado de ramas retorcidas y pétreas que nacen de sus muros. Hay trece **murciélagos gigantes** colgados de estos apéndices ruinosos como si fueran adornos, embozados en sus alas. Si los personajes intentan subir al edificio, los murciélagos les atacarán. Si no, estos lucharán solo en defensa propia o por orden de Wyllow.

En la base de la torre, en la cara sur, se localizan unas puertas dobles arcadas de 12 pies de alto hechas de piedra tallada. Al tirar de un cordón colgado junto a la entrada sonará una campana. Si los aventureros llaman a la puerta o tocan la campana antes de entrar, el ujier de Wyllow, Arbolaster, los saludará y los acompañará hasta la zona 6a. Arbolaster es un **árbol despertado** cuyo tronco





### Torre de Wyllow (zona 6)



1 casilla = 10 pies



ha sido tallado por la archidruida a imagen y semejanza de Halaster. Habla común y es excepcionalmente educado. Si los personajes acceden al edificio sin avisar, llegarán hasta la zona 6a antes de encontrarse con alguien.

Todas las habitaciones de la torre están bien iluminadas por rayos de luz mágica, que emanan del techo y se derraman sobre el polvoriento suelo de baldosas.

Todas las puertas de la construcción están hechas de piedra tallada y la totalidad de los techos alcanzan una altura de 10 pies, salvo en la zona 6a.

## 6A. SALA DEL TRONO DE WYLLLOW

**Desechos.** Hojas muertas y ramitas cubren este suelo polvoriento.

**Balconada.** El techo abovedado de esta habitación tiene una altura de 20 pies. Unos pilares de piedra tallados con aspecto de árboles sostienen una balconada de piedra a 10 pies de altura que se extiende a lo largo de las paredes norte, este y sur. Las ramas pétreas de los árboles sirven como barandilla del balcón.

**La archidruida y sus amigos.** Wyllow se encuentra aquí, asistida por Crissann, su compañera **bestia trémula**, y por Arbolaster, el **árbol despertado** que le sirve como ujier. La archidruida lleva una llave de oro en un cordón alrededor del cuello (mira “Tesoro”, un poco más adelante). Wyllow está sentada, meditando, en un trono de cristal amarillo erigido en la recámara occidental. El sitial tiene unos ojos tallados.

**Puertas secretas.** El trono de cristal está flanqueado por dos puertas secretas. Una da paso a la zona 6b y la otra a la zona 6c.

El sitial amarillo de Wyllow, tallado por enanos, fue un regalo de su difunto esposo, Yinark. Un conjuro de *detectar magia* revelará un aura mágica de adivinación alrededor del trono. La criatura que se siente en este tendrá ventaja en las pruebas de Sabiduría (Perspicacia).

Para saber más sobre la archidruida, consulta la sección “Wyllow”, al principio de este capítulo. La elfa se mostrará amistosa con las visitas que no hayan hecho nada para enfurecerla. La bestia trémula y el árbol despertado lucharán hasta la muerte para defenderla.

Los personajes que no contradigan en nada a Wyllow se asegurarán poder atravesar sus dominios sin mayores problemas, aunque la archidruida les advertirá de que se mantengan alejados de los hombres murciélago goblins y le muestren al dragón verde el debido respeto. Conoce las ubicaciones de los portales situados en el Bosque de Wyllow y cómo activarlos (mira las zonas 3b, 6i y 9), así como los pasajes que conducen a los niveles 6 y 7. Si los aventureros acaban con los mantos que hay al norte de su torre (en la zona 4), Wyllow compartirá con ellos esa información.

**Tesoro.** La llave de oro que la archidruida tiene en su poder abre el cofre de la zona 6g. Esta tiene un valor de 25 po.

## 6B. ARMERÍA OCULTA

**Murales.** Las paredes están cubiertas por unos murales en los que se han representado escaramuzas entre elfos de la superficie y drows. Estos culminan en un épico enfrentamiento con Lolth en los Fosos de la Telaraña Demoníaca.

**Mesa.** En el centro de la sala se sitúa una mesa de piedra tallada sobre la que descansan varios objetos cubiertos de polvo. Apoyado en este mueble hay un bastón de madera con remates plateados y envuelto en telarañas.

**Tesoro.** Los personajes que retiren el polvo podrán ver los objetos que hay sobre la mesa con mayor claridad: una *armadura de resistencia* (relámpago) fabricada en piel de rothé cosida, una cimitarra de plata y una aljaba de cuero

con 20 flechas de plata. El bastón apoyado contra la mesa es un bastón de plata.

## 6C. ESCALERAS ASCENDENTES

**Murales.** En las paredes se han realizado tallas donde se ha representado a enanos y elfos intercambiando presentes.

**Escaleras.** Una escalera de caracol de piedra situada en la esquina noroeste asciende 10 pies hacia la zona 6e y continúa otros 10 pies hasta la zona 6h.

## 6D. SALÓN DEL REINO BOSCO SO

Un tramo de escaleras conecta esta habitación con la planta baja. La cámara está vacía, salvo por los murales de las paredes, en los que aparece representado un reino boscoso élfico.

## 6E. SALÓN DE LOS CARROS DE GUERRA CELESTES

**Murales.** En las paredes hay murales tallados donde aparecen representados unos elfos montados en carros de guerra hechos de nubes y tirados por feroces caballos mientras recorren los cielos estrellados.

**Escalera.** Una escalera de caracol de piedra situada en la esquina noroeste desciende 10 pies hacia la zona 6e y asciende 10 pies hasta la zona 6h.

La puerta de piedra que da paso a la zona 6f posee una *cerradura arcana*. Hay un botón tallado con la forma de una estrella titilante oculto en un mural de una pared cercana. Si cualquier aventurero inspecciona el muro podrá detectarlo superando una prueba de Sabiduría (Percepción) CD 17. Al presionar el botón con forma estrellada, la puerta se abrirá hacia adentro. Esta también puede abrirse mediante un conjuro de *abrir* o por la fuerza, superando una prueba de Fuerza (Atletismo) CD 25.

## 6F. BASTÓN DE LAS FLORES DE WYLLLOW

La puerta de esta angosta habitación está cerrada mágicamente desde fuera (mira la zona 6e), pero puede abrirse fácilmente desde el interior. La sala tiene las siguientes características:

**Escombros.** El polvoriento suelo está lleno de bastones rotos.

**Mesa.** Un rayo de luz brilla sobre una estrecha mesa de piedra rectangular en el centro de la estancia. Sobre esta descansa un bastón de madera tallado con motivos florales.

En ocasiones, Wyllow ha intentado crear objetos mágicos. Los bastones rotos dan fe de sus numerosos fracasos. El que hay intacto sobre la mesa es su único éxito hasta la fecha.

**Tesoro.** El objeto situado sobre la mesa es el *bastón de las flores* de Wyllow, un objeto mágico común con el que cualquiera puede sintonizarse. Mientras sostenga el bastón, una criatura podrá usar una acción para gastar 1 carga del objeto y hacer que una flor brote de este o bien de un espacio de tierra o suelo que se encuentre a 5 pies de distancia o menos. A menos que se elija un tipo específico de flor, surgirá una margarita de suave aroma. El bastón de Wyllow es peculiar ya que no puede crear rosas, porque disgustan a la archidruida. Si se elige este tipo de flor, crecerá una margarita en su lugar. La planta es inofensiva y no mágica, de modo que crecerá o se marchitará como lo haría una flor normal.

El bastón tiene 10 cargas y recuperará 1d6 + 4 cargas gastadas cada día al amanecer. Al emplear su última carga, tira un d20. Si sale un 1, el objeto se convertirá en pétalos de rosa negra y desaparecerá para siempre.

## 6G. HABITACIÓN SECRETA

Esta estancia se encuentra oculta tras una puerta secreta cerrada con llave. En ella aparece esculpido un relieve que representa a un sátiro en medio de un bosque, bailando y tocando un laúd mientras las mariposas vuelan a su alrededor.



Una de las clavijas del instrumento musical del sátiro es un pestillo oculto; al girarla, la puerta secreta se abre hacia adentro. Igualmente, también se puede abrir mediante un conjuro de *abrir* o utilizando herramientas de ladrón para forzar la cerradura y superando una prueba de Destreza CD 20.

**Tesoro.** Una hornacina excavada en la pared sureste alberga un pequeño cofre de madera decorado con imágenes de gusanos horadando el suelo. Este dispone de una cerradura mágica interior cuyos engranajes varían para confundir a posibles saqueadores. Usando herramientas de ladrón, cualquier aventurero podrá forzarla superando una prueba de Destreza CD 15, pero deberá realizar la prueba con desventaja. Insertar la llave de oro de Wyllow (mira la zona 6a) en la cerradura también abrirá el cofre, al igual que un conjuro de *abrir*.

El cofre contiene un par de pendientes de zafiro (250 po cada uno), un brazalete hecho de hojas de oro engarzadas (250 po), una bagatela al azar (tira en la tabla “Bagatelas” del capítulo 5 del *Player’s Handbook*) y un bulbo de cristal del tamaño de una pera. Dentro de este último hay una pequeña efigie de Halaster Blackcloak. Un conjuro de *detectar magia* o algún efecto similar revelará un aura mágica de conjuración en torno al bulbo.

Si el bulbo de cristal se planta en un recipiente con tierra o en el suelo de este nivel de Undermountain, se irá destruyendo mientras **Halaster Blackcloak** (consulta el apéndice A) brota del lugar donde el objeto fue enterrado. Se tratará del verdadero Mago Loco, recreado por su propia magia. Halaster le confió el bulbo a Wyllow por si necesitara convocarlo y le molestará que lo use cualquiera que no sea la archidruida.

Si los aventureros no han hecho nada para importunarlo, aparte de esto, el Mago Loco farfullará sobre lo que le preocupa en la actualidad (consulta “Metas de Halaster”, en la página 11) y exigirá a los personajes que le ayuden en todo lo posible. Luego se teletransportará lejos en un abrir y cerrar de ojos. Si los aventureros logran manejar la conversación con habilidad, podrían persuadirle para que les proporcione algún tipo de información útil antes de marcharse. Podría, por ejemplo, compartir con ellos el secreto para activar alguna de sus muchas puertas o mencionar a las criaturas que habitan en alguno de los niveles más profundos de Undermountain. Si los personajes le atacan, Halaster les devolverá su agresión.

## 6H. CONJUNTO DE ESTATUAS

La escalera de caracol termina en esta sala, cuyas características son las siguientes:

**Estatuas.** De pie en unas hornacinas al norte y al sur, unas frente a otras, hay varias esculturas de mármol verde de 6 pies de alto. Representan a orgullosos guerreros elfos que sostienen escudos y lanzas. El escudo de la estatua del norte muestra la imagen de un pino, mientras que el escudo de la estatua del sur tiene estampado un roble.

**Murales.** Las paredes están talladas con escenas que representan a elfos viajando por el espacio a bordo de elegantes embarcaciones de madera con gigantescas alas cristalinas. Visitan mundos extraños y luchan contra orcos y dragones que allí encuentran.

## 6I. PORTAL DE ARCO AL NIVEL 3

El polvo y las telarañas inundan esta estancia. En el centro de la pared este hay un arco de piedra en torno a una pared vacía. Es uno de los portales mágicos de Halaster (consulta “Portales”, en la página 12). La clave y las piedras de la base del arco muestran el grabado de un anciano aferrado a un bastón. Las reglas de este portal son las siguientes:

- El portal se abrirá durante 1 minuto cuando se toque el arco tres veces con un bastón de cualquier tipo.

- Los aventureros deberán ser de nivel 7 o superior para pasar (mira “Jhesiyra Kestellharp”, en la página 10). La primera criatura en atravesarlo activará una runa antigua (consulta “Runas antiguas” en la página 12).
- Cualquier criatura que cruce el portal aparecerá en la zona 15b del nivel 3, en el espacio desocupado más cercano al portal idéntico allí ubicado.

## 6J. OSARIO

Wyllow ha matado a decenas de aventureros a lo largo de los años y ha decidido rendirles tributo en este espantoso osario. Por ello, tanto las paredes como el techo están decorados con cráneos humanoides y huesos fijados con argamasa. Hay algunas zonas aún desnudas y por rellenar.

**Puerta secreta.** Tras una de las paredes cubiertas de huesos se sitúa una puerta secreta que permite acceder a la zona 6k.

## 6K. CALENDARIO DE PIEDRA

Esta espaciosa habitación está limpia de polvo y telarañas. Contiene lo siguiente:

**Guardias.** Cuatro **sapos gigantes** acechan en los rincones más alejados de la sala. Se lanzarán al ataque contra cualquiera que no venga acompañado por Wyllow.

**Piedra calendario.** Hay un dispositivo de piedra de 15 pies de diámetro empotrado en el suelo. Está grabado con numerosas imágenes.

Dispone de una pieza central circular de 9 pies de diámetro alrededor de la cual se encuentran dos anillos concéntricos de piedra. La pieza central está fija en su lugar. Sus grabados son representaciones de aves, mariposas, peces y pequeños mamíferos que rodean el rostro sonriente de Wyllow. Cada anillo mide 3 pies de ancho y gira en el sentido de las agujas del reloj sobre unos rodillos ocultos. El círculo interior está decorado con imágenes de plantas y animales que soportan el paso de las estaciones. El anillo exterior muestra grabados alternos del sol a varias alturas y de la luna en todas sus fases. Hay un accesorio en el borde externo del dispositivo que sirve para alinear ambos círculos e indicar la hora actual del día y la estación del Bosque de Wyllow. Los anillos giran lentamente por sí solos, siguiendo los cambios naturales que ocurren con el paso del tiempo. Al girar uno de ellos manualmente, se puede forzar un cambio más repentino del día a la noche y viceversa o hacer que sobrevengan los efectos de una nueva estación al Bosque de Wyllow.

Si los personajes trastocan la hora del día o la estación, todos los hombres murciélago supervivientes, excepto Vool (mira la zona 17), acudirán a la torre de Wyllow transformados en goblins para investigar y averiguar qué ha sucedido.

La piedra calendario no se puede dañar ni desactivar.

## 7. NICHOS MORTUORIOS

Cuatro profundos nichos, de aproximadamente 10 pies de ancho y 15 pies de altura cada uno, se alinean en la pared de la caverna al sur de la torre de Wyllow. En estos se hallan los restos esqueléticos de sesenta humanos vestidos con ropajes y pieles descompuestos. Es lo que queda de los adoradores de Malar con quienes acabó el aliento venenoso del dragón verde. La archidruida arrastró los cadáveres hasta aquí y los abandonó a la podredumbre como advertencia directa para otros que pensaran en traicionarla. Una inspección de los huesos no arrojará nada de valor.

## 8. TÚNEL DE LA MOLE SOMBRÍA

Una mole sombría ha excavado este túnel que desciende cientos de pies hasta la zona 1 del nivel 6.



## 9. TRIBUNA DEL DRAGÓN

**Tribuna de piedra.** Hay una plataforma pétrea de 70 pies de largo, 50 pies de ancho y 10 pies de alto, cubierta de hiedra y musgo. Se ha construido sobre un montículo natural de tierra y roca. Dos calzadas de piedra apoyadas sobre columnas de mármol de 20 pies de alto conectan con la tribuna.

**Puente.** Partiendo de la tribuna, un puente de piedra atraviesa el río hacia el este (consulta la zona 10 para saber más sobre el puente).

**Edificación.** Unas escaleras cubiertas de musgo permiten subir a la tribuna por el lado sur. Allí se alza una construcción de piedra de 15 pies de alto desde la que hay unas imponentes vistas del río y las puertas de piedra ubicadas en sus muros norte, oeste y sur. Unas ruinosas almenas rodean el techo plano sobre el que duerme un **dragón verde joven** de escamas iridiscentes. Una espada está alojada en su cráneo hasta la empuñadura.

### INTERIOR DE LA EDIFICACIÓN

Las puertas exteriores de la construcción no están cerradas con llave y se pueden abrir hacia adentro para acceder a una habitación oscura y polvorienta llena de tesoros acumulados por el dragón (mira “Tesoro”, un poco más adelante).

**Portal de arco al nivel 6.** En la esquina noreste, una puerta permite acceder a una cámara más pequeña que alberga un portal de arco situado en la pared del fondo (consulta “Portales”, en la página 12). El arco está grabado con imágenes de enanos danzantes. Las reglas de este portal son las siguientes:

- Al situarse a 5 pies o menos del arco e imitar los movimientos de los enanos danzantes, el portal se abrirá durante 1 minuto. Será necesario ejecutar la danza durante 1 minuto.
- Los aventureros deberán ser de nivel 9 o superior para pasar (mira “Jhesiyra Kestellharp”, en la página 10). La primera criatura en atravesarlo activará una runa antigua (consulta “Runas antiguas”, en la página 12).
- Cualquier criatura que cruce el portal aparecerá en la zona 10 del nivel 6, en el espacio desocupado más cercano al portal idéntico allí ubicado.

**Tesoro.** Los tesoros acumulados dentro de la edificación son los siguientes:

- 3.500 po, 6.000 pp y 15.000 pc en monedas sueltas.
- Una perla negra de 500 po con una propiedad mágica menor (se ilumina débilmente cuando hay muertos vivientes situados a 120 pies o menos).
- Una *poción de forma gaseosa*.
- Un *pergamino de conjuro de festín de héroes*.

### DRAGÓN VERDE

Mientras está dormida, esta bestia depende de su puntuación de Sabiduría (Percepción) pasiva para detectar si se acercan intrusos mediante el olfato y el oído. El dragón se alimenta principalmente de peces ciegos y prefiere que le dejen tranquilo.

Si le atacan, emitirá un rugido lo suficientemente fuerte como para que se escuche en todo el Bosque de Wyllow. Dondequiera que esté, la archidruida oír el bramido y acudirá en su defensa.

El dragón, Valdemar, se refiere a sí mismo como Tearulai y no se separará de la espada que lleva clavada en el cráneo por voluntad propia. Tampoco permitirá que los personajes entren en la edificación o usen la puerta interior, a menos que Wyllow les haya dado permiso. Si cualquier aventurero pretende engañar a la bestia, esta última podrá hacer una prueba de Sabiduría (Perspicacia) enfrentada con una prueba de Carisma (Engaño) del personaje para detectar

el ardid. Si el dragón descubre que un aventurero miente, no volverá a confiar en este nunca más.

Si Valdemar queda incapacitado, un personaje podrá usar una acción para tratar de extraer a Tearulai de su cráneo, lo que conseguirá superando una prueba de Fuerza CD 13. Sacar la espada larga restablecerá el alineamiento y la personalidad malvados del dragón. A partir de ese momento, la bestia considerará a Wyllow su enemiga mortal.

### TEARULAI

La espada larga, Tearulai, es una *espada de hoja afilada* consciente neutral buena. Su hoja es de color esmeralda y lleva piedras preciosas incrustadas en la empuñadura y en el pomo. Las propiedades mágicas del arma permanecerán suprimidas hasta que sea retirada del cráneo de Valdemar.

Las criaturas malvadas no pueden sintonizarse con Tearulai y, de hecho, cualquier criatura malvada que intente hacerlo recibirá 20 de daño psíquico. La hoja esmeralda del arma no puede dañarse ni embotarse y, además, la espada no puede teletransportarse a ningún lugar sin su portador mientras ambos estén sintonizados.

**Conjuros.** La espada dispone de 6 cargas y recupera 1d4 + 2 cargas cada día al amanecer. Cualquier criatura en sintonía con el arma puede usar una acción y gastar 1 o más cargas para lanzar uno de los siguientes conjuros sin componentes materiales: *volar* (2 cargas), *polimorf* (3 cargas) o *viajar mediante plantas* (4 cargas).

**Consciencia.** La espada posee Inteligencia 17, Sabiduría 12 y Carisma 20. Puede oír y usar su visión verdadera hasta un alcance de 120 pies. Se comunica telepáticamente con su portador sintonizado y puede hablar, leer y entender común, draconico, elfo y silvano. Además, el arma puede determinar el verdadero valor de cualquier piedra preciosa que se encuentre a 5 pies o menos de ella.

**Personalidad.** Tearulai admira lo muy hermoso, la música, las bellas artes y la poesía. La vanidosa arma se esfuerza por mejorar su aspecto. Anhela poseer piedras preciosas y busca las mejores para usarlas como adorno. Pero, sobre todo, ansía volver a los bosques que rodean Myth Drannor, donde la crearon. Si las metas de su portador son contrarias a las suyas, Tearulai intentará tomar el control de este y escapar de Undermountain, en cuyo caso podrá usar su conjuro de *viajar mediante plantas* para regresar al lugar de donde vino.

## 10. PUENTE DE PIEDRA MUSGOSA

Un puente arqueado de piedra cubierto de musgo salva el Río de las Profundidades a una altura de 30 pies, conectando la plataforma del dragón (zona 9) con un basto túnel que desciende serpenteante hasta alcanzar por fin el nivel 7. El musgo ha tapado varias tallas de árboles y enredaderas.

## 11. TODOS FLOTAMOS AQUÍ ABAJO

Un grimlock muerto en un pasillo solitario evidencia el peligro del río subterráneo.

### 11A. BOTE DE REMOS FALSO

Atado en la boca de una estrecha cueva, al nivel del agua, se ve lo que parece ser un bote de remos de madera intacto que puede contener hasta a cuatro aventureros y sus respectivos equipos. El bote y su amarre son, de hecho, un **mimeto** Grande con 67 (9d10 + 18) puntos de golpe. Este último se adherirá a cualquier criatura que se suba a él o que agarre su “cuerda”. Una vez tenga a la presa en sus garras, se desatará y se dejará llevar por la corriente río abajo a una velocidad de 15 pies, mientras apalea con su seudópodo a la que en breve será su comida.



## 11B. ESQUELETO DE GRIMLOCK

El esqueleto de un grimlock con un solo brazo yace en el suelo, en el punto donde un estrecho pasaje de la pared oeste se cruza con un túnel más ancho que se dirige al norte y al sur. Un examen detallado revelará que los huesos de la criatura han sido blanqueados con ácido y que su cráneo vacío está orientado hacia el angosto pasaje que conduce al oeste. Los huesos del brazo y la mano del grimlock también apuntan en esa dirección. El mimeto ha abandonado aquí este esqueleto que no esconde nada de valor.

## 12. CUEVAS DE LOS HOMBRES MURCIÉLAGO

Estas cuevas naturales tienen suelos irregulares y techos a 30 pies de altura. Entra luz suficiente como para que exista una iluminación tenue en todas las grutas. En total, hay nueve hombres murciélago goblins acechando en el lugar.

Si estalla un combate en cualquier punto de estas cavernas, todos los hombres murciélago de las tres secciones de la zona 12 se incorporarán rápidamente a la refriega. Mobar (mira la zona 14) se quedará donde está.

### 12A. HOMBRES MURCIÉLAGO TRANSFORMADOS EN MURCIÉLAGOS

**Hombres murciélago.** Tres **hombres murciélago** goblins (consulta el apéndice A) cuelgan del techo convertidos en murciélago, dormidos. Bajo esta apariencia son indistinguibles de los murciélagos gigantes. Se despertarán si les atacan o les molestan de cualquier otro modo.

**Estante.** En el centro de la cueva hay un sencillo estante para armas fabricado con huesos atados.

Si se despiertan, los hombres murciélago atacarán, convertidos en murciélagos, a los intrusos o bien bajarán al suelo, se transformarán en goblins y empuñarán sus armas.

El estante contiene tres cimitarras, tres arcos cortos y tres aljabas de cuero con 20 flechas cada una.

### 12B. HOMBRES MURCIÉLAGO TRANSFORMADOS EN GOBLINS

Tres **hombres murciélago** (mira el apéndice A) goblins bajo apariencia humanoide se encuentran agachados en el centro de esta caverna. Uno de ellos está usando una piedra de afilar para preparar su cimitarra, mientras que los otros se dedican a fabricar flechas con palos, plumas y pedernal.

### 12C. HOMBRES MURCIÉLAGO TRANSFORMADOS EN MURCIÉLAGOS

Tres **hombres murciélago** (consulta el apéndice A) goblins transformados en murciélagos tienen aquí su guarida. Por lo demás, la cueva es idéntica a la de la zona 12a.

## 13. CUEVA COMEDOR

Los hombres murciélago goblins tienen hábitos comunitarios en cuanto a su alimentación, por lo que prefieren comer juntos en esta caverna. El suelo está cubierto de huesos y cadáveres desangrados de roedores muertos, grillos del tamaño de un zapato y peces ciegos.

## 14. LÍDER DE LOS HOMBRES MURCIÉLAGO

La preciada luz apenas se filtra hasta esta gran cueva reservada para el jefe de los hombres murciélago, un goblin particularmente siniestro llamado Mobar. Prefiere permanecer transformado en su forma híbrida, su aspecto más temible. Bajo cualquiera de sus tres formas, el líder

tiene su ojo izquierdo ciego debido a una catarata y luce un mechón de cabello blanco.

Mobar usa el perfil de un **hombre murciélago** (consulta el apéndice D), con los siguientes ajustes:

- Tiene 42 puntos de golpe.
- A causa de su pobre percepción de la profundidad, sufre desventaja en cualquier tirada de ataque cuyo objetivo se encuentre a más de 30 pies de distancia.

Mobar está enamorado de Wyllow y sigue sus instrucciones sin hacer preguntas. Pasa las horas muertas fabricando regalos para ella y transformándose en murciélago para ir a dejarlos ante la su torre. Su loco enamoramiento le ha dejado desprovisto de conciencia, de modo que lidera a la tribu de los hombres murciélago con puño de hierro. Por regla general, no trata con los aventureros; prefiere robarles y alimentarse con su sangre.

Si estalla un combate aquí, los hombres murciélago de toda la zona 16 acudirán a investigar, convergiendo en este lugar.

## TESORO

La caverna de Mobar no dispone de mobiliario, excepto por un cofre de madera viejo y mohoso que descansa sobre una repisa natural a 10 pies del suelo, en la esquina suroeste de la sala. Este no está cerrado con llave y contiene 60 po en una bolsa de cuero, tres símbolos sagrados de madera de Malar, una *poción de curación mayor* en un calabacino barnizado, un par de delicadas zapatillas, seis cráneos humanos blanqueados, una estatuilla de marfil de Wyllow exquisitamente tallada (25 po) y un cáliz labrado en cuarzo azul (250 po). Colgando de un gancho en el interior de la tapa del cofre hay una llave maestra de hierro que abre todas las puertas de las zonas 18-24. La cabeza de la llave tiene la forma del adusto rostro de un enano.

## 15. CUEVA DE MURCIÉLAGOS

Aquí descansan montones de inofensivos murciélagos; pilas de sus pegajosos excrementos cubren el suelo de esta cueva oscura. Si se enciende una luz brillante en la caverna o entran intrusos, los animales revolotearán nerviosos y saldrán de la gruta agrupándose sobre la aldea. Los hombres murciélago de las zonas 12, 14 y 16 acudirán a investigar atraídos por el alboroto y atacarán a cualquier intruso que encuentren de camino al lugar.

## 16. CUEVAS DE LOS HOMBRES MURCIÉLAGO

Los suelos de estas oscuras y rocosas cavernas están cubiertos de escombros; sus techos están a 30 pies de altura. En total, diecinueve **hombres murciélago** (mira el apéndice A) goblins habitan aquí.

Si se produce un combate en cualquier punto de estas cuevas, todos los hombres murciélago de las cuatro secciones de la zona 16 se incorporarán rápidamente a la refriega. El ruido también alertará al líder de los hombres murciélago de la zona 14, que acudirá a investigar.

### 16A. HOMBRES MURCIÉLAGO TRANSFORMADOS EN MURCIÉLAGOS

**Hombres murciélago.** Tres **hombres murciélago** (consulta el apéndice A) goblins cuelgan del techo convertidos en murciélago, dormidos. Bajo esta apariencia son indistinguibles de los murciélagos gigantes. Se despertarán si son atacados o se les molesta de cualquier otra manera.

**Hornacinas.** En el muro sur se sitúan tres hornacinas con armas en su interior.



Los hombres murciélago atacarán a los intrusos convertidos en murciélagos o bien bajarán al suelo, se transformarán en goblins y empuñarán sus armas.

En cada una de las hornacinas hay una cimitarra, un arco corto y una aljaba de cuero con 20 flechas.

## 16B. HOMBRES MURCIÉLAGO TRANSFORMADOS EN GOBLINS

**Hombres murciélago.** En este lugar se congregan doce **hombres murciélago** (mira el apéndice A) goblins en forma humanoide. Once de ellos están sentados alrededor del duodécimo, que está de pie relatando una historia.

**Dibujos.** Las paredes están cubiertas por varios dibujos rudimentarios hechos con tiza.

Estos cuentan la historia de una tribu de goblins cuyos miembros quedaron infectados por la licantrópía de los hombres murciélago en el Underdark y los padecimientos posteriores que sufrieron. Cualquier personaje que estudie los dibujos de tiza y supere una prueba de Sabiduría (Perspicacia) CD 10 podrá deducir toda esa información. Entre las figuras hay representaciones rudimentarias del dragón verde Valdemar, la archidruida Wyllow y su torre con forma arbórea.

Un hombre murciélago señala a algunos dibujos en particular, mientras narra la historia de cómo la tribu goblin encontró un santuario en Undermountain, se escondió del dragón verde e hizo las paces con la archidruida Wyllow. Los relatos se interrumpirán tan pronto como se detecten intrusos. Seis de los hombres murciélago adoptarán su forma híbrida antes de atacar.

## 16C. SALA DE CRÍA DE LOS HOMBRES MURCIÉLAGO

En esta cueva hay dos **hombres murciélago** (consulta el apéndice A) goblins en forma humanoide, así como siete de los miembros más jóvenes.

Las crías de los hombres murciélago son no combatientes y otorgan 0 PX. Todos tienen CA 8 y un punto de golpe, 5 en todas sus puntuaciones de característica e inmunidad al daño contundente, cortante y perforante de armas que no sean de plata. También poseen el atributo Cambiaformas, común a todos los hombres murciélago, pero por ahora solo pueden transformarse en un murciélago Diminuto.

Si la sala de cría es atacada, los adultos defenderán a los jóvenes. Si sus protectores mueren, los niños se convertirán en murciélagos y huirán.

## 16D. TESORO DE LOS HOMBRES MURCIÉLAGO

**Hombres murciélago.** Dos **hombres murciélago** (mira el apéndice A) goblins en forma humanoide montan guardia cerca de la entrada de esta caverna.

**Cofres.** En los extremos de la cueva hay sendos cofres de madera tan llenos de “tesoros” que sus tapas no se pueden ni cerrar.

**Tesoro.** El cofre del extremo este de la gruta contiene una jarra de cobre batido (10 po), una palanca, un juego de espigas, una pastilla de jabón, cinco símbolos sagrados de Malar hechos de madera, una capa de mala calidad confeccionada a partir de la piel de un oso pardo y diez cráneos humanos blanqueados.

El cofre del extremo sur alberga un guantelete de acero herrumbroso con los dedos terminados en garras, un colmillo de jabalí engastado con piedras semipreciosas (50 po), un paquete de sacerdote sin raciones y una bagatela al azar (tira en la tabla “Bagatelas”, en el capítulo 5 del *Player’s Handbook*).

## 17. REFUGIO DE VOOL

Dos estrechos túneles situados sobre la orilla del río conducen a una caverna habitualmente ocupada por un **hombre**

## ILUMINACIÓN Y FONTANERÍA

Todas las construcciones de la aldea del Bosque de Wyllow (zonas 18 a 24) están equipadas con lámparas de gas encerradas en botellas de cristal e instaladas en las paredes. Las alimentan unos conductos de gas natural que discurren bajo la población, junto con unas tuberías conectadas al cercano río subterráneo. Las lámparas de gas se encienden y apagan mediante interruptores de piedra situados en las paredes, junto a las puertas. Unos grifos de hierro regulan el flujo de agua fría y caliente que llega por las tuberías de hierro hasta los lavabos y las bañeras.

**murciélago** goblin solitario llamado Vool. Los personajes podrían toparse con él antes de hallar esta cueva (consulta “Monstruos errantes”, en la página 70).

La gruta de Vool está llena de huesos de aves, ratas y peces, así como de los cadáveres desangrados de un tejón y un pequeño ciervo.

## TESORO

Un personaje que inspeccione la cueva en busca de tesoro y supere una prueba de Sabiduría (Percepción) CD 15 hallará una pequeña bolsa de cuero enterrada bajo una pila de despojos. Contiene las riquezas acumuladas por Vool: 9 pc, 4 pp, un deslustrado broche de capa de los Arpistas hecho de platino (25 po) y una bota de cuero. La bota desprende magia y forma parte de un par de *botas élficas*; sin embargo, será inútil sin su pareja (consulta el nivel 4, zona 16a).

## 18. PRIORATO ABANDONADO

Este alargado edificio de piedra sin ventanas contiene varios apartamentos que en el pasado estuvieron ocupados por sacerdotes de alto rango de Malar, el dios de la caza. Las puertas de piedra disponen de cerraduras, aunque en este momento no están cerradas con llave. El inmueble cuenta con varios servicios útiles (consulta la caja de texto “Iluminación y fontanería”).

Alrededor del edificio hay montones de espadas quebradas, yelmos abollados y armaduras metálicas rotas. Después de que el dragón verde acabara con los sectarios de Malar, Wyllow despojó a los cadáveres de todo equipo hecho de metal, apiló el material de guerra aquí a modo de advertencia y arrastró los cuerpos hasta la zona 7 para dejarlos allí pudriéndose.

## 18A. SALA DE TROFEOS SAQUEADA

Los hombres murciélago goblins han saqueado a fondo esta estancia, en la que los sacerdotes de Malar exhibían tiempo atrás sus trofeos de caza y castigaban a aquellos que les habían fallado. La habitación contiene lo siguiente:

**Restos.** Hay estantes y mesas desperdigados por el suelo, volcados y destrozados, junto a montones de alfombras viejas y cráneos humanos blanqueados.

**Oso lechuza disecado.** En la esquina sur un oso lechuza disecado se yergue sobre sus patas traseras, con mirada feroz.

**Armario empotrado vacío.** Una puerta estrecha situada en la esquina oriental de la sala conduce a una pequeña cámara, en cuyas paredes se alinean unas perchas vacías.

## 18B. HABITACIÓN DE INVITADOS VACÍA

**Mobiliario.** Esta cámara alberga cuatro estrechas camas de madera cubiertas con edredones polvorientos y telarañas. Al lado de cada una de ellas hay una mesita de noche cubierta de velas apagadas.

**Baños.** Junto a la cámara mayor se localizan dos habitaciones pequeñas, cada una equipada con un lavabo, una letrina y una bañera, tallados en piedra y provistos de accesorios de hierro oxidado. Todos funcionan.



## 18C. APARTAMENTO VACÍO

Este apartamento fue tiempo atrás el alojamiento del sumo sacerdote de la secta de Malar. Consta de un amplio dormitorio y de un baño igualmente impresionante al que se accede desde dentro.

**Baño y sauna.** La habitación interior está equipada con un lavabo, una letrina y una bañera, tallados en piedra y provistos de accesorios de hierro oxidado. Todos funcionan. Hay un banco de madera junto a la pared suroeste, con unas perchas arriba que sostienen toallas viejas y enmohecidas. Los respiraderos situados en el suelo en torno al banco dejan salir vapor caliente al girar una válvula de hierro que se encuentra bajo este.

**Dormitorio.** La cámara exterior es un dormitorio que tiene las siguientes características:

**Decoración.** El suelo está cubierto con unas alfombras destrozadas tejidas con imágenes de tigres que luchan contra escorpiones. Las paredes están pintadas con imágenes descoloridas de serpientes.

**Mobiliario.** Hay una cama de madera tallada con motivos serpentinos junto a la pared noreste, cubierta con edredones polvorientos y flanqueada por mesitas de noche. Sobre cada mesa de noche se sitúan nueve velas de cera medio derretidas. Debajo de la cama están las pieles secas de la muda de dos serpientes grandes (estos animales se internaron en el bosque y murieron hace mucho tiempo).

**Altar.** Junto a la pared noroeste se alza un altar de madera manchado de sangre. Está decorado con diseños de garras, colmillos, picos y ojos, todos hechos de plata y bronce. A su alrededor hay docenas de cráneos humanos blanqueados apilados.

**Tesoro.** Una inspección del altar superando una prueba de Sabiduría (Percepción) CD 15 revelará un compartimento secreto en uno de sus laterales. Este contiene un tubo de pergaminos de madera tallado con imágenes de ciempiés, en cuyo interior hay un *pergamino de conjuro de hablar con los animales*.

## 18D. APARTAMENTO VACÍO

Esta estancia consta de un amplio dormitorio y un baño contiguo equipado con lavamanos, inodoro y bañera, todos hechos de piedra pulida, con accesorios de hierro oxidado.

## 19. CLAUSTROS SAQUEADOS

Este edificio de piedra desprovisto de ventanas alberga las habitaciones que en el pasado utilizaron los sectarios de Malar. Todas las puertas de piedra del lugar disponen de cerraduras, aunque en este momento no están cerradas con llave. El edificio también tiene las características que se han detallado en la caja “Iluminación y fontanería”.

### 19A. DEPENDENCIAS SAQUEADAS

Las paredes de esta sala están talladas para simular la roca natural, lo que le da a la cámara aspecto de cueva. El lugar ha sido saqueado y contiene lo siguiente:

**Mobiliario.** Hay seis camas volcadas, seis cofres vacíos, una mesa destrozada y seis sillas rotas; todo está revuelto. Desperdigados por el suelo también se aprecian unos cuantos cráneos humanos blanqueados, cuencos y jarras de madera.

**Canoa.** Una canoa intacta está colgada del techo mediante unos ganchos. Puede albergar hasta a seis aventureros y sus respectivos equipos. La barca dispone de cuatro remos.

### 19B. BAÑO VACÍO

Esta estancia contiene un lavabo, un inodoro y una bañera funcionales, todos tallados en piedra y equipados con accesorios de hierro oxidado.

## 19C. HABITACIÓN LLENA DE BASURA

Esta sala está atestada de muebles rotos. Una búsqueda exhaustiva también revelará un par de trampas para cazar oxidadas (pero aún funcionales).

Una estrecha puerta conduce a una habitación adyacente más pequeña, en cuyas paredes hay una hilera de perchas vacías.

## 20. TABERNÁCULO DE MALAR

Este edificio es más alto que los otros y dispone de un techo cuyo punto más elevado está a 30 pies de altura. Unos pinchos de hierro adornan la cúspide, mientras que posadas en sus paredes exteriores figuran tallas de basiliscos, quimeras, dragones y mantícoras en pose amenazante.

La secta de Malar se reunía en este lugar para orar. Las puertas de piedra del lugar disponen de cerraduras, aunque en este momento no están cerradas con llave. El edificio consiste en una gran y opulenta sala con las siguientes características:

**Decoración.** El suelo es un embaldosado de mármol verde, cuyas paredes están pintadas con vívidas escenas de bosques y depredadores al acecho de sus presas.

**Altar.** En el centro del tabernáculo se sitúa un bloque de mármol blanco manchado de sangre (consulta “Altar”, a continuación).

**Sectario fallecido.** Cerca del altar hay un esqueleto humano inanimado ataviado con una armadura de piel hecha jirones. Junto a él descansan las dos mitades de una lanza rota, así como los restos carbonizados y astillados de un escudo de madera (se trata de los restos de un sectario que sucumbió ante una quimera).

### ALTAR

Si se derrama sangre fresca sobre el altar, una **quimera** hostil aparecerá mágicamente en un espacio desocupado cualquiera que se encuentre dentro del tabernáculo y atacará al resto de las criaturas; desaparecerá cuando sus puntos de golpe se reduzcan a 0 o transcurridos 10 minutos. La bestia será inmune a los estados “hechizado” y “asustado” y no podrá abandonar el edificio. Una vez que el altar haya convocado a una quimera, no podrá volver a hacerlo durante una decana.

Quien consiga reducir los puntos de golpe de esta bestia a 0 recibirá inspiración, una bendición menor del dios Malar.

## 21. BARRACONES ABANDONADOS

Los guerreros de la secta dormían y se entrenaban en este lugar. Todas las puertas de piedra del espacio cuentan con cerraduras, aunque en este momento no están cerradas con llave. El edificio dispone de iluminación y fontanería (consulta la caja “Iluminación y fontanería”).

### 21A. ZONA DE ENTRENAMIENTO

Estas estancias se reservaban para que los sectarios entrenaran y perfeccionaran sus habilidades marciales.

**Sala norte.** Una alfombra negra cubre el suelo de esta habitación y algunos escudos abollados cuelgan de unos soportes en la pared.

**Sala sur.** Siete maniqués de madera equipados con corazas y yelmos oxidados ocupan esta cámara. En tres de los maniqués hay dagas herrumbrosas clavadas.

### 21B. DORMITORIOS

Este lugar consta de un espacioso barracón y un baño contiguo más pequeño.

**Barracón.** Hay una hilera de seis literas de madera con colchones enmohecidos. Por toda la habitación se aprecian alfombras estropeadas, cofres vacíos, vajilla rota y armas oxidadas.



**Baño.** Esta cámara dispone de tres lavabos, un inodoro y una bañera, hechos de piedra pulida y con accesorios de hierro oxidado; todo en perfecto funcionamiento.

## 22. COMEDOR

Los sectarios cocinaban y comían en esta sala antes de salir de caza. Los hombres murciélago han saqueado a fondo el edificio, dejando sus puertas de piedra entreabiertas. Esta estructura dispone de iluminación y fontanería (consulta la caja “Iluminación y fontanería”).

### 22A. DESPENSA

Esta habitación apesta a pescado podrido y vinagre. Está llena de estantes de piedra derribados, barriles aplastados y cubas rotas. Una inspección más detenida permitirá hallar diez sacos vacíos y un odre seco; lo único aprovechable en el lugar.

### 22B. DESPENSA

**Estatua.** Hace frío en esta sala. La escarcha cubre paredes y suelos, volviéndose más densa en torno a una estatua de tamaño natural de un enano que se yergue junto a la pared sur. La escultura parece estar cubierta de un pelaje marrón (en realidad, se trata de moho marrón).

**Garfios y cadenas.** Varios garfios para carne y cadenas herrumbrosos cuelgan de las vigas.

La estatua es un enano al que un basilisco petrificó hace más de mil años. Un parche de moho marrón (consulta “Peligros en una mazmorra”, en el capítulo 5 del *Dungeon Master’s Guide*) la cubre y enfría la habitación.

### 22C. COCINA

Esta cocina está equipada con una larga mesa de caballete de madera, un par de estufas de hierro y unos estantes de piedra. Los hombres murciélago han saqueado este lugar, rompiendo la mayor parte de la vajilla en el proceso. El suelo está cubierto de vajilla y cristales rotos. No queda nada de valor.

### 22D. COMEDOR

**Lámparas de araña.** Cuatro lámparas de araña fabricadas a partir de viejas ruedas de carro penden de unas cuerdas deshilachadas fijas a las vigas del techo. La cera derretida cuelga de ellas como carámbanos de hielo.

**Mobiliario.** Hay mesas y bancos de madera colocados en fila bajo las lámparas. Se aprecian jarras vacías tiradas sobre las mesas y por el suelo, entre el polvo, el moho y las telarañas.

## 23. SANTUARIO PROFANADO

Este edificio de piedra carente de ventanas estaba reservado a los iniciados de la secta. El lugar dispone de iluminación y fontanería (consulta la caja “Iluminación y fontanería”).

### 23A. SALA DE ORACIÓN

**Jabalíes.** Dos **jabalíes** hostiles han entrado en esta estancia en busca de comida. Atacarán a cualquiera que se acerque a 10 pies o menos de cualquiera de ellos.

**Decoración.** El suelo está cubierto de alfombrillas para orar deshilachadas. Hay seis tapices amontonados en un rincón.

**Sacristía vacía.** Esta habitación más pequeña situada al norte tiene unos ganchos vacíos en las paredes (es el lugar donde solían estar colgados los tapices, hasta que los hombres murciélago los echaron abajo).

**Tesoro.** Los tapices rasgados representan una batalla en plena naturaleza salvaje entre cazadores humanos primitivos y uno o más monstruos, incluidos un unicornio, una bestia trémula, un oso lechuza, una manada de huargos y un grifo. Lanzar un truco de *reparar* sobre un tapiz restaurará su valor (25 po).

### 23B. DEPENDENCIAS DE LOS INICIADOS

**Mobiliario.** Hay ocho filas de literas de cuatro alturas distribuidas por esta sala.

**Restos.** Junto a las paredes se sitúan montones de madera astillada, restos de estantes donde los iniciados de la secta almacenaban sus pertenencias personales.

**Baño.** La pequeña habitación situada al sur contiene un lavabo, un inodoro y una bañera funcionales, todos hechos de piedra pulida y con accesorios de hierro oxidado.

## 24. CONFINAMIENTO DE LOS ANIMALES

Los sectarios de Malar mantenían a varias bestias encerradas bajo llave en este lugar. Sin embargo, ahora mismo ninguna de las puertas de piedra de la construcción está cerrada con llave. El edificio dispone de iluminación y fontanería (consulta la caja “Iluminación y fontanería”).

### 24A. DEPENDENCIAS DE LOS CUIDADORES DE BESTIAS

**Mobiliario.** Hay seis camas de madera alineadas junto a las paredes de esta habitación. A los pies de cada una se encuentra un cofre vacío volcado.

**Armadura acolchada.** En un maniquí de madera situado junto a la pared norte hay una armadura acolchada, un par de gruesas manoplas acolchadas y un yelmo abierto equipado con una rejilla de acero (los miembros de la secta usaban este engorroso atuendo mientras entrenaban a las bestias. Funciona como una armadura acolchada, pero no añade el modificador de Destreza a la CA del usuario).

**Baño.** Esta pequeña estancia ubicada al norte contiene un lavabo, un inodoro y una bañera funcionales, todos hechos de piedra pulida y con accesorios de hierro oxidado.

### 24B. PAJARERA

Un conjuro permanente de *silencio* suprime todo ruido en esta sala. Un conjuro de *disipar magia* lanzado con éxito (CD 16) finalizará el efecto. Hay una docena de jaulas de hierro vacías que penden de unos postes instalados en las paredes. Montones de viejas plumas yacen esparcidas por el suelo polvoriento.

### 24C. JAULAS DE LAS BESTIAS

Esta cámara alberga seis jaulas de hierro vacías; tienen 5 pies de lado y están cerradas con un candado oxidado. Cualquiera de estos últimos podrá abrirse utilizando herramientas de ladrón y superando una prueba de Destreza CD 15; también se podrá romper mediante un buen impacto con un arma (CA 15), superando una prueba de Fuerza (Atletismo) CD 15.

## CONCLUSIÓN

Si Wyllow muere, los hombres murciélago notarán su ausencia unos días después. Tras reunir el coraje para explorar y saquear su torre, usarán la piedra calendario para dejar el nivel atrapado en un estado de noche perpetua. Con el tiempo, esto hará que mueran todas las plantas que necesitan la luz solar para sobrevivir.

Sin la protección de la archidruida, los murciélagos y otros monstruos predadores asaltarán el bosque moribundo y matarán a la mayoría de las aves y los mamíferos. Si Tearulai aún está alojada en el cráneo de Valdemar, el dragón mantendrá a raya a las criaturas invasoras lo mejor que pueda.

En el caso de que Tearulai y Valdemar se separen y el dragón sobreviva, se reavivará su enemistad con la archidruida y con cualquiera que pueda coartar sus malvados intereses. Wyllow ordenará a los aventureros recién llegados que se deshagan del dragón, expulsando a aquellos que se nieguen.





## NIVEL 6: NIVEL PERDIDO

**E**L NIVEL PERDIDO ESTÁ DISEÑADO PARA cuatro aventureros de nivel 9. Los personajes que derrotan a los monstruos de este nivel deberían adquirir suficientes PX para quedar a medio camino del nivel 10. Este nivel era un complejo de templos dedicado al dios enano Dumathoin, el Guardián de los Secretos bajo la Montaña. Oculta en su interior se halla la tumba de Melair, el rey de los enanos Melairkyn.

Antes de dirigir este nivel, revisa la entrada “Duergar” del *Monster Manual*. Esa información te ayudará a dirigir e interpretar a los PNJ duergars que aparecen a lo largo y ancho del Nivel Perdido.

### ¿QUÉ HABITA AQUÍ?

Hasta hace poco, el Nivel Perdido estaba separado físicamente del resto de Undermountain, pero cuando unas moles sombrías que excavaban la montaña se tropezaron con este, dejaron unos túneles a su paso que los cazatesoros pudieron seguir.

### LOS SAQUEADORES DEL CLAN IRONEYE

Los duergars del clan Ironeye, liderados por una buscadora de oro enana mitad escudo mitad duergar llamada Skella Ironeye, han llegado hasta este nivel de Undermountain para saquearlo. Les ayudan en esta empresa dos mantos del cónclave del nivel 5, que esperan convertir este lugar en su coto de caza. Tras alcanzar la entrada a través del enorme túnel creado por una mole sombría, que desciende desde el nivel 5, los duergars consiguieron el botín de varias salas. No obstante, una combinación de trampas y monstruos inesperados ha diezmado su número y reducido su entusiasmo.

Skella está obsesionada con el arte y la belleza, en marcado contraste con el habitual enfoque pragmático de los enanos grises. Los duergars que lidera la siguen gustosos por lo que ganan en sus incursiones y no les importa el valor histórico de las reliquias que roban y destruyen. Skella estará encantada de parlamentar con los aventureros y no molestarles a cambio de la oportunidad de poder internarse más en la mazmorra para saquear y salir de una pieza. Su naturaleza legal implica que hará honor a los términos de cualquier acuerdo, pero se volverá contra los personajes si detecta indicios de traición.

Además de varios tesoros obtenidos en este nivel, Skella posee una daga que robó a Azrok, el señor de la guerra hobgoblin que gobierna Stromkuhldur en el nivel 3 de Undermountain (consulta “La legión de Azrok”, en la página 43). Devolver esta arma a Azrok completará una misión secundaria.

### MOLES SOMBRÍAS

Las moles sombrías que encontraron abrigo en el Nivel Perdido vagan ahora libres en este lugar en busca de presas.

Una mole sombría errante es capaz de detectar a los aventureros próximos gracias a su habilidad para sentir vibraciones. Si esto sucede, la criatura llegará retumbando por un corredor en dirección a los personajes en cualquier momento, rompiendo cualquier puerta a su paso. Igualmente, podría atravesar una pared, haciéndola explotar en una lluvia de fragmentos de piedra, para alcanzar a los aventureros. Si se derrota una mole sombría errante, retírala de la zona 26 o deja solo a una de ellas en la zona 34. En caso de que los personajes ya hayan acabado con las tres moles sombrías de esas zonas, interpreta que este ejemplar errante es una incorporación reciente.



## EXPLORAR ESTE NIVEL

Todas las localizaciones descritas para el Nivel Perdido aparecen marcadas en el mapa 6.

Muchas de las puertas de piedra de este nivel han sido demolidas por las moles sombrías. Estas criaturas pueden moverse a través de los escombros sin penalización.

Por todo el Nivel Perdido hay unos pilares de cuarzo que emiten luz brillante hasta un radio de 20 pies y luz tenue hasta otros 20 pies adicionales. Lanzar con éxito un conjuro de *disipar magia* sobre uno de ellos (CD 12) apagará su luz mágica para siempre, al igual que destruirlo. Cada pilar de cuarzo se considera un objeto Enorme, con CA 11, 50 puntos de golpe e inmunidad a los daños psíquico y de veneno. Estos bloques de cuarzo no son elementos de carga, por lo que su destrucción no provocará el derrumbe del techo. Aquellos personajes que posean el atributo Afinidad con la Piedra podrán discernir este hecho al examinar los pilares (no será necesario realizar ninguna prueba).

### 1. TÚNEL DE LAS MOLES SOMBRÍAS

Este túnel de 8 pies de altura fue excavado por la mole sombría de la zona 26 y está lleno de escombros. Se bifurca antes de internarse en un oscuro pasillo de las mazmorras de este nivel.

### 2. SACRISTÍA DE LOS ACÓLITOS

**Marcas de garras.** Las paredes están hendidas con marcas de las garras de una mole sombría.

**Restos.** Hay tres grandes armarios de madera volcados y destrozados en el suelo.

**Puerta rota.** La puerta sur está rota en pedazos.

#### TESORO

Un personaje que rebusque entre los restos de los armarios encontrará un colgante de hematita con la forma de una montaña y engastado con un ágata ojo azul (25 po). Se trata de un símbolo sagrado de Dumathoin.

### 3. CÁMARA DE ABLUCIÓN

**Piletas.** A lo largo de la pared este hay instaladas tres piletas de piedra seca espaciadas de manera uniforme.

**Armario.** En la esquina suroeste se sitúa un armario de piedra con sus puertas abiertas de par en par.

Lo que contenía está ahora desperdigado por el suelo: pastillas de jabón deshechas, cepillos de madera con cerdas de acero y toallas tan viejas que se desintegran al cogerlas.

### 4. HABITACIÓN SAQUEADA

Los duergars han saqueado esta cámara y han dejado la puerta entreabierta. El suelo está cubierto de reliquias ceremoniales destrozadas y sin valor, que en el pasado adornaban unas mesas de piedra y las hornacinas de las paredes. Entre estos objetos se incluyen incensarios de hierro, candelabros de piedra, orbes de cristal pulido y yelmos funerarios negros.

#### SÍMBOLO DE DUMATHOIN

El símbolo de Dumathoin, una cúspide montañosa con una piedra preciosa en su corazón, aparece representado en muchas zonas de este nivel. Cualquier aventurero que supere una prueba de Inteligencia (Religión) CD 15 lo reconocerá. Los enanos superarán la prueba de manera automática.

### 5. RELICARIO SAQUEADO

Esta sala albergaba obras de arte ritual y estatuaria religiosa tiempo atrás. Las repisas y curiosidades que solían adornar las paredes norte y sur ahora se encuentran tiradas por el suelo, destrozadas.

#### TESORO

Los duergars que saquearon esta habitación no supieron apreciar el valor del arte que contenía. Los personajes que inspeccionen la estancia hallarán una estatuilla de lapis-lázuli astillada de 10 pulgadas de alto que representa a un rey enano (75 po), un sudario funerario con fragmentos de cuarzo azul cosidos (125 po) y un tríptico de alabastro de un pie de alto por 3 pies de ancho donde se escenifica una boda enana (250 po). Este último pesa 25 libras.

### 6. TALLER

**Espacios de trabajo.** Hay cuatro espacios de trabajo situados en la pared este. Cada uno de ellos dispone de un robusto escritorio y un taburete giratorio.

**Lámparas.** Sobre cada taburete pende una lámpara anclada al techo con una cadena.

**Herrería.** En la esquina suroeste se sitúa un espacio destinado a trabajos metalúrgicos.

Una inspección de los espacios de trabajo permitirá hallar unas herramientas de joyero y un conjunto de herramientas de manitas. Las lámparas situadas sobre los espacios de trabajo carecen de aceite, pero funcionan.

El área destinada a la herrería contiene una mesa de taller de madera ajustable, un horno de hierro cónico y un barril de agua agrietado, vacío y seco. En unos ganchos instalados en las paredes cuelgan herramientas, delantales de cota de malla y guantes de cuero.

### 7. BIBLIOTECA Y SCRIPTORIUM

Los enanos rara vez plasman sus escritos sobre papel, lo que convierte a esta biblioteca en un raro hallazgo. Los personajes que no hagan ningún esfuerzo por ocultarse al llegar serán detectados por las criaturas que hay en esta sala, cuyo techo abovedado tiene una altura de 20 pies. La habitación contiene lo siguiente:

**Estantes.** Unos estantes de piedra encastrados en las paredes este y oeste guardan pergaminos atados con alambre de cobre.

**Monstruos.** Cuatro **duergars** hurgan entre las obras almacenadas, mientras un solitario **manto** acecha desde las sombras del techo abovedado.

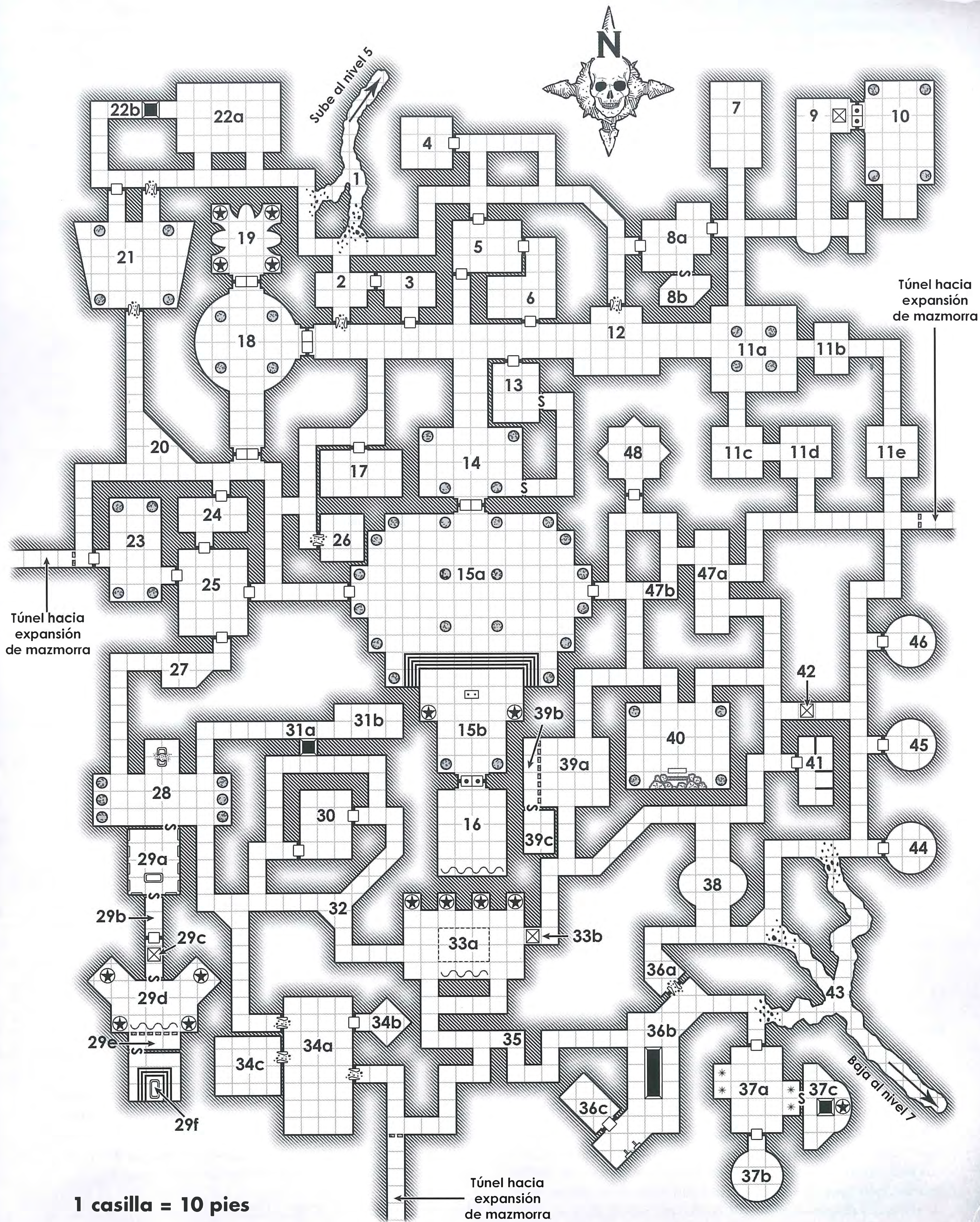
**Escaleras de mano.** Unas escaleras de mano deslizantes hechas de hierro y colocadas sobre rieles permiten el acceso a los estantes más altos, que alcanzan los 15 pies de altura.

**Escritorios.** Frente a la entrada se sitúan dos hileras de escritorios de piedra con sus correspondientes sillas. Las superficies de los escritorios están ligeramente inclinadas y disponen de tinteros tallados.

La llegada de los visitantes cogerá desprevenidos a los duergars, que se agrandarán instintivamente y atacarán. Si dos de ellos caen en combate, los supervivientes se volverán invisibles y huirán hacia la zona 12 mientras el manto cubre su retirada.

Los textos sagrados y los pergaminos que hay en esta sala son quebradizos y se rompen con facilidad. La mayoría de los manuscritos recogen los comentarios religiosos cotidianos de los sacerdotes de Dumathoin. Cualquier aventurero que pase al menos 1 hora estudiando detenidamente los archivos







y supere una prueba de Inteligencia CD 15 podrá averiguar la ubicación del templo de Dumathoin (zona 15). El personaje también obtendrá ventaja en las pruebas de característica para encontrar puertas secretas en todo este nivel.

## 8. ZONA DE PASO

Los duergars han explorado por la zona 8a en busca de tesoro, pero no han encontrado nada de interés. Tampoco han detectado la puerta secreta que conduce a la zona 8b.

### 8A. BURROS DE MADERA

**Murales.** Las paredes están talladas con relieves que representan a enanos defendiendo sus montañosos hogares frente a ankhegs, gusanos púrpura, moles sombrías y otros monstruos subterráneos (hay una puerta secreta oculta detrás de una talla en la que aparece un enano luchando contra un bulette; conduce a la zona 8b).

**Burros de madera.** Alrededor de la habitación hay cinco rudimentarios autómatas de madera que parecen burros. Estos muñecos mágicos tienen el cuerpo hecho a partir de barriles de madera tumbados. La cabeza y el cuello son de madera y un trozo de arpillera cuelga de uno de los extremos del tonel. En el otro extremo poseen una cola hecha con las cerdas de paja de una escoba. Cada barril tiene por patas cuatro estacas de 2 pies de largo.

Cuando un humanoide pequeño o mediano se siente sobre uno de los burros de madera, este se moverá y atacará según las órdenes de su jinete. Los autómatas usan el perfil de una **mula**, con los siguientes cambios:

- El burro de madera es un autómata con visión ciega hasta una distancia de 30 pies. No verá nada más allá de este radio.
- Sin jinete, el muñeco está incapacitado.
- Tiene inmunidad al daño de veneno y no puede ser asustado, cegado, envenenado, hechizado, paralizado ni petrificado.

### 8B. PORTAL DE ARCO AL NIVEL 9

Hay un arco de piedra incrustado en la pared sur grabado con imágenes de contempladores, flumphs y estirges. Es uno de los portales de Halaster (mira “Portales”, en la página 12). Sus reglas son las siguientes:

- Si una criatura vuela o levita a 5 pies o menos del arco, el portal se abrirá durante 1 minuto.
- Los aventureros deberán ser de nivel 10 o superior para pasar por este portal (consulta “Jhesiyra Kestellharp”, en la página 10). La primera criatura en atravesarlo activará una runa antigua (mira “Runas antiguas” en la página 12).
- Cualquier criatura que cruce el portal aparecerá en la zona 13b del nivel 9, en el espacio desocupado más cercano al portal idéntico allí ubicado.

## 9. SALA DE REUNIÓN

**Decoración.** En las paredes, a intervalos de 10 pies, se aprecian picos embotados colgados junto a escudos.

**Puerta doble.** Hay unas runas enanas, que representan fuerza y seguridad, grabadas en el suelo frente a las puertas dobles situadas al este.

Las puertas que conducen a la zona 10 están cerradas con llave, encontrándose la necesaria para abrirlas en la zona 25. Los aventureros que no dispongan de la llave adecuada podrán abrir las puertas dobles usando un conjuro de *abrir* o algún efecto mágico similar. También las podrán abrir por la fuerza superando una prueba de Fuerza (Atletismo) CD 30. Por último, cualquier personaje podrá forzar la cerradura de la puerta empleando herramientas de ladrón y superando una prueba de Destreza CD 15.

## TRAMPA DE POZO

Ante las puertas dobles, y situado entre las runas enanas talladas en el suelo, hay un pozo escondido de 20 pies de profundidad. Este se abrirá si alguien consigue forzar la cerradura de la puerta. Un aventurero que inspeccione el suelo en busca de trampas y supere una prueba de Sabiduría (Percepción) CD 20 descubrirá la tapa del pozo. Este se taponará de nuevo por sí solo si las puertas dobles se cierran de nuevo con llave.

El pozo está lleno de un gas corrosivo que emana a través de unos pequeños orificios del fondo. Cualquier criatura que se encuentre ante las puertas dobles cuando este se abra deberá superar una tirada de salvación de Destreza CD 15 o caerá dentro, recibiendo 7 (2d6) de daño contundente por la caída y 10 (3d6) de daño de ácido por el gas. Aquel que esté en el fondo del pozo sufrirá daño de ácido de nuevo al comienzo de cada uno de sus turnos.

Las lisas paredes del pozo no se podrán trepar sin equipamiento de escalada o medios mágicos.

## 10. ARMERÍA REAL

Las puertas dobles de esta habitación están cerradas con llave, pero se pueden abrir con facilidad desde el interior. La llave de la cerradura se encuentra en la zona 25. Las características de esta sala son las siguientes:

**Pilares de cuarzo.** Cuatro brillantes columnas de cuarzo proyectan luz brillante a toda la estancia.

**Maniqués.** Hay veinte maniqués de madera de tallaje enano colocados en dos filas de a diez en el centro de la habitación.

**Estantes.** Unos estantes de piedra montados en las paredes oeste y este albergan hachas de guerra y picos de guerra.

**Arco.** Al fondo de una profunda recámara ubicada al sur se sitúa un arco de piedra con imágenes que representan a enanos danzantes.

### PORTAL DE ARCO AL NIVEL 5

El arco situado en la recámara, al sur, es uno de los portales mágicos de Halaster (mira “Portales”, en la página 12). Sus reglas son las siguientes:

- Al situarse a 5 pies o menos del arco e imitar los movimientos de los enanos danzantes tallados en este, el portal se abrirá durante 1 minuto. Será necesario ejecutar el baile durante 1 minuto.
- Los aventureros deberán ser de nivel 8 o superior para pasar por este portal (consulta “Jhesiyra Kestellharp”, en la página 10). La primera criatura en atravesarlo activará una runa antigua (consulta “Runas antiguas” en la página 12).
- Cualquier criatura que cruce el portal aparecerá en la zona 9 del nivel 5, en el espacio desocupado más cercano al portal idéntico allí ubicado.

### ARMADURAS Y ARMAS

Los estantes contienen un total de veinte cotas de escamas de talla enana, veinte hachas de guerra, veinte picos de guerra y veinte escudos de acero blasonados con el símbolo de Dumathoin. Todo el equipo se encuentra en excelentes condiciones.

Los maniqués están todos equipados con armaduras de escamas y escudos de acero en buenas condiciones.

## 11. EL PASEO DEL REY

Este conjunto de salas interconectadas cuenta la vida y obra del rey Melair a través del arte. Los duergars han saqueado todas las cámaras.



## 11A. LOS AÑOS DE ENTRENAMIENTO

**Pilares.** Unos pilares de piedra sostienen una serie de arcos bajo un techo abovedado de 30 pies de altura.

**Murales.** Empotrados en las paredes hay paneles de piedra tallados con relieves y runas enanas.

Las tallas relatan el nacimiento de Melair, un enano escudo común, y sus primeros años ganándose la vida como cervecero, herrero y cantero.

## 11B. AÑOS COMO BUSCADOR DE ORO

**Murales.** Empotrados en las paredes norte y sur se ubican paneles de piedra tallados con murales y runas enanas.

**Exposición.** Hay tres objetos expuestos en sendos bloques de piedra situados en el centro de la habitación, todos encapsulados en cristal. Alguien ha saqueado un cuarto expositor, rompiendo el cristal y robando su contenido.

Los tres objetos históricos exhibidos aquí son: una llana de hierro oxidado que Melair usaba para extender el mortero, la garra de un guiverno y el yelmo hendido de un orco (los duergars robaron el cuarto artículo, un guante dorado de diseño élfico, que ahora se encuentra en la zona 15a).

Los relieves representan las primeras hazañas de Melair como buscador de oro: construir un puente sobre un río, conocer a su primer elfo, buscar minerales y gemas en cuevas y estribaciones, esconderse de los orcos y luchar contra un guiverno. En cada escena va acompañado de una pequeña compañía de buscadores de oro enanos.

## 11C. CORONACIÓN

**Murales.** Empotrados en las paredes este y sur hay paneles de piedra tallados con relieves y runas enanas.

**Pedestales.** Seis pedestales de piedra se alzan ante las tallas, que están rodeadas de cristales rotos.

Los frescos muestran a Melair, un prospector enano escudo, descubriendo las vetas de mithral debajo de una montaña y compartiendo la riqueza con “los suyos”. Representa también a los enanos acudiendo en tropel a los Salones Subterráneos de Melairbode, la posterior creación del clan Melairkyn, la coronación de Melair como rey del clan y los presentes que el aclamado monarca recibió de varias familias enanas que allí estaban.

Los duergars han roto las urnas de cristal que había sobre los pedestales y han robado todos los artículos que se exhibían. Los objetos que se encontraban en este lugar fueron regalos entregados al rey Melair durante su coronación, los mismos que aparecen representados en los relieves. Los personajes que examinen las tallas podrán averiguar qué es lo que han robado: una capa engastada con gemas, una pipa de ónice, un diamante del tamaño de un puño, una jarra de cristal rojo, y un cinturón dorado tachonado y con una hebilla de obsidiana (artículos que se pueden hallar en la zona 15a)

## 11D. CUNA Y CORONA

**Murales.** Empotrados en las paredes norte y este se sitúan paneles de piedra tallados con murales y runas enanas.

**Expositor.** En el centro de la habitación, sobre un expositor de mármol, hay una cuna mecedora de piedra tallada.

Los murales representan a Melair pasando tiempo con su esposa, sus hijos y los descendientes de sus hijos.

La cuna pesa 50 libras y tiene un valor de 2.500 po, ya que es una obra artística. Contiene la estatua de 2 pies de largo de un bebé enano bien arropado que duerme profundamente. Un conjuro de *detectar magia* revelará un aura mágica de transmutación en torno a la escultura.

**Tesoro.** Si la estatua del bebé se saca de la cuna, esta se transformará en una corona de cristal (250 po) que refleja el

color tal y como lo hace un prisma. Este objeto es necesario para activar dos de los portales de Halaster: el del nivel 8, en la zona 18b, y el del nivel 11, en la zona 11a.

## 11E. LA VIDA EN UNDERMOUNTAIN

Hay paneles de piedra colocados en las paredes oeste y este de esta sala de 20 pies de altura. Muestran relieves y runas enanas que hablan de la obsesión de Melair con el mithral. También aparece registrado el descubrimiento de vastas vetas de ese metal en Marprofunda (debajo de lo que hoy es el monte Waterdeep), así como la determinación del monarca de librar a Undermountain de las infestaciones de contempladores, duergars y drows.

Cuando los personajes entren por primera vez, en el centro de esta habitación aparecerán unos orbes fantasmales dispuestos como los ojos de un contemplador. Este despliegue espectral es uno de los efectos regionales inofensivos de Halaster (consulta “Guarida de Halaster”, en la página 311), que durará 1 minuto.

## 12. LADRONES DE MITHRAL

Todas las criaturas que hubieran escapado de la zona 7 se reagruparán aquí y resistirán hasta el final en esta zona, cuyas características son las siguientes:

**Tallas en las paredes.** En la pared sur se sitúa la fastuosa talla de una montaña, bajo la cual un gran ojo estilizado mira hacia abajo, contemplando una línea de guerreros enanos.

**Monstruos.** Cinco **duergars** agrandados ocupan los espacios de 10 pies ante la talla; están examinando la filigrana de mithral. Dos **xorns** hacen guardia en el centro de la sala, alimentándose de fragmentos de mithral desechado.

**Puerta rota.** La puerta del norte ha quedado reducida a escombros, dejando el pasaje abierto.

La alianza entre los ocupantes de esta zona no es nada firme. Los duergars atacarán a quienes no reconozcan, mientras que los xorn los ayudarán lo mejor que puedan. Si los enanos grises son derrotados, los xorns se retirarán del combate en su siguiente turno y huirán haciendo agujeros en las paredes. En el caso de que estos últimos escapen, los aventureros podrían encontrárselos de nuevo en otras cámaras cercanas; queda a tu discreción. Los xorns se volverán dóciles con los personajes que los alimenten con gemas y metales preciosos.

## TESORO

La talla de la pared sur está veteada con filigranas de mithral. Los aventureros codiciosos podrán extraer un total de 20 libras de este metal de las paredes. Cualquier personaje será capaz de obtener 1 libra de mithral cada 15 minutos. Una libra de este metal tiene un valor de 50 po.

## 13. DEPENDENCIAS DEL SUMO SACERDOTE

Los duergars han saqueado esta habitación, pero han dejado atrás algunos tesoros. La estancia posee las siguientes características:

**Mobiliario.** Tirados por la sala se encuentran los restos de una cama, un armario, un escritorio y una silla.

**Pergaminos.** En torno al escritorio destrozado hay cientos de pergaminos rotos, todos llenos de sermones religiosos.

**Puerta secreta.** Una puerta secreta está oculta en la pared este que da paso a un corredor polvoriento y lleno de telarañas. Conecta con la zona 14 (los personajes que estén dentro del túnel podrán detectar la puerta secreta de cualquiera de sus extremos sin necesidad de realizar ninguna prueba).



## TESORO

Hay un *pergamino de conjuro de curar heridas en masa* enterrado bajo el montón de sermones rotos junto al escritorio. Un personaje que inspeccione entre ellos lo hallará de manera automática.

## 14. GRAN VESTÍBULO

**Paredes de roca viva.** Las paredes de esta zona están excavadas para dar a la habitación apariencia de caverna.

**Pilares de cuarzo.** El resplandor de cuatro pilares de cuarzo se refleja en las motas de este mineral incrustadas en los muros.

**Puertas con grabados.** Las puertas dobles situadas al sur están grabadas con la imagen de una montaña y presentan un hueco con forma de gema en su centro (el símbolo de Dumathoin). Los bordes de la hendidura sirven como asideros para abrir las puertas.

**Puerta secreta.** Una puerta secreta ubicada en la pared este da paso a un corredor polvoriento y lleno de telarañas. Conecta con la zona 13 (los personajes que estén dentro del túnel podrán detectar la puerta secreta de cualquiera de sus extremos sin necesidad de realizar ninguna prueba).

La primera vez que cualquier criatura pase entre los pilares de cuarzo que hay al norte, una voz potente e incorpórea dirá en enano: “¡Ni secretos ni tesoros hallaréis! ¡Dad media vuelta! ¡No sois bienvenidos aquí!”. Los aventureros que hayan escuchado hablar a Halaster con anterioridad reconocerán su voz. Una vez todas las criaturas hayan salido de esta zona, la advertencia mágica se reactivará.

## 15. TEMPLO DE DUMATHOIN

Esta enorme cámara ha sido esculpida para asemejarse a una caverna. Su techo abovedado alcanza los 30 pies de altura.

### 15A. NAVE

**Monstruos.** Ocho **duergars** y su líder, una enana medio escudo medio duergar llamada Skella Ironeye, se distribuyen aquí y allá por toda la zona. Dos **mantos** aletean sobre ellos, recorriendo la nave en círculos a una altura de 20 pies. Estas últimas criaturas se consideran aliados de los duergars.

**Pilares de cuarzo.** Unos brillantes pilares de cuarzo rodean el perímetro del templo, tallados para parecer columnas naturales. Los brillantes pilares tienen la apariencia de contrafuertes, pero solo los cuatro soportes de piedra colocados en el centro de la nave sostienen el techo.

**Estrado.** En el extremo sur del santuario, una escalinata de piedra sube 10 pies hasta un estrado de mármol dorado (zona 15b).

Aunque su madre era una enana escudo, Skella usa el perfil de un **duergar** con 40 puntos de golpe. También está sintonizada con una daga mágica que le proporciona visión ciega hasta un alcance de 30 pies (mira “Tesoro”, un poco más adelante).

Cuando Skella y sus subordinados duergars subieron a la cima del estrado, el altar liberó a un gólem de arcilla que los atacó (consulta la zona 15b). Cuatro duergars quedaron hechos papilla antes de que Skella se diera cuenta de que sus armas no afectaban a la criatura. Ordenó a sus fuerzas restantes que se replegaran y el gólem se retiró al altar de nuevo.

Skella no tendrá inconveniente en permitir que los aventureros intenten derrotar al gólem, con el fin de poder descubrir qué hay más allá de las puertas de basalto. Cuando los personajes lleguen, tratará de pactar una tregua con ellos, prometiéndoles atravesar sin contratiempos el Nivel Perdido si vencen a esta criatura y se marchan del templo.

Debido a su naturaleza legal, estará dispuesta a cumplir con su parte del trato siempre y cuando los aventureros no la hagan enfadar.

**Tesoro.** Skella luce un manto engastado con gemas digno de un rey (tiene un valor 750 po; lo ha robado de la zona 11c). Sujeta en su cinturón, a simple vista, lleva una figurita de oro de una elfa que sostiene un símbolo del sol (25 po). Esta imagen es la llave que abre el portal de arco de la zona 27.

Skella lleva una *daga de visión ciega* metida en una funda y atada a la bota derecha. Le robó el arma al señor de la guerra hobgoblin Azrok en el nivel 3 y está relacionado con una posible misión secundaria (consulta “La legión de Azrok”, en la página 43). Este objeto mágico raro requiere sintonización. Cualquier criatura en sintonía con la daga obtiene visión ciega hasta un alcance de 30 pies. El arma tiene el filo serrado y una perla negra engastada en el pomo.

Otros dos duergars transportan los tesoros saqueados en las otras zonas de este nivel dentro de unos sacos grises manchados de hollín. Las bolsas contienen los otros artículos robados de la zona 11c: una pipa de ónice (75 po), un diamante del tamaño de un puño (1.000 po), una jarra de cristal rojo (250 po), un guante dorado de guerrero elfo (250 po) y un cinturón dorado tachonado con una hebilla de obsidiana (250 po).

### 15B. ESTRADO

**Cadáveres.** Cuatro cadáveres mutilados de duergars yacen sobre los escalones de este estrado.

**Altar y estatuas.** Hay un altar de barro flanqueado por esculturas de enanos de 10 pies de alto. Están ataviadas con armaduras ceremoniales de colores oro y púrpura y con unos yelmos desprovistos de ojos (las estatuas son impresionantes, aunque inofensivas).

**Puertas de basalto.** En la parte posterior del estrado se sitúan unas puertas dobles hechas de basalto negro tallado, flanqueadas por dos brillantes pilares de cuarzo. Por encima de ellas se encuentra una talla en bajorrelieve que representa una montaña con una gema en su corazón (el símbolo de Dumathoin).

El altar es un bloque de barro de 7 pies de largo, 4 pies de ancho y 3 pies de alto. Cuando cualquier criatura se mueva a 20 pies o menos de este, un **gólem de arcilla** de 8 pies de altura y proporciones enanas surgirá de un espacio extradimensional situado dentro del altar. El gólem puede entrar o salir de él como acción. El altar es inmune a todo daño.

No se puede razonar con el gólem. Volverá a introducirse en el altar solo cuando no perciba más amenazas en el estrado. Si entra en estado berserk, el gólem olvidará su función de guardián y bajará del estrado para perseguir a las criaturas que huyan.

En el caso de que los aventureros derroten al gólem o lo atraigan, cualquier duergar del templo aprovechará la ocasión para acercarse a las puertas de basalto negro e inspeccionarlas más de cerca.

**Puertas de basalto.** Estas puertas de color negro mate son inmunes a todo daño y se mantienen cerradas por medio de un poder que ni la magia ni la fuerza pueden vencer. Las puertas parecen absorber toda la luz, pero si se inspeccionan de cerca se apreciarán unas inscripciones enanas grabadas, cuya traducción es la siguiente: “Es voluntad del Guardián de los Secretos bajo la Montaña que solo la mano del rey pueda abrir estas puertas. Que todos los que entren contemplen el corazón de Melairbode y conozcan el verdadero poder del pueblo enano”. Cualquier personaje que supere una prueba de Inteligencia (Historia) CD 20 recordará que Melairbode es el nombre del antiguo reino enano ubicado debajo del monte Waterdeep, cuyos Salones Subterráneos fueron los cimientos de Undermountain.



Si se coloca la mano de un monarca enano, vivo o muerto, sobre cualquiera de las hojas de la puerta, ambas se abrirán lentamente hacia adentro, revelando la zona 16 contigua (los aventureros podrán encontrar el mencionado apéndice en la verdadera tumba del rey Melair, zona 29f). Si cualquier cosa que no sea la mano de un monarca enano toca las hojas de la puerta, el símbolo de Dumathoin que se encuentra grabado sobre esta lanzará un conjuro de *mano de Bigby*.

La mano brillante creada por este tiene 80 puntos de golpe y una bonificación de +6 a la iniciativa (consulta la descripción del conjuro para conocer las otras características de la mano). En cada uno de sus turnos, esta puede volar hasta 60 pies de distancia y realizar un ataque de puño cerrado contra una criatura al azar situada sobre el estrado. El conjuro tiene una duración de 1 minuto. Podrá activarse repetidas veces, aunque no podrá aparecer una nueva mano hasta que la existente haya desaparecido.

## 16. CORAZÓN DE LA MONTAÑA

Los enanos Melairkyn excavaron en la roca esta sala de 20 pies de altura en el punto en que creían que estaba el corazón de su reino subterráneo. Las características de la estancia son las siguientes:

**Tiradores de las puertas.** Las puertas de basalto negro que conducen al estrado (zona 15b) disponen de unos tiradores en este lado y se abren fácilmente tirando desde dentro.

**Vetas de mithral.** Unas finas vetas de mithral se extienden por las paredes talladas; parecen brillantes grietas en la piedra.

**Tapiz.** Un enorme tapiz donde aparece representado un reino enano debajo de una montaña cuelga de un riel de hierro y se extiende a lo largo del muro sur. El textil es tan antiguo que comenzará a desmoronarse si se intenta manipularlo o moverlo.

**Espejo.** Un espejo alto y ovalado cuelga en la pared este. En su marco de piedra hay tallados docenas de ojos sin párpados y la siguiente frase en común: “La puerta no puede ocultarse de quienes no puede ver”.

Mientras estén en esta sala, los aventureros enanos podrán sentir cómo el inmenso peso de la montaña ejerce su sutil influjo sobre ellos. Se darán cuenta, de manera inconsciente, de que pueden sintonizarse con esta habitación como si se tratara de un objeto mágico. Un conjuro de *conocer las leyendas* o algún efecto mágico similar revelará que esta cámara se halla en el corazón de la montaña y que los enanos Melairkyn acudían aquí para aprender sus secretos y recibir guía divina.

Mientras esté en sintonía con la estancia y dentro de esta, un enano podrá lanzar el conjuro de *adivinación* a voluntad. Las respuestas proporcionadas por el conjuro provendrán de una fuente desconocida (quizás el Guardián de los Secretos bajo la Montaña, tal vez la montaña misma). Lanzar este conjuro demasiadas veces en un corto período de tiempo puede conducir a obtener lecturas falsas, como se señala en la descripción de este.

Las criaturas que terminen un descanso corto o largo en este lugar absorberán algo de la fuerza de la montaña que las rodea y obtendrán 10 puntos de golpe temporales (o 20 puntos de golpe temporales si la criatura es de raza enana). Una vez una criatura consiga este beneficio, no podrá volver a obtenerlo hasta el siguiente amanecer, y solo después de concluir un descanso corto o largo.

### PORTAL DE ESPEJO AL NIVEL 10

Este espejo es uno de los portales de Halaster (mira “Portales” en la página 12). Sus reglas son las siguientes:

- El portal se abrirá durante 1 minuto cuando una criatura invisible se sitúe directamente frente al espejo.
- Los aventureros deberán ser de nivel 11 o superior para pasar por este portal (consulta “Jhesiyra Kestellharp”, en la página 10). La primera criatura en atravesarlo activará una runa antigua (mira “Runas antiguas” en la página 12).
- Cualquier criatura que cruce el portal aparecerá en la zona 4b del nivel 10, en el espacio desocupado más cercano al portal idéntico allí ubicado.

## 17. ESTUDIO DE LOS SACERDOTES

Esta sala fue en el pasado un lugar de estudio tranquilo para los diáconos del templo, pero ha sido saqueada por los duergars. Esta zona contiene lo siguiente:

**Estatuas derribadas.** Las esculturas que en otro tiempo estaban colocadas en hornacinas poco profundas distribuidas en las paredes yacen tiradas por el suelo, destrozadas.

**Diorama aplastado.** Hay un diorama de alabastro hecho pedazos junto con la mesa de piedra que lo exhibía. Representaba un cónclave de elfos y enanos.

**Escritorio roto.** Un escritorio de piedra descansa partido en dos. Su silla está volcada y rota.

## 18. HEMISFERIO DE LOS HORRORES

Esta cámara hemisférica tiene un techo abovedado de 30 pies de altura y alberga lo siguiente:

**Guardianes.** Dos **horrores acorazados** con la estatura de un enano y empuñando hachas de guerra en lugar de espadas largas montan guardia frente a las puertas de la zona 19.

**Pilares de cuarzo.** La habitación dispone de iluminación brillante provista por cuatro pilares de cuarzo.

Los horrores acorazados no atacarán a los enanos, ni siquiera a los duergars, excepto en defensa propia. Se harán a un lado cuando se les acerque cualquier enano, lo que permitirá a estas criaturas acceder libremente a la zona 19. Los horrores acorazados se enfrentarán a cualquier otra criatura que se aproxime. Estos guardianes entienden el idioma enano, pero no pueden hablar.

## 19. SANTUARIO DE LA MONTAÑA

**Estatuas.** Hay cuatro esculturas colocadas en sendas recámaras en los rincones de esta sala. Representan a las deidades enanas: Moradin (dios de la creación), Berronar Plata Auténtica (dios del calor hogareño), Clangeddin Barba Plateada (dios de la guerra) y Marthammor Duin (dios de la exploración).

**Embocadura.** A los pies de la estatua de Clangeddin Barba Plateada se sitúa un pequeño cilindro afilado de latón torneado. Se trata de la boquilla de la tuba de la zona 40.

## 20. MURO DE PIEDRAS PRECIOSAS

Hay un relieve tallado en la pared noreste. Muestra a varios enanos arrojando gemas a la boca de un gigantesco xorn.

### TESORO

Las piedras preciosas de la talla son reales y se pueden extraer de la pared con un cuchillo o alguna herramienta similar. Es posible sacar seis ágatas listadas (10 po cada una), nueve ágatas musgo (10 po cada una), cuatro cornalinas (50 po cada una), tres citrinas (50 po cada una) y una amatista (100 po).



## 21. TALLER DE LOS CORTADORES DE GEMAS

Una mole sombría ha irrumpido en esta habitación desde el norte y ha salido por el sur, destruyendo a su paso las dos puertas de piedra y gran parte de la estancia. Esta zona contiene lo siguiente:

**Pilares de cuarzo.** Cuatro pilares de cuarzo inundan esta sala de luz brillante.

**Espacios de trabajo.** Hay cuatro áreas de trabajo reducidas a escombros en el centro de la cámara; estaban destinadas al corte de gemas.

Si un aventurero rebusca entre los escombros, encontrará un conjunto de herramientas de joyero.

## 22. EXTRACCIÓN DE GEMAS

Las rocas con depósitos de piedras preciosas se transportaban a esta zona para que los enanos Melairkyn extrajeran las gemas con mano experta.

### 22A. SOBRAS DE LOS XORNS

**Mesas.** Hay cuatro mesas de piedra colocadas en el centro de esta habitación. Tienen 20 pies de largo, 5 pies de ancho, 3 pies de alto.

**Xorns.** Las mesas están rodeadas de montones de rocas rotas, que alcanzan hasta 6 pies de alto. Un **xorn** está escogiendo algunas rocas y lamiendo de estas el polvo dejado por las gemas.

Si percibe la presencia de los aventureros, la criatura se acercará a ellos y les exigirá gemas y metales preciosos, hablando en terrano. Los xorns pueden sentir si los personajes llevan consigo dichos tesoros y les atacará si no cumplen con sus exigencias.

### 22B. POZO ABIERTO

Los enanos se deshacían de las rocas tirándolas en pozos. Cuando uno estaba lleno lo sellaban mediante conjuros de *moldear la piedra* y abrían otro nuevo.

Este pozo abierto tiene 10 pies de ancho y 70 pies de profundidad, pero los primeros 50 pies están colmados de rocas. Así, las criaturas que caigan al pozo se precipitarán 20 pies y recibirán 7 (2d6) de daño contundente.

## 23. HABITACIÓN VACÍA

Cuatro pilares de cuarzo iluminan esta sala por lo demás vacía. Los invitados del templo solían hospedarse aquí, pero Halaster hizo que sacaran de la zona todo su mobiliario años atrás.

## 24. PORTAL DE ARCO AL NIVEL 2

Los trabajadores del templo se alojaban aquí en el pasado, pero el Mago Loco ordenó destruir los muebles de esta cámara. La habitación está vacía en la actualidad, excepto por un portal de arco situado en la pared este (mira “Portales”, en la página 12). En la clave del arco se aprecia la imagen tallada de un monstruo corrosivo. Las reglas de este portal son las siguientes:

- Al tocar el arco con un objeto no mágico hecho completamente de metal ferroso (un pincho de hierro, por ejemplo) el elemento quedará reducido a polvo de herrumbre y abrirá el portal durante 1 minuto.
- Los aventureros deberán ser de nivel 6 o superior para pasar por este portal (consulta “Jhesiyra Kestellharp”, en la página 10). La primera criatura en atravesarlo activará una runa antigua (consulta “Runas antiguas” en la página 12).

- Cualquier criatura que cruce el portal aparecerá en la zona 20c del nivel 2, en el espacio desocupado más cercano al portal idéntico allí ubicado.

## 25. SALÓN DE LOS ENANOS

En las esquinas noreste y suroeste se aprecian sofás de piedra y unas mesas auxiliares. En el suelo polvoriento, bajo uno de los sofás, hay una llave de hierro que abre las puertas dobles que conducen a la zona 10. Una inspección de la habitación permitirá encontrar la llave.

## 26. ESPIRITUOSOS SAGRADOS

A medida que se acerquen a esta sala, los aventureros escucharán un ruidoso alboroto. La puerta de piedra de la cámara ha sido reducida a escombros y una **mole sombría** hostil está destruyendo la habitación. La capacidad de sentir vibraciones de la bestia le permite detectar a otras criaturas que se acerquen a pie. Cuando los aventureros se aproximen, la mole se lanzará contra la pared situada al norte de la puerta, esperando sorprenderles.

Los enanos almacenaban sus bebidas espirituosas aquí. Hace mucho que los brebajes se han evaporado y, además, las moles sombrías han hecho trizas los estantes de piedra, los barriles y las botellas que quedaban. No hay nada que se pueda aprovechar en este lugar.

## 27. PORTAL DE ARCO AL NIVEL 4

Empotrado en el muro sur se sitúa un arco con seis hornacinas poco profundas, y vacías, talladas en él. En la pared interior del arco han tallado la estilizada imagen de una montaña con un sol sobre su cumbre.

Este arco es uno de los portales mágicos de Halaster (mira “Portales”, en la página 12). Sus reglas son las siguientes:

- Al tocar el símbolo del sol con la figurita élfica robada por Skella en la zona 15a el portal se abrirá durante 1 minuto.
- Los aventureros deberán ser de nivel 8 o superior para pasar por este portal (consulta “Jhesiyra Kestellharp”, en la página 10). La primera criatura en atravesarlo activará una runa antigua (consulta “Runas antiguas” en la página 12).
- Cualquier criatura que cruce el portal aparecerá en la zona 10 del nivel 4, en el espacio desocupado más cercano al portal idéntico allí ubicado.

## 28. TUMBA FALSA

Esta cámara está dispuesta para engañar a los cazatesoros y hacerles creer que han encontrado la tumba del rey Melairkyn. Sus características son las siguientes:

**Pilares de cuarzo.** Seis refulgentes columnas de cuarzo iluminan la habitación con luz brillante.

**Desechos.** El suelo está cubierto de yelmos herrumbrosos, escudos, piezas de armaduras y armas. Estos desechos convierten el suelo de toda la sala en terreno difícil (las armas y armaduras proceden de orcos, trasgos, drows, duergars y otros enemigos de los enanos. No hay objetos enanos entre los restos).

**Sarcófago.** En la pared norte, una profunda recámara excavada casi limpia de restos de metal alberga un sarcófago de piedra destrozado. Grabada en la pared posterior del cubículo se sitúa una inscripción enana que dice: “Nuestro rey está con los dioses. Aquí yacen sus huesos”.

**Puerta secreta.** Una puerta secreta ubicada en la pared sur da acceso a la zona 29a.



Alrededor del destrozado sepulcro hay un reguero de huesos enanos, pero si cualquier aventurero estudia los restos y supera una prueba de Inteligencia (Investigación) CD 20 podrá deducir que la escena ha sido hábilmente preparada para engañar a los saqueadores de tumbas.

## 29. LA TUMBA PERDIDA DEL REY MELAIR

Los enanos han dejado preparadas muchas sorpresas en este lugar para evitar que los saqueadores lleguen hasta el lugar de reposo de su monarca.

### 29A. SEGUNDA TUMBA FALSA

**Techo.** Esta cámara tiene un techo abovedado de 10 pies de altura.

**Sarcófago.** Hay un sepulcro de mármol negro perlado de oro cerca de la pared sur. En su tapa se ha tallado la imagen de un rey enano.

**Paneles de cristal.** En las paredes oeste, sur y este se aprecian diez paneles brillantes. Cada uno es un rectángulo de cristal dorado de 6 pies de alto, 3 pies de ancho y 1 pulgada de grosor. Todos están tallados con bajorrelieves de guerreros enanos que empuñan hachas de guerra (el panel central de la pared sur está instalado en una puerta secreta que permite acceder a la zona 29b).

Entre varias criaturas cuya Fuerza combinada sea de 20 o más podrán levantar la tapa del sarcófago. Al hacerlo, se activará un conjuro de *boca mágica* que reprenderá a los intrusos en idioma enano: “¡Deshonráis a nuestro amado rey! ¡Que su tumba sea también la vuestra!”. Tras esta advertencia, las diez hachas de guerra se separarán de sus paneles (estén en las paredes o no; consulta “Tesoro”) y atacarán a los intrusos que haya en la estancia. Usa el perfil de la **espada voladora** para todas las hachas de guerra de cristal.

El sepulcro contiene jirones de un sudario negro, el polvo y los huesos de un enano innominado y, además, los restos de un topo que quedó encerrado junto al cuerpo del enano por accidente.

**Tesoro.** Si se hace con cuidado, se pueden extraer los paneles de cristal de las paredes. Cada uno pesa 50 libras y tiene un valor de 500 po (o 50 po sin su hacha de guerra de cristal).

### 29B. PRIMER PASILLO INTERMEDIO

Este pasillo está lleno de polvo y telarañas. Termina en una puerta no cerrada con llave que da paso al siguiente pasillo.

### 29C. SEGUNDO PASILLO INTERMEDIO

Este pasillo está saturado de polvo y telarañas. Termina en una pared vacía que alberga una puerta secreta oculta, cerrada con llave y cuyo mecanismo para abrirla está ubicado en el fondo de un pozo oculto.

**Trampa de pozo.** El pozo ubicado en este pasillo tiene 10 pies de ancho y 30 pies de profundidad. Cualquier aventurero que inspeccione el suelo en busca de trampas y supere una prueba de Sabiduría (Percepción) CD 20 lo detectará. Al colocar un peso de 50 libras o más sobre la tapa del pozo, esta se abrirá como una trampilla y cualquier criatura que se encuentre sobre ella caerá y sufrirá 10 (3d6) de daño contundente. El pozo permanecerá abierto durante 1 minuto; luego, su tapa volverá a cerrarse mediante unos resortes ocultos. La trampa podrá abrirse superando una prueba de Fuerza CD 20. Clavar algunos pinchos o piquetas en el borde de la tapa del pozo evitará que esta se abra.

Cualquier aventurero que se halle en el interior del pozo podrá intentar desactivar el mecanismo de resorte mediante una prueba de Destreza CD 15, utilizando herramientas de

ladrón. Solo podrá hacerlo si es capaz de llegar al mecanismo y puede ver en la oscuridad.

Hay un botón de piedra oculto entre las losas del fondo del pozo. Al presionarlo se abrirá la puerta secreta que permite acceder a la zona 29d. Un personaje que inspeccione el fondo del pozo encontrará el botón si supera una prueba de Sabiduría (Percepción) CD 12.

### 29D. DIOSOS Y DEMONIOS

**Estatuas.** Cuatro esculturas de piedra que representan a imperiosos enanos vigilan esta cámara. Tienen 9 pies de alto.

**Tapiz.** Colgado en la pared sur, entre las estatuas de Moradin y Berronar, hay un grueso tapiz que representa al rey Melair, con su adamantino pico de guerra en la mano, mientras lucha contra un gusano púrpura (el textil está demasiado enmohecido y deshilachado como para tener algún valor).

**Pared mágica.** El muro que hay detrás del tapiz es una conjuración mágica. No se detectará como tal bajo el efecto de un conjuro de *detectar magia*, pero se desvanecerá si es objeto de un conjuro de *disipar magia* lanzado con éxito (CD 16). También desaparecerá al quedar comprendido dentro del área de un conjuro de *campo antimagia*. De lo contrario, el muro parecerá sólido a la vista y al tacto.

Las esculturas representan a las deidades enanas: Moradin (dios de la creación), Berronar Plata Auténtica (dios del calor hogareño), Clangeddin Barba Plateada (dios de la guerra) y Marthammor Duin (dios de la exploración). Hay un demonio atrapado en cada estatua (consulta “Demonios atrapados”, a continuación).

Cada una es un objeto Grande con CA 15, 100 puntos de golpe e inmunidad a los daños psíquico y de veneno. Para derribar una escultura será necesario superar una prueba de Fuerza (Atletismo) CD 22. Si se tira una estatua o esta recibe 10 o más de daño, se agrietará lo suficiente como para que el demonio contenido en su interior emerja en una nube de pestilente bruma negra. Después, adoptará su forma verdadera en el espacio desocupado más cercano.

**Demonios atrapados.** Los enanos Melairkyn atraparon a cuatro demonios en las esculturas después de que sus intentos de desterrarlos fracasaran: un **barlgura** en la de Moradin, un **hezrou** en la de Berronar, un **vrock** en la de Clangeddin y un **glabrezu** en la de Marthammor. Durante sus siglos de confinamiento, el glabrezu ha averiguado cómo contactar telepáticamente con las criaturas que acceden a esta sala. Usando su telepatía, intentará engañar a algún intruso para que lo libere. Aunque los otros tres demonios tienen telepatía, no son lo suficientemente poderosos como para usar esa característica mientras se encuentran atrapados en sus estatuas.

El glabrezu hará contacto telepático con un personaje al azar, felicitándolo por llegar tan lejos y afirmando tener el conocimiento y el poder para revelarle el camino a la verdadera tumba del rey Melair. Prometerá (con sinceridad) hacerlo a cambio de que lo libere de su cautiverio. Si se hace esto, el glabrezu lanzará *disipar magia* en la pared situada tras el tapiz, permitiendo acceder a las zonas 29e y 29f; luego, dejará que los aventureros profanen el lugar de descanso del rey Melair antes de atacarlos. En el caso de que necesite aliados, derribará más estatuas para liberar a los otros demonios. Estos últimos, más débiles, obedecerán al glabrezu mientras ello les beneficie.

Si el primer personaje al que aborde se niega a ayudar al glabrezu a escapar, este se irá poniendo en contacto con cada uno de los otros miembros del grupo sucesivamente. Si entiende que no va a conseguir persuadir a ninguno de los aventureros, les insultará con viles epítetos y jurará destruirles en cuanto consiga quedar libre.



**VARIOS MONSTRUOS: NIVELES 1 A 5**

| Nivel del personaje | Valor de desafío |     |     |     |     |     |     |     |     |
|---------------------|------------------|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|
|                     | 1/8              | 1/4 | 1/2 | 1   | 2   | 3   | 4   | 5   | 6   |
| 1                   | 1:2              | 1:1 | 3:1 | 5:1 | —   | —   | —   | —   | —   |
| 2                   | 1:3              | 1:2 | 1:1 | 3:1 | 6:1 | —   | —   | —   | —   |
| 3                   | 1:5              | 1:2 | 1:1 | 2:1 | 4:1 | 6:1 | —   | —   | —   |
| 4                   | 1:8              | 1:4 | 1:2 | 1:1 | 2:1 | 4:1 | 6:1 | —   | —   |
| 5                   | 1:12             | 1:8 | 1:4 | 1:2 | 1:1 | 2:1 | 3:1 | 5:1 | 6:1 |

**VARIOS MONSTRUOS: NIVELES 6 A 10**

| Nivel del personaje | Valor de desafío |      |      |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |
|---------------------|------------------|------|------|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|
|                     | 1/8              | 1/4  | 1/2  | 1   | 2   | 3   | 4   | 5   | 6   | 7   | 8   | 9   | 10  |
| 6                   | 1:12             | 1:9  | 1:5  | 1:2 | 1:1 | 2:1 | 2:1 | 4:1 | 5:1 | 6:1 | —   | —   | —   |
| 7                   | 1:12             | 1:12 | 1:6  | 1:3 | 1:1 | 1:1 | 2:1 | 3:1 | 4:1 | 5:1 | —   | —   | —   |
| 8                   | 1:12             | 1:12 | 1:7  | 1:4 | 1:2 | 1:1 | 2:1 | 3:1 | 3:1 | 4:1 | 6:1 | —   | —   |
| 9                   | 1:12             | 1:12 | 1:8  | 1:4 | 1:2 | 1:1 | 1:1 | 2:1 | 3:1 | 4:1 | 5:1 | 6:1 | —   |
| 10                  | 1:12             | 1:12 | 1:10 | 1:5 | 1:2 | 1:1 | 1:1 | 2:1 | 2:1 | 3:1 | 4:1 | 5:1 | 6:1 |

**VARIOS MONSTRUOS: NIVELES 11 A 15**

| Nivel del personaje | Valor de desafío |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |
|---------------------|------------------|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|
|                     | 1                | 2   | 3   | 4   | 5   | 6   | 7   | 8   | 9   | 10  | 11  | 12  | 13  | 14  | 15  |
| 11                  | 1:6              | 1:3 | 1:2 | 1:1 | 2:1 | 2:1 | 2:1 | 3:1 | 4:1 | 5:1 | 6:1 | —   | —   | —   | —   |
| 12                  | 1:8              | 1:3 | 1:2 | 1:1 | 1:1 | 2:1 | 2:1 | 3:1 | 3:1 | 4:1 | 5:1 | 6:1 | —   | —   | —   |
| 13                  | 1:9              | 1:4 | 1:2 | 1:2 | 1:1 | 1:1 | 2:1 | 2:1 | 3:1 | 3:1 | 4:1 | 5:1 | 6:1 | —   | —   |
| 14                  | 1:10             | 1:4 | 1:3 | 1:2 | 1:1 | 1:1 | 2:1 | 2:1 | 3:1 | 3:1 | 4:1 | 4:1 | 5:1 | 6:1 | —   |
| 15                  | 1:12             | 1:5 | 1:3 | 1:2 | 1:1 | 1:1 | 1:1 | 2:1 | 2:1 | 3:1 | 3:1 | 4:1 | 5:1 | 5:1 | 6:1 |

**VARIOS MONSTRUOS: NIVELES 16 A 20**

| Nivel del personaje | Valor de desafío |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |
|---------------------|------------------|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|
|                     | 2                | 3   | 4   | 5   | 6   | 7   | 8   | 9   | 10  | 11  | 12  | 13  | 14  | 15  | 16  | 17  | 18  | 19  | 20  |
| 16                  | 1:5              | 1:3 | 1:2 | 1:1 | 1:1 | 1:1 | 2:1 | 2:1 | 2:1 | 3:1 | 4:1 | 4:1 | 5:1 | 5:1 | 6:1 | —   | —   | —   | —   |
| 17                  | 1:7              | 1:4 | 1:3 | 1:2 | 1:1 | 1:1 | 1:1 | 2:1 | 2:1 | 2:1 | 3:1 | 3:1 | 4:1 | 4:1 | 5:1 | 6:1 | —   | —   | —   |
| 18                  | 1:7              | 1:5 | 1:3 | 1:2 | 1:1 | 1:1 | 1:1 | 2:1 | 2:1 | 2:1 | 3:1 | 3:1 | 4:1 | 4:1 | 5:1 | 6:1 | 6:1 | —   | —   |
| 19                  | 1:8              | 1:5 | 1:3 | 1:2 | 1:2 | 1:1 | 1:1 | 1:1 | 2:1 | 2:1 | 2:1 | 3:1 | 3:1 | 4:1 | 4:1 | 5:1 | 6:1 | 6:1 | —   |
| 20                  | 1:9              | 1:6 | 1:4 | 1:2 | 1:2 | 1:1 | 1:1 | 1:1 | 1:1 | 2:1 | 2:1 | 2:1 | 3:1 | 3:1 | 4:1 | 4:1 | 5:1 | 5:1 | 6:1 |

golpe máximos de cada personaje y sé cauteloso con cualquier criatura capaz de derrotar a un personaje con un solo ataque, a menos que estés diseñando un combate que aspira a ser especialmente letal.

Del mismo modo, confronta los puntos de golpe de los monstruos con el daño que se espera que causen los aventureros más fuertes del grupo, buscando objetivos que puedan morir de un solo golpe. Si un número significativo de enemigos cae en los primeros asaltos de combate, el encuentro puede resultar demasiado fácil.

Asimismo, comprueba si las habilidades más letales del monstruo piden tiradas de salvación contra las que la mayoría de personajes sean débiles, del mismo modo que si las habilidades ofensivas de los aventureros afectan a las tiradas de salvación más débiles de los monstruos.

Si las únicas criaturas entre las que puedes elegir para un valor de desafío determinado no encajan bien con las capacidades de los personajes, no temas volver al paso 3. Alterando tu valor de desafío objetivo y el número de criaturas en el encuentro, puedes encontrar diferentes opciones a partir de las cuales crear el encuentro.

**PASO 5: ADEREZAR**

Un encuentro es mucho más que blandir armas y lanzar conjuros, pueden pasar muchas cosas. Los enfrentamientos más interesantes tienen en cuenta la personalidad o comportamiento de los monstruos. Considera, por ejemplo, si se puede hablar con ellos o si actúan en concierto. Otros posibles factores incluyen la naturaleza del entorno físico, como obstáculos o características del lugar que influyan en el combate, así como la posibilidad, siempre existente, de que ocurra algo inesperado.

Si ya tienes alguna idea de cómo aderezar tu encuentro, adelante, termina tu creación. De otro modo, echa un vistazo a las secciones siguientes, que contienen algunos consejos sobre cómo añadir elementos de interés a las sencillas mecánicas de un combate.

**PERSONALIDAD DE LOS MONSTRUOS**

Para profundizar en la personalidad de un monstruo, puedes usar las tablas del capítulo 4 del *Dungeon Master's Guide*, utilizar la tabla “Personalidad de los monstruos” presentada a continuación o simplemente tomar unas



cuantas notas basándote en la descripción de la criatura en el *Monster Manual*. Puedes recurrir a estas ideas durante el combate para ayudarte a interpretar a los monstruos y elegir sus acciones. Para no complicarte demasiado, puedes asignar los mismos rasgos de personalidad a todo el grupo de enemigos. Por ejemplo, una banda de forajidos podrían consistir en un grupo de rebeldes fanfarrones, mientras que los integrantes de otra banda quizá estén siempre alerta y listos para huir al menor signo de peligro.

PERSONALIDAD DE LOS MONSTRUOS

| d8 | Personalidad                                            |
|----|---------------------------------------------------------|
| 1  | Cobarde; tiende a rendirse.                             |
| 2  | Avaricioso; quiere tesoro.                              |
| 3  | Fanfarrón; se muestra bravucón, pero huirá del peligro. |
| 4  | Fanático; está dispuesto a morir en combate.            |
| 5  | Chusma; mal adiestrado, se asusta con facilidad.        |
| 6  | Valiente; mantiene la posición.                         |
| 7  | Bromista; se burla de sus enemigos.                     |
| 8  | Matón; no cree que pueda perder.                        |

RELACIONES ENTRE MONSTRUOS

¿Hay rivalidades, odios o apegos entre los monstruos de un encuentro? Si es así, puedes usar esas relaciones para influir en su comportamiento durante el combate. La muerte de un líder amado podría llevar a sus seguidores a un frenesí, un monstruo podría huir si su cónyuge muere o un siervo maltratado estar dispuesto a traicionar a su amo a cambio de su vida.

RELACIONES ENTRE MONSTRUOS

| d6 | Relación                                                                         |
|----|----------------------------------------------------------------------------------|
| 1  | Tiene un rival; quiere que sufra un aliado al azar.                              |
| 2  | Maltratado por los demás; se queda en la retaguardia, traiciona en cuanto pueda. |
| 3  | Adorado; sus aliados morirán por él.                                             |
| 4  | Marginado por el grupo; sus aliados le ignoran.                                  |
| 5  | Antisocial; solo se preocupa de sí mismo.                                        |
| 6  | Le ven como un matón; sus aliados quieren que sea derrotado.                     |

TERRENO Y TRAMPAS

Solo unos pocos elementos son necesarios para que un campo de batalla pase de ser un aburrido solar a convertirse en un terreno interesante. Considera emplazar tu encuentro en un área que sería desafiante por sí misma, incluso sin que tuviera lugar un combate en ella. ¿Qué peligros potenciales atraerán la atención de los jugadores, antes o durante la pelea? ¿Por qué hay monstruos acechando en esta zona? ¿Posee buenos escondites?

Para añadir detalles al azar al lugar en el que se desarrolla un encuentro, consulta las tablas del apéndice A del *Dungeon Master's Guide* para determinar características de la habitación o zona, peligros potenciales, obstáculos, trampas, etc.

EVENTOS ALEATORIOS

Piensa en qué cosas podrían suceder en el lugar si los aventureros nunca entraran. ¿Hacen turnos los guardias? ¿Qué otros personajes o monstruos podrían visitarlo? ¿Se reúnen

aquí las criaturas para comer o chismorrear? ¿Ocurren de vez en cuando fenómenos naturales, como vientos fuertes, temblores de tierra o borrascas? Los eventos aleatorios pueden añadir un elemento divertido e inesperado a los encuentros. Cuando estás convencido de que el resultado del combate es evidente, un acontecimiento inesperado puede hacer la situación mucho más interesante.

En el *Dungeon Master's Guide* hay varias tablas que puedes usar como inspiración para eventos aleatorios. Las tablas utilizadas para localizaciones de encuentros, lugares extraños y clima en la naturaleza del capítulo 5 de ese libro son un buen comienzo para los encuentros que se sucedan en el exterior. Por otro lado, las tablas del apéndice A son útiles para encuentros tanto de interior como de exterior, especialmente las tablas de obstáculos, trampas y trucos. Por último, puedes buscar inspiración en las tablas de encuentros aleatorios que se ubican en la sección siguiente de este mismo libro.

RIVALES A LA ALTURA

Las directrices anteriores asumen que te preocupa el equilibrio de tus encuentros de combate y que tienes suficiente tiempo para prepararlos. Si no cuentas con mucho tiempo o quieres indicaciones más sencillas pero menos precisas, la tabla “Rivales a la altura” presentada a continuación te ofrece una alternativa.

Esta tabla proporciona una manera de asignar a un personaje de cierto nivel un grupo de monstruos. La tabla recoge los valores de desafío que usar dependiendo de si incluyes uno, dos o cuatro monstruos por cada personaje de un nivel dado. Por ejemplo, mirando la fila de nivel 3 en la tabla, puedes ver que un monstruo de VD 1/2 es equivalente a un aventurero de nivel 3, de igual manera que dos monstruos de VD 1/4 o cuatro de VD 1/8.

RIVALES A LA ALTURA

| Nivel de personaje | 1 monstruo | 2 monstruos | 4 monstruos |
|--------------------|------------|-------------|-------------|
| 1                  | 1/4        | 1/8         | —           |
| 2                  | 1/2        | 1/4         | —           |
| 3                  | 1/2        | 1/4         | 1/8         |
| 4                  | 1          | 1/2         | 1/4         |
| 5                  | 2          | 1           | 1/2         |
| 6                  | 2          | 1           | 1/2         |
| 7                  | 3          | 1           | 1/2         |
| 8                  | 3          | 2           | 1           |
| 9                  | 4          | 2           | 1           |
| 10                 | 4          | 2           | 1           |
| 11                 | 4          | 3           | 2           |
| 12                 | 5          | 3           | 2           |
| 13                 | 6          | 4           | 2           |
| 14                 | 6          | 4           | 2           |
| 15                 | 7          | 4           | 3           |
| 16                 | 7          | 4           | 3           |
| 17                 | 8          | 5           | 3           |
| 18                 | 8          | 5           | 3           |
| 19                 | 9          | 6           | 4           |
| 20                 | 10         | 6           | 4           |



### 37B. SAUNA

**Caldera.** El calor emana de unos respiraderos integrados en los costados de un tanque cilíndrico de cobre instalado en el centro de la sala, que tiene 8 pies de alto y 5 pies de diámetro. Una tubería de cobre asciende desde el tanque y desaparece en el techo. Dentro del tanque ruge un **elemental de fuego**.

**Volante de hierro.** Una pequeña rueda de hierro sobresale de la pared, justo dentro de la puerta.

**Bancos.** Unos bancos de mármol negro rodean la pared.

Cuando el agua fría de un río subterráneo llega al tanque a través de la tubería, el elemental de fuego transforma el agua en vapor. Este sale por los conductos de ventilación laterales del cilindro, convirtiendo la habitación en una sauna.

La caldera es un objeto Grande con CA 11, 45 puntos de golpe e inmunidad a los daños de fuego, psíquico y de veneno. Si el tanque recibe más de 10 de daño, el elemental escapará y atacará a todas las demás criaturas con las que se encuentre hasta ser destruido.

La rueda de hierro está atascada debido a la herrumbre y será necesario superar una prueba de Fuerza (Atletismo) CD 15 para girarla. Al rotar la rueda en el sentido de las agujas del reloj, el agua correrá por la tubería hasta llegar al interior del tanque.

### 37C. SANTUARIO OCULTO DE ABBATHOR

Este santuario de Abbathor, el dios enano de la codicia, se construyó sin el conocimiento de los sacerdotes del templo. Contiene lo siguiente:

**Estatua.** Frente a la puerta secreta hay una estatua de 8 pies de alto que representa a un enano de ojos porcinos sentado en un trono. Tiene las yemas de los dedos de ambas manos unidas entre sí; en los dedos luce ocho anillos de piedra engastados con gemas.

**Pozo abierto.** Delante de la escultura se sitúa un pozo abierto de 10 pies de profundidad, en cuyo fondo se ha instalado un cepo de hierro de carga por resorte, en torno al cual se aprecian trozos de roca y huesos de enano.

Un acólito del templo halló este santuario, pero no vio el foso, que estaba escondido bajo un falso suelo de piedra. Cuando este cedió bajo sus pies, el enano cayó en el letal cepo de hierro del fondo. El suelo nunca se reemplazó, como tampoco se retiró el cuerpo del acólito. El cepo de hierro y sus resortes se han oxidado y congelado con el paso del tiempo.

**Tesoro.** El enano tenía una pata hecha de mithral (75 po) que sustituía a una de sus piernas, pero no llevaba nada más de valor.

Las gemas engastadas en los anillos de piedra de la estatua incluyen dos sardónices (50 po cada uno), dos circonitas (50 po cada una), una amatista (100 po), dos granates (100 po cada uno), una espinela (100 po) y una turmalina (100 po). Se pueden extraer con facilidad.

## 38. RECÁMARAS AMPLIAS

Esta sala está flanqueada por dos recámaras semicirculares vacías.

## 39. RELICARIO DEL TEMPLO

Los enanos guardaban muchas de sus preciadas reliquias en este lugar.

### 39A. GALERÍA SAQUEADA

Los duergars han destruido las reliquias que se exhibían aquí, incluyendo las estatuas expuestas en pedestales, las mesas de piedra sobre caballetes y los elaborados dioramas dispuestos sobre estas. Solo quedan montones de cascotes.

**Muro ilusorio.** La pared oeste de la habitación es una ilusión insustancial. Se desvanecerá ante los efectos de un conjuro de *disipar magia* lanzado con éxito (CD 16). No obstante, las criaturas y los objetos podrán atravesarlo sin necesidad de hacer esto.

### 39B. FRAGMENTOS DE UN BASTÓN DE JADE

**Nichos expositores.** Hay cuatro fragmentos de un bastón de jade roto tras unos cristales en unas hornacinas uniformemente espaciadas en la pared oeste. Estos espacios tienen 4 pies de alto, 1 pie de ancho, 1 pie de profundidad y están iluminados por una luz mágica ambiental.

**Puerta secreta.** Una puerta secreta ubicada en el muro sur da paso a la zona 39c.

El cristal que sella cada hornacina se puede romper con facilidad, lo que permite alcanzar el fragmento colocado en su interior. Al destruir cualquiera de ellas, la luz ambiental que surge de su interior se apagará.

**Tesoro.** En este momento, el bastón de jade está dividido en cinco piezas de 1 pie de largo: las cuatro que Halaster ha expuesto aquí, más una quinta que tiró. Un conjuro de *detectar magia* no revelará auras mágicas alrededor de los fragmentos del bastón. Cada una de las cinco piezas tiene un valor de 100 po solo por el jade. El fragmento que falta es la sección central del objeto, actualmente en las garras de un bullywug (consulta el nivel 8, zona 19c). Las dos primeras piezas (las dos secciones superiores del bastón) se pueden volver a unir en una sola sección utilizando un truco de *reparar*, al igual que las piezas cuarta y quinta (las dos secciones inferiores).

Si se halla la pieza restante, se podrá restaurar todo el bastón usando trucos de *reparar*. Cada lanzamiento del conjuro reparará uno de los puntos de ruptura del objeto. Si el bastón se completa, este se transformará en una serpiente de jade animada que tendrá el perfil de una **serpiente venenosa gigante**, con estos cambios:

- Es un autómatas que entenderá y obedecerá a quienquiera que esgrima el bastón cuando este se transforme.
- Tendrá inmunidad al daño de veneno y al estado “envenenado”. No necesita respirar, comer, beber o dormir.
- Cuando sus puntos de golpe descendan a 0, tira un d6. Si sale un 1, la serpiente se convertirá en polvo y quedará destruida. Con cualquier otro resultado, volverá a transformarse en bastón y se romperá en 1d4 + 1 piezas que deberán repararse mágicamente antes de poder volver a ser usado.

### 39C. LOS HUESOS DE MORNHYLD

**Huesos.** En el centro de la habitación hay un cráneo enano y doce huesos podridos, todos juntos girando suavemente en el aire.

**Escombros.** En el suelo, debajo de donde dan vueltas los huesos, descansa un cofre de piedra destrozado.

**Hornacina.** En la pared oeste se ha tallado una hornacina vacía (es el lugar donde estaba colocado el cofre en el pasado).

Una sacerdotisa enana llamada Mornhyld Crystalmantle vinculó su espíritu a Undermountain para toda la eternidad. La mayoría de sus huesos se convirtieron en polvo hace mucho tiempo. Los restos de la enana flotan sobre el cofre destrozado, cortesía de la magia de Halaster. Lanzar un conjuro de *disipar magia* sobre los huesos (CD 16) acabará con el efecto y hará que los restos del esqueleto caigan al suelo.



El espíritu incorpóreo de Mornhyld puede percibir cuándo un humanoide se acerca a 5 pies o menos de los huesos y, de inmediato, tratará de poseer a esa criatura. Si el objetivo no supera una tirada de salvación de Carisma CD 18, quedará poseído por el espíritu. Mientras esté en este estado, la criatura estará incapacitada y perderá el control de su cuerpo, aunque se mantendrá consciente. La posesión durará hasta que los puntos de golpe del cuerpo del objetivo se reduzcan a 0, la criatura abandone la sala, Mornhyld termine el efecto como acción adicional o el espíritu sea expulsado mediante algún efecto como el generado por el conjuro de *disipar el bien y el mal*. Si supera la tirada de salvación o finaliza la posesión, la criatura no podrá volver a ser poseída por este espíritu durante las siguientes 24 horas.

Si Mornhyld fracasa a la hora de poseer a una criatura, podrá intentar poseer a otra en su siguiente turno. El espíritu tendrá un bonificador de +1 a la iniciativa.

Precisará de un cuerpo huésped antes de poder comunicarse. Mientras esté poseyendo a un humanoide, usará su cuerpo para compartir los siguientes secretos, lo que hará durante una breve conversación:

- “El corazón de la montaña está sellado detrás de las puertas de basalto negro. Solo un rey enano puede abrirlas. En el corazón de la montaña encontraréis vuestra propia grandeza” (mira la zona 15).
- “Cuando entréis en una habitación, pronunciad la palabra “xunderbrok” y que todos la escuchen. Puede que seáis recompensados” (los personajes que entiendan el idioma enano sabrán que la palabra significa “tesoro secreto”).
- “Los demonios invadieron nuestro templo, pero los atrapamos en unas estatuas en este nivel. Cuidado con ellas” (consulta la zona 29d).

## 40. SALA DE MÚSICA

Los personajes que no hagan ningún esfuerzo por ocultar su llegada alertarán a las criaturas de esta cámara abovedada de 20 pies de altura tallada en la roca viva. La habitación contiene lo siguiente:

**Pilares de cuarzo.** En las esquinas de la sala se levantan unas brillantes columnas de cuarzo.

**Duergars.** Hay dos **duergars** inspeccionando un arco de piedra incrustado en el centro de la pared este.

**Instrumentos.** Un órgano cuyos tubos están tallados en estalagmitas sobresale de la pared sur. Su banco y sus teclas están fabricadas en oro pulido y mármol negro. Dos grandes timbales de cobre están junto a la pared oeste. Sobre ellos descansa una tuba de latón brillante.

Los duergars se han tomado un descanso durante el saqueo para examinar el arco de la pared este. Se volverán invisibles si detectan que otras criaturas se acercan, tras lo que se colocarán detrás de los pilares situados al norte para comprobar quién llega. Entonces se escabullirán hacia la zona 15a para alertar a los enanos grises ubicados allí. Evitarán entrar en combate en esta sala. Además de sus armas y armaduras, estos duergars poseen tesoro (mira “Tesoro”, un poco más adelante).

### PORTAL DE ARCO AL NIVEL 11

El arco encastrado en la pared este es uno de los portales mágicos de Halaster (mira “Portales”, en la página 12). Tallada en la dovela central del arco hay una marca con forma de mano, en cuya palma se ha inscrito un símbolo que representa a la magia. Las reglas para este portal son las siguientes:

- Al lanzar el truco *mano de mago* y presionar con sus dedos espectrales la marca de la clave el portal se abrirá durante 1 minuto.
- Los aventureros deberán ser de nivel 11 o superior para pasar por este portal (consulta “Jhesiyra Kestellharp”, en la página 10). La primera criatura en atravesarlo activará una runa antigua (mira “Runas antiguas”, en la página 12).
- Cualquier criatura que cruce el portal aparecerá en la zona 2b del nivel 11, en el espacio desocupado más cercano al portal idéntico allí ubicado.

## INSTRUMENTOS

Una inspección de la sala permitirá a los aventureros examinar los instrumentos musicales más de cerca.

**Tuba de latón.** A este instrumento voluminoso le falta la boquilla, que los personajes podrán encontrar en la zona 19. Sin esta, la tuba no podrá emitir su profundo y característico sonido. Tiene un valor de 30 po y pesa 30 libras.

**Timbales.** Al ser golpeados, estos dos instrumentos de cobre producen un estruendoso y potente sonido. Cada timbal tiene un valor de 50 po y pesa 100 libras.

**Órgano de estalagmitas.** Este monstruoso órgano de tubos produce unos tonos térreos y profundos gracias a sus estalagmitas huecas, lo que se consigue pisando sus pedales de piedra y presionando sus teclas de mármol. La música del órgano no solo inundará esta sala, sino que también resonará mágicamente por todo el templo (zona 15) y alertará a las criaturas que allí se encuentren. Si los duergars aún están presentes en el santuario, enviarán a cuatro de ellos a investigar el alboroto en la zona y acallar la música. Las estalagmitas del órgano forman parte de la caverna en la que se ha excavado esta sala, por lo que combinan a la perfección con el suelo y la pared circundantes.

## TESORO

Cada duergar lleva consigo un saco de artículos robados. Uno contiene una estatuilla de plata de un buey (25 po), una pequeña campanilla de mithral (25 po) y una jarra de peltre esculpida con la forma de un dragón dorado y con amatistas a modo de ojos (250 po). El otro alberga un pequeño espejo trapezoidal enmarcado en ónice (25 po) y un parche ocular de cuero con un heliotropo (50 po) engastado.

## 41. LETRINAS

Esta habitación alberga cuatro letrinas de piedra. Todas tienen agujeros practicados en el suelo sobre fosas sépticas en desuso. Hay un **slaad gris** invisible escondido en la que está situada más al sur. Atacará a cualquiera que la inspeccione o pretenda usarla.

## 42. POZO OCULTO

Un tramo de losas falsas de este corredor oculta un pozo cuadrado de 10 pies de lado por 20 pies de profundidad. Cualquier aventurero que inspeccione el suelo en busca de trampas y supere una prueba de Sabiduría (Percepción) CD 20 detectará las losas de aspecto extraño. Al soportar un peso de al menos 20 libras, el suelo se hundirá, haciendo que cualquier criatura que se encuentre sobre este caiga y reciba 7 (2d6) de daño contundente.

Además, hay un *glifo custodio* situado en el fondo del pozo que detonará cuando una criatura caiga en él. Al activarse, el glifo producirá un estallido de energía mágica. Todas las criaturas que se encuentren en el pozo deberán hacer una tirada de salvación de Destreza CD 22. Recibirán 36 (8d8) daño de fuego si la fallan, o la mitad de ese daño si la superan.



### 43. TÚNELES DE LAS MOLES SOMBRÍAS

Estos corredores de 8 pies de altura son producto de las moles sombrías de la zona 34. Los tres túneles convergen en uno que desciende a medida que discurre hacia el sureste y que, al final, llega hasta el nivel 7. Todos estos corredores están llenos de escombros.

### 44. DEPENDENCIAS DE LOS ACÓLITOS

Esta habitación circular tiene un techo abovedado de 30 pies de altura y las siguientes características:

**Mobiliario.** Hay seis camas de piedra junto a las paredes, con sus correspondientes cabeceros. Sobre ellas se sitúan unas hornacinas poco profundas y vacías. Al pie de cada una de las camas se encuentra un cofre de piedra que han roto al abrirlo a golpes.

**Estatuas destrozadas.** Unas estatuillas de alabastro de reyes enanos yacen destrozadas por el suelo (anti-guamente estaban colocadas en las hornacinas de las paredes, pero los duergars las destruyeron y luego rompieron los cofres para saquearlos).

### 45. DEPENDENCIAS DE LOS ACÓLITOS

Esta estancia tiene las mismas características que la de la zona 44.

### 46. CÁMARA QUEMADA

Las paredes y el suelo de esta estancia abovedada de 30 pies de altura están ennegrecidos por el fuego y sus muebles parecen haber sido incinerados. Trozos de madera y piedra carbonizados yacen diseminados por el suelo.

Cualquier personaje que examine la sala y supere una prueba de Inteligencia (Investigación) CD 20 se dará cuenta de que algún tipo de deflagración mágica ha causado estos daños y, además, de que esta comenzó en el centro de la cámara. No hay nada que indique qué fue lo que desencadenó semejante devastación.

### 47. PASILLOS DE LOS FIELES

Hace mucho, los devotos de Dumathoin caminaban por estos pasillos para llegar a sus dependencias del templo. Ahora, la magia de Halaster y sus guardianes ocupan estas zonas.

#### 47A. PORTALES DE ARCO A LOS NIVELES 13 Y 18

**Cadáveres.** Los cadáveres de dos duergars (de ambos sexos) yacen tendidos en el centro de la habitación.

**Portales de arco.** Hay dos arcos de piedra incrustados en las paredes, uno al norte y otro al sur.

**Acechadores.** Halaster ha situado a dos **acechadores invisibles** en este lugar. Atacarán a cualquier criatura que se acerque a 10 pies o menos de alguno de los portales o que salga de estos.

El varón duergar fue el primero en caer asesinado por los acechadores invisibles. Su compañera vino en su busca minutos después y corrió la misma suerte. Ambos enanos grises llevan armaduras de placas de color grisáceo. Sus escudos de hierro, picos de guerra y jabalinas descansan cerca. No poseen ningún tesoro.

**Portal de arco del norte.** El arco del norte es uno de los portales mágicos de Halaster (mira "Portales", en la página 12). Está decorado con imágenes incrustadas de goblins danzantes. En su dovella central aparece esculpida la palabra "Re". Sus reglas son las siguientes:

- El portal se abre durante 1 minuto si una criatura se pone a menos de 5 pies del arco y canta la nota Re o la toca con un instrumento musical.
- Los aventureros deberán ser de nivel 12 o superior para pasar por este portal (consulta "Jhesiyra Kestellharp", en la página 10). La primera criatura en atravesarlo activará una runa antigua (mira "Runas antiguas", en la página 12).
- Cualquier criatura que cruce el portal aparecerá en la zona 7b del nivel 13, en el espacio desocupado más cercano al portal idéntico allí ubicado.

**Portal de arco del sur.** Este arco es otro de los portales de Halaster, cuyas jambas están talladas con las formas de un elfo y una elfa ataviados con poca ropa y con los dedos en sus labios en señal de silencio. Sus reglas son las siguientes:

- Al lanzar un conjuro de *silencio* haciendo que el arco entre dentro de su zona de efecto el portal se abrirá durante 1 minuto.
- Los aventureros deberán ser de nivel 15 o superior para pasar por este portal (consulta "Jhesiyra Kestellharp", en la página 10). La primera criatura en atravesarlo activará una runa antigua (mira "Runas antiguas", en la página 12).
- Cualquier criatura que cruce el portal aparecerá en la zona 6 del nivel 18, en el espacio desocupado más cercano al portal idéntico allí ubicado.

#### 47B. RISITAS

Esta sala forma un bucle que contiene uno de los efectos regionales de Halaster (consulta "Guarida de Halaster", en la página 311). A medida que los aventureros avancen por un lado del bucle rectangular, escucharán pasos y risitas a la vuelta de la siguiente esquina. Los sonidos permanecerán ante ellos mientras den vueltas al bucle, pero se detendrán si los personajes se acercan desde dos direcciones al mismo tiempo. Este efecto es fruto de un inofensivo truco de *ilusión menor*.

### 48. DEPENDENCIAS DEL SUMO SACERDOTE

**Recámaras.** Estas paredes están conformadas por siete recámaras vacías.

**Cama de mármol.** Hay una cama de mármol blanco en el centro de la estancia. Los postes de sus esquinas se han tallado para asemejarse a guerreros enanos en posición de firmes.

**Duergar fallecida.** A los pies de la cama se sitúa un arcón de piedra con la tapa abierta. Las piernas de una duergar fallecida sobresalen de su interior. Su pico de guerra se encuentra cerca, en el suelo.

La duergar abrió el cofre sin percatarse de la trampa que albergaba y murió asaeteada por los dardos disparados por un mecanismo de resorte. Sus compañeros han saqueado cuidadosamente la mayor parte del contenido del arcón, abandonando su cadáver acribillado por los dardos dentro de este.

## CONCLUSIÓN

Si se permite a los duergars continuar saqueando el nivel, puede que encuentren la tumba perdida del rey Melair, saqueen sus tesoros y vuelvan a internarse con ellos en el Underdark.

Si los demonios atrapados en la zona 29 son liberados, se convertirán en la amenaza dominante del nivel, dando caza y destruyendo con extrema violencia a otros posibles cazatesoros.





## NIVEL 7: CASTILLO DE MADDGOTH

**E**L CASTILLO DE MADDGOTH ESTÁ DISEÑADO para cuatro personajes de nivel 9, que deberían acumular los suficientes PX como para alcanzar el nivel 10. Los aventureros tendrán la oportunidad de forjar endeble alianzas con algunos de los monstruos de este nivel. Otorga PX por estas criaturas como si los personajes las hubieran derrotado en combate.

El nivel lleva el nombre de la fortaleza en miniatura a escala 1/12 ubicada en una de sus cavernas. Ese castillo sirve como la base de operaciones de Maddgoth, un asesino en serie que atrae a otros magos hasta su guarida para matarlos y quedarse con sus canalizadores arcanos y sus libros de conjuros como trofeos. Maddgoth no estará en casa cuando los aventureros lleguen por primera vez, pero podrá aparecer más adelante (consulta “Conclusión”, en la página 108). La mayoría de las criaturas quedan reducidas a una doceava parte de su tamaño normal al acercarse al castillo de Maddgoth, lo que les permite desenvolverse mejor en su interior. Ya sea por diseño o debido a algún error, la magia que provoca la miniaturización no afecta a todas las criaturas, como descubrirán los personajes que exploren la fortaleza.

### EL CASTILLO ORIGINAL DE MADDGOTH

*Undermountain: Maddgoth's Castle*, escrito por Steven E. Schend y publicado en 1996, fue el segundo de los tres módulos de la efímera serie de aventuras “Dungeon Crawl”, diseñada para la segunda edición de D&D. *Waterdeep: La Mazmorra del Mago Loco* toma prestadas algunas de las ideas de esa aventura anterior y presenta una versión alternativa de la fortaleza a escala de Maddgoth para la quinta edición y para este producto.

## ¿QUÉ HABITA AQUÍ?

Maddgoth entra y sale de Undermountain con la ayuda de un *anillo astado* similar al que usa Halaster Blackcloak. Mientras está ausente, su homúnculo vigila su castillo. Un dragón feérico también ha descubierto la fortaleza y la ha ocupado para usarla como guarida. Para llegar al castillo, los aventureros deberán viajar a través de unas cavernas habitadas por una familia de olvidadizos gigantes de piedra.

### GIGANTES DE PIEDRA

Hace diez años, Halaster embaucó a una familia de gigantes de piedra para que vinieran hasta Undermountain y los despojó de la mayoría de sus recuerdos. Saben quiénes son y pueden recordar los hechos ocurridos durante las 8 horas previas, pero todo lo que haya sucedido antes se habrá perdido en una nebulosa y lo olvidarán al poco tiempo. Todos sus recuerdos del mundo de la superficie y sus habitantes se desvanecieron hace mucho.

Los gigantes de piedra son irascibles y egoístas pero no malvados. Tratarán cualquier invasión de humanoides como si fuera una plaga de parásitos, nada más, y los intentos de parlamentar con ellos caerán por lo general en saco roto. No tienen constancia de la existencia de la fortaleza en miniatura ubicada en el corazón de sus dominios porque flota en medio de una gran caverna, más allá del alcance de su visión en la oscuridad.

El dragón feérico que tiene por guarida el castillo de Maddgoth acostumbra a atormentar a los gigantes. Tras volverse invisible sale y usa conjuros de ilusionismo para sellar pasajes, crear falsos túneles y hacer alteraciones temporales en las cuevas de estos. Dichas bromas pesadas del dragón feérico solo han conseguido irritar aún más a los gigantes de piedra. Estos, que nunca han visto a la criatura, sospecharán



que los aventureros podrían ser los responsables. Para ganarse la confianza de esta familia, los personajes deberán averiguar el origen de las bromas y ponerles fin. Sin embargo, incluso si tienen éxito, sus esfuerzos quedarán pronto en el olvido a medida que la magia de Halaster vaya erosionando los recuerdos de los gigantes.

Los gigantes de piedra de mayor edad, Gravilok y Speleosa, son pareja. Tienen cuatro hijos adultos: dos varones, Qurrok y Rhodos, y dos mujeres, Obsidia y Xorta.

## OTTO, EL DRAGÓN FEÉRICO

Un dragón feérico violeta llamado Otto llegó hasta este lugar atraído por la magia que Halaster insufló a estas cuevas. Al descubrir el castillo de Maddgoth, Otto decidió trasladarse al mismo. El dragón no se vio afectado por la magia reductiva de la fortaleza y se instaló cómodamente en su nuevo hogar. Se alimenta de murciélagos y otros bichos que encuentra en la caverna circundante.

Cuando se aburre, se hace invisible y sale a hurtadillas para usar sus conjuros y crear modificaciones ilusorias en las cuevas de los gigantes de piedra, lo que confunde a estos últimos y divierte al dragón feérico. Los gigantes no tienen ni idea de quién o qué causa estas pesadas bromas mágicas.

Al dragón le gustaría librarse del homúnculo de Maddgoth, que se ha convertido en un molesto recordatorio de quién es el verdadero propietario del castillo. Otto ha derrotado al homúnculo en combate físico más de una vez, pero este sigue reapareciendo. El dragón ha llegado a la conclusión de que la única forma de deshacerse del ser definitivamente es sacarlo a la fuerza de la fortaleza y dejarlo atrapado en otro lugar. Si los aventureros hacen esto por el dragón feérico, Otto les permitirá usar el castillo para descansar y relajarse, siempre que no se queden más tiempo del debido o saqueen este espacio.

### PERFIL MODIFICADO

Mientras está dentro de la fortaleza, el dragón feérico mide 12 pies de largo en relación con su entorno, ya que su tamaño no se ve alterado por la reducción mágica del castillo. Otto tiene un valor de desafío de 3 (700 PX) y los siguientes cambios en su perfil:

- Es Grande y posee 104 (16d10 + 16) puntos de golpe.
- Tiene una puntuación de Fuerza de 18 (+4) y su ataque de mordisco causa 11 (2d6 + 4) de daño perforante al impactar.

El dragón se volverá invisible y huirá si sus puntos de golpe se ven reducidos a la mitad o menos. Intentará hallar un escondite dentro de la fortaleza, pero saldrá de la estructura si es necesario. Cuando se encuentra fuera del castillo, Otto posee el tamaño y el perfil de un **dragón feérico** violeta normal. Cada vez que el tamaño relativo de Otto disminuya, perderá los puntos de golpe que tuviera más allá de sus nuevos puntos de golpe máximos. Siempre que aumente el tamaño relativo de Otto, cualquier daño que haya recibido permanecerá y se restará de sus nuevos puntos de golpe máximos.

## HOMÚNCULO DE MADDGOTH

El homúnculo de Maddgoth está a la espera del regreso de su maestro. El hecho de que esta criatura no haya perecido sugiere que el mago aún está vivo. No obstante, su vínculo telepático se ha cortado, lo que indica que ambos ya no se encuentran en el mismo plano de existencia. No se sabe si esta separación ha sido voluntad de Maddgoth. El mago podría estar retenido en un semiplano, encarcelado en un *espejo atrapavidas* o recorriendo el Abismo, en lo que a cualquiera respecta.

El solitario homúnculo ansía reunirse con su creador. También quiere librar al castillo de Maddgoth del dragón feérico que lo ha usurpado. Los aventureros podrían impresionar al homúnculo y ganarse su confianza matando a Otto o asustándolo hasta hacerlo huir para siempre. El homúnculo no puede marcharse de la fortaleza, por orden de su amo. Si recibe una cantidad de daño que normalmente lo destruiría, volverá a tomar forma en el estudio de Maddgoth (zona 25a). Solo la muerte del mago destruirá al homúnculo para siempre.

### PERFIL MODIFICADO

Mientras se encuentra dentro del castillo, el homúnculo tiene 12 pies de alto en relación con su entorno, ya que su tamaño no se ve alterado por la reducción mágica de la fortaleza. Tiene un valor de desafío de 2 (450 PX) y los siguientes cambios en su perfil:

- Es Grande y posee 55 (10d10) puntos de golpe.
- Tiene una puntuación de Fuerza de 15 (+2) y su ataque de mordisco causa 9 (2d6 + 2) de daño perforante al impactar.
- Entiende los idiomas abisal, común, dracónico y gnom, pero no puede hablar.

Si se saca a esta criatura del castillo a la fuerza, su tamaño relativo volverá a ser Diminuto, de modo que su perfil será de nuevo el de un **homúnculo** normal. Cada vez que su tamaño relativo disminuya, perderá los puntos de golpe que tuviera más allá de sus nuevos puntos de golpe máximos. Y siempre que aumente su tamaño relativo, cualquier daño que haya recibido permanecerá y deberá restarse de sus nuevos puntos de golpe máximos.

## LAS CAVERNAS

Las moles sombrías han excavado los túneles que conectan este nivel de Undermountain con los niveles superiores e inferiores. A los gigantes de piedra no les gusta el destrozo que hacen estas criaturas e intentan espantarlas por todos los medios.

A menos que se indique otra cosa, todas las cámaras de este nivel han sido excavadas (no se han formado naturalmente) y sus techos se encuentran a 30 pies de altura. Los pasajes más anchos alcanzan los 20 pies de altura, ideales para los gigantes de piedra de 18 pies de alto que habitan aquí. Los túneles más estrechos tienen 5 pies de ancho y 8 pies de altura, de modo que son demasiado pequeños para que quepan los gigantes. Todas las cuevas y corredores están a oscuras, ya que los gigantes confían en su visión en la oscuridad para ver.

### 1. CAPARAZONES DE MOLE SOMBRÍA

A las moles sombrías les gusta reunirse aquí. El suelo de la gruta está lleno de caparazones de sus mudas.

### 2. CAVERNA VACÍA

Los gigantes de piedra rara vez visitan esta cueva, ya que no contiene nada de interés.

### 3. TRONO DE PIEDRA

**Trono.** Hacia el sur hay una gran protuberancia de piedra irregular que ha sido tallada con la forma de un trono; se ha hecho a medida para gigantes. Unos cristales de cuarzo azul sobresalen de la roca.

**Señal de advertencia.** Se ha grabado una gran "X" en el suelo del pasaje que conduce hacia la zona 4.

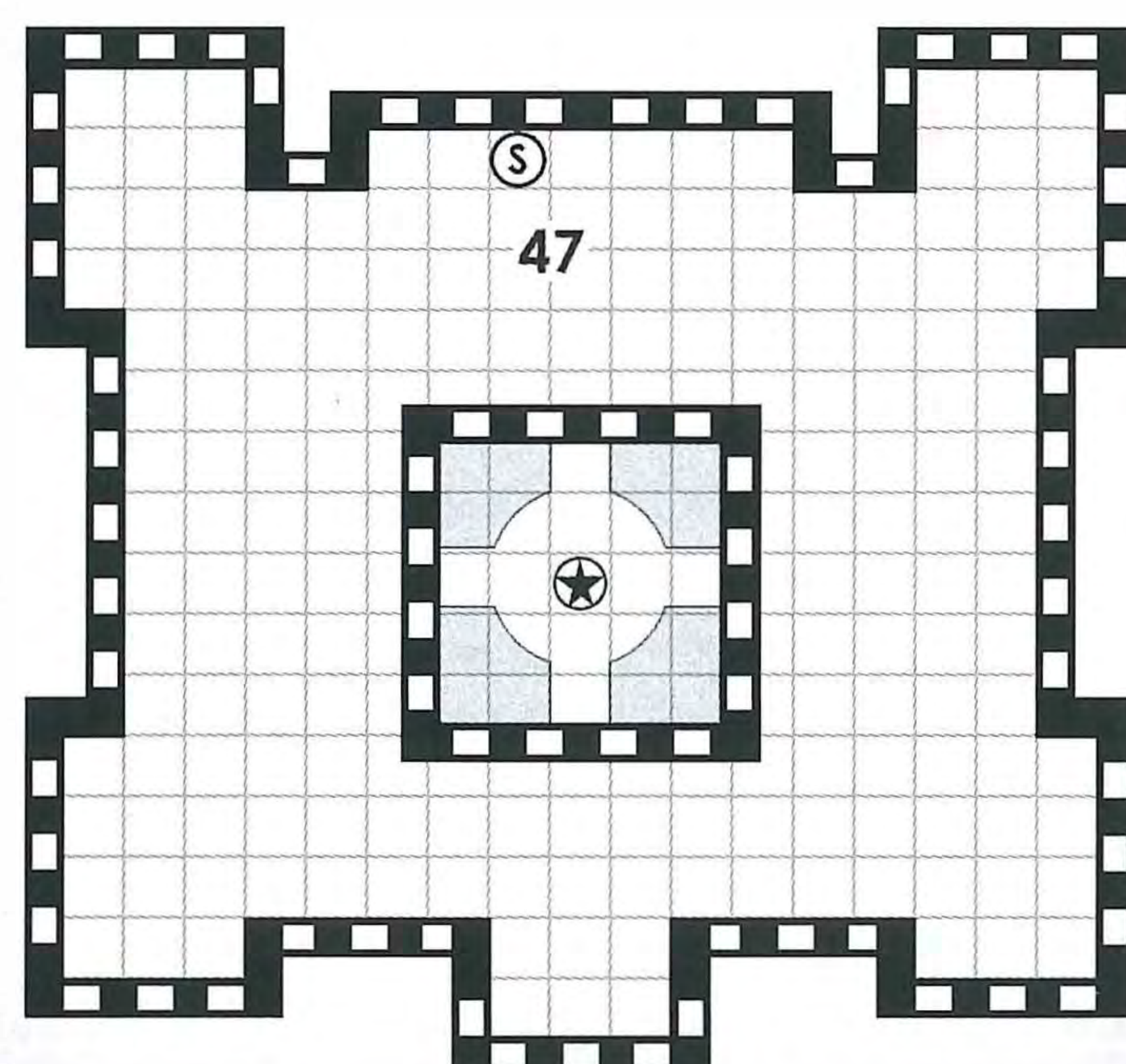
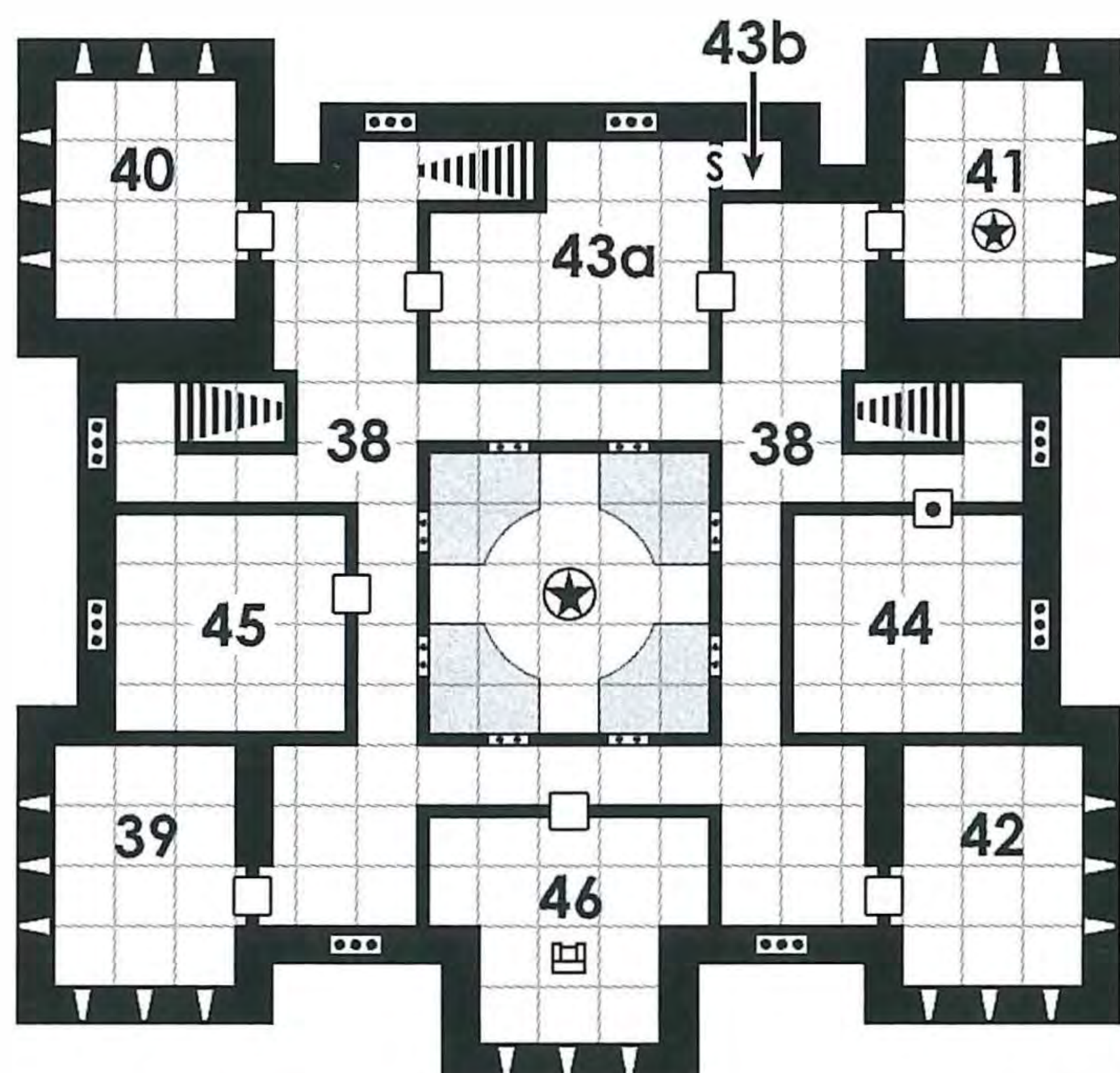
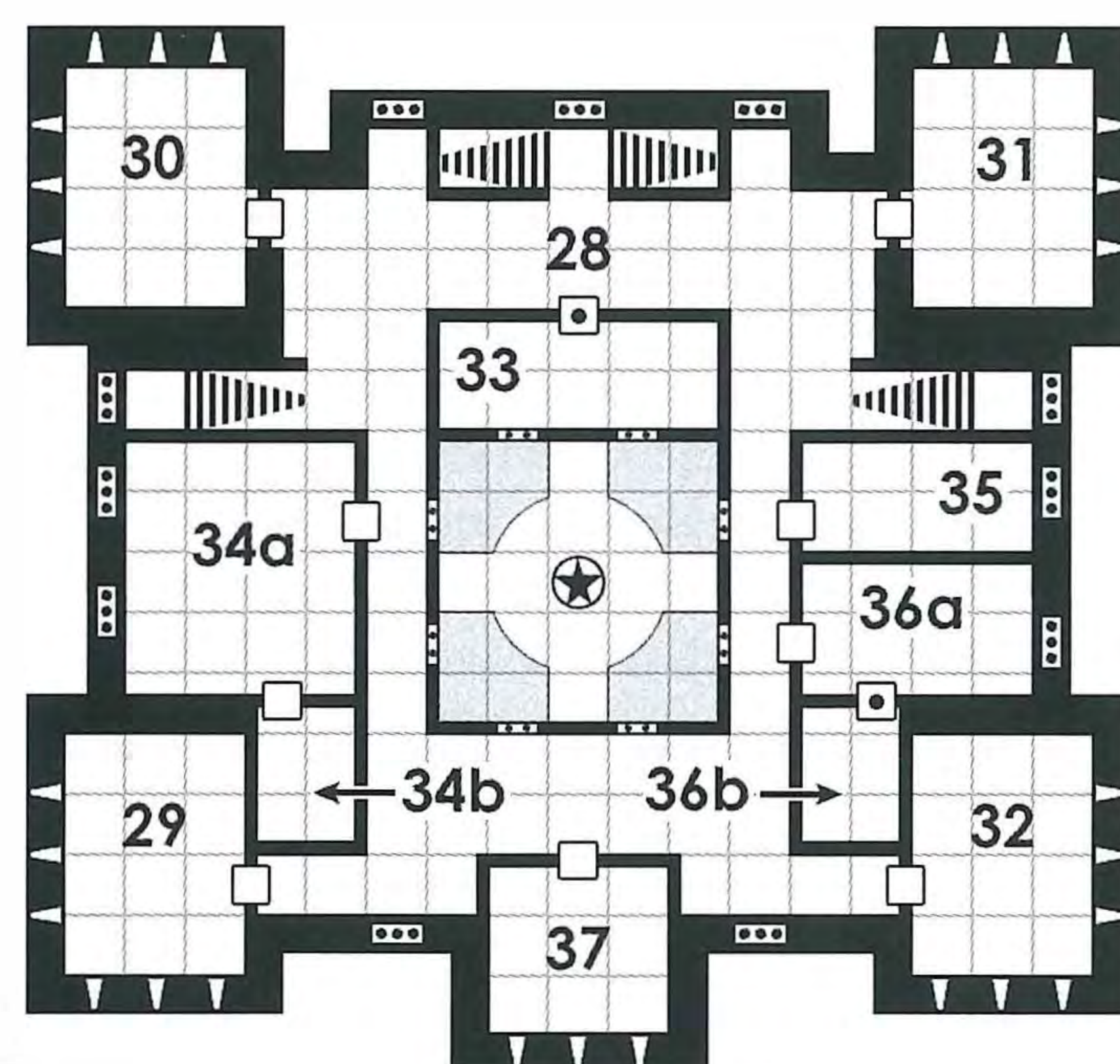
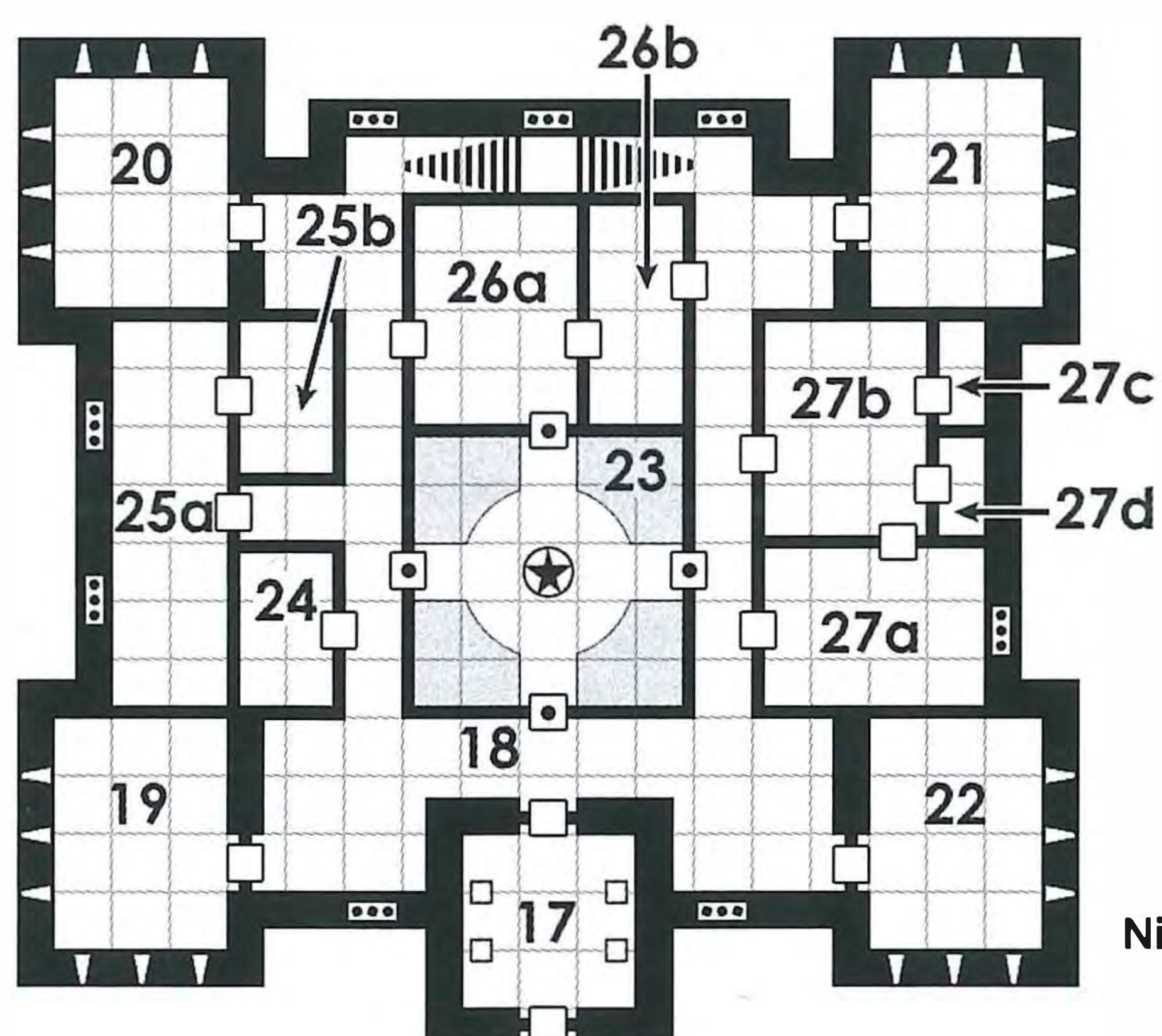
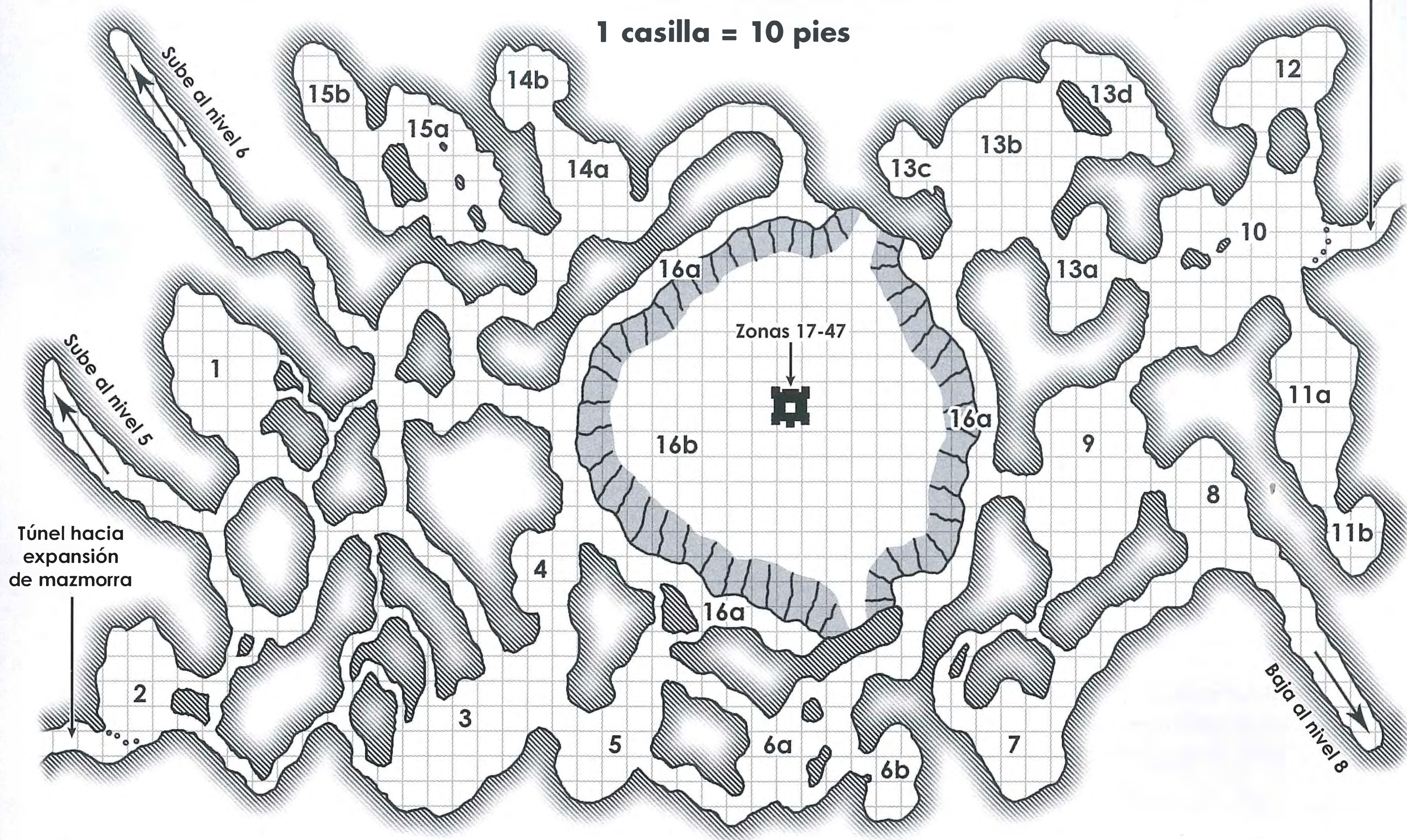
### TESORO

Del trono se pueden extraer hasta sesenta piezas de cuarzo azul. Cada una de ellas vale 10 po.



## Túnel hacia expansión de mazmorra

**1 casilla = 10 pies**



MAPA 7: CASTILLO DE MADDGOTH

## NIVEL 7: CASTILLO DE MADDGOTH



## 4. POZO DE LIMO

Los gigantes evitan esta cueva, ya que saben que contiene un pozo de limo de 40 pies de profundidad, más conocido por los aventureros como arenas movedizas. Un personaje que tantee el suelo o inspeccione en busca de trampas detectará el peligroso pozo natural si supera una prueba de Sabiduría (Percepción) CD 10.

Los aventureros podrán evitar este obstáculo si se mantienen a 5 pies o menos de las paredes. Si un personaje cae en el pozo, resuelve el resultado utilizando las reglas para arenas movedizas del capítulo 5 del *Dungeon Master's Guide*.

## 5. CUEVA DE LOS ECOS

Los aventureros que accedan a esta caverna vacía escucharán a Gravilok, el gigante de piedra de la zona 6a, canturreando y cincelandos. Dos túneles conducen en su dirección y los sonidos provenientes de ambos llegan con el mismo volumen. Si los personajes arman escándalo en este lugar, Gravilok oír el ruido, dejará de trabajar y acudirá a investigar.

## 6. SALA DE ARTESANÍAS

Las paredes de estas cuevas están llenas de esculturas abstractas, muchas de ellas sin terminar.

### 6A. TALLAS DE HUESOS PÉTREOS

**Gravilok.** El gigante de piedra está utilizando un cincel para tallar la pared situada entre los túneles que conducen a la zona 5.

**Tallas.** Las paredes están cubiertas de relieves abstractos y, además, hay trozos de piedra cincelados desperdigados por el suelo.

Si los aventureros lo sorprenden o se muestran hostiles al encontrárselo, Gravilok se retirará a la zona 13 mientras grita a su familia en idioma gigante: “¡Nos invaden! ¡A las armas! ¡Nos atacan!”. El profundo bramido de Gravilok resonará por todo el nivel. Hasta donde puede recordar, el gigante jamás ha visto gente pequeña antes. Su instinto es tratarlos como bichejos y aplastarlos con su garrote grande. En el caso de que estos intenten conversar y él pueda entenderlos, detendrá sus ataques el tiempo suficiente como para escuchar lo que tengan que decir; luego concluirá con desprecio que los intrusos deben ser los responsables de la extraña magia que acosa a su familia. Los personajes tendrán que trabajar duro para hacerlo cambiar de opinión.

Además de su enorme garrote, Gravilok lleva consigo su cincel favorito, demasiado grande como para resultar una herramienta útil a aventureros Medianos o de menor tamaño.

Si se supera una prueba de Inteligencia (Religión) CD 15 se identificará la talla de la pared hecha por Gravilok como una imagen de 30 pies de altura de Skoraesus Huesos Pétreos, el dios de los gigantes de piedra. Gravilok espera que Skoraesus se sienta tan honrado con su obra que le ayude a atrapar a quien ha estado atormentando a su familia.

### 6B. ALMACÉN DE HERRAMIENTAS

Los gigantes de piedra almacenan en esta cueva sus herramientas de talla lítica. Estas son demasiado grandes y difíciles de manejar como para que las use cualquiera que no sea del tamaño de los gigantes.

## 7. POZO DE LIMO

En el punto donde el túnel noreste se encuentra con esta caverna hay una gran X tallada en el suelo (una señal de advertencia). Esta gruta contiene un pozo de limo como el de la zona 4.

## 8. EXTRAÑA FORMACIÓN ROCOSA

**Basilisco petrificado.** Lo que a primera vista parece ser una formación rocosa en mitad de la caverna resulta ser en realidad un basilisco petrificado.

**Decoración.** Hay espirales puntiagudas talladas en las paredes y el techo, pero la basta obra de arte no está acabada.

**Túnel descendente.** El corredor situado al sureste desciende cientos de pies hasta el nivel 8.

Hace siglos, antes de la llegada de los gigantes de piedra, un aventurero usó un espejo para engañar al basilisco; le reflejó su propia mirada petrificadora. Desde entonces ha permanecido como un elemento decorativo de esta caverna. Un conjuro de *detectar magia* revelará un aura mágica de conjuración procedente del vientre del basilisco. Se debe destrozar la estatua que es ahora para abrirlo y llegar al tesoro que hay en su interior. Su panza se abrirá dándole un buen golpe con un arma.

**Tesoro.** Dentro del vientre de la criatura hay un anillo de oro con piedras lunares engastadas (250 po) y una *varita de dirección*. Esta última, un objeto mágico común, posee 3 cargas y no requiere sintonización. El portador de la varita podrá usar una acción para gastar 1 carga y crear música orquestal al agitarla. Su melodía se podrá escuchar hasta un alcance de 60 pies y terminará cuando el portador deje de mover el objeto.

Cada día, al amanecer, la varita recuperará todas las cargas gastadas. Si se emplea la última carga, tira un d20. Si sale un 1, un triste sonido de tuba sonará cuando el objeto se desintegre y quede destruido.

## 9. CATEDRAL DE PIEDRA

**Decoración.** Esta cámara posee la sobrecogedora amplitud de una catedral. En las paredes se han esculpido exquisitos arcos, contrafuertes y paños. El techo está cubierto de patrones circulares gigantes y formas espirales.

**Formaciones cristalinas.** Tres espectaculares formaciones de cristal emergen del suelo; cada una mide aproximadamente 10 pies de ancho por 15 pies de alto. Unos fragmentos de cristal roto ensucian el suelo a su alrededor.

Los gigantes de piedra se alimentan de los cristales que crecen en esta cámara. Diez libras de este material proporcionan a un gigante el equivalente de una nutritiva comida. Las formaciones de cristal vuelven a crecer a ritmo constante gracias a la magia de Halaster. La mayoría de los humanoides no los considerarían comestibles.

## 10. LA FLAUTA DE XORTA

**Xorta.** La solitaria **giganta de piedra** se encuentra en este lugar, evitando al resto de su familia.

**Murciélagos.** Hay diez **murciélagos gigantes** colgados del techo de la cueva, embozados en sus alas mientras duermen.

**Rocas.** Derramadas sobre el irregular suelo, en medio de montículos de excrementos de murciélago, hay algunas rocas sueltas. Xorta las lanzará contra los intrusos y contra quienes la molesten.

La giganta descansa en la recámara situada al norte, que está parcialmente oculta tras unas columnas naturales de roca. Xorta usará su atributo Camuflarse en la Piedra para confundirse con su entorno.

Tiene en mente explorar más zonas de Undermountain, pero sus padres no la dejan alejarse mucho. Carece del coraje para desafiarlos y sabe que no la dejarán marchar. Xorta tiene una flauta de piedra de 4 pies de largo y le gusta tocarla aquí porque la acústica es buena. Sin embargo,



aún está aprendiendo a tocar y, a menudo, olvida sus propias lecciones. La giganta no recuerda quién fabricó el instrumento (fue ella quien lo hizo) o cómo llegó a convertirse en mágica, aunque sabe que a los murciélagos gigantes les encanta.

Si la atacan, Xorta podrá usar una acción para tocar algunas notas en su flauta. Al hacerlo, los murciélagos de la gruta se lanzarán al ataque sobre sus enemigos hasta que la giganta toque el instrumento de nuevo para detenerlos. La flauta de piedra es demasiado grande como para que la toquen las criaturas Medianas o de menor tamaño, por lo que solo Xorta podrá emplear su poder mágico.

## 11. CUEVA DE LOS DESECHOS

El hedor de la muerte inunda estas cavernas poco frecuentadas por los gigantes.

### 11A. LAS CARAS DE HALASTER

**Caras de piedra.** Las paredes están recubiertas por rostros de Halaster tallados por los gigantes. Cada faz muestra una expresión diferente.

**Cadáveres.** Hay docenas de cuerpos humanoides en distintas etapas de putrefacción, algunos reducidos a meros huesos enmohecidos, apilados contra las paredes como si fueran leños.

Los gigantes de piedra se han topado con Halaster varias veces a lo largo de los años y han tallado su rostro tras muchos de estos encuentros. Aunque sus recuerdos sobre él nunca perduran, las caras de esta caverna permanecen.

Los gigantes han comenzado a utilizar la caverna para almacenar los cuerpos de las criaturas a las que se ven obligados a matar. Ahora que los duergars y los drows han regresado en mayor número a Undermountain y los bullywugs del nivel 8 se han vuelto más agresivos, estos encuentros son algo común estos días. Una vez más, los gigantes tampoco recuerdan nada de estos altercados y, de hecho, las criaturas muertas no les sirven para nada.

Entre los cadáveres hay un drow, dos quaggoths, cinco trogloditas, siete hobgoblins, tres duergars, seis grimlocks, nueve bullywugs y dos humanos (antiguos miembros de un grupo de aventureros). Los gigantes de piedra han arrojado las armas de estas criaturas al pozo de limo cercano (zona 11b).

**Tesoro.** El cadáver del drow lleva puesta una coraza negra adornada con una araña de platino. Fabricada por los elfos oscuros, esta *coraza +1* perderá su bonificador de mejora si se ve expuesta a la luz solar durante 1 hora o más. Un examen más detenido del drow también revelará un escarabeo de obsidiana con la insignia de la casa Freth (25 po).

Uno de los cadáveres humanos mantiene un paquete de explorador de mazmorras con algunas raciones estropeadas y carente de antorchas. El otro humano muerto lleva un juego de herramientas de ladrón.

### 11B. POZO DE LIMO

En el suelo del estrecho túnel que conduce a esta caverna hay una gran “X” tallada en el suelo (una señal de advertencia). Esta gruta contiene un pozo de limo como el de la zona 4.

## 12. MUSGO COMESTIBLE

**Conducto de calefacción.** Un respiradero natural situado en el suelo mantiene esta cueva caliente y húmeda.

**Musgo.** En las paredes crece una gruesa capa de musgo dorado comestible, que los gigantes y humanoides encuentran sabroso y nutritivo. Este vuelve a brotar gracias a la magia de Halaster y se puede arrancar de las paredes a pedazos.

## 13. ALOJAMIENTO DE LOS GIGANTES

Este conjunto de cavernas de 30 pies de altura sirve como alojamiento a la familia de los gigantes de piedra.

### 13A. OBSIDIA Y RHODOS

Los dos **gigantes de piedra** llamados Obsidia y Rhodos se dedican a tallar diseños abstractos en el techo de esta cueva vacía. Para llegar a lo alto, Obsidia se ha subido sobre los anchos hombros de su hermano y maneja un cincel para suavizar algunos de los puntos más toscos.

De todos los gigantes que hay aquí, Obsidia y Rhodos son los menos cerrados y los más propensos a tolerar a la gente pequeña. Los aventureros que sobornen a los gigantes con al menos 500 po en metales preciosos, gemas u obras de arte podrán convencerlos de que les dejen pasar o de que escolten al grupo hasta el túnel que conduce al nivel 8.

### 13B. HOGAR DE LOS GIGANTES

**Tallas y rocas sueltas.** Tanto las paredes como el techo abovedado muestran relieves de gigantes de piedra. A los pies de cada talla hay un montón de rocas sueltas.

**Speleosa.** A menos que se la interrumpa, Speleosa, la **giganta de piedra**, estará sentada en el centro de la caverna, usando un trozo de piel de murciélago para pulir gemas de ámbar.

**Otto.** El **dragón feérico**, aparecerá para gastar una de sus bromas poco después de que los aventureros lleguen.

Si Speleosa detecta a intrusos en su hogar, cogerá rocas sueltas de los montones que hay por la estancia, ordenará a Obsidia y a Rhodos (mira la zona 13a) que hagan lo mismo y se dispondrá a acabar con los invasores. Los intentos de razonar con Speleosa mientras esté lanzando piedras no serán cosa fácil y, a diferencia de los otros dos, no se mostrará proclive a aceptar sobornos. Si sus hijos se encuentran en peligro, Speleosa se calmará y se avendrá a negociar para que se los libere sanos y salvos.

Mientras los personajes estén tratando con Speleosa, el dragón feérico invisible entrará volando en la gruta, se hará visible durante un instante al conjurar *terreno alucinatorio* y se volverá invisible de nuevo como acción adicional. Los aventureros que tengan una puntuación de Sabiduría (Percepción) pasiva de 17 o superior vislumbrarán al pequeño dragón durante un segundo antes de que desaparezca. En los siguientes turnos, Otto volará de regreso al castillo de Maddgoth. El conjuro del dragón reemplazará las zonas 10, 12 y 13 por un bosque silvano. Las paredes de la caverna seguirán estando en su lugar, pero quedarán enmascaradas por la ilusión. Los gigantes de piedra que estén en el área afectada se encontrarán ante un terreno totalmente desconocido y serán presa del pánico. Se sentirán inclinados a culpar a los aventureros y, además, disipar la magia del dragón feérico no conseguirá calmarlos. Si los personajes no huyen, los aterrados gigantes les atacarán.

**Tesoro.** Speleosa ha reunido treinta gemas de ámbar (100 po cada una).

### 13C. RECÁMARA DEL TESORO

Hay unas hornacinas talladas a una altura de 15 pies en las paredes de esta profunda recámara. Los gigantes de piedra acumulan aquí sus tesoros.

**Tesoro.** Los nichos contienen un barril de madera con 5 galones de brea; una máscara de troll hecha de alabastro dañada, a la que le falta la nariz (25 po); un saco de tela diamantina con capacidad para 250 po y una estatua de piedra de Halaster a tamaño natural, de 800 libras de peso y pintada de azul.



La escultura del Mago Loco alberga una *gema elemental* (de aire) a modo de corazón. Esta solo se puede obtener rompiendo o desintegrando la estatua. Cualquier aventurero podrá usar una acción para derribar la escultura de su soporte elevado y provocar que se rompa contra el suelo; para ello deberá superar una prueba de Fuerza (Atletismo) CD 12.

### 13D. CUEVA DEL REPOSO

Los gigantes de piedra acuden aquí para recuperar fuerzas cuando están cansados. La caverna no tiene mobiliario ni ostentación alguna.

## 14. CUBIL DEL OSO DE LAS CAVERNAS

Estas grutas huelen a cubil de animal, lo que no resulta sorprendente, ya que Qurrok mantiene aquí a sus osos de las cavernas.

### 14A. OSOS DE LAS CAVERNAS ADULTOS

En este lugar descansan dos osos de las cavernas adultos (utiliza para ellos el perfil del **oso polar**). Estos animales atacarán a cualquiera que no conozcan, defendiendo a sus crías de la zona 14b. Hay huesos roídos por todo el suelo del cubil.

### 14B. CRÍAS DE LOS OSOS DE LAS CAVERNAS

Dos cachorros de osos de las cavernas duermen y juegan en esta cueva (usa para ellos el perfil del **oso negro**). Qurrok ha excavado varias rocas grandes para que los oseznos puedan correr y trepar.

## 15. GUARIDA DE QURROK

Los gigantes dejaron de esculpir estas cámaras cuando encontraron piedra arenisca blanda debajo de la roca más dura. Qurrok ha convertido esta zona en su guarida privada.

### 15A. CUEVA INACABADA

Unas columnas naturales de roca sostienen el techo de esta caverna, en cuyas paredes se representan tallas inacabadas de larguiruchos gigantes de piedra lanzando rocas. Por lo demás, la gruta está vacía.

### 15B. GIMNASIO

Las paredes de esta cueva están desprovistas de tallas. En el suelo del extremo norte del lugar descansan unas pesas de piedra y montones de discos de piedra con agujeros perforados en el centro. Qurrok (mira la zona 16b) entrena en esta sala, usando pesas y pedruscos para sus ejercicios.

## 16. CAVERNA CENTRAL

Esta cámara esférica de 180 pies de diámetro tiene el techo abovedado y el suelo en forma de cuenco. A lo largo de su perímetro hay cornisas de piedra (zona 16a), aunque no terminan de rodear toda la estancia. Cualquier criatura derribada desde alguna de las cornisas caerá por las paredes inclinadas de roca hasta la parte más profunda de la cueva (zona 16b), que está llena de pedruscos, huesos y es donde se encuentran los cuerpos de dos moles sombrías.

En el centro de la caverna se halla el castillo de Maddgoth, flotando 10 pies por encima de un liso huso de mithral de 80 pies de alto que emerge del suelo. La fortaleza de piedra se localiza a más de 60 pies de distancia de las repisas, lo que lo sitúa fuera del alcance de la visión en la oscuridad de algunas criaturas. Por este motivo los gigantes de piedra nunca han percibido su presencia.

El castillo parece lo suficientemente pequeño como para caber en un cubo de 20 pies de lado, y flota en el centro de una esfera invisible de magia de transmutación de

40 pies de radio. Esta última reduce a todas las criaturas y objetos situados en su área de efecto a una doceava parte de su tamaño normal. Por ejemplo, una persona que mida 6 pies (1,8 m) de alto disminuirá de tamaño hasta las 6 pulgadas (15 cm). Los aventureros que entren en la esfera podrán suponer que algo les ha pasado cuando el castillo de Maddgoth se muestre de pronto ante ellos doce veces más grande.

Las criaturas y objetos encogidos volverán a su tamaño normal una vez salgan de la esfera generada por el huso de mithral. No se permitirá hacer ninguna tirada de salvación para resistir el efecto de la miniaturización y, del mismo modo, ningún efecto inferior a una intervención divina podrá suprimir esta magia. El huso es inmune al daño y dispone de un campo de repulsión mágica que evita que las criaturas se acerquen a menos de 5 pies de este.

Cuando Halaster creó el huso de mithral, eximió a ciertas criaturas y objetos de su efecto de miniaturización. El huso en sí no se ve afectado, como tampoco el homúnculo de Maddgoth. Los dragones feéricos también son inmunes y, de hecho, es posible que haya otras criaturas y objetos que no sucumban a su efecto, únicamente por capricho del Mago Loco.

### 16A. REPISAS

Estas repisas se encuentran a 90 pies sobre el suelo de la cueva y se pueden transitar con seguridad.

### 16B. SUELO DE LA CAVERNA

**Qurrok.** Si nadie ha dado la alarma, Qurrok, el **gigante de piedra**, estará rebuscando rocas interesantes y depósitos de gemas por el suelo de la gruta.

**Cadáveres.** Entre las rocas del suelo de la caverna se hallan los cadáveres en descomposición de dos moles sombrías que Qurrok mató en las cuevas occidentales.

El cuerpo de Qurrok es un templo que el gigante ha trabajado y modelado a la perfección. Su intenso entrenamiento físico le dará ventaja en todas las pruebas y tiradas de salvación de Fuerza.

Cada vez que Qurrok pierde la memoria, olvida sus visitas anteriores al fondo de esta caverna. Se descuelga hasta el suelo, descubre el huso mithral y trata de trepar por este para ver qué hay arriba. Repelido y desanimado por el campo de repulsión que rodea a este, comienza a peinar el suelo de la gruta en busca de algún tesoro.

Cuando alguien dé la alarma en alguna de las cuevas situadas alrededor de esta zona, Qurrok subirá a la cornisa más próxima a dicho aviso. Si al hacerlo se encuentra cerca de sus mascotas, los osos de la gruta de la zona 14, los llamará a su lado con un potente rugido de oso.

A Qurrok le gustan los desafíos físicos. No rehuirá un combate ni retrocederá ante una pelea a menos que su madre, Speleosa, se lo ordene.

### CAER DESDE EL CASTILLO DE MADDGOTH

Si una criatura reducida a una doceava parte de su tamaño normal cae desde la fortaleza, se precipitará más de 600 pies relativos antes impactar contra el suelo de la caverna. Esto es debido a que el efecto miniaturizador que rodea el castillo convierte cada pie de distancia real en 12 pies de altura relativa. Desde su perspectiva, a la criatura le parecerá caer varios cientos de pies antes de aumentar de pronto doce veces su tamaño durante los últimos 40 pies previos al impacto. Debido a que el efecto miniaturizador crea una mayor distancia relativa entre la criatura y el suelo de la cueva, una caída desde cualquier parte de la fortaleza le infligirá 20d6 de daño contundente al chocar.



# EL CASTILLO

Halaster construyó este lugar para que sirviera como residencia temporal a sus invitados; luego lo abandonó cuando decidió que, en realidad, no quería compañía. Hasta el momento, Halaster no ha desafiado a Maddgoth por haber ocupado la fortaleza y, en realidad, no está claro si los caminos de los dos magos se han llegado a cruzar en alguna ocasión.

Los aventureros que se acerquen al castillo podrán examinarlo en busca de accesos. La entrada principal es una puerta en la base de la torre sur (zona 17). El complejo también cuenta con un patio abierto (zona 23) cuyas puertas conducen a las zonas del primer nivel. La ruta preferida por el dragón feérico es una trampilla secreta situada en la azotea (zona 47). Además, las torres de las esquinas disponen de saeteras por las que los personajes Pequeños pueden pasar y, además, en la estructura central hay ventanas equipadas con barrotes de cristal tan duros como el acero y separados 6 pulgadas entre sí.

El castillo de Maddgoth ahora está controlado por Otto, el dragón feérico, cuyo derecho de propiedad se basa en el argumento: “Yo lo encontré, es mío, y no te lo doy”. La estructura de la fortaleza es preciosa. Sus paredes, suelos y techos de suave piedra gris de 20 pies de altura no pueden sufrir daños ni ser alterados por medio de la magia, salvo con la excepción de conjuros de *deseo*. Las paredes interiores tienen incrustados bloques de vidrio de colores. Estos últimos estarán apagados cuando lleguen los aventureros por primera vez, pero si se tira de una palanca en la zona 37, los bloques emitirán una colorida luz tan brillante como la que crea el conjuro de *llama permanente*. La magia de Maddgoth mantiene la temperatura interior del castillo en 21 grados centígrados, pero los personajes podrán interrumpir este cálido ambiente tirando de otra palanca ubicada en la zona 37.

Las puertas exteriores están hechas de piedra, con bisagras de adamantina; al igual que las paredes de la fortaleza, son inmunes al daño. Las puertas interiores parecen vitrales de fantasía con bisagras de hierro a un lado. Están equipadas con paneles de vidrio coloreado insertos en un marco de hierro. Los pomos de las puertas también son de hierro. Las puertas interiores cerradas con llave se podrán forzar superando una prueba de Fuerza (Atletismo) CD 15. Sus cerraduras también se podrán abrir usando herramientas de ladrón y superando una prueba de Destreza CD 15. Si se hacen añicos los paneles de vidrio de una puerta, se podrá crear una abertura lo suficientemente grande como para que una criatura pueda pasar.

Los aventureros que se encuentren cerca del castillo y en su interior quedarán reducidos a una doceava parte de su tamaño normal junto con su equipo. Casi todo lo que encuentran dentro del complejo tendrá un tamaño igualmente miniaturizado, lo que creará una sensación de normalidad. El homúnculo de Maddgoth y Otto, el dragón feérico, son notables excepciones. Usa su perfil modificado para los encuentros que se produzcan dentro del castillo.

## 17. ENTRADA PRINCIPAL

No hay un pórtico ni ninguna otra superficie donde guarecerse a las puertas de esta fortaleza, pero sobre la entrada principal hay un rudimentario cartel de madera con las palabras “El castillo de Otto” en dracónico. La puerta exterior no está cerrada con llave, pero al abrirla se activará un conjuro permanente de *alarma*, que sonará en las zonas 18, 28 y 38. Este avisará al dragón feérico y al homúnculo de Maddgoth de que tienen visita, aunque ninguna de las criaturas hará el más mínimo esfuerzo por acudir a recibir a los recién llegados.

La sala contiene lo siguiente:

**Pedestales.** Cerca de las paredes oeste y este pueden apreciarse cuatro pedestales de mármol blanco. Sobre cada uno de ellos hay un frasco de vidrio verde opaco cerrado con un corcho.

**Sirvientes.** Cuatro **sirvientes invisibles vivos** (consulta el apéndice A) están quitando el polvo a los pedestales y a los frascos con plumeros hechos de plumas de cocatriz.

## FRASCOS VERDES

Descorchar o romper un frasco verde liberará una nube de un gas venenoso e invisible llamado esencia de éter. Este inundará una esfera de 10 pies de radio y se disipará en cuestión de segundos. Cualquier criatura afectada por la nube cuando esta se forme deberá superar una tirada de salvación de Constitución CD 15 o quedará envenenada durante 8 horas. Aquellas envenenadas de este modo caerán inconscientes, pero se despertarán si sufren algún daño o si otra criatura utiliza una acción para zarandearlas hasta que reaccionen.

## SIRVIENTES INVISIBLES VIVOS

Atacar a un sirviente, arrebatarle el plumero o alterar en forma alguna el contenido de esta sala, desencadenará un combate. En su primer turno después de tirar iniciativa, los sirvientes invisibles volcarán los frascos verdes desde sus pedestales, haciendo que se rompan contra el suelo y liberen su gas venenoso (que a ellos no les afecta). Los sirvientes no poseen armas, pero podrán arrebatar las armas a las criaturas que hayan quedado inconscientes a causa de la esencia de éter.

Los sirvientes invisibles están vinculados a esta estancia y no pueden salir por voluntad propia.

## EL JUEGO DE OTTO

Otto, el dragón feérico, pasa gran parte del tiempo acechando en los pasillos del castillo (zonas 18, 28 y 38) y duerme la siesta regularmente en la zona 43a. Cuando está despierto, prefiere permanecer invisible y le gusta gastar bromas a las visitas.

La trastada favorita de Otto es acercarse sigilosamente a un invitado, envolverlo en una nube de gas de la euforia y escabullirse, invisible todo el tiempo. Su segunda broma preferida es lanzar *mano de mago* y usar el apéndice espectral para dar toquitos a los invitados en un hombro. Cada vez que realice una de sus trastadas, el dragón feérico tendrá una probabilidad del 25 % de que alguna de sus risillas contenidas revele su ubicación. En el caso de que esto ocurra, Otto deberá cambiar de localización en su siguiente turno si no quiere que le atrapen.

Lanzar un conjuro que requiera concentración hará que el dragón se haga visible; luego, podrá moverse, lanzar otro conjuro que no requiera concentración (como *rociada de color* o *terreno alucinatorio*) y usar su acción adicional para volverse invisible otra vez. Otto tendrá cuidado al emplear conjuros que requieran concentración, ya que no puede concentrarse y permanecer invisible al mismo tiempo. Normalmente lanzará *imagen múltiple* antes de realizar un conjuro que requiera concentración, confiando en que sus imágenes lo protegerán mientras mantiene la concentración en el conjuro. Si Otto logra incapacitar a un visitante, tratará de quitarle las armas y el equipo. Después, pasará la siguiente hora ocultando esos objetos por todo el castillo.

Otto se reserva su conjuro de *polimorf* para los adversarios realmente peligrosos; los convierte en ranas y escapa a toda prisa.

Si los aventureros se deshacen del homúnculo de Maddgoth, el dragón feérico quedará fascinado con ellos y se ofrecerá a pagarles 50 po por cada bagatela que le entreguen. Otto las colecciona y tiene un escondite secreto lleno de monedas (consulta la zona 43b).



## 18. PASILLOS DE PIEDRA

Existe una probabilidad del 50 % de que el homúnculo de Maddgoth esté al acecho en estos pasillos. Lo último que quiere son más invasores en la morada de su amo, por lo que los atacará. Cuando muera, se derretirá y volverá a tomar forma en la zona 25.

## 19. ALMACÉN DEL SUROESTE

Hay una pequeña moneda de cobre incrustada entre el marco de la puerta y su hoja, que podrá detectarse superando una prueba de Sabiduría (Percepción) CD 15. Otto suele colocar monedas en estos espacios para seguir la pista de dónde ha estado el homúnculo. Al abrir la puerta, la moneda caerá al suelo con un pequeño tintineo.

La habitación está llena de chatarra del suelo al techo. En su mayoría son cosas sin valor, pero si los aventureros dedican 1 hora a inspeccionarla podrán conseguir un máximo de 10 po de equipo corriente del que aparece en la tabla “Equipo de aventureros” del *Player's Handbook*.

## 20. ALMACÉN DEL NOROESTE

Una moneda de plata se ha encajado entre el marco de la puerta y su hoja (mira la zona 19). El interior de la estancia está limpio y vacío, lo que proporcionará un espacio seguro para descansar.

## 21. ALMACÉN DEL NORESTE

Hay una moneda de oro encajada entre el marco de la puerta y su hoja (consulta la zona 19). Unas estanterías vacías se alinean en las paredes de la habitación.

## 22. ALMACÉN DEL SURESTE

Una moneda de electro está encajada entre el marco de la puerta y su hoja (mira la zona 19). Las características de esta sala son las siguientes:

**Contenedores.** Hay cientos de cofres y arcones vacíos de varios tamaños bien apilados, con estrechos pasillos que serpentean entre ellos.

**Arco.** Encastrado en la pared norte, oculto detrás de los cofres y arcones, se sitúa un arco de piedra. En el muro comprendido dentro del arco se aprecia una adivinanza escrita en común.

### PORTAL DE ARCO AL NIVEL 9

El arco es uno de los portales mágicos de Halaster (mira “Portales”, en la página 12). En el muro interior hay una adivinanza escrita en común: “¿Qué aparece una vez en el mes de Martillo, dos veces en el mes de Alturiak y ninguna en el mes de Ches?”. La respuesta es “la letra ‘A’”. Las reglas de este portal son las siguientes:

- Al dar la respuesta correcta a la adivinanza en voz alta a 30 pies o menos del arco, el portal se abrirá durante 1 minuto.
- Los aventureros deberán ser de nivel 10 o superior para pasar por este portal (consulta “Jhesiyra Kestellharp”, en la página 10). La primera criatura en atravesarlo activará una runa antigua (mira “Runas antiguas”, en la página 12).
- Cualquier criatura que cruce el portal aparecerá en la zona 42 del nivel 9, en el espacio desocupado más cercano al portal idéntico allí ubicado.

## 23. PATIO

**Estatua.** En mitad de este patio situado al aire libre, rodeado de jardines de brillantes cristales del tamaño de guijarros,

se yergue una escultura de 9 pies de alto. Representa a un mago humano regordete que lleva puesto un yelmo con alas en forma de espadas y que lee un libro de conjuros. La estatua está orientada hacia el suroeste y el pedestal en el que descansa está grabado con la palabra “MADDGOTH”.

**Puertas.** Los caminos que parten desde la escultura terminan frente a cuatro puertas de piedra con cerraduras mágicas (lee más adelante).

**Ventanas.** Las ventanas, que disponen de barrotes de cristal, dominan el patio desde los dos pisos superiores.

Al tirar de la palanca correcta de la zona 37 los cerrojos de todas las puertas que conducen al patio se abrirán. Un conjuro de *abrir* o algún efecto mágico similar también abrirá la cerradura de cualquiera de las puertas. Cada vez que se lance un conjuro de este tipo en el patio, una espada de fuerza como la creada por el conjuro de *espada de Mordenkainen* se materializará junto a la estatua. Cada espada actuará en el orden de iniciativa 17. En su turno, el arma volará hasta 20 pies hacia la criatura más cercana y realizará un ataque de conjuro cuerpo a cuerpo contra esta (+8 a impactar), que infligirá un daño de fuerza de 3d10 al impactar. Una espada durará 1 minuto o hasta que sea disipada con éxito (CD 17) e, incluso, podrá perseguir a las criaturas más allá de los confines del patio.

Los ojos de la escultura la traicionan, revelando un indicio de locura, y el casco del mago es una representación del yelmo mágico de Maddgoth (que se encuentra en la zona 25b). Al igual que el castillo, la estatua no puede ser dañada o alterada en forma alguna. En las páginas abiertas de su libro de conjuros aparece tallado el conjuro de *espada de Mordenkainen*. Un mago podrá obtener un calco del conjuro para copiarlo en un libro de conjuros.

## 24. LETRINA Y BAÑO

**Tocador.** Junto a la pared norte está situado un tocador que incorpora un espejo. Sobre este descansan viales de perfume, peines, cepillos y almohadillas de maquillaje.

**Orinal.** En la pared oeste hay una elegante silla de madera con un orinal dorado escondido debajo. Cuatro delgados libros descansan en una mesa auxiliar al lado del asiento (consulta “Libros”, a continuación).

**Bañera.** Junto a la pared sur se encuentra una bañera de mármol con patas de garra. Sobre esta, en ganchos, cuelgan unas toallas.

### LIBROS

Uno de los libros tiene las cubiertas de madera desgastadas y está lleno de anécdotas graciosas. Otro parece ser un diario. Su encuadernación de cuero se ha teñido de color vino tinto y cosido con hilo de oro, mientras que sus páginas se han perfumado y relatan las aventuras amorosas de una noble fallecida hace mucho tiempo. El tercer libro, al que le faltan las tapas, contiene traducciones al elfo de frases y modismos comunes de los orcos. El último tomo está encuadernado en piel de estirge y alberga recetas de repostería. Todos estos libros carecen de valor.

### TESORO

Los personajes podrán saquear diez viales de perfume (5 po cada uno), un peine de plata con una turquesa engastada (25 po), un cepillo para el pelo a juego (25 po) y un orinal de oro (125 po).

## 25. ESTUDIO DE MADDGOTH

Frustrado por la ausencia de su amo, el sobredimensionado homúnculo de Maddgoth ha arrasado estas cámaras.



## 25A. GUARIDA DEL HOMÚNCULO

Esta sala, ahora destrozada, fue en tiempos pasados una opulenta estancia llena de armarios de madera exótica atestados de tomos forrados en cuero. Los desechos, que llegan hasta la altura de los tobillos, son los restos de los antiguos muebles de la habitación. El homúnculo (consulta “Homúnculo de Maddgoth”, en la página 96) se encuentra entre ellos (si los personajes ya han encontrado y destruido al homúnculo, habrá vuelto a tomar forma en esta estancia gracias a la magia).

La llegada de los aventureros hará que el homúnculo comience a rebuscar entre los desechos del suelo. Tras 1 minuto de búsqueda, encontrará una página arrancada en la que aparece dibujado un dragón sonriente con alas de mariposa. El homúnculo se lo mostrará a los personajes, romperá la página en pedacitos, los lanzará al aire como si fuera confeti y mirará al grupo fijamente durante un buen rato. Si los personajes se ofrecen a matar al dragón feérico, el homúnculo los conducirá a la zona 25b, introducirá las manos en el espejo allí ubicado, extraerá el *yelmo de Maddgoth* y se lo ofrecerá al aventurero que tenga más cerca.

## 25B. ESTUDIO DE MADDGOTH

Los paneles de vitral de esta puerta están rotos. Tienen agujeros a través de los cuales los aventureros podrán mirar el interior de la habitación.

**Trofeos.** Incrustadas en las paredes enyesadas hay docenas de varitas, bastones, varas y orbes.

**Espejo.** Junto al muro este se ha colocado un espejo ovalado de 5 pies de alto enmarcado en piedra, cuya parte superior está tallada para representar a un homúnculo bostezante (consulta “Espejo mágico”, un poco más adelante).

**Muebles.** Cerca de la pared norte se sitúa un escritorio y una silla hechos con libros barnizados.

**Arcón.** Un arcón de hierro de 2 pies de lado descansa sobre una alfombra circular polvorienta en el centro de la estancia. Hay una llave de hierro inserta en su tapa, que está levantada (Maddgoth lo vació antes de marcharse del castillo).

Las varitas, bastones, varas y orbes incrustados en los muros son trofeos que Maddgoth ha arrebatado a los magos que ha matado. Pueden extraerse de las paredes con facilidad y utilizarse como canalizadores arcanos.

Maddgoth se ha hecho con los libros de conjuros de decenas de magos asesinados y los ha usado para construirse tanto el escritorio como la silla. Cualquier personaje que examine los muebles podrá establecer rápidamente que estos libros han pertenecido a muchos magos diferentes. Algunos parecen bastante más viejos que otros. Una gruesa capa de barniz da a estas piezas de mobiliario un brillo similar al vidrio y evita que se puedan abrir los grimorios. Los personajes que destrocen estos muebles podrán salvar doce libros de conjuros intactos, nueve a partir de los restos del escritorio y tres de los de la silla. Los tomos restantes habrán quedado demasiado dañados como para aprovechar algo de ellos o leerlos.

Para determinar el contenido de alguno de los libros de conjuros en particular, tira un d6. El libro contendrá cuatro conjuros de mago de cada nivel, cuyo nivel máximo, inclusive, lo indicará el resultado de la tirada. Por ejemplo, si en la tirada sale un 3, un libro albergará cuatro conjuros de cada nivel de nivel 1, cuatro de nivel 2 y cuatro de nivel 3. Elige los conjuros de la lista de conjuros de mago.

**Espejo mágico.** Un conjuro de *detectar magia* revelará un aura mágica de transmutación en torno al espejo, que está fijado a la pared con *pegamento soberano* y no se podrá separar sin romperlo. Un conjuro de *identificar* o algún efecto mágico similar desvelará que se trata de un dispositivo de almacenaje mágico que puede activarse en contacto con un canalizador arcano.

Al entrar en contacto con un autómatas o un objeto que haga las veces de canalizador arcano, la superficie reflectante del espejo se convertirá en líquida durante 1 minuto. Cualquier criatura podrá introducir las manos dentro de este y extraer un yelmo de su interior. El objeto pertenece a Maddgoth. Hecho de mithral, tiene unas aletas con forma de hojas de espada. Si se rompe el espejo mientras el yelmo está en su interior, este último se perderá para siempre.

**Tesoro.** El *yelmo de Maddgoth* es un objeto mágico muy raro con el que cualquier humanoide se podrá sintonizar. Una criatura en sintonía con el yelmo, y que lo lleve puesto, tendrá inmunidad a todo tipo de daño mientras se encuentre dentro del castillo de Maddgoth, en la azotea o en el patio. Si el objeto sale del complejo, se convertirá en polvo y quedará destruido.

## 26. PIEZAS DE ALFARERÍA

El olor a arcilla seca impregna estas salas.

### 26A. LADRILLOS

Esta estancia contiene pilas de unos pequeños ladrillos de arcilla entrelazados que irradiarán auras mágicas de transmutación bajo el escrutinio de un conjuro de *detectar magia*. Los ladrillos se pueden ensamblar para formar un único objeto Grande, dos objetos Medianos o cuatro objetos Pequeños. Las esculturas construidas cobrarán vida por orden de su creador, como si se vieran afectadas por un conjuro de *animar objetos*; permanecerán animadas y bajo el control de su creador durante 1 hora. Estas estructuras se desmoronarán y quedarán convertidas en polvo arcilloso si sus puntos de golpe descienden a 0, cuando se vean afectadas por un conjuro de *disipar magia* lanzado con éxito (CD 15) o cuando el efecto termine.

### 26B. ARCILLA ANTIGUA

**Horno.** Hay un horno de piedra construido dentro de la pared sur.

**Ladrillos y moldes.** Docenas de bloques de arcilla seca de 5 libras, así como varios moldes de piedra, se apilan en estantes situados en el centro de la habitación.

Un conjuro de *detectar magia* revelará un aura mágica de transmutación alrededor del horno. Este se usa para cocer diminutos ladrillos de arcilla como los que se encuentran en la zona 26a. Las piezas de arcilla almacenadas en los estantes están demasiado viejas y quebradizas como para resultar de utilidad.

## 27. COCINA Y COMEDOR

Las puertas exteriores de estas habitaciones tienen monedas de cobre incrustadas en sus marcos (mira la zona 19).

### 27A. COMEDOR

**Campanilla tintineante.** Una campanilla mágica tintineará cuando uno o más humanoides accedan a la habitación.

**Comedor preparado.** En mitad de la estancia hay una mesa de comedor de mármol verde rodeada por doce sillas de roble de respaldo alto.

Momentos después de que haya sonado la campana, los seis **sirvientes invisibles vivos** de la zona 27b entrarán por la puerta norte y comenzarán a preparar la mesa para un festín. Una vez que esté preparada, retirarán las sillas a los invitados y comenzarán a verter vino en las copas antes de servir la cena y los postres.

### 27B. COCINA

Esta sala contiene mesas, estufas, calderos, utensilios de cocina y alimentos en diversas fases de preparación. Toda la comida se ha creado por medios mágicos y parece estar



en buen estado. En los armarios hay cuencos, platos llanos, copas y tazas esmaltados, así como cuberterías y candelabros de plata.

A menos que se encuentren en la zona 27a, seis **sirvientes invisibles vivos** (consulta el apéndice A) estarán atendiendo la cocina. Intentarán echar suavemente del lugar por la puerta más cercana a cualquiera que entre e, incluso, atacarán a los intrusos que se resistan a salir. Los sirvientes están confinados en la zona 27 y no pueden salir de esas cámaras por voluntad propia.

### 27C. DESPENSA

Los estantes que se alinean en esta sala están llenos de grano, carne seca y otros alimentos. Gracias a la magia de Maddgoth, la comida se conservará en perfecto estado mientras se guarde dentro del castillo.

### 27D. BEBEDIZOS POTENTES

Jarrones, decantadores, barriles y botellas con todo tipo de líquidos llenan los combados estantes de madera. Estos brebajes van de lo mundano a lo exótico y, además, se reponen gracias a los numerosos conjuros lanzados en la habitación. Se evaporarán con rapidez si se sacan de la fortaleza.

## 28. PASILLOS BIEN EQUIPADOS

Los pasillos de este nivel se unen formando un circuito. Sus características son las siguientes:

**Decoración.** Los suelos están cubiertos de largas alfombras de color púrpura con adornos dorados y retratos de magos en marcos de madera. En los puntos donde los pasillos se ensanchan se han dispuesto sillas para los visitantes cansados. Estas son de roble tallado y están forradas con terciopelo rojo. A los pies de cada una de ellas se sitúa una pequeña banqueta tapizada.

**Ventanas.** Estas ventanas provistas de barrotes de cristal dan al patio (zona 23).

A menos que los personajes ya hayan encontrado y derrotado a Otto en algún otro lugar, el dragón feérico invisible estará escondido en estos pasillos (mira “El juego de Otto”, en la página 101).

## 29. HABITACIÓN DE INVITADOS DEL SO

Hay una moneda de electro encajada entre el marco de la puerta y su hoja (mira la zona 19). Las características de esta cámara son las siguientes:

**Mobiliario.** La habitación dispone de una cama cómoda, un bonito armario, un biombo de tres cuerpos y un cofre vacío con patas de garra. El suelo está cubierto con unas lujosas alfombras.

**Arco.** Encastrado en el centro de la pared norte hay un arco de piedra.

### PORTAL DE ARCO AL NIVEL 11

En la dovela central del arco se ha tallado una mano que sujeta una antorcha encendida. Este arco es uno de los portales mágicos de Halaster (mira “Portales”, en la página 12), cuyas reglas de funcionamiento son las siguientes:

- Al acercar una antorcha encendida a 5 pies del arco o menos, el portal se abrirá durante 1 minuto.
- Los aventureros deberán ser de nivel 11 o superior para pasar por este portal (consulta “Jhesiyra Kestellharp”, en la página 10). La primera criatura en atravesarlo activará una runa antigua (mira “Runas antiguas”, en la página 12).

- Cualquier criatura que cruce el portal aparecerá en la zona 16 del nivel 11, en el espacio desocupado más cercano al portal idéntico allí ubicado.

## 30. HABITACIÓN DE INVITADOS DEL NO

Hay una moneda de plata encajada entre el marco de la puerta y su hoja (mira la zona 19). Las características de esta sala son las siguientes:

**Mobiliario.** Esta cámara dispone de una cama cubierta de almohadas, un armario de 4 pies de alto y un cofre de marinero vacío. Sobre el suelo hay dispuestas unas alfombras tejidas con patrones ondulados.

**Barco dentro de una botella.** Dispuesta sobre el armario se sitúa una gran botella. En su interior se encuentra la hermosa maqueta de un drakkar.

**Retrato.** Detrás de la botella, colgado en la pared, hay un gran retrato enmarcado. Representa a un anciano de pelo revuelto (Halaster) que mira la embarcación con un brillo de locura en sus ojos.

La maqueta del drakkar tiene 54 pulgadas de largo por 15 pulgadas de ancho. Está dentro de una botella de cristal de 5 pies de largo por 1 pie y medio de ancho cerrada con un corcho. Esta descansa de costado sobre un soporte de madera y se puede transportar. Un conjuro de *detectar magia* revelará un aura mágica de transmutación alrededor de la nave.

El lanzamiento de un conjuro de *identificar* o un efecto mágico similar sobre la maqueta desvelará que se trata de un barco real reducido a una doceava parte de su tamaño normal por medio de la magia. El conjuro también revelará que la única forma de devolver la embarcación a su tamaño real (54 pies de largo por 15 pies de ancho) es tocar el barco mientras se pronuncia la frase de mando correcta: “¡Que dé comienzo nuestra singladura!”. Una vez que la nave se agrande hasta alcanzar sus dimensiones reales, se convertirá en un drakkar corriente (con un valor de 10.000 po si está intacto) y no podrá volver a ser miniaturizado. Si se devuelve a su tamaño en un espacio demasiado pequeño como para contenerlo, como esta cámara, el barco se astillará y quedará destruido. Es posible que los fragmentos que salgan despedidos inflijan daño a las criaturas cercanas; queda a tu discreción. La nave no se ve afectada por la magia que altera el tamaño del castillo de Maddgoth.

## 31. HABITACIÓN DE INVITADOS DEL NE

**Olor.** Esta sala huele ligeramente a humo de carbón.

**Mobiliario.** Hay una cama con dosel junto a la pared sur; sus cortinas negras están bajadas. El resto de los muebles comprende un perchero junto a la puerta, un cofre vacío con patas de garra, un armario vacío con un delgado espejo en el interior de la puerta y un escritorio con su silla a juego.

El olor a carbón se vuelve más intenso en torno a la cama. Si los personajes retiran el velo que la cubre, se encontrarán el esqueleto carbonizado de un humano tendido sobre esta, vestido con túnicas quemadas y aferrado al mango ennegrecido de una varita de madera. La cama no ha sufrido daño, aunque sus mantas están sucias por la ceniza de los restos del cadáver. En cuanto a este, se trata de lo que queda de Aggorax Darksworn, un mago al que Maddgoth atrapó y mató hace mucho tiempo.

## 32. HABITACIÓN DE INVITADOS DEL SE

Una moneda de cobre se ha encajado entre el marco de la puerta y su hoja (mira la zona 19). Todos los muebles de este lugar están tallados en piedra arenisca. Las características de esta estancia son las siguientes:



**Mobiliario.** Una cachimba de bronce descansa sobre una mesita junto a un diván acolchado situado en el centro de la habitación. Hay dos camas al lado de la pared norte.

**Cofres.** Al pie de cada cama se sitúa un cofre de piedra con una tapa piramidal (ambos están vacíos).

**Decoración.** Un disco de arenisca de 7 pies de diámetro tallado con el rostro de mirada penetrante de una medusa cuelga de la pared, entre las dos camas.

### 33. UN SLAAD EN EL OCTABAJO

La puerta de esta sala está cerrada con llave, pero la que la abre se ha perdido.

**Ventanas.** Dos ventanas con barrotes de cristal dominan el patio (zona 23).

**Mobiliario.** Hay cuatro sillas tapizadas en torno a una mesa baja y redonda.

**Octabajo.** Un octabajo, un violín de 12 pies de alto, está apoyado en la esquina noreste. Su arco se halla al lado, en el suelo. Un anciano desnudo (un **slaad gris** bajo esta forma) se encuentra atrapado dentro del octabajo.

Maddgoth extrajo la gema de control del slaad y, por diversión, ordenó a la criatura que se metiera dentro del octabajo y se quedara allí.

El anciano se presentará como Zartem, un mago a quien Maddgoth invitó al castillo para cenar. Además, afirmará que este le robó el libro de conjuros y usó su magia para atraparlo dentro del octabajo. Si los personajes rompen el frágil instrumento, el slaad ya no estará obligado por las instrucciones que le dejó Maddgoth antes de irse y atacará a sus libertadores. La criatura preferirá pelear con su gran espada (oculta a la vista mientras este permanece dentro del octabajo) o atrapar a varios enemigos en el área de un conjuro de *bola de fuego*.

### 34. LA SUITE DE MADDGOTH

Hay una moneda de platino encajada entre el marco de la puerta más alejada y su hoja (mira la zona 19). La puerta tiene una vidriera con una “M” en su diseño. Cualquiera que preste atención junto a la puerta oírá profundos ronquidos que vienen del otro lado.

#### 34A. ALCOBA PRINCIPAL

Maddgoth dormía lo menos posible y no pasaba apenas tiempo aquí. Las características de esta habitación son las siguientes:

**Decoración.** Los muros están recubiertos con paneles de madera y decoradas con seis retratos enmarcados de un orondo y sonriente mago que sostiene una varita. Una gruesa moqueta marrón se extiende por el suelo de pared a pared.

**Juego.** En la esquina suroeste hay dos tronos de madera enfrentados ante un impresionante tablero de ajedrez dragón dispuesto sobre una mesa.

**Cama.** Una gran cama con dosel está junto a la pared oeste, entre dos ventanas con barrotes de cristal. Una robusta figura duerme bajo las sábanas, roncando con estrépito.

El bulto que ronca bajo las sábanas es una ilusión. Si se retiran las mantas, los ronquidos se detendrán y se podrá comprobar que no hay nadie en la cama. Un conjuro de *disipar magia* lanzado sobre ella también acabará con la ilusión.

Un conjuro de *detectar magia* revelará un aura de magia de conjuración alrededor de cada retrato enmarcado de Maddgoth. Cuando una criatura lance un conjuro dentro de esta habitación o moleste a la figura que está en la cama, las seis varitas representadas en los retratos enmarcados saldrán mágicamente de sus pinturas, atribuyéndose el perfil de **espadas voladoras**, y permaneciendo separadas de los cuadros a partir de ese momento. Reemplaza la acción opcional de espada larga de las varitas por la siguiente:

**Proyectil mágico.** La varita dispara un dardo de fuerza mágica a una criatura que pueda detectar y se encuentre a 60 pies o menos. El objetivo recibirá 3 (1d4 + 1) de daño de fuerza debido al infalible impacto del proyectil.

**Tesoro.** El ajedrez dragón pesa 30 libras y cuenta con unas preciosas piezas bien talladas y esmaltadas. Un personaje que supere una prueba de Inteligencia (Historia) CD 25 se dará cuenta de que el juego es uno de los cuatro fabricados por el emperador Umyatin; el dirigente que gobernó una antigua civilización humana llamada Imaskar, que abarcó gran parte de Faerûn hace diez milenios. Los coleccionistas que conozcan su historia pagarán hasta 2.500 po por este ajedrez.

#### 34B. ARMARIO EMPOTRADO

Este armario está lleno de túnicas, batines, zapatos y zapatillas, que cuelgan de los estantes o se encuentran apilados con cuidado en estanterías.

### 35. GUARDARROPA

**Ropa.** Abrigos, capas, túnicas, sombreros de mago y otras prendas cuelgan en unas perchas instaladas en las paredes.

**Azotamentes.** De pie, al norte de la puerta, está lo que parece ser un azotamentes.

La mayor parte de la ropa exhibida pertenecía a magos que Maddgoth ha asesinado, por lo que hay prendas de todos los tamaños y estilos. Muchos de estos artículos tienen evidentes marcas de quemaduras, desgarros, manchas de sangre y otros defectos, de modo que dan pistas de cómo sus dueños anteriores encontraron su final.

#### DISFRAZ DE AZOTAMENTES

Una inspección más detallada revelará que el azotamentes es un anodino maniquí de madera, disfrazado convincentemente como tal, con una túnica negra, una capucha y una máscara de goma. Cualquier aventurero de tamaño Mediano que se ponga el disfraz podrá realizar pruebas de Carisma (Engaño) para hacerse pasar por un azotamentes. Estas se realizarán con ventaja si el traje es visto con poca luz o desde una distancia de 15 pies o superior. Si algún personaje se coloca la máscara tendrá desventaja en las pruebas de Sabiduría (Percepción). Igualmente, si se pone la túnica y la capucha tendrá desventaja en las pruebas de Destreza (Sigilo). Estas dos últimas no se pueden usar sobre armaduras pesadas.

### 36. REGISTROS

Maddgoth se dedica a reunir información detallada sobre los magos de Faerûn; prepara informes sobre los más “prometedores” y almacena estos registros aquí.

#### 36A. INFORMACIÓN RECABADA

Esta sala contiene filas de armarios de madera llenos de archivos desorganizados, los cuales cuentan las hazañas mágicas de miles de magos desde hace cientos de años. La mitad de los expedientes son tan antiguos que se han convertido en polvo. En la mayoría de los restantes aparece garabateada la palabra “MUERTO” en caligrafía de Maddgoth, mientras que en otro puñado de documentos se ha escrito la palabra “LICHE”.

#### 36B. REGISTROS PROTEGIDOS

La puerta de esta habitación está cerrada y protegida por una trampa de *glifo custodio*. Maddgoth se ha llevado la llave consigo y abrir la puerta por cualquier medio que no sea el uso de la llave adecuada lo activará. Usando herramientas de ladrón, cualquier aventurero podrá forzar la cerradura si supera una prueba de Destreza CD 15.



Si se inspecciona la puerta y se supera una prueba de Inteligencia (Investigación) CD 19, se detectará el casi invisible glifo, que se encuentra marcado en uno de los paneles de vitral de la puerta. Al activarse, el glifo estallará emitiendo una energía mágica que afectará a una esfera de 20 pies de radio a su alrededor. Todas las criaturas situadas en ese espacio deberán realizar una tirada de salvación de Destreza CD 19. Sufrirán 45 (10d8) de daño de trueno si la fallan, o la mitad de ese daño si la superan. El glifo tendrá el efecto secundario de reventar todos los cristales de la puerta.

La estancia está vacía.

## 37. CONSOLA

Una moneda de platino está encajada entre el marco de la puerta y su hoja (mira la zona 19). Atornillada al suelo en el centro de la habitación hay una consola de hierro que recuerda a un pedestal con la parte superior inclinada. De ella sobresalen tres palancas de bronce dispuestas una al lado de la otra, con las situadas en los extremos en posición “arriba” y la central en posición “abajo”. A la derecha de las palancas se localizan cinco botones de latón situados en los vértices de un pentágulo de oro. Junto a cada palanca y cada botón figura una inscripción.

Una criatura podrá usar una acción para ajustar hasta tres palancas y botones, en cualquier combinación. La consola cumple varias funciones:

**Palanca de la izquierda.** La inscripción debajo de esta palanca dice “PATIO”. Bajarla abrirá los cerrojos de las cuatro puertas que conducen a la zona 23. Subirla volverá a cerrarlos.

**Palanca del centro.** La inscripción debajo de esta palanca dice “LUZ”. Al subirla se encenderán las luces interiores del castillo. Bajarla las apagará de nuevo (mientras las luces interiores estén encendidas, las criaturas de la caverna circundante podrán ver la fortaleza).

**Palanca de la derecha.** La inscripción debajo de esta palanca dice “CALOR”. Bajarla apagará el efecto que da calidez al lugar, reduciendo la temperatura interior a razón de 5,55 grados centígrados cada hora hasta que haya descendido a -1,11 grados centígrados (la temperatura de la cueva circundante). Al subirla, la temperatura aumentará en 5,55 grados centígrados cada hora hasta alcanzar los 21 grados.

**Botón 1.** La inscripción situada junto a este botón dice “MÚSICA”. Al presionarlo una melodía de fondo orquestal, ocasionalmente acompañada por un coro de voces, inundará el castillo. La música parará si se presiona el botón de nuevo.

**Botón 2.** La inscripción que se encuentra al lado de este botón dice “AZOTEA”. Al presionarlo todas las criaturas que haya en la habitación se teletransportarán a la azotea de la fortaleza (zona 43), junto con lo que lleven puesto y los objetos que transporten consigo.

**Botón 3.** La inscripción que hay debajo de este botón dice “NIEBLA”. Al presionarlo tanto los pasillos del castillo (zonas 18, 28 y 38) como las escaleras que los conectan quedarán inundados de niebla, lo que hará que estas zonas estén muy oscuras. Esta bruma durará una hora o hasta que la disperse un viento de velocidad moderada o superior (al menos 10 millas por hora).

**Botón 4.** La inscripción situada al lado de este botón dice “CLAUSURAR”. Presionarlo hará que todas las puertas del complejo (incluida la trampilla de la azotea) queden cerradas con llave, como si estuvieran selladas por un conjuro de *cerradura arcana*. Este efecto durará 1 hora. Mientras estén así cerradas, las puertas interiores, la mayoría de las cuales están fabricadas con hierro y cristal, además estarán electrificadas. Si una criatura toca cualquiera de ellas, recibirá 5 (1d10) de daño de relámpago.

**Botón 5.** La inscripción que hay junto a este botón dice “¡NO PRESIONAR!”. Presionarlo hará que salgan rayos disparados de la consola. Todas las criaturas que se encuentren en la zona deberán hacer una tirada de salvación de Destreza CD 20. Sufrirán 44 (8d10) de daño de relámpago si la fallan, o la mitad de ese daño si la superan. Aquellas que vistan armaduras metálicas tendrán desventaja en la tirada de salvación.

## 38. PASILLOS RUTILANTES

Los pasillos de este nivel están unidos formando un circuito, con ventanas provistas de barrotes de cristal que dominan el patio central (zona 23).

El suelo, hecho de pequeñas teselas de vidrio coloreado y gemas trituradas, se ha pulido para ofrecer un brillo lustroso. Hay cuatro **sirvientes invisibles vivos** (consulta el apéndice A) dispuestos ante las puertas de las zonas 39 a 42, listos para limpiar cualquier mancha que haya en el pasillo. Todos van equipados con una mopa y un cubo con agua jabonosa. Los sirvientes se defenderán con sus mopas (que deberán tratarse como garrotes) si se les ataca, pero por lo demás resultarán inofensivos.

### ESCALERA DE LA AZOTEA

La escalera más septentrional asciende 20 pies hasta una trampilla de piedra cuadrada de 8 pies de lado. Cuando una criatura comience a subir, la trampilla se abrirá hacia el exterior, permitiendo acceder a la azotea (zona 47). La trampilla se cerrará por sí sola 1 minuto después.

## 39. CÁMARA DEL SUROESTE

Las paredes, el suelo y el techo de esta habitación están chamuscados. Tirados por doquier pueden verse muebles ennegrecidos, fragmentos de vidrio tiznado y astillas carbonizadas de madera y hueso.

Cualquier aventurero que inspeccione la sala a fondo y supere una prueba de Inteligencia (Investigación) CD 14 podrá deducir que cuatro explosiones de fuego diferentes han causado la destrucción. Superar una prueba de Inteligencia (Conocimiento Arcano) CD 19 revelará que el daño ha sido probablemente resultado de un conjuro de *tormenta de meteoritos* lanzado en la estancia.

## 40. CÁMARA DEL NOROESTE

Hay una moneda de cobre encajada entre el marco de la puerta y su hoja (mira la zona 19), cuyo diseño del vitral muestra una cabeza de lobo. La polvorienta sala está vacía, salvo por unas pocas telarañas en los rincones.

## 41. CÁMARA DEL NORESTE

Una moneda de plata se ha encajado entre el marco de la puerta y su hoja (mira la zona 19). La cámara contiene lo siguiente:

**Espejo.** Encastrado en el centro de la pared sur hay un espejo rectangular dentro de un marco de piedra.

**Estatua.** De pie frente al espejo se yergue una escultura de 8 metros de alto sin terminar. Representa a un sirénido que sopla una caracola y cuyo tren inferior no es más que un bloque deforme de granito cincelado (esta estatua es un **lacero** transformado).

**Tridentes.** Cuatro tridentes cuelgan entre las saeteras, en las paredes norte y este. Saldrán volando desde las paredes y atacarán si se dan ciertas condiciones.



Los tridentes se animarán y lucharán si se altera cualquiera de ellos o si el lacero muere. Tendrán el perfil de **espadas voladoras**, pero al impactar infligirán daño perforante en lugar de daño cortante.

### PORTAL DE ESPEJO AL NIVEL 10

En la parte inferior del marco de piedra de este espejo están grabadas las letras “A-D-I-L-A-S” (el reflejo de “S-A-L-I-D-A”). Este espejo es uno de los portales mágicos de Halaster (mira “Portales” en la página 12). Sus reglas son las siguientes:

- Si una criatura pronuncia la palabra “¡Salida!” mientras señala al espejo, el portal se abrirá durante 1 minuto.
- Los aventureros deberán ser de nivel 11 o superior para pasar por este portal (consulta “Jhesiyr Kestellharp”, en la página 10). La primera criatura en atravesarlo activará una runa antigua (mira “Runas antiguas” en la página 12).
- Cualquier criatura que cruce el portal aparecerá en la zona 14d del nivel 10, en el espacio desocupado más cercano al portal idéntico allí ubicado.

### LACERO TRANSFORMADO

Halaster ha fusionado a un lacero con un mimeto para crear a esta criatura con el perfil del primero y la capacidad de transformarse en objetos del segundo. Mientras esté inmóvil y transformado en objeto será indistinguible de un objeto normal. Solo cuando el lacero vuelva a adoptar su forma verdadera se revelarán sus monstruosos rasgos.

El lacero posee el siguiente atributo adicional:

**Cambiaformas.** El lacero podrá usar su acción para polimorfarse en un objeto de piedra o volver a asumir su verdadero aspecto. Su perfil será el mismo en cualquiera de sus formas. Cualquier elemento de equipo que lleve puesto o porte consigo no se transformará. Si muere, volverá a su forma auténtica.

El lacero responde al nombre de Miguel. Tiene instrucciones de atacar a cualquier criatura que entre en la habitación a través del portal de espejo. También se enfrentará con cualquier criatura que amenace con hacerle daño. Halaster alimenta al lacero con regularidad para que no tenga que atacar a causa del hambre. Ni Otto, el dragón feérico, ni el homúnculo de Maddgoth son conscientes de que la estatua es en realidad una criatura disfrazada.

### TESORO

Si los aventureros acaban con el lacero y lo abren en canal, encontrarán cinco diamantes deformes (100 po cada uno) en su molleja.

## 42. CÁMARA DEL SURESTE

A la puerta de esta habitación le faltan los cristales de los vitrales. Las pequeñas esquirlas de vidrio que quedan en el marco de hierro sugieren que los cristales han sido rotos a golpes (los sirvientes invisibles de Maddgoth han limpiado el desbarajuste). La polvorienta cámara contigua está vacía, pero hay algunas telarañas en sus rincones.

## 43. EL CUBIL DE OTTO

Maddgoth creaba y probaba sus objetos mágicos en esta sala. La zona contiene varios efectos mágicos residuales que han llevado al dragón feérico a convertir estas estancias en su guarida privada. Cada vez que Otto sale a atormentar a los gigantes de piedra o a merodear por el castillo, el homúnculo de Maddgoth entra aquí para destruir el lugar.

### 43A. “LOS HOMÚNCULOS NO SON BIENVENIDOS”

Los personajes escucharán ruidos de destrozos al acercarse a esta sala. En los tiradores de todas las puertas de esta

habitación se han colocado unos improvisados letreros hechos con madera y cuerda, en los cuales aparece la frase “LOS HOMÚNCULOS NO SON BIENVENIDOS” escrita con tiza en idioma dracónico.

La puerta occidental está cerrada y tiene una moneda de oro encajada entre el marco y la hoja (mira la zona 19).

La puerta oriental está entreabierta. Hay una moneda de oro en el suelo justo dentro de la estancia, que contiene lo siguiente:

**Homúnculo.** A menos que se le haya encontrado y detenido en otro lugar, el sobredimensionado homúnculo de Maddgoth estará aquí, volcando mesas, derribando estanterías, lanzando sillas, pateando cofres y haciendo trizas las alfombras con los dientes.

**Chatarra.** Los chismes que el dragón feérico ha ido acumulando se encuentran esparcidos por el suelo, así como muchos artículos rotos más allá de cualquier reparación posible.

**Puerta secreta.** Hay una puerta oculta en el muro este que da acceso a la zona 43b (el homúnculo no sabe de su existencia).

El homúnculo de Maddgoth es consciente de que no le pueden matar y atacará a los aventureros a menos que se retiren de inmediato. Si lo destruyen, se derretirá y volverá a tomar forma en la zona 25a.

El botín de Otto incluye velas y apagavelas, setas en macetas, juegos de mortero y maza, lámparas, cinturones, colgantes con forma de pentáculo, libros de recetas, barritas de tiza de colores, teteras, calderos, cucharas, animales disecados, rollos de alambre, cuentas de vidrio, pelucas, bastones para caminar, pastillas de jabón, ovillos de lana, espejos y prismas agrietados, cálamos, pipas de fumar, tubos de pergamino vacíos y fajos de pergaminos rasgados. Aunque algunas de las piezas de la colección puedan ser de utilidad y muchas de ellas tengan un diseño colorido o extravagante, en este lugar no hay nada que posea un valor especial.

### 43B. ALIJO SECRETO DE OTTO

Este espacio está atestado con las posesiones más preciadas de Otto. Estos tesoros se encuentran repartidos en varias mesas apiladas una sobre la otra, formando estantes improvisados que casi tocan el techo, a 20 pies de altura, y amenazan con derrumbarse en cualquier momento. Cualquier personaje que intente llegar a un objeto de difícil acceso tendrá una probabilidad del 50 % de iniciar un derrumbe de mesas y adornos en cadena, de mesas y adornos en cadena, digno de una máquina de Rube Goldberg. Cuando todo se venga abajo, todas las criaturas que se encuentren en la zona deberán hacer una tirada de salvación de Destreza CD 15. Sufrirán 10 (3d6) de daño de contundente si la fallan, o la mitad de ese daño si la superan.

**Tesoro.** Los artículos aquí atesorados incluyen docenas de estatuillas de dragón hechas de porcelana y cerámica, viejos libros de relatos, artículos de bisutería sin valor aunque brillantes, un par de sujetalibros de jade tallados para asemejarse a abominaciones yuan-tis (250 po por las dos) y dos bagatelas al azar (tira dos veces en la tabla “Bagatelas” del capítulo 5 del *Player's Handbook*). Por último, también hay unos cofres llenos con un total de 30 ppt, 150 po, 300 pe, 1.500 pp y 5.000 pc. Sobre una mesa alta se encuentra una *poción de aliento de fuego* contenida en un pequeño frasco de cristal que se romperá si sucede un derrumbe en cadena.

## 44. ARMERÍA DEL MAGO

La puerta de esta habitación está cerrada con llave, pero esta última ha desaparecido. Otto abrió un agujero a través de uno de los cristales de la puerta para mirar dentro,



pero no vio nada de interés. Los personajes que observen su interior distinguirán lo siguiente:

**Murciélagos.** Dos **murciélagos** comunes revolotean por la estancia. Cada uno de estos animales se transformará en un **nycaloth** si sus puntos de golpe se reducen a 0 o si se abre la puerta de la sala.

**Pergamino.** En la pared norte, al este de la puerta, cuelga un pergamino desenrollado y enmarcado tras una lámina de vidrio. Hay una pequeña placa de metal atornillada al marco de madera, que dice: “Romper el cristal en caso de emergencia”.

La idea de Maddgoth de lo que es una armería consiste en un par de nycaloths bien pagados llamados Yzig y Gorzog. No podrán abandonar la habitación hasta que hayan recuperado su verdadera forma y tampoco saldrán del castillo antes de que el mago regrese. Sus órdenes son matar a aquellos que hayan invadido la fortaleza. Los nycaloths reconocerán al homúnculo de Maddgoth y no le harán daño, pero sí atacarán a las demás criaturas en cuanto las vean.

Sin tener a su amo cerca, el homúnculo no confía en los nycaloths y por eso no ha tratado de liberarlos.

### TESORO

El documento enmarcado es un *pergamino de conjuro de nube aniquiladora*.

## 45. LABORATORIO DE ALQUIMISTA

Otto se ha llevado de esta cámara todo lo que considera valioso, pero regresa periódicamente para ver si falta algo. Si los aventureros no han encontrado y derrotado al dragón feérico en algún otro lugar, habrá una probabilidad del 25 % de que esté aquí cuando lleguen los personajes, en cuyo caso la puerta de la habitación estará abierta. Si Otto no está presente, la puerta se encontrará cerrada. Esta tendrá una moneda de plata encajada entre el marco y su hoja (mira la zona 19). Las características de esta sala son las siguientes:

**Mesas.** Varias mesas, cuyas superficies están cubiertas de equipo alquímico, se reparten al azar dentro de esta cámara.

**Armarios.** En unos armarios esquineros se acumulan cráneos, frascos de sustancias en polvo y diarios encuadernados en cuero llenos de los desquiciados garabatos de Maddgoth.

**Desechos.** El suelo está lleno de trozos de cristal roto, restos de pergaminos y otros desechos.

### TESORO

En la habitación hay tres juegos completos de suministros de alquimista que pueden caber juntos en una mochila.

Una *poción de invisibilidad* albergada en un vial de cristal con tapón ha rodado por debajo del armario de la esquina noroeste y se encuentra tras el mueble. Un conjuro de *detectar magia* revelará su presencia.

## 46. EL TRONO DE MADDGOTH

Una moneda de electro está encajada entre el marco de la puerta y su hoja (mira la zona 19).

Un alto trono hecho de hierro y vitrales se alza en la esquina sur, frente a la entrada. Los reposabrazos y las patas de garra del sital le dan una apariencia monstruosa, pero no tiene nada de peligroso. Ante el trono hay una alfombra redonda de 15 pies de diámetro cuyo patrón recuerda a una gran boca abierta. Esta también es inofensiva.

## 47. AZOTEA Y ALMENAS

La azotea ofrece pocas vistas, ya que la caverna que rodea al castillo apenas se aprecia en la oscuridad. Sin embargo, los ecos que un solo grito puede generar son asombrosos. Un adarve almenado de cuatro pies de alto rodea la azotea.

### TRAMPILLA OCULTA

Una trampilla cuadrada de 8 pies de lado cerca de la almena norte esconde una escalera de piedra que conduce a la zona 38. Esta es la ruta que usa Otto, el dragón feérico, para sus entradas y salidas del complejo.

La trampilla queda disimulada por la mampostería que la rodea; detectarla requerirá superar una prueba de Sabiduría (Percepción) CD 15. Unas diminutas letras rayadas en la trampilla dicen “TOC TOC”, en dracónico.

Si se llama con dos golpes, la trampilla se abrirá por sí sola y, transcurrido 1 minuto, se cerrará. De lo contrario, esta tendrá que abrirse usando una palanca o alguna otra herramienta similar. Abrirla haciendo palanca requerirá superar una prueba de Fuerza (Atletismo) CD 18.

## CONCLUSIÓN

Lo que suceda dentro del castillo miniaturizado tendrá poco impacto en los gigantes de piedra y viceversa. Matar a todos los gigantes entristecerá a Otto, el dragón feérico, pero sus metas no cambiarán. Si los aventureros ayudan a los gigantes a lidiar con el dragón, estos olvidarán todo a las pocas horas, cuando sus recuerdos se desvanezcan.

Si el slaad de la zona 33 logra matar o expulsar a los personajes, convertirá la fortaleza en su hogar, a la espera de que Maddgoth regrese algún día con la gema de control de la criatura. Si se produce un combate entre el dragón feérico y el slaad por el control del castillo, este último vencerá, ya sea matando a Otto u obligándolo a esconderse.

Los aventureros que abandonen el nivel y regresen más tarde descubrirán que los gigantes no les reconocen ni recuerdan haberles visto con anterioridad. Si uno o más de ellos han muerto, los supervivientes no conservarán recuerdo alguno de cómo fallecieron sus compañeros caídos. Si todos los gigantes mueren, puede que Halaster congele las cavernas y las repueble con una tribu de yetis liderada por un par de yetis abominables o, incluso, es posible que entregue ese espacio a un clan de depravados fomorés.

Después de que los personajes se hayan marchado, quizás Maddgoth regrese para comprobar cómo sigue todo. Podrá ser tanto un **archimago** neutral malvado que ha trascendido su vida natural mediante *pociones de longevidad* como un **liche**. Elige la opción que prefieras. En cualquier caso, Maddgoth intentará poner su casa en orden, lo que podría llevarle semanas, si los aventureros lo han dejado todo manga por hombro. Además, podría ir acompañado de un **mag** al que habrá invitado a hospedarse con él bajo cualquier pretexto. En realidad, Maddgoth planea torturar y asesinar a su huésped, como ha hecho ya con otros muchos.

Maddgoth lleva puesto un *anillo astado* (un objeto mágico muy raro) que permite a su portador sintonizado ignorar todas las restricciones mágicas de Undermountain (consulta “Alteraciones de la magia”, en la página 10). También porta la gema de control del slaad de la zona 33. Si el grupo no se hizo con su yelmo (mira la zona 25b), se lo pondrá durante el tiempo que esté dentro del castillo. Si los nycaloths aún están por el lugar (consulta la zona 44), Maddgoth los mantendrá a su servicio como escoltas. En caso de que los aventureros resulten un desafío demasiado grande para él, Maddgoth huirá teletransportándose y regresará al día siguiente acompañado de ocho **mezzoloths** que le ayudarán a “limpiar la casa”.





## NIVEL 8: PANTANO SERPENTEANTE



**E**L PANTANO SERPENTEANTE ESTÁ DISEÑADO para cuatro personajes de nivel 10. Los aventureros que derroten a los monstruos de este nivel deberían conseguir los suficientes PX como para quedar a medio camino del nivel 11. Este nivel consiste en una serie de cavernas llenas de estiércol y templos ruinosos consagrados a las deidades malignas de los yuan-tis. El pueblo reptiliano habitó en este lugar hasta que fue derrotado por un grupo de nagas conocido como la Plaga Ssethiana. Después, Halaster reemplazó a los yuan-tis por una tribu de bullywugs gobernada por un cruel jefe supremo: un slaad de la muerte.

### ¿QUÉ HABITA AQUÍ?

Puede que los aventureros se encuentren atrapados en mitad de la guerra del Pantano Serpenteante al encontrarse con esclavos de la Plaga Ssethiana, la tribu bullywug Lenguaneegra, el entrometido fantasma de una sacerdotisa yuan-ti (mira la zona 9) o los atentos agentes de los magos de Dweomercore del nivel 9.

### LA PLAGA SSETHIANA

La Plaga Ssethiana estaba compuesta por tres nagas espirituales que lucharon contra los yuan-tis del Pantano Serpenteante y que al final obtuvieron la victoria. Ahora solo quedan dos de ellas, Excrutha y Serakath, junto con sus esclavos y los restos de la tercera, Hexacali, que fue destruida y transformada en naga ósea por los yuan-tis.

Las nagas espirituales mantienen a sus esclavos estabulados y usan un *cetno de mando* para garantizar la obediencia de estos. Cada día, al amanecer, reúnen a sus siervos en

la zona 15a y los exponen a la magia del cetno recargado. Ambas criaturas tienen la habilidad especial de aumentar la duración del efecto del conjuro para que llegue a las 12 horas. Los esclavos humanoides que resisten la magia del objeto eligen a menudo aparentar que han sido encantados por mero instinto de supervivencia, ya que las nagas matan o encadenan a aquellos que no pueden dominar mágicamente.

Poco después de que la Plaga Ssethiana derrotara a sus enemigos yuan-tis, una tribu de bullywugs encabezada por un slaad de la muerte apareció en el Pantano Serpenteante. Frustradas por este nuevo obstáculo en su dominio del nivel, las nagas buscan ahora aliados para matar a los bullywugs y a su líder. Estas conocen las ubicaciones de todos los portales mágicos de este nivel, así como la forma de activarlos. Compartirán esta información con aquellas criaturas que se pongan a su servicio voluntariamente.

### LOS LENGUANEGRA

Hace un año, Halaster usó su magia para transportar a la tribu de bullywugs Lenguaneegra, junto con su pequeño ejército de ranas y sapos gigantes, desde un remoto pantano hasta este nivel de Undermountain. Los diseminó por las zonas del Pantano Serpenteante antes controladas por los yuan-tis. Los bullywugs se apresuraron a capturar y domesticar a cuatro carroñeros reptantes y a una hidra.

Halaster también convocó al Pantano Serpenteante a un slaad de la muerte llamado Kuketh. El Mago Loco guarda la gema de control del slaad en su santuario del nivel 9 y obliga a Kuketh a servirle como rey de los bullywugs. Los Lenguaneegra viven temerosos de su nuevo monarca, a quien llaman Yurk Y'blorkflug ("señor de la destrucción fétida", en su idioma). El slaad odia encontrarse bajo el control de Halaster y descarga su frustración sobre sus súbditos.



## MOCO DE CARROÑERO REPTANTE

Los bullywugs Lenguaneira llevan sus armas cubiertas de mucosidad de carroñero reptante. Si una criatura recibe salpicaduras de ese mejunje por el impacto de una de sus lanzas y no supera una tirada de salvación de Constitución CD 13, se envenenará durante 1 minuto. Además de envenenada quedará también paralizada. Esta criatura podrá repetir la tirada de salvación al final de cada uno de sus turnos, librándose del efecto si la supera.

## KARSTIS DE DWEOMERCORE

Los magos de Dweomercore (nivel 9) han enviado a uno de los suyos, un humano llamado Karstis, a supervisar este nivel. Está escondido en las zonas 7 y 8 junto a sus secuaces. El mago se aliará con aquellos que persigan diezmar a cualquiera de las facciones que habitan en el Pantano Serpenteante, pero se enfrentará con quien intente acceder a Dweomercore.

## EXPLORAR ESTE NIVEL

Todas las localizaciones descritas en este nivel aparecen marcadas en el mapa 8. Muchos de los túneles y cuevas del Pantano Serpenteante se encuentran parcialmente inundados de agua; su profundidad va desde unos pocos centímetros a varios pies, sobre una capa de espeso limo. Las zonas marcadas como pantanos en el mapa se considerarán terreno difícil para cualquier criatura que carezca de velocidad nadando.

Todo este nivel está encharcado y lleno de humedad. Hay abundancia de ranas, sapos e insectos comunes.

### 1. PRECIPICIO

El túnel inclinado procedente del nivel 7 termina a 20 pies sobre el terreno pantanoso de la zona 2.

**Humedad.** La humedad condensada gotea por las paredes y el suelo de este túnel. Los insectos zumban por doquier.

**Escala de cuerda.** Bajo el precipicio se encuentran los ruinosos restos de una rampa. En su extremo occidental hay una delgada escala de cuerda anclada con piquetas.

La escala está embadurnada con moco de carroñero reptante. Si cualquier criatura que baje por ella no supera una tirada de salvación de Constitución CD 13, se envenenará durante 1 minuto. Además de envenenada también quedará paralizada y caerá desde la escala de cuerda al lodo de la zona 2, recibiendo 3 (1d6) de daño contundente. Esta criatura podrá repetir la tirada de salvación al final de cada uno de sus turnos, librándose del efecto del moco si la supera.

### 2. CENTINELAS BULLYWUGS

**Techo.** Esta caverna pantanosa tiene un techo irregular de 30 pies de altura.

**Luciérnagas.** Inofensivas luciérnagas revolotean sobre unas extrañas plantas fúngicas que brotan del pantano, llenando la gruta de una misteriosa luz tenue.

**Bullywugs.** Tres **bullywugs** utilizan su atributo Camuflarse en Pantanos para esconderse en el túnel pantanoso que conduce a la zona 19.

Los bullywugs vigilan el túnel que conduce al nivel 7. Al ver a los personajes, uno de ellos intentará escabullirse hacia las zonas 19a y 20 para alertar al resto de la tribu. Los otros esperarán para ver a dónde se dirigen los intrusos.

### 3. PORTAL DE ARCO AL NIVEL 6

Un pasaje trifurcado emerge del pantano. En la pared del fondo del corredor central hay un arco encastrado. Este

es uno de los portales de Halaster (mira “Portales”, en la página 12). En el espacio interior del arco se aprecia el bajorrelieve de una enana en pie y con los ojos cerrados. Hay una cerradura tallada en la cabeza del martillo de piedra que la mujer sostiene contra su pecho. Las reglas de este portal son las siguientes:

- Al insertar la llave de piedra situada en la zona 14a del nivel 2 en el ojo de la cerradura, el bajorrelieve y la llave se desvanecerán y el portal se abrirá durante 1 minuto. Si se cierra el portal, el bajorrelieve reaparecerá y la llave caerá, expulsada del ojo de la cerradura.
- Cualquier aventurero podrá abrir el portal sin la llave de piedra usando una acción para forzar la cerradura, para lo que será necesario usar herramientas de ladrón y superar una prueba de Destreza CD 20. Si se falla la prueba, los ojos de la enana se abrirán e irradiarán luz. Todas las criaturas que se encuentren a 10 pies o menos del arco deberán realizar una tirada de salvación de Destreza CD 16, sufriendo 22 (4d10) de daño radiante si la fallan, o la mitad de ese daño si la superan.
- Los aventureros deberán ser de nivel 9 o superior para pasar por este portal (consulta “Jhesiyra Kestellharp”, en la página 10). La primera criatura en atravesarlo activará una runa antigua (mira “Runas antiguas” en la página 12).
- Cualquier criatura que cruce el portal aparecerá en la zona 34b del nivel 6, en el espacio desocupado más cercano al portal idéntico allí ubicado.

## 4. MATORRALES PELIGROSOS

Una cornisa seca situada a 20 pies de altura (zona 4a) se alza sobre una caverna de 30 pies de altura llena de vegetación y barro que cubre hasta los tobillos (zona 4b). Las características de esta zona son las siguientes:

**Vegetación.** La zona está repleta de plantas luminiscentes parecidas a helechos que brotan del lodo y la inundan de luz tenue.

**Extremidad cercenada.** Parte de la pared de la cornisa se encuentra manchada de sangre. Justo bajo la mancha sobresale del barro una pierna amputada y calzada con una recia bota.

### 4A. EL DESCANSO ETERNO DE THUBID DUSKAXE

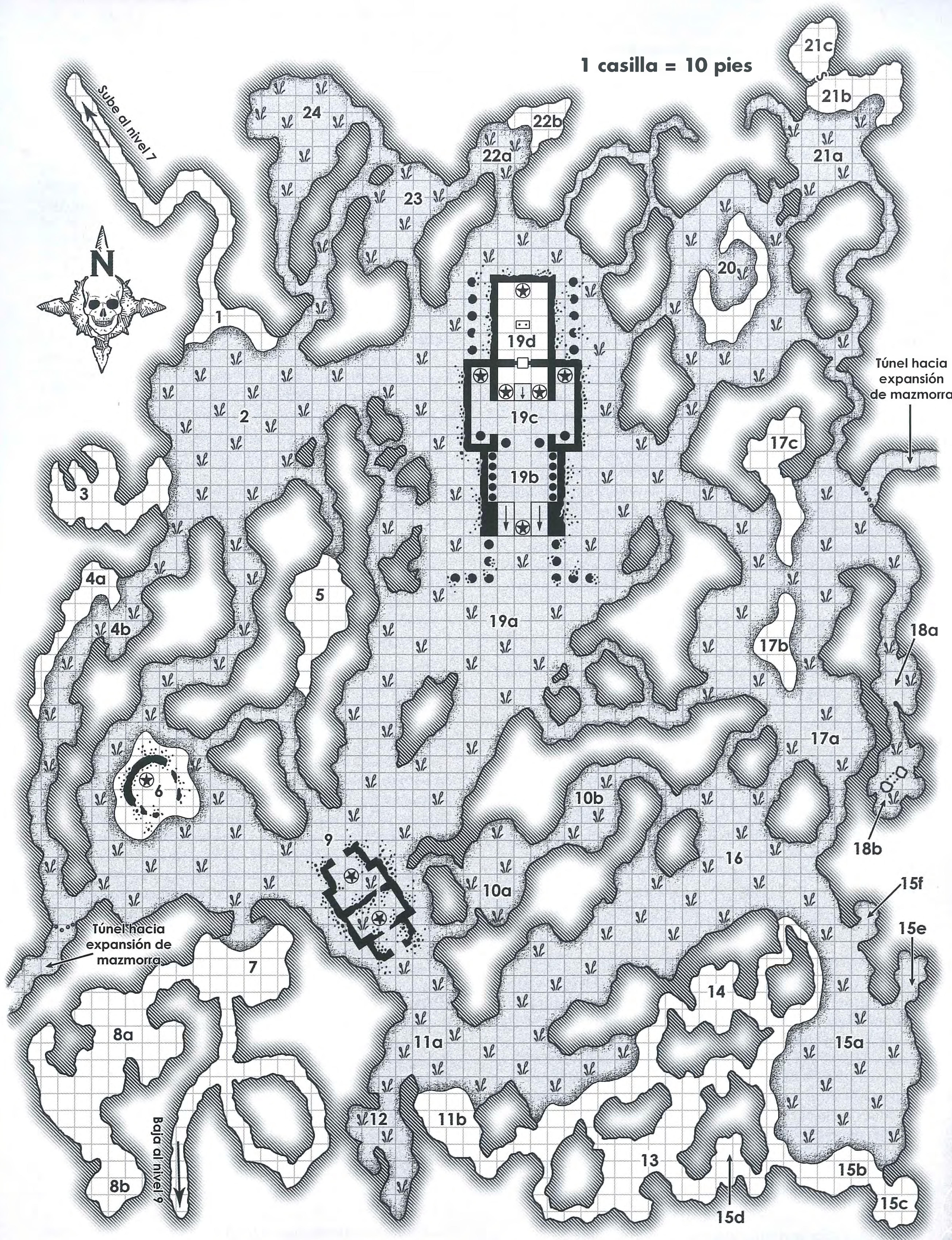
Se podrá trepar hasta esta cornisa situada a 20 pies de altura superando una prueba de Fuerza (Atletismo) CD 15. Encima de ella, sobre la mancha de sangre, aunque no visible desde el suelo del túnel, yace despatarrado el cuerpo de un duergar cerca de un campamento. Se trata del cadáver de Thubid Duskaxe, un aventurero que llevaba a cabo una misión de rescate. Perdió una pierna al combatir contra unas brozas movedizas y luego murió desangrado.

**Tesoro.** El cuerpo del duergar lleva consigo una bolsa de cuero con 224 po, una ornamentada talla de piedra de un búho (50 po) y un diario escrito en enano. Este último contiene un mapa que muestra las zonas 1 a 6, así como anotaciones sobre “la gente-rana del noreste” y “las sierpes del sureste y su nauseabunda magia”. El diario describe el plan que Thubid había trazado para hallar aliados que le ayudaran a rescatar a su prima, Agorra, que fue “hechizada por las serpientes”.

### 4B. BROZAS MOVEDIZAS

Los aventureros que superen una prueba de Sabiduría (Percepción) CD 12 no se verán sorprendidos cuando tres **brozas movedizas** les ataquen. Estas perseguirán a cualquier criatura por el lodo, pero ignorarán a quienes se encuentren sobre la cornisa.





MAPA 8: EL PANTANO SERPENTEANTE



## 5. CUEVA SECA

Esta caverna seca de 20 pies de altura está vacía y será un buen lugar para descansar en este nivel.

## 6. REFLEJOS

El irregular techo de esta gruta pantanosa se encuentra a 50 pies de altura. Del lodo emerge un islote de roca seca, sobre el que hay lo siguiente:

**Ruinas y una estatua.** Entre los restos de una cúpula construida en piedra negra se sitúa la escultura de una serpiente con los ojos cerrados que devora su propia cola.

**Aparición.** La imagen fantasmal de un aventurero deambula por la zona. La aparición parece perdida.

Se trata de un guerrero humano con armadura de placas que vaga en torno a la estatua como si buscara algo que ha extraviado. No se puede dañar a la imagen y no reconocerá a los personajes. Si un aventurero muere en este nivel, la aparición cambiará para adoptar la apariencia de ese personaje, incluso si luego se alza al aventurero de entre los muertos. Un conjuro de *disipar magia* centrado en la fantasmal imagen hará que esta desaparezca durante 1 hora.

Superar una prueba de Inteligencia (Religión) CD 15 permitirá recordar que la escultura es una representación de Dendar, la Serpiente Nocturna, el dios de las pesadillas de los yuan-tis. Cualquier personaje que toque la estatua quedará maldecido. Hasta que se acabe con la maldición mediante un conjuro de *levantar maldición* o algún efecto mágico similar, el aventurero se verá acosado por pesadillas y no disfrutará de los beneficios de hacer un descanso largo.

## 7. CAVERNA CUSTODIADA

Se ha lanzado un *glifo custodio* en el suelo, en medio de esta cueva de 10 pies de altura. Este activará un conjuro de *nube aniquiladora* (salvación CD 15) cuando cualquier criatura que no sea Karstis atraviese el punto medio de la caverna. La nube del conjuro permanecerá durante 10 minutos.

## 8. ESCONDITE DE DWEOMERCORE

Los magos de Dweomercore (nivel 9) utilizan estas cuevas para mantener vigilados a sus vecinos. Entre los habitantes de estas cavernas se encuentra un mago llamado Karstis.

Si le parece probable que puedan matarlo o capturarlo, Karstis cogerá su libro de conjuros de la zona 8b y huirá al nivel 9 después de dar órdenes a sus guardaespaldas de que cubran su retirada. A partir de ese momento, se podrá hallar al mago en la zona 8c del nivel 9.

### 8A. GUARDIAS

**Gólem.** Un **gólem de carne** monta guardia en el centro de esta gruta de 10 pies de altura, mirando hacia la entrada.

**Tumularios.** Dos **tumularios** vigilan en el extremo sur de la cueva (en el exterior de la zona 8b).

**Cajas.** Hay tres cajas abiertas almacenadas en la recámara situada más al oeste. Albergan hojas de pergamino, pequeños frascos de tinta, plumas para escribir, raciones comestibles para 10 días y cinco barriles de 2 galones de agua potable.

Si el glifo de la zona 7 se activa, no se podrá sorprender al gólem de carne ni a los tumularios. El gólem fue creado por Gusanadivina, la saga de la noche (consulta el nivel 9). Si este entra en estado berserk, ni Karstis ni ninguno de sus otros sirvientes podrán recuperar el control sobre él.

### 8B. CUEVA DE KARSTIS

Karstis (**mago humano mulhonrandín LM**) acecha aquí junto a cuatro **minotauros esqueletos**. La caverna de 10 pies de altura está iluminada por una lámpara de aceite que descansa sobre un escritorio portátil cubierto de plumas para escribir, frascos de tinta y libros. Junto a la pared del fondo hay un catre plegable.

**Tesoro.** En medio del desbarajuste del escritorio, los personajes podrán encontrar el libro de conjuros de Karstis. El tomo está encuadernado en piel humana y contiene todos los conjuros que el mago ha preparado, además de *animar a los muertos* y *glifo custodio*.

## 9. TEMPLO DE LA GRAN SERPIENTE

Esta gruta de 30 pies de altura está dominada por unas ruinas que albergan lo siguiente:

**Tallas.** Las paredes interiores están recubiertas con relieves de serpientes, fauces con colmillos y ojos ofídicos abiertos.

**Estatua negra.** La sección noroeste del templo alberga una escultura de piedra negra que representa a un humanoide enmascarado y encapuchado, el cual lleva puesta una armadura de cuero y aferra una goteante daga en cada mano. Unos inofensivos ciempiés se arrastran sobre la estatua.

**Estatua verde.** La cámara central contiene una escultura tallada en piedra verde que representa a una serpiente alada de 15 pies de alto con los colmillos al descubierto. Unas inofensivas serpientes pululan en torno a la base de la estatua.

**Fantasma.** Una mujer espectral deambula entre las ruinas; lleva un vestido negro sucio y una máscara blanca sin rasgos distintivos (es, en realidad, el **fantasma** de una sacerdotisa yuan-ti asesinada).

Una sacerdotisa yuan-ti purasangre llamada Yoastal fue asesinada por la Plaga Ssethiana y ha quedado vinculada al templo. Puesto que no puede abandonarlo, intenta engañar a otros para que completen su inacabada obra, sabiendo que ella no podrá descansar hasta haber exterminado a las nagas.

Yoastal podrá convertirse en aliada o enemiga del grupo de aventureros. El fantasma afirmará haber sido clérigo de Máscara en el pasado, condenada ahora a permanecer en el Pantano Serpenteante hasta que las nagas hayan sido destruidas. Facilitará a los personajes la disposición del nivel a cambio de que estos prometan liberarla. Sin embargo, su información irá siempre orientada a poner a los aventureros en situaciones que favorezcan una escalada en la guerra entre las nagas de la Plaga Ssethiana y los Lenguaneira.

Si se acaba con Yoastal mientras alguna de las nagas sigue con vida, la sacerdotisa volverá a tomar forma dentro de este edificio ruinoso en un plazo de 1d4 días.

### ESTATUA NEGRA

El agua que se filtra por el techo cae sobre esta escultura y gotea de sus dagas como si fuera veneno. Un personaje que supere una prueba de Inteligencia (Religión) CD 15 reconocerá en la estatua una representación del dios Sseth de los yuan-tis.

Cualquier aventurero que inspeccione el lodo que hay alrededor de la figura y supere una prueba de Sabiduría (Percepción) CD 15 descubrirá un saco podrido y también desenterrará un **enjambre de insectos (ciempiés)** hostil.

**Tesoro.** El saco contiene 550 po.

### ESTATUA VERDE

Cualquier aventurero que supere una prueba de Inteligencia (Religión) CD 15 distinguirá en esta escultura otra representación de Sseth.



## 10. CAVERNAS LLUVIOSAS

El agua mana del techo de estas cuevas de 20 pies de altura como si de un fuerte aguacero se tratara. Por tanto, las criaturas que se hallen dentro de esta zona tendrán desventaja en las pruebas de Sabiduría (Percepción) que dependan de la vista o el oído.

### 10A. ESTANQUE EMPONZOÑADO

Esta cueva está inundada hasta una profundidad de 4 pies. El agua tiene un brillo de color verde en torno a una esmeralda que descansa en el suelo, en el centro de la caverna. Esta piedra preciosa ha sido bendecida por Sseth, de manera que convierte en veneno el agua que hay a su alrededor. Todas las criaturas que comiencen su turno en el agua deberán hacer una tirada de salvación de Constitución CD 12, sufriendo 11 (2d10) de daño de veneno si la fallan o la mitad del daño si la superan. El agua que salga de la gruta ya no será venenosa y aquella que quede en su interior dejará de serlo una vez que se retire la esmeralda.

**Tesoro.** La esmeralda venenosa perderá su magia si sale de la zona. Tiene un valor de 250 po.

### 10B. PIEDRA SIBILANTE

En mitad de esta caverna cubierta de agua hasta los 3 pies de profundidad emerge una gran piedra que emite un suave silbido por medios mágicos. La forma natural de dicha roca se asemeja vagamente a un enjambre de serpientes.

Cualquier aventurero que toque la piedra escuchará un susurro sibilante que le pedirá hacer una pregunta en voz alta. Si el personaje la hace, la voz le responderá como si este hubiera lanzado el conjuro de *augurio*. No se podrá volver a usar la roca de esta forma hasta el siguiente amanecer.

## 11. PUESTO DE GUARDIA

Esta zona está protegida por los esclavos de la Plaga Ssethiana contra un posible ataque de los Lenguaneira.

### 11A. CUEVA INUNDADA

Esta gruta de 20 pies de altura está inundada de agua fangosa hasta una profundidad de 3 pies. Los drows de la zona 11b atacarán a los intrusos que detecten atravesando esta caverna.

### 11B. VIGILANTES EN LA OSCURIDAD

La tierra seca emerge del agua con suavidad hasta crear una amplia cornisa salpicada de montones de piedras sueltas de 4 pies de alto. Escondidos tras las rocas hay dos **guerreros de élite drows**: una hembra llamada Dirzanna Freth y un varón de nombre Arachnafein Zaphrorzza. Ambos están bajo efecto del *cetno de mando* de las nagas espirituales. Se desplazarán hasta el borde del pantano para atacar a los intrusos que hayan detectado en la zona 11a. Si los enemigos se acercan hasta un alcance de combate cuerpo a cuerpo, los drows cambiarán sus armas por otras más adecuadas.

Si uno de estos guerreros de élite cae en combate, el otro intentará huir a la zona 13 y alertar a las criaturas que se encuentren allí. Las nagas espirituales han dado orden a los drows de que capturen a los intrusos si es posible, lo que significa que cualquier aventurero cuyos puntos de golpe se vean reducidos a 0 por el ataque cuerpo a cuerpo de uno de ellos quedará inconsciente. Los personajes apresados por los drows serán llevados ante las nagas de la zona 15.

Cuando finalice, si es que lo hace, el estado “hechizado” que pesa sobre ellos, Dirzanna y Arachnafein se dirigirán a la base que la casa Freth posee en el nivel 12.

## 12. LUGAR DE PESCA

Esta pequeña cueva tiene un techo de 10 pies de altura y alberga un estanque de 20 pies de profundidad; en el fondo de este hay una grieta a través de la cual brota agua fría de un manantial natural. Los esclavos de la Plaga Ssethiana capturan los peces ciegos que nadan en esta gruta como fuente de alimento.

## 13. CUEVA DE LOS APRESADOS

Hay un **guerrero de élite drow** llamado Xirk Dezpeti'il encadenado a uno de los tres juegos de esposas que cuelgan de la pared oeste. Las nagas usan estas ataduras para maniatar a las criaturas que se resisten a la magia de su *cetno de mando*.

Aventurero ocasional y malhechor irredento que no se casa con nadie, Xirk estará dispuesto a intercambiar información sobre las cuevas de los alrededores o las costumbres rutinarias de los esclavos a cambio de que le liberen y poder regresar al Underdark. Si le sueltan, evitará entrar en combate, pero no descartará robar a sus libertadores.

## 14. GRANJA DE SETAS

Dos túneles conducen hasta esta húmeda caverna de 10 pies de altura, que alberga lo siguiente:

**Esporas.** Una perpetua neblina de esporas inunda el aire, haciendo que la zona esté ligeramente oscurecida.

**Hongos.** Hay unas bien conformadas hileras de pequeños hongos sembradas en este lugar, las cuales son usadas para cultivar alimento de rápido crecimiento. En la entrada oeste del túnel se aprecian varias herramientas de jardinería amontonadas.

## 15. GUARIDA DE LAS NAGAS ESPIRITUALES

Todas las cuevas de la zona 15 están secas o tienen sus superficies cubiertas por 1 pie de agua fangosa.

Al dar la alarma en cualquiera de estas zonas se alertará a todas las criaturas cercanas: las nagas espirituales de la zona 15c, así como sus esclavos de las zonas 11b, 15c y 15f. Estas nagas y sus siervos evitarán matar a los intrusos humanoides siempre que sea posible. Los prisioneros que no puedan ser esclavizados serán arrojados a la arena (zona 15a) sin sus armas y obligados a luchar a vida o muerte contra los esclavos de las nagas.

### 15A. ARENA

La Plaga Ssethiana a veces hace que sus siervos luchen contra los cautivos como divertimento. Esta caverna de 40 pies de altura posee las siguientes características:

**Saliente.** Un terraplén emerge unas pocas pulgadas por encima del agua hasta un saliente situado a 20 pies de altura en la zona 15b.

**Armas.** En el húmedo lodazal hay armas destrozadas y abandonadas (los aventureros que se vean forzados a luchar en este lugar podrán recuperar con facilidad algunas de combate cuerpo a cuerpo de entre el barro y los despojos).

### 15B. TRONOS DE LAS NAGAS

El lado norte de la cornisa descende 20 pies hasta el suelo de la zona 15a. A modo de tronos, las nagas usan dos piedras planas que dominan la arena.

### 15C. SALÓN INUNDADO DE VAPOR

Esta angosta cueva llena de vapor contiene lo siguiente:

**Esclava duergar.** Agorra Duskaxe, una **duergar**, hace guardia en la entrada misma.



**Calentador.** El agua que gotea de una grieta del techo cae sobre un artilugio de metal cilíndrico, situado en el centro de la caverna, y del que emana el vapor.

**Nagas.** A menos que se las haya atraído hacia otra parte, habrá dos **nagas espirituales** llamadas Excrutha y Serakath descansando en el suelo, cerca del fondo de la cueva (consulta “La Plaga Ssethiana”, en la página 109).

**Cofre.** Hay un cofre de madera junto a la pared este.

Las nagas no temen a la muerte, pero sí a perder, o que les roben, su *cetno de mando*, por lo que harán todo lo posible para salvaguardarlo. Un combate en este lugar atraerá a los esclavos de las zonas 11b y 15f, asumiendo que aún sigan allí.

Mientras Agorra se encuentre bajo el efecto del *cetno de mando*, creará que las nagas son sus aliadas y las defenderá hasta la muerte. La duergar lleva consigo la llave de los grilletes de la zona 13.

El calentador consta de dos cámaras de hierro montadas una sobre la otra. Un fuego mágico arde en la cámara inferior, calentando el agua que cae en la cámara superior desde la grieta del techo. Unos pequeños orificios en los laterales del compartimento superior permiten que el vapor inunde la gruta, manteniéndola cálida y húmeda.

**Tesoro.** Una de las nagas espirituales porta un *cetno de mando* siempre sujeto en su cola enroscada. La magia del objeto para la presente jornada se ha agotado y no se podrá invocar de nuevo hasta el siguiente amanecer.

El cofre no está cerrado con llave y contiene 500 ppt, 330 po, un collar de plata con forma de serpientes entrelazadas (250 po) y un *pergamino de conjuro de alterar los recuerdos*.

## 15D. LABORATORIO EN DESUSO

Hay una mesa de madera cubierta de suministros de alquimista junto a la pared norte de esta húmeda cueva de 10 pies de altura.

## 15E. MANANTIAL

Una corriente constante de agua emana de una grieta en la pared de esta recámara, colma una pileta de piedra natural y luego rebosa sobre el suelo fangoso. Este manantial proporciona agua potable.

## 15F. PUESTO DE GUARDIA DE LOS TROLLS

En esta recámara hay dos **trolls** hechizados por el *cetno de mando* de las nagas. Estarán aquí apiñados mientras no se les atraiga a cualquier otro lugar.

## 16. GUARIDA DE LA NAGA ÓSEA

**Huesos.** Esta gruta de 30 pies de altura parece vacía, salvo por los huesos de numerosas criaturas (humanoides y yuan-tis) que pueden verse bajo el agua.

**Hexacali.** Una **naga ósea** (antes una naga espiritual llamada Hexacali) acecha entre los huesos.

La naga ósea intentará acabar con cualquier ser vivo que entre en sus dominios. Las criaturas que se desplacen por esta zona deberán superar una prueba de Sabiduría (Percepción) CD 15 o serán sorprendidas por el ataque de la naga.

## 17. CAVERNA DEL CAMPO DE BATALLA

Esta cueva de 30 pies de altura fue el principal escenario de los combates entre los yuan-tis y las nagas.

### 17A. HUESOS EN EL LODO

El agua tiene 2 pies de profundidad en este lugar. El suelo sumergido de la caverna está lleno de huesos de yuan-tis.

## 17B. MUERTE DE UNA NAGA

Cuando los aventureros lleguen a esta isla, ante ellos se desarrollará la escena fantasmal de una naga espiritual en liza con cuatro yuan-tis purasangre. Al ver la escena, los personajes se verán, literalmente, atraídos a su interior.

Cada uno de los aventureros se convertirá temporalmente en uno de los yuan-tis que combaten contra la maltrecha Hexacali. El personaje tendrá el perfil de un **yuan-ti purasangre** con 2d20 puntos de golpe restantes.

Hexacali, una **naga espiritual** con 35 puntos de golpe, se encontrará atrapada en la isla y luchará contra los aventureros yuan-tis hasta la muerte. Los personajes yuan-tis cuyos puntos de golpe queden reducidos a 0 durante este combate, recuperarán la razón de inmediato y sufrirán 22 (4d10) de daño psíquico debido al impacto de su muerte ilusoria. A diferencia de cualquier daño sufrido durante la batalla, este daño psíquico será real. Cualquier aventurero que se haya liberado de la visión podrá liberar a otro usando una acción para sacudirlo o abofetearlo.

Si los personajes derrotan a Hexacali, el último recuerdo colectivo de estos será el de acorralar a la naga para acabar con ella y que esta se alce de nuevo convertida en naga ósea. La visión concluirá para todos los aventureros y no podrá volver a subyugarlos.

## 17C. PORTAL DE ESPEJO AL NIVEL 10

Una lengua de terreno seco asciende desde el agua hasta convertirse en el suelo de una cueva de 15 pies de altura que alberga un espejo colgado en su pared oriental.

Su marco está formado por un conjunto de cientos de minúsculos engranajes de piedra entrelazados. Este espejo ofrece un reflejo normal y es uno de los portales de Halaster (mira “Portales”, en la página 12). Las reglas de este portal son las siguientes:

- Cualquier criatura que inspeccione el marco y supere una prueba de Sabiduría (percepción) CD 15 detectará que uno de los engranajes está un poco fuera de sitio. Si se presiona, este volverá a su lugar, haciendo girar todos los demás y abriendo el portal durante 1 minuto. Al cerrarse, otro engranaje diferente, al azar, se saldrá ligeramente, haciendo que todos los demás vuelvan a bloquearse.
- Los aventureros deberán ser de nivel 11 o superior para pasar por este portal (consulta “Jhesiyra Kestellharp”, en la página 10). La primera criatura en atravesarlo activará una runa antigua (mira “Runas antiguas” en la página 12).
- Cualquier criatura que cruce el portal aparecerá en la zona 25b del nivel 10, en el espacio desocupado más cercano al portal idéntico allí ubicado.

## 18. PORTAL DE LA SERPIENTE

Estas cavernas adyacentes de 10 pies de altura cuentan con un portal exento que permite acceder al nivel 11. Las paredes de estas cuevas están decoradas con unas tallas ofídicas de sorprendente belleza.

### 18A. ACCESO TRAICIONERO

En esta zona hay una vieja trampa yuan-ti, aún en activo, cuyo fin es evitar el acceso al portal. Su placa de presión, que se encuentra debajo del agua y el lodo, ocupa todo el ancho de la entrada de la gruta. Si inspecciona la sala en busca de trampas, cualquier aventurero que supere una prueba de Sabiduría (Percepción) CD 20 detectará la placa de presión. La trampa se activará cuando la placa soporte un peso de al menos 50 libras. Unos dardos saldrán disparados desde varios orificios situados en las paredes, dirigidos contra la criatura que la haya activado. Se trata de un ataque



con arma a distancia (+7 a impactar) que inflige 10 (4d4) de daño perforante. La trampa se rearmará al principio de cada asalto.

Una inspección de las paredes y superar una prueba de Sabiduría (Percepción) CD 20 serán suficientes para detectar los pequeños agujeros practicados en las tallas de las serpientes. Los personajes podrán dedicar 1 minuto a tapar los orificios, con lo que evitarán el ataque de la trampa. También es posible inutilizar la placa de presión utilizando herramientas de ladrón y superando una prueba de Destreza CD 15.

## 18B. PORTAL EXENTO AL NIVEL 11

Hay dos pilares colocados en medio del fango, con serpientes gigantes pétreas enroscadas a su alrededor. En el dintel de piedra aparece cincelada la frase “PONTE LA CORONA DE CRISTAL”, en idioma enano. Las reglas de este portal son las siguientes:

- El portal se abrirá durante 1 minuto si una criatura que se encuentre a 5 pies o menos de este se coloca la corona de cristal del rey Melair (nivel 6, zona 11d) a 5 pies o menos de este.
- Los aventureros deberán ser de nivel 11 o superior para pasar por este portal (consulta “Jhesiyra Kestellharp”, en la página 10). La primera criatura en atravesarlo activará una runa antigua (mira “Runas antiguas” en la página 12).
- Cualquier criatura que cruce el portal aparecerá en la zona 11a del nivel 11, en el espacio desocupado más cercano al portal idéntico allí ubicado.

## 19. TEMPLO YUAN-TI

El techo de esta caverna se eleva hasta una altura de 80 pies y el agua fangosa que cubre todo el espacio tiene 2 pies de profundidad. Domina la gruta un templo yuan-ti en ruinas lleno de estatuas que representan a la misma serpiente alada que exhibe sus colmillos con la boca abierta. Un personaje que supere una prueba de Inteligencia (Religión) CD 15 reconocerá en la escultura una representación de Sseth, la deidad de los yuan-tis. En los laterales del edificio, unas antorchas parpadeantes iluminan la estructura.

### 19A. GUARDIAS ANFIBIOS

Ocho **bullywugs** y tres **ranas gigantes** hacen guardia en el agua, fuera del templo. Los bullywugs intentarán paralizar a los intrusos usando sus lanzas, cuyas puntas están embadurnadas con moco de carroñero reptante. Los personajes paralizados por las armas de los bullywugs o engullidos por las ranas gigantes serán trasladados hasta la zona 19d. Allí los retendrán allí hasta que Kuketh pueda acudir desde la zona 20 para devorarlos.

### 19B. NÁRTEX

La estatua de una serpiente alada de 10 pies de alto se alza en la entrada del templo, entre dos rampas de piedra sumergidas. Las resbaladizas cuevas ascienden hasta llegar al suelo de una antesala situada a 20 pies de altura, cuya superficie está sumergida bajo 1 pie de agua turbia.

Las paredes de esta cámara están decoradas con columnas talladas con la forma de serpientes entrelazadas.

### 19C. NAVE DEL TEMPLO

**Agua.** Un agua oscura cubre el suelo hasta una altura de 1 pie.

**Fresco del techo.** El techo abovedado de esta cámara está a 30 pies de altura. La mayor parte del fresco que lo recubría se ha desprendido, pero las partes que quedan sugieren imágenes serpentinas que probablemente resultaban bastante aterradoras.

**Estatuas.** Hay cuatro esculturas de serpientes aladas al norte, dos en el agua y dos por encima de la superficie (Torbit, un asesino bullywug, está escondido detrás de la estatua parcialmente sumergida de la esquina noroeste).

**Pasarela.** Entre las dos esculturas centrales hay una rampa cubierta casi completamente por el agua que sube hasta la parte superior de una pasarela seca. Tras esta se encuentra una puerta cerrada que permite acceder a la zona 19d.

Torbit podría haberse convertido en el rey de los Lenguaneira de no ser por su devoción a Kuketh. Guarda celosamente el templo donde reside el poder de su maestro y matará a cualquiera que entre sin permiso. Torbit es un **asesino** con estos cambios:

- Es caótico malvado.
- Posee los siguientes atributos raciales: puede respirar tanto dentro del agua como fuera de ella. Habla bullywug y es capaz de entenderse con ranas y sapos. Tiene una velocidad caminando de 20 pies y una velocidad nadando de 40 pies. Puede realizar un salto de longitud de 20 pies o un salto de altura de 10 pies, tanto si ha cogido carrerilla como si no. Tiene ventaja en las pruebas de Destreza (Sigilo) para ocultarse en terrenos pantanosos.
- Además de sus armas, Torbit lleva consigo un fragmento de un bastón de jade roto (mira “Tesoro”, a continuación).

**Tesoro.** Torbit guarda el fragmento de jade de un pie de largo que ha encontrado en el fango. No es consciente de que se trata de una pieza de un bastón de este material creado por los antiguos yuan-tis. Halaster lo extravió en Undermountain hace años. Consulta la zona 39b del nivel 6 para saber más sobre este dispositivo yuan-ti y sobre cómo puede volver a montarse. La pieza de jade en sí misma tiene un valor de 100 po.

### 19D. ÁBSIDE

Esta capilla de 30 pies de alto alberga lo siguiente:

**Estatua cubierta de barro.** Han amontonado barro seco sobre la gran escultura de una serpiente alada ubicada al norte, lo que le da un aspecto vagamente parecido a una rana. Ante la estatua se acumulan rudimentarias ofrendas talladas y piedras sin valor.

**Altar.** En el centro de la habitación hay un altar de piedra con serpientes talladas.

Los aventureros que inspeccionen el altar y superen una prueba de Sabiduría (Percepción) CD 15 notarán que una de las serpientes tiene un botón tallado a modo de ojo. Si este se presiona, se abrirá un compartimento secreto en el lado norte del altar. Dentro de este espacio se encuentra una delgada vela roja (mira “Tesoro”, a continuación). Kuketh y los bullywugs no saben de la existencia del compartimento oculto del altar, ni del tesoro que hay en su interior.

**Tesoro.** La vela roja es una *vela de invocación* consagrada a Sseth, el dios neutral malvado de los yuan-tis. Si una criatura que no sea yuan-ti retira el objeto del altar, una niebla verde emanará a través de unas fisuras del suelo y adoptará las formas de dos **abominaciones yuan-tis**. Estas guardianas del templo atacarán a cualquiera que no sea yuan-ti. Al quedar sus puntos de golpe reducidos a 0, volverán a convertirse en nubes de bruma verde y desaparecerán sin dejar rastro.

Si no se derrota a las abominaciones yuan-tis, estas limpiarán el santuario de enemigos y lo convertirán en su guarida.

## 20. ISLA LENGUANEGRA

**Aguas profundas.** El suelo se hunde progresivamente en todas las entradas de esta caverna de 30 pies de altura, cuyas aguas tienen una profundidad de 30 pies.



**Aldea de la isla.** Hay una docena de chozas toscas levantadas sobre una isla fangosa con forma de herradura. Veinticinco **bullywugs** y seis **ranas gigantes** entran y salen de estas construcciones.

**Hoguera.** Una hoguera arde en el extremo norte de la isla, emitiendo un humo acre (los **bullywugs** lo mantienen ardiendo con una mezcla de despojos secos y hongos).

Las chozas están hechas de rocas unidas con barro. Los **bullywugs** que se encuentren aquí estarán ocupados cuidando de las crías, reparando redes, cocinando o realizando otras tareas domésticas. Junto con las ranas gigantes, responderán rápidamente a las llamadas de auxilio de la zona 19.

Unos inofensivos peces ciegos nadan en las profundidades en torno al lugar. Una red sumergida cierra el estanque central de la isla y evita que los peces puedan entrar. Los Lenguanegra custodian sus huevos aún no eclosionados en este espacio, ocultos entre frondosas matas de hongos subacuáticos.

## 21. EL SEÑOR DE LA DESTRUCCIÓN FÉTIDA

A menos que haya acudido a la zona 19, el infeliz rey de los Lenguanegra se encontrará en este lugar.

### 21A. CUBIL DE LA HIDRA

Esta cueva tiene el techo a 20 pies de altura y está llena de agua hasta una profundidad de 30 pies. En el agua fangosa del fondo de la gruta acecha una **hidra** adiestrada. Esta no revelará su presencia ni atacará hasta que Kuketh le ordene levantarse y matar algo.

### 21B. GUARIDA DE KUKETH

**Cornisa.** Hay una cornisa seca a 5 pies sobre la superficie del agua. Está llena de huesos, algunos con carne aún adherida.

**Cama de Kuketh.** El extremo oriental de la cornisa contiene un montón de heno enmohecido y el cuerpo de un sapo gigante en descomposición. A menos que se le haya atraído a otro lugar, Kuketh, el **slaad de la muerte**, se encontrará tumbado sobre el heno, transformado en **bullywug**.

Cuando no está dando órdenes a sus súbditos, Kuketh medita sobre sus problemas en silencio. El **slaad** se comunicará con los extraños usando la telepatía y estará dispuesto a negociar con los aventureros que se declaren enemigos de la Plaga Ssethiana. Siendo la criatura voluble que es, Kuketh no hará honor a lo acordado durante demasiado tiempo. Su único y pertinaz deseo es escapar de Undermountain y volver al Plano Exterior de Limbo.

### 21C. BÓVEDA SECRETA

Esta cueva está escondida tras una puerta secreta.

**Tesoro.** La bóveda alberga el tesoro reunido por los **bullywugs**, que incluye 56 ppt, 2.417 po, 540 pp, un símbolo sagrado de platino de Sseth (una serpiente voladora con los colmillos a la vista) con un valor de 150 po y una *diadema de intelecto*.

## 22. ESTABLOS

Los **bullywugs** Lenguanegra crían “ganado” en esta caverna de 20 pies de altura iluminada por antorchas. Si se ataca a los adiestradores **bullywugs** que hay en este lugar, estos liberarán a sus carroñeros reptantes y pedirán ayuda a gritos a las zonas 19 y 23.

## 22A. RANAS GIGANTES

Seis **ranas gigantes** saltan de aquí para allá en las aguas poco profundas de esta gruta. Croan escandalosamente cuando cuatro **bullywugs** les lanzan comida (bichos, sobre todo) a una zanja situada junto a la pared noroeste.

## 22B. CARROÑEROS REPTANTES

Esta zona seca elevada alberga lo siguiente:

**Cercado de madera.** Hay cuatro **carroñeros reptantes** al noreste, dentro de un cercado hecho con planchas de madera. También se aprecian tres huevos de estas criaturas.

**Herramientas.** Junto a la puerta del cercado descansan varios cubos y útiles de mango largo para el manejo de los carroñeros reptantes.

Los **bullywugs** los crían para obtener su mucosidad venenosa, pero también alimentan a la hidra de la zona 21a con los huevos de los carroñeros. El trato que estos reciben no es bueno. Por ello, si son liberados, lo más probable es que ataquen tanto a los **bullywugs** como a los aventureros.

Para cercar esta zona seca desde el suelo hasta el techo se han usado restos de madera recogidos por todo el nivel. Los huecos entre las tablas son lo suficientemente grandes como para ejecutar ataques con un arma cuerpo a cuerpo o para que un carroñero reptante realice sus ataques de tentáculo. Una simple lazada de cuerda mantiene la puerta cerrada.

## 23. CAMPAMENTO BULLYWUG

**Lodo.** Esta caverna de 20 pies de altura está cubierta por una capa de lodo de 1 pie de profundidad.

**Chozas de los Bullywugs.** Hay dos chozas hechas con piedras y barro iluminadas por unas antorchas altas. Cuatro **bullywugs** están reparando algunas herramientas cerca de ellas mientras dos **sapos gigantes** no les quitan ojo.

## 24. GRANJA DE ALGAS

Cinco **bullywugs** trabajan en lechos de algas de 6 pies de profundidad situados en esta cueva de 30 pies de altura; mientras tanto, un **sapo gigante** nada en las inmediaciones. Las algas son un elemento básico de la dieta de los **bullywugs** y brillan de manera mortecina. Su luz verde se desvanece 10 minutos después de haber cosechado la planta.

Si les amenazan, los **bullywugs** ordenarán atacar al sapo gigante y pedirán auxilio a las zonas 2 y 23.

## CONCLUSIÓN

Si los aventureros ayudan a Kuketh a destruir o recuperar su gema de control, el **slaad** de la muerte abandonará a los **bullywugs**. En el caso de que Torbit siga con vida, se convertirá en el gobernante de la tribu Lenguanegra después de que Kuketh se marche o muera. Sin embargo, será solo cuestión de tiempo que la Plaga Ssethiana lo atrape, lo convierta en uno de sus esclavos y se haga con el control de los **bullywugs**. Si la tribu Lenguanegra es derrotada, el templo pasará a ser un lugar seguro en el que los aventureros podrán descansar (asumiendo que las abominaciones yuan-tis de la zona 19d no hayan ocupado el lugar).

Acabar con la Plaga Ssethiana liberará a Yoastal de su maldición y permitirá a los Lenguanegra ocupar las cuevas de las nagas. Puede que Karstis y los magos de Dweomercore ya se encuentren allí, con la intención de dominar esas cavernas. La victoria durará poco, ya que el atributo Rejuvenecimiento de las nagas espirituales les asegurará estar de vuelta en 1d6 días.





## NIVEL 9: DWEOMERCORE

**D**WEOMERCORE ES UNA ACADEMIA DE MAGIA diseñada para probar, atrapar y confundir a sus alumnos. El nivel está diseñado para cuatro personajes de nivel 10. Aquellos que derroten a sus monstruos y villanos deberían conseguir los suficientes PX como para subir a nivel 11.

### ¿QUÉ HABITA AQUÍ?

Un arcanaloth y una saga de la noche regentan este nivel. Magos malvados en pos de conocimiento arcano o del tutelaje de Halaster vienen aquí con sus seguidores para ser entrenados y puestos a prueba.

### DIRECTOR ARCANALOTH

Un arcanaloth asociado con el Mago Loco dirige la academia Dweomercore de magos malvados. Este mantiene su verdadera identidad en secreto y usa conjuros de *alterar el propio aspecto* para aparecer como Halaster.

También emplea nycaloths y mezzoloths como guardias y ofrece un paso seguro a través de Dweomercore a cambio de objetos mágicos o de ayuda para tratar con un diablo fugado (consulta “Diablo óseo” en la página 119). Por último, intenta atraer a su academia a los aventureros que sean lanzadores de conjuros... ¡ofreciendo matriculación gratuita!

### GUSANADIVINA, LA SAGA DE LA NOCHE

Gusanadivina es una saga de la noche que tiene cuatro gólems de carne a su disposición. Ofrece tratos infames que consisten en proporcionar conjuros y secretos mágicos a cambio de actos malvados para así reclamar almas.

Esta saga de la noche lleva como talismán la cabeza momificada de un gatito alrededor del cuello, aunque no posee propiedades mágicas. Es una prueba de su miedo a los gatos, ya que Gusanadivina queda asustada siempre que ve u oye a una criatura felina en un radio de 30 pies de ella misma. La saga de la noche también porta una refulgente gema negra y un gran saco negro: su *piedra corazón* y su *bolsa de almas*, respectivamente (véase la entrada de “Sagas” en el *Monster Manual*).

### ESTUDIANTES MALVADOS

Los alumnos de Dweomercore se describen a continuación. Los encuentros con ellos pueden producirse en cualquier lugar y en cualquier momento, aunque aparecen con mayor frecuencia en sus lugares favoritos.

#### SPITE HARROWDALE

Spite Harrowdale, el pupilo más aventajado de Dweomercore, es un centenario **archimago** humano rashemí NM que habla abisal, común, elfo, enano, gigante y primordial. Sin embargo, tiene el aspecto de un niño de doce años gracias a la ingesta de *pociones de longevidad*. Spite esconde la verdadera medida de su talento mágico fingiendo saber solo trucos y conjuros de nivel 1. Este ardid ha engañado a los demás alumnos y a la mayoría de sus instructores, pero no al arcanaloth, que no le quita ojo. Hasta ahora, el archimago es el único estudiante que ha descubierto que el director no es el verdadero Halaster, sino una criatura que se hace pasar por él.

Spite tiene un compañero oni que asume la forma de una semiogro llamada Dumara. Su verdadero nombre es Kumar y ha estado en compañía del archimago la mayor parte de su vida. Trata a Spite como a un hermano mayor. El oni es el único ser en quien confía su amo.



## TRAMPAS COMPLEJAS

Una trampa compleja presenta múltiples peligros para los aventureros. Después de que una de estas trampas sea activada, esta continúa siendo peligrosa asalto tras asalto hasta que los personajes la eviten o desactiven. Algunas trampas de este tipo también se vuelven más peligrosas con el tiempo, al acumular poder o ganar velocidad.

Las trampas complejas son más difíciles de desactivar que las sencillas. Una sola prueba no es suficiente. En vez de eso, son necesarias una serie de pruebas para desarmar cada uno de sus componentes. El efecto de la trampa se degrada con cada prueba realizada con éxito, hasta que los personajes logran desactivarla por completo.

La mayoría de trampas complejas están diseñadas de manera que solo pueden ser desarmadas por alguien expuesto al efecto de la trampa. Por ejemplo, el mecanismo que controla un pasillo lleno de hojas segadoras está al otro extremo de la entrada o una estatua que baña un área de energía necrótica solo puede ser desactivada por alguien que esté en la zona afectada.

### DESCRIBIR UNA TRAMPA COMPLEJA

Una trampa compleja tiene todos los elementos de una trampa sencilla, pero también cuenta con características adicionales que la tornan más dinámica.

**Nivel y amenaza.** Una trampa compleja utiliza el mismo nivel y descriptores de gravedad que una sencilla.

**Disparador.** Al igual que una trampa sencilla, una compleja también tiene un disparador. De hecho, algunas de ellas tienen varios disparadores.

**Iniciativa.** Una trampa compleja actúa en cada turno, como una criatura, porque funciona durante un periodo de tiempo. Esta parte de su descripción te indica si la trampa es lenta (actúa en la posición 10 en el orden de iniciativa), rápida (posición 20 en el orden de iniciativa) o muy rápida (posiciones 20 y 10 en el orden de iniciativa). Una trampa siempre actúa después de las criaturas con la misma posición en el orden de iniciativa.

**Elementos activos.** En el turno de una trampa, esta produce efectos específicos que se detallan en esta parte de su descripción. Puede tener múltiples elementos activos, una tabla en la que tiras para determinar su efecto aleatoriamente u opciones entre las que elegir.

**Elementos dinámicos.** Un elemento dinámico es una amenaza que surge o evoluciona a medida que la trampa funciona. Los cambios suelen ser eventos dramáticos que tienen lugar al final de cada uno de los turnos de la trampa o en respuesta a las acciones de los personajes.

**Elementos constantes.** Una trampa compleja representa una amenaza incluso cuando no es su turno. Los elementos constantes describen cómo funcionan estas partes de la trampa. La mayoría realizan un ataque o causan una tirada de salvación contra cualquier criatura que acabe su turno en un área determinada.

**Contramidas.** Una trampa puede ser desbaratada de diferentes maneras. Su descripción detalla las pruebas o conjuros que pueden detectarla o deshabilitarla. También especifica lo que ocurre, si es el caso, en un intento fallido de desactivarla.

Desactivar una trampa compleja es igual que hacerlo con una sencilla, excepto porque requiere más pruebas. Normalmente son necesarias tres pruebas para deshabilitar uno de los elementos de una trampa compleja. La mayoría de ellas tienen múltiples partes, por lo que se requiere mucho trabajo para desactivarlas todas. Normalmente, una prueba

con éxito reduce la efectividad de un elemento de la trampa, incluso si no llega a desactivarlo.

### UTILIZAR TRAMPAS COMPLEJAS

Una trampa compleja funciona de forma similar a un monstruo legendario. Cuando es disparada, sus elementos activos actúan de acuerdo a su iniciativa. En cada una de sus posiciones en el orden de iniciativa, después de que todas las criaturas con la misma posición hayan actuado, se activarán las características de la trampa. Aplica entonces los efectos que se detallan en su descripción.

Después de resolver los efectos de los elementos activos, comprueba los elementos dinámicos para ver si algún aspecto de la trampa cambia. Muchas de ellas poseen efectos que varían durante el encuentro. Un aura mágica podría hacer más daño cuanto más tiempo esté activa o una hoja oscilante atacar un área de la cámara diferente.

Los elementos constantes de la trampa hacen que esta pueda provocar efectos cuando no es su turno. Al final del turno de cada criatura, mira los elementos constantes para ver si alguno de sus efectos se ha disparado.

### EXPERIENCIA POR TRAMPAS COMPLEJAS

Superar una trampa compleja merece una recompensa en puntos de experiencia, dependiendo del peligro que suponga, siendo necesario evaluar si el grupo ha vencido a la trampa. En general, si los personajes desactivan una trampa compleja o si quedan expuestos a sus efectos y sobreviven, otórgales puntos de experiencia por su esfuerzo, de acuerdo a la tabla siguiente.

#### RECOMPENSAS DE EXPERIENCIA POR TRAMPAS COMPLEJAS

| Nivel de la trampa | Puntos de experiencia |
|--------------------|-----------------------|
| 1-4                | 650                   |
| 5-10               | 3.850                 |
| 11-16              | 11.100                |
| 17-20              | 21.500                |

### EJEMPLOS DE TRAMPAS COMPLEJAS

Las siguientes trampas complejas pueden ser usadas para desafiar a los personajes o para servirte de inspiración para tus propias creaciones.

#### ESFERA DE CONDENACIÓN APLASTADORA

*Trampa compleja (nivel 5-10, amenaza mortal)*

El bufón de la corte creó una trampa letal para cualquiera que intentara robar su gorro. Su tumba se encuentra al final de un pasillo de 10 pies de ancho y 150 de largo que descende de forma pronunciada de norte a sur. La entrada a la tumba es una puerta en el muro este, al final de la cuesta, en el extremo sur del pasillo.

**Disparador.** La trampa se activa en cuanto la puerta que lleva al ataúd del bufón sea abierta. Un portal mágico se abre en el extremo norte del pasillo, y de él surge una enorme esfera de acero, que se precipita por la cuesta. Cuando llega al fondo, un segundo portal aparece momentáneamente, teletransportando la esfera a la cima de la cuesta para comenzar el proceso de nuevo.

**Iniciativa.** La trampa actúa en la posición 10 del orden de iniciativa (pero fíjate en el elemento dinámico que aparece en la página siguiente).

**Elemento activo.** Aunque la trampa es compleja en su naturaleza, solo tiene un elemento activo. Eso es todo lo que necesita.



**Esfera de condenación aplastadora (iniciativa 10).** El elemento activo de la trampa es una esfera de acero que ocupa casi por completo el ancho del pasillo y que cae hasta el final de la cuesta en su turno. Cada criatura que se encuentre en el camino de la esfera deberá realizar una tirada de salvación de Fuerza CD 20. Con un fallo, sufrirá 22 (4d10) de daño contundente y será derribada. Si la supera, recibirá la mitad de ese daño y no será derribada. Los objetos que bloqueen la esfera, como un muro conjurado, sufrirán el daño máximo del impacto.

**Elemento dinámico.** Cuanto más rueda, más letal se vuelve la esfera.

**La velocidad mata.** Después de su turno, la esfera gana velocidad. Esto se representa aumentando su daño en 11 (2d10). Mientras su daño sea de 55 (10d10) o más, actúa en los órdenes de iniciativa 20 y 10.

**Contramedidas.** Esta trampa puede ser neutralizada parando la esfera o impidiendo que se teletransporte.

**Parar la esfera.** Detener la esfera es la manera más sencilla de desbaratar la trampa. Un muro de fuerza puede hacerlo con facilidad, al igual que cualquier objeto colocado en su camino que tenga suficientes puntos de golpe para absorber el daño de la esfera sin ser destruido.

**Alterar los portales.** Cada uno de los portales puede ser neutralizado teniendo éxito en tres pruebas de Inteligencia (Conocimiento Arcano) CD 20, pero el proceso de analizar el portal para alterarlo lleva tiempo. Unas runas apenas visibles en el techo de ambos extremos del pasillo son las encargadas del funcionamiento de los portales. Una criatura deberá utilizar una acción para examinar el conjunto de runas y, después, emplear las acciones siguientes para tratar de estropearlas. Cada prueba con éxito reduce el daño de la esfera en 11 (2d10), al perder velocidad al pasar por el portal, que comienza a fallar.

Otra opción es disipar la runa mediante tres lanzamientos con éxito de *disipar magia* (CD 19) contra cualquiera de los dos conjuntos de runas.

Si el portal del sur es destruido, la esfera chocará contra el muro sur y se detendrá. Bloqueará la puerta a la tumba, pero los personajes podrán escapar.

## SENDERO DE CUCHILLAS

*Trampa compleja (nivel 1–4, amenaza peligrosa)*

Escondida en una pirámide enterrada, que marca la localización de la ciudad perdida de Cynidicea, se encuentra la tumba del rey Alexander y la reina Zenobia. La entrada a la pirámide es un largo pasillo plagado de trampas, accesible solo mediante puertas secretas ingeniosamente escondidas. El corredor tiene 20 pies de ancho y 160 de largo. Está despejado casi en su totalidad. Tras los primeros 80 pies, el suelo está agrietado y se convierte en terreno difícil hasta los 130 pies.

**Disparador.** La trampa se activará en cuanto una criatura que no sea un muerto viviente entre en el pasillo. Mientras quede en este cualquier criatura que no sea un muerto viviente, la trampa permanecerá activa.

**Iniciativa.** La trampa actúa en las posiciones 20 y 10 del orden de iniciativa.

**Elementos activos.** El sendero de cuchillas incluye un conjunto de cuchillas giratorias en los primeros 80 pies de la trampa, pilares aplastadores que suben y bajan desde el techo, machacando el suelo en los siguientes 50 pies, y una runa de *terror* en los últimos 30 pies.



**Cuchillas giratorias (iniciativa 20).** Las cuchillas atacan a todas las criaturas que se encuentren en los primeros 80 pies del pasillo, con un bonificador de +5 a la tirada de ataque, causando 11 (2d10) de daño cortante a todos aquellos afectados.

**Pilares aplastadores (iniciativa 10).** Cada criatura situada en el área de 50 pies de largo después de los primeros 80 pies del pasillo deberá realizar una tirada de salvación de Destreza CD 15. Con un fallo, sufrirá 11 (2d10) de daño contundente y será derribada. Si la supera, recibirá la mitad de ese daño y no será derribada.

**Runa de terror (iniciativa 10).** Cada criatura que se encuentre en el área de 30 pies de largo tras la sección de pilares aplastadores deberá realizar una tirada de salvación de Sabiduría CD 15. Si falla, quedará asustada por la runa y deberá utilizar su reacción inmediatamente para mover su velocidad en dirección a los pilares. La criatura no puede volver al fondo del pasillo hasta que no use su acción para realizar una tirada de salvación de Sabiduría CD 15 que, en caso de superar, dará por terminado el estado “asustado”.

**Elementos dinámicos.** Las hojas y la runa se vuelven más peligrosas cuanto más tiempo permanezcan activas.

**Las cuchillas aceleran.** Las hojas se mueven con velocidad creciente y solo se ralentizan cuando golpean a un objetivo. Cada vez que las cuchillas fallen un ataque, su siguiente ataque será más difícil de evitar. Después de cada fallo, su bonificador de ataque aumenta en 2 y su daño en 3 (1d6). Estos beneficios se mantienen hasta que las hojas golpeen a un objetivo, tras lo cual vuelven a los valores iniciales.

**Defensa de la runa.** Intentar manipular la runa de terror incrementa el poder de la trampa. Cada tirada con éxito para intentar desactivar la runa aumenta el daño de las hojas y de los pilares aplastadores en 5 (1d10) e incrementa la CD de la tirada de salvación de la runa en 1.



- Cuando una criatura entra por primera vez en un turno en el espacio con trampa, un cuadro de 10 pies de lado, señalado en el mapa 9, o bien comienza su turno ahí, la estatua de la medusa de la zona 3 cobrará vida y le disparará una flecha mágica. Si el director está acompañando a los personajes por este pasillo, el arcanaloth emplea un truco de *mano de mago* para pulsar el interruptor correspondiente y desactivar la trampa.
- Hay un interruptor de piedra oculto en la pared norte, camuflado para parecerse a una parte del bastón que representa la conjuración. Un personaje que inspeccione el muro detectará el interruptor si supera una prueba de Sabiduría CD 15 (Percepción). Al pulsarlo se escucha un fuerte chasquido que indica la desactivación de la trampa de flecha durante 1 minuto.

### 3. LA ENCRUCIJADA DE LA MEDUSA

Las paredes de esta sala suben primero verticalmente 10 pies y luego en ángulo hacia dentro hasta converger en un vértice a 20 pies de altura. En medio de la habitación, y sobre un bloque cilíndrico de piedra de 1 pie de alto, se yergue la estatua de una medusa ceñuda con un arco largo y una aljaba vacía. La escultura mira hacia el norte.

Cuando una criatura activa la trampa de la zona 2, una flecha envenenada se materializa en el arma de la medusa y esta cobra vida. Inmediatamente tensa su arco y dispara el proyectil contra aquel que activó el mecanismo (+6 a impactar), provocando 6 (1d8 + 2) de daño perforante más 14 (4d6) de daño de veneno al impactar.

La estatua de la medusa es un objeto Mediano con CA 15, 50 puntos de golpe e inmunidad a todo tipo de daño excepto el de fuerza. La pieza pesa 1.200 libras. Una criatura puede derribarla de la base empleando una acción y superando una prueba de Fuerza (Atletismo) CD 18. Tirada en el suelo no podrá reanimarse, por lo que tendrá que esperar a ser devuelta a su posición original. Si Gusanadivina se entera de que la han tirado, volverá a colocarla con ayuda de sus gólems de carne y buscará inmediatamente a los responsables para castigarles.

### 4. FUENTE DE AGUA DULCE

**Fuente.** Un manantial natural proporciona agua dulce que mana desde la boca de un bajorrelieve tallado con la forma del rostro alegre de Halaster. Esta se vierte en una pileta de piedra semicircular encastrada en una pared antes de drenarse por unos diminutos agujeros.

**Guardias.** Dos mezzoloths flanquean la fuente.

**Braseros.** Dos braseros de piedra con forma de garra ascienden desde el suelo de la parte sur de la sala.

Los mezzoloths se aseguran de que nadie estropea el suministro de agua de la academia ni destruye la fuente. Aparte de eso, no prestan atención alguna a los visitantes.

### 5. RETRATO DEL MAGO LOCO

Lo único que hay en esta habitación es una enorme cortina de terciopelo rojo cubriendo la pared norte. Un cordón al lado de la misma permite retirarla, descubriendo así un gran cuadro abstracto que representa a Halaster rodeado de campos de bocas sanguinolentas y personas devorándose unas a otras. En el fondo pueden apreciarse también figuras extrañas originarias de más allá del Plano Material. La expresión del Mago Loco es sorprendentemente tranquila incluso con el violento caos que le rodea y, a pesar de ser una pintura, su mirada penetrante parece seguir a todo el que mire el retrato.

Toda criatura que contemple la pintura deberá superar una tirada de salvación de Sabiduría CD 17 o padecerá una forma aleatoria y prolongada de locura, a determinar tirando en la tabla “Locura a largo plazo” del capítulo 8 del *Dungeon Master's Guide*. De fallar, la criatura podrá volver a verse afectada por el cuadro, aunque solo una vez finalizada su locura actual.

## 6. ZONA DE LECTURA

**Escritorios.** En medio de la estancia se encuentra una fila de escritorios. Tras uno de ellos está sentado Spite Harrowdale, **archimago** humano rashemí NM que habla abisal, común, elfo, enano, gigante y primordial. A su lado está su guardaespaldas oni disfrazado de una semiogra con el nombre de Dumara.

**Librerías.** Los muros noreste y suroeste están cubiertos de altos estantes llenos de cuadernos de tapa blanda. Dichos documentos se han organizado por temática.

**Tubos neumáticos.** Hay una hilera de diez tubos neumáticos fijados a la pared del fondo. Debajo de ellos se sitúa un estante con contenedores de cobre vacíos.

Spite sostiene una varita con un truco de *luz* en el extremo para iluminar su lectura de una descarnada biografía de Ahgharion, el archimago que fundó Waterdeep. Si el director está guiando a los aventureros a través de Dweomercore, Spite les sonríe al pasar. Cuando hayan salido, él y su oni se lanzan un conjuro de *invisibilidad* y los siguen, intrigados por sus intenciones en la academia. Spite y Dumara se enfrentarán a los personajes en cuanto puedan hacerlo en privado (consulta “Estudiantes malvados” en la página 117).

Los cuadernos guardados aquí son lo bastante pequeños y delgados como para poder doblarse e introducirse en los contenedores de los tubos neumáticos. Los libros cubren temas de interés para magos, como la recolección de componentes de conjuros, reflexiones sobre la Urdimbre, biografías de magos y liches famosos, consejos para crear ilusiones realistas y ensayos escritos por estudiantes anteriores sobre una amplia variedad de temas arcanos. Todo documento de la colección que sea sacado de Dweomercore desaparece y reaparece mágicamente de vuelta en su estante correspondiente.

### TUBOS NEUMÁTICOS

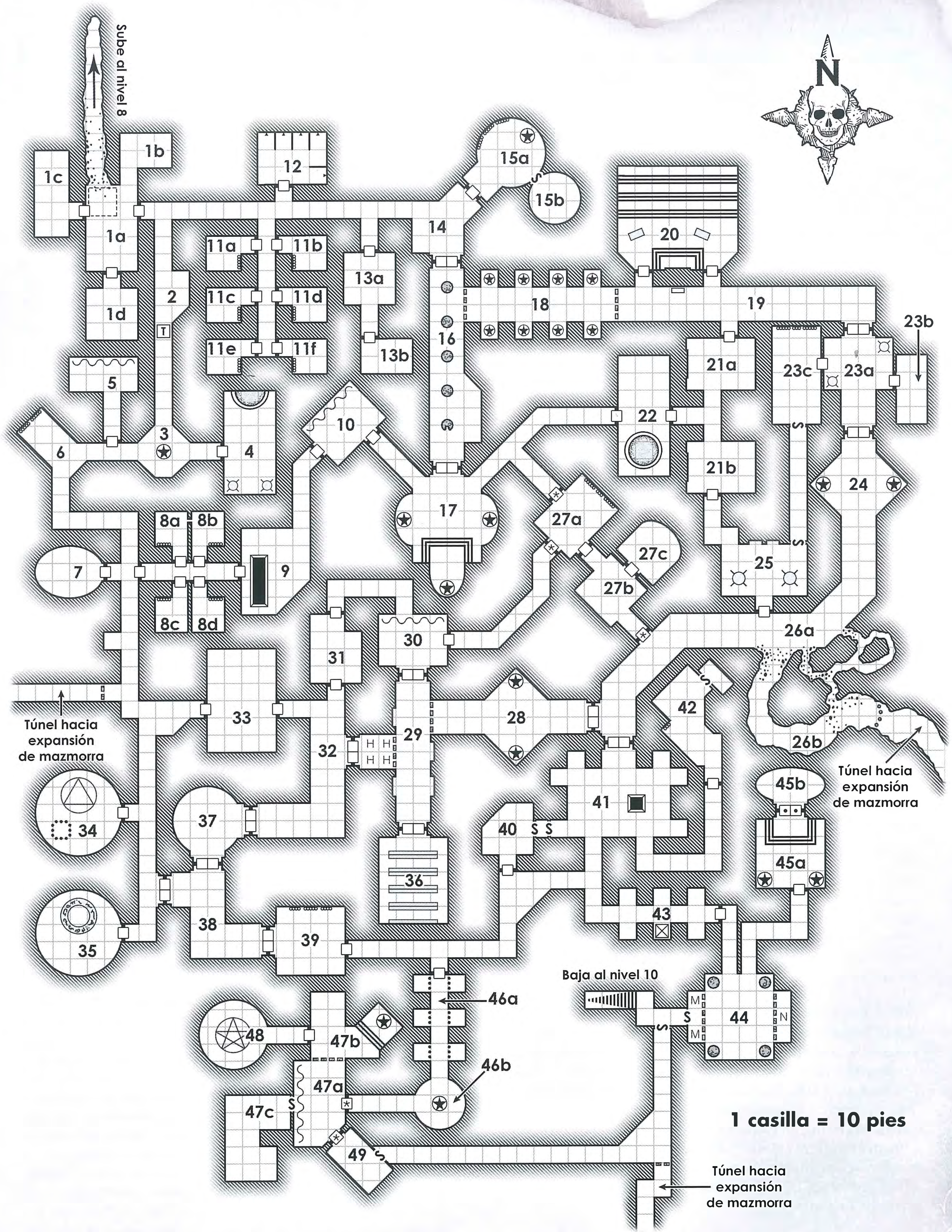
Los tubos conectan con los dormitorios de los estudiantes (zonas 8 y 11). De izquierda a derecha, los conductos tienen escrito “Turbulencia” (zona 8a), “Violencia” (zona 8b), “Karstis” (zona 8c), “Yarek” (zona 8d), “Spite” (zona 11a), “Skrianna” (zona 11b), “Vacante” (zona 11c), “Cephalosk” (zona 11d), “Elan” (zona 11e) y “Nylas” (zona 11f).

## 7. LABORATORIO

La puerta de esta habitación se encuentra entreabierta. Cephalosk, el **azotamentes arcanista**, curioseas desde el interior. Ha pasado mucho tiempo desde que se alimentó de un cerebro fresco, pero está dispuesto a no atacar a los personajes si prometen ayudarlo a alimentarse de la mente de Spite (consulta “Cephalosk el azotamentes” en la página 118).

Este laboratorio está lleno de mesas, braseros y un equipo alquímico bien surtido.





MAPA 9: DWEOMERCORE



## 8. DORMITORIOS DE LOS ESTUDIANTES

Cada habitación está amueblada de la misma manera:

**Tubos neumáticos.** Hay una hilera de cinco tubos neumáticos sujeta a una pared. Estos conductos están etiquetados con sus destinos y conectan con la zona de lectura (zona 6), la oficina del director (zona 15a), el laboratorio de Gusanadivina (zona 23c), la cocina (zona 27a) y la sala de estudio (zona 39).

**Cama y baúl.** Contra la pared del fondo descansan una cama sencilla y un pequeño baúl con bandas de hierro y un sólido candado que puede forzarse empleando herramientas de ladrón y superando una prueba de Destreza CD 20. Si una cámara está libre, su llave está en la cerradura; de lo contrario, estará en poder de su residente.

**Escritorio.** Un simple escritorio con plumas para escribir, frascos de tinta, pergaminos en blanco, notas, cuadernos y 1d6 fundas de cobre vacías para pergaminos diseñadas para entrar en los tubos neumáticos. Sobre este mueble está colgado un retrato enmarcado de Halaster, pero su expresión difiere en cada sala.

### 8A. HABITACIÓN DE TURBULENCIA

Se ha practicado un agujerito en la pared este que permite a Turbulencia conversar con su hermana, en la zona 8b, mientras ambas están en sus cuartos.

**Tesoro.** El baúl de Turbulencia contiene un conjunto de ropa de viaje y un amuleto de heliotropo en forma de pentagrama (125 po).

### 8B. HABITACIÓN DE VIOLENCIA

Hay un agujerito en la pared oeste que permite a Violencia conversar con su hermana, en la zona 8a, mientras ambas están en sus aposentos. La tiefling ha dibujado un enorme bigote negro en el retrato de Halaster situado sobre su escritorio.

**Tesoro.** El baúl de Violencia guarda un conjunto de ropa de viaje, una bolsa de cuero rojo con 75 po y un libro de conjuros robado de la habitación de Yarek (zona 8d). El tomo recoge estos conjuros: *conjurar elemental*, *grasa*, *mastín fiel de Mordenkainen*, *nube apestosa*, *nube de dagas*, *nube de oscurecimiento*, *pequeña choza de Leomund*, *proyectil mágico*, *ráfaga de viento*, *recado*, *sirviente invisible* y *visión en la oscuridad*.

### 8C. HABITACIÓN DE KARSTIS

Esta cámara está reservada a un estudiante llamado Karstis, con quien los aventureros podrían haber coincidido en el nivel 8. Si este personaje huyó del Pantano Serpenteante, estará tumbado en su cama leyendo su libro de conjuros (suponiendo que todavía lo tenga). De lo contrario, el cuarto estará libre.

### 8D. HABITACIÓN DE YAREK

Yarek fue el estudiante responsable de liberar el diablo óseo de la zona 47. Nadie ha limpiado la estancia desde su muerte.

Tras fallecer, las Hermanas Astadas registraron su baúl y se llevaron cuanto consideraron valioso. Solo dejaron una varita de cristal (un canalizador arcano de 10 po de valor), alguna prenda de calidad y un cuadrito autografiado de un mago humano afable, moreno y con una paloma encaramada en su hombro. En el retrato pone: "Yarek, ¡que pases un día mágico! Tu amigo, Jim."

## 9. POZO DE LOS DESECHOS

Un olor asqueroso inunda esta sala. En mitad del suelo hay un hoyo de 30 pies de largo, 10 de ancho y 60 de profundidad lleno de experimentos desechados y fallidos que se apilan hasta otros 10 pies más abajo. La mezcla química ha generado un limo tóxico.

Una criatura arrojada al pozo cae 60 pies hasta dar con la suave pila de basura, sufriendo 1d4 de daño contundente por cada 10 pies de caída. Además, si cae sobre el limo tóxico sufrirá 10 (3d6) de daño de veneno al comienzo de cada uno de sus turnos hasta que se lo retire con agua o alcohol. Cualquier personaje sabrá cómo limpiar el limo superando una prueba de Inteligencia (Naturaleza) CD 10.

## 10. ¿DÓNDE ESTÁ HALASTER?

Lo único que hay en esta cámara es una enorme cortina de terciopelo rojo cubriendo la pared noroeste. Un cordón al lado de la misma permite retirarla, descubriendo así quince pinturas, cada una de 5 pies de largo y 3 de alto, dispuestas en tres filas de cinco.

Cada cuadro representa una promoción graduada de magos de Dweomercore con rostro serio. La mayoría de las pinturas antiguas muestran a los alumnos como esqueletos, señalando así qué estudiantes graduados han fallecido. Un examen cuidadoso revela que Halaster aparece en todas las imágenes, excepto en el retrato central de la fila del medio. Retirar esa pintura de la pared activa la runa antigua que había detrás (consulta "Runas antiguas" en la página 12). Determina la runa sacando una carta al azar de la baraja de runas antiguas (mira el apéndice B).

## 11. DORMITORIOS DE LOS ESTUDIANTES

Cada habitación está amueblada de la misma manera:

**Tubos neumáticos.** Hay una hilera de cinco tubos neumáticos sujeta a una pared. Estos conductos conectan con la zona de lectura (zona 6), la oficina del director (zona 15a), el laboratorio de Gusanadivina (zona 23c), la cocina (zona 27a) y la sala de estudio (zona 39).

**Cama, cómoda y baúl.** Una cama confortable, una elegante cómoda y un cofre de hierro con patas de garra y un conjuro de *cerradura arcana* (y asignados a su estudiante correspondiente) descansan contra la pared más alejada. Una criatura puede forzar los baúles mágicamente cerrados superando una prueba de Fuerza (Atletismo) CD 25.

**Escritorio.** Un hermoso escritorio de persiana contiene plumas para escribir, frascos de tinta, pergaminos en blanco, notas, cuadernos y 1d6 fundas de cobre vacías para pergaminos diseñadas para entrar en los tubos neumáticos. Sobre este mueble está colgado un retrato enmarcado de Halaster, pero su expresión difiere en cada sala.

### 11A. HABITACIÓN DE SPITE

Spite Harrowdale y su escolta oni comparten este cuarto. El archimago ha tomado la precaución de lanzar un conjuro de *glifo custodio* en el marco de la puerta, configurado para activarse si alguien más aparte de él o Dumara cruzan el umbral. El glifo no puede verse desde fuera de la habitación y estalla con una energía mágica que abarca una esfera de 20 pies de radio a partir de él. Todas las criaturas que se encuentren en la zona deberán realizar una tirada de salvación de Destreza CD 17. Sufrirán 45 (10d8) de daño de trueno si la fallan, o la mitad si la superan.



**Tesoro.** Spite guarda un cofrecito enjoyado dentro de su escritorio de persiana. Este cofre (con un valor de 50 po) parece una réplica de un cofre de tamaño normal construido con exquisitos materiales. El cofre grande del que es réplica (5.000 po) está escondido en el Plano Etéreo mediante un conjuro de *cofre oculto de Leomund*.

Un personaje puede reconocer el cofrecito como lo que realmente es si supera una prueba de Inteligencia (Conocimiento Arcano) CD 15. Solo Spite puede usar la réplica para recuperar el cofre grande, que alberga dos libros de conjuros titulados *Conjuros de Spite* (volúmenes I y II). Estos tomos recogen todos los conjuros que tiene preparados Spite, además de los siguientes: *baile irresistible de Otto*, *cerradura arcana*, *cofre oculto de Leomund*, *desintegrar*, *disco flotante de Tenser*, *flecha ácida de Melf*, *forma gaseosa*, *glifo custodio*, *jaula de fuerza*, *laberinto*, *mano de Bigby*, *risa horrible de Tasha*, *sanctasanctórum privado de Mordenkainen*, *telequinesis* y *polimorfar verdadero*.

## 11B. HABITACIÓN DE SKRIANNA

Skrianna ha llenado su cuarto de comodidades, como sábanas de seda, pieles suaves de bestias exóticas, un tazón de fruta fresca, un incensario aromático y una silla acolchada de mimbre para lectura.

**El diario de Skrianna.** Skrianna guarda un diario en su escritorio. El libro ofrece una curiosa visión de la desquiciada mente de un miembro de la familia Shadowdusk. Además de expresar su desprecio por sus compañeros de Dweomercore, Skrianna despotrica sobre las restricciones que le ha impuesto el director. También habla de un amante imaginario llamado Acamar, que viene del vacío más allá del cielo, y de sus visitas en sueños al Reino Lejano. Por último, se refiere de pasada a otros miembros de la familia, concretamente a Zalthar y Dezmyr, que moran en la Fortaleza Shadowdssusk (consulta el nivel 22) y planean volver a Waterdeep en bloque con la ayuda de algún tipo de autómatas gigante que Halaster está construyendo en el Feudo de Arcturia (nivel 14).

**Tesoro.** La cómoda de Skrianna alberga diez conjuntos de ropa de calidad y uno de ropa de viaje. Su cofre, que tiene un espejo fijado en la parte interior de la tapa, guarda una varita de madera oscura con intrincados grabados, unos útiles de envenenador y un frasco de exquisito perfume (75 po).

## 11C. HABITACIÓN LIBRE

Esta cámara no está ocupada.

## 11D. HABITACIÓN DE CEPHALOSSK

El escritorio de persiana de este cuarto contiene dieciséis frascos turbios con cerebros humanoides preservados. El baúl alberga nueve frascos similares, aunque vacíos. Cephalossk tiene hambre de cerebros frescos, pero subsiste a base de preservados cuando no hay otra fuente de alimento disponible.

**Tesoro.** Cephalossk guarda su libro de conjuros en un cajón del escritorio. El tomo está hecho de finas placas de cobre unidas con alambre de mithral. Cada página recoge estrofas escritas en relieve, una especie de braille llamado qualith que el azotamentes lee con sus tentáculos. Todo el que no sea ilícido deberá utilizar un conjuro de *entender idiomas* u otro efecto mágico similar para comprender la escritura. El libro contiene todos los conjuros que ha preparado Cephalossk (consulta la entrada “Azotamentes” en el *Monster Manual*).

## 11E. HABITACIÓN DE ELAN

**Familiar.** El familiar de Elan, una **araña negra** con manchas de color rojo sangre, permanece pegado a la pared sobre la puerta y avisa telepáticamente al mago drow si detecta intrusos en la sala.

**Capilla.** Sobre la mesita de noche junto a la cama descansa un pequeño oratorio dedicado a la reina demonio Lolth.

Tras ser alertado de la llegada de visitantes por su araña familiar, Elan invierte 3 asaltos en viajar desde la zona 13a hasta su dormitorio. El drow aborda a los extraños de manera amigable (consulta “Elan Tanor’thal” en la página 118).

La capilla casi parece un farolillo, diseñado para transportarse con facilidad. En su interior hay una estatuilla de basalto negro de Lolth en su forma drow rodeada de telarañas. Un conjuro de *detectar magia* revela un aura mágica de encantamiento alrededor de la figura. Toda criatura que la toque deberá superar una tirada de salvación de Sabiduría CD 17 o padecerá una forma aleatoria de locura a corto plazo, a determinar tirando en la tabla “Locura a corto plazo” del capítulo 8 del *Dungeon Master’s Guide*. Aquel que tenga éxito en la tirada puede sostener la estatuilla sin peligro.

**Tesoro.** El cofre de Elan contiene un conjunto de ropa negra de viaje, una bolsa de seda de araña con 38 ppt y una capa negra con capucha. Esta última lleva prendido un escarabeo de obsidiana con la insignia de la casa Tanor’thal grabada (25 po).

## 11F. HABITACIÓN DE NYLAS

Un hedor nauseabundo surge del ogro zombi que se encuentra junto a la pared opuesta a la puerta. Sus órdenes son defender a Nylas mientras duerme en su cama y proteger el libro de conjuros del Mago Rojo (consulta la sección de “Tesoro” a continuación).

**Tesoro.** Nylas esconde su libro de conjuros en el torso putrefacto del ogro zombi. Los aventureros con una puntuación pasiva de Sabiduría (Percepción) de 15 o más que se encuentren a menos de 5 pies del zombi podrán ver el tomo encajado entre sus costillas. Un personaje puede emplear una acción para intentar cogerlo mientras el ogro está animado si supera una prueba de Destreza (Juego de Manos) CD 12. No sería necesaria prueba alguna si el zombi está incapacitado o destruido.

Las tapas del libro de conjuros de Nylas están sacadas de ataúdes de madera, las páginas están hechas de piel humanoide cosida y las palabras están escritas con la propia sangre del Mago Rojo. Recoge todos los conjuros que tiene preparados Nylas (mira el perfil del **mago**), además de *animar a los muertos*, *contactar con otro plano* y *marchitar*.

## 12. DUCHAS COMUNES

Esta cámara contiene cinco cabinas de ducha con grifos de hierro y cabezales de ducha que sobresalen de las paredes. El agua se canaliza desde un depósito subterráneo y se calienta mediante magia, de manera que toda la estancia se llena de vapor cuando se abren los grifos.

## 13. SALA DE RECREO

Los estudiantes vienen aquí para relajarse y recuperarse entre clases.



### 13A. TABERNA

Esta habitación se parece a una agradable cantina de Waterdeep. La barra está surtida con botellas de buen licor y barricas de vino y en la pared oeste hay una diana de madera con dardos tallados para que parezcan estirges.

Un **magos drow** llamado Elan Tanor'thal (consulta "Elan Tanor'thal" en la página 118) está sentado junto a una mesa cubierta de pergaminos en la esquina del suroeste, frente a la puerta norte. Elan obtuvo recientemente de Gusanadivina, la saga de la noche, un conjuro de *conocer las leyendas* y está copiándolo cuidadosamente en su libro de conjuros. Saluda a los recién llegados de forma amistosa y los invita a probar su vino mientras termina su labor. El pergamino se convierte en polvo en cuanto el mago la concluye.

**Tesoro.** El libro de conjuros con cubierta de cuero negro de Elan recoge todos los conjuros que ha preparado, más los siguientes: *apariencia, arma mágica, confusión, contrahechizo, caída de pluma, fabricar, glifo custodio y respirar bajo el agua*. Si copió el pergamino de conjuro de Gusanadivina con éxito, el tomo contiene también *conocer las leyendas*.

### 13B. PORTAL DE ARCO AL NIVEL 6

**Arco.** Incrustado en la pared sur se sitúa un arco de piedra con imágenes de contempladores, flumphs y estirges (consulta "Portal de arco" más adelante).

**Guardia.** Junto a la pared sur hay un **nycaloth** invisible protegiendo este portal. La criatura se vuelve visible cuando ataca o lanza un conjuro.

Las órdenes del nycaloth son evitar que alguien utilice el portal de arco para abandonar Dweomercore sin permiso del arcanaloth y capturar a cualquier criatura que entre en la sala a través del mismo portal para llevarla al despacho del director (zona 15), donde será interrogada. Dadas las estrictas instrucciones de no matar a nadie, el nycaloth deja inconscientes a las criaturas en vez de matarlas y luego las arrastra a la sala del director.

**Portal de arco.** El arco es uno de los portales mágicos de Halaster (mira "Portales", en la página 12). Sus reglas son las siguientes:

- Si una criatura vuela o levita a 5 pies del arco o menos, el portal se abre durante 1 minuto.
- Los aventureros deben ser de nivel 9 o superior para pasar (consulta "Jhesiyra Kestellharp", en la página 10). La primera criatura en atravesarlo activa una runa antigua (mira "Runas antiguas", en la página 12).
- Cualquier criatura que cruce el portal aparece en la zona 8b del nivel 6, en el espacio desocupado más cercano junto al portal idéntico ubicado allí.

## 14. CUARTO DE CASTIGO

Hay una probabilidad del 50 % de que una **maga** tiefling con túnica roja llamada Violencia (consulta "Las Hermanas Astadas" en la página 118) esté aquí cumpliendo castigo por amenazar a un profesor invitado. La zona contiene lo siguiente:

**Escritorio.** En la pared oeste se sitúa un sencillo escritorio. Si Violencia se encuentra aquí, estará sentada en la silla, de cara a la pared y leyendo un libro de conjuros chamuscado.

**Placa en la puerta.** La puerta noreste tiene una placa de bronce que dice: "Despacho del director—Llame, por favor".

Violencia no puede abandonar esta habitación hasta que se lo permita el director y, de hecho, no tiene ningún interés en escabullirse y arriesgarse a un castigo mayor. Si los aventureros la abordan de manera amistosa, la tiefling les pide que se vayan antes de que vuelva el director y les aconseja hablar con su hermana Turbulencia, que está en la sala de lanzamiento de conjuros (zona 17).

### TESORO

El chamuscado libro de conjuros de Violencia recoge los conjuros que tiene preparados, además de los siguientes: *alterar el propio aspecto, muro de fuego, nube de dagas y patrón hipnótico*.

## 15. SANCTASANCTÓRUM DEL ARCANALOTH

Estas dependencias privadas pertenecen al director arcanaloth que se hace pasar por Halaster Blackcloak.

### 15A. OFICINA DEL DIRECTOR

El director **arcanaloth** disfrazado de Halaster estará aquí si es que no se ha coincidido ya con él en otro sitio. La habitación tiene un techo abovedado de 30 pies de altura y las siguientes características:

**Estatua.** Frente a la puerta se sitúa una estatua de Halaster a tamaño natural sobre un pedestal de granito de 3 pies de alto. Hay docenas de ojos tallados en la túnica del mago, que sostiene un bastón de piedra rematado con una llama mágica titilante (creada por un conjuro de *llama permanente*).

**Escritorio.** Ante la estatua está un enorme escritorio de roble tras el que se ha colocado una silla de respaldo alto tallada con rostros vociferantes (mira más adelante).

**Tubos neumáticos.** Quince tubos neumáticos de cobre atraviesan la pared noroeste. Debajo de ellos se ubica un estante con contenedores vacíos del mismo material.

**Puerta secreta.** Una puerta secreta conduce a la zona 15b.

Si el arcanaloth se encuentra aquí, estará escribiendo tareas individuales en pergaminos y, utilizando el sistema de tubos, las hace llegar a los estudiantes de la academia. Dichos deberes incluyen la lectura de libros, la realización de experimentos y la redacción de ensayos sobre diferentes temas arcanos.

La silla del director está encantada con un conjuro de *anti-patía/simpatía*. Cualquier criatura que no sea capaz de lanzar uno o más conjuros de nivel 7 o superior estará expuesta al efecto de antipatía del conjuro (salvación CD 17), que quedará abrumada por los gritos que parecen emanar de la silla.

**Tubos neumáticos.** Los tubos conectan con otros lugares de Dweomercore y el Coto de Muiral (nivel 10). De izquierda a derecha, los conductos están etiquetados con sus destinos: "Turbulencia" (zona 8a), "Violencia" (zona 8b), "Karstis" (zona 8c), "Yarek" (zona 8d), "Spite" (zona 11a), "Skrianna" (zona 11b), "Vacante" (zona 11c), "Cephalosk" (zona 11d), "Elan" (zona 11e), "Nylas" (zona 11f), "Gusanadivina" (zona 23c), "Cocina" (zona 27a), "Sala de estudio" (zona 39), "Profesor invitado" (zona 42) y "Muiral" (nivel 10, zona 4b).

### 15B. GUARIDA DEL ARCANALOTH

**Librerías.** Varias estanterías repletas de libros cubren las paredes hasta una altura de 10 pies.

**Símbolo.** Inscrito en el suelo y cubierto de una alfombra circular bordada con patrones repetitivos parecidos a ojos hay un glifo de 10 pies de diámetro y apenas visible que actúa como detonante de un conjuro de *símbolo*.



Toda criatura que no sea un infernal lo activa al pisar la alfombra circular (o al alterarla de cualquier modo). Debido a que dicho textil cubre el glifo que desencadena el conjuro, los personajes tienen pocas probabilidades de descubrirlo, a menos que lancen un conjuro de *detectar magia* o cualquier otra magia que les permita ver a través de la alfombra.

Cuando el glifo se active, todas las criaturas situadas en esta habitación o en la zona 15a deberán hacer una tirada de salvación de Constitución CD 17. Sufrirán 55 (10d10) de daño necrótico si fallan, o la mitad si tienen éxito.

**Tesoro.** El arcanaloth es un ávido lector y ha recopilado innumerables libros a lo largo de todo el multiverso. La mayoría cubren temas tan mundanos como la etiqueta, la oratoria y la poesía. Veinte de los tomos son tratados sobre los Planos Exteriores y crónicas de acontecimientos históricos de diferentes mundos del Plano Material, incluyendo Toril, Oerth o Athas, entre otros. Cada uno de estos libros valdría 100 po para un comprador interesado. Un personaje que pase 1 hora buscando podrá encontrar una de estas obras raras.

El arcanaloth guarda aquí su libro de conjuros. El tomo tiene las tapas de cuero con espantosas imágenes grabadas. Los textos del libro son invisibles y solo pueden ser leídos por una criatura con visión verdadera o mediante un conjuro de *ver invisibilidad* u otro efecto mágico similar. El tomo recoge todos los conjuros que tiene preparados el arcanaloth, además de *bola de fuego de explosión retardada*, *campo antimagia*, *círculo de muerte*, *conocer las leyendas*, *escudriñar*, *nube aniquiladora*, *tormenta de hielo* y *símbolo*.

## 16. CALDERO MÁGICO

**Nylas Jowd.** Nylas Jowd, el **mago** thayano (consulta “Nylas Jowd” en la página 118), merodea por la alcoba oriental con sus compañeros invisibles, dos **fuegos fatuos**.

**Columnas y caldero.** Cinco pilares de piedra refuerzan el techo de esta sala de 20 pies de altura. La columna más al sur tiene una cavidad que alberga un caldero bañado en plomo, visible por cualquiera situado al sur de dicho pilar. Una cuchara de madera manchada cuelga de un gancho sobre el caldero.

**Muro ilusorio.** Un muro ilusorio oculta la zona 18, pero un conjuro de *detectar magia* lanzado sobre la pared revelará un aura mágica de ilusión. Este muro carece de sustancia, de modo que puede ser atravesado por criaturas y objetos. La pared puede eliminarse lanzando con éxito un conjuro de *disipar magia* (CD 14).

Nylas planea emboscar y matar a Turbulencia (mira la zona 17) cuando ella entre en la sala a beber del caldero. Si los personajes logran descubrir al mago aquí, este intentará convencerles de que eliminen a la tiefling para él. Los atacará si se niegan. Los fuegos fatuos se echarán sobre el enemigo más próximo a Nylas para proteger a su amo.

### CALDERO

Un conjuro de *detectar magia* no puede penetrar el baño de plomo del caldero. Pesa 10 libras y contiene 1d10 dosis de un líquido mágico transparente que huele y sabe a vinagre. Toda criatura que beba una dosis recupera un espacio de conjuro gastado de cualquier nivel. En el caso de que el caldero se saque de su nicho, el líquido mágico que alberga se transforma en vinagre normal. Lo mismo ocurre si se mezcla el vinagre con cualquier otra sustancia. Si se deja el caldero vacío en la cavidad, se llena automáticamente con doce dosis del líquido mágico al siguiente amanecer.

## 17. SALA DE LANZAMIENTO DE CONJUROS

Esta habitación tiene un techo abovedado de 30 pies de altura. Está iluminada por conjuros de *llama permanente* lanzados sobre los candeleros de la pared con forma de garras diabólicas. Las paredes, el suelo y la bóveda se encuentran chamuscados y agujereados por el daño causado por los conjuros.

Si los personajes visitan esta sala por primera vez, una **maga** tiefling con túnica negra llamada Turbulencia (consulta “Las Hermanas Astadas” en la página 118) estará enzarzada en un duelo mágico con tres archimagos, uno de los cuales parece ser Halaster. Turbulencia va perdiendo claramente y solo le quedan 3 puntos de golpe. Antes de que estos consigan acabar con ella, grita: “¡Me rindo!”. En su siguiente turno, los archimagos se retiran a sus nichos y se convierten en grises estatuas inanimadas (consulta “Estatuas” más adelante).

Turbulencia cuenta a los aventureros todo lo que quieran saber sobre Dweomercore, con la intención de que se enfrenten a Halaster. Ella menciona que el Mago Loco posee un santuario privado en este nivel (zona 45) con la esperanza de que lo asalten y así causen una distracción lo bastante grande como para que ella y su hermana Violencia escapen de la academia.

### ESTATUAS

Las tres esculturas de la sala son tallas de magos humanos con túnica a tamaño natural. Se utilizan para probar las capacidades de lanzamiento de conjuros de los alumnos. Un conjuro de *detectar magia* revela un aura mágica de transmutación alrededor de cada una de ellas:

**Estatua del este.** Esta escultura representa a una joven shou cuya cara está medio corroída por el ácido. Una de sus manos sujeta un orbe.

**Estatua del sur.** Esta escultura se encuentra en lo alto de un estrado de piedra y representa a Halaster Blackcloak con una túnica cubierta de ojos que no parpadean. Esgrime un bastón.

**Estatua del oeste.** Esta escultura representa a una mujer de pelo largo armada con una varita nudosa. Sus ojos asoman tras una máscara lisa y uniforme.

Las estatuas son indestructibles en su estado inanimado. Cuando una criatura se mueve entre las del oeste y del este, las tres se vuelven de carne y hueso y atacan a las criaturas que se encuentren en la habitación. Tira iniciativa para cada una de las esculturas. Mientras están animadas, las estatuas son **archimagos** con estas características:

- Las esculturas son autómatas sin alineamiento que hablan para lanzar conjuros con componentes verbales. No pueden salir de la estancia.
- Tienen preparado el conjuro de *tormenta de hielo* en lugar de *destierro* y el de *dedo de la muerte* en vez de *teletransporte*.
- Si alguna es incapacitada o sus puntos de golpe se reducen a 0, se teletransporta instantáneamente a su nicho, donde vuelve a su forma inanimada y recupera todos sus puntos de golpe. No puede animarse de nuevo hasta que los tres archimagos hayan vuelto a convertirse en estatuas.
- Si al llegar su turno no hay otras criaturas en la sala que no estén incapacitadas, las esculturas regresan a sus hornacinas, vuelven a sus formas inanimadas y recuperan todos sus puntos de golpe. Esto ocurrirá también si alguien que esté en la cámara pronuncia las palabras “¡Me rindo!” en cualquier idioma.
- Cualquier criatura cuyos puntos de golpe se vean reducidos a 0 por una estatua animada permanece estable e inconsciente.



La primera vez que los aventureros derrotan a una estatua de archimago animada en particular, reciben PX como por cualquier criatura derrotada en combate. Sin embargo, las victorias posteriores contra esa escultura no proporcionan más PX.

## TESORO

Turbulencia lleva un libro de conjuros manchado de hollín que recoge los conjuros que tiene preparados además de los siguientes: *alterar el propio aspecto*, *muro de fuego*, *nube de dagas* y *patrón hipnótico*.

## 18. PAREDES ILUSORIAS

Este pasillo de 10 pies de altura está bloqueado en sus extremos este y oeste por muros ilusorios. Un conjuro de *detectar magia* revela que dichas paredes son ilusiones sin sustancia, de manera que criaturas y objetos pueden atravesarlas. Un conjuro de *disipar magia* lanzado con éxito (CD 14) puede eliminar un muro ilusorio.

## 19. EL AVENTURERO FANTASMAL

**Aparición.** En el extremo oriental de esta sala puede verse la vaga imagen de una aventurera humana tanteando minuciosamente los muros en busca de puertas secretas.

**Paredes.** Los muros lucen mosaicos que han sido extraídos y dañados de tal modo que es imposible identificarlos o repararlos. La pared al oeste es ilusoria (consulta la zona 18).

**Estuche para trofeos.** Entre las puertas que conducen a la zona 20 hay un estuche de madera para trofeos vacío.

La aparición es un efecto regional creado por el Mago Loco (consulta “La Guarida de Halaster” en la página 311). Parece una joven humana ataviada con ropas de aventurero desgastadas. No puede ser dañada y tampoco reacciona ante criaturas u objetos.

## 20. AUDITORIO

Este auditorio con filas escalonadas tiene un techo de 15 pies de altura y las siguientes características:

**Luz.** Los apliques de piedra que sobresalen de las paredes tienen sobre sí conjuros de *llama permanente*.

**Bancos.** La mitad norte de la sala contiene bancos de piedra elevados para los estudiantes.

**Estrado.** Hacia el sur, hay una gran pizarra montada sobre un estrado de piedra de 5 pies de altura. En ella han dibujado tres bípedos con forma de rana que lucen amplias y dentadas sonrisas. Están dispuestas en formación triangular; la superior está realizada en tiza roja, la inferior izquierda en azul y la inferior derecha en verde.

**Camillas.** Dos camillas de piedra completan la habitación. Atado a una de ellas se encuentra un cadáver de quaggoth con el pecho completamente abierto y eviscerado. En la otra camilla se sitúa un **renacuajo slaad** cubierto con una gran sábana negra (consulta “Renacuajo slaad” más adelante).

Un personaje que estudie los dibujos de la pizarra y supere una prueba de Inteligencia (Conocimiento Arcano) CD 15 los reconocerá como especímenes de slaad rojo, azul y verde. Flechas de tiza amarilla parten desde el slaad rojo a los otros dos. Junto a cada slaad hay escritas palabras en abisal. Cualquier personaje que lea este idioma puede traducirlas:

- Al lado del slaad rojo pone “progenitor”.
- Junto al azul se ha escrito “vástago de un progenitor y un huésped”.
- Y al lado del verde dice “vástago si el huésped es un lanzador de conjuros”.

## RENACUAJO SLAAD

Gusanadivina, la saga de la noche, preparó una demostración especial para los estudiantes implantando un huevo de slaad rojo en un quaggoth capturado. Desgraciadamente para ella, el renacuajo slaad eclosionó antes de lo esperado. La saga de la noche no ha revisado su sujeto últimamente y no sabe que el renacuajo anda suelto. Este ataca al primer humanoide que se le acerque a 5 pies o menos de él. Si lo dejan libre, se convierte en un **slaad azul** al cabo de 1d12 horas. Los personajes que se matriculen en la academia podrían recibir de Gusanadivina el encargo de erradicarlo.

## 21. AULAS

Estas estancias proporcionan un entorno de aprendizaje más íntimo que el auditorio.

### 21A. AULA NORTE

**Pizarra.** Una pizarra en blanco se ha instalado en la pared oeste junto con un estante de piedra debajo para recoger el polvo de tiza. Los huecos debajo del encerado contienen pinceles y tizas de colores.

**Pupitres.** Frente a la pizarra se sitúan doce pupitres en tres filas de cuatro. Cada uno tiene patas de hierro, un asiento de cobre y una superficie para escribir marcada con pintadas en varios idiomas.

**Ganchos.** En la pared del fondo se localiza una fila de ganchos de piedra para colgar las capas.

### 21B. AULA SUR

Esta sala es idéntica a la zona 21a, salvo que alguien ha garabateado precipitadamente en común las siguientes palabras en la pizarra: “Suspendida la clase sobre magos del pasado. Investigar Ahghairon alrededor del 1071 CV. ¡Habrà examen!”.

Cualquier personaje que supere una prueba de Inteligencia (Historia) CD 20 recuerda que el 1071 CV, el Año de los Rugidos del León, fue cuando el archimago Ahghairon, primer lord de Waterdeep, creó salvaguardas mágicas para proteger su ciudad del ataque de los dragones.

## 22. DESTILERÍA DE POCIONES

**Hedor.** Esta cámara apesta a mezclas químicas.

**Enseres.** Se han dispuesto una docena de anchos calderos de piedra y alacenas repletas de frascos con ingredientes en la mitad norte de la habitación.

**Pileta de piedra.** La mitad sur de la sala está ocupada por una pileta de piedra con forma de cuenco de 20 pies de ancho y 5 pies de profundidad, rodeada por un muro de contención de 3 pies de altura. La pileta está llena de un potingue tóxico que alberga dos extraños venenosos (consulta “Potingue tóxico” más adelante).

Los estudiantes utilizan los calderos para preparar pociones. Una válvula en la base de cada uno abre el conducto de gas orgánico que hay debajo y un pedal de sílex enciende el gas para calentar el caldero.

Las alacenas albergan casi quinientos frascos de ingredientes que se utilizan para elaborar pociones mágicas comunes e infrecuentes, así como otros brebajes alquímicos. Cada frasco está etiquetado en abisal. Los ingredientes son inertes y poco valiosos por sí mismos.

### POTINGUE TÓXICO

Las pociones fallidas se tiran a la pileta de piedra, añadiéndose a la mezcla tóxica que ya contiene. Cualquier criatura



que empiece su turno sumergida en este potingue resulta envenenada hasta que salga y se lo quite con agua.

Dos seres venenosos acechan en la mezcla tóxica e intentan agarrar a las criaturas que se encuentren dentro de su alcance para meterlas en la piletta. Estos seres son **extraños de agua** con un valor de desafío de 4 (1.100 PX) y las siguientes características:

- Los extraños son invisibles mientras estén completamente sumergidos en el potingue tóxico. Mueren si se les obliga a abandonar la piletta o si se lanza un conjuro de *purificar comida y bebida* sobre la mezcla tóxica.
- Una criatura sufre 10 (3d6) de daño de veneno al comienzo de cada uno de sus turnos mientras permanezca agarrada por uno de los extraños de agua.

## 23. SANCTASANCTÓRUM DE GUSANADIVINA

Estos aposentos son propiedad de Gusanadivina, la **saga de la noche** (consulta “Gusanadivina, la saga de la noche” en la página 117). Si todavía no se le ha encontrado y derrotado en otra parte, hay un 50 % de posibilidades de que esté en la zona 23b. Si no, se encontrará en la 23c.

El conjuro de *desplazamiento entre planos* de la saga no funciona en Undermountain, pero puede emplear su piedra corazón para huir al Plano Etéreo si se ve superada. Los gólems de carne de la zona 23c forman la primera línea de defensa de Gusanadivina. Si son derrotados, la saga busca al director, que ordena a esta reunir a los estudiantes y formar una patrulla para cazar y destruir a los intrusos.

### 23A. SALA LLENA DE HUMO

Esta cámara está muy neblinosa por el humo que brota de dos braseros de piedra. La saga de la noche lo utiliza para disuadir a los estudiantes de entrar en su santuario. El humo bloquea completamente la visión, de modo que las criaturas inmersas en él quedan cegadas. Cada brasero posee docenas de orificios diminutos a través de los cuales se filtra el humo. Si se vierte líquido encima se drenará rápidamente, por lo que este acto no servirá para impedir la salida del humo.

Gusanadivina diseñó unas tapas de hierro ajustadas para los braseros, que guarda en la zona 23b. Si ambos están cubiertos correctamente, el humo de la habitación comienza a disiparse, lo que deja la sala ligeramente oscurecida después de 1 minuto y despejada pasados 5 minutos.

### 23B. CUBIL DE GUSANADIVINA

Si la **saga de la noche** está aquí y ha sido avisada de la presencia de intrusos, asume la forma de una joven mediana llamada Medley. Cuando tiene esta apariencia usa un sombrero negro de bruja y barre el suelo con una pequeña escoba. El cubil de la saga posee las siguientes características:

**Huesos.** Restos óseos de gato cubren el suelo.

**Tapas de hierro.** Hay un par de tapas de hierro redondas de 25 libras (las tapas de los braseros de la zona 23a) apoyadas en la pared norte.

**Cama.** Gatos momificados cuelgan de una decrepita cama con dosel situada junto a la pared sur. Debajo de una almohada mohosa se encuentra un frasco lleno de los recortes de las uñas de los pies sucios de la saga nocturna, empleados para urdir su magia maligna.

**Muñecas.** Detrás de la cama y pegado a la pared se ubica un estante con ocho muñecas en fila. Una novena se ha caído al suelo.

En su forma de mediana, Gusanadivina afirma ser una de las estudiantes más prometedoras de Dweomercore y se ofrece a enseñar el lugar a los aventureros. Si aceptan, los conduce a la zona 23c y ordena a sus gólems que los ataquen. Si estos ya han sido derrotados, la saga llora su pérdida y se vuelve etérea para huir del grupo, solo para regresar una vez reúna a los estudiantes y forme una patrulla. Si los personajes la atacan aquí, Gusanadivina se vuelve etérea y huye.

**Colección de muñecas.** Las muñecas están toscamente diseñadas a semejanza de los estudiantes actualmente matriculados en Dweomercore. Las ocho situadas en el estante representan a Spite, Cephalosk, Nylas, Skrianna, las Hermanas Astadas, Elan y Karstis. La muñeca que se encuentra en el suelo encarna a Yarek, el estudiante recientemente asesinado por el diablo óseo en la zona 48. Cada una de ellas posee algunos cabellos del pelo de los alumnos o alguna otra muestra de sus cuerpos (una baba fétida en el caso de Cephalosk, el azotamentes).

Incrustado en el pecho acolchado de cada muñeca hay uno de los recortes de las uñas de la saga de la noche, simbolizando y habilitando su poder sobre los individuos representados por cada muñeca. Un personaje que supere una prueba de Inteligencia (Conocimiento Arcano) CD 15 logrará determinar que la forma de quitarle ese poder es reemplazar los recortes de uña de Gusanadivina por algún elemento de su propio cuerpo. Hacerlo permite al aventurero utilizar la efigie para infligir daño al estudiante que encarna.

Para que una muñeca funcione, tanto ella como la criatura que representa deben estar en Undermountain. Un aventurero que haya colocado un elemento de sí mismo en una de ellas en particular puede usar una acción para mutilarla de una de las siguientes maneras y así obtener el resultado deseado:

- Si se perforan los ojos de la muñeca con alfileres o agujas, el estudiante al que representa quedará cegado hasta que los pinchos se retiren o hasta que se emplee sobre él un conjuro de *levantar maldición* u otro efecto mágico similar.
- Si la muñeca es apuñalada por la espalda con un cuchillo o cualquier otro instrumento parecido, el alumno al que encarna quedará paralizado hasta que se retire el cuchillo o hasta que se utilice sobre él un conjuro de *levantar maldición* u otro efecto mágico similar.
- Si se prende fuego a la muñeca o se la despedaza, el estudiante al que representa deberá hacer una tirada de salvación de Constitución CD 14. Si la supera, quedará aturdido durante 1 minuto. Si la falla, los puntos de golpe del estudiante se reducirán instantáneamente a 0 y empezará a agonizar.

### 23C. TALLER DE LOS GÓLEMS DE CARNE

Si Gusanadivina, la **saga de la noche**, se encuentra aquí, tendrá su forma natural. Estará buscando un cofre de madera perdido (consulta “Tesoro” a continuación).

**Hedor.** La habitación huele a carne podrida.

**Gólems.** A menos que los personajes ya los hayan encontrado y destruido en otra zona, cuatro **gólems de carne** estarán tendidos sobre unos caballetes y cubiertos por sábanas blancas en mitad de la sala.

**Área de trabajo.** Una quinta mesa rodeada de manchas de sangre seca está llena de sierras, agujas, carretes de hilo negro y trozos de carne en descomposición. Junto a ella se ubica un barril de madera que contiene partes de un cuerpo humanoide en diferentes fases de descomposición.



**Cadáveres colgantes.** Cuatro cuerpos humanos, en su mayoría intactos, cuelgan de ganchos montados en la pared sur. Hay una puerta secreta oculta detrás de uno de los cadáveres que da a un túnel que conduce a la zona 25.

**Tubos neumáticos.** Una hilera de trece tubos neumáticos de cobre está fijada a la pared norte. En un estante de debajo de ella se encuentran varios contenedores de cobre vacíos.

Los gólems sirven a Gusanadivina. Si uno de ellos se vuelve berserk en su presencia, ella intentará calmarlo. Si la saga nocturna no está, los gólems atacarán únicamente si son dañados.

**Tubos neumáticos.** Los tubos conectan con otros lugares de Dweomercore. De izquierda a derecha, los conductos están etiquetados con sus destinos: “Turbulencia” (zona 8a), “Violencia” (zona 8b), “Karstis” (zona 8c), “Yarek” (zona 8d), “Spite” (zona 11a), “Skrianna” (zona 11b), “Vacante” (zona 11c), “Cephalossk” (zona 11d), “Elan” (zona 11e), “Nylas” (zona 11f), “Halaster” (zona 15a), “Cocina” (zona 27a) y “Sala de estudio” (zona 39).

**Tesoro.** Enterrado bajo las partes del cuerpo en descomposición del barril se sitúa un cofre de madera con diminutos respiraderos a los lados. Este baúl contiene una rana ordinaria que escupirá una *gema de visión* la primera vez que un humanoide la coja. El animal no tiene otras habilidades especiales, pero parece contenta de estar libre de ese horripilante contenedor.

## 24. ¿QUÉ DICE HALASTER?

Hay dos estatuas inanimadas del Mago Loco de 9 pies de alto en las esquinas de una sección ampliada de este pasillo de 10 pies de altura. Una criatura que pase entre las esculturas provocará que un sonido brote de una de ellas o de las dos. Tira un d8 y consulta la tabla “Efectos de sonido de la estatua” para determinar qué ocurre.

Cada una es un objeto Grande con CA 15, 50 puntos de golpe e inmunidad al daño psíquico y de veneno. Destruir la escultura no impedirá que siga saliendo sonido de su ubicación; también habrá que retirar todos los escombros resultantes de la zona.

### EFFECTOS DE SONIDO DE LA ESTATUA

| d8 | Efecto                                                                                                                          |
|----|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 1  | Una estatua se tira un ruidoso cuesco.                                                                                          |
| 2  | Una estatua cuenta lentamente de 10 a 1.                                                                                        |
| 3  | Ambas estatuas dicen al unísono: “¡BUM-badda-BUM-badda!”.                                                                       |
| 4  | Una estatua dice: “No olvides recoger tu trofeo por participar al salir”.                                                       |
| 5  | Una estatua dice: “¡Dame una H!”.                                                                                               |
| 6  | Una estatua pregunta: “Oye, ¿has visto a mi gato?”.                                                                             |
| 7  | Una estatua grita: “¡La llamada viene del interior de la montaña!”.                                                             |
| 8  | Una estatua dice: “¡Muere!” mientras lanza un conjuro de <i>palabra de poder: matar</i> sobre la criatura que activó el sonido. |

## 25. ÚTILES ESCOLARES

**Braseros.** Rugientes llamas verdes brotan de un par de braseros de piedra de 8 pies de alto con forma de cáliz gigante. Las llamas mantienen caliente, seca e iluminada esta habitación de 20 pies de altura. Los braseros están contruidos sobre salidas de gas orgánico en el suelo y nunca se apagan.

**Guardias.** Dos **espectadores** flotan a 15 pies sobre el suelo.

**Suministros.** En el muro norte han excavado unos estantes de piedra que contienen libros de conjuros en blanco y pilas de pergaminos. Entre dichas estanterías se han colocado letreros de cobre en relieve con las siguientes palabras escritas en común: “No retire suministros sin el consentimiento por escrito del director Blackcloak”.

**Puerta secreta.** Una puerta secreta se abre a un pasillo polvoriento que conduce a la zona 23c.

Los espectadores vigilan los suministros de los estantes y emplean la telepatía para advertir a los intrusos de que no toquen nada sin presentar una nota escrita del director. Si se presenta tal documento, estas criaturas lo estudian minuciosamente. Pueden reconocer una falsificación con una tirada enfrentada de su Sabiduría (Percepción) contra la Inteligencia (Engaño) del falsificador. Si los espectadores creen que la nota es auténtica, permitirán la retirada de un libro de conjuros y de hasta diez hojas de pergamino. Atacan a cualquiera que pillen intentando robar suministros.

## TESORO

Los estantes albergan trece libros de conjuros en blanco y trescientas hojas de pergamino. Cada tomo vale 50 po y cada hoja 1 pp.

## 26. PASILLO CURVADO

Este corredor de 10 pies de altura y 20 de ancho está deteriorado por una antigua excavación. En un momento dado, los drows intentaron expandir este nivel de la mazmorra empleando esclavos para abrir nuevos túneles. El proyecto fue abandonado cuando Halaster y sus aprendices expulsaron a los drows.

### 26A. PUERTAS DEL PORTAZO

La primera vez que los personajes llegan al punto medio de esta sala, oyen cómo una de las puertas dobles se cierra de golpe, bien la del noreste (probabilidad del 30 %), bien la del suroeste (probabilidad del 70 %). El sonido es un efecto regional ilusorio e inofensivo creado por Halaster (consulta “La Guarida de Halaster” en la página 311).

### 26B. TÚNELES IRREGULARES

Un **manto** se ha infiltrado en Dweomercore recientemente y se ha establecido aquí. Cuando detecta intrusos, se tumba en el suelo y adopta la apariencia de una capa oscura y desechada con la esperanza de coger a su víctima por sorpresa.

## 27. COMIDAS ESCOLARES

El verdadero Halaster ha vinculado dos diablos punzantes a estas dependencias con la misión de preparar las comidas de los alumnos y profesores de Dweomercore.

Los personajes que examinen las puertas más alejadas (cada una marcada con un asterisco en el mapa) observarán una fina tracería de plata y glifos rodeando los marcos. Superar una prueba de Inteligencia (Conocimiento Arcano) CD 20 revelará que dichas salvaguardas impiden atravesar la puerta a los demonios. Si se rasca cualquiera de los glifos, se rompe la magia de esa puerta, lo que permitiría a los diablos cruzarla sin problemas.

### 27A. COCINA

La cocina está ordenada y rebosante de aromas especiados y olor a comida carbonizada. Contiene todos los muebles y complementos de una cocina típica, como mesas para



preparar los alimentos, armarios llenos de ollas y sartenes y estantes para utensilios. Sus características más destacables son las siguientes:

**Personal de cocina.** Dos **diablos punzantes** preparan las comidas aquí y atacan a cualquiera que no reconozcan. También hay presentes tres **sirvientes invisibles vivos** (mira el apéndice A) que se encargan de servir las comidas.

**Fogones.** La pieza central de la cocina son unos grandes fogones de hierro con una campana abovedada ocupados con calderos burbujeantes y sartenes chisporroteantes.

**Tubos neumáticos.** Trece tubos neumáticos de cobre están fijados a una pared, con un estante debajo repleto de recipientes de cobre vacíos.

Los diablos desempeñan su tarea con escaso entusiasmo, cocinando la comida poco o demasiado por regla general. Pero a pesar de su descontento mantienen la cocina limpia y ordenada, como corresponde a su organizada naturaleza. Los sirvientes invisibles no tienen más función que servir las comidas.

Los fogones están alimentados por magia del Plano Elemental de Fuego y producen muchísimo calor. Cualquier criatura que los toque o empiece su turno en contacto con ellos sufre 5 (1d10) de daño de fuego.

**Tubos neumáticos.** Estos tubos conectan con otras localizaciones de Dweomercore y se utilizan para recibir pedidos de comida (que no se envían por el mismo sistema). De izquierda a derecha, los conductos están etiquetados con sus destinos: “Turbulencia” (zona 8a), “Violencia” (zona 8b), “Karstis” (zona 8c), “Yarek” (zona 8d), “Spite” (zona 11a), “Skrianna” (zona 11b), “Vacante” (zona 11c), “Cephalosk” (zona 11d), “Elan” (zona 11e), “Nylas” (zona 11f), “Director” (zona 15a), “Gusanadivina” (zona 23c) y “Profesor invitado” (zona 42).

## 27B. FREGADERO

Esta sala está atiborrada de pilas llenas de agua jabonosa, estantes con platos y utensilios de cocina y colgadores con trapos húmedos. Si no se ha coincidido con ella en otro sitio, Violencia, la **maga** tiefling (mira “Las Hermanas Astadas” en la página 118), estará aquí limpiando los platos como castigo por amenazar a un profesor invitado.

Violencia no puede salir de aquí hasta que se lo permita el director. No tiene ningún interés en escabullirse y arriesgarse a un castigo mayor. Si los aventureros la abordan de manera amistosa, la tiefling les recomendará que hablen con su hermana, que está en la sala de lanzamiento de conjuros (zona 17).

## 27C. DESPENSA

Esta cámara contiene cajas, barriles y sacos llenos de alimentos básicos.

## 28. MÁS ESTATUAS DE HALASTER

Esta zona es idéntica a la 24, con un muro ilusorio al oeste como característica añadida.

Un conjuro de *detectar magia* utilizado sobre la pared occidental revela que emite un aura mágica de ilusión. Este muro carece de sustancia, así que puede ser atravesado por criaturas y objetos. Un conjuro de *disipar magia* lanzado con éxito (CD 14) puede eliminar esta pared ilusoria.

## 29. LIBROS VIEJOS

**Luz.** Las linternas ancladas al techo de 15 pies de altura mediante cadenas de hierro están separadas 20 pies una de otra y tienen sobre sí conjuros de *llama permanente*.

**Librerías.** Excavadas en las paredes se ubican estanterías de cinco pisos llenas de viejos tomos encuadernados en cuero.

**Murales ilusorios.** En el extremo norte de la pared este hay un mural de 20 pies de ancho y 8 de altura. Otra pintura similar decora el centro del muro oeste. Estas paredes y sus murales son ilusiones que ocultan los pasadizos a las zonas 28 y 32. Detrás de la pared ilusoria del oeste se encuentran cuatro horrores acorazados (cada uno marcado con una H en el mapa 9).

Ninguno de los tomos aquí almacenados tiene valor y, de hecho, muchos son tan viejos que se deshacen nada más abrirlos. La mayoría son libros de texto sobre las ocho escuelas de magia arcana, escritos por sabios y eruditos del pasado, y contienen notas al margen escritas a mano, así como garabatos de los antiguos propietarios.

El muro de la pared este muestra la torre de un mago flotando sobre una ciudad pulverizada por una lluvia de meteoritos. La pintura de la pared oeste representa a Halaster cabalgando triunfante la grupa de un dracoliche azul. Tanto los muros como sus frescos son ilusiones sin sustancia. Las criaturas pueden atravesarlos y cada pared puede ser eliminada por un conjuro de *disipar magia* lanzado con éxito (CD 14).

## “HORRORES DE HALASTER”

Halaster construyó cuatro autómatas metálicos a su imagen y semejanza, proporcionándoles yelmos imitando su rostro, bastones de acero y túnicas de placas metálicas superpuestas y articuladas. Estos “horrores de Halaster” atacan a todo el que no esté acompañado del Mago Loco o de alguna criatura que tenga su aspecto.

Estos autómatas son **horrores acorazados** con bastones de metal. Tienen inmunidad a los conjuros de *cono de frío*, *desintegrar* y *bola de fuego*. Cada uno de ellos puede emplear una acción en su turno para realizar dos ataques con su bastón, que inflige 8 (1d8 + 4) de daño contundente al impactar.

## 30. COMEDOR

**Sirvientes.** Seis **sirvientes invisibles vivos** (consulta el apéndice A) permanecen invisibles en la sala.

**Vajilla.** Hay una mesa de piedra de 20 pies de largo y 5 de ancho con su vajilla puesta y doce altas sillas de madera.

**Luz.** Sobre la mesa flotan dos faroles encantados con conjuros de *llama permanente*.

**Tapiz.** Un tapiz viejo y raído que abarca la pared norte muestra siete siluetas de magos en pie y formando una fila. Este textil oculta un pasadizo que conduce a la zona 31.

La tarea de los sirvientes invisibles es servir las comidas y retirarlas después. Traen platos preparados por los diablos punzantes de la cocina (zona 27a) cada vez que alguien se sienta a la mesa. Estos servidores no atacan y valen 0 PX.

Las figuras representadas en el tapiz son los primeros siete aprendices de Halaster: tres mujeres con túnica (Arcturia, Jhesiyra Kestellharp y Marambra Nyghtsteel), tres hombres también con túnica (Nester, Rantantar y Trobriand) y un humano con armadura (Muiral) en el medio. Cada uno de ellos tiene cosido su nombre debajo. Cualquier aventurero que supere una prueba de Inteligencia (Historia) CD 20 reconocerá estas siluetas como los Siete.

Si se prende fuego al tapiz, producirá un humo verde tóxico que se convierte en un **ifrit** y ataca a todas las criaturas que se encuentren en la habitación. A partir de entonces la criatura permanecerá en la cámara hasta que Halaster lo libere.



## 31. EL SECRETARIO DE HALASTER

En esta sala solo hay un **nótico** encadenado en el suelo. Su cadena es lo bastante corta como para impedir a la criatura alcanzar las puertas, pero lo suficientemente larga como para permitirle atacar a todo lo que entre en la estancia. La cadena puede romperse tanto con el golpe de un arma mágica o adamantina como superando una prueba de Fuerza (Atletismo) CD 25.

Atado a la cabeza del nótico se encuentra un artilugio con pinta de yelmo de cristal con correas de cuero, espirales de cobre y diodos luminosos de cristal que emite zumbidos. Halaster lanzó un conjuro de *géas* a la criatura para impedir que se quite el casco.

Mientras el nótico lleve su extraño yelmo, todos los conjuros de *recado* dirigidos a Halaster Blackcloak afectan en realidad a esta aberración (consulta “Conjuros de recado” en la página 11). Cualquier otra criatura que se ponga el casco se convierte en el nuevo destinatario de esos mensajes. El Mago Loco recibe un promedio de un mensaje del conjuro de *recado* por hora. La mayoría de ellos provienen de magos desesperados y trastornados preguntando por oportunidades de formación. También son habituales las burlas vulgares de aventureros.

### TESORO

Si se pronuncia en voz alta la palabra “xunderbrok” (“tesoro secreto” en enano) en esta sala, se materializa un cofre de piedra en el suelo del rincón noroeste. Este está abierto y contiene 750 po y tres *pociones de curación mayor*. Consulta la zona 39c del nivel 6 para comprender la importancia de la palabra “xunderbrok”).

## 32. PASILLO FORRADO DE ACERO

Las paredes de este corredor de 10 pies de altura están recubiertas de paneles de metal cuadrangulares de 10 pies de lado hechos de espadas y escudos fundidos mediante magia. Los difusos contornos de estos elementos aún pueden percibirse en el acero reluciente.

## 33. AULA DE ILUSIÓN

Una poderosa magia de ilusión ha convertido esta oscura habitación de 20 pies de altura en el patio de una villa agundina bañada por el cálido sol del mediodía. Tiene las siguientes características:

**Decoración.** Unos bancos de mármol blanco rodean una fuente central con la estatua de un sahuagin con tridente como elemento principal.

**Flora y fauna.** Una hiedra trepa por las paredes y varias aves revolotean y se posan en los salientes pedregosos de la fuente.

**Tiefling.** De pie junto a la fuente hay un **mag**o tiefling con largos cuernos y túnica dorada. Al igual que el entorno, esta figura es una ilusión.

El tiefling se presenta como el profesor Fantasía e invita a los recién llegados a tomar asiento en los bancos y ponerse cómodos. Luego se pone a contar largas historias sobre ilusionistas famosos y su arte de una manera bastante exhaustiva y enciclopédica. Un conjuro de *disipar magia* lanzado con éxito sobre el profesor Fantasía (CD 17) finaliza la ilusión. La primera criatura que intente hacer esto y falle será objetivo de un conjuro de *asesino fantasmal* (salvación CD 22) cuando el profesor se transforme en la peor pesadilla del objetivo. Después, este sigue como si nada con un: “Bien, ¿dónde me había quedado?”.

Los objetos ilusorios y la vida silvestre parecen reales a los sentidos. La ilusión de la villa, la fuente, la luz del sol, la flora y la fauna pueden finalizarse lanzando con éxito un conjuro de *disipar magia* (CD 19). La primera vez que un intento de hacer esto falle, todas las criaturas que se encuentren en el lugar serán objetivo de un conjuro de *terror abyecto* (salvación CD 22) cuando el entorno se transforme en las peores pesadillas de los objetivos.

## 34. AULA DE TRANSMUTACIÓN

**Luz.** La sala de 20 pies de altura está iluminada por conjuros de *llama permanente* lanzados en los candeleros de la pared, separados 15 pies entre sí. Las llamas cambian de color cada minuto.

**Círculo.** Han inscrito un triángulo en el círculo de 20 pies de diámetro que se ubica en el suelo. En el centro del polígono se encuentra la estatua dorada de un niño humano con los brazos levantados en señal de victoria. La escultura es un **guiverno** transformado mediante magia.

**Jaula de hierro.** Hay una jaula de hierro vacía de 10 pies de lado y 15 de alto con su gran puerta abierta. Esta última no tiene cerradura incorporada, ya que los magos usan conjuros de *cerradura arcana*.

Spite Harrowdale utilizó un conjuro de *polimorfar verdadero* para convertir un guiverno en una estatua dorada de sí mismo. Los personajes que hayan conocido a Spite lo reconocerán en la figura. Esta no se detecta como mágica, pero sacarla del círculo hace que finalice el efecto de *polimorfar verdadero*, de modo que vuelve a ser un guiverno y ataca.

### CÍRCULO TAUMATÚRGICO

Un conjuro de *detectar magia* revela un aura mágica de transmutación alrededor del símbolo del suelo. Cualquier personaje que estudie el círculo y supere una prueba de Inteligencia (Conocimiento Arcano) CD 20 sabrá determinar sus propiedades. Esta se hace con ventaja si el personaje es un mago cuya tradición arcana se corresponda con la Escuela de Transmutación.

Cuando una criatura o un objeto bajo el efecto de un conjuro de transmutación está completamente dentro del círculo, ese efecto no termina hasta que el círculo se rompa o hasta que se saque al objetivo del interior. Una criatura bajo el efecto de un conjuro de transmutación queda físicamente atrapada en el círculo y no puede abandonarlo voluntariamente mientras dicho efecto continúe.

## 35. AULA DE NIGROMANCIA

**Decoración cadavérica.** En las paredes y el techo de esta habitación abovedada de 25 pies de altura se han colocado cientos de esqueletos humanoides, dispuestos de forma tan decorativa como espantosa.

**Círculo.** Un círculo mágico de 20 pies de diámetro inscrito en el suelo contiene glifos que arrojan una tenue luz púrpura. En mitad del mismo se han apilado siete cadáveres humanos envueltos en arpillera.

**Nester.** Flotando junto al círculo hay un cráneo con puntitos de luz púrpura en las cuencas de los ojos y dos brazos esqueléticos colgando debajo, uno de los cuales sujeta una daga de hueso. Esto es cuanto queda de Nester, uno de los aprendices más antiguos de Halaster.

Los siete cuerpos humanos se obtuvieron de un proveedor en Skullport y están esperando ser convertidos en zombis. Actualmente están inanimados y son inofensivos.



## CIRCULO NIGROMÁNTICO

Un conjuro de *detectar magia* revela una fuerte aura mágica de nigromancia alrededor del círculo. Cualquier personaje que lo estudie y supere una prueba de Inteligencia (Conocimiento Arcano) CD 20 sabrá determinar sus propiedades. Esta se hace con ventaja si el personaje es un mago cuya tradición arcana se corresponde con la Escuela de Nigromancia.

Cualquier esqueleto o cadáver animado dentro del círculo se convierte en un muerto viviente con el máximo de sus puntos de golpe. Además, obtiene ventaja en las tiradas de salvación contra todo efecto que expulse muertos vivientes.

## NESTER

Los esfuerzos de Nester por transformarse en un liche tuvieron un éxito relativo. En lugar de seguir el método prescrito, ideó su propia técnica y estropeó los conjuros rituales. Como resultado, su filacteria se rompió, de modo que su cuerpo y su mente se fueron desmoronando lentamente. El cráneo flotante y los brazos esqueléticos colgantes son cuanto queda de él. Estos se mueven como si estuvieran unidos a un cuerpo invisible.

Nester enseña a los alumnos de Dweomercore el arte de la nigromancia, pero su conocimiento se ha fragmentado y su mente tiende a divagar. Supondrá que los aventureros son estudiantes enviados a aprender lo más oscuro de las prácticas mágicas y empezará a darles conferencias telepáticas sobre zombis, repitiéndose a menudo. Atacará a cualquiera que intente abandonar la clase antes de que termine.

Nester es un **archimago** con los siguientes cambios:

- Es un muerto viviente caótico malvado.
- Entiende aurano, común, dracónico, enano, gigante y terrano, pero no puede hablar, así que recurre al conjuro de *enlace telepático de Rary* para comunicarse.
- Tiene preparado el conjuro de *animar a los muertos* en vez del de *volar*, el de *marchitar* en lugar del de *destierro* y el de *enlace telepático de Rary* en vez del de *escudriñar*. No necesita componentes materiales para lanzar ninguno de sus conjuros preparados.
- Posee visión en la oscuridad hasta un alcance de 60 pies.

## 36. BIBLIOTECA DE LOS MAGOS

Este cuarto de 10 pies de altura alberga filas de estanterías de madera de 8 pies de altura con cientos de manuales arcanos y polvorientos libros de conjuros. Estos últimos recopilan prácticamente todos los conjuros de mago conocidos de nivel 4 e inferiores. Un personaje que estudie detenidamente los tomos durante 1 hora podrá encontrar un conjuro concreto si tiene éxito en una prueba de Inteligencia (Investigación) con una CD igual a 10 + el nivel del conjuro.

## 37. EL PROFESOR AMBULATORIO

**Pupitres.** En la mitad noroeste de la habitación se sitúan diez escritorios de piedra dispuestos en semicírculo y mirando hacia dentro.

**Orbe en mano.** Una mano espectral situada en mitad de la estancia sostiene en alto un orbe de cristal gris.

## TESORO

El orbe es un objeto maravilloso raro denominado *orbe profesoral*. Tiene la forma de una esfera lisa y sólida de cuarzo gris de 5 libras de peso con las dimensiones de un pomelo. Un examen detallado revela dos o más puntitos de luz plateada en su interior.

Un *orbe profesoral* es consciente y posee la personalidad de un erudito. Su alineamiento se determina tirando en la tabla “Alineamiento” del apartado “Objetos mágicos conscientes” en el capítulo 7 del *Dungeon Master's Guide*. Independientemente de su disposición, el objeto tiene una Inteligencia de 18 y sus puntuaciones de Sabiduría y Carisma se determinan tirando 3d6 para cada característica. El orbe habla, lee y entiende cuatro idiomas y, además, puede ver y escuchar normalmente en un alcance de 60 pies. A diferencia de la mayoría de objetos conscientes, no tiene voluntad propia y no puede iniciar un conflicto con la criatura que lo sostenga.

Un *orbe profesoral* posee un amplio conocimiento de cuatro materias académicas muy concretas. Al realizar una prueba de Inteligencia para recordar información sobre sus áreas de conocimiento, el objeto tiene un bonificador de +9 a la tirada (incluyendo su modificador de Inteligencia).

Además de su conocimiento, un orbe profesoral puede lanzar el truco de *mano de mago* a voluntad. Solo emplea dicho conjuro para transportarse. La característica de su aptitud mágica es la Inteligencia.

**El profesor Ambulatorio.** El orbe que hay en esta sala es legal neutral y se presenta a sí mismo como el profesor Ambulatorio. Tiene una Sabiduría de 11 y un Carisma de 6. Habla, lee y comprende abisal, común, enano y terrano. Ensarta unas palabras con otras para formar larguísimas y aparentemente interminables frases que pronuncia con un tono aburridamente monótono. Posee las siguientes cuatro áreas de especialización:

- La historia de Undermountain (consulta “Historia de la mazmorra” en la página 6).
- Los hábitos de aseo de los enanos escudo.
- Identificación de piedras preciosas.
- El xorn (como se describe en el *Monster Manual*).

## 38. “ACABO DE CONOCER A UNA CHICA LLAMADA SKRIANNA”

**Tallas.** Las paredes de esta sala están talladas para que parezcan troncos de árboles. El techo abovedado de 10 pies de altura se asemeja a una copa de ramas muertas.

**Skrianna Shadowdusk.** La primera vez que los personajes entran en esta cámara se encuentran con Skrianna Shadowdusk, una **maga** humana (consulta “Skrianna Shadowdusk” en la página 118). Está dejando la sala de estudio (zona 39) y se dirige a su cuarto (zona 11b), o viceversa. Un truco de *luz* sobre el extremo de su bastón ilumina su camino. El **guardián escudo** de Skrianna la sigue unos pasos por detrás, mientras que el ayuda de cámara **grell** de la mujer flota a su lado llevando su libro de conjuros entre los tentáculos.

Si los personajes están recorriendo la zona escoltados por el director, Skrianna intentará abrirse paso a través argumentando que son ellos y no ella quienes deberían hacerse a un lado. Si esto desemboca en violencia, el director reprime el conflicto lo más rápido posible y le dice a Skrianna que queda confinada en su habitación. Una vez está fuera de la vista del director y de los aventureros, coge su libro de conjuros y regresa a sus aposentos como se le ha ordenado, pero no antes de pedirle a su ayuda de cámara grell que vigile al grupo, espíe sus actividades y vuelva para informar.



Si los personajes van sin escolta, Skrianna les pregunta: “¿Por los Nueve Infiernos, ¿quiénes sois?!”. Si resultara evidente que los aventureros no pertenecen a Dweomercore, la maga los atacará desde una distancia segura mientras su guardián escudo y el grell lo hacen a corto alcance.

## TESORO

El libro de conjuros de Skrianna recoge todos los conjuros que ha preparado.

## 39. SALA DE ESTUDIO

**Silencio.** Un conjuro permanente de *silencio* enmudece todo el ruido en esta estancia de 20 pies de altura. Un conjuro de *disipar magia* lanzado con éxito (CD 17) finaliza el efecto.

**Enseres.** La cámara contiene filas ordenadas de pupitres de madera con cómodas sillas a juego, así como sillones de lectura ubicados en las esquinas. Cada escritorio tiene un cajón con pergaminos en blanco, plumas de escribir y frascos de tinta.

**Tubos neumáticos.** Trece tubos neumáticos de cobre están fijados a la pared norte, con un estante debajo repleto de recipientes de cobre vacíos.

## TUBOS NEUMÁTICOS

Los tubos conectan con diferentes localizaciones de Dweomercore. De izquierda a derecha, los conductos están etiquetados con sus respectivos destinos: “Turbulencia” (zona 8a), “Violencia” (zona 8b), “Karstis” (zona 8c), “Yarek” (zona 8d), “Spite” (zona 11a), “Skrianna” (zona 11b), “Vacante” (zona 11c), “Cephalosk” (zona 11d), “Elan” (zona 11e), “Nylas” (zona 11f), “Halaster” (zona 15a), “Gusanadivina” (zona 23c) y “Profesor invitado” (zona 42).

## 40. HABITACIÓN VACÍA

Esta sala está completamente limpia, aunque nadie la utiliza. Una puerta oculta se sitúa en la pared este, que cuando se empuja revela un armario vacío con otra puerta secreta en la parte de atrás.

## 41. CAÍDA AL NIVEL 10

**Agujero en el suelo.** Hay un hoyo de piedra que ocupa un cuadrado de 10 pies excavado en el suelo. El pozo baja 10 pies antes de abrirse en el techo de la zona 3b del nivel 10, justo sobre el enorme altar.

**Nichos.** Seis oscuros nichos se encuentran alineados en las paredes. En el fondo uno de ellos se sitúa una puerta oculta que da a un armario, que tiene a su vez otra puerta secreta que lleva a la zona 40.

## 42. HABITACIÓN DEL PROFESOR INVITADO

**Salón.** La mitad sur de la sala ha sido convertida en un salón con un escritorio, una silla a juego y un par de divanes acolchados sobre unas alfombras. Cerca del escritorio se localizan trece tubos neumáticos de cobre fijados a una pared, con un estante debajo con recipientes de cobre vacíos.

**Cama.** En el extremo norte de la habitación hay una cómoda cama de caoba con sus postes rematados en tallas de diablillos.

**Puerta secreta.** Detrás de una pintura enmarcada de Halaster de 6 pies de alto colgada en una pared, hay una puerta secreta que al abrirse da a una pequeña recámara con un arco de piedra encastrado en la pared del fondo.

## PORTAL DE ARCO AL NIVEL 7

El arco escondido detrás de la puerta secreta es uno de los portales mágicos de Halaster (mira “Portales” en la página 12). En el muro bajo el arco se ha escrito un enigma escrito en común: “¿Qué aparece una vez en una hora, dos en una noche oscura y ninguna en un día?”. La respuesta es “la letra O”. Las reglas de este portal son las siguientes:

- Si alguien que se encuentre a menos de 30 pies del arco responde correctamente y en voz alta al acertijo, el portal se abre durante 1 minuto.
- Los aventureros deben ser de nivel 9 o superior para pasar (consulta “Jhesiyra Kestellharp”, en la página 10). La primera criatura en atravesarlo activa una runa antigua (mira “Runas antiguas”, en la página 12).
- Cualquier criatura que cruce el portal aparece en la zona 22 del nivel 7, en el espacio desocupado más cercano junto al portal idéntico ubicado allí.

## TUBOS NEUMÁTICOS

Los tubos conectan con otras localizaciones de Dweomercore. De izquierda a derecha, los conductos están etiquetados con sus respectivos destinos: “Oficina del director” (zona 15a), “Cocina” (zona 27a) y “Sala de estudio” (zona 39).

## 43. NICHOS POLVORIENTOS

**Nichos polvorientos.** En esta sala hay seis nichos polvorientos de 10 pies de alto, 10 de ancho y 10 de profundidad.

**Foso escondido.** Uno de los nichos del medio tiene un suelo abatible sobre un foso de 100 pies de profundidad.

Este puede detectarse superando una prueba de Sabiduría (Percepción) CD 15, pero solo si se ha retirado el polvo que se ha acumulado sobre el suelo. La criatura que entre en este nicho caerá en picado hasta el fondo del pozo, sufriendo el daño correspondiente. Es posible escalar por las irregulares paredes del foso superando una prueba de Fuerza (Atletismo) CD 15.

## 44. PUERTA TRASERA DE DWEOMERCORE

**Yugoloths.** Dos **mezzoloths** (marcados con una M en el mapa 9) y un **nycaloth** (señalado con una N en el mapa 9) están escondidos detrás de los muros ilusorios del este y el oeste.

**Puerta secreta.** Una puerta oculta situada en la pared oeste se abre para dar un corredor. Los personajes que sigan este pasillo llegan a una escalera de piedra que desciende 40 pies a la zona 1 del nivel 10.

Un conjuro de *detectar magia* señala el muro ilusorio como lo que es en realidad, una pared que carece de sustancia, de modo que criaturas y objetos pueden atravesarlo. Cada muro ilusorio puede eliminarse mediante un conjuro de *disipar magia* lanzado con éxito (CD 14).

Los yugoloths tienen órdenes de matar a cualquiera que no vaya acompañado de un miembro de la academia de Dweomercore (ya sea el arcanaloth o la saga de la noche).



## 45. SANTUARIO DE HALASTER

Estas zonas conforman la residencia privada de Halaster en este nivel, aunque el Mago Loco no está presente.

### 45A. CRÁNEO ESPECTRAL

La única puerta que conduce a esta habitación se abre hacia adentro, girando hacia el este. La sala tiene un techo plano de 20 pies de altura y las siguientes características:

**Estatuas.** Hay dos esculturas de 11 pies de alto de hombres con cabeza de elefante en las esquinas del sur. La más próxima a la salida sur es un **gólem de piedra**, mientras que la otra es una estatua normal e inofensiva.

**Estrado.** Detrás de un estrado se sitúa una puerta de arcada doble, cerrada y con tallas de rostros infernales. Frente a ella flota un cráneo humano gigante y fantasmal de larga barba.

Las puertas con caras de diablo tienen nueve cerraduras ocultas que pueden abrirse con un conjuro de *abrir* (uno para cada una). También se abren cuando se toca cualquiera de ellas con un arma de plata o si alguien habla infernal sobre el estrado.

El cráneo fantasmal no es una criatura ni un objeto, sino una fuerza mágica. Tiene visión en la oscuridad y visión verdadera hasta un alcance de 60 pies, pero no es capaz de percibir a una criatura protegida por un conjuro de *indetectable* o por un efecto mágico similar. La calavera no puede moverse ni sacarse de su ubicación y, además, tampoco es posible dañarla. Al carecer de sustancia, las criaturas pueden ocupar libremente su mismo espacio. Un conjuro de *disipar magia* lanzado con éxito sobre el cráneo (CD 19) hace que desaparezca durante 1 minuto. También se desvanecerá mientras esté contenido en un campo antimagia, pero ningún otro efecto mágico le afecta.

Si la calavera ve a alguien que no sea el verdadero Halaster en esta cámara, grita: “¡Tú no eres yo!”. Cuando esto sucede, todas las criaturas cercanas deberán tirar iniciativa, incluido el gólem de piedra. El cráneo actúa en el orden de iniciativa 30 y otra vez en el 15. En cada uno de sus turnos, todas las criaturas que se encuentren en la sala, menos el gólem de piedra, son empujadas telequinéticamente hacia arriba y luego hacia el suelo. Cada objetivo sufre 10 (3d6) de daño contundente y termina su turno derribado en su espacio. Aunque el efecto de la telequinesis es mágico, el daño que causa no. La calavera fantasmal solo cesa su ataque cuando ya no haya más criaturas que voltear.

Cuando el cráneo fantasmal grita, el gólem usa su primer turno en combate para bloquear la salida sur, cerrando la puerta y empujando a las criaturas más pequeñas que él fuera de su camino automáticamente. Al ocupar el espacio al norte de la puerta, el gólem impide que esta se abra. Este permanece inmóvil y ataca a las criaturas situadas dentro de su alcance, volviendo a su posición original solo cuando no quede ninguna de ellas en la estancia.

### 45B. ESTUDIO DE HALASTER

**Escritorio.** En el centro de la habitación se ubica un escritorio de cristal negro cubierto de velas derretidas y frascos de tinta vacíos.

**Silla.** Detrás de la mesa, unida a una delgada cadena de hierro y sobre uno de los apoyabrazos de una silla alta de cristal negro, hay una piedra preciosa negra y reluciente del tamaño de un puño: la gema de control del slaad de la muerte del nivel 8 (un conjuro de *conocer las leyendas* lo confirma).

En el único cajón del escritorio Halaster ha guardado uno de sus numerosos libros de conjuros. Este delgado tomo tiene la tapa de cuero negro con la runa del Mago Loco impresa a fuego. Si lo abre cualquiera que no sea Halaster, este será el objetivo de una runa antigua (mira “Runas antiguas” en la página 12). Para determinar cuál es, saca al azar una carta de la baraja de runas antiguas (consulta el apéndice B).

**Tesoro.** La mayoría de las páginas del libro de conjuros han sido arrancadas. Las pocas que quedan contienen una escasa colección de conjuros: *disfrazarse*, *indetectable*, *levitar* y *sirviente invisible*.

## 46. PRISIÓN

El profesorado de Dweomercore y sus estudiantes están autorizados para utilizar libremente a las criaturas aquí encerradas como sujetos de prueba en sus demostraciones y experimentos.

### 46A. CELDAS

Hay seis celdas con barrotes de hierro y las puertas cerradas con conjuros de *cerradura arcana* a lo largo de un pasillo de 10 pies de altura. Los profesores y los estudiantes de la academia pueden ignorar tales conjuros y abrir las puertas con normalidad. En cambio, aquellos que no sean miembros de Dweomercore tendrán que superar una prueba de Fuerza (Atletismo) CD 25 o emplear un conjuro de *abrir* para hacerlo.

Las celdas no albergan más mobiliario que unos cubos de desechos. El calabozo central del lado este del pasillo encierra tres **goblins** secuestrados del Bastión de Azrok (nivel 3, zona 21) por Gusanadivina. Sus nombres son Dedo Maligno, Pulk, y Tobble. Si son liberados, esperarán hasta que sus rescatadores se duerman para robarles y escapar. Hasta entonces, siguen al grupo y ayudan lo menos posible.

### 46B. MAGA PETRIFICADA

La estatua situada en mitad de esta sala es una antigua alumna, una maga dracónida convertida en piedra por Halaster mediante un conjuro de *deseo* hace más de un siglo. La escultura se encuentra en lo alto de un cilindro de piedra de 2 pies de alto y 5 de ancho con las siguientes palabras grabadas en común: “Sigue las reglas. Obedece a tus profesores. No seas como esta”.

## 47. DIABLO SUELTO

Un mago llamado Yarek invocó un diablo óseo en la zona 48 y prometió dejarlo en libertad con la condición de que matara a su enemiga, Skrianna Shadowdusk. El demonio aceptó, pero en cuanto el estudiante lo liberó le asesinó. No obstante, ahora debe matar a Skrianna para cumplir con su parte del trato. El diablo óseo tiene más problemas: las salvaguardas presentes en estas cámaras no le dejan salir y, además, las salvaguardas mayores creadas por Halaster en Undermountain le impiden escapar desplazándose entre planos.

Antes de morir, Yarek usó un conjuro de *recado* para advertir al director de que el demonio andaba suelto. Si el arcanaloth convence a los personajes para que lo destruyan a cambio de un paso seguro a través de Dweomercore, los esperará pacientemente en la zona 46b mientras ellos se enfrentan al diablo en estas salas.



#### 47A. AY, POBRE YAREK

Los aventureros que examinen las puertas de esta estancia (cada una marcada con un asterisco en el mapa 9) observan una fina tracería de plata y glifos rodeando los marcos. Una prueba con éxito de Inteligencia (Conocimiento Arcano) CD 20 revela que esas salvaguardas son lo que impide atravesar la puerta a los diablos. Raspar cualquiera de los glifos rompe la magia de esa puerta, permitiendo así que los infernales la traspasen sin problemas.

Esta sala contiene lo siguiente:

**Tapiz.** Un tapiz salpicado de sangre que cuelga de la pared oeste muestra a montones de demonios y diablos enzarzados en batalla. Tras el textil se oculta una puerta secreta que conduce a la zona 47c.

**Yarek.** Tendido en el suelo frente al tapiz hay un humano muerto (Yarek) vestido con túnicas ensangrentadas.

**Muro ilusorio.** Una sección de 20 pies de ancho de la pared norte es ilusoria y oculta la zona 47b. Un conjuro de *detectar magia* señala ese tramo de muro como lo que es en realidad, una pared que carece de sustancia, así que puede ser atravesado por criaturas y objetos. Un conjuro de *disipar magia* lanzado con éxito lo eliminará (CD 14).

Yarek se arrastró por el suelo antes de expirar. Los aventureros pueden seguir su rastro de sangre a través del muro ilusorio hasta la zona 47b, donde el diablo lo hirió mortalmente. Un personaje que examine el cadáver y supere una prueba de Sabiduría (Medicina) CD 10 sabrá con seguridad que el mago fue acuchillado varias veces por un arma perforante (el arma de asta con garfios del infernal) y que la profunda herida de su pecho (causada por el aguijón del diablo óseo) está envenenada. Un registro del cuerpo no reporta nada de valor.

#### 47B. LIDIANDO CON EL DIABLO ÓSEO

**Diablo.** Más allá de la pared ilusoria aguarda un **diablo óseo** armado con un arma de asta con garfios (consulta la caja de texto “Variante: diablo óseo con arma de asta” en la entrada “Diablos” del *Monster Manual*).

**Estatua.** Un nicho de piedra alberga la escultura astillada y desgastada de una mujer drow montando un lagarto gigante. La punta de la cola del reptil se ha roto y no se ve por ningún sitio. La estatua es inerte y no mágica.

El diablo óseo es reactivo a enfrentarse a un grupo de aventureros bien armados, pues cabe la posibilidad de que el resultado difiera mucho de su objetivo de sobrevivir y escapar. Si los personajes están dispuestos a liberarlo de los confines de estas salas raspando los glifos de plata que protegen las salidas, el infernal propondrá un acuerdo mutuamente beneficioso, pero buscará cómo aprovecharse al máximo de la interpretación literal del mismo. Una vez escape, tratará de encontrar y matar a Skrianna Shadowdusk, cumpliendo así la promesa realizada a su difunto invocador. Si los aventureros matan al diablo, su cuerpo se transformará en un charco de icor apestoso, dejando atrás su arma de asta con garfios.

#### 47C. CÁMARA ACORAZADA DE DWEOMERCORE

Apilados contra la pared sur hay siete cofres de hierro que contienen los fondos para gastos de Dweomercore (utilizados para pagar a los profesores, comprar suministros escolares, etc.). Actualmente los baúles están vacíos, ya que Halaster no ha tenido ni tiempo ni ganas para reponerlos.

### 48. AULA DE CONJURACIÓN

Hay un gran pentagrama inscrito en el suelo de esta sala abovedada de 20 pies de altura. Cualquier personaje que estudie la figura y supere una prueba de Inteligencia (Conocimiento Arcano) CD 20 sabrá discernir sus propiedades. Esta se hace con ventaja si el aventurero es un mago cuya tradición arcana se corresponde con la Escuela de Conjunción.

Cualquier infernal invocado mágicamente que aparezca dentro del pentagrama queda atrapado en él hasta que su invocador lo libere, hasta que sufra daño de una fuente externa o hasta que otra criatura entre en el círculo. Dañar el pentagrama le priva de su poder, además de liberar a la criatura que estuviera atrapada dentro.

### 49. PORTAL DE ARCO AL NIVEL 14

**Arco.** La imagen de un libro abierto aparece tallada en la clave del arco de piedra encastrado en el centro de la pared sureste.

**Puerta secreta.** Una puerta oculta da a un túnel polvoriento que lleva al este.

El arco es uno de los portales mágicos de Halaster (mira “Portales”, en la página 12). Sus reglas son las siguientes:

- Sostener un libro abierto a menos de 5 pies del arco hace que el portal se abra durante 1 minuto. El tomo se convierte en polvo cuando este se abre, incluso si es un libro de conjuros.
- Los aventureros deben ser de nivel 13 o superior para pasar (consulta “Jhesiyra Kestellharp”, en la página 10). La primera criatura en atravesarlo activa una runa antigua (mira “Runas antiguas”, en la página 12).
- Cualquier criatura que cruza el portal aparece en la zona 25 del nivel 14, en el espacio desocupado más cercano junto al portal idéntico ubicado allí.

## CONCLUSIÓN

Los aventureros que se impliquen en las intrigas de la academia pueden lograr frágiles treguas con algunos estudiantes al mismo tiempo que se enemistan con otros. La pérdida de uno o más alumnos tiene poco efecto en la cotidianidad de Dweomercore, ya que la academia no tiene ningún vínculo emocional con ellos. En una decana el director reemplaza a los estudiantes muertos por otros nuevos y comienza su orientación.

Matar al arcanaloth obliga a Gusanadivina a dar un paso al frente y asumir el cargo de directora, respaldada por sus gólems de carne guardianes. Si acaban también con la saga de la noche, los estudiantes no tardan en atacarse unos a otros. Elan Tanor'thal une fuerzas con Cephalosk para desafiar a Spite Harrowdale, Nylas Jowd intenta matar a las Hermanas Astadas una por una y Skrianna Shadowdusk espera a ver el desenlace de estos conflictos antes de ir a por los supervivientes. Los alumnos que sobrevivan recopilarán todos los objetos valiosos que puedan de sus compañeros caídos y abandonarán Dweomercore.





## NIVEL 10: COTO DE MUIRAL

**E**

L COTO DE MUIRAL ESTÁ DISEÑADO PARA cuatro personajes de nivel 11. Aquellos que superen los desafíos de este nivel deberían obtener suficientes PX para avanzar al menos hasta medio camino del nivel 12. Antes de dirigir el Coto de Muiral, repasa la entrada de “Elfos: drows” en el *Monster*

*Manual*, porque los elfos oscuros predominan en todo este nivel de Undermountain.

### ¿QUÉ HABITA AQUÍ?

Muiral el Deforme, uno de los aprendices de Halaster, reclamó este nivel construido por los drows como su coto de caza privado después de que los elfos oscuros fueran obligados a abandonarlo hace mucho tiempo. Las zonas de la mazmorra bajo el control de Muiral son pálidas sombras de su antigua gloria, presa del abandono y la negligencia.

Bajo el liderazgo de una sacerdotisa llamada Vlonwelv Auvryndar, los drows han regresado recientemente para recuperar el nivel. La casa Auvryndar y sus aliados esperan establecer aquí un bastión permanente y completo con un templo dedicado a Lolth absolutamente renovado. Las fuerzas drows de este nivel están reforzadas por una banda de trogloditas bajo el mando de un asqueroso líder llamado Gorzil.

### MUIRAL EL DEFORME

A pesar de haber sido reclutado por Halaster como guardaespaldas, Muiral también estudió magia tutelado por él (consulta el apéndice A). Ya no es humano, ya que se ha injertado la parte superior de su torso en el cuerpo de un escorpión gigante.

Sin posibilidad de expulsar a los drows por su cuenta y sin ayuda alguna de Halaster, Muiral hace cuanto puede por aferrarse a lo que le queda, de modo que toda intrusión en su dominio se topa con una fuerza letal.

Para determinar dónde se encuentran los aventureros con Muiral por primera vez, tira un d20 y consulta la siguiente tabla:

| d20   | Ubicación de Muiral |
|-------|---------------------|
| 1–5   | Zona 3b             |
| 6–10  | Zona 7b             |
| 11–20 | Zona 11b            |

### CASA AUVRYNDAR

La casa Auvryndar usa el Coto de Muiral como base de operaciones para las incursiones en otros niveles y para los ataques contra la casa Freth, una familia drow rival que tiene una fortaleza en el nivel 12.

### VLONWELV AUVRYNDAR

Vlonwelv controla las zonas 13 a 30. Los personajes podrían haberse encontrado ya con alguno de sus vástagos: su hijo, Ranaghax, y sus hijas, T'rissa, Sylkress y Pellanonía, en el nivel 3 y su otra hija, Melith, en el nivel 4. La sacerdotisa es una diplomática de la cabeza a los pies y, aunque le enfurece la presencia de aventureros en su fortaleza, al principio los tratará cordialmente, ofreciéndoles comida, bebida, refugio y un paso seguro. A cambio les exige que busquen y maten a Muiral, que se ha convertido en una distracción inoportuna. Si se niegan, Vlonwelv los eliminará.



La sacerdotisa drow siempre va con su hija adoptada, Zress Orlezzir, y con una consejera yochlol bajo la apariencia de una drow llamada Chalizana. Para determinar dónde se encuentran los personajes con Vlonwelv y su séquito por primera vez, tira un d20 y consulta la siguiente tabla:

| d20   | Ubicación de Vlonwelv |
|-------|-----------------------|
| 1–5   | Zona 25b              |
| 6–15  | Zona 26               |
| 16–20 | Zona 27a              |

**Tesoro.** Vlonwelv usa dos brazaletes de platino con forma de telaraña (250 po de valor cada uno) y un colgante de obsidiana que termina en una araña animada mágicamente para que sus patas se contraigan (50 po). Este amuleto funciona como símbolo sagrado de Lolth.

## ZRESS ORLEZZIIR

Zress, la mortífera guerrera de una casa drow destruida, fue adoptada por Vlonwelv Auvryndar y está lista para sacrificarse al servicio de su salvadora. La sacerdotisa ha llegado a confiar en Zress más que en sus propios hijos, por lo que siempre la mantiene cerca. Cuando determines la ubicación inicial de Vlonwelv, da por sentado que esta guerrera la acompaña.

En el caso de que tengas el *Tomo de Enemigos de Mordenkainen*, usa el perfil del **capitán de una casa drow** para representar a Zress. Si no, será una **campeona** drow (consulta el apéndice A), con los siguientes cambios:

- Es neutral malvada.
- Cuenta con los siguientes atributos raciales: habla elfo e infracomún. Tiene ventaja en las tiradas de salvación para evitar ser hechizada y no se la puede dormir usando la magia. Posee visión en la oscuridad hasta 120 pies. Puede lanzar de forma innata *luces danzantes* a voluntad y *oscuridad*, *fuego feérico* y *levitar* (solo para ella) una vez al día cada uno. Su aptitud mágica es Carisma (salvación de conjuros CD 13). La drow tendrá desventaja en las tiradas de ataque y en las pruebas de Sabiduría (Percepción) que dependan de la vista.

**Tesoro.** Zress lleva una *armadura de mithral* (armadura de placas), así como un escarabeo de obsidiana con la insignia de la casa Auvryndar (25 po) prendido a su capa de seda de araña.

## LA BANDA DE GORZIL

Vlonwelv tiene veinte trogloditas a su servicio. Uno de ellos es un espécimen gordo y repugnante llamado Gorzil. Seguidor del dios reptil Laogzed, Gorzil espera en secreto deponer a Vlonwelv, tomar el control del Coto de Muiral y convertirlo en una guarida troglodita. Sin embargo, sus sueños superan con creces sus posibilidades.

Los drows han entrenado a la banda de Gorzil para que lleven armadura y luchen con espadas. Todos sus miembros son **trogloditas**, pero con estos cambios:

- Cada uno de ellos lleva una coraza (CA 14) y empuña una espada larga que usa en vez de las garras.
- Como acción en su turno, un troglodita puede realizar dos ataques con su espada larga en lugar de atacar con su mordisco y sus garras. Maneja esta espada con las dos manos e inflige 7 (1d10 + 2) de daño cortante.
- Entienden el infracomún, pero no pueden hablarlo.

## MONSTRUOS ERRANTES

Si Muiral sobrevive a su primer encuentro con los aventureros, comienza a patrullar de la zona 1 a la 5 y de la 7 a la 12 en busca de otros signos de intrusión. Los personajes también podrían toparse con pequeños grupos de **esqueletos**, **zombis** y **gules** que Muiral ha creado lanzando conjuros de *animar a los muertos* y *crear muerto viviente* sobre cadáveres drows. Estas criaturas no deberían representar una gran amenaza para aventureros de nivel elevado, pero contribuyen a reforzar la amenaza que representa Muiral.

También es probable que los personajes que exploren las zonas 13 a 30 se encuentren con una o más patrullas drows, cada una compuesta de 1d4 + 2 **guerreros de élite drows** con la insignia de la casa Auvryndar. La líder de dicha escuadra siempre es una drow que informa directamente a Zress Orlezzir. La mayoría de estas patrullas se mueren por una pelea, pero si la batalla se vuelve en su contra, se retirarán a una posición más defendible.

## EXPLORAR ESTE NIVEL

Todas las localizaciones descritas de este nivel están marcadas en el mapa 10. Lo más probable es que los aventureros entren en el Coto de Muiral a través de las escaleras del nivel 9 (cerca de la zona 1) o al caer del pozo en la zona 3b.

El Coto de Muiral tiene las características arquitectónicas halladas habitualmente en una fortaleza drow. Sus corredores de 20 pies de ancho y 30 de altura tienen techos abovedados ligados a intervalos regulares por nervaduras en forma de telaraña que ejercen de arbotantes y travesaños. Muchos de estos “arcos de telaraña” están agrietados y rotos. Hay partes destrozadas de estos arcos dispersas por el suelo, así como fragmentos de braseros de piedra tallados en forma de araña. Los huesos de los intrusos eliminados por Muiral también deslucen la mazmorra.

Las puertas dobles de 15 pies de alto a lo largo de este nivel están talladas imitando el diseño de una telaraña, aunque sus detalles están desconchados y desgastados.

### 1. ESPEJOS ROTOS

Este corredor se encuentra en la parte inferior de la escalera del nivel 9. Sus características son las siguientes:

**Espejos rotos.** El suelo está cubierto de los fragmentos de una docena de espejos rotos. Muiral los destruyó en un ataque de ira.

**Marcos vacíos.** Altos marcos rectangulares de piedra esculpida se alinean en las paredes. Parece que una vez sostuvieron espejos, pero ahora están vacíos. El muro detrás de uno de esos marcos oculta una puerta secreta que conduce a la zona 2.

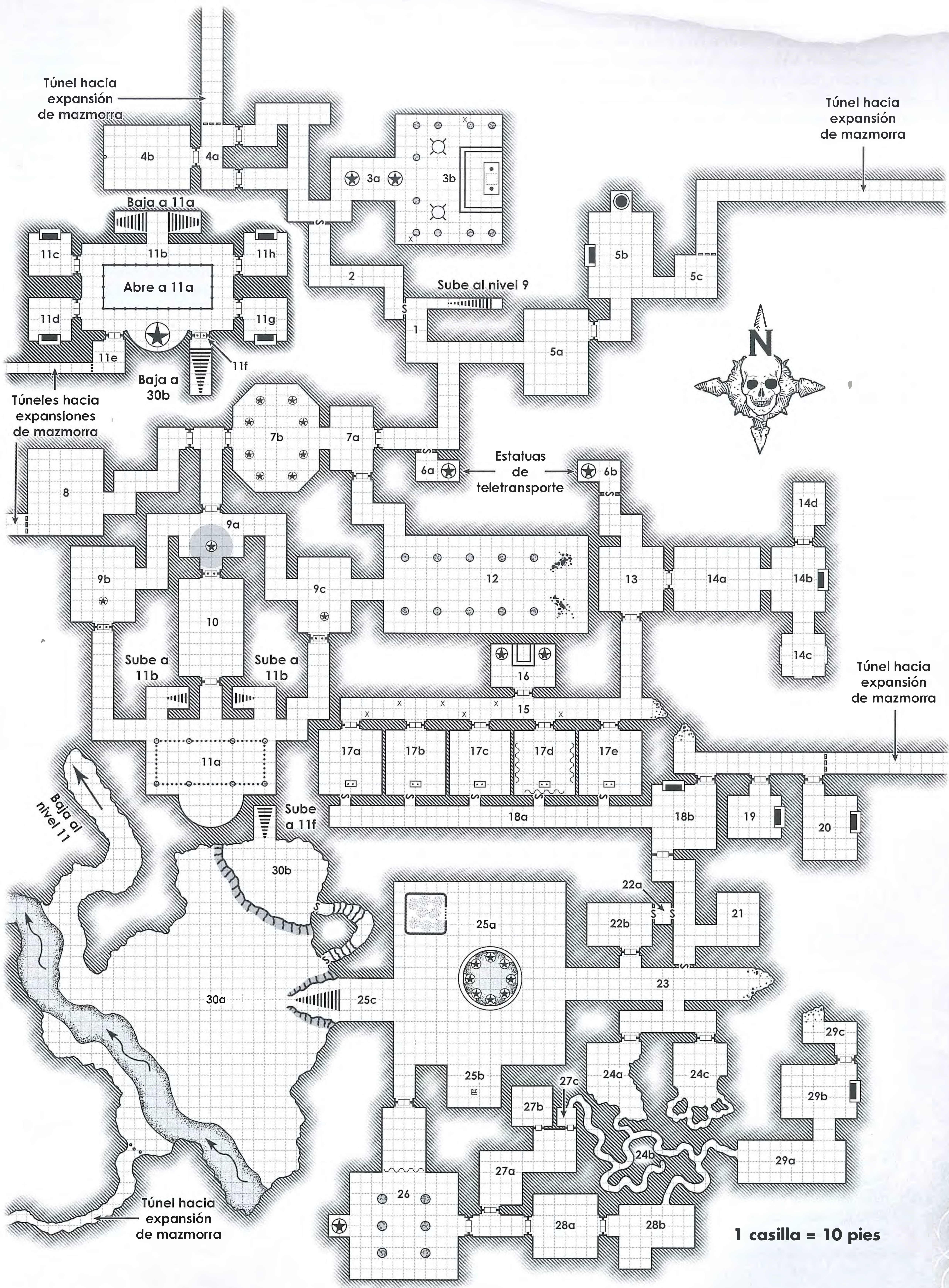
Los personajes que pasen por este corredor pueden captar fugaces reflejos de Halaster en los fragmentos de espejo en lugar de los suyos propios. Se trata de uno de los inofensivos efectos regionales del Mago Loco (consulta “La Guarida de Halaster” en la página 311).

### 2. PASILLO SECRETO

**Marcos vacíos.** Marcos de espejo vacíos cubren las paredes, mientras que el suelo está lleno de fragmentos de cristal reflectante (como en la zona 1).

**Esqueleto.** Hay un **esqueleto** drow animado con una capa negra hecha jirones en mitad de la sala. Le falta una de sus manos, mientras que esgrime una varita en la otra (consulta “Tesoro”).





MAPA 10: EL COTO DE MUIRAL



El muerto viviente se quedó atrapado en esta sala poco después de que Muiral lo animara y todavía amenaza a los intrusos con su varita en cada uno de sus turnos, aunque no puede hacer nada con ella, ya que esta no tiene conjuros y él no puede hablar. Desarmado como está, el esqueleto tiene un valor de desafío de 0 y vale 0 PX.

### TESORO

La varita del esqueleto es una *varita del mago de guerra +1*.

## 3. TEMPLO ENCANTADO DE LOLTH

Este templo de la Reina Araña tiene techos abovedados de 30 pies de altura adornados con telarañas. Muiral lo visita para escuchar los lamentos de tres sacerdotisas drows que perdieron el favor de Lolth y se convirtieron en banshees.

Si **Muiral** está aquí (consulta el apéndice A) y siente acercarse a los personajes, se lanza un conjuro de *invisibilidad mejorada* sobre sí mismo y se coloca entre las estatuas de la zona 3a. Cuando el primer aventurero entre en la sala, Muiral se hace visible al lanzar un conjuro de *muro de fuerza*, el cual emplea como barrera para aislar a ese personaje del resto del grupo. Entonces entra en combate con él. Si el muro es derribado o Muiral se ve superado, este lanza *animar objetos* sobre una de las estatuas de Lolth de la zona 3a o sobre los dos braseros con forma de araña de la zona 3b.

Muiral se mantiene al menos a 30 pies de distancia de las banshees para evitar su triste lamento. Al haberlas contemplado muchas veces, es inmune a su visión horripilante.

### 3A. NÁRTEX

Dos estatuas de Lolth de 20 pies de alto protegen la entrada del templo. Cada una es un objeto enorme que puede escalarse superando una prueba de Fuerza (Atletismo) CD 10.

#### PÚLPITO DE VLONWELV

Los mensajes que lance una criatura desde el trono de araña de la zona 25b resuenan por cada sala y corredor del Coto de Muiral. La sacerdotisa drow Vlonwelv usa este método para transmitir propaganda, hacer proselitismo, convocar a subordinados, reunir a sus fuerzas y burlarse de los intrusos. A medida que los personajes se abren paso a través del Coto de Muiral, escuchan uno o más anuncios de Vlonwelv pronunciados en elfo haciendo eco en todo este nivel. Algunas traducciones serían:

- “¡La Reina Araña bendice a la casa Auvryndar! La batalla por romper el control de la casa Freth sobre los corredores inferiores progresa victoria tras victoria. Hemos conquistado posiciones clave que antes ocupaba nuestro enemigo. La derrota de la casa Freth es inevitable. ¡Alabada sea Lolth!”.
- “Hay que elogiar a Gelgos Argonrae y Jevan Kron'tayne por la captura de un espía de la casa Freth. Cada una de sus casas será recompensada. ¡Alabada sea Lolth!”.
- “La Reina Araña observa. Todos somos sus hijos. ¡Alabada sea Lolth!”.
- “Minarra. Preséntate en el templo de inmediato”.
- “Patrulla seis, informe a la capitana Zress para recibir órdenes inmediatas”.
- “No prestéis atención a los falsos informes de un ataque a nuestro bastión superior. Nuestras fuerzas bajo el mando de T'risa Auvryndar han tomado Stromkuhldur y pronto Skullport le seguirá. ¡Alabada sea Lolth!”.

**Estatua del oeste.** Esta escultura representa a Lolth en su forma monstruosa, con la parte superior del cuerpo de una drow y la inferior de una araña hinchada. De sus manos levantadas brotan telarañas de piedra que se extienden por el techo.

**Estatua del este.** Esta escultura encarna a Lolth en su aspecto drow, besando un flagelo mientras arañas de piedra trepan por su cuerpo.

### 3B. NAVE

**Altar.** Sobre un estrado de piedra se alza un altar gris pálido y del mismo material tallado para parecer una masa rectangular de telarañas. Hay tres **banshees** drows arrodilladas ante él, llorando al tiempo que rezan a su diosa demonio. A veinticinco pies sobre el altar se sitúa un agujero cuadrado de 10 pies de lado que atraviesa el techo otros 10 pies hasta desembocar en la zona 41 del nivel 9.

**Braseros.** De unos braseros que parecen arañas gigantes brotan llamas de color púrpura. Estos fuegos, que provienen de unos conductos de gas localizados bajo el suelo, arrojan luz brillante en un radio de 15 pies y luz tenue en otros 15.

**Cadáveres.** Las banshees acabaron hace poco con un par de aventureros y dejaron que sus restos se pudrieran en las casillas marcadas con una X en el mapa 10.

Charinidia, Grazthrae y T'riizlin fueron sacerdotisas a las que Lolth transformó en banshees por su vanidad. Si interrumpen sus oraciones, estas criaturas atacan escalando el ritmo de sus lamentos consumidores de vida de la siguiente manera:

- Charinidia realiza su lamento en su primer turno de combate.
- Grazthrae lo hace tras sufrir daño por primera vez en la lucha.
- T'riizlin lanza el lamento después de que otra de las banshees sea destruida.

Un conjuro de *detectar magia* revela un aura mágica de conjuración alrededor del altar, que tiene 30 pies de largo, 15 de ancho y 3 de alto. Este posee huecos en su superficie del mismo modo que los tendría una masa de telarañas. Ocho **enjambres de insectos (arañas)** brotan mágicamente del altar la primera vez que una criatura lo toca. Estos animales lo envuelven rápidamente y atacan a todas las criaturas que se encuentren en un alcance de 5 pies, persiguiendo a las presas que huyan. Si se las deja tranquilas, las arañas se arrastran de vuelta al altar y desaparecen después de 1 hora, reiniciando la trampa.

Durante su última visita a la nave, Muiral se llevó los objetos de valor de los aventureros muertos. Los personajes que inspeccionen los cadáveres encuentran lo siguiente:

- El cuerpo del norte (un pícaro tiefling llamado Kravos) lleva una armadura de cuero y una espada corta. La energía necrótica hizo que su carne se marchitara.
- El cadáver del sur (el de Zundra Underdottir, una enana bárbara) viste una armadura de pieles y tiene un hacha a dos manos junto a ella. Un grito horrible ha quedado grabado en su rostro.

Si un personaje lanza *hablar con los muertos* sobre uno de los cuerpos y pregunta qué sabe sobre Undermountain, este revelará un secreto que se determina sacando al azar una carta de la baraja de secretos (consulta el apéndice C).



## 4. LABORATORIO DE MUIRAL

Muiral realiza experimentos arcanos en este rincón del complejo.

### 4A. VOZ INCORPÓREA

Si Vlonwelv sigue viva, los personajes escuchan su voz incorpórea cuando entran en esta cámara por primera vez (consulta “El púlpito de Vlonwelv” en la página 138).

### 4B. LABORATORIO

**Huesos.** Despojos óseos de criaturas irreconocibles (los restos de los experimentos fallidos de Muiral) yacen apilados en los rincones de la sala. Hay ocho **gules** ocultos bajo estas pilas de huesos (dos en cada una).

**Equipo.** Instrumentos quirúrgicos oxidados y suministros de alquimista ressecos (sin fuerza ya) cubren cinco mesas de madera sobre caballetes en la mitad de la habitación.

**Espejo.** Un alto espejo ovalado con un marco de piedra grabado cuelga del centro de la pared norte.

**Tubo neumático.** Sujeto a la pared oeste se sitúa un tubo de cobre que desaparece a través del techo. Debajo del conducto se localiza un contenedor del mismo material.

Muiral creó los gules usando los cadáveres de aventureros y drows. Estos se abalanzan y atacan si alguna criatura aparte de Muiral registra la estancia.

El tubo neumático fijado a la pared oeste conecta con un sistema de conductos (consulta “Tubos neumáticos” en la página 118) y permite enviar mensajes en contenedores de cobre a la zona 15a del nivel 9. El recipiente que hay en el suelo contiene una misiva dirigida a Muiral y está firmada con una “H”. El mensaje, escrito en común en una hoja de pergamino enrollada, invita a Muiral a ser profesor invitado en Dweomercore (nivel 9).

**Portal de espejo al nivel 6.** El espejo es uno de los portales mágicos de Halaster (mira “Portales” en la página 12). En el marco se han tallado docenas de ojos sin párpados y la siguiente frase en común: “La puerta no puede ocultarse a quienes no puede ver”. Las reglas del portal son las siguientes:

- El portal se abre durante 1 minuto cuando una criatura invisible se pone directamente frente al espejo.
- Los aventureros han de tener nivel 9 o superior para pasar (consulta “Jhesiyra Kestellharp”, en la página 10). La primera criatura en atravesarlo activa una runa antigua (mira “Runas antiguas”, en la página 12).
- Una criatura que cruza el portal aparece en la zona 16 del nivel 6, en el espacio desocupado más cercano junto al portal idéntico ubicado allí.

## 5. HABITACIONES DESTARTALADAS

Estas estancias tienen el suelo y el techo hundidos y las paredes cubiertas de empapelado roto y despegado.

### 5A. COMEDOR

**Enseres.** Tres mesas de piedra negra tallada de 20 pies de largo se extienden de oeste a este. Alrededor de cada una de ellas hay una docena de sillas de hierro fundido esculpidas con motivos de arañas y telarañas.

**Armario destrozado.** Los restos de lo que una vez fue un bello armario fabricado con madera negra se apilan contra la pared norte, cerca de la puerta doble que lleva a la zona 5b.

**Tesoro.** Los personajes que registren el armario despezado encuentran cincuenta piezas de cubertería de plata ennegrecida por los años. Si se limpia, cada una puede venderse por 1 po.

### 5B. COCINA

**Objetos flotantes.** Tres maltratadas mesas de trabajo de madera, varios utensilios oxidados, fragmentos astillados de varias alacenas de madera y una escoba particularmente robusta flotan por la habitación como si no pesaran nada.

**Chimenea.** Una inmensa chimenea de piedra sobresale de la pared oeste.

**Pozo.** Un nicho en la pared norte aloja un pozo abierto de 12 pies de diámetro. Este desciende 90 pies hasta una corriente subterránea que no proporciona acceso a otras ubicaciones de Undermountain.

La magia hizo que todos los accesorios de la cocina levantaran el vuelo y chocaran entre sí. Los objetos supervivientes siguen flotando, incluso si se sacan de la sala. Casi no requiere esfuerzo moverlos y descienden al suelo con menos de 1 libra de peso adicional. Un conjuro de *disipar magia* lanzado con éxito sobre un objeto flotante (CD 17) le priva de la magia que tenía, haciéndolo caer.

El tiro de la chimenea de 5 pies de ancho sube 30 pies y termina abruptamente, pues el resto se derrumbó hace mucho tiempo.

El agujero del pozo tiene asideros abundantes, pero hay que superar una prueba de Fuerza (Atletismo) CD 10 para escalarlo sin equipo ni magia.

### 5C. DESPENSA

**Alacenas.** Hay tres altas alacenas de madera oscura en las paredes. Sus puertas de cristal tienen decoraciones con diseños de telaraña.

**Mesa.** En medio de la habitación se sitúa una mesa de piedra repleta de equipo de aventurero.

**Cofre.** Debajo de la mesa se ubica un cofre de madera con cerradura de latón y provisto de una trampa.

Todo el equipo de la mesa daría para completar un paquete de ladrón y otro de explorador, pero sin las raciones.

**Tesoro.** Un conjuro de *detectar magia* revela un aura mágica de abjuración alrededor del cofre, que en realidad es un *cofre de preservación*. Este objeto maravilloso común tiene las siguientes propiedades mágicas: los alimentos y otros artículos perecederos no se maduran ni deterioran mientras están en su interior. El cofre mide 2,5 pies de largo, 1,5 pies de ancho y 1 de alto con una tapa curva y pesa 25 libras. Muiral tiene la llave que lo abre. Para forzar la cerradura es preciso utilizar herramientas de ladrón y superar una prueba de Destreza CD 15. Romper la cerradura o cualquier otra parte del cofre lo vuelve no mágico.

El cofre tiene compartimentos que contienen cinco frascos de fuego de alquimista, además de los siguientes componentes materiales (para los conjuros indicados): un frasco de sangre, un trozo de carne y una pizca de polvo de hueso (*animar a los muertos*); una maceta de arcilla con polvo de tumba, una maceta de arcilla con agua salobre y tres ónices negros de 150 po (*crear muerto viviente*); una astilla de olmo montano (*luzes danzantes*); una bolsa de cal, un frasco de agua y una bolsa de tierra (*de la carne a la piedra*); una bolsa con polvo de una gema (*muro de fuerza*); un capullo de oruga (*polimorf*); un manojo de pelo de lobo y una vara de cristal (*relámpago*); un frasco de betún y una araña viva (*tregar cual arácnido*); bolsas de talco y plata en polvo (*ver invisibilidad*).



## 6. ESTATUAS DE TELETRANSPORTE

Cada una de estas zonas está escondida detrás de una puerta secreta. Los personajes con una puntuación de Sabiduría (Percepción) pasiva de 15 o más que pasen a una distancia de 20 pies o menos de cualquiera de las puertas secretas escuchan una voz susurrante desde detrás. La voz dice en elfo: “Por aquí”.

Detrás de cada puerta secreta hay un pasillo polvoriento y sin salida que contiene la escultura de un drow de 10 pies de alto que irradia un aura mágica de conjuración bajo el escrutinio de un conjuro de *detectar magia*. Cada una es un objeto Grande con CA 17, 60 puntos de golpe e inmunidad al daño psíquico y de veneno.

Cualquier criatura que no sea Muiral y toque la estatua de la zona 6a se teletransportará instantáneamente a un espacio desocupado cerca de la escultura de la zona 6b y viceversa, junto con todo lo que lleve encima. Vlonwelv Auvryndar alteró la magia de las estatuas con un ritual para que Muiral no pueda ser teletransportado.

Las esculturas representan a los amantes drows de casas rivales. Sus espíritus están ligados a las estatuas y no pueden comunicarse entre sí en el Plano Material. Destruir una de las esculturas destierra su espíritu al Abismo, así que solo acabando con ambas podrán estos espíritus malignos reunirse al fin en su demoníaco más allá.

Mientras están atrapados en sus estatuas, estos espíritus son invisibles y no pueden afectar a su entorno de ninguna manera. Aunque no pueden impedir a nadie usar las esculturas para teletransportarse, cada espíritu pide en elfo a los personajes que transmitan mensajes de amor al otro. Los aventureros no reciben recompensa por hacerlo y tampoco están obligados a acatar los deseos de las estatuas.

### 6A. ESTATUA DE XYRXIAN

Xyrxian Vandree parece una drow con el ceño fruncido y un vestido de arañas que sostiene un flagelo. Su espíritu reacciona con rabia a la muerte de su amado. Sus palabras son cortantes y están llenas de odio.

### 6B. ESTATUA DE DRAN'L

La estatua de Dran'l Kenafin muestra a un bello drow con una túnica de telaraña, los puños cerrados y lágrimas resblando por su rostro. El espíritu de Dran'l lamenta la pérdida de su amada. Sus palabras son lúgubres y melancólicas.

## 7. SALONES DE SELVETARM

La deidad menor Selvetarm sirve a Lolth. También conocido como la Araña que Aguarda, el dios es adorado y temido por los drows por su destreza en batalla y su sed de sangre. Estas salas están dedicadas a él.

### 7A. EMPEDRADO DE CRÁNEOS

El suelo de esta antecámara de 20 pies de altura está hundido unas pulgadas y cubierto de pared a pared con cráneos humanoides amarilleados y quebradizos por los años que, a primera vista, parecen adoquines. El suelo es terreno difícil, ya que las calaveras se mueven y se rompen al pisarlas.

### 7B. SALÓN DE LA ARAÑA QUE AGUARDA

**Escultura del techo.** Esta sala tiene un techo abovedado de 40 pies de altura. Aferrada a él hay una araña de piedra de 20 pies de diámetro boca abajo que parece una tarántula gigante.

**Drow petrificado.** Ocho estatuas de guerreros elfos oscuros (cuatro varones y cuatro féminas) están colocadas alrededor de la habitación. Se trata de ocho **drows** convertidos en piedra por la magia de Muiral.

Si **Muiral** se encuentra aquí (mira el apéndice A), estará acechando desde el hueco entre la escultura de la araña y el techo, a unos 30 pies del suelo. Al detectar intrusos utiliza el conjuro de *animar objetos* en cinco estatuas drows y les ordena que ataquen mientras él se esconde sobre la gigantesca escultura de araña. Si las estatuas de los guerreros son destruidas, Muiral lanza un *muro de fuerza* para intentar aislar a uno de los aventureros antes de bajar trepando para atacar a su solitaria presa.

Destruir cinco patas de la escultura de araña hace que esta se desprenda del techo y se estrelle contra el suelo. Cada una de ellas tiene CA 17, 25 puntos de golpe, resistencia al daño de ácido, de frío y de fuego, inmunidad al daño psíquico y de veneno e inmunidad al daño contundente, perforante y cortante de armas no mágicas que no sean adamantinas. Las criaturas que estén debajo de la estatua cuando caiga deberán hacer una tirada de salvación de Destreza CD 15. Sufrirán 66 (12d10) de daño contundente si la fallan y la mitad si tienen éxito.

Lanzar un conjuro de *restablecimiento mayor* o algún otro efecto mágico similar sobre un drow petrificado lo vuelve de carne y hueso, siempre que la escultura no haya sido destruida. Los elfos oscuros así restablecidos tienen dos objetivos: matar a Muiral e informar a su superior, Zress Orlezziir. Los varones se llaman Dhuurak, Jaratlab, Quenmourn y Seldax. Las mujeres son Nizanna, Rezlyrr, Shynlue y Zilvriss.

## 8. EL DESTINO DEL PUÑO DE FALKIR

Hace poco más de un año, cuatro aventureros enanos que se llamaban a sí mismos el Puño de Falkir alcanzaron esta zona de Undermountain antes de que Muiral los matara. La sala donde encontraron su destino tiene estas características:

**Restos.** La estancia fue utilizada antaño para la práctica con armas, como atestiguan los restos de varias dianas de tiro.

**Espejo.** En el muro norte se sitúa un espejo alto y ovalado con un marco de piedra tallado. Este es uno de los portales mágicos de Halaster (consulta “Portales” en la página 12).

**Restos enanos.** Los cadáveres putrefactos de cuatro enanos yacen en semicírculo frente al espejo. La mayoría de sus armas y armaduras están dañadas sin posibilidad de reparación.

Falkir Gravelfist y su banda perecieron a los pies de un portal de espejo que habría sido su salvación... de haber tenido una varita mágica para activarlo. Los personajes que registren los restos encuentran tesoro (lee “Tesoro”).

### PORTAL DE ESPEJO AL NIVEL 1

En el marco de piedra del espejo está tallada la imagen de un mago humano señalando una varita. Las reglas de este portal son las siguientes:

- El portal se abre durante 1 minuto cuando se toca el espejo con una varita mágica a la que le quede al menos 1 carga.
- Los aventureros deben ser de nivel 5 o superior para pasar (consulta “Jhesiyra Kestellharp”, en la página 10). La primera criatura en atravesarlo activa una runa anti-gua (mira “Runas antiguas”, en la página 12).



- Cualquier criatura que cruce el portal aparece en la zona 26d del nivel 1, en el espacio desocupado más cercano al portal idéntico ubicado allí.

## TESORO

El enano que una vez fue Falkir Gravelfist lleva un casco de acero con forma de cabeza de jabalí. Un conjuro de *detectar magia* revela una débil aura mágica de transmutación alrededor de dicho yelmo, que está maldito. Una vez colocado, ya no puede quitarse hasta que su portador muera o hasta que se lance sobre el objeto un conjuro de *levantar maldición* u otro efecto mágico similar. Cualquier humanoide que lo lleve adquiere el siguiente defecto hasta que se lo quite: “Soy extremadamente terco y siempre creo tener razón”. Además, este se impone a cualquier otro defecto con el que entre en conflicto.

Antes de morir, Falkir se tragó una piedra preciosa llamada el Ojo de la Araña. Si los aventureros perforan la piel adherida a sus huesos y hurgan en su cavidad torácica, hallarán la piedra en lo que fuera su estómago. Devolver esta gema a Joroth Brighthelm en Waterdeep completa una misión (consulta “El Ojo de la Araña” en la página 8), pero si los personajes la venden obtendrán 1.000 po.

## 9. PUERTAS VIGILADAS POR LA DEIDAD

Estas salas albergan santuarios dedicados a los dioses del panteón drow. Los techos abovedados de 20 pies de altura quedan ocultos por densas telarañas.

### 9A. EL OJO ANCIANO

Un hemisferio de oscuridad mágica de 20 pies de diámetro nubla buena parte de esta estancia y oculta una puerta doble cerrada ubicada en el sur. Ni la luz ni la visión en la oscuridad pueden atravesar la densa negrura. Un conjuro de *disipar magia* (CD 18) elimina la oscuridad durante 1 minuto y revela una estatua de 12 pies de alto en su mismo centro.

La escultura se remodela mágica y silenciosamente cada minuto, adoptando una forma horrible tras otra. Cuando se ve por primera vez parece una columna de cieno con caras sin ojos y pseudópodos retorcidos sobresaliendo. Otras apariciones incluyen un gigante sin ojos con alas y pinzas y una temblorosa masa de limo cubierta de bocas llenas de colmillos. Toda criatura que contemple la estatua en cualquiera de sus aspectos deberá superar una tirada de salvación de Sabiduría CD 14 o padecerá una forma aleatoria de locura a corto plazo, a determinar tirando en la tabla “Locura a corto plazo” del capítulo 8 del *Dungeon Master's Guide*. Tanto si la criatura la supera como si la falla, la escultura ya no puede volver a afectarla.

Un personaje que vea la estatua y tenga éxito en una prueba de Inteligencia (Religión) CD 15 sabrá que representa a Ghaunadaur, dios de los cienos, los limos y todas las cosas subterráneas.

**Puerta doble cerrada.** Las puertas situadas al sur de la escultura se niegan a ceder. No hay fuerza que pueda abrirlas. También son inmunes al daño procedente de cualquier fuente, pero un conjuro de *abrir* u otro efecto mágico similar las abrirá. Las puertas también se abren si las toca una criatura que padezca cualquier tipo de locura a corto plazo, a largo plazo o indefinida. Alguien bajo el efecto de un conjuro de *confusión*, de *corona de la locura* o cualquier otro efecto parecido también podrá abrirlas.

Estas puertas permanecerán abiertas hasta que alguien o algo las cierre.

### 9B. EL SEÑOR ENMASCARADO

Los personajes que traigan fuentes de luz a esta sala notan que las sombras creadas parecen cobrar vida propia, un efecto mágico misterioso, pero inofensivo. De pie sobre un bloque de piedra de 2 pies de altura frente a una puerta doble cerrada, hay una estatua de 6 pies de alto de un drow con una sonrisa cruel y una espada corta escondida detrás de la espalda. La escultura lleva una máscara sobre los ojos y representa a Vhaeraun, dios de los ladrones.

Un personaje que supere una prueba de Inteligencia (Religión) CD 15 recuerda que esta deidad es adorada principalmente por los drows varones. La estatua no puede ser transformada, dañada o derribada de su base.

Cuando una criatura se pone al alcance de la escultura, esta se anima y la ataca con su espada corta, golpeando infaliblemente e infligiendo 3 (1d6) de daño. Después de herir a una criatura con su espada, la estatua vuelve a su estado inanimado hasta que se active de nuevo.

**Puerta doble cerrada.** Las puertas ubicadas al sur de la escultura están manchadas de sangre y se niegan a ceder. No hay fuerza que pueda abrirlas. También son inmunes al daño de cualquier fuente, aunque un conjuro de *abrir* u otro efecto mágico similar las abrirá, al igual que derramar sangre sobre una de ellas (o sobre ambas). Estas puertas permanecerán abiertas hasta que alguien o algo las cierre.

### 9C. LA DONCELLA OSCURA

Un rayo de luna mágico se derrama desde el techo sobre una estatua de 6 pies de alto de una drow escasamente vestida y con el cabello suelto, congelada en una pirueta con los brazos extendidos y las manos dobladas, como si estuvieran sujetando algo. La escultura está encima de un bloque de piedra de 2 pies de altura que sirve de base.

El rayo lunar es similar al creado por un conjuro de *rayo de luna* y envuelve el cuadrado de 10 pies que contiene la estatua. Un conjuro de *disipar magia* lanzado con éxito (CD 16) lo anula durante 24 horas.

La escultura representa a Eilistraee, diosa de la belleza, el canto y la caza. Aunque aborrecida en la sociedad drow, la Doncella Oscura no carecía de seguidores en Undermountain. La estatua no puede ser transformada, dañada o derribada de su base.

Un personaje que supere una prueba de Inteligencia (Religión) CD 15 recuerda que Eilistraee favorece el uso de una espada. Si se coloca tal arma en sus manos, estas agarran con fuerza la empuñadura (la escultura no acepta armas ilusorias o espirituales). Luego baila sobre su base durante 1 minuto antes de apuntar con el arma hacia las puertas cerradas situadas al sur, haciendo que se abran. Cuando lo hacen, la estatua vuelve a su pose original y afloja su presa sobre la espada, de modo que cae de sus manos.

**Puerta doble cerrada.** Las puertas ubicadas al sur de la escultura se niegan a ceder. No hay fuerza que pueda abrirlas. También son inmunes al daño de cualquier fuente, pero un conjuro de *abrir* o algún otro efecto mágico similar sí las abrirá. Las puertas también se abrirán si la estatua de Eilistraee las señala con una espada.



## 10. SALÓN DE LA REINA

Muiral destruyó este opulento salón movido por el rencor. El contenido de la sala es el siguiente:

**Luces colgantes.** Debajo del tejado a dos aguas de 30 pies de altura se sitúa una crucería de vigas de piedra a 20 pies de altura que parece una telaraña gigante. Gracias a unas cuerdas de seda cuelgan de ella unas linternas en forma de araña con parpadeantes llamas púrpura en su interior (creadas mediante conjuros de *llama permanente*). Algunas de estas hebras no sujetan ningún farol.

**Enseres.** Hay objetos de salón tirados por la estancia: vajilla de cristal destrozada, adornos rotos, divanes, reposapiés, rinconeras y linternas arrancadas de las vigas. Todos los objetos están tallados para imitar el patrón de una telaraña o parecer arañas.

**Suelo.** El suelo de mármol negro tiene vetas plateadas, como si lo atravesaran hilos de araña.

Toda la sala está tenuemente iluminada por las linternas, pero estas se apagan si se sacan de este lugar.

## 11. PALACIO DE LOLTH

Si **Muiral** está aquí (consulta el apéndice A), acechará desde la galería (zona 11b). Cuando detecta intrusos entrando en la zona 11a, ordena a la pila de huesos en esa área que se anime y ataque. Luego lanza conjuros desde la galería, cambiando a combate cuerpo a cuerpo cuando uno o más enemigos se ponen a su alcance.

### 11A. NIVEL INFERIOR

**Galería.** Una galería de 30 pies de altura rodea la sala. Ocho pilares de piedra tallados para parecer patas de araña la sostienen, mientras que barandillas de hierro con forma de telaraña la circundan.

**Nicho.** Hay un profundo nicho al sur con una gran pila de huesos humanoides.

**Escaleras.** Dos escaleras de piedra se elevan a ambos lados de la entrada norte y ascienden hasta la galería.

Si alguna criatura altera los huesos del nicho, o si Muiral les ordena que se levanten, estos se unen para formar cuatro **brozas movedizas** hechas completamente de cráneos y restos óseos, con estos cambios:

- Son muertos vivientes.
- En lugar de inmunidad al daño de relámpago, tienen inmunidad al daño necrótico y de veneno. También son inmunes al estado envenenado.
- Cuentan con Absorción Necrótica en lugar de Absorción de Relámpago. El nuevo atributo es funcionalmente idéntico al antiguo, excepto que afecta al daño necrótico.

### 11B. GALERÍA DE LA REINA ARAÑA

**Estatua.** Colgada boca abajo del techo del nicho sur hay una escultura gigante de Lolth en su monstruosa forma mitad drow, mitad araña.

**Barandillas.** Las barandillas de hierro de 3 pies de alto que circundan la galería son robustas y poseen forma de telaraña.

**Decoración.** Escudos de acero en forma de telaraña y de araña están colgados de los muros entre seis juegos de puertas dobles.

La estatua de Lolth se anima y ataca a la criatura más cercana si recibe daño o si cualquiera que no sea drow abre una de las puertas dobles de la galería. La escultura no puede abandonar la zona 11 y, si no tiene objetivos en su turno, regresará a su nicho y retomará su condición inerte hasta que vuelva a activarse. También retornará al nicho si se pronuncia en abisal la palabra de mando “dormir”.

La estatua es un **gólem de piedra** con un valor de desafío de 11 (7.200 PX) y estos cambios:

- Es Enorme y tiene 230 (20d12 + 100) puntos de golpe.
- Comprende el abisal, pero no puede hablar.
- Puede trepar por superficies difíciles (incluso boca abajo por los techos), sin tener que hacer ninguna prueba de característica.
- Los afectados por la acción ralentizar de la escultura parecen estar atrapados en telarañas efímeras que desaparecen cuando el efecto sobre ellos termina.

### 11C. ESTANCIA DE PALACIO DEL NOROESTE

Restos de muebles y decoración antiguos sugieren que esta habitación sirvió una vez como santuario de una sacerdotisa drow. Hay un gran hogar de chimenea arcado en una pared. El tiro de esta es de 5 pies de ancho, sube 30 pies y termina abruptamente, pues el resto se derrumbó hace mucho tiempo.

**Tesoro.** Los personajes que registren la cámara y superen una prueba de Sabiduría (Percepción) CD 20 hallarán un compartimiento secreto en la chimenea que contiene una *poción de curación mayor*.

### 11D. ESTANCIA DE PALACIO DEL SUROESTE

Esta sala es como la zona 11c, pero sin ningún tesoro.

### 11E. SACRISTÍA

**Espejo.** En la pared este se ha montado un alto espejo rectangular con un ornamentado marco de piedra con cráneos humanos “tejidos” en él. Este es uno de los portales de Halaster (mira “Portales” en la página 12).

**Ropero.** Un armario alto y delgado hecho de madera púrpura se apoya contra la pared sur. El ropero contuvo una vez prendas rituales, pero fueron robadas hace mucho. Si se registra el interior está vacío.

**Portal de espejo al nivel 12.** El marco de piedra del espejo tiene talladas enredaderas serpenteantes en las que están entretejidos los cráneos auténticos de once aventureros humanos muertos en Undermountain. En la parte inferior del marco están grabadas las siguientes palabras en celestial: “Los muertos conocen el secreto”. Las reglas del portal son las siguientes:

- Si se pronuncia frente al espejo la palabra de mando correcta (“axallian”), el portal se abre durante 1 minuto.
- Los aventureros deben ser de nivel 12 o superior para pasar (consulta “Jhesiyra Kestellharp”, en la página 10). La primera criatura en atravesarlo activa una runa antigua (mira “Runas antiguas”, en la página 12).
- Cualquier criatura que cruce el portal aparece en la zona 6b del nivel 12, en el espacio desocupado más cercano junto al portal idéntico ubicado allí.

Lanzar *hablar con los muertos* sobre uno de los cráneos revela la palabra de mando de la puerta, que Halaster cambia cada pocos días. Para cualquier otra cosa las calaveras resultan hostiles y rechazan contestar otras preguntas.



## 11F. PUERTAS ARCANAS CERRADAS

Muiral ha lanzado un conjuro de *cerradura arcana* sobre estas puertas tras las que descende una escalera de piedra a la zona 30b. Los aventureros pueden forzarlas superando una prueba de Fuerza CD 25 (Atletismo), pero hacerlo alertaría a los drows de la zona 30b.

## 11G. ESTANCIA DE PALACIO DEL SURESTE

Esta habitación se parece a la zona 11c, excepto porque el tiro de la chimenea está intacto. Este posee numerosos asideros y puede escalarse con facilidad. Después de 90 pies desemboca en una cueva natural húmeda y manchada de hollín de unos 30 pies de ancho por 60 de largo. Enterrado bajo esta suciedad, en un rincón de la caverna, hay un cofre de madera hinchado.

**Tesoro.** El cofre no está cerrado con llave, pero la tapa está atascada y debe abrirse con una palanca o una herramienta similar. Un personaje también puede romperla superando una prueba de Fuerza CD 9. El cofre contiene 120 ppt, un conjunto de herramientas de ladrón envueltas en piel de lagarto y una calabaza tapada con aceite escurridizo.

## 11H. ESTANCIA DE PALACIO DEL NORESTE

Esta sala es como la zona 11c, pero sin ningún tesoro.

## 12. SALÓN DE BAILE

**Columnas y techo.** Diez pilares tallados con frisos de guerreros drows sostienen el techo abovedado de 50 pies de altura, cuyos grabados imitan los patrones de las telarañas. Hay dos columnas derruidas al fondo de la estancia.

**Monstruos.** Dos de los experimentos arcanos de Muiral (mira más adelante) se amontonan junto a los escombros de los pilares caídos.

**Suelo.** Muchas de las polvorientas baldosas de mármol negro que cubren el suelo están agrietadas y rotas.

Muiral inyectó a dos drows que tenía prisioneros unos elixires mágicos que los transformaron para siempre en gigantes horriblemente deformados de músculos hinchados, piel negra como el carbón y largo cabello lechoso. Mhavra y Naldath miden 24 pies de alto, tienen las extremidades mal proporcionadas y las espaldas encorvadas. Sus ojos brillan, rojos y llenos de odio.

La visión en la oscuridad de los gigantes les permite ver casi toda la sala y lanzan rocas (trozos de pilares derruidos) a todo intruso que detectan. Si las piedras no terminan la tarea, los gigantes aplastan a los enemigos con candelabros de hierro forjado que empuñan como si fueran luceros del alba.

Los drows mutados tienen el perfil del **gigante de las nubes**, pero con estos cambios:

- Son neutrales malvados.
- Cuentan con los siguientes atributos raciales: hablan elfo e infracomún. Poseen visión en la oscuridad hasta un alcance de 120 pies. Tienen ventaja en las tiradas de salvación para evitar ser hechizados y la magia no puede hacerlos dormir. Cuando estén bajo la luz del sol tienen desventaja en sus tiradas de ataque, así como en las pruebas de Sabiduría (Percepción) que dependan de la vista.
- Sustituye los conjuros del gigante de las nubes por los siguientes: *luces danzantes* a voluntad y *oscuridad y fuego feérico* (salvación CD 15) una vez al día cada uno.

## 13. VESTÍBULO

**Telarañas.** Una masa de 10 pies de espesor de pegajosas telarañas oculta el techo situado a 30 pies de altura.

Hay tres **arañas de fase** al acecho entre la oscuridad de los hilos.

**Guardias.** Cuatro **drows** montan guardia en la sala flanqueando en pareja cada una de las puertas dobles.

Los drows se llaman Hlonlok, Izzorvir, Nephraen y Sornnozz. Tienen órdenes de matar a los intrusos nada más verlos. Las arañas de fase siguen su ejemplo.

Sornnozz ha traicionado a los suyos al elegir servir a Xarann A'Daragon, un espía de la casa Freth que se ha infiltrado en el Coto de Muiral. Cuando estalle el combate, Sornnozz cambia de bando y ayuda a los personajes a matar a las arañas de fase y a los otros guardias. Luego se ofrece para llevarlos hasta Xarann en la zona 17d. Si le piden más detalles, Sornnozz afirma que Xarann está buscando formas de debilitar el control de la casa Auvryndar sobre el Coto de Muiral y cree que un grupo de aventureros podría ser la respuesta a las oraciones de Xarann.

## 14. CUARTO DE INVITADOS

Vlonwelv reserva estas habitaciones para los huéspedes.

### 14A. COMEDOR

Si Vlonwelv sigue viva, los personajes escuchan su voz incorpórea cuando entran en esta sala por primera vez (consulta “El púlpito de Vlonwelv” en la página 138).

**Candelabro.** La estancia tiene un techo plano de 30 pies de altura con una cadena de la que cuelga un candelabro de hierro forjado cuya forma recuerda vagamente a una araña gigante.

**Enseres.** Debajo del candelabro hay una larga mesa de comedor ovalada, con la superficie de pizarra y patas de hierro en forma de araña. La rodean ocho sillas de hierro con cojines. Además, un armario de madera ornamentado se sitúa en la pared norte.

**Mural.** Un gran mural de una ciudad élfica cubre la pared sur.

Antes de que los drows fueran empujados a vivir bajo tierra y a los malignos brazos de Lolth, vivieron en urbes de la superficie junto a sus parientes elfos. El fresco de la pared sur representa una de estas antiguas ciudades.

**Tesoro.** El armario contiene un estuche de 10 libras con cubertería de plata (250 po) y una tabaquera del mismo material (25 po).

### 14B. SALA DE ESTAR

**Chimenea.** Una enorme chimenea domina la pared este. El tiro de 5 pies de ancho asciende 30 pies y termina abruptamente. El resto se derrumbó hace tiempo.

**Enseres.** Hay seis sillas acolchadas y un diván cerca de la chimenea.

### 14C. ESTUDIO

**Enseres.** En mitad de la habitación se ubica un elegante escritorio de madera de zurkh con una delicada silla a juego detrás.

**Librerías.** En los muros oeste, sur y este se han excavado filas de estanterías. Cinco libros descansan sobre uno de los estantes del sur; todos los demás están vacíos.



Dos de los cinco libros están en blanco. Los otros incluyen *Matronas de las profundidades tenebrosas* (un tratado sobre la importancia del matriarcado drow escrito en elfo por Vlonwelv Auvryndar), *El cáliz envenenado* (una historia de ficción sobre intrigas políticas en la ciudad de Menzoberranzan escrito en elfo por un autor desconocido) e *Infestaciones demoníacas* (una colección de relatos sobre posesión demoníaca escritos en común). Ninguno de los libros es especialmente valioso.

#### 14D. PORTAL DE ESPEJO AL NIVEL 7

**Cama.** En la pared norte se sitúa una cama de madera de zurkh con dosel de seda de araña.

**Espejo.** Hay un espejo alto y rectangular colgado en la pared este. Este es uno de los portales mágicos de Halaster (mira “Portales” en la página 12).

En la parte inferior del marco de piedra del espejo están grabadas las letras A-D-I-L-A-S (el reflejo de S-A-L-I-D-A). Las reglas de este portal son las siguientes:

- Si una criatura dice la palabra “¡Salida!” mientras señala al espejo, el portal se abre durante 1 minuto.
- Los aventureros deben ser de nivel 9 o superior para pasar (consulta “Jhesiyra Kestellharp”, en la página 10). La primera criatura en atravesarlo activa una runa antigua (mira “Runas antiguas” en la página 12).
- Cualquier criatura que cruce el portal aparece en la zona 41 del nivel 7, en el espacio desocupado más cercano junto al portal idéntico ubicado allí.

### 15. CRÁNEOS CHILLONES

**Derrumbamiento.** La bifurcación oriental de este pasillo se ha derrumbado. Un registro de los cascotes no reporta nada de valor.

**Cráneos.** La ramificación occidental contiene seis grandes pilas de calaveras de drows (cada una marcada con una X en el mapa 10).

Muiral los reunió hace mucho tiempo y los drows han elegido no desordenarlos. Toda criatura que se acerque a 5 pies de una de las pilas puede escuchar gritos débiles y apagados que proceden de los cráneos. Si alguno es retirado de su montón, queda en silencio.

### 16. PORTAL DE ESPEJO FALSO

**Espejo.** En la pared norte y sobre un estrado rectangular, se ha montado un espejo ovalado de 6 pies de altura con un marco de piedra tallado para simular el rostro bostezante de Halaster (el espejo en sí sería la boca abierta).

**Estrado.** En el suelo de la tarima están grabadas las palabras “La adulación te llevará a todas partes”.

**Estatuas.** Flanqueando el estrado hay dos **horrores ganchudos** petrificados que parecen estatuas talladas. Estas criaturas no representan ningún peligro en su estado actual, pero si se lanza sobre alguno un conjuro de *reestablecimiento mayor* u otro efecto mágico similar, volverán a ser de carne y hueso y se lanzarán al ataque.

El espejo se parece a uno de los portales mágicos del Mago Loco y funciona de manera similar (consulta “Portales” en la página 12). Sus reglas son las siguientes:

- Si una criatura se sube al estrado y dice algo halagador sobre Halaster, el espejo desaparece para revelar un pasillo polvoriento que se interna en la oscuridad. Este corredor es una ilusión.

- Cualquier criatura que atravesase el espejo se teletransporta, junto con todo lo que lleve encima, a la parte superior del pozo de 60 pies en la zona 22a, de modo que después cae y sufre 21 (6d6) de daño contundente por el impacto.
- La primera criatura en precipitarse por la trampa activa un conjuro de *boca mágica* en la zona 22a. La boca de Halaster aparece en una pared y dice en común: “¡Caíste en la trampa! ¿Lo pillas? ¡Caíste en la trampa! ¡Ja, ja, ja, ja!”.

## 17. LOS SELDARINE OSCUROS

Estos templos están dedicados a los Seldarine Oscuros, un panteón de dioses drows por debajo de Lolth. Cada sala tiene muros que ascienden 15 pies y luego convergen en un punto central situado a 30 pies por encima del suelo.

#### 17A. TEMPLO DE GHAUNADAUR

Ghaunadaur, dios de los horrores subterráneos, es respetado y temido por muchas razas del Underdark, incluyendo a los drows. Este templo tiene las siguientes características:

**Limo verde.** Cada sección de 10 pies de ancho y 15 de altura de pared vertical está cubierta de seis parches cuadrados de 5 pies de lado de limo verde (consulta “Peligros en una mazmorra”, en el capítulo 5 del *Dungeon Master's Guide*).

**Puerta secreta.** El limo oculta una puerta secreta. Las pruebas de característica realizadas para buscar puertas secretas en las paredes se hacen con desventaja hasta que se arranque el limo de la sección del muro donde se oculta dicha puerta.

**Altar.** Lo que a primera vista parece ser un reluciente altar de piedra gris jaspeado es, de hecho, un altar hueco de vidrio con tres **cienos grises** psíquicos dentro.

Este altar es un objeto grande con CA 11, 55 puntos de golpe, inmunidad al daño de armas no mágicas que no sean adamantinas e inmunidad al daño de ácido, psíquico y de veneno.

Los cienos grises atacan a todas las criaturas que entren a la sala usando la acción de aplastamiento psíquico (consulta el apartado “Variante: cieno gris psíquico” de la entrada “Cienos” del *Monster Manual*). Mientras están contenidos en el altar, los cienos tienen cobertura total, su velocidad es de 0 pies y no pueden atacar con sus pseudópodos.

#### 17B. TEMPLO DE KIARANSALEE

Este templo de Kiaransalee, dios de los muertos vivientes, apesta a putrefacción y contiene lo siguiente:

**Altar.** Un altar hecho de cráneos y huesos humanoides descansa cerca de la pared sur.

**Decoración y puerta secreta.** Hay esqueletos drows en poses de baile incrustados en las paredes. A uno del muro sur le falta la cabeza (detrás se localiza una puerta secreta que no se mueve).

Solo una criatura muerta viviente o una poseída por una puede abrir esta puerta secreta sin la ayuda de un conjuro de *abrir* u otro efecto mágico similar.

Si un personaje se arrodilla ante el altar y reza una oración a Kiaransalee, o bien deposita en él una respetuosa ofrenda, la sala se vuelve notablemente más fría cuando el **fantasma** silencioso de una sacerdotisa drow se materializa junto al altar e intenta poseer a la criatura humanoide más cercana. Si tiene éxito, el espíritu usa a su anfitrión para



abrir la puerta secreta, luego lo libera y se desplaza al Plano Etéreo. Un juramento de servicio liga al fantasma con el templo mientras este resista. El espíritu no tiene alineamiento y lucha solo en defensa propia. Si sus puntos de golpe se reducen a 0, resulta destruido durante 24 horas, pero luego vuelve a formarse.

### 17C. TEMPLO DE SELVETARM

El templo de Selvetarm, dios de los guerreros, reúne las siguientes características:

**Sangre.** Hilos de sangre seca forman patrones como los de las telarañas en los muros y el suelo.

**Altar.** Un altar de hierro forjado tiene en su parte superior una hendidura sangrante con forma de mano derecha. Una espada corta no mágica flota un pie por encima, con su hoja manchada de sangre apuntando hacia abajo.

**Puerta secreta.** Para poder abrir la puerta secreta escondida en la pared sur hace falta un sacrificio de sangre (mira más adelante).

El altar se niega a moverse y un conjuro de *detectar magia* revela un aura mágica de transmutación a su alrededor y por encima. Cualquier objeto de 10 libras de peso (o menos) que se deje desatendido sobre el altar se eleva hasta levitar 1 pie sobre la superficie. Este espacio de levitación no puede disiparse, pero queda suprimido dentro de un campo antimagia.

Si un humanoide coloca su mano ensangrentada (incluso por una herida superficial) en la hendidura en forma de mano del altar, la puerta secreta de la pared sur se abre. Un conjuro de *abrir* u otro efecto mágico similar también abrirá la puerta.

### 17D. TEMPLO DE VHAERAUN

Este templo de Vhaeraun, dios de los ladrones, reúne las siguientes características:

**Altar del asesino.** Hay un altar de piedra de color rojo sangre cerca de la pared sur. Ante él reza en silencio Xarann A'Daragon, un asesino drow.

**Cortinas.** Tres cortinas negras cuelgan de ganchos de hierro a lo largo de los muros oeste, sur y este.

**Puerta secreta.** Una puerta secreta está oculta en el muro ubicado tras la cortina sur y solo se abre cuando se cumplen ciertas condiciones (mira más adelante).

Un personaje que examine una de las cortinas y supere una prueba de Sabiduría (Percepción) CD 19 percibe cosida en ella la silueta ligeramente más oscura de un drow. Si los aventureros han hallado una de estas figuras, obtienen ventaja en las pruebas que realicen para detectar las siluetas ocultas en las otras dos. Cada silueta hace una seña con una de sus manos. Los personajes drows reconocen estos gestos que, unidos, deletrean la frase élfica *oloth elgg ssussun*, que se traduce como “la oscuridad destruye la luz”. La puerta secreta de la pared sur se abrirá si una criatura hace dichas señas en el orden correcto en cualquier lugar de la sala. Un conjuro de *abrir* u otro efecto mágico similar también abrirá la puerta.

**Xarann A'Daragon.** Xarann, un espía de la casa Freth, se hace pasar por un asesino de la casa Auvryndar. Vino aquí para rezar a Vhaeraun antes de emprender dos misiones: el rescate de Tazirahc Oussar (consulta la zona 19) y el asesinato de Vlonwelv Auvryndar.

Al principio, Xarann resulta afable con los aventureros y, a cambio de su ayuda para matar a los guardias de la zona 18b y rescatar a Tazirahc en la 19, les mostrará el camino al nivel 11. Si aceptan apoyarle a la hora de matar a Vlonwelv,

el asesino les mostrará dónde guarda su tesoro la sacerdotisa drow (zona 27b) y los guiará hasta allí a través de los túneles (zona 24b). Una vez que Xarann concluya sus misiones intentará eliminar a los personajes, traicionándolos en el momento en el que parezcan más débiles. Sornnozz (mira la zona 13) y Tazirahc son leales al espía y siguen su ejemplo.

Xarann es un **asesino** drow, pero con estos cambios:

- Es neutral malvado.
- Cuenta con los siguientes atributos raciales: habla elfo e infracomún. Tiene ventaja en las tiradas de salvación para evitar ser hechizado, y no se le puede dormir usando la magia. Posee visión en la oscuridad hasta un alcance de 120 pies. Puede lanzar *luces danzantes* a voluntad de forma innata, así como *oscuridad*, *fuego feérico* y *levitar* (sobre él mismo) una vez al día. Su aptitud mágica es Carisma (salvación de conjuros CD 11). A la luz del día tendrá desventaja en las tiradas de ataque y en las pruebas de Sabiduría (Percepción) que dependan de la vista.

**Tesoro.** Xarann usa una *piwafwi*, una *capa élfica* de manufactura drow. Esta pierde su magia si se expone a la luz solar durante 1 hora seguida. También lleva un escarabeo de obsidiana con la insignia de la casa Tanor'thal grabada (25 po) prendido a la capa. Metido en su cinto guarda otro escarabeo similar, pero grabado con el símbolo de la casa Freth. Cada escarabeo vale 25 po.

### 17E. TEMPLO DE EILISTRAEE

Las particularidades de este templo de Eilistraee, diosa de la belleza, la danza y la caza, son las siguientes:

**Música.** Por todo el templo suena un himno de origen mágico.

**Puerta secreta.** Hay una puerta secreta situada en la pared sur que solo se abre cuando se pronuncia en voz alta el nombre del himno.

**Altar.** Un altar de piedra maravillosamente tallado sostiene una escultura en forma de arpa. En el diseño del instrumento se ha tallado a una elfa que parece estar saltando en el aire, con la cabeza y los brazos echados hacia atrás, libre de preocupaciones.

Un examen del altar revela unas runas élficas grabadas en el arpa. Cualquier personaje que entienda elfo puede traducir las palabras como “El himno es la clave”.

Un personaje que supere una prueba de Inteligencia (Religión) CD 20 reconoce el himno como “Bwaelan Dro” (o “Es bueno estar vivo”), una canción élfica de fiesta. Los elfos y los semielfos tienen ventaja en esta prueba. Si el nombre del canto se pronuncia en voz alta en cualquier parte del santuario, ya sea en común o en elfo, se abre la puerta secreta de la pared sur. Un conjuro de *abrir* o un efecto mágico similar también la abrirá.

## 18. PRIMERA SANGRE

Si los personajes han forjado una alianza con Xarann A'Daragon (mira la zona 17d), este los adelanta y distrae a los drows de la zona 18b, proporcionando a aquellos el factor sorpresa.

### 18A. VOCES

Los aventureros que entran en esta sala oyen sonidos de gritos y vítores procedentes de la zona 18b, por el este. Si Vlonwelv sigue viva, los personajes escuchan su voz incorporada cuando entran en este pasillo por primera vez (consulta “El púlpito de Vlonwelv” en la página 138).





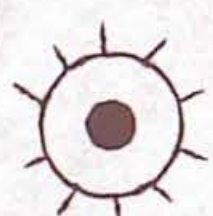


# CAPÍTULO 3

## CONJUROS

MUCHAS DE LAS CLASES DE PERSONAJE INCLUIDAS en el *Player's Handbook* manejan la magia en forma de conjuros. Este capítulo proporciona nuevos conjuros para dichas clases, así como para los monstruos lanzadores de conjuros. El Dungeon Master decide cuáles de ellos forman parte de la campaña y cómo pueden aprenderse. Por ejemplo, un DM podría determinar que algunos de los conjuros están disponibles de la manera habitual, que otros sean inalcanzables y que a unos cuantos solo se pueda acceder tras una misión especial, tal vez descubiertos en un tomo de magia perdido hace mucho tiempo. Una forma de introducir nuevos conjuros de mago en la campaña es a través de un libro de conjuros que forme parte de un tesoro.

Entonces, ¿por qué las personas que usan magia no pueden hacerlo todo el tiempo? Yo soy capaz de desintegrar cosas cuando quiero. Como ahora. Y ahora. Y ahora. Y ahora... ¿Oye, a dónde ha ido todo el mundo?



Cuando un DM añade conjuros a una campaña, debe prestar especial atención a los clérigos, los druidas y los paladines. Cuando los personajes de esas clases preparan sus conjuros, tienen acceso completo a la lista de conjuros de su clase. Debido a ello, el DM debe ser cuidadoso al hacer disponibles todos estos nuevos conjuros, pues algunos jugadores podrían sentirse abrumados ante tantas opciones. Para estas personas, considera añadir a la lista de conjuros de su personaje solo aquellos que sean apropiados teniendo en cuenta su historia.

## LISTAS DE CONJUROS

Las siguientes listas muestran qué conjuros pueden ser empleados por cada clase. La escuela de magia de cada uno de ellos está anotada entre paréntesis. Si un conjuro se puede lanzar como un ritual, dicha etiqueta también aparece entre paréntesis.

### CONJUROS DE BARDO

#### Trucos (nivel 0)

*Tronar* (evocación)

#### Nivel 1

*Temblores de tierra* (evocación)

#### Nivel 2

*Escribir en las nubes* (transmutación, ritual)

*Pirotecnia* (transmutación)

*Viento guardián* (evocación)

#### Nivel 3

*Cabezadita* (encantamiento)

*Rodeado de enemigos* (encantamiento)

#### Nivel 4

*Hechizar monstruo* (encantamiento)

#### Nivel 5

*Estática sináptica* (encantamiento)

*Fortalecer habilidad* (transmutación)

#### Nivel 9

*Grito psíquico* (encantamiento)

*Polimorfismo en masa* (transmutación)

### CONJUROS DE BRUJO

#### Trucos (Nivel 0)

*Congelar* (evocación)

*Crear hoguera* (conjuración)

*Piedra mágica* (transmutación)

*Plaga* (conjuración)

*Tañido por los muertos* (nigromancia)

*Tronar* (evocación)

#### Nivel 1

*Provocar miedo* (nigromancia)

#### Nivel 2

*Amarrar a la tierra* (transmutación)

*Clavo mental* (adivinación)

*Hoja sombría* (ilusión)

#### Nivel 3

*Invocar demonios menores* (conjuración)

*Paso atronador* (conjuración)

*Rodeado de enemigos* (encantamiento)

#### Nivel 4

*Fulgor nauseabundo* (evocación)

*Hechizar monstruo* (encantamiento)

*Invocar demonio mayor* (conjuración)

*Perdición elemental* (transmutación)

*Sombra de tumulto* (nigromancia)

#### Nivel 5

*Agotamiento* (nigromancia)

*Danza macabra* (nigromancia)

*Estática sináptica* (encantamiento)

*Inundación de energía negativa* (nigromancia)

*Llamada infernal* (conjuración)

*Muro de luz* (evocación)

*Paso lejano* (conjuración)

#### Nivel 6

*Dispersar* (conjuración)

*Encarcelar alma* (nigromancia)

*Indumentaria de hielo* (transmutación)

*Indumentaria de llamas* (transmutación)

*Indumentaria de piedra* (transmutación)

*Indumentaria de viento* (transmutación)

*Prisión mental* (ilusión)

#### Nivel 7

*Corona de estrellas* (evocación)

*Palabra de poder: dolor* (encantamiento)

#### Nivel 8

*Oscuridad enloquecedora* (evocación)

#### Nivel 9

*Grito psíquico* (encantamiento)



bien alimentados y tratados y, a cambio, llenan su salón de música. Los miembros del grupo y sus instrumentos son Peeta Brightmoon (tambor), Kevin Gladriver (violín), Philomena Gladriver (viola), Olivia Tallrush (cuerno) y Shardon Underbough (flauta). Son **plebeyos** medianos fortector, pero con estas diferencias:

- Son legales buenos.
- Cada uno tiene un Carisma de 14 y la siguiente habilidad: Interpretación +4.
- Poseen estos atributos raciales: hablan, leen y escriben común y mediano. Son Pequeños y su velocidad caminando es de 25 pies. Tienen ventaja en las tiradas de salvación contra veneno y contra ser asustados y, además, poseen resistencia al daño de veneno. Pueden moverse a través de un espacio ocupado por cualquier criatura más grande ellos.

Aunque los músicos medianos están agradecidos por el trato amable de sus captores drows, se han debilitado por no comer más que hongos y les gustaría volver a la superficie. Tienen pocas esperanzas de llegar a Waterdeep por su cuenta y agradecerían una escolta. Llevar con vida al Portal Bostezante a los cinco miembros de la banda completa esta misión. Durnan se complace de tener a los medianos actuando para sus clientes, de manera que recompensa a los aventureros con una ronda de bebidas. Si los héroes planean regresar a Undermountain, Durnan tira de algunos hilos para asegurar una *poción de curación superior* a cada uno de ellos.

## 25B. EL TRONO DE LA ARAÑA

**Trono.** Este gran nicho contiene un trono en forma de araña. Hay un orbe de cristal rojo colocado en un accesorio al final de uno de los brazos.

**Espejo.** En la pared este se encuentra montado un espejo alto y rectangular con un marco de piedra ornamentado. Se trata de uno de los portales de Halaster (consulta “Portales” en la página 12).

Si Vlonwelv se halla aquí, esta **sacerdotisa de Lolth drow** estará sentada en el trono, flanqueada por Zress, su campeona drow (mira “Zress Orlezziiir” en la página 136), y una consejera **yochlol** que ha asumido la forma de una drow con una túnica de seda de araña y capucha. Dos exploradores **drows** llamados Llossul y Yuinfein, que recientemente regresaron de una misión de reconocimiento en el nivel 11, están arrodillados ante la sacerdotisa. Si Vlonwelv no está presente, Llossul y Yuinfein esperan aquí su regreso.

El trono es un objeto Grande con CA 18, 80 puntos de golpe e inmunidad al daño psíquico y de veneno. Un conjuro de *detectar magia* revela un aura mágica de abjuración alrededor de él, así como un aura diferente de magia de evocación alrededor del orbe rojo de cristal.

Cualquier criatura que no sea de raza élfica que se siente en el trono o empieza su turno en él deberá hacer una tirada de salvación de Constitución CD 13. Sufrirá 22 (4d10) de daño de veneno si la falla, o la mitad si tiene éxito. Quien esté sentado en el trono y tocando el orbe puede usar una acción adicional para transmitir su voz por todo el Coto de Muiral. Este objeto pierde su magia si se extrae del trono o si este es destruido.

**Portal de espejo al nivel 8.** El marco del espejo está compuesto de cientos de engranajes de piedrecitas diminutas entrelazados. Las reglas de este portal son las siguientes:

- Cualquier criatura que inspeccione el marco y supere una prueba de Sabiduría (Percepción) CD 15 ve que uno de los engranajes se ha salido un poco. Si se presiona, este se mete en su sitio, haciendo girar todos los demás y abriendo el portal durante 1 minuto. Cuando se cierra, un engranaje diferente al azar se sale ligeramente, lo que provoca que todos los demás vuelvan a bloquearse.
- Los aventureros deben ser de nivel 10 o superior para pasar (consulta “Jhesiyra Kestellharp”, en la página 10). La primera criatura en atravesarlo activa una runa anti-gua (mira “Runas antiguas” en la página 12).
- Cualquier criatura que cruce el portal aparece en la zona 17c del nivel 8, en el espacio desocupado más cercano al portal idéntico ubicado allí.

## 25C. ENTRADA

**Escaleras.** Estos escalones excavados en una rampa de piedra descienden 40 pies hasta el suelo de una gran cueva natural (zona 30).

**Guardias.** Hay dos **magos drows** llamados Gorthax Auvryndar (el sobrino de Vlonwelv) y Syrrak Argonrae montando guardia en la parte superior de las escaleras y de cara al oeste. Detrás de ellos, en el centro de la sala, se encuentra una araña transparente de cristal de 15 pies de diámetro (emplea el perfil del **gólem de piedra**).

Los magos no esperan ataques desde el este. Si el combate estalla en las zonas 25a o 25b, Syrrak va a investigar mientras Gorthax y la araña de cristal permanecen aquí. Una batalla en esta cámara atraería refuerzos de la zona 30a.

La araña gólem entiende el elfo, pero no puede hablar, y obedece las órdenes de Gorthax.

## 26. EL TEMPLO DE LA REINA ARAÑA

Años de abandono han dejado este templo en un estado lamentable, pero ya se han iniciado las obras para reparar sus daños.

### CORTINA DE TELARAÑA

Una cortina de telaraña separa el nártex abovedado de 50 pies de altura del templo en sí, situado más hacia el sur. Esta tela bloquea la línea de visión y atrapa cualquier munición disparada hacia ella, pero arde rápidamente si se le prende fuego.

### NAVE DEL TEMPLO

Si Vlonwelv se encuentra aquí, estará de pie en mitad de la nave, supervisando su reconstrucción. La acompañan su guardaespaldas, Zress (mira “Zress Orlezziiir” en la página 136), y su consejera **yochlol**, que ha asumido la forma de una araña gigante.

Tanto si Vlonwelv y su séquito están aquí como si no, la nave del templo posee las siguientes características:

**Decoración.** Seis columnas agrietadas talladas con demonios entrelazados se extienden hasta un techo de 50 pies de altura sostenido por gruesos arcos. Las paredes con fisuras también están talladas con figuras de demonios y enormes arañas, ahora dañadas.

**Trabajadores arácnidos.** Una telaraña gigante forma un falso techo a 40 pies del suelo. Siete **arañas gigantes** se mueven entre y sobre la densa red a lo largo de la sala. De ellas cuelgan siete mamposteros **drows** a diferentes alturas gracias a los hilos de las arañas. Unas y otros forman un equipo de trabajo.

**Estatua.** Un nicho en mitad de la pared oeste alberga una estatua de hierro corroído y 20 pies de altura de Lolth en su forma femenina drow y envuelta en incontables arañas.



En lugar de andamios, los trabajadores drows utilizan hilos y columpios de telaraña para llegar a lugares más inaccesibles. Las arañas gigantes manipulan estas redes para mover a los trabajadores adonde quieren ir. Además de los conjuros que pueden lanzar de forma innata, estos elfos oscuros están bendecidos por Lolth con la capacidad de lanzar el truco de *reparar* a voluntad, de manera que utilizan su magia para arreglar pequeñas grietas y mampostería rota. Si detectan intrusos, los drows dejarán de trabajar y atacarán con sus ballestas de mano. Cada trabajador está suspendido a 2d4 × 5 pies del suelo.

## 27. DEPENDENCIAS DE VLONWELV

Nadie puede entrar en estas salas sin el consentimiento de Vlonwelv Auvryndar. El castigo por violar sus dependencias es la muerte.

### 27A. SALA DEL CONSEJO Y SALÓN

Esta zona consta de dos estancias conectadas por un corto pasillo de 10 pies de altura. Vlonwelv se reúne con sus capitanes en la sala del consejo al oeste y entretiene a los invitados en el salón al este.

Si Vlonwelv se encuentra aquí, estará relajándose en su salón mientras recibe consejo de su asesora **yochlol**, que aparece en su forma natural. Cerca de Vlonwelv está su campeona, Zress (mira “Zress Orlezziir” en la página 136).

**Sala del consejo.** La habitación ubicada al oeste contiene una gran mesa de piedra esculpida en forma de araña. No hay sillas, ya que Vlonwelv espera que sus capitanes permanezcan de pie cuando presentan sus informes.

**Salón.** La estancia situada al este huele a incienso. Alberga dos cortesanos **drows** llamados Sharaun y Tarzyr; están armados, pero sin armaduras (CA 12). Estos jóvenes drows miman a Vlonwelv cuando está presente.

El salón está amueblado con sillas mullidas, divanes acolchados, braseros de bronce con incienso humeante, un armario de cristal provisto de vinos élficos y copas de cristal y esculturas de demonios de vidrio.

### 27B. DORMITORIO DE VLONWELV

**Mosaico.** La pared norte está cubierta por un mosaico de bronce deslustrado del rostro de Lolth del que sale una filigrana de plata en forma de telaraña.

**Enseres.** La sala contiene una cama de madera de zurkh tallada en forma de araña, un armario a juego que guarda una variedad de prendas y una antigua fuente de piedra llena de agua dulce.

### 27C. GUARIDA DE ARAÑAS GIGANTES

Esta cámara llena de telarañas de 10 pies de altura alberga a tres **arañas gigantes** que atacan a todo el que entre y no sea drow.

## 28. HOSPITAL Y ARMERÍA

Los drows al servicio de la casa Auvryndar vienen aquí para equiparse para la batalla y para que traten sus heridas.

### 28A. HOSPITAL

Esta sala contiene dos docenas de catres de madera en filas. Unos **drows** heridos (tres féminas y tres varones) a los que les quedan 1d12 puntos de golpe descansan en seis de esas camas. Todavía llevan las armaduras y conservan sus armas al alcance de la mano.



Atendiendo a los heridos hay tres sacerdotisas de Lolth llamadas Nyleene Auvryndar (la sobrina nieta de Vlonwelv), Ereldra Abbath y Llezorna Do'ett. Considéralas tres **sacerdotisas** drows con estas particularidades:

- Son neutrales malvadas.
- Cada una tiene dos espacios de conjuro de primer nivel y ninguno de niveles superiores.
- Poseen estos atributos raciales: hablan elfo e infracomún. Tienen ventaja en las tiradas de salvación para evitar ser hechizadas y la magia no puede hacerlas dormir. Poseen visión en la oscuridad hasta un alcance de 120 pies. Pueden lanzar *luces danzantes* a voluntad de forma innata y, además, *oscuridad* y *fuego feérico* una vez al día. Su aptitud mágica es Carisma (salvación de conjuros CD 11). Cuando estén bajo la luz del sol tienen desventaja en sus tiradas de ataque, así como en las pruebas de Sabiduría (percepción) que dependan de la vista.

### 28B. ARMERÍA

**Cajas.** Las cajas apiladas en el centro de la sala contienen sesenta espadas cortas, cien ballestas de mano y miles de virotes para estas últimas.

**Entrada al túnel.** Un tajo en la pared norte sirve de entrada a una red de túneles (mira la zona 24b).

## 29. HABITACIÓN ABANDONADA

Estas estancias casi quedaron aisladas cuando se derrumbaron varios túneles y salas de la mazmorra. Un estrecho corredor proporciona la única entrada. Los drows decidieron no explorar más estas salas después de su enfrentamiento con la aparición de la zona 29b.

### 29A. GALERÍA

Estatuas rotas cubren esta cámara llena de polvo. Un examen de los fragmentos de piedra y superar una prueba de Sabiduría (Perspicacia) revela que las estatuas eran de drows.



## 29B. APARICIÓN

Esta sala es extremadamente fría y contiene lo siguiente:

**Muertos vivos.** Hay una **aparición** y tres **espectros** rondando la habitación. Atacan a todos los seres vivos que entren.

**Cadáveres.** Tumbados en el suelo polvoriento entre muebles rotos están tres drows muertos con sus cuerpos encogidos.

**Chimenea.** Una enorme chimenea domina la pared este. El tiro de la misma, de 5 pies de ancho, asciende 30 pies y termina abruptamente, pues se desplomó hace tiempo.

**Retrato de Halaster.** Torcido sobre la chimenea cuelga un retrato enmarcado de 7 pies de alto y 5 de ancho de la parte de atrás de la cabeza de Halaster: una masa de cabello gris (mira “Cuadro trampa” más adelante).

La aparición es cuanto queda de un malvado aventurero que fue desintegrado por el Mago Loco en esta habitación hace mucho tiempo. Habla común e infracomún, pero no tiene mucho que decir a los vivos.

Posteriormente, la aparición mató a los tres drows (dos féminas y un varón) y convirtió sus espíritus en espectros. Cada uno de sus cadáveres lleva una cota de malla, agarra una espada corta y guarda una ballesta de mano con 1d20 viroles.

**Cuadro trampa.** Un conjuro de *detectar magia* indica la presencia de un aura mágica de nigromancia alrededor de la pintura. Si alguien la endereza o la manipula de alguna otra forma, la imagen de Halaster se gira mágicamente, revelando un marchito rostro cadavérico con una sonrisa tan horrorosa que cualquier criatura que la mire deberá hacer una tirada de salvación de Constitución CD 15. Si la falla, sus puntos de golpe se reducirán a 0 y estará agonizando. Después de mostrar su espantoso rostro, la calavera de Halaster se dará la vuelta, de forma que lo único visible vuelve a ser su cabello. Una vez se ha activado este efecto, el cuadro se vuelve no mágico e inofensivo.

## 29C. TÚNEL DERRUMBADO

Este túnel conectaba con la zona 23 antes de que los temblores de tierra provocaran un derrumbamiento. Los aventureros que busquen entre los escombros al final del túnel encontrarán un esqueleto enano semienterrado con unos brillantes guanteletes y un martillo de guerra oxidado.

**Tesoro.** La enana era una aventurera que falleció cuando el techo cayó sobre ella hace más de cien años. Sus guanteletes no tienen abolladuras y no muestran signos de corrosión. Un conjuro de *identificar* o un efecto mágico similar revela que son *guanteletes de fuerza de ogro*.

## 30. CUEVA NATURAL

La casa Auvryndar mantiene un gran contingente estacionado aquí por si se da el caso de que las fuerzas de la casa Freth lanzan un ataque desde el nivel 11. Esta gruta proporciona la mayor parte de los alimentos que sustentan a las tropas de la casa Auvryndar, de modo que su control es vital para su supervivencia en Undermountain.

La caverna principal (zona 30a) tiene un saliente de 40 pies de altura hacia el norte (zona 30b) con una escalera secreta que los conecta.

### 30A. CUEVA PRINCIPAL

**Techo.** El techo de la caverna tiene 80 pies de altura y está cubierto de estalactitas que gotean.

**Monstruos.** Patrullan la cueva cuatro **guerreros de élite drows** (dos féminas llamadas Mizreen Abbath y Shynzal

Tlin'orzza y dos varones de nombre K'yorl Tanor'thal y Rross Hylarn) montados en **lagartos gigantes**, cinco arañas gigantes voladoras (mira más adelante) y ocho **trogloditas** divididos en dos grupos de cuatro.

**Río.** El agua fluye desde el sur, alimentando un rápido río que serpentea hacia el noroeste durante varios cientos de yardas antes de sumergirse en el Underdark. El río tiene 5 pies de profundidad, pero esta aumenta otros 10 pies cuando sale de la caverna. En sus orillas crecen hongos y moho.

**Hongos.** El suave y nutritivo suelo da lugar a un bosque de hongos que incluyen setas de madera de zurkh de 40 pies de alto (así como algún tocón).

Los drows tratan a sus monturas lagarto como a preciadas mascotas. Estos dóciles reptiles tienen sillas de montar, riendas, estribos, alforjas y el atributo de Tregar cual Arácnido (consulta la sección “Variante: atributos de los lagartos gigantes” en el apéndice A del *Monster Manual*).

Las arañas voladoras son **arañas gigantes** con alas y una velocidad volando de 40 pies. Sobrevuelan toda la cueva y construyen nidos de telaraña en los sombreros de las setas de madera de zurkh.

Los drows cortan la madera de zurkh cuando necesitan construir muebles o balsas, mientras que los jardines de pie de barril y trillimac proporcionan comida, agua y pergamino (consulta “Hongos” en la página 59 para obtener más información sobre el pie de barril, el trillimac y la madera de zurkh).

Los apestosos trogloditas responden ante Gorzil, que se encuentra en la zona 30b. Llevan corazas y empuñan espadas largas (mira “La banda de Gorzil” en la página 136).

### 30B. SALIENTE ELEVADO

Esta cornisa está 40 pies por encima del suelo de la zona 30a. Una escalera tallada en la pared norte sube a la zona 11f.

Estacionada en lo alto del saliente hay una **maga drow** llamada Nhlisstra Argonrae, que está al mando de una fuerza de siete **drows** (dos féminas llamadas Vliss y Yereth y cinco varones de nombre Chabbris, Dulornn, Fral, Helxryn y Tra'zorrl) y seis **trogloditas**, incluido el líder de estos, Gorzil, que tiene 20 puntos de golpe. Este último odia a Nhlisstra e intentará matarla si cree que tiene posibilidades de lograrlo. Los trogloditas llevan corazas y empuñan espadas largas (consulta “La banda de Gorzil” en la página 136).

Nhlisstra tiene la misión de defender la cornisa de las incursiones de Muiral, pero también ayuda a proteger la caverna principal si es atacada. Si eso ocurre, envía a los trogloditas al combate cuerpo a cuerpo mientras ella y los drows atacan a distancia.

## CONCLUSIÓN

Si las fuerzas de la casa Auvryndar son derrotadas y Muiral sobrevive, este animará los cadáveres de los drows y trogloditas caídos que encuentre y entonces dispersará a sus zombis y gules por todo el nivel.

Mientras Vlonwelv viva, la casa Auvryndar seguirá ganando terreno en Undermountain. Si, por el contrario, esta muere, esto sume a su casa en el caos cuando otras casas aliadas le retiran su apoyo y se alinean con la Freth. Después de asegurar el nivel 11, la casa Freth comienza un avance lento y constante hacia el Coto de Muiral, volviendo a poner a Muiral y a los aventureros visitantes en conflicto con los drows.





## NIVEL 11: TÚNELES DE LOS TROGLODITAS

**L**OS TÚNELES DE LOS TROGLODITAS ESTÁN diseñados para cuatro personajes de nivel 11. Los aventureros que derroten a los monstruos de este nivel deberían conseguir los suficientes PX como para subir a nivel 12. Estas apestosas cavernas y bastos corredores han sido el hogar de clanes de trogloditas durante mucho tiempo. La presencia de drows en los niveles superiores e inferiores ha convertido este laberinto en un campo de batalla... y en una oportunidad para extrañas alianzas.

### ¿QUÉ HABITA AQUÍ?

Este nivel de Undermountain está habitado por trogloditas. Su dominio se lo disputan drows decididos a esclavizarlos, trolls retorcidos por la magia de Halaster y hambrientos de carne troglodita y un behir mágicamente mejorado resuelto a aterrorizarlos a todos.

### TROGLODITAS

Los trogloditas de la zona 2 de este nivel han sido capturados por drows e intentan convencer a los aventureros para que los ayuden a escapar. Mientras tanto, el último y más poderoso clan de trogloditas libres se defiende de la invasión drow en la zona 7 y podría revelar lugares secretos y tesoros a los personajes que eliminen a sus odiados enemigos.

### DROWS

Los drows de la casa Auvryndar en el nivel 10 y la casa Freth en el nivel 12 luchan entre sí por el control de estos túneles, al mismo tiempo que capturan trogloditas para usarlos como esclavos y hacen cuanto pueden para mantenerse alejados del behir.

### TROLLS MUTADOS

Los trolls de este nivel han mutado a causa de la cueva brillante y cubierta de runas de la zona 11. La magia de esa caverna ha generado trolls con deformidades grotescas y atributos mágicos. Dichas criaturas devoran trogloditas, drows y aventureros (cuando pueden encontrarlos). Los trolls son lo suficientemente inteligentes como para evitar al behir.

### BEHIR

Esta monstruosidad serpentina se alimenta de trogloditas y trolls, manteniendo así sus poblaciones bajo control. Halaster ha conferido al behir símbolos arcanos pintados en su piel que este puede activar para producir potentes efectos mágicos.

El behir recorre todo el nivel, pero los personajes lo encontrarán por primera vez en la zona 17. Su presencia puede insinuarse por adelantado en forma de destellos de escamas azules iluminando el final del túnel. Pueden verse enormes huellas con garras en los techos de varias cavernas y de vez en cuando retumba en la distancia el sonido de rayos y truenos.



# EXPLORAR ESTE NIVEL

Todas las localizaciones descritas en este nivel están marcadas en el mapa 11.

## 1. PUESTO DE GUARDIA DE AUVRYNDAR

**Techo.** El techo cóncavo de esta cueva se eleva hasta una altura de 20 pies.

**Centinelas.** Una **guerrera de élite drow** llamada Ventríd Xil'talan lidera a seis **drows** (dos féminas y cuatro varones).

Estos soldados, leales a la casa Auvryndar, tienen la misión de proteger el túnel que lleva al nivel 10. Emboscan y matan a todo el que venga de esa dirección y no sea drow.

### TESORO

Ventríd lleva un escarabeo de obsidiana grabado con la insignia de la casa Auvryndar (25 po) y un anillo de cristal en forma de araña con una perla negra (750 po).

## 2. TROGLODITAS CAPTURADOS

Los huesos agrietados y los cráneos de pequeñas criaturas cazadas por los trogloditas ensucian los corredores que llevan a esta zona, marcando así las fronteras del territorio que una vez perteneció a sus clanes. Los drows invasores de los niveles 10 y 12 han esclavizado a los trogloditas que vivían aquí en el pasado e, incluso, se han intercambiado el dominio de esta zona más de una vez. Actualmente son los drows de la casa Auvryndar quienes lo ejercen.

### 2A. LA BANDA DE TROGLODITAS ENCADENADOS

El aire en esta caverna está cargado con el hedor de veintidós **trogloditas** adultos. Llevan grilletes de hierro en los tobillos y permanecen encadenados entre sí mientras esperan su reubicación en el Coto de Muiral (nivel 10).

La velocidad de un troglodita encadenado se reduce a la mitad y, además, no puede alejarse más de 5 pies de aquellos a los que está unido. El mago drow en la zona 2c tiene las llaves de los grilletes, pero un aventurero puede abrir su cerradura superando una prueba de Destreza CD 15 y usando herramientas de ladrón.

Pero, aunque los liberen, los trogloditas no huirán de esta área mientras los drows retengan a sus crías (mira la zona 2c). Si bien parecerán temerosos al principio, estos confraternizarán con los personajes en un intento de ponerlos contra los drows, prometiendo tesoros a cambio de que los liberen a ellos y a sus retoños. Los aventureros que no hablen troglodita y no tengan acceso a un conjuro de *don de lenguas* o a un efecto mágico similar pueden usar gestos, dibujos u otros métodos primitivos para comunicarse con los trogloditas a un nivel rudimentario. Transmitir un mensaje de esta manera requiere superar una prueba de Carisma (Interpretación) CD 15.

Si los personajes no muestran interés en ayudarlos, los trogloditas comenzarán a inclinarse y a cantar en voz alta, como si estuvieran adorando a los aventureros. Sin embargo, lo harán para intentar llamar la atención de los drows de la zona 2c, esperando que este despliegue los enfurezca y los lleve a atacar a los personajes.

Los trogloditas participarán en cualquier pelea contra los drows, aunque limitados por sus cadenas. Si pueden, centran sus ataques en Tsabdrar Do'ett (mira la zona 2c), con la esperanza de conseguir la llave de los grilletes. Todo troglodita liberado arremete contra los drows, llevado por la venganza.

En el caso de que los aventureros ayuden a liberar a los trogloditas y sus crías de los drows, los humanoides les mostrarán la puerta secreta que conduce a la zona 2d y les permitirán quedarse el tesoro que encuentren. Si los personajes participan involuntariamente en la huida de los trogloditas, estos solo ofrecen el tesoro si son amenazados posteriormente.

### 2B. PORTAL DE ARCO AL NIVEL 6

Hay un arco de piedra incrustado en la pared oeste de esta cueva de 10 pies de altura, justo a la vuelta de la esquina del túnel de entrada. Este es uno de los portales de Halaster (mira “portales”, en la página 12). Tallada en la piedra angular del arco hay un hueco en forma de mano con un símbolo escrito en la palma que representa la magia. Sus reglas son las siguientes:

- Lanzar el truco de *mano de mago* y presionar sus dedos espectrales contra el hueco en la piedra angular abre el portal durante 1 minuto.
- Los aventureros deben ser de nivel 9 o superior para pasar (consulta “Jhesiyra Kestellharp”, en la página 10). La primera criatura en atravesarlo activa una runa antigua (mira “Runas antiguas”, en la página 12).
- Cualquier criatura que cruce el portal aparece en la zona 40 del nivel 6, en el espacio desocupado más cercano al portal idéntico ubicado allí.

### 2C. DILEMA AMORAL

**Monstruos.** En el extremo norte de la cueva hay cinco **guerreros de élite drows** reteniendo a once crías de trogloditas (no combatientes Pequeños) a punta de espada. Un **mago drow** llamado Tsabdrar Do'ett está pensando qué hacer con ellos.

**Cajas.** En el extremo sur de la caverna se sitúan cajas de madera de zurkh medio llenas de cadenas de hierro y grilletes.

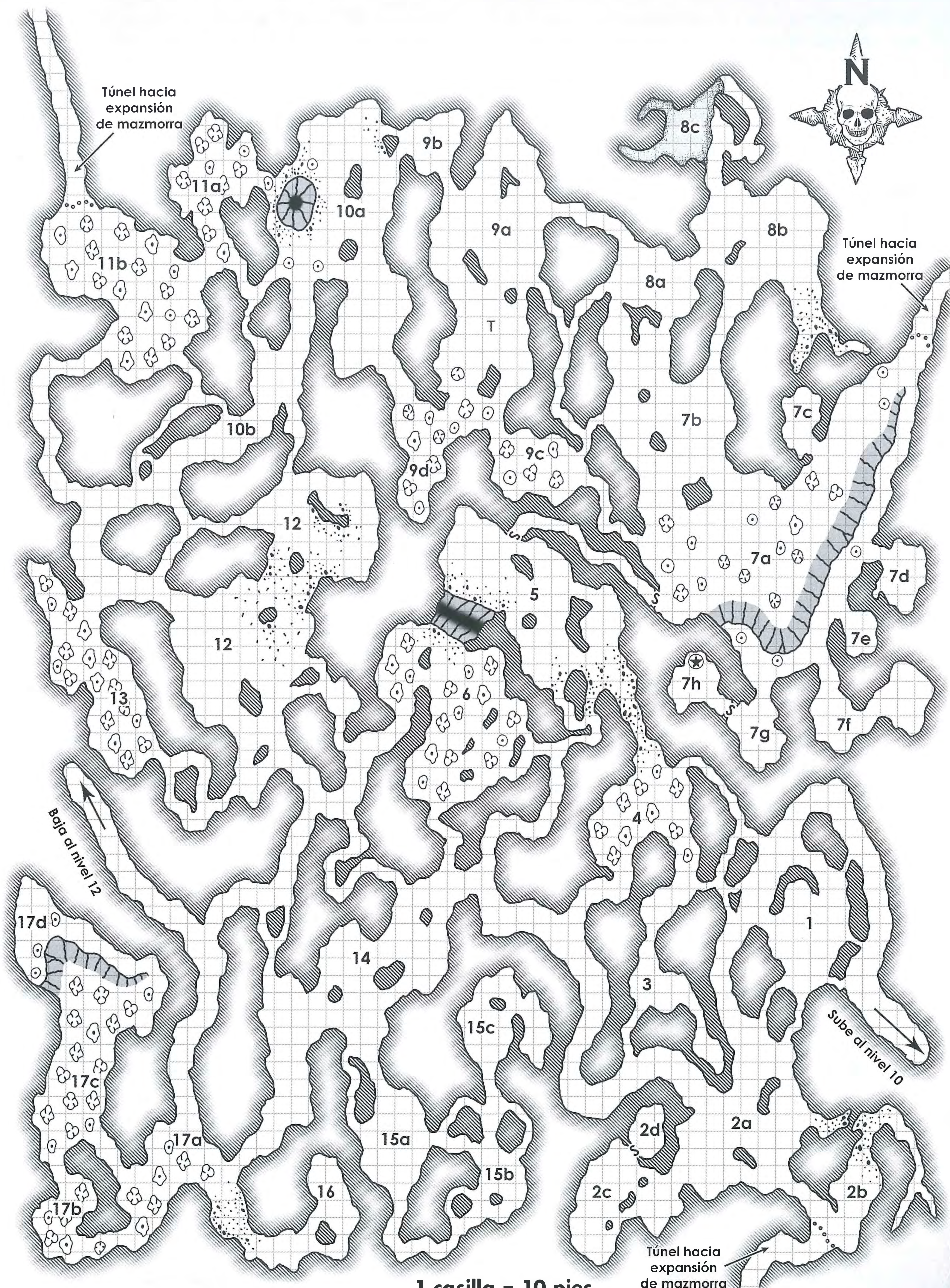
**Puerta secreta.** Una línea en la pared de roca revela una puerta secreta giratoria cubierta con aceitosas secreciones trogloditas. Cualquier cosa que toque la grasienta puerta adquiere el hedor levemente repulsivo de los trogloditas durante 1 hora (o hasta que se lave). El olor no es tan fuerte como el atributo de Hedor del troglodita y no impone condiciones a quienes lo perciben.

El mago drow está considerando matar a las crías de troglodita porque son demasiado pequeñas para ser encadenadas. Se inclina por hacerlo y, de hecho, solo la intromisión de los personajes retendrá su mano. Tsabdrar tiene las llaves que abren los grilletes almacenados en esta sala, así como los de los trogloditas situados en la zona 2a.

Los drows investigan cualquier escándalo producido en la zona 2a y atacan a los intrusos que parezcan estar ayudando o influyendo en los trogloditas. Si los aventureros no lo están haciendo (o si son capaces de negociar el fin de la hostilidad inicial), los drows estarán dispuestos a tratar con ellos. Explican que un behir ha estado arrasando este nivel, matando a todas las criaturas con las que se topa. Si los personajes derrotan a esta bestia (y eliminan a cualquier drow de la casa Freth que encuentren en su camino), Tsabdrar promete que la casa Auvryndar les dejará quedarse el tesoro de la criatura, y perdonará la vida de las crías trogloditas. Superar una prueba de Sabiduría (Perspicacia) CD 15 confirma que ambas declaraciones son falsas.

**Tesoro.** Cada drow lleva un escarabeo de obsidiana grabado con la insignia de la casa Auvryndar (25 po). Tsabdrar porta también un fino libro de conjuros encuadernado en cuero que contiene los conjuros que ha preparado.





1 casilla = 10 pies

MAPA 11: TÚNELES DE LOS TROGLODITAS



## 2D. TESORO DE LOS TROGLODITAS

Esta cueva posee repisas naturales donde se alinean los cráneos de antiguos líderes trogloditas.

**Tesoro.** Apiladas en el suelo y a simple vista están las riquezas de los trogloditas: 920 po, una espada larga de plata y tres orbes de amatista (750 po cada uno).

## 3. GNOMO HAMBRIENTO

**Cadáveres.** Hay ocho cadáveres drows extendidos como muñecos de trapo a lo largo del suelo de esta caverna de 10 pies de altura.

**Troll en forma de gnomo.** Un gnomo de las profundidades desnudo, sin pelo y de piel gris roe uno de los cadáveres, pero en realidad se trata de un **troll** llamado Xlorp transformado por las runas de la zona 11b.

En su forma actual, el troll usa el perfil de un **gnomo de las profundidades (svirfneblin)** sin armadura (CA 12). Es una criatura caótica malvada que solo habla gigante. Un conjuro de *disipar magia* lanzado con éxito sobre este (CD 19) le devuelve su aspecto original. Xlorp también lo recupera cuando su forma de gnomo queda reducida a 0 puntos de golpe. Como troll posee todos sus puntos de golpe, pero el daño excedente del ataque que causó la transformación se transfiere a esa forma.

Xlorp sigue a los aventureros si le dan comida y, además, lucha junto a ellos siempre y cuando esté feliz y alimentado. Si el troll es maltratado de algún modo, se volverá loco y atacará a todos.

Los drows fueron asesinados por el behir. Un personaje que examine los cuerpos y supere una prueba de Sabiduría (Medicina) CD 10 descubrirá que cuatro de ellos están cubiertos de señales de quemaduras como las que causarían impactos de rayo, que tres fueron despedazados por grandes garras y que el último fue aplastado hasta la muerte (víctima de los anillos del behir).

## 4. EXTREMIDADES REPUGNANTES

**Formaciones rocosas.** El área está llena de estalactitas y estalagmitas.

**Extremidades verrugosas.** Seis extremidades de troll cortadas (cinco brazos y una pierna) y una cabeza de troll decapitada yacen en charcos de sangre oscura y pegajosa en el suelo.

**Rastro sangriento.** Un rastro de garras grandes y sangrientas serpentea alrededor de las estalactitas del techo y luego va hacia el suroeste.

Cuando los aventureros atraviesan esta zona, las extremidades se contraen a medida que cobran vida y atacan, tal y como se describe en el apartado “Variante: miembros repugnantes” de la entrada “Troll” del *Monster Manual*. Cualquier personaje que supere una prueba de Sabiduría (Medicina) CD 10 se da cuenta de que las partes del cuerpo pertenecen a tres trolls diferentes, que fueron desmembrados y parcialmente devorados por el behir. Las huellas en el techo son suyas y desaparecen a medio camino de la zona 14.

## 5. “TROLEANDO” A LOS TROGLODITAS

**Techo.** La altura de este techo varía de 15 a 30 pies.

**Batalla.** Un troll de cinco brazos lucha con seis **trogloditas** en la parte noroeste de la cueva.

**Sima.** El borde sudoeste de la caverna limita con una sima de 30 pies de profundidad sin nada en su interior.

**Puerta secreta.** En la pared norte hay una puerta secreta que gira sobre un eje central. Esta puede verse automáticamente desde el interior del túnel.

Si los aventureros observan cómo se desarrolla la batalla entre los trogloditas y el troll, considera que en cada asalto muere un troglodita, mientras que los puntos de golpe del troll no disminuyen gracias a su atributo de Regeneración. Si los personajes acuden en ayuda de los trogloditas, estos se retiran del combate en su siguiente turno, temerosos, y huyen por la puerta secreta para retirarse a la zona 7a, dejando que los aventureros se enfrenten al troll por su cuenta.

El troll mutado tiene un par de brazos extra que le salen del pecho y un quinto brazo que le crece de la espalda. Ha superado la tirada de salvación contra el hedor de los trogloditas y tiene el perfil de un **troll** normal, con los siguientes cambios:

- Posee 44 puntos de golpe cuando llegan los personajes por primera vez.
- Hace tres ataques de garra adicionales como parte de su acción de ataque múltiple.

En su condición de herido, el troll tiene un valor de desafío de 6 (2.300 PX). Si recupera todos sus puntos de golpe, este asciende a 8 (3.900 PX).

## 6. CUEVA DE LOS PERFORADORES

Esta caverna está llena de estalagmitas y estalactitas y, entre estas últimas, hay escondidos veintiséis **perforadores**. Un perforador cae sobre cualquier criatura que termine su turno en la gruta hasta que hayan caído todos los perforadores.

Al norte de la caverna se ubica una gran sima de 30 pies de profundidad sin nada en su interior y más allá de ella se encuentra la zona 5.

## 7. GUARIDA TROGLODITA

El último clan libre de trogloditas habita estas cuevas. Sus miembros viven temiendo por igual al behir, a los trolls y a los drows. Los aventureros son percibidos como una amenaza más hasta que demuestren lo contrario. Los personajes que no hablen troglodita y no tengan acceso a un conjuro de *don de lenguas* o a otro efecto mágico parecido pueden recurrir a gestos, dibujos u otros métodos primitivos para comunicarse con los trogloditas a un nivel rudimentario. Transmitir un mensaje de esta manera requiere superar una prueba de Carisma (Interpretación) CD 15.

### 7A. TROGLODITAS LISTOS PARA EL COMBATE

**Techo.** Las estalactitas salpican el techo, que se extiende desde los 30 pies de altura en el norte hasta los 50 pies en el sur.

**Suelo.** El suelo de esta caverna es lodoso y desigual.

**Trogloditas.** Dieciocho **trogloditas** adultos se esconden detrás de las estalagmitas desperdigadas. Añade a ese número el de los que huyeran desde la zona 5 o desde la zona 2.

**Saliente.** Una pendiente de piedra a lo largo del lado este de la cueva asciende hasta un prolongado saliente en el sur. Esta cornisa natural está a 20 pies del suelo de la gruta y cuatro túneles salen de ella. Un ardiente resplandor brota del corredor que conduce a la zona 7d (consulta esa zona para obtener más detalles).

**Puerta secreta.** En la esquina suroeste de la caverna se sitúa una puerta secreta que gira sobre un eje central. Esta puede verse automáticamente desde el interior del túnel.



Los trogloditas están preparándose para otro ataque drow desde el norte. El actual líder del clan es un varón con 20 puntos de golpe llamado Kol'daan. Lleva una espada de entrenamiento de madera y puede reemplazar cada uno de sus ataques de garra por un ataque de espada, infligiendo 4 (1d4 + 2) de daño contundente por impacto. Tanto luchando como negociando, Kol'daan es propenso a hacer posturas heroicas con su arma y a dar discursos inspiradores en troglodita.

## 7B. CAMPO DE BATALLA

El suelo de esta húmeda caverna está cubierto con los cadáveres de veintiún trogloditas y nueve drows, todos rodeados de charcos de sangre pegajosa y en diferentes estados de descomposición (lo que sugiere que aquí hubo más de una batalla). Los trogloditas fueron derribados por armas drows, mientras que los elfos oscuros fueron despedazados por los dientes y garras de aquellos. Algunos cuerpos de los drows están a medio devorar.

## 7C. TROGLODITAS HERIDOS

Cuatro **trogloditas** adultos ocupan este lado de la cueva. Uno está en perfecto estado y protege a los otros tres, que están heridos (a cada uno le quedan 1d6 puntos de golpe). Si los personajes ofrecen curación mágica a todos los trogloditas heridos y se corre la voz, estos obtendrán ventaja en las pruebas de Carisma que realicen a posteriori para influir en cualquier troglodita de la zona 7.

## 7D. GRANJA DE ESCARABAJOS DE FUEGO

Un ardiente resplandor emana de esta caverna. Aquí viven seis **escarabajos de fuego gigantes** vigilados por un **troglo-dita** con una vara de 10 pies. El clan se ha ocupado de criar estos animales para alimentarse desde que fue arrinconado por los drows.

## 7E. FORMACIÓN HALASTER

Siglos de sedimentos goteando han creado una formación rocosa en la pared del fondo de esta gruta que se parece a la cara de Halaster Blackcloak. Los trogloditas han dejado pequeñas ofrendas alrededor del lugar, incluyendo media docena de bolas de guano de murciélago, una guirnalda de intestinos drow y una daga fangosa de hoja curva.

**Tesoro.** La daga fangosa es una *daga de la ponzoña*, pero los trogloditas desconocen su naturaleza mágica.

## 7F. GUARDERÍA TROGLODITA

Cuatro **trogloditas** adultos cuidan a veintidós crías (no combatientes Pequeños) en esta zona. Dos de los adultos montan guardia en la cueva de delante, mientras que los otros dos alimentan a los retoños y juegan con ellos en la caverna del fondo.

## 7G. CUEVA DEL CACIQUE

El último cacique troglodita fue asesinado por los drows hace algún tiempo, quedando Kol'daan al cargo. En su gruta ahora acechan tres viejos **trogloditas** desdentados, cada uno con 8 puntos de golpe y sin ataque de mordisco. Estos malvados ancianos sirvieron como consejeros del cacique anterior, pero Kol'daan cree que son débiles y no quiere tener nada que ver con ellos. Luchan solo en defensa propia y cada uno tiene un valor de desafío de 1/8 (25 PX).

**Puerta secreta.** Hay una puerta secreta en la pared noroeste de esta caverna. Los viejos trogloditas no revelarán su ubicación y profieren insultos a cualquiera que se atreva a abrirla.

## 7H. BENDITO LAOGZED

Esta cueva húmeda contiene una escultura de barro de 5 pies de altura y 8 pies de diámetro de una criatura repugnante que combina los rasgos de un sapo demoníaco y un lagarto. Cualquier personaje con el trasfondo adecuado o que supere una prueba de Inteligencia (Religión) CD 15 reconocerá que la estatua representa al dios-demonio Laogzed, adorado por muchos trogloditas.

**Tesoro.** Destrozar la escultura de lodo de Laogzed deja al descubierto cincuenta gemas de malaquita (10 po cada una).

## 8. FRONTERA ILUSORIA

Los drows de la casa Freth han aprendido por las malas que los trogloditas de la zona 7 son demasiado resistentes y obstinados para ser conquistados fácilmente. Orl Telenna, un **magos drow**, ha recibido la misión de conservar estas cavernas hasta que lleguen los refuerzos. Usando los recursos a su disposición, Orl ha creado ilusiones diseñadas para desanimar a los trogloditas de entrar en esta área. Como parte de esta táctica, tiene preparado los conjuros de *terreno alucinatorio* en lugar de *tentáculos negros de Evard*, *apariencia* en vez de *nube aniquiladora* y *truco de la cuerda* en lugar de *alterar el propio aspecto*.

### 8A. CALLEJÓN SIN SALIDA FALSO

Gracias al conjuro de *terreno alucinatorio* de Orl, esta cueva de 20 pies de altura parece estar completamente cubierta de un charco de ácido burbujeante. El olor cáustico de este líquido parece real a cualquier criatura que se acerque a esta zona, pero el contacto con él no causa daño. Un conjuro de *disipar magia* lanzado con éxito (CD 14) puede eliminar esta ilusión, aunque Orl renueva el conjuro cada día.

### 8B. CAMPAMENTO FALSO

Orl ha creado un campamento falso en un área cuadrada de 30 pies de lado en mitad de esta caverna llena de escombros. Este parece una tranquila reunión de nueve magos y guerreros drows bien armados que se comunican entre sí mediante el lenguaje de signos. La realidad es que los elfos oscuros son nueve trogloditas **zombis** creados mediante *animar a los muertos* y disfrazados con un conjuro de *apariencia*.

### 8C. CUEVA DE ORL

**Agua.** El agua dulce se filtra en esta gruta desde las grietas de los túneles sin salida al oeste, formando un remanso de 5 pies de profundidad sobre buena parte del suelo.

**Campamento.** Hay un tosco campamento en un recoveco del sureste.

El nicho contiene una manta, un barril de vino de hongos y un morral hecho de seda de araña que alberga raciones para 10 días y el libro de conjuros de Orl (mira "Tesoro" a continuación). El mago pasa aquí la mayor parte del tiempo, pero está atento a posibles problemas y sale de vez en cuando para comprobar la zona 8b.

Las órdenes de Orl no incluyen luchar en solitario con trogloditas o con aventureros bien armados. Si descubre a alguna criatura aproximándose, lanza un conjuro de *truco de la cuerda*, sube al espacio extradimensional creado por este y tira de la cuerda. Se esconde así durante 10 minutos antes de asomar la cabeza para ver si los intrusos se han ido. Si no tiene tiempo para esta maniobra, lanza un conjuro de *invisibilidad mejorada* y se retira a la zona 9b.

**Tesoro.** El libro de conjuros de Orl contiene los habituales de un mago drow más *animar a los muertos*, *apariencia*, *terreno alucinatorio* y *truco de la cuerda*.



## 9. CUEVAS EN DISPUTA

Los drows de la casa Freth mantienen un tímido control sobre estas cavernas. Sus defensas son desafiadas a diario por trogloditas, trolls e infiltrados leales a la casa Auvryndar.

### 9A. AMENAZAS OCULTAS

**Centinelas.** Hay dos **guerreros de élite drow** escondidos detrás de una columna de piedra natural al norte.

**Devorador de cadáveres.** La cueva está llena de cadáveres podridos (veinte trogloditas, nueve drows y cinco arañas gigantes). En el centro de la misma se encuentra un gordo **troll** (marcado con una T en el mapa) permanentemente invisible gracias a la magia de Halaster dándose un banquete con el cadáver de una araña.

Los drows, Eilthymmar y Zaztorrl, sirven a la casa Freth. Han estado vigilando a la criatura invisible, pero no están seguros de qué hacer con él. Si resultan amenazados se retirarán a la zona 12 (a través de las zonas 9b, 10a y 10b).

La lealtad de Zaztorrl a la casa Freth es incierta, resultado de una serie de tareas insulsas que han hecho que se sienta menospreciado y desdenoso. Si los aventureros lo capturan o arrinconan, este se ofrecerá a llevarlos a la fortaleza de la casa Freth en el nivel 12 a cambio de su libertad. Si lo tratan con respeto, Zaztorrl podría incluso trabar amistad con los personajes y ayudarlos en combate.

Lanzar con éxito un conjuro de *disipar magia* (CD 18) sobre el troll lo vuelve visible durante 1 minuto. Este ataca a toda criatura que vea, pero se retira a la zona 10a (a través de la 9d) la primera vez que sufra daño de ácido o de fuego.

### 9B. BASE DE OPERACIONES DROW

Esta caverna de 20 pies de altura se usa como base de operaciones para las incursiones de la casa Freth en territorio troglodita. Por este lugar rondan seis **drows** leales a dicha casa (cuatro féminas y dos varones) y cuatro **demonios de las sombras**. Los elfos oscuros y sus aliados demoníacos planean someter a los trogloditas de la zona 7a y no esperan tener que hacer frente a aventureros. Si caen cuatro de los drows, los supervivientes usarán conjuros de *oscuridad* para cubrir su retirada a la zona 13.

### 9C. LA FARSA DEL LACERO

Los drows y los trogloditas evitan esta gruta porque piensan que aquí vive un lacero, pero la criatura es una ilusión creada por Halaster.

Los aventureros que puedan ver dentro de esta oscura cueva detectan que la estalagmita más al norte tiene un ojo deslumbrante, una boca llena de colmillos y seis zarcillos ondulantes. Un conjuro de *detectar magia* revela un aura mágica de ilusión alrededor de la estalagmita y, además, superar una prueba de Inteligencia (Investigación) CD 15 confirma que el “lacero” es una ilusión silenciosa sobre una estalagmita ordinaria. Un conjuro de *disipar magia* lanzado con éxito sobre la estalagmita (CD 15) termina con la ilusión, que ni ataca ni reacciona a nada. Cualquier ataque o efecto dirigido contra el lacero termina teniendo como objetivo la estalagmita, que posee CA 17, 120 puntos de golpe e inmunidad al daño psíquico y de veneno. Un personaje que vea sufrir daño al lacero daño puede repetir la prueba de Inteligencia (Investigación) para discernir que es una ilusión.

### 9D. ESTALAGMITAS

Esta caverna de 20 pies de altura no tiene más que un bosque de estalagmitas.

## 10. TÚNELES TROLLS

Los drows patrullan estas zonas con frecuencia, siempre en busca de los trolls que acechan por aquí.

### 10A. HOYO

Esta cueva de 30 pies de altura está llena de ecos del agua que gotea de las estalactitas, así como del aleteo de trece **estirges** que viven en un hoyo de 30 pies de profundidad que hay al oeste. Estas criaturas atacan a cualquiera que las moleste.

### 10B. ARTERIA PRINCIPAL

Un **troll** mutado se alimenta de un cadáver drow desmembrado en este corredor de 10 pies de altura. La criatura es un espécimen corpulento cubierto de forúnculos verdes. Siempre que sufra daño tira un d6. Con un 5 o 6, uno de sus forúnculos estalla, liberando un **enjambre de insectos (avispas)** que llena un espacio aleatorio en un radio de 5 pies del troll. El enjambre actúa en su propio orden de iniciativa y ataca a la criatura más cercana que no sea un troll. Si este muere, la criatura deja de liberar enjambres.

## 11. BOSQUE DE PIEDRA

Estas cavernas de 20 pies de altura están llenas de estalagmitas, estalactitas y otras formaciones rocosas, proporcionando a esta zona el aspecto de un espeso bosque pétreo.

### 11A. PUERTA VERTICAL AL NIVEL 8

Entre las alineaciones rocosas hay un portal exento (mira “Portal” en la página 12) formado por un par de estalagmitas de 10 pies de altura talladas para recrear unas serpientes de piedra gigantes enroscadas alrededor. Las puntas de las estalagmitas han sido cortadas para colocar un dintel de piedra encima. En él han cincelado las palabras “PONTE LA CORONA DE CRISTAL” en enano. Las reglas de este portal son las siguientes:

- Si una criatura lleva puesta la corona de cristal del rey Melair (nivel 6, zona 11d) a menos de 5 pies del portal, este se abre.
- Los aventureros deben ser de nivel 10 o superior para pasar (consulta “Jhesiyra Kestellharp”, en la página 10). La primera criatura en atravesarlo activa una runa antigua (mira “Runas antiguas”, en la página 12).
- Cualquier criatura que cruce el portal aparece en el espacio desocupado más cercano junto al portal idéntico ubicado en la zona 18b del nivel 8.

### 11B. CAVERNA ALTERATROLLS

**Estalagmitas.** Esta cueva de 20 pies de altura contiene diez estalagmitas que han sido retorcidas por la magia del Mago Loco para que cada una tenga un ligero parecido con Halaster: un viejo mago con una túnica cubierta de ojos sin párpados y el rostro congelado en un grito enloquecido.

**Runas resplandecientes.** Una runa brillante flota sobre cada una de las estalagmitas.

Un personaje que supere una prueba de Inteligencia (Conocimiento arcano) CD 15 reconoce que dichas runas representan la escuela de transmutación.

Un conjuro de *detectar magia* revela un aura mágica de transmutación alrededor de cada estalagmita. La magia de las runas no supone ningún peligro para los aventureros, pero causa extrañas y permanentes transformaciones en cualquier troll que se pasee por esta zona. Por ejemplo,



podría desarrollar otra cabeza o tentáculos u obtener algún tipo de habilidad o aura mágica. El lanzamiento de un conjuro de *disipar magia* sobre una runa hace que desaparezca (y que su estalagmita correspondiente explote). Todas las criaturas que se encuentren a 20 pies o menos de la estalagmita explosiva deberán hacer una tirada de salvación de Destreza CD 15. Sufrirán 22 (4d10) de daño contundente si la fallan o la mitad si tienen éxito.

Si los personajes permanecen aquí, un portal mágico podría abrirse el tiempo suficiente para expulsar 1d4 + 2 **trolls** y el mismo número de gallinas. Los trolls se ponen a perseguirlas inmediatamente... o a cualquier otra fuente visible de alimento.

## 12. BATALLA DROW

Los aventureros que se acerquen por primera vez a esta caverna de 50 pies de altura escuchan el fragor de una batalla.

**Demonios.** En la sección más angosta entre las mitades norte y sur de la cueva luchan dos **chasmes** contra un **hezrou**. Las tres criaturas demoníacas brillan.

**Drows.** Dos grupos opuestos de drows se pelean entre sí con conjuros y virotes de ballesta, ignorando a los demonios. Hay diez elfos oscuros diseminados al norte de los demonios y otros dieciséis al sur.

**Cadáveres.** Los cuerpos de cincuenta drows y veinte trogloditas cubren el campo de batalla sobre charcos de icor de demonio. Su equipo es irrecuperable.

La caverna es el lugar de una acalorada batalla entre la casa Freth (al norte) y la casa Auvryndar (al sur). Las fuerzas de la primera son nueve **drows** varones liderados por un **mago drow** llamado Spirreth Dalambra, mientras que las de la segunda están compuestas por quince **drows** (doce féminas y tres varones) liderados por una **sacerdotisa drow de Lolth** llamada Shindreer Argonrae.

Los chasmes son agentes de la casa Freth y el hezrou un servidor de la casa Auvryndar. Los tres demonios están resaltados con conjuros de *fuego feérico* lanzados por los drows del bando contrario.

Los personajes que se pongan del lado de una de las casas se convierten en objetivos de la contraria. Si los aventureros se alían con la vencedora, el líder drow victorioso se reúne con ellos para averiguar qué esperan a cambio (mira más adelante). En el caso de que terminen en el bando perdedor, los drows no les mostrarán piedad.

Si los personajes se mantienen fuera del combate, las fuerzas de ambos bandos van menguando lentamente hasta que el hezrou termina derrotando a los chasmes. Spirreth, el mago drow, escapa usando *invisibilidad mejorada*, dejando que sus fuerzas mueran combatiendo a este demonio. Ha gastado todos sus espacios de conjuro y debe beber una poción (consulta “Tesoro” a continuación) para restaurar sus puntos de golpe perdidos. Si escapa, Spirreth trata de esconderse y descansar en la zona 13. Al hezrou le quedan 72 puntos de golpe al final de la pelea y Shindreer no ha lanzado ninguno de sus conjuros. Ella utiliza su magia curativa para devolver toda la salud al demonio lo más rápido posible. La fuerza de combate superviviente de la casa Auvryndar consiste en seis **drows** féminas que son sanadas por el conjuro de *curar heridas en masa* de la sacerdotisa.

### SPIRRETH DALAMBRA

Spirreth se vio obligado a asumir el mando de las men-  
guantes fuerzas de la casa Freth en este nivel después  
de que su superior, Beranica Freth, fuera asesinada por

demonios. El trabajo de Spirreth era proteger y servir a la drow caída, así que ahora se enfrenta a la incómoda tarea de informar de su muerte a su hermana mayor, Erelal Freth, en el nivel 12.

Si los aventureros ayudan a Spirreth a vencer las fuerzas de la casa Auvryndar (o si lo acorralan y capturan), este se ofrece astutamente para facilitar una audiencia con Erelal Freth, comandante de la fortaleza de la casa Freth en el nivel 12. Spirreth declara que Erelal querrá recompensarlos por su heroísmo (o negociar su liberación), pero su oferta no es más que un truco desesperado para complacer a sus superiores, que los personajes sabrán identificar mediante una tirada enfrentada de su Sabiduría (Perspicacia) contra el Carisma (Engaño) de Spirreth. La verdad es que el drow espera entregar a los aventureros a Erelal Freth para luego hacerlos pasar por los asesinos de Beranica.

**Tesoro.** El libro de conjuros de Spirreth contiene todos los conjuros que ha preparado más *corona de la locura*, *flecha ácida de Melf*, *recado* y *terror*. Prendido a su capa porta un escarabeo de obsidiana con la insignia de la casa Freth grabada (25 po). Guardado en una bolsa especial en su cinturón lleva en un vial transparente de cristal (5 po) con una *poción de sanación suprema*.

### SHINDREER ARGONRAE

Shindreer es una poderosa integrante de una pequeña casa drow que ha comprometido su fuerza a la gran causa de la casa Auvryndar. Sin embargo, también considera a Vlonwelv Auvryndar su mortal enemiga y tiene planes para destituirla, revirtiendo así la relación de vasallaje entre las casas Auvryndar y Argonrae.

Completamente consciente de las ambiciones de su rival, Vlonwelv envió a Shindreer a la vanguardia del creciente conflicto con la casa Freth. La drow contaba con que sus enemigos de esta casa se ocuparían de Shindreer por ella, pero la sacerdotisa ha demostrado ser más difícil de eliminar de lo que creía.

Si los personajes mataron a Vlonwelv en el nivel 10 y comparten esta información con Shindreer, esta se enfurece por haberla privado de ese placer y les ataca.

**Tesoro.** Shindreer lleva guantes de seda de araña con heliotropos cosidos (750 po por el par) y un símbolo sagrado de plata de Lolth (25 po). En el mango de su flagelo tiene tallado un escarabeo de obsidiana grabado con la insignia de la casa Argonrae (25 po).

## 13. REFUGIO DE LA CASA FRETH

Entre las estalactitas y estalagmitas que llenan esta caverna de 30 pies de altura hay tejidas unas gruesas cortinas de telaraña. A menos que se corten o se quemén, estas crean un verdadero laberinto y reducen la visibilidad en la cueva a 10 pies. También atrapan murciélagos, lagartos y estirges, muchos de los cuales siguen vivos y chillando.

En el extremo norte de la gruta, escondido detrás de una estalagmita, se encuentra un alijo de suministros que los exploradores de la casa Freth dejaron aquí. Los pertrechos incluyen un barril de vino de hongos, 20 días de raciones (cecina y musgo) en una bolsa de piel de lagarto y un calabacino sellado que contiene 20 aplicaciones de veneno drow (consulta “Venenos” en el capítulo 8 del *Dungeon Master's Guide*).



## 14. PUESTO DE GUARDIA DE AUVRYNDAR

**Techo.** El techo y el suelo de esta área son desiguales, ya que la distancia entre ellos varía de 20 a 40 pies. Tres columnas naturales de piedra sostienen la gruta.

**Exploradoras.** Dos **guerreras de élite drows** (llamadas Akora y Danafay) están montadas en **lagartos gigantes** cerca del centro de la caverna.

Las elfas oscuras atacan a la primera señal de intrusos. Sus lagartos están equipados con sillas de montar, riendas y estribos y poseen el atributo Tregar cual Arácnido (consulta la sección “Variante: atributos de los lagartos gigantes” en el apéndice A del *Monster Manual*). Las drows llevan a los lagartos por las paredes para que puedan ver mejor a los personajes a medida que se acercan. Si estos se desvían hacia la zona 12 desde aquí, Akora y Danafay intentan llegar antes para advertir a Shindreer.

**Tesoro.** Cada drow lleva un escarabeo de obsidiana grabado con la insignia de la casa Auvryndar (25 po).

## 15. CUEVAS DESPEJADAS

Aquí vivieron trogloditas en el pasado, pero la mayoría fueron capturados por drows o devorados por el behir y los trolls.

### 15A. GUARIDA REPUGNANTE

Esta caverna de 20 pies de altura que una vez fue una guarida troglodita está llena de porquería. Sus habitantes dejaron las paredes cubiertas de fétidas y oleosas secreciones.

### 15B. TROLL DE PIEDRA

Un **troll** mutado está buscando comestibles entre montones de basura troglodita. Parece un troll normal, pero tiene un rasgo peculiar. Tira un d6 al comienzo de cada uno de sus turnos: con un 1, la criatura se convierte en piedra y queda petrificada hasta el comienzo de su siguiente turno. Lanzar un conjuro de *restablecimiento mayor* sobre el troll lo librará de este mal mágico.

### 15C. GUARDERÍA VACÍA

En el pasado los trogloditas criaron a sus crías aquí. Ahora el suelo está cubierto de huesos de alimañas.

## 16. PORTAL DE ARCO AL NIVEL 7

Incrustado en la pared norte de esta cueva de 10 pies de altura hay un arco de piedra. En su clave han tallado la imagen de una mano sujetando una antorcha encendida. Este es uno de los portales mágicos de Halaster (mira “Portales”, en la página 12). Sus reglas son las siguientes:

- Si se lleva una antorcha encendida a 5 pies del arco o menos, el portal se abre durante 1 minuto.
- Los aventureros deben ser de nivel 9 o superior para pasar (consulta “Jhesiyra Kestellharp”, en la página 10). La primera criatura en atravesarlo activa una runa anti-gua (mira “Runas antiguas”, en la página 12).
- Cualquier criatura que cruce el portal aparece en la zona 29 del nivel 7, en el espacio desocupado más cercano al portal idéntico ubicado allí.

## 17. GUARIDA DEL BEHIR

El suelo de la guarida mohosa del behir está cubierto de huesos fracturados que crujen bajo los pies. Las criaturas que caminen por este lugar tienen desventaja en las pruebas de Destreza (Sigilo) realizadas para moverse en silencio a través de estas cuevas.

## 17A. LAS FAUCES

**Formaciones rocosas.** Afiladas estalagmitas y estalactitas llenan esta gruta de 40 pies de altura, dándole el aspecto de unas colmilludas fauces. Murciélagos inofensivos revolotean entre las estalactitas.

**Destello de relámpagos.** Si el behir está en la zona 17c, surgen destellos esporádicos de luz blancoazulada en el túnel que conduce a esa área, acompañados de un ruido chisporroteante.

## 17B. DROW APLASTADO

El cadáver medio devorado de un drow varón recientemente asesinado se apoya contra la estalagmita de la entrada norte de esta cueva de 30 pies de altura. Su pecho está hundido por el pisotón del behir.

## 17C. BEHIR

El **behir** acecha en esta caverna de 50 pies de altura, con su musculoso cuerpo serpenteante hilvanado entre las estalagmitas. Las cicatrices que recorren su piel tienen forma de runas arcanas, pues fueron grabadas por Halaster. Estas otorgan a la criatura las siguientes acciones legendarias.

### ACCIONES LEGENDARIAS

El behir puede llevar a cabo 3 acciones legendarias, a elegir entre las opciones presentadas a continuación. Solo puede utilizar una acción legendaria a la vez, y siempre debe hacerlo al final del turno de otra criatura. El behir recupera las acciones legendarias gastadas al comienzo de su turno. Su aptitud mágica es el Carisma (salvación de conjuros CD 13).

**Magia menor.** El behir lanza *rociada de color* o *dormir* sin necesidad de componentes.

**Magia mayor (gasta 2 acciones).** El behir lanza *invisibilidad* o *paso brumoso* sin necesidad de componentes.

## 17D. TESORO DEL BEHIR

Este saliente se encuentra a 30 pies por encima del suelo de la zona 17c y 20 pies por debajo del techo de la caverna. El behir ha formado aquí un nido de huesos adornado con monedas y gemas brillantes.

**Tesoro.** El tesoro de la criatura incluye 6.700 po, 4.100 pp, un broche de escorpión de oro y ónice (250 po), una caja de música de plata de diseño élfico (1.000 po) y un *yelmo temible*. Este último es un objeto maravilloso común hecho de acero que vuelve los ojos de su portador de un rojo brillante.

## CONCLUSIÓN

Las casas Auvryndar y Freth seguirán mandando fuerzas a este nivel hasta que sus fortalezas resulten destruidas (en los niveles 10 y 12, respectivamente). Además de con drows, los aventureros podrían encontrarse luchando con los demonios enviados por aquellos para destruir al behir. Los drows que consigan matarlo llevan su tesoro a su fortaleza.

Si los aventureros eliminan al behir, neutralizan a los trolls y asestan golpes importantes a la casa Freth y a la casa Auvryndar en este nivel, los trogloditas aumentarán su fuerza y su número. Incluso si estos últimos resultaran igualmente eliminados, nuevos clanes llegarán aquí desde otros lugares de Undermountain. Envalentonados por la ausencia de enemigos, los trogloditas que recuperen el control de sus antiguas guaridas se volverán hostiles hacia todas las demás criaturas, obviando treguas pasadas.





## NIVEL 12: NIVEL DEL LABERINTO

**E**L NIVEL DEL LABERINTO ESTÁ DISEÑADO para cuatro personajes de nivel 12. Los aventureros que derroten a los monstruos de este nivel deberían conseguir suficientes PX como para quedarse a medio camino del nivel 13.

### ¿QUÉ HABITA AQUÍ?

Este nivel es un campo de batalla entre los drows de la casa Freth y una tribu de minotauros. Estos últimos dominan un laberinto de túneles plagados de efectos mágicos y trampas, mientras que los primeros ocupan las cuevas alrededor de una elegante fortaleza llamada el castillo de Spiderwatch, una base de operaciones desde donde la casa Freth pretende conquistar Undermountain.

Las hostilidades entre los drows y los minotauros han disminuido recientemente a causa de las devastadoras pérdidas en ambos bandos. Drivvin Freth, un archimago drow, espera aprovechar este respiro en beneficio de su casa para convocar a un demonio goristro que obligará a los minotauros a someterse al control de la casa Freth.

### CASA FRETH

Desde su oscuro bastión, los líderes de la casa se esfuerzan por impedir a sus enemigos (la casa Auvryndar; consulta el nivel 10) conquistar los Túneles de los Trogloditas (nivel 11). Erelal Freth, una sacerdotisa drow de Lolth, lidera esta operación, con su hermano mayor Drivvin trabajando a su lado.

Erelal se ha comunicado con Lolth y cree que la clave para asegurar los Túneles de los Trogloditas comienza con la capitulación de los minotauros del Nivel del Laberinto. Una vez que estén al servicio de la casa Freth, los drows los utilizarán para limpiar y asegurar el nivel 11. Con este fin, Drivvin está

diseñando un ritual para invocar y controlar un demonio goristro, al que pretende hacer pasar por Bafomet, el señor demoníaco de los minotauros, para ganarse la obediencia de estos. Sin embargo, el drow se ha dado cuenta hace poco de que su conocimiento arcano no basta para perfeccionar el ritual y teme admitir su ineptitud ante su hermana.

La naturaleza de la asociación que tuvieran los aventureros con la casa Auvryndar podría afectar la forma en que son percibidos por los miembros de la casa Freth. Si los personajes colaboraron con la casa Auvryndar y los líderes de la casa Freth tienen conocimiento de ello, es probable que todos los encuentros futuros con los integrantes de esta casa sean hostiles.

### EMISARIOS DE SHADOWDUSK

Dos miembros de bajo rango de la familia Shadowdusk (mira el nivel 22) alcanzaron el castillo de Spiderwatch hace unos días afirmando ser emisarios de la Fortaleza de Shadowdusk con intención de aliarse con la casa Freth. Erelal Freth ha agasajado y halagado a Tendra Nightblade y Maleen Shadowdusk desde que llegaron, pues la sacerdotisa drow reconoce el beneficio potencial de una alianza, aunque también está tratando de determinar si la Fortaleza de Shadowdusk ha hecho propuestas similares a la casa Auvryndar.

Lo que Erelal no sabe es que la Fortaleza de Shadowdusk no está interesada en una asociación, sino que Tendra y Maleen han venido al Nivel del Laberinto por una misión secreta. Por una deuda con Halaster Blackcloak, los Shadowdusk han recibido la orden de convencer a Drivvin Freth de que acepte el tutelaje del Mago Loco. Así, le han informado en secreto del interés de Halaster y de su oferta para ayudarlo a perfeccionar el ritual que atará al goristro al servicio de la casa Freth. Ahora esperan la respuesta de Drivvin mientras hacen todo lo posible para asegurarse de que toma la decisión “correcta”.



## MINOTAUROS

Veintitrés minotauros habitan la mitad sur del Nivel del Laberinto y pasan la mayor parte del tiempo luchando contra los drows. Su líder es un chamán de Bafomet llamado Maku, un devoto seguidor del Rey Astado que ha intentado invocar al señor demoníaco en numerosas ocasiones. El chamán minotauro cree que su ritual tendrá éxito si puede reunir una pila de cadáveres mutilados lo bastante grande como para saciar a su dios.

### BAFOMET, EL REY ASTADO

Bafomet es adorado por aquellos que se esfuerzan en romper los límites impuestos por la civilización y desatar su naturaleza bestial interna. Todos los minotauros del Nivel del Laberinto pretenden emularlo a través de la sed de sangre y la brutalidad. Aparece como un gran minotauro de pelaje negro con cuernos de hierro, fuego ardiente en sus ojos y una enorme guja machada de sangre. Fervientes secretarios humanos de Bafomet son transformados a veces en minotauros como recompensa por su devoción y sacrificio.

## EXPLORAR ESTE NIVEL

Todas las localizaciones descritas de este nivel están marcadas en el mapa 12.

Una capa de niebla de 2 pies de espesor cubre el suelo en muchos de los túneles y cuevas del Nivel del Laberinto, tanto que las áreas sumidas en ella se consideran muy oscuras. La niebla puede despejarse con un conjuro de *ráfaga de viento* o con otro efecto mágico similar, aunque acaba regresando al cabo de 1 minuto.

El hedor de la muerte impregna todo el nivel, haciéndose más intenso a medida que los personajes se acercan a la zona 8a.

### 1. EN EL LABERINTO

Estas cuevas tienen techos de 20 pies de altura y el suelo está cubierto por una capa de niebla de 2 pies de espesor.

#### 1A. CABEZA OXIDADA

La cabeza oxidada y decapitada de un guardián escudo yace de costado en mitad de la caverna, bajo la niebla. Los minotauros destruyeron al autómatas y se llevaron su cuerpo para usarlo en la fabricación de armas, dejando atrás la cabeza.

#### 1B. NICHOS BRUMOSOS

La niebla oscurece el esqueleto de un duergar tendido en el suelo cerca de la pared del fondo de este nicho. El enano gris fue apuñalado por la espalda con una estalactita rota por alguien de su especie que escondió el cuerpo aquí. La estalactita sigue atravesada en el esqueleto del duergar, que ha sido rebañado por alimañas.

### 2. LUZ DE LOS MUERTOS

El suelo de tierra de estas grutas está cubierto de una capa de niebla de 2 pies de espesor.

#### 2A. FUEGO FATUO

Dos columnas de piedra sostienen el techo de esta cueva de 15 pies de altura, cuyas paredes están salpicadas de sangre de batallas recientes entre drows y minotauros.

Aquí reside un **fuego fatuo**, la oscura esencia de una sacerdotisa drow llamada Z'reska que fue asesinada por los minotauros. A medida que los aventureros avanzan por la caverna, el fuego fatuo vuela hacia el túnel que conduce al

noroeste fuera de esta zona, se ilumina y susurra "¡sígueme!" en elfo, intentando mantenerse al menos 50 pies por delante de los personajes que le obedezcan. Lo que está haciendo es atraerlos a la zona 7 y provocar una batalla con los minotauros. Si los aventureros se niegan a seguir al fuego fatuo, este se vuelve invisible y los sigue, esperando a que uno o más de ellos esté cerca de la muerte antes de atacarlo para rematarlo.

#### 2B. LAÚD ROTO

Un laúd hecho con madera clara se encuentra escondido bajo la niebla en este recoveco de 10 pies de altura. El instrumento está destrozado sin posibilidad de reparación. En el mástil hay una inscripción en elfo grabada en plata que dice "Korynn".

### 3. CALLEJÓN SIN SALIDA

El suelo de tierra de este túnel está oculto por una capa de niebla de 2 pies de espesor. Un retorcido corredor secundario de suelo rocoso se abre por el noroeste, saliendo de la bruma antes de llegar a un callejón sin salida.

### 4. ROSTROS EN LA NIEBLA

El suelo de esta cueva adyacente de 15 pies de altura está cubierto de una capa de niebla de 2 pies de espesor. De cuando en cuando toman forma en la bruma semblantes fantasmales para luego desaparecer, todos ellos de aventureros que perecieron en Undermountain.

### 5. TRIÁNGULO DEL DEMONIO

**Suelo.** El suelo de tierra de esta caverna está oculto bajo una capa de niebla de 2 pies de espesor.

**Columnas.** Tres columnas naturales de piedra sostienen el techo de 25 pies de altura. La bruma adquiere un tinte rojizo en el área situada entre los pilares, cada uno de los cuales está decorado con la temible imagen de un minotauro de 20 pies de alto pintado con sangre.

Cualquier personaje que supere una prueba de Inteligencia (Religión) CD 15 reconoce las pinturas en las columnas de roca como representaciones de Bafomet, el Rey Astado.

#### LA LOCURA DE BAFOMET

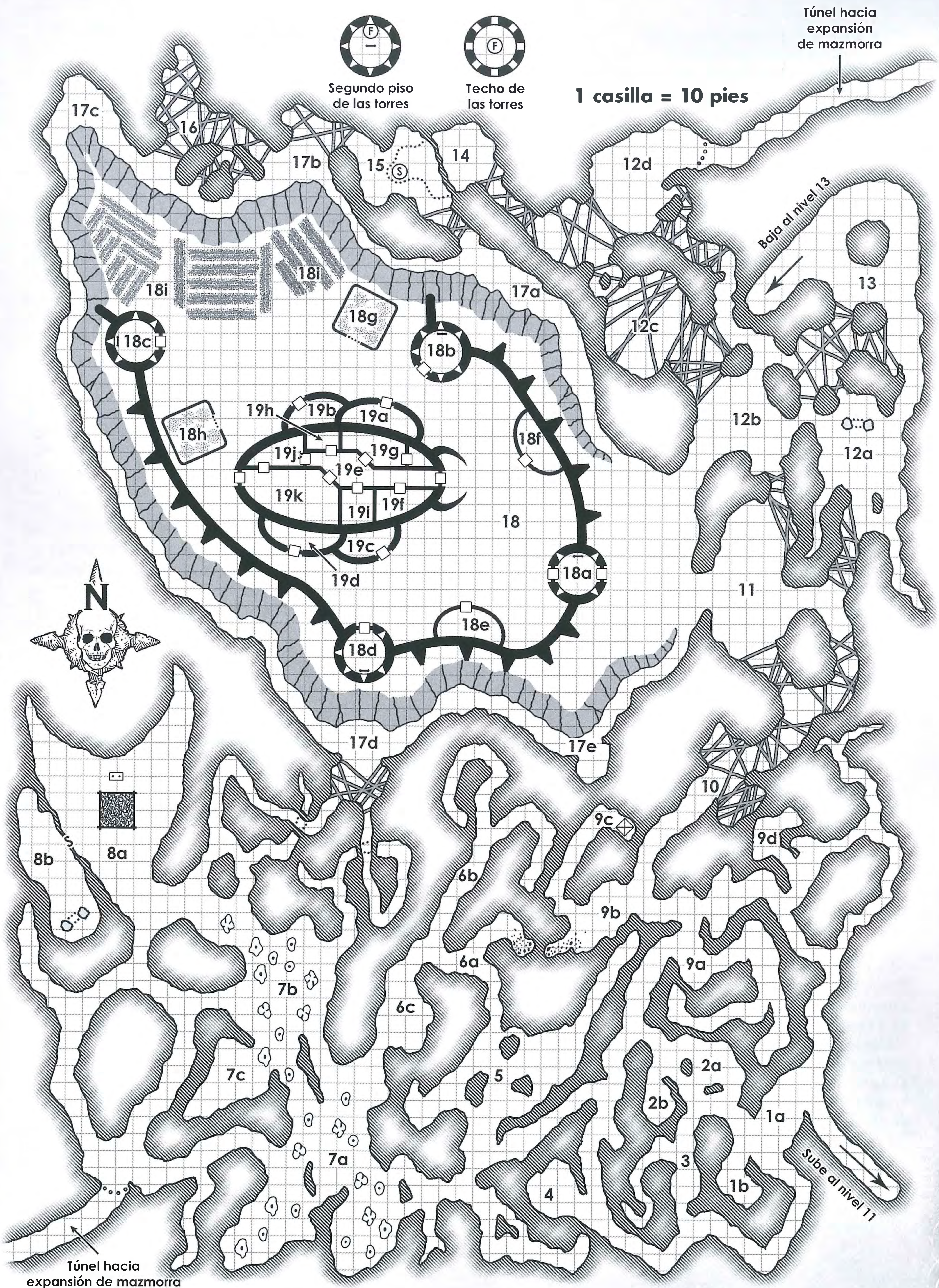
Todo humanoide que entre en la zona que se encuentra entre los pilares o comience su turno ahí, deberá superar una tirada de salvación de Sabiduría CD 18 o sufrirá un defecto de personalidad que dura hasta que sea objetivo de un conjuro de *levantar maldición*, uno de *restablecimiento mayor* o algún otro efecto mágico similar. El defecto reemplaza cualquier otro con el que entre en conflicto y se determina tirando en la tabla "La locura de Bafomet". Una criatura que tenga éxito en la tirada de salvación no puede volver a verse afectada por las columnas durante 24 horas.

#### LA LOCURA DE BAFOMET

d100 Defecto (dura hasta que se cure)

|       |                                                                                                                     |
|-------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 01–20 | "Mi ira me consume. Cuando han despertado mi furia no atiende a razones".                                           |
| 21–40 | "Mi comportamiento se ha degenerado hasta ser el de una bestia. Parezco más un animal salvaje que un ser racional". |
| 41–60 | "El mundo es mi coto de caza. Los demás son mis presas".                                                            |
| 61–80 | "El odio me invade con facilidad y se convierte en rabia".                                                          |
| 81–00 | "No veo a quienes se oponen a mí como personas, sino como bestias a las que dar caza".                              |





MAPA 12: NIVEL DEL LABERINTO



## 6. EFECTOS ESPECIALES

Estas zonas contienen algunos de los inofensivos efectos regionales del Mago Loco (consulta “La Guarida de Halaster” en la página 311). El suelo de tierra de por aquí está cubierto de una capa de niebla de 2 pies de espesor.

### 6A. “¡AYÚDAME!”

La primera vez que un personaje llega a esta intersección escucha una débil llamada de auxilio desde el túnel del norte que acaba en un derrumbamiento. El grito no es más que una ilusión, por lo que los aventureros que caven entre los escombros no encontrarán nada.

### 6B. CADENAS TINTINEANTES

Este túnel de 10 pies de altura asciende gradualmente hacia el norte, de modo que el suelo se eleva por encima de la niebla. Los personajes que pasen por este punto oyen cadenas tintineantes cuando llegan a la bifurcación del pasillo, cuyo sonido proviene claramente del corredor de la izquierda. Una investigación más profunda no revela el origen, ya que el tintineo es uno de los efectos regionales ilusorios de Halaster. El túnel de la derecha no contiene nada de interés.

**Portal de espejo al nivel 10.** Al final del corredor oriental hay un alto espejo ovalado enmarcado en piedra colgado de la rocosa pared. Su marco está tallado con enredaderas que se enroscan a través de once cráneos humanoides auténticos y, en su parte inferior, se han grabado las siguientes palabras en celestial: “Los muertos conocen el secreto”.

El espejo es uno de los portales de Halaster (mira “Portales” en la página 12). Sus reglas son las siguientes:

- Pronunciar frente al espejo la palabra de mando correcta abre el portal durante 1 minuto.
- Los aventureros deben ser de nivel 11 o superior para pasar (consulta “Jhesiyra Kestellharp”, en la página 10). La primera criatura en atravesarlo activa una runa antigua (mira “Runas antiguas”, en la página 12).
- La criatura que cruce el portal aparece en el espacio desocupado más cercano al portal idéntico ubicado en la zona 11 del nivel 10.

Lanzar *hablar con los muertos* sobre uno de los cráneos revela la palabra de mando del portal, “axallian”, que Halaster cambia cada pocos días. Para cualquier otra cosa las calaveras resultan hostiles y rechazan contestar otras preguntas.

### 6C. RISITAS

El suelo de tierra de esta cueva de 20 pies de altura es ligeramente cóncavo, lo que hace que la niebla forme un cúmulo de 4 pies de profundidad.

Cada vez que hay dos o más criaturas dentro de la caverna, se escuchan en toda la zona las risitas de un anciano. Fuera de la gruta nadie puede oírlas y, además, acaban en cuanto deja de haber dos o más personas en ella.

## 7. CUEVAS DE LOS MINOTAUROS

Estas grutas conforman la superficie habitable principal de los minotauros del Nivel del Laberinto. Una capa de niebla de 2 pies de espesor cubre el suelo de toda la zona.

### 7A. CUEVA DEL SUR

**Techo.** El techo varía su altura desde los 60 hasta los 90 pies y está cubierto de estalactitas.

**Minotauros.** La niebla fluye lentamente entre las estalagmitas y las columnas de piedra del suelo al techo diseminadas por toda la zona. Siete **minotauros** acechan detrás de dichas formaciones rocosas.

Los minotauros se encuentran repartidos por toda la caverna, atentos a posibles ataques drows. Están hambrientos, ya que se han visto obligados a ceder su comida para el ritual de Maku (mira la zona 8a). Saltan como resortes en cuanto ven u oyen a criaturas en esta área, cargando contra los intrusos e ignorando cualquier intento de parlamentar. Los minotauros luchan hasta la muerte y devoran escandalosamente a sus presas si salen victoriosos. Cualquier ruido de combate en este espacio atrae a los cinco **minotauros** en la zona 7b.

### 7B. CUEVA DEL NORTE

Esta gruta tiene las mismas características que la de la zona 7a. Cinco **minotauros** montan guardia aquí y atacan en respuesta a cualquier intrusión. El ruido del combate atraería a los siete **minotauros** de la zona 7a.

### 7C. CEMENTERIO MINOTAURO

Los minotauros traen a sus difuntos a esta caverna con forma de cuña que tiene las siguientes características:

**Huesos.** La niebla que oculta el suelo envuelve seis grandes pilas de huesos de minotauro.

**Cráneos.** En nichos y grietas de las paredes hay encajados docenas de cráneos de minotauro en varios estados de descomposición.

## 8. SANTUARIO DEL REY ASTADO

Maku, un chamán minotauro, ha estado recogiendo los restos de drows asesinados, de trogloditas y quaggoths caídos y de aventureros desdichados y acumulándolos en esta zona. Planea usarlos en un ritual para invocar al señor demoníaco Bafomet. Si los aventureros lucharon con cualquier minotauro en la zona 7b, Maku y sus seguidores no podrán ser sorprendidos aquí.

### 8A. CONSERVE LA CALMA Y SIGA LA CARROÑA

El hedor a muerte que impregna la caverna es más fuerte aquí. Cuando los personajes se acercan a esta cueva de 50 pies de altura escuchan a los minotauros cantando y pateando el suelo. Esta zona contiene lo siguiente:

**Minotauros.** La niebla se arremolina en esta gruta, agitada por los bailes de once **minotauros** canturreando.

**Pila de despojos.** Bajos muros de piedra acotan una enorme pila de extremidades desmembradas y putrefactas.

**Altar.** Detrás del montón de despojos hay un rudimentario altar hecho de pelo de minotauro extendido sobre una estructura de huesos del mismo tipo de criatura atados con tendones. De él sobresalen dos palos, cada uno rematado con un cráneo de minotauro.

**Puerta secreta.** La puerta oculta de la pared oeste es una sección de piedra cuadrada de 8 pies de lado que gira sobre un eje central.



Los minotauros están liderados por Maku, que tiene 117 puntos de golpe, viste un mantón hecho de tripas de drow y sostiene un cuerno de bronce (consulta “Tesoro”, más adelante). El chamán minotauro trata a todos los intrusos como enemigos a los que destripar y añadir a su pila de cuerpos desmembrados. Su primera acción en combate es soplar su cuerno de bronce mientras los demás minotauros intentan cortar a los intrusos en pedazos.

Bafomet no responde a las oraciones ni tiene interés alguno en la tribu de Maku. Así pues, el ritual del chamán minotauro no tiene posibilidades de prosperar, pero los sacrificios realizados aquí han saturado la cueva de poder maligno, de modo que todo humanoide que ataque con un arma en esta zona deberá tener éxito en una tirada de salvación de Sabiduría CD 18 o quedará maldito con el ansia de sangre. Mientras sufra esta maldición, la criatura será hostil con todas las demás que pueda ver y deberá usar su acción en cada turno para atacar a la que tenga más cerca. Si hubiera varios objetivos a la misma distancia, se determina al azar cuál será atacado. Un conjuro de *restablecimiento mayor*, *levantar maldición* u otro efecto mágico similar elimina la sed de sangre de una criatura. Una que tenga éxito en la tirada de salvación será inmune a este efecto durante las siguientes 24 horas.

El altar está hecho con dos minotauros que fueron asesinados y devorados en un ritual caníbal. Cualquier criatura que lo toque tiene una horrible visión de sí misma siendo despedazada y devorada por minotauros.

**Tesoro.** Maku lleva un *cuerno del Laberinto Infinito*. Este objeto maravilloso funciona como un *cuerno del Valhalla*, excepto porque los espíritus guerreros invocados provienen del Abismo y parecen minotauros.

Un único personaje tardaría 1 hora en registrar la pila de despojos, mientras que varios trabajando juntos reducirían el tiempo de búsqueda en la proporción correspondiente. Un conjuro de *detectar magia* aceleraría aún más un sondeo específico de objetos mágicos. El registro reporta una bolsa de seda de araña que contiene 50 po, dos escarabeos de obsidiana grabados con la insignia de la casa Freth (25 po cada uno), una pulsera de piedras preciosas (750 po) y uno de los dos *guantes atrapafléchas* en la mano amputada de su anterior propietario drow (la pareja correspondiente puede encontrarse en la zona 8b).

## 8B. TRAS LA PUERTA SECRETA

**Niebla.** Un manto de niebla de 2 pies de alto cubre todo el suelo. Escondido en el nicho norte y bajo la niebla se sitúa una pila de riquezas (consulta “Tesoro”, a continuación).

**Dolmen.** En el extremo sur de la cueva hay un dolmen cuyas piedras verticales son de basalto negro labrado y tienen 15 pies de altura. En el dintel pétreo se ha grabado una gran “X” de color rojo sangre.

**Portal exento al nivel 19.** El dolmen es uno de los portales mágicos de Halaster (mira “Portales” en la página 12). Cuando una criatura se acerca a 5 pies de este empiezan a brotar riachuelos de sangre de las piedras verticales. Las reglas de este portal son las siguientes:

- El portal se abre durante 1 minuto si una criatura marcada con una “X” ensangrentada se coloca a 5 pies de él.
- Los aventureros deben ser de nivel 15 o superior para pasar (mira “Jhesiyra Kestellharp”, en la página 10). La primera criatura en atravesarlo activa una runa antigua (mira “Runas antiguas”, en la página 12).

- Una criatura que cruce el portal aparece en la zona 5b del nivel 19, en el espacio no ocupado más cercano junto al portal idéntico ubicado allí.

**Tesoro.** Los personajes que encuentren el tesoro del nicho norte hallan un conjunto de herramientas de tejedor, catorce espadas cortas y seis ballestas de mano de fabricación drow, un saco de harina de hongo, un morral de seda de araña que alberga 8 raciones diarias (musgo seco y hongos), un símbolo sagrado de Lolth de plata (25 po) y un *guante atrapafléchas* (su pareja puede localizarse en la zona 8a). Todos estos artículos están esparcidos sobre 200 po y 1.700 pp.

## 9. CUEVAS NEBLINOSAS

La niebla es más espesa en estas cavernas, elevándose hasta 4 pies por encima del suelo.

### 9A. PUNTO DE EMBOSCADA

La bruma en esta gruta de 10 pies de altura oculta a un grupo de centinelas del castillo de Spiderwatch. Dos **guerreros de élite drows**, una fémina llamada Llorelve Dalambra y un varón de nombre Vorljas Imphiz’zal, montan guardia aquí junto con dos **íncubos** disfrazados de varones drows masculinos sumamente apuestos, escasamente vestidos y completamente desarmados llamados Ezvir y Zaldo. Los cuatro están agazapados entre la niebla.

Llorelve y Vorljas saltan con los primeros sonidos de criaturas aproximándose y atacan a todo el que no reconozcan, dando por hecho que todo humanoide del que no sepan es un aliado de la casa Auvryndar.

Cuando alguno de losíncubos se vea con 30 o menos puntos de golpe, utiliza su siguiente acción para volverse etéreo y no se reincorpora a la batalla. Podría reaparecer más tarde para vengarse de quienes le hirieron en el lugar y de la forma que escojas.

### 9B. FORMAS EN LA NIEBLA

A medida que los aventureros avanzan por esta cueva de 10 pies de altura, la bruma se eleva y se une en formas amenazadoras de minotauros empuñando hachas a dos manos. Estos seres de niebla son efectos regionales creados por Halaster Blackcloak (consulta “La Guarida de Halaster” en la página 311). Cada aparición lanza un tajo inofensivo a cualquier criatura que pase por la zona antes de sumergirse nuevamente entre la neblina.

### 9C. DESAGRADABLE DESCENSO

Este corredor de 10 pies de altura se inclina suavemente en su ruta hacia el norte. En su último recodo la niebla llena todo el pasillo, de modo que los últimos 20 pies están muy oscuros.

Al final del túnel, oculto bajo un suelo inestable, hay un foso de 30 pies de profundidad con pinchos de piedra en el fondo. Cualquier criatura que pise el suelo sobre el pozo cae dentro, sufriendo 10 (3d6) de daño contundente por la caída y 10 (3d6) de daño perforante por los pinchos. El foso permanece abierto una vez cae el suelo roto. Un personaje puede detectar el punto inestable del suelo superando una prueba de Sabiduría (Percepción) CD 13, pero solo si se ha despejado la bruma.



## CABLES DE TELARAÑA

Las secciones del Nivel del Laberinto controladas por la casa Freth están defendidas por barreras de gruesas telarañas tan fuertes como cables de acero. Estos hilos son fabricados por una araña de hierro automática construida y controlada por Drivvin Freth. Cuando no la utilizan para crear telarañas, se almacena en la zona 12b.

Los cables de telaraña tendidos en las zonas entre la 10 y la 17 están diseñados para mantener a los minotauros y otras criaturas de gran tamaño fuera de los lugares dominados por la casa Freth. Los hilos entrecruzados tienen huecos que las criaturas Medianas y más pequeñas pueden atravesar fácilmente. Las criaturas más grandes que puedan deslizarse a través de un espacio cuadrado de 2 pies de lado también pueden traspasar estos huecos, pero todas las demás no. Los cables son ligeramente pegajosos al tacto, pero no pueden amarrar o retener criaturas.

Cada hilo de telaraña tiene CA 19, 40 puntos de golpe, resistencia al daño penetrante e inmunidad al daño psíquico y de veneno. Una criatura puede romper un cable como una acción superando una prueba de Fuerza (Atletismo) CD 30.

## 9D. PORTAL DE ARCO AL NIVEL 6

Un arco de piedra está incrustado en la pared del extremo noreste de esta caverna. Tallada en su dovela central hay una imagen de una mano vertiendo cerveza de una jarra. El arco es uno de los portales mágicos de Halaster (mira “Portales”, en la página 12). Sus reglas son las siguientes:

- Si se vierte en el suelo una pinta o más cantidad de cualquier líquido a menos de 5 pies del arco, el portal se abre durante 1 minuto.
- Los aventureros deben ser de nivel 9 o superior para pasar (consulta “Jhesiyra Kestellharp”, en la página 10). La primera criatura en atravesarlo activa una runa antigua (mira “Runas antiguas”, en la página 12).
- Una criatura que cruce el portal aparece en la zona 34a del nivel 6, en el espacio desocupado más cercano junto al portal idéntico ubicado allí.

## 10. PASADIZO CON TELARAÑAS

**Niebla.** El suelo de tierra de este túnel de 10 pies de altura está cubierto de una capa de niebla de 2 pies de espesor.

**Cables de telaraña.** Cables de telaraña se entrecruzan por el pasillo y sus nichos (consulta el apartado “Cables de telaraña”).

## 11. GRILLOS Y MURCIÉLAGOS

Cualquier luz brillante en esta amplia caverna alerta a los demonios de guardia situados en la zona 17 y a los guardias drows de las zonas entre la 18a y 18d. La cueva contiene lo siguiente:

**Niebla.** Aquí el suelo está cubierto de una capa de niebla de 2 pies de espesor que oculta montículos de guano de murciélago. Si se disipa la bruma pueden verse en el guano huellas de drows, quaggoths y lagartos gigantes. Los rastros van en todas direcciones, pero la mayoría se dirige al oeste, hacia la fortaleza drow.

**Batalarma.** Cientos de **murciélagos** se aferran al techo abovedado de 30 pies de altura. Los drows usan a estos animales como una especie de alarma, sabiendo que las criaturas se agitan esperando ser alimentadas cada vez que entran humanoides en la gruta.

**Cables de telaraña.** Los túneles que conducen a las zonas 12a y 12b se alzan sobre la niebla y están recorridos por cables de telaraña.

Los drows sueltan grillos en este lugar para alimentar a los murciélagos. Esperando ser alimentados, estos animales comienzan a chillar y revolotear por la cueva cuando llegan los aventureros, alertando a los guardias drows que se encuentran en las zonas 12a, 12b y 18a.

## 12. CUEVAS VIGILADAS

Estas cavernas y los túneles que las conectan están libres de niebla.

### 12A. PORTAL EXENTO AL NIVEL 14

La casa Freth aposta guardias aquí para que vigilen si llega alguna molestia del nivel 13. Varios túneles que conducen a esta gruta de 20 pies de altura están recorridos por cables de telaraña. Uno de estos corredores desciende suavemente hacia la zona 11.

**Muertos vivientes.** Hay seis **esqueletos de minotauros** animados en mitad de la cueva, listos para atacar a cualquier criatura que no sea un drow.

**Drows.** Cuatro **guerreros de élite drows** se esconden en los túneles sin salida del sur, pero cualquier personaje que tenga una puntuación de Sabiduría (Percepción) pasiva de 20 o más los detectará.

**Menhires.** La parte norte de la caverna contiene dos grandes piedras verticales, cada una con un esqueleto de minotauro incrustado.

Si se produce aquí una batalla, los drows de la zona 12b usan llamadas de cuerno para dar la alarma antes de unirse al combate, de manera que rápidamente les llegan refuerzos de las zonas 12c y 12d.

Estos drows están bien entrenados y su lealtad a la casa Freth está fuera de toda duda. Su líder, Tanimar Freth, es el mediano de los tres hijos varones de Erelal. Perdió su ojo derecho en un duelo con espada contra un rival de la casa Auvryndar y tanto la cuenca vacía como la correspondiente cicatriz están al descubierto para que todos puedan verlas. Como consecuencia de la herida, Tanimar ha sido relegado a puestos de guardia, donde lucha junto a Xaphtal Freth, su hermano pequeño. Los otros dos drows presentes se llaman Hexab Do'ett y Moltar Barrek'zorn.

Si la batalla se les pone en contra, los drows lanzan conjuros de *oscuridad* para cubrir su retirada a la fortaleza (zona 18), ya que conocen los túneles lo bastante bien como para recorrerlos a ciegas. Xaphtal aprovecha cualquier oportunidad para deshacerse de su hermano mayor, siempre que el riesgo para sí mismo sea mínimo. A los otros drows no les sorprendería la traición de Xaphtal (y a Tanimar menos aún).

**Portal exento.** Los menhires conforman uno de los portales mágicos de Halaster (mira “Portales”, en la página 12). Sus reglas son las siguientes:

- Cualquier criatura que toque uno de los menhires es objetivo de un conjuro de *laberinto* (salvación CD 22).
- Para abrir el portal, una criatura deberá quedar atrapada en el laberinto creado por el conjuro y luego escapar. Cuando esta regrese al espacio que dejó, el portal se abre durante 1 minuto.
- Los aventureros deben ser de nivel 13 o superior para pasar (consulta “Jhesiyra Kestellharp”, en la página 10). La primera criatura en atravesarlo activa una runa antigua (mira “Runas antiguas”, en la página 12).



- Una criatura que cruce el portal aparece en la zona 2d del nivel 14, en el espacio desocupado más cercano al portal idéntico ubicado allí.

**Tesoro.** Tanimar lleva prendido a su capa un escarabeo de obsidiana con la insignia de la casa Freth grabada (25 po). También porta un morral de seda de araña que contiene dos peridotos (500 po cada uno).

## 12B. ARAÑA DE HIERRO

Varios túneles que conducen a esta cueva de 30 pies de altura están engalanados con cables de telaraña. Los túneles del sur descienden suavemente hacia las zonas 11 y 18.

**Guardias.** Aquí hay cuatro **drows** varones de guardia.

**Araña de hierro.** En mitad de la caverna hay una araña de hierro gigante inmóvil.

Los drows (llamados Freb, Rylzzt, Urlimar y Vanalfein) llevan cuernos de llamada para dar una alarma lo suficientemente fuerte como para que se oiga en las zonas entre la 10 a la 19, cosa que harán ante la primera señal de intrusos. Los correspondientes refuerzos vendrán de las zonas 12a, 12c y 12d.

La araña de hierro es un autómatas Grande sin alineamiento que mide 7 pies de alto. Tiene una CA de 19, 80 puntos de golpe e inmunidad al daño psíquico y de veneno. Sus puntuaciones de característica son las siguientes: Fuerza 18, Destreza 10, Constitución 10, Inteligencia 3, Sabiduría 3 y Carisma 1. Su velocidad trepando y caminando es de 30 pies y, además, puede escalar superficies difíciles (incluso cabeza abajo por los techos) sin necesidad de realizar una prueba de característica. Posee visión ciega con un alcance de 60 pies, pero no es capaz de ver más allá.

Como acción, la araña de hierro puede disparar un cable de telaraña de 6 pulgadas de grosor a una distancia de hasta 50 pies, pegando el extremo a una superficie sólida dentro del alcance señalado. Como acción adicional, puede desprenderse de su propio extremo del hilo y fijarlo a una superficie sólida situada hasta a 10 pies de ella. Una vez que ha fabricado 200 pies de cable de telaraña, ya no puede producir más hasta el siguiente amanecer, y ese es su único propósito. No tiene ataques ni instinto de conservación.

Al igual que un escaladar, la araña de hierro tiene un anillo de control (en poder de Drivvin Freth) y obedece las órdenes de quienquiera que lo lleve. El autómatas queda incapacitado en el área de un conjuro de campo antimagia. Si es objetivo de un conjuro de *disipar magia*, la araña deberá superar una tirada de salvación de Constitución contra la CD de salvación del conjuro del lanzador o quedará inconsciente durante 1 minuto.

## 12C. QUAGGOTHS

Esta gruta de 30 pies de altura y los túneles que conducen a ella están cubiertos con cables de telaraña (consulta el apartado “Cables de telaraña”). Nueve **quaggoths** se arrastran a lo largo de los hilos, tratando de esconderse de las criaturas que entran en el área. Los quaggoths caen al suelo o se deslizan por las paredes para atacar a los intrusos que no reconozcan.

## 12D. REDIL DEL LAGARTO GIGANTE

**Monstruos.** Diez dóciles **lagartos gigantes** están atados a puntas de hierro clavadas en el suelo de la cueva. Están atendidos por cinco **drows**, una femina y cuatro varones.

**Hongos.** Las paredes de 20 pies de altura están cubiertas de corteza ondulada (consulta “Hongos”, en la página 59), que los drows utilizan para alimentar a los lagartos gigantes.

La líder de este grupo es una drow llamada Talabsyn Freth, la menor de las siete hijas de Erelal. Los otros son

subordinados desleales de nombre Beleth, Cazimir, Ryldgar y Zakth. A la primera señal de problemas, Talabsyn desata el lagarto gigante más cercano y trata de escapar en su grupa, huyendo a la fortaleza de su familia por la ruta más segura mientras los varones cubren su retirada. Si sus vías de escape están bloqueadas, Talabsyn se rinde y ordena a los drows que la imiten, esperando que sus captores pidan rescate. No tardará ni un segundo en traicionar a sus subordinados para salvarse y ellos harán lo mismo con ella.

Los exploradores drows usan los lagartos gigantes como monturas. Cada uno está equipado con una silla de montar, riendas, estribos y alforjas que contienen 30 días de raciones (musgo seco y setas). Estos reptiles tienen el rasgo Trepador cual arácnido (consulta el apartado “Variante: atributos de los lagartos gigantes” en el apéndice A del *Monster Manual*), que les permite moverse por los cables de telaraña y salir de esta área.

**Tesoro.** Talabsyn lleva prendido a su capa un escarabeo de obsidiana con la insignia de la casa Freth grabada (25 po).

## 13. ROTONDA

Un gusano perforador (un autómatas de metal similar en tamaño y forma a un gusano púrpura) horadó esta cámara con forma de rosquilla como parte de la excavación del corredor que baja al nivel 13. Los aventureros que desciendan a ese nivel encuentran el gusano (consulta “Gusano perforador”, en la página 171).

Dicho gusano sube por el túnel desde el nivel 13 una vez cada hora y recorre esta zona en el sentido de las agujas del reloj antes de volver abajo. La bestia no llena todo el túnel, por lo que las criaturas más pequeñas pueden intentar sortearla. Cuando el gusano entre en el espacio de una criatura de menor tamaño por primera vez en un turno, esta deberá hacer una tirada de salvación de Destreza. Si tiene éxito, evitará ser aplastada entre el gusano y la pared del túnel. Si falla, sufrirá 22 (4d10) de daño contundente.

## 14. ¿CALLEJÓN SIN SALIDA?

Esta caverna de 15 pies de altura se extiende por debajo de la zona 15 y contiene las siguientes características:

**Cables de telaraña.** Hilos de telaraña se entrecruzan en el túnel que conduce a esta zona.

**Formación rocosa.** Una formación rocosa de 10 pies de alto y 10 de ancho en forma de mano gigantesca con garras emerge del suelo en el extremo oeste de la cueva. Hay una puerta secreta situada en el techo justo encima de ella.

Dicha garra es una formación rocosa natural, que no muestra signos de haber sido esculpida y puede escalar con facilidad. En el suelo, junto a ella y a simple vista, se sitúa una gruesa llave de hierro con la cabeza en forma de naricita bulbosa. Esta abre las puertas de hierro del palacio de Zox Clammersham (mira la zona 7 del nivel 13).

La puerta secreta del techo puede alcanzarla cualquiera que se suba a la cima de la formación rocosa. El acceso se trata de una losa de piedra cuadrada de 8 pies de lado y 1 de grosor que gira sobre un eje central. Abrirla desde abajo empujando o tirando requiere superar una prueba de Fuerza (Atletismo) CD 20. La puerta secreta permanece abierta hasta que vuelva a cerrarse manualmente.

## 15. GRILLOS

Los personajes escuchan el incesante chirrido de los grillos cuando se acercan a esta caverna de 20 pies de altura. La zona posee las siguientes características:



**Cables de telaraña.** Los dos túneles que llevan a la cueva están recorridos por cables de telaraña.

**Cajas.** Dispersas por toda la gruta hay diez grandes cajas de madera de zurkh con tapas de malla.

**Puerta secreta.** Una puerta secreta está situada en el suelo.

Cada caja contiene cientos de inofensivos y ruidosos grillos de caverna que se alimentan de un lecho de guano de murciélago de un metro de profundidad mezclado con despojos de gusano. Estos insectos son utilizados por los drows para alimentar a los murciélagos de la zona 11.

La puerta secreta del suelo es una losa de piedra cuadrada de 8 pies de lado y 1 de grosor que gira sobre un eje central. Abrirla requiere superar una prueba de Fuerza (Atletismo) CD 15. La aplicación de 150 libras de peso en cualquiera de sus lados también hace que se abra. Toda criatura que abra accidentalmente la puerta poniéndose encima puede evitar la caída superando una tirada de salvación de Destreza CD 15. Quien caiga a través de la puerta abierta se desploma 10 pies y aterriza en la formación rocosa en forma de garra de la zona 14, sufriendo 3 (1d6) daño contundente.

## 16. CUEVA LLENA DE TELARAÑAS

Esta caverna de 10 pies de altura está llena de cables de telaraña. Acurrucado en el nicho más al norte (e invisible desde todas de las entradas de la gruta) hay un quaggoth putrefacto que se ahogó a causa de las esporas venenosas de un demonio vrock (mira la zona 17). La criatura muerta no tiene tesoro.

## 17. CORNISA CON DEMONIOS

Dos rampas ascienden hasta un saliente de 40 pies de altura que circunda casi por completo las paredes de una inmensa y oscura caverna. La cornisa rodea la mayor parte de la fortaleza drow, y en la roca donde se unen las paredes de ambas estructuras no hay ningún agujero.

En cada una de las zonas diferenciadas de este saliente (17a, 17b, 17c, 17d y 17e) se ha posado un **vrock**. Estos demonios fueron invocados por Drivvin Freth, de modo que solo obedecen sus órdenes. Los vocks usan su visión en la oscuridad para buscar intrusos en la gruta.

Cuando un vrock ve algo sospechoso, emite un fuerte chillido que puede escucharse en todas las zonas situadas entre la 10 y la 19, de manera que alerta a todas las criaturas que se encuentren en dichas áreas. Luego, estos demonios se unen alegremente a cualquier batalla que se produzca.

### 17A. POSADERO NORESTE

El **vrock** posado aquí concentra su atención en la rampa que sube a esta zona.

### 17B. POSADERO NORTE

Además de proteger esta parte de la cornisa, el **vrock** aquí situado está atento a cualquier problema que surja en el jardín de musgo oriental de la zona 18i y, además, también puede oír a los intrusos en las zonas 15 y 16. No obstante, los cables de telaraña en los túneles que conducen a esas dos localizaciones impiden al demonio explorarlos.

### 17C. POSADERO NOROESTE

El **vrock** posado aquí está royendo el cuerpo de un troglodita muerto. Se ha construido un nido con los huesos de crías trogloditas capturadas en los jardines de hongos que hay 30 pies por debajo (zona 18i).

### 17D. POSADERO SUR

El **vrock** situado aquí presta mucha atención a la entrada a las cuevas meridionales de los minotauros. La caverna principal está recorrida por cables de telaraña, y los túneles a continuación descienden a la zona 7b, y el demonio es demasiado grande para moverse a través de dichos cables.

### 17E. POSADERO SURESTE

El **vrock** aquí posado está muy atento a posibles intrusos que vayan al oeste desde la zona 11. Los restos esqueléticos de un ettin que murió a manos de unos aventureros mucho antes de que se construyera la fortaleza drow descansan contra la pared del fondo de una pequeña cueva que hay detrás. Seis calaveras de gnomos cuelgan del taparrabos del esqueleto ettin.

## 18. FORTALEZA DROW

La casa Freth construyó su siniestro baluarte en una caverna de 100 pies de altura cuyo techo está salpicado de estalactitas. Fuera de las paredes de la fortaleza el suelo de la gruta está oculto bajo una capa de niebla de 2 pies de espesor. Sin embargo, la bruma parece respetar tanto el área dentro de los muros como los alrededores del castillo de Spiderwatch, el gran edificio situado en el corazón de la fortaleza (zona 19).

No hay fuentes de luz ni dentro ni alrededor de dicho baluarte. Cualquiera que se acerque con luz llama la atención de los drows posicionados en las torres de vigilancia y de los vocks posados en la zona 17.

El extremo norte de los terrenos de la fortaleza es donde los drows cultivan alimentos utilizando el trabajo de prisioneros y esclavos, mientras que la amplia área al sureste de la fortificación se usa para ejercicios militares, entrenamiento con armas y reuniones antes de las expediciones.

### 18A. TORRE DEL PORTÓN

Esta torre sirve de entrada principal a la fortaleza. Un **mago drow** llamado Llaxdorl Freth (primo de Erelal) monta guardia en el tejado. Ocho **drows** más se encuentran en su interior.

Los personajes que sean llevados a este baluarte como prisioneros son despojados de sus armas y útiles para conjuros cuando pasan por la torre. A continuación, son retenidos en el patio hasta que Rilna Freth (mira la zona 19c) decide su destino. Los presos que carezcan de un valor evidente para los drows son enviados a los corrales de esclavos (zonas 18g y 18h). Todos los demás son llevados ante Erelal Freth en la zona 19k para un interrogatorio.

**Tesoro.** Llaxdorl porta un libro de conjuros encuadernado con quitina de araña que recopila todos los conjuros que ha preparado, más *acelerar*, *rociada de color* y *trepar cual arácnido*. Prendido a su túnica lleva un escarabeo de obsidiana grabado con la insignia de la casa Freth (25 po) y un morral de seda de araña que contiene dos espinelas azules (500 po cada una).

### 18B. TORRE NORESTE

Esta torre alberga a un **mago drow** llamado Ulvir Barrek'zorn en el tejado y a ocho **drows** varones en el interior. Además de defenderla, estos drows son responsables de sofocar los levantamientos del corral de esclavos cercano (zona 18g).

**Tesoro.** Ulvir porta un libro de conjuros encuadernado en cuero negro adornado con filigranas plateadas de telarañas. Contiene todos los conjuros que ha preparado, además de *arma mágica*, *forma gaseosa* y *risa horrible de Tasha*.



## 18C. TORRE NOROESTE

Hay un **magos drow** llamado Vrebbeth Imphiz'zal en el tejado de esta torre y ocho **drows** varones en el interior. Además de defenderla, estos drows son responsables de sofocar las revueltas que se produzcan en el corral de esclavos cercano (zona 18h) y en los jardines (zona 18i).

**Tesoro.** Vrebbeth lleva un libro de conjuros encuadernado con piel de grimlock cosida que recopila todos los conjuros que ha preparado, además de *cerradura arcana*, *dormir y ráfaga de viento*. Hay un tubo de hueso para pergaminos sujeto a su túnica que guarda un *pergamino de conjuro de telequinesis*.

## 18D. TORRE SUR

Esta torre alberga a un **magos drow** llamado Yrrlcheb Beltorzza en el tejado y a ocho **drows** varones en el interior.

**Tesoro.** Yrrlcheb porta un libro de conjuros encuadernado con suave piel de flumph que contiene todos los conjuros que ha preparado, más *imagen múltiple*, *recado* y *salto*. Sujeta a su túnica lleva una bolsa de seda de araña que guarda 31 ppt.

## 18E. BARRACONES DEL SUR

Esta estructura curva de 20 pies de altura tiene una puerta de piedra sin cerradura. El edificio contiene a diez **drows** varones fuera de servicio que pasan su tiempo de ocio afilando y envenenando sus armas, comiendo o meditando en bancos de piedra curvados distribuidos a lo largo de las paredes.

## 18F. BARRACONES DEL NORTE

Este edificio y sus residentes son idénticos a los de la zona 18e.

## 18G. CORRAL DE ESCLAVOS DEL JARDÍN

El repugnante olor de los trogloditas se hace evidente para cualquier personaje que se acerque a este recinto cuadrado de 40 pies de lado. Tiene paredes de piedra lisa de 20 pies de altura, una puerta con rejas de hierro y un techo de telarañas pegajosas de 5 pies de grosor con cinco **arañas gigantes** encima. Actualmente el corral contiene cinco **trogloditas** adultos y cuatro crías (no combatientes Pequeños), así como un **minotauro** encadenado al suelo. Los drows han serrado los cuernos de este último y, además, la exposición prolongada al hedor de los trogloditas le ha hecho inmune a sus efectos.

Las arañas atacan a cualquiera que intente romper las telarañas o liberar a los esclavos atrapados en el recinto.

Cualquier criatura que se introduzca o comience su turno en dichas telarañas resulta apresada. Alguien apresado de esta manera puede utilizar su acción para intentar escapar, consiguiéndolo si supera una prueba de Fuerza (Atletismo) o Destreza (Acrobacias) CD 12. Cada sección cuadrada de telaraña de 10 pies de lado tiene CA 10, 10 puntos de golpe, vulnerabilidad al daño de fuego e inmunidad al daño contundente, perforante y psíquico.

La robusta compuerta de hierro del corral se mantiene cerrada con un conjuro de *cerradura arcana* que solo los elfos oscuros (incluidos personajes jugadores drows) pueden ignorar. Abrirla por la fuerza requerirá superar una prueba de Fuerza (Atletismo) CD 25.

**Prisioneros.** Los drows emplean a los trogloditas para cuidar sus jardines (zona 18i). El minotauro es demasiado violento para ser esclavizado, así que sus captores lo están matando de hambre, bien hasta que ceda o bien hasta que se debilite tanto que los trogloditas puedan acabar con él y devorarlo. El minotauro está apresado, pero puede golpear

## DEFENSAS DE LA FORTALEZA

Tanto los muros exteriores de 30 pies de altura como las torres de 40 pies de altura que el baluarte posee a lo largo de su extensión se han construido con piedra negra y lisa. Las partes superiores de sus murallas están ahusadas y equipadas con almenas puntiagudas de piedra de 5 pies de altura separadas 10 pies entre sí. Dichos espacios o cañoneras están cubiertos de pegajosas telarañas (como si fuera alambre de espinos) para impedir que las criaturas intenten cruzarlos. Para obtener más información sobre los efectos de estas telarañas pegajosas consulta "Peligros en una mazmorra", en el capítulo 5 del *Dungeon Master's Guide*. Cada torre tiene una azotea plana rodeada de un muro almenado.

Si se da la alarma, los residentes de la fortaleza se movilizan rápidamente. Veinte **drows** salen de los barracones de las zonas 18e y 18f, uniéndose a Rilna Freth (de la zona 19c) y a cuatro **guerreros de élite drows** (de la zona 19a). Todos ellos toman posiciones defensivas en el patio, desperdigándose para diluir el efecto de ataques de área. Contra enemigos extraordinariamente poderosos, Rilna libera a los prisioneros de las zonas 18g y 18h y los obliga a luchar por la casa Freth. No obstante, en el momento en que la batalla se decante contra los drows, los prisioneros se volverán contra sus captores.

Además de los drows situados en el patio, los invasores deben lidiar con los de las torres de vigilancia, que pueden atacar a las criaturas que se encuentren dentro o fuera del patio. Cada una de ellas (zonas entre la 18a y la 18d) es meramente funcional y carece de mobiliario. Una torre tiene las siguientes características y defensas:

- Las puertas de piedra de la torre están reforzadas y cerradas desde el interior. Para echarlas abajo hacen falta armas de asedio.
- Las saeteras existentes en el primer y segundo piso brindan una cobertura de tres cuartos a quienes se sitúen detrás. Los muros de la azotea proporcionan cobertura variable, dependiendo del ángulo de ataque.
- Hay escaleras de hierro y trampillas que conectan cada nivel de la torre. Además, la trampilla que da a la azotea puede cerrarse con cerrojo desde abajo. Abrirse paso a través de una trampilla cerrada requiere superar una prueba de Fuerza (Atletismo) CD 27.
- Cada torre alberga ocho **drows** varones (cuatro en cada uno de los dos pisos) que disparan ballestas ligeras a través de las saeteras. Este ataque es el mismo que el de ballesta de mano drow, excepto que tiene un alcance de 80/320 pies y causa 6 (1d8 + 2) de daño perforante.
- Un **magos drow** monta guardia en la azotea.

Los personajes con escoltas de la casa Freth, o que usen ingeniosos disfraces de drow, pueden acercarse a la fortaleza abiertamente. El mago situado en lo alto de la torre del portón (zona 18a) exige saber quiénes son y por qué han venido, y solo les permite la entrada si sus respuestas no despiertan sospechas. Mientras los visitantes se abren paso a través de la torre, el magos drow invoca un **quasit** y le indica que informe a Rilna Freth sobre los recién llegados. El quasit asume forma de murciélago y vuela a la zona 19c para entregar el mensaje, donde Rilna decide qué hacer con los visitantes, conduciendo a la zona 19k a quienes piden audiencia con su hermana Erelal.

a los enemigos con la cabeza en lugar de hacer ataques de cornada, infligiendo 11 (2d6 + 4) de daño contundente al impactar. Para romper sus gruesas cadenas hay que superar una prueba de Fuerza (Atletismo) CD 30 o atacarlas directamente. Las cadenas tienen CA 19, 30 puntos de golpe, resistencia al daño de fuego y perforante e inmunidad al daño psíquico y de veneno.



## 18H. CORRAL DE LOS ESCLAVOS GOBLINS

Este recinto tiene las mismas características que el de la zona 18g, excepto que aquí no hay hedor a troglodita ni arañas gigantes en el techo de telaraña. El corral contiene lo siguiente:

**Goblins.** Doce **goblins** armados, aparentemente agotados, roen huesos y descansan sobre catres de paja.

**Desechos.** El corral está lleno de cráneos y huesos de gnomos de las profundidades y goblins, así como de algunos drows que enojaron a Erelal Freth.

Los drows emplean estos esclavos goblins como trabajadores, por lo que cada uno de ellos sufre dos niveles de cansancio. Estos se encogen y suplican por sus vidas ante la posibilidad de resultar heridos, pero a pesar de su apariencia lastimosa no son de fiar, ya que harán cualquier cosa para sobrevivir, incluyendo traicionar y devorar a sus libertadores.

## 18I. JARDINES

Estos campos de tierra proporcionan gran parte de la comida que alimenta las fuerzas de la casa Freth en Undermountain. El musgo comestible se cultiva en el jardín este, mientras que los otros dos jardines contienen hileras de pies de barril y sombreros azules (consulta "Hongos", en la página 59).

Cada jardín es atendido por dos **trogloditas** adultos y tres crías (no combatientes Pequeños), que trabajan bajo la atenta mirada de un supervisor **drow**. Los **vrocks** de las zonas 17b y 17c descienden en picado y atacan a cualquier esclavo que se niegue a trabajar o a una criatura que amenace al supervisor.

## 19. CASTILLO DE SPIDERWATCH

Construido con piedra negra veteada de plata, este edificio sin ventanas tiene un parecido sorprendente con una araña agazapada. Erelal Freth supervisa desde aquí todas las actividades de la casa Freth en Undermountain, asesorada por su hermano Drivvin.

El óvalo central del castillo (las zonas entre la 19e y la 19k) posee muros de 15 pies de altura y un techo abovedado de 30. Las estructuras exteriores adjuntas (las zonas entre la 19a y la 19d) cuentan con muros de 10 pies de altura y techos abovedados de 20.

Todas las puertas exteriores están cerradas con conjuros de *cerradura arcana* que solo puede ignorar un drow que lleve un escarabeo de obsidiana con la insignia de la casa Freth. Para abrir por la fuerza una puerta semejante hay que superar una prueba de Fuerza (Atletismo) CD 25. Las puertas interiores no tienen cerradura.

Cuando suene una alarma exterior, los ocupantes del castillo se prepararán para la batalla, pero permanecerán donde están. No pueden ser sorprendidos, de modo que cualquier prueba de característica para convencerlos de que los personajes intrusos no son una amenaza se hace con desventaja. Este estado de disposición para el combate se mantiene hasta que Rilna Freth informa a los ocupantes del edificio de que todo está bien.

## 19A. BARRACONES DE ÉLITE

Aquí hay cuatro **guerreras de élite drows** fuera de servicio: Ilanlue y Sabatrin Freth (la tercera y la quinta de las siete hijas de Erelal), Iymn Vrindolin y Mircolar Do'ett. Pasan las horas muertas afilando y envenenando sus armas, comiendo, entrenando o meditando en bancos de piedra curvados distribuidos a lo largo de los muros.

**Tesoro.** Cada drow lleva un escarabeo de obsidiana grabado con la insignia de la casa Freth (25 po).

## 19B. ALMACENES

La puerta de piedra de esta estructura curvada tiene un conjuro de *cerradura arcana* que solo los drows que llevan los escarabeos de obsidiana de la casa Freth pueden ignorar. Esta sala contiene estantes de piedra llenos de provisiones para los guardias de la fortaleza: doscientos paquetes de seda de araña, cada uno con raciones para 10 días (musgo seco y hongos), y cien odres llenos de agua.

## 19C. DEPENDENCIAS DE LA SEÑORA DEL CASTILLO

La puerta de piedra tiene un conjuro de *cerradura arcana* que solo los drows que lleven los escarabeos de obsidiana de la casa Freth pueden ignorar. Estas estancias bien amuebladas pertenecen a la señora del castillo, Rilna Freth, una **guerrera de élite drow** con 110 puntos de golpe, hermana pequeña de Erelal Freth. Esta zona posee las siguientes características:

**Agujero.** Un agujero de 2 pies de diámetro atraviesa el tejado. Este orificio, a 20 pies del suelo, permite que los quasits en forma de murciélago entreguen mensajes a Rilna desde la torre del portón (zona 18a). Una criatura Pequeña puede deslizarse por el agujero fácilmente, mientras que una Mediana puede hacerlo superando una prueba de Destreza (Acrobacias) CD 17.

**Armario.** Frente a la puerta se sitúa un armario de madera negra con puertas de cristal y tracería de plata en forma de telaraña.

**Hamaca.** En el oeste de la sala cuelga una hamaca de seda de araña.

**Cofre.** Al este de la cámara hay un cofre de hierro con candado y arañas diminutas talladas en la tapa.

Rilna tiene la llave, pero puede forzarse la cerradura con herramientas de ladrón y superando una prueba de Destreza CD 20.

**Tesoro.** El cofre contiene 800 po, seis circonitas (50 po cada una), cuatro granates (100 po cada uno), un topacio (500 po) y dos *pociones de curación*.

El armario guarda veinte frascos, cada uno con cinco aplicaciones de veneno drow (consulta "Venenos" en el capítulo 8 del *Dungeon Master's Guide*).

Rilna viste un casco de platino en forma de araña con ocho orbes de azabache por ojos (2.500 po) y una capa de seda de araña (50 po). Prendido a su capa lleva un escarabeo de obsidiana con la insignia de la casa Freth grabada (25 po).

## 19D. ARMERÍA

La puerta de piedra tiene un conjuro de *cerradura arcana* que solo los drows que porten los escarabeos de obsidiana de la casa Freth pueden ignorar. El muro del fondo está cubierto de cajas dispuestas en estantes, dentro de las cuales se guardan treinta espadas cortas, treinta ballestas de mano y varios cientos de virotes a juego.

## 19E. PASILLO DE LAS ARAÑAS

Cientos de arañas inofensivas recorren este oscuro pasillo.

Los visitantes de la fortaleza son conducidos a la zona 19k para reunirse con Erelal y Drivvin a través de este corredor. Las pisadas de los transeúntes alertan a los huéspedes de la zona 19f, que salen de sus habitaciones para recibir y evaluar a los recién llegados.

## 19F. DORMITORIO DE INVITADOS

**Emisarias.** Aquí residen temporalmente Maleen Shadowdusk (**maga** humana illuskana CM) y Tendra Nightblade (**asesina** humana illuskana CM).



**Enseres.** Los muebles, hechos de madera de zurkh, incluyen una gran cama con sábanas de seda de araña y un armario.  
**Luz.** Un farolillo con un conjuro de *llama permanente* cuelga encima de la cama.

Maleen y Tendra vienen de la Fortaleza Shadowdusk (nivel 22) siguiendo órdenes de Halaster Blackcloak. Bajo el pretexto de buscar una alianza entre la Fortaleza Shadowdusk y la casa Freth, han ofrecido a Drivvin Freth convertirse en el nuevo aprendiz del Mago Loco. El archimago drow ha respondido que necesita tiempo para decidir y las emisarias esperan ansiosas el veredicto.

Ambas mujeres muestran su (falso) interés por ganarse el favor de la casa Freth acudiendo en su defensa si el castillo de Spiderwatch es atacado, pero huirán de allí si Erelal y Drivvin caen en batalla.

## 19G. COCINA Y DESPENSA

La sala principal de esta zona es una cocina con alacenas y encimeras que cubren el muro exterior. Dos **drows** desarmados y sin armadura llamados Elendar y Farril preparan aquí la comida para los residentes de la fortaleza. Los conjuros de *geas* que Drivvin lanza regularmente impiden que los dos cocineros envenenen la comida o la bebida.

La habitación más pequeña situada en el lado este de la cocina es una despensa bien surtida.

## 19H. BAÑO

Aquí hay una bañera de hierro junto a una bomba de agua del mismo material. La bomba extrae agua de una fuente termal subterránea que se encuentra debajo de la fortaleza para llenar la bañera.

## 19I. ESTUDIO DE DRIVVIN

**Capa.** Una larga capa negra con bordados de plata que imitan una telaraña y un cierre de plata en forma de araña cuelga de un perchero junto a la puerta.

**Enseres.** Hay un florido atril de madera de zurkh vacío en mitad de la habitación. Al pie del mismo destaca un cofre de adamantina con asas en forma de araña.

**Tesoro.** La capa que cuelga junto a la puerta es una prenda magnífica con un valor de 250 po.

El cofre tiene un conjuro de *cerradura arcana* que solo Drivvin puede ignorar. La única forma de abrir este baúl impenetrable es con un conjuro de *abrir* o con otro efecto mágico similar. El interior está dividido en compartimentos y contiene un par de botas de cuero negro, un odre vacío, un huevo de basilisco petrificado, un zurrón de seda de araña con 175 ppt, una *poción de vitalidad* y dos gruesos libros de conjuros.

Los tomos recopilan todos los conjuros que ha preparado Drivvin Freth, además de *animar a los muertos*, *animar objetos*, *bola de fuego*, *campo antimagia*, *cerradura arcana*, *dedo de la muerte*, *fabricar*, *geas*, *globo de invulnerabilidad*, *moldear la piedra*, *rayo debilitador* y *trepar cual arácnido*.

## 19J. SANCTASANCTÓRUM DE ERELAL

Erelal utiliza esta zona para participar en numerosos placeres oscuros. La cámara contiene lo siguiente:

**Prisioneros.** Dos **drows** varones cuelgan suspendidos de cadenas de hierro ancladas al muro exterior alabeado.

Otros dos juegos de esposas están vacíos.

**Cuna.** Una cuna ornamentada con tallas de arañas y provista de un dosel parecido a una telaraña descansa contra la pared sur, justo entre las dos puertas.

**Mesa.** Sobre una mesita al lado de la cuna se sitúa un pequeño cofre negro. Dentro del cajón bajo la mesita se encuentra el juego de llaves que abre las esposas de la habitación.

Ambos prisioneros fueron amarrados de cara a la pared y ahora sus espaldas descubiertas chorrean la sangre de los cortes infligidos por el flagelo de Erelal Freth.

Uno de los prisioneros es Hatchrin Alet'taz, consorte de Erelal Freth y padre de su undécimo hijo, aún por nacer. Está desarmado, sin armadura y le quedan 3 puntos de golpe. La sacerdotisa lo está torturando porque le informaron de que alguien cercano a ella planeaba envenenar a su hijo después de nacer y entonces encontró un frasco de veneno en posesión de Hatchrin. Tanto el informe falso como el veneno en poder del drow son obra de Drivvin Freth, que quiere expulsar al consorte de la vida de su hermana. Hatchrin promete cualquier servicio a los personajes que le ayuden a recuperar la confianza de Erelal para así poder ver el nacimiento de su hijo.

El otro prisionero drow es un espía de la casa Auvryndar llamado Varrn Telenna. Está desarmado, sin armadura y le quedan 6 puntos de golpe. Erelal ha terminado de interrogarlo, por lo que no le importa si este vive o muere. Si Varrn es liberado da las gracias a los aventureros, alaba a Lolth por perdonarle la vida y planea su fuga.

**Tesoro.** La cuna está cubierta con sábanas de seda de araña. Seis pequeñas arañas enjoyadas (250 po cada una) cuelgan de hilos de plata cosidos al dosel.

El cofre negro es una falsa ofrenda de lealtad que han traído las emisarias de Shadowdusk. Está hecho de madreperla y decorado con el emblema de la familia Shadowdusk en pan de oro: una antorcha encendida boca abajo con tres ascuas. El baúl pesa 50 libras y tiene un valor de 125 po como objeto artístico. Su forro de terciopelo púrpura cobija una cajita de música de oro con un valor de 2.500 po.

## 19K. MADRE Y HERMANO

A medida que los personajes se acercan a cualquiera de las puertas que hay en esta zona, escuchan una voz femenina gritando en lengua élfica, seguida de las tenues respuestas de una voz masculina. Erelal Freth está reprendiendo a su hermano Drivvin por fracasar una y otra vez en sus intentos de someter a los minotauros de las cuevas del sur. La puerta del oeste tiene un conjuro de *cerradura arcana* que solo los drows que lleven los escarabeos de obsidiana de la casa Freth pueden ignorar. Los ocupantes y contenidos de la sala son los siguientes:

**Drow.** Erelal Freth, una **sacerdotisa de Lolth drow** embarazada, se reclina en un diván de cristal acolchado con diseño de telaraña en el centro de la habitación. Dos **drows** varones asisten a Erelal mientras Drivvin Freth, un **archimago** drow, se pasea enojado por la estancia.

**Armario.** En la pared norte se sitúa un armario con puertas de cristal que contiene un decantador de vidrio con vino de hongos y varias copas de madera de zurkh barnizadas.

**Capilla.** Una impresionante capilla de plata dedicada a Lolth descansa contra el muro este (consulta "Capilla de Lolth" a continuación).

Erelal lleva un vaporoso vestido negro y plata en vez de armadura, lo que le proporciona CA 12, pero aún empuña su flagelo. Los drows varones que la acompañan son Chaszantar y Ulgreth, dos aduladores que compiten por convertirse en su nuevo consorte. Ambos llevan togas de seda de araña en lugar de armadura, lo que les otorga CA 12.

A Erelal solo le faltan treinta días para dar a luz a su undécimo hijo, pero se niega a dejar que su embarazo interfiera en su labor: la destrucción de la casa Auvryndar y la conquista de Undermountain. Una serie de derrotas militares le han quitado las ganas de entretener a los



visitantes y su hermano aún no ha cumplido su promesa de esclavizar a los minotauros del Nivel del Laberinto. Los invitados que tengan negocios o querellas con Erelal serán atendidos tan pronto como sea posible, pero quienes acuden a ella con asuntos frívolos son regañados, amenazados y despachados con la severa advertencia de que no vuelvan a molestarla.

Si la amenazada es Erelal, esta intentará invocar a un demonio **yochlol** para que la defienda. Si la capilla de Lolth de esta sala está intacta, dicha invocación tiene un 90 % de probabilidades de éxito. Entonces Erelal obstaculiza a sus enemigos con un conjuro de *oscuridad* antes de irse por la salida más segura. Las **arañas gigantes** que invoca con el conjuro de *conjurar animales* recurren a su visión ciega para atacar a los enemigos envueltos en la oscuridad mágica. Si su derrota es inevitable y no hay posibilidad de escapar, Erelal hace las concesiones que sean necesarias para salvarse a sí misma y a su hijo nonato.

El hermano mayor de Erelal está vestido con una larga túnica gris con filigranas negras en forma de telaraña. Drivvin ha convencido a su hermana de que es capaz de esclavizar a los minotauros, lo que permitiría a la casa Freth derrotar a las fuerzas de la casa Auvryndar y asegurar su control de Undermountain. Pero, al darse cuenta de que no puede invocar un demonio goristro solo, el archimago comprende que la única forma de sacar adelante su plan es aceptar la oferta de Halaster y su promesa de auxilio. Drivvin sabe que si deja a Erelal para convertirse en aprendiz del Mago Loco será expulsado de su familia, aunque dicho acto la beneficie a ella en última instancia. Drivvin está buscando el momento adecuado para darle la noticia a su hermana, cuyas recientes derrotas a manos de la casa Auvryndar la han sumido en el desánimo.

Drivvin es un **archimago** drow, con los siguientes cambios:

- Es neutral malvado.
- Posee los siguientes atributos raciales: habla abisal, común, enano, elfo, goblin e infracomún. Tiene ventaja en las tiradas de salvación para evitar ser hechizado y no se le puede dormir usando la magia. Posee visión en la oscuridad hasta un alcance de 120 pies. Puede lanzar *luces danzantes* a voluntad de forma innata, así como *fuego feérico*, *levitar* (solo sobre él) y *oscuridad* una vez al día cada uno. Su aptitud mágica es Carisma (salvación de conjuros CD 15). A la luz del día tendrá desventaja en las tiradas de ataque y en las pruebas de Sabiduría (Percepción) que dependan de la vista.
- Se ha lanzado el conjuro de *mente en blanco* sobre sí mismo.
- Drivvin puede invocar a un demonio que posea un valor de desafío de 6 o inferior una vez al día como acción. Este aparece en un despacio desocupado situado a 60 pies o menos de él, se comporta como su aliado y no puede convocar a otros demonios. El infernal invocado permanece hasta que Drivvin lo expulsa como una acción o hasta que los puntos de golpe del demonio sean reducidos a 0.

Si se desata una pelea aquí, Drivvin usa su primera acción en combate para lanzar *parar el tiempo*. Entonces emplea el tiempo extra otorgado por el conjuro para invocar un **barlgura** y lanzar *escudo de fuego* sobre sí mismo, así como *armadura de mago* y *piel pétrea* (si es que no lo ha hecho ya). El archimago luchará hasta el final para defender a su hermana.

**Capilla de Lolth.** Esta capilla parece una jaula de 6 pies de altura hecha de telarañas de plata pulida con unas delicadas puertas de bisagra. Está unida a la pared y no puede separarse de ella. Dentro de la jaula hay una estatua de obsidiana de Lolth de 3 pies de altura en su forma drow. La figura está manchada con sangre sacrificial y a sus pies descansa una daga de obsidiana sanguinolenta.

Cualquier criatura que saque la escultura de la capilla contrae de inmediato una enfermedad llamada muerte viscosa. Esta dura 7 días o hasta que se cure con un conjuro de *restablecimiento menor* o algún otro efecto mágico similar. Una criatura enferma de muerte viscosa comienza a sangrar incontrolablemente y tiene desventaja en las pruebas y las tiradas de salvación de Constitución. Además, cuando reciba daño queda aturdida hasta el final de su siguiente turno.

**Tesoro.** Erelal lleva un collar de telaraña de platino del que cuelgan diminutas arañas de cristal negro (2.500 po).

La estatua de Lolth pesa 50 libras y tiene un valor de 25.000 po como objeto artístico. La daga de obsidiana en la capilla vale 250 po.

El delicado decantador de vidrio del armario alcanza las 250 po, pero se rompe con facilidad.

Drivvin porta un anillo de hierro que sirve como anillo de control para la araña de hierro de la zona 12b.

## CONCLUSIÓN

Si los aventureros no logran vencer a Drivvin Freth, el archimago drow acepta servir a Halaster como aprendiz a cambio de su ayuda para invocar y atar a un goristro. Preparar el ritual de invocación lleva 30 días y lo realizarán Drivvin y el propio Mago Loco en el patio de la fortaleza drow.

Cuando el demonio aparece, Halaster lo atrapa en un rubí de 5.000 po y le da la gema a Drivvin. Bajo la capa de un conjuro de *invisibilidad*, el drow lleva la piedra preciosa a la zona 8a y la rompe, liberando allí al goristro. Al confundir al demonio con un emisario de Bafomet, los minotauros le contemplan engullir los despojos que se encuentran en la zona 8a. Cuando no le queda más carroña con la que alimentarse, empieza a devorar todo lo que puede matar. Una vez satisfecho su apetito, el demonio envía a sus nuevos lacayos minotauros a acabar con todo lo que hay en el nivel 11 y llevarle más presas para comer. El goristro considera que cualquier drow que lleve la insignia de la casa Freth es su aliado, de modo que ordena a sus minotauros que salgan y maten al resto de criaturas.

Si Erelal Freth sobrevive, da a luz a su octava hija, Amalica, y sigue librando su guerra contra la casa Auvryndar y sus aliados. El nacimiento de Amalica es visto como un signo del favor de Lolth, lo que renueva la determinación de la casa Freth y revierte las tornas en su favor. Varias casas que antes eran aliadas de la casa Auvryndar cambian de bando y envían emisarios a Erelal con regalos para su bienaventurada recién nacida.

Si Erelal y Drivvin perecen, la casa Freth pierde sus aliados, temerosos de que Lolth los haya abandonado. Sin ellos, esta casa se vuelve demasiado débil para defenderse, incluso de sus vecinos minotauros. Los supervivientes se esconden en la fortaleza mientras los emisarios son enviados al Underdark en busca de refuerzos, pero estos no llegarán a tiempo si Vlonwelv Auvryndar (mira el nivel 10) se sale con la suya.





## NIVEL 13: CHATARRERÍA DE TROBRIAND

CONOCIDO COMO EL MAGO DEL METAL, TROBRIAND está especializado en la fabricación de autómatas metálicos. Este nivel le sirve de taller, campo de pruebas y desguace. El propio Trobriand viene poco por aquí, ya que prefiere permanecer cerca de su maestro, Halaster, en el nivel 23. La Chatarrería de Trobriand está diseñada para cuatro personajes de nivel 12. Aquellos que superen los desafíos de este nivel deberían obtener suficientes PX para subir a nivel 13.

### ¿QUÉ HABITA AQUÍ?

Los autómatas mágicos de Trobriand pueblan este nivel, pero entre ellos vive un gnomo llamado Zox Clammersham. Los hobgoblins del nivel 14 se colaron en la Chatarrería de Trobriand, ansiosos por robar chatarra para sus señores gigantes de fuego y también con la esperanza de poner sus manos en el anillo que Zox usa para controlar a buena parte de los autómatas de la mazmorra.

### SCALADARS

Entre los autómatas que habitan la Chatarrería de Trobriand se encuentran los scaladars (consulta el apéndice A). Similares a enormes escorpiones con pinzas devastadoras y un aguijón electrificado, actúan de forma autónoma hasta que se ven obligados a cumplir las órdenes de la criatura que lleve uno de los anillos de control de metal de Trobriand.

### GUSANO PERFORADOR

Trobriand modeló esta máquina perforadora de 100 pies de largo y 15 pies de diámetro a semejanza de un gusano púrpura. A menos que Trobriand le ordene otra cosa, este autómata avanza incansable a través de trincheras y túneles deteriorados. Ataca sin pensar a cualquier cosa que se interponga en su camino e, incluso, a veces se aventura a subir al nivel 12 o a bajar al nivel 14. Los aventureros lo escucharán mucho antes de verlo.

El gusano perforador tiene un valor de desafío de 16 (15.000 PX) y se considera un **gusano púrpura** con estos cambios:

- Es un autómata.
- Tiene inmunidad al daño psíquico y de veneno, así como al daño contundente, cortante y perforante de ataques no mágicos realizados con armas que no sean adamantinas.
- Posee inmunidad al cansancio y a los estados asustado, cegado, derribado, ensordecido, envenenado, hechizado, paralizado y petrificado.
- El gusano recupera 10 puntos de golpe al comienzo de cada uno de sus turnos si le queda al menos 1 punto de golpe.
- Sustituye sus acciones de ataque múltiple y de mordisco por las descritas a continuación.

**Ataque múltiple.** El gusano realiza dos ataques: uno con sus mandíbulas trituradoras y otro con su aguijón.

**Mandíbulas trituradoras.** Ataque con arma cuerpo a cuerpo: +9 para impactar, alcance 10 pies, un objetivo. *Impacto:* 22 (3d8 + 9) de daño cortante.



## ZOX CLAMMERSHAM

Zox Clammersham, un ingenioso gnomo de las rocas, es el único superviviente de la fallida expedición de su antiguo grupo a Undermountain. Desde la desaparición de sus amigos, Zox ha logrado conservar un anillo que le permite dar órdenes a los scaladars y ha puesto a estos autómatas a construir un dispositivo que llama Simulacrux. En teoría, este último creará un simulacro de todo scaladar que pase a través de él. No obstante, las intenciones de Zox no son malévolas; simplemente necesita más scaladars para construir todas las cosas que tiene en su cabeza.

## INCURSORES HOBGOBLINS

La abundante chatarra en este nivel no ha pasado desapercibida a los gigantes de fuego del nivel 14. Deseando construir su propio autómata, los gigantes envían a sus secuaces hobgoblins a robar el metal desechado. Estos incursores atacan en pequeños grupos, empleando monstruos corrosivos adiestrados para distraer a los autómatas de Zox. Los hobgoblins son violentos por naturaleza, pero pueden ser burlados por aventureros inteligentes.

Los hobgoblins descubrieron recientemente cómo Zox controla los scaladars, de manera que ahora pretenden matarlo y coger su anillo de control. Sin embargo, el gnomo ha logrado eludir a todos aquellos enviados a matarlo... hasta ahora.

## EXPLORAR ESTE NIVEL

Todas las localizaciones descritas de este nivel están marcadas en el mapa 13. A menos que se indique lo contrario, los túneles que conectan las diferentes cavernas tienen techos de 30 pies de altura.

### 1. TÚNELES Y ZANJAS

El gusano perforador de Trobriand creó los túneles que comunican este nivel con los niveles 12 y 14. El autómata también cavó zanjás de 20 pies de profundidad en las zonas 2 y 11 en este nivel. Dichas galerías y zanjás se han ido alisando por el paso continuado del gusano, de modo que escalar un túnel o la pared de una zanja sin magia o equipo de escalada requiere superar una prueba de Fuerza (Atletismo) CD 20.

Unos puentes arqueados de piedra cruzan las zanjás en tres puntos. Un personaje puede intentar saltar desde uno de ellos a la espalda del gusano perforador cuando pasa por debajo, pero deberá superar una prueba de Destreza (Acrobacias) CD 15. Si tiene éxito, el aventurero aterrizará en la espalda del autómata sin recibir daño o caer derribado. Si fracasa, el personaje se resbala y se cae del gusano, aterrizando derribado en la zanja y sufriendo 10 (3d6) de daño contundente por la caída.

### 2. GRAN CAVERNA

Esta cueva de 120 pies de altura bulle de actividad.

#### 2A. SIMULACRUX

**Simulacrux.** Una zanja de 20 pies de profundidad rodea un arco de metal medio terminado de 100 pies de altura que se eleva desde un lecho de chatarra.

**Constructores.** Cuatro **scaladars** (mira el apéndice A) están arrastrando nuevas piezas de metal hasta el arco y uniéndolas a él. Aparte de la luz intermitente de los chispazos de soldadura de los agujones de los autómatas, la caverna está a oscuras.

**Arbalestas.** Una docena de arbalestas (usa el perfil del **cuadron**) revolotea alrededor del arco. Cada una de ellas se parece a una ballesta gigante de repetición con alas mecánicas y cuatro patas metálicas articuladas.

Zox Clammersham está usando los scaladars bajo su control para construir el Simulacrux y para defenderlo en caso de que sea atacado. El dispositivo está diseñado para replicar un scaladar gracias a una variante del conjuro de *simulacro* que emplea óxido como componente en lugar de nieve. Todavía faltan meses para terminar el arco, que es bastante probable que no funcione según lo previsto. Un personaje podría inferir su propósito superando una prueba de Inteligencia (Conocimiento Arcano) CD 30.

El Simulacrux es un objeto Gargantuesco con CA 19, 400 puntos de golpe, inmunidad al daño psíquico y de veneno e inmunidad al daño contundente, cortante y perforante de armas no mágicas que no estén hechas de adamantina. Destruir el arco casi condena el proyecto, ya que Zox carece de la determinación para empezar de nuevo.

El Simulacrux deforma la magia en sus proximidades. Cualquier conjuro lanzado a 30 pies o menos del arco desencadena automáticamente una sobrecarga de magia salvaje, cuyo efecto se determina lanzando 1d100 y consultando la tabla “Sobrecarga de Magia Salvaje” en la sección “Hechicero” del capítulo 3 del *Player's Handbook*.

La chatarra que rodea el arco se considera terreno difícil para las criaturas que no sean un scaladar.

#### 2B. VANGUARDIA HOBGOBLIN

Un **capitán hobgoblin** llamado Kurlog ha llevado una fuerza de siete **hobgoblins** a esta ubicación. Están agazapados tras unas barricadas de chatarra dispuestas de cualquier manera a lo largo de la cornisa noroeste con vistas a la zanja.

Los hobgoblins intentan sacar a Zox Clammersham, derrotarlo, coger el anillo que usa para controlar los scaladars y llevárselo a Corona de la Condena, el caudillo hobgoblin, en el nivel 14. Kurlog aceptará ayuda para completar esta misión, siempre que resulte asequible. Más concretamente, le vendría bien para derribar las arbalestas que protegen el Simulacrux.

#### 2C. RESIDUOS

**Restos.** Esta parte de la caverna está salpicada de restos de máquinas rotas.

**Cadáveres.** Dos ogros con armaduras de hierro yacen muertos entre los residuos metálicos, con su piel perforada por docenas de viroles metálicos de ballesta.

Los ogros sirvieron a los hobgoblins hasta que fueron atravesados por las arbalestas de Zox hace unos días.

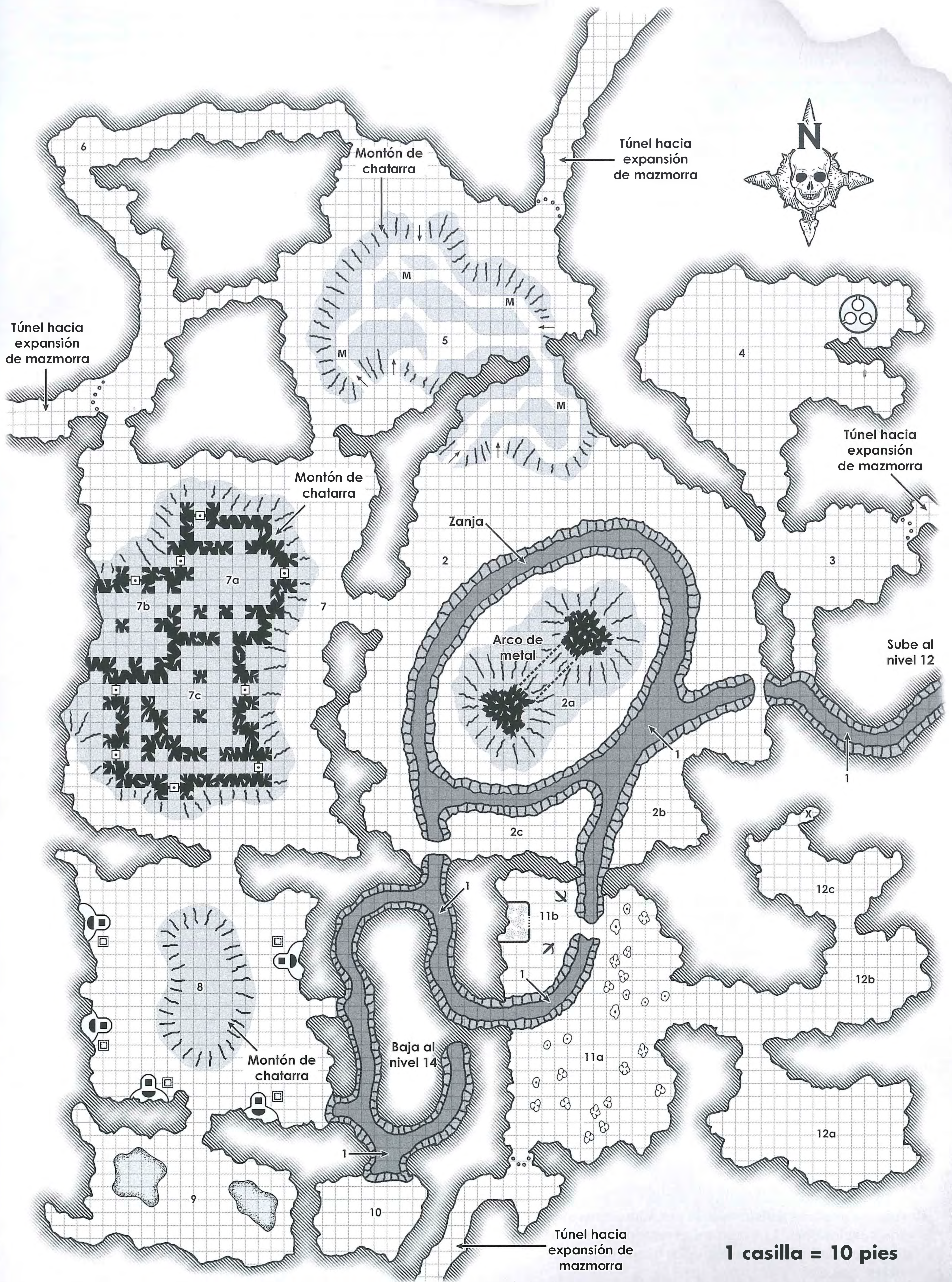
### 3. DESGUACE

**Avispas metálicas.** Cinco avispas gigantes hechas de metal (mira “Avispas metálicas”) zumban por esta cueva de 50 pies de altura.

**Trastos desechados.** Tirados por el suelo yacen artefactos metálicos a medio terminar y desguazados, la mayoría tan oxidados que no se pueden reparar. Oculto en medio de los restos hay un par de objetos mágicos descartados (consulta “Tesoro”, a continuación).

**Monstruos corrosivos.** Tres **monstruos corrosivos** se están atiborrando con montones de chatarra y se encuentran demasiado distraídos por la abundancia de alimentos como para representar una gran amenaza. Solo lucharán en defensa propia.





MAPA 13: CHATARRERÍA DE TROBRIAND



## AVISPAS METÁLICAS

Las avispas metálicas están programadas para atacar a humanoides Medianos; ignoran al resto de criaturas a menos que las ataquen. Se consideran **avispas gigantes**, pero con los siguientes cambios:

- Las avispas son autómatas con CA 16 (armadura natural), 24 puntos de golpe cada una y visión en la oscuridad con un alcance de 60 pies.
- Tienen inmunidad al daño psíquico y de veneno, así como inmunidad a las condiciones asustado, envenenado hechizado, paralizado y petrificado.

## TESORO

Tirados entre la maquinaria desechada hay un par de inventos que pueden salvarse. Puedes añadir otros con tu propio diseño.

**Dodecaedro de la fatalidad.** Este dado de metal de doce caras pentagonales de 12 pulgadas de lado tiene grabados en ellas los números del 1 al 12. Se trata de un objeto maravilloso raro que contiene mecanismos de relojería arcanos que giran y hacen clic cada vez que se lanza.

El dodecaedro puede lanzarse hasta a 60 pies como acción. Cuando el dado se detiene después de rodar por el suelo al menos 10 pies, se produce un efecto mágico aleatorio. Si alguno de ellos requiere un objetivo y no hay ninguno dentro del alcance, no sucede nada. Los conjuros lanzados por el dodecaedro no requieren componentes. Tira un d12 y consulta la siguiente tabla para determinar el efecto:

| d12   | Efecto                                                                                                                                                                                                                                        |
|-------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 1-2   | El dodecaedro explota y se destruye. Todas las criaturas situadas a 20 pies o menos del dado explosivo deberán hacer una tirada de salvación de Destreza CD 13. Sufrirán 40 (9d8) de daño de fuerza si la fallan, o la mitad si tienen éxito. |
| 3-4   | El dodecaedro lanza un conjuro de <i>luz</i> sobre sí mismo. El efecto dura hasta que una criatura toca el dado.                                                                                                                              |
| 5-6   | El dodecaedro lanza un conjuro de <i>rayo de escarcha</i> (+5 para impactar), apuntando a una criatura aleatoria en un radio de 60 pies que no tenga cobertura completa contra el ataque.                                                     |
| 7-8   | El dodecaedro lanza un conjuro de <i>agarre electrizante</i> (+5 para impactar) sobre la siguiente criatura que lo toque.                                                                                                                     |
| 9-10  | El dodecaedro lanza un conjuro de <i>oscuridad</i> sobre sí mismo. El efecto tiene una duración de 10 minutos.                                                                                                                                |
| 11-12 | La próxima criatura que toque el dodecaedro obtiene 1d10 puntos de golpe temporales que duran 1 hora.                                                                                                                                         |

**Orbe gong.** Este objeto maravilloso común es un orbe hueco de 5 pulgadas de diámetro que pesa 5 libras. Su cubierta exterior está compuesta de anillos de bronce con muelas, que pueden girarse para que dichas muelas se alineen. Hacerlo requiere una acción y, cuando se haya realizado, el orbe emite un sonido de gong muy alto hasta que las muelas dejan de estar alineadas. Los sonidos se espacian 6 segundos y pueden escucharse a una distancia de 600 pies.

## 4. ENORME MÁQUINA DEL ODO

Trobiand usa esta caverna de 50 pies de altura como zona de pruebas para sus proyectos más peligrosos.

**Restos.** La gruta está chamuscada por numerosos incendios y explosiones. Los restos destrozados de un escalador y de otros autómatas más pequeños e inidentificables cubren el suelo.

**Apisonadorrroso.** Hay un artillugio Gargantuesco hecho de madera, metal y piedra que no puede divisarse desde la entrada de la cueva, pues se erige en el nicho del noreste.

El Apisonadorrroso consiste en una plataforma en forma de plato de 30 pies de diámetro montada sobre siete patas mecánicas. Tres torretas esféricas, cada una con una boquilla de bronce, coronan su estructura. El autómata tiene una altura de 20 pies y su módulo de control es una cámara oculta a la vista en el centro del artillugio, ubicada entre las tres torretas.

El Apisonadorrroso posee visión ciega con un alcance de 60 pies, pero no puede ver más allá. Se activa cuando una criatura se acerca a 60 pies o menos de él, tras lo que intenta destruir a todos los intrusos de la caverna. No puede perseguirlos más allá de esta cueva porque es demasiado grande para pasar por la salida. Los personajes ganan 11.500 PX por desactivarlo o derrotarlo.

El Apisonadorrroso es un autómata Gargantuesco con inmunidad al daño psíquico y de veneno, así como a las condiciones asustado, cegado, ensordecido, envenenado, hechizado y paralizado. Tiene una velocidad caminando de 40 pies. Su cuerpo principal (el platillo y las torretas) posee CA 18 y 300 puntos de golpe. Sus patas pueden atacarse por separado; cada una tiene CA 20 y 50 puntos de golpe. Cuando los puntos de golpe de una de ellas se reducen a 0 se desactiva y el Apisonadorrroso puede usar una reacción para separarla de su cuerpo principal. Cada vez que una de sus patas queda desactivada, su velocidad caminando se reduce en 10 pies. Todo el artefacto se derrumba y se desconecta si cuatro de sus siete patas resultan inhabilitadas.

Las puntuaciones de característica del Apisonadorrroso son las siguientes: Fuerza 23, Destreza 10, Constitución 20, Inteligencia 1, Sabiduría 1, Carisma 1.

## ATRIBUTOS DEL APISONADORRROSO

**Superficie Electrificada.** Una criatura que acabe su turno en contacto con el cuerpo del Apisonadorrroso (platillo o torretas) deberá hacer una tirada de salvación de Constitución CD 15. Sufrirá 22 (4d10) de daño de relámpago si falla o la mitad de daño si tiene éxito.

**Forma Inmutable.** Este autómata es inmune a cualquier conjuro o efecto que fuera a alterar su forma.

## ACCIONES DEL APISONADORRROSO

**Ataque múltiple.** El autómata hace tres ataques de torreta de relámpagos y dos ataques de pisotón.

**Torreta de relámpagos.** La torreta dispara un relámpago mágico a una criatura que se encuentre a una distancia de hasta 60 pies del Apisonadorrroso. El objetivo deberá hacer una tirada de salvación de Destreza CD 15. Sufrirá 44 (8d10) de daño de relámpago si falla, o la mitad si tiene éxito.

**Pisotón.** Ataque con arma cuerpo a cuerpo: +9 para impactar, alcance de 10 pies, una criatura. Impacto: 22 (3d10 + 6) de daño contundente.

## CONTRAMEDIDAS

El Apisonadorrroso y sus componentes pueden desactivarse o destruirse de las siguientes formas:

**Módulo de control.** Una criatura situada sobre o por encima de la plataforma del Apisonadorrroso puede localizar su módulo de control superando una prueba de Inteligencia (Investigación) o de Sabiduría (Percepción) CD 15. Un personaje puede intentar abrir el panel de acceso del módulo de control como acción, arrancándolo si tiene éxito en una prueba de Fuerza (Atletismo) CD 25 o retirándolo usando herramientas de ladrón y superando una prueba de Destreza CD 25. Detrás del



panel e incrustado en la base del módulo de control hay un hemisferio palpitante de cristal de 5 pies de diámetro con CA 10, 25 puntos de golpe e inmunidad al daño psíquico y de veneno. Destruir esta pieza desactiva el Apisonadorrroso.

**Torreta de relámpagos.** Un aventurero puede tratar de taponar la boquilla de una torreta de relámpagos con una piedra de 10 libras o un objeto similar. Para ello se requiere superar una prueba de Fuerza (Atletismo) CD 15. Una torreta tapada no puede disparar rayos hasta que una criatura use una acción para retirar el obstáculo, lo que requiere superar otra prueba de Fuerza (Atletismo) CD 15. El Apisonadorrroso no tiene capacidad para quitárselo por sí mismo.

## 5. LABERINTO DE CHATARRA

Esta montaña de chatarra de 40 pies de altura tiene túneles de 10 pies de diámetro serpenteando en su interior. La pila de desechos se desborda hasta la zona 2, ocupa parte de la caverna al norte de esta área y llena completamente el hueco entre ambas cuevas.

La superficie exterior de la montaña de chatarra es terreno difícil. Además, cualquier criatura que intente trepar o caminar a través del montón de metal irregular deberá superar una prueba de Destreza (Acrobacias) CD 15 para no provocar una pequeña avalancha que la dejaría derribada y le causaría 7 (2d6) de daño perforante.

Las entradas al laberinto están marcadas con flechas en el mapa 13. Dicho laberinto contiene lo siguiente:

**Monstruos corrosivos.** Un **monstruo corrosivo** se atiborra de chatarra en cada una de las casillas marcadas con una M en el mapa.

**Sala central.** En el corazón del laberinto hay una cámara de 30 pies de ancho, 40 de largo y 10 de altura que en la que se encuentran cuatro hobgoblins muertos. Diez **niños de lava** (consulta el apéndice A) se esconden en las paredes y emergen para atacar a todo el que entre en ella.

Los monstruos corrosivos tienden a ignorar a las criaturas que mantengan una distancia razonable. Si un personaje con armadura de metal o un escudo de metal se acerca a 5 pies o menos de uno de ellos, existe un 30 % de probabilidades de que este ataque al aventurero con la intención de devorar cualquiera de esos objetos.

Los niños de lava caminan a través de los desechos como si no existieran. Consideran a Zox un amigo de confianza y, si él se lo pide, atacan a las criaturas que entren en la sala central. Antes de desaparecer entre la chatarra, los niños de lava persiguen hasta las entradas del laberinto a aquellas criaturas que huyan. Además, cuentan con cobertura completa cuando están ocultos entre las paredes de metal.

Los hobgoblins fueron enviados para encontrar y matar a Zox Clammersham, pero fueron víctimas de los niños de lava. El aventurero que examine los cadáveres y supere una prueba de Sabiduría (Medicina) CD 10 deducirá que fueron asesinados hace dos días. Un registro de estos cuerpos revela un retrato al carboncillo del gnomo de las rocas en una hoja de pergamino arrugada.

## 6. TÚNEL POSTERIOR

**Cadáveres.** Recostados contra las paredes de este túnel de 20 pies de altura se encuentran los cuerpos mutilados de diez hobgoblins.

**Scaladars.** Tres **scaladars** (mira el apéndice A) patrullan el túnel.

Cazan en trío y tienen órdenes de Zox de matar a todo humanoide que vean. Lo ideal sería que los aventureros los encontraran después de haber inspeccionado los cadáveres de hobgoblin.

Estos hobgoblins fueron enviados para hallar y asesinar a Zox Clammersham, pero fueron víctimas de los scaladars. Un personaje que inspeccione los cuerpos y supere una prueba de Sabiduría (Medicina) CD 10 podrá afirmar que murieron hace aproximadamente una decena. La mitad fueron despedazados por afiladas garras, mientras que el resto murió de profundas y carbonizadas heridas punzantes.

## 7. PALACIO DE CLAMMERSHAM

**Techo.** Esta caverna tiene un techo de 90 pies de altura.

**Palacio.** Sobre una meseta de chatarra retorcida de 20 pies de altura, se alza un inestable palacio hecho con placas de metal serradas y soldadas entre sí. Las puertas circulares de hierro están empotradas en las paredes.

**Pila de chatarra.** Las laderas de la pila de desechos están llenas de cadáveres mutilados de varios monstruos corrosivos.

### CARACTERÍSTICAS DEL PALACIO

Las características estructurales del palacio se resumen aquí.

**Techos.** Los techos son de 20 pies de altura.

**Puertas.** El palacio está sellado por puertas circulares de 7 pies de diámetro, cada una de ellas hecha de placas de hierro remachadas y dotadas de tiradores, bisagras y robustas cerraduras del mismo metal. Todas ellas se han moldeado para parecer la cara de un gnomo sonriente sin nariz. Zox lleva encima una gruesa llave de hierro con el cabezal en forma de naricilla bulbosa que abre las nueve puertas. También fabricó una llave de repuesto, pero la perdió durante una reciente incursión en Undermountain (consulta el nivel 12, zona 14).

Un personaje puede intentar forzar una cerradura usando herramientas de ladrón y superando una prueba de Destreza CD 15. Un conjuro de *abrir* u otro efecto mágico similar también serviría. Es posible forzar una puerta superando una prueba de Fuerza (Atletismo) CD 30 e, incluso, puede ser destruida: cada una tiene CA 19, 40 puntos de golpe, un umbral de daño de 10 e inmunidad al daño psíquico y de veneno.

Zox ha lanzado un conjuro de *glifo custodio* sobre cada puerta. Cada glifo está inscrito en el lado de dentro de la puerta para que nadie pueda detectarlo desde fuera del palacio. Este se activa cuando la puerta se abre por cualquier medio que no sea el uso de la llave adecuada. Cuando se *acciona*, el glifo estalla con energía mágica afectando una esfera de 20 pies de radio a su alrededor. Todas las criaturas situadas en la zona deberán realizar una tirada de salvación de Destreza CD 17. Sufrirán 31 (7d8) de daño de trueno si la fallan, o la mitad de ese daño si la superan. El sonido de un glifo activado se oye en toda la gruta y en la fortaleza. Alertado de la presencia de intrusos, Zox los espera en la zona 7c.

**Iluminación.** El interior del edificio es oscuro, pues Zox confía en su visión en la oscuridad para ver.

**Paredes.** Las paredes del palacio tienen 10 pies de grosor y están hechas de chatarra suelta apilada entre bastiones internos y externos de metal soldado. La fortaleza no tiene ventanas, pero un examen detallado revela brechas en las paredes que una criatura Diminuta o en forma gaseosa podría atravesar.



## 7A. TRASTERO

Zox almacena aquí trastos curiosos hasta que encuentra el modo de usarlos creativamente. El contenido de la sala es el siguiente:

**Mesa.** Una mesa con forma más o menos hexagonal de 2 pies de alto y fabricada con chatarra soldada está cubierta de trozos de maquinaria rota y restos de comida.

**Música.** De la puerta sur (que conduce a la zona 7c) emana una música metálica.

## 7B. APOSENTOS

**Mascota.** Un **tejón gigante** mastica distraído un peluche en mitad de la habitación.

**Enseres.** Los desgastados muebles incluyen una cama sin hacer, una mesa de dibujo y una caja fuerte de hierro (mira “Caja fuerte de hierro” a continuación).

**Nichos.** Los nichos del sur albergan una letrina con drenaje deficiente y una modesta cocinita donde la comida se pudre en ollas y sartenes sucias.

**Arco.** En la pared oeste hay un arco de piedra decorado con tallas de goblins bailando. En su clave aparece esculpida la palabra “Re”.

El tejón gigante solo lucha en defensa propia. Los aventureros que usen magia para hablar con él pueden descubrir la siguiente información si le hacen las preguntas correctas:

- Zox tiene miedo de los “temibles portadores rojizos de metal” (hobgoblins) y se ha hecho amigo de los “hombres ardientes” (azers) y los “sonrientes” (niños de lava) que viven en las cuevas de los alrededores. El gnomo tiene un guardaespaldas llamado Rex.
- Normalmente Zox obtiene alimentos del bosque de hongos cercano (consulta la zona 12), pero los “temibles portadores rojizos de metal” lo incendiaron hace poco.
- La combinación de la caja fuerte de hierro del gnomo es “perrito de las praderas, wombat, tejón, armadillo, wombat”.

**Portal de arco al nivel 6.** El arco encastrado en la pared oeste es uno de los portales mágicos de Halaster (mira “Portales”, en la página 12). Sus reglas son las siguientes:

- El portal se abre durante 1 minuto si una criatura se pone a menos de 5 pies del arco y canta la nota Re o la toca con un instrumento musical.
- Los aventureros deben ser de nivel 9 o superior para pasar (consulta “Jhesiyr Kestellharp”, en la página 10). La primera criatura en atravesarlo activa una runa antigua (mira “Runas antiguas”, en la página 12).
- Una criatura que cruce el portal aparece en la zona 47a del nivel 6, en el espacio desocupado más cercano junto al portal idéntico ubicado allí.

**Caja fuerte de hierro.** La caja fuerte cuadrada de hierro mide 2 pies de lado y pesa 1.000 libras. Tiene CA 19, 50 puntos de golpe, un umbral de daño de 15 e inmunidad al daño psíquico y de veneno. En lugar de números, en la cerradura aparecen pequeños pictogramas de los siguientes animales cavadores: ardilla listada, armadillo, conejo, jerbo, perrito de las praderas, suricato, tarántula, tejón, topo y wombat.

Un personaje que pase 1 minuto con una oreja pegada a la puerta de la caja fuerte puede intentar abrir la cerradura si supera una prueba de Destreza (Percepción) CD 25. La combinación correcta es perrito de la pradera, wombat, tejón, armadillo, wombat. Un conjuro de *abrir* u otro efecto mágico similar también abrirá la caja.

**Tesoro.** La caja fuerte contiene noventa lingotes de oro de 1 libra (100 po cada uno), diez granates rojos (100 po cada uno), un juego de *maravillosos pigmentos de Nolzur* y el libro de conjuros de Zox, que en diversas aventuras ha perdido la tapa y algunas páginas. Este tomo recoge todos los conjuros que el gnomo ha preparado, además de *animar objetos*, *fabricar*, *glifo custodio*, *salto y truco de la cuerda*.

## 7C. TIENDA DEL MANITAS

**Hojalatero.** Sentado sobre la mesa hay un gnomo de pelo revuelto que lleva un delantal lleno de grasa sobre una toga raída (Zox Clammersham). Está utilizando un juego de herramientas de manitas para afinar una caja de música Diminuta que toca una tonadilla metálica.

**Guardián.** Junto a la mesa se encuentra Rex, un **guardián escudo** pintado con estrellas doradas y lunas crecientes.

**Páginas sueltas.** El suelo está cubierto de hojas de pergamino con bocetos de artefactos metálicos (incluido el Simulacrux de la zona 2).

Rex, el guardián escudo, acompaña a Zox donde quiera que vaya. A diferencia de la mayoría de sus semejantes, Rex no lleva amuleto, por lo que no puede recibir órdenes de otra criatura. El gnomo ha guardado un conjuro de *invisibilidad mejorada* dentro del guardián escudo.

Zox Clammersham es un **archimago** gnomo de las rocas con los siguientes cambios:

- Es caótico bueno.
- Posee los siguientes atributos raciales: habla acuano, aurano, común, gnomo, ígneo y terrano. Es Pequeño y tiene una velocidad caminando de 25 pies. Posee visión en la oscuridad hasta un alcance de 60 pies y tiene ventaja en todas las tiradas de salvación de Inteligencia, Sabiduría y Carisma contra magia.
- Ha preparado el conjuro de *confusión* en vez del de *destierro*.

Zox se retiró a la Chatarrería de Trobriand después de que el resto de su grupo de aventureros fuera víctima de los peligros de Undermountain. Habiendo perdido completamente la noción del tiempo, ignora cuánto ha pasado desde que murieron sus compañeros o cuánto tiempo lleva solo. El gnomo no tiene interés alguno en unirse a otro grupo y prefiere trabajar solo.

Zox lleva una llave que abre las puertas del palacio, así como un anillo de control de escaladars en el dedo corazón de su mano izquierda. Este último le permite dar órdenes a los escaladars en este nivel, por lo que nunca se separa voluntariamente de él e, incluso, está dispuesto a tragárselo para evitar su robo. Si le atacan o amenazan, el gnomo activa las torretas de la habitación y luego ordena atacar a su guardián escudo.

La caja de música de Zox no tiene ninguna propiedad mágica más allá de su capacidad para tocar una melodía. La música se reproduce continuamente, pero se detiene si la caja se cae, se sacude o se manipula bruscamente. Es un objeto Diminuto con CA 10, 10 puntos de golpe e inmunidad al daño psíquico y de veneno. Siempre que tenga 1 punto de golpe puede repararse con herramientas de manitas, lo que solo requiere 10 minutos y superar una prueba de Destreza CD 15, tras lo cual la música se reanuda.

Zox planea utilizar el Simulacrux (consulta la zona 2a) para crear suficientes escaladars como para construir nuevos artefactos y controlar cómodamente lo que considera su dominio. Los mayores obstáculos en su camino son los hobgoblins que siguen robando su chatarra.



## 8. HERRERÍA

Zox ha convencido a las criaturas que viven en esta cueva de que es el aprendiz de Trobriand, por lo que merece su cooperación. Esta caverna de 90 pies de altura cubierta de hollín contiene lo siguiente:

**Fraguas.** Un intenso calor y un humo denso brotan de los cinco hornos que sobresalen de las paredes de la gruta a la que iluminan. En cada una hay un herrero **azer**.

**Pila de chatarra.** En el centro de la cámara se sitúa una gran pila de chatarra de 20 pies de altura que oculta a nueve **niños de lava** (consulta el apéndice A).

Las runas grabadas en las paredes interiores de las fraguas canalizan la energía mágica desde el Plano Elemental del Fuego. Destruir una forja hace que deje de generar fuego y calor. Cada una tiene CA 17, 80 puntos de golpe e inmunidad al daño psíquico y de veneno.

### AZERS

Trobriand trajo aquí a los azers desde el Plano Elemental del Fuego para esculpir el metal de todas las formas que podría desear. Zox se ha hecho pasar por el aprendiz del Mago del Metal para ordenarles que fabriquen piezas para el Simulacrux (mira la zona 2a) y para otros proyectos de su gusto. Los azers entienden el propósito de este dispositivo (replicar escaladars), pero tienen la falsa impresión de que Zox lo está construyendo a instancias de Trobriand y no para sus propios fines. Los azers se sienten frustrados porque el gnomo es un despistado y los tiene trabajando en varias cosas a la vez y, por otro lado, no les gustan nada los hobgoblins que roban el metal.

Un personaje puede convencer a un azer para emprender un nuevo proyecto si supera una prueba de Carisma (Persuasión) CD 19. Este trabaja gratis y puede fabricar un arma de metal funcional o un escudo de metal en 1d6 días o, incluso una armadura de metal igualmente funcional en 3d6 días.

Los azers no son peligrosos. Si los niños de lava atacan al grupo, los azers no se unen a la lucha, sino que prefieren observar desde la distancia.

### LOS NIÑOS DE LAVA

Los niños de lava pueden caminar a través de los desechos como si no existieran. Los que acechan en la pila de chatarra emergen para atacar a cualquier criatura que se acerque a 5 pies o menos de ella y no sean Zox o los azers.

## 9. PISCINAS DE METAL

Esta cueva tiene un techo de 30 pies de altura y contiene dos piscinas de 10 pies de profundidad que contienen un brillante metal líquido extraído del Plano Elemental de la Tierra. La piscina del oeste contiene hierro líquido y la del este acero líquido. No obstante, a pesar de estar licuado, el metal resulta frío al tacto. Un conjuro de *detectar magia* revela una fuerte aura mágica de transmutación emanando de cada piscina. No importa cuánto metal se saque de una de ellas: su profundidad no se altera.

El metal retirado de una piscina se solidifica instantáneamente, volviéndose tan fuerte e inmutable como el hierro forjado o el acero frío. Se endurece nada más salir de ella y forma una película dura alrededor de cualquier cosa sumergida en el metal. Retirar dicha pátina requiere superar una prueba de Fuerza (Atletismo) CD 23.

Los que conocen estas peculiaridades sacan el metal de las piscinas en forma de cubos. Una criatura podría aprender a hacer esto lanzando un conjuro de *identificar*

sobre una piscina o preguntando a Zox. Esta manera consiste en poner las manos (una o más) a menos de 1 pie de la superficie de la alberca y recitar en terrano “agrach taar azlach”, que traducido libremente al común significa “forma a lo informe”. Esto hace que un pie cúbico de metal líquido se alce de la piscina, se endurezca hasta formar un cubo sólido de 1 pie y flote ingrávito en el borde, donde cualquiera puede cogerlo. El acto de atraer uno de estos cubos es mágicamente agotador, de modo que la criatura que lo lleve a cabo obtiene un nivel de cansancio.

Un minuto después de endurecerse, el cubo pierde su ingravidez. Cada cubo, sea de hierro o de acero, con 1 pie de lado, pesa 500 libras.

## 10. CUEVA DE DESCANSO

Lo único destacable de esta caverna son los restos de la fogata de un grupo de aventureros que hay en medio.

## 11. CAMPAMENTO BASE HOBGOBLIN

Los hobgoblins han convertido esta gruta de 60 pies de altura en su campamento base. Su líder, la despiadada caudillo hobgoblin Yargoth la Rompedora, responde ante un jefe aún más poderoso llamado Corona de la Condena (mira el nivel 14).

### 11A. ESTALACTITAS Y ESTALAGMITAS

**Formaciones rocosas.** El tamaño de las estalactitas que cuelgan del techo varía entre los 10 y los 20 pies, más o menos igual que las estalagmitas que surgen del suelo.

**Monstruos.** Al acecho, detrás del conjunto de estalagmitas situadas al norte, se sitúan cinco **perros del inframundo** adiestrados, cuatro **hobgoblins** y su **señora de la guerra**, Yargoth la Rompedora.

Cuando esta da la orden, ella y los perros del inframundo se lanzan al combate cuerpo a cuerpo, mientras que los otros miembros del grupo se esconden detrás de las formaciones rocosas y disparan flechas. Los hobgoblins de la zona 11b también se unen a la batalla cargando, apuntando y disparando los cañones de fuego en dicha localización.

Si los aventureros deciden hablar con Yargoth, ella sugiere que unan fuerzas y asalten la fortaleza de Zox. La hobgoblin sabe que las puertas del palacio tienen cerraduras y trampas mágicas y también que el gnomo está protegido por un enorme autómatas con aspecto de gólem (Rex, el guardián escudo). Yargoth quiere el anillo de control de escaladars de Zox por sus esfuerzos, de modo que si los aventureros aceptan ayudarla serán libres de reclamar cualquier otra cosa que encuentren en la fortaleza. Ella mantendrá su parte del trato... siempre que los personajes hagan lo mismo.

### 11B. FUEGO Y ÓXIDO

**Defensas.** Seis **hobgoblins** montan guardia cerca de un par de cañones de fuego que apuntan a un puente de piedra natural.

**Recinto iluminado.** Muros de piedra de 7 pies de altura conforman un recinto que linda con el muro oeste. En su interior hay atrapados cuatro **monstruos corrosivos**. Atadas a una cuerda y tendidas en la parte superior del recinto como decoración hay unas bolsas resplandecientes (glándulas de escarabajo de fuego gigante) que arrojan una luz naranja tan brillante como la de una antorcha.



**Herramientas.** Apoyados contra las paredes de este recinto se sitúan un par de varas de 10 pies (cada una con un lazo de cuerda en un extremo) y un maltrecho escudo de torre de madera.

Cuando Yargoth da la orden de atacar, tres hobgoblins que actúan en el mismo orden de iniciativa cargan, apuntan y disparan cada uno de los cañones de fuego. Estos incursores descubrieron estas máquinas de asedio durante su exploración inicial de la Chatarrería de Trobriand.

Un cañón de fuego es un voluminoso artilugio mecánico que lanza barriles con fuego de alquimista que explotan al impactar. No obstante, antes de que una de estas armas pueda dispararse, hay que cargarla y apuntarla. Es necesario invertir una acción en cargar, otra en apuntar y una tercera en disparar. Cada cañón de llamas tiene tres barriles de fuego de alquimista a su lado.

**Cañón de llamas.** *Ataque con arma a distancia:* +4 a impactar, alcance 60/240 pies, un objetivo. *Impacto:* 3 (1d6) de daño contundente más 17 (5d6) de daño de fuego y, además, el objetivo se incendia. Mientras esté ardiendo, este sufre 1d6 de daño de fuego al comienzo de cada uno de sus turnos. Una criatura puede dejar de recibir este daño si se sumerge en agua o si emplea una acción en superar una prueba de Destreza CD 10 para extinguir las llamas.

El recinto de piedra posee una puerta con bisagras hecha de recios postes de madera atados con una cuerda que se cierra con un simple pestillo. A los hobgoblins les gusta matar de hambre a los monstruos corrosivos durante unos días para luego soltarlos por este nivel. Estas criaturas no pueden escaparse del recinto por sus propios medios, pero les atrae el aroma del metal. Los hobgoblins utilizan el escudo de torre de madera y las varas de 10 pies para sacar a los monstruos del redil y mantenerlos alejadas de sus armaduras de metal.

Doce glándulas de escarabajos de fuego gigantes iluminan dicho recinto. Cada una tiene el tamaño de una pequeña barra de pan y brilla durante 1d3 días antes de apagarse.

## 12. EL PARAÍSO PERDIDO

Estas cavernas de 40 pies de altura albergaron una vez un floreciente bosque de hongos y una colonia de pacíficos micónidos, pero fueron masacrados por los hobgoblins, que luego quemaron el bosque. Un humo fino y áspero flota en el aire de estas grutas.

### 12A. BOSQUE DEL SUR

**Restos quemados.** En medio de los restos carbonizados de lo que una vez fueron unos jardines de hongos cuidados con mimo, destacan unos ennegrecidos y abrasados tallos de zurkh, con sus sombreros igualmente destruidos por las llamas.

**Cadáveres.** Los cuerpos carbonizados de 1d4 escarabajos de fuego gigantes, 1d6 brotes micónidos y 1d8 micónidos adultos yacen en mitad de los hongos arrasados. Las glándulas de los escarabajos de fuego gigantes han sido extirpadas de sus restos.

Un personaje que inspeccione los cadáveres y supere una prueba de Sabiduría (Medicina) CD 15 deducirá que los escarabajos y los micónidos fueron asesinados por armas cortantes y flechas y que, después, fueron quemados.

### 12B. BOSQUE CENTRAL

Esta zona reúne las mismas características que la 12a.

### 12C. BOSQUE DEL NORTE

Además de las características comentadas en la zona 12a, aquí yace junto a los cadáveres el cuerpo de un **soberano micónido** de 8 pies de altura, atravesado por flechas hobgoblins y quemado como los demás. Si alguien lo toca, se estremece, aún vivo, pues quedó estabilizado con 0 puntos de golpe. En el caso de que reciba curación mágica, despierta y expulsa una nube de esporas de la comprensión para poder comunicarse con sus salvadores. Recompensa al grupo con 450 PX por haberle salvado.

Chanterella, el soberano micónido, tiene un llamativo sombrero amarillo y un arrugado cuerpo amarillento medio cocinado por el fuego. Relata el terrorífico ataque de los hobgoblins y llora la destrucción de su colonia. En agradecimiento por ayudarlo, da a los personajes su tesoro escondido (consulta “Tesoro”, a continuación). Después, Chanterella insta a los aventureros a encontrar a Zox si es que están buscando aliados, ya que tiene al gnomo en alta estima.

El soberano micónido no dejará estas cavernas, pues, aunque su colonia ha sido arrasada, quiere intentar que el bosque de hongos florezca de nuevo. Tras ayudar a los personajes en todo lo que pueda, se despide de ellos y los invita a regresar cuando lo deseen.

**Tesoro.** Un parche cuadrado de moho púrpura brillante de 10 pies de lado y 1 de grosor, pero ennegrecido por el hollín, cubre el techo del nicho norte (marcado con una X en el mapa 13). Enterradas en el moho hay dos calabacinos, uno con una *poción de encojer* y el otro con una *poción de longevidad*. Chanterella plantó el moho púrpura y puede ordenarle sin hablar que expulse unos zarcillos pegajosos para bajar las pociones al alcance de la mano.

Tanto la luz solar como cualquier efecto que cure enfermedades o que cause daño radiante o necrótico destruye el moho. Si esto sucede mientras contiene las pociones, estas caen al suelo y se rompen. Un aventurero que esté en el nicho puede usar una reacción para intentar atrapar alguna de las ellas, cosa que logrará superando una tirada de salvación de Destreza CD 11.

## CONCLUSIÓN

Derrotar a los hobgoblins trae la paz a este nivel durante una decana. Pasado ese tiempo, Corona de la Condena envía a más incursores desde El Feudo de Arcturia (nivel 14) para conseguir metal que entregar a sus jefes gigantes de fuego, a menos que en el ínterin los aventureros lleven la pelea hasta ellos.

Se necesitan meses de trabajo para terminar la construcción del Simulacrux. Si dicho proyecto continúa y Zox lo completa, nadie sabe si funcionará como debe, ya que los simulacros de scaladars creados por el arco podrían ser defectuosos o incontrolables. También es posible que este dispositivo pueda generar simulacros oxidados de otras criaturas aparte del scaladar. Es igualmente probable que el Simulacrux no funcione en absoluto, lo que llevará a Zox a demolerlo y a construir otra monstruosidad de metal en su lugar.

Si el soberano micónido de la zona 12 sobrevive, liberará esporas para sembrar la tierra chamuscada, dando lugar a una nueva colonia de brotes micónidos. El bosque de hongos se recuperará por sí solo, aunque esto llevará años.





## NIVEL 14: FEUDO DE ARCTURIA

**E**L FEUDO DE ARCTURIA ESTÁ DISEÑADO PARA cuatro personajes de nivel 13. Los aventureros que derroten a los monstruos de este nivel deberían ganar suficientes PX como para quedar a medio camino del nivel 14. La liche Arcturia, que reside en el nivel 23 de Undermountain, es una de las aprendices más hábiles de Halaster, posiblemente la más poderosa de los Siete, y una maestra de la magia de transmutación. El Feudo de Arcturia es su retiro personal (“feudo” es un término antiguo para designar los dominios de un señor). En este nivel está escondida la filacteria de la liche y los personajes harían bien en encontrarla y destruirla antes de enfrentarse a Arcturia en combate en el nivel 23.

### ¿QUÉ HABITA AQUÍ?

El Feudo de Arcturia ha sido conquistado por gigantes de fuego al servicio de Halaster, que están acompañados de un gran número de hobgoblins. Los drows también se han infiltrado este nivel de la mazmorra, aunque no tienen ninguna disputa con los aventureros.

### GIGANTES DE FUEGO

Emberosa, una gigante de fuego, ha venido a Undermountain con seis familiares con la misión de ascender a los gigantes del fuego a la cima del ordning, lo que destronaría a los poderosos gigantes de la tormenta.

Emberosa espera encontrar una runa de poder extraviada por los gigantes hace más de cuarenta mil años, pues cree que los enanos se la robaron a los suyos y la escondieron bajo el monte Waterdeep. Halaster encontró la runa y la ocultó en el nivel 23, pero ha aceptado separarse de ella si los gigantes

emplean sus excepcionales habilidades en la forja de metal para construirle un autómatas gigante. El trabajo está en marcha y su creación está ensamblándose en la zona 15.

Para obtener más información sobre el ordning gigante, consulta la entrada “Gigantes” del *Monster Manual*.

### LA FALANGE DE LA CALAVERA

La Falange de la Calavera es una fuerza de hobgoblins que vino a Undermountain junto con Emberosa y sus gigantes del fuego. Este contingente está comandado por un señor de la guerra hobgoblin llamado Corona de la Condena, hijo del caudillo Azrok, enemistado con este (mira el nivel 3).

Devoto seguidor de Maglubiyet el matadioses, Corona de la Condena quiere que los gigantes de fuego alcancen la cima del ordning gigante, pues los imagina extendiendo su brutal tiranía por todo Faerûn. Espera jugar un papel importante en la ascensión y conquista de Emberosa e, igualmente, sueña con gobernar lo que quede del Bosque Alto una vez que los elfos y los demás habitantes de la foresta sean exterminados y sus árboles reducidos a astillas.

Sin embargo, desde su llegada al Feudo de Arcturia, Corona de la Condena ha desarrollado hábitos extraños. Pasa cada vez más tiempo encerrado en sus dependencias, persiguiendo una nueva y extraña obsesión. Sus seguidores siguen siendo leales, pero les preocupa el estado mental de su caudillo.

### PATRULLAS HOBGOBLINS

Los hobgoblins de la fuerza de Corona de la Condena han asegurado la mayoría de los corredores y salas del Feudo de Arcturia. Por consiguiente, los únicos monstruos errantes relevantes son las propias patrullas de la Falange de la Calavera, que se componen normalmente de cuatro **hobgoblins**.



## TRAMPAS POLIMORFADORAS

Por todo el Feudo de Arcturia hay repartidas trampas mágicas diseñadas para polimorfar humanoides, por lo que las criaturas que no lo sean quedan excluidas de sus efectos. Estas trampas están señaladas con una "P" en el mapa 14. Los hobgoblins están al tanto de ellas y hacen cuanto pueden por evitarlas.

Las trampas de polimorfar están marcadas con un glifo casi invisible inscrito en una sección cuadrangular de suelo de 10 pies de lado. Un personaje que busque trampas en la zona podrá detectarlo si supera una prueba de Sabiduría (Percepción) CD 20. El primer humanoide en pasar sobre dicha casilla de 10 pies de lado activa el glifo y deberá tener éxito en una tirada de salvación de Sabiduría CD 20 o se transformará en un monstruo con su promedio de puntos de golpe. Todos los artículos que llevaba o transportaba la criatura son absorbidos por su nueva forma, que es hostil hacia las demás criaturas y debe atacar a cualquiera que pueda ver.

Tira un d10 para determinar la nueva forma:

- |                       |                    |
|-----------------------|--------------------|
| 1. Carroñero reptante | 6. Horror ganchudo |
| 2. Cubo gelatinoso    | 7. Mantícora       |
| 3. Elemental de fuego | 8. Oso lechuza     |
| 4. Gorgon             | 9. Otyugh          |
| 5. Guiverno           | 10. Quimera        |

Cuando los puntos de golpe de la criatura polimorfada descienden a 0, revierte a su forma original y queda estabilizada con 0 puntos de golpe.

Una vez que se activa un glifo, este desaparece, de modo que vuelve a ser seguro pasar por ese espacio hasta que Arcturia considera adecuado sustituirlo. Lanzar con éxito un conjuro de *disipar magia* sobre el glifo (CD 17) lo elimina.

Tanto el ruido de sus pasos desfilando como el repiqueteo metálico de sus armaduras puede oírse mucho antes de su llegada, así que no sorprenderán a los aventureros. No cabe duda de que combatir con una patrulla alertará al resto de criaturas en las proximidades.

Si alguno de los hobgoblins es derrotado mientras está patrullando, réstalo de los guardias de la zona 32a.

## CASA FRETH

Tres magos drow se han infiltrado en el Feudo de Arcturia esperando hacerse con una magia poderosa que les ayude a conquistar los otros niveles de Undermountain. Estos drows pertenecen a la casa Freth (consulta el nivel 12) y evitan cualquier confrontación violenta con los aventureros, prefiriendo ponerles en contra de los gigantes de fuego y los hobgoblins.

## EXPLORAR ESTE NIVEL

Todas las localizaciones descritas de este nivel están marcadas en el mapa 14.

### 1. ENTRADA AL FEUDO DE ARCTURIA

Estas cavernas se encuentran al final de la galería excavada por el gusano que baja desde el nivel 13.

#### 1A. TÚNEL DEL GUSANO

El gusano perforador del nivel 13 vaga por aquí abajo de vez en cuando, dando vueltas alrededor de una columna central de roca antes de regresar arriba. Este pilar soporta el techo de la cueva de 30 pies de altura. La gruta tiene también estas particularidades:

**Puerta doble.** En la puerta doble se ha realizado un marco con tallas de calaveras plagadas de gusanos. Grabado en el dintel que está sobre ella hay un candelero esculpido con forma de mano esquelética sobre cuya palma han lanzado un conjuro de *llama permanente*.

**Monstruos.** Un par de estalagmitas flanquean la puerta doble. Detrás de cada una de ellas están escondidos un **mago drow** y un **quasit** invisibles.

**Formaciones rocosas.** Alrededor de los bordes de la caverna hay más estalagmitas y estalactitas. Más formaciones como estas llenan una cueva más pequeña al sureste (zona 1b).

Los dos magos drows se llaman Hulziin e Yrrprek. Cada uno lleva un broche para capa con la insignia de la casa Freth. Llegaron aquí poco antes que los personajes y tienen conjuros de *invisibilidad mejorada* sobre ellos. Los drows y sus compañeros quasit intentan permanecer ocultos para dejar que los aventureros entren primero en el Feudo de Arcturia. Una vez que el camino está despejado, pasan por las zonas 3 y 35 en su camino hacia la 38.

Vanar, uno de sus parientes, llegó antes para explorar y ya ha entrado. Los personajes podrían encontrarse con él y con su demonio de las sombras en la zona 29.

#### 1B. ESTALACTITAS Y ESTALAGMITAS

Esta húmeda gruta que gotea contiene un auténtico bosque de estalagmitas y estalactitas.

#### 1C. CUEVA EN FORMA DE GARRA

Los drows tienen suministros ocultos en la parte más profunda de esta caverna, por lo demás vacía. Una búsqueda revela tres mochilas hechas de telarañas entretejidas. Cada una de ellas alberga utensilios de cocina, raciones para 10 días (hongos secos, musgo y huevos cocidos de cocatriz), 50 pies de cuerda de seda de araña y un odre de agua fabricado a partir de una vejiga de lagarto.

## 2. CUEVAS NATURALES

Esta pequeña red de grutas se encuentra fuera de la mazmorra propiamente dicha y sirve de hogar a uno de los monstruosos experimentos de Arcturia.

#### 2A. DUERGAR DEFORMADO

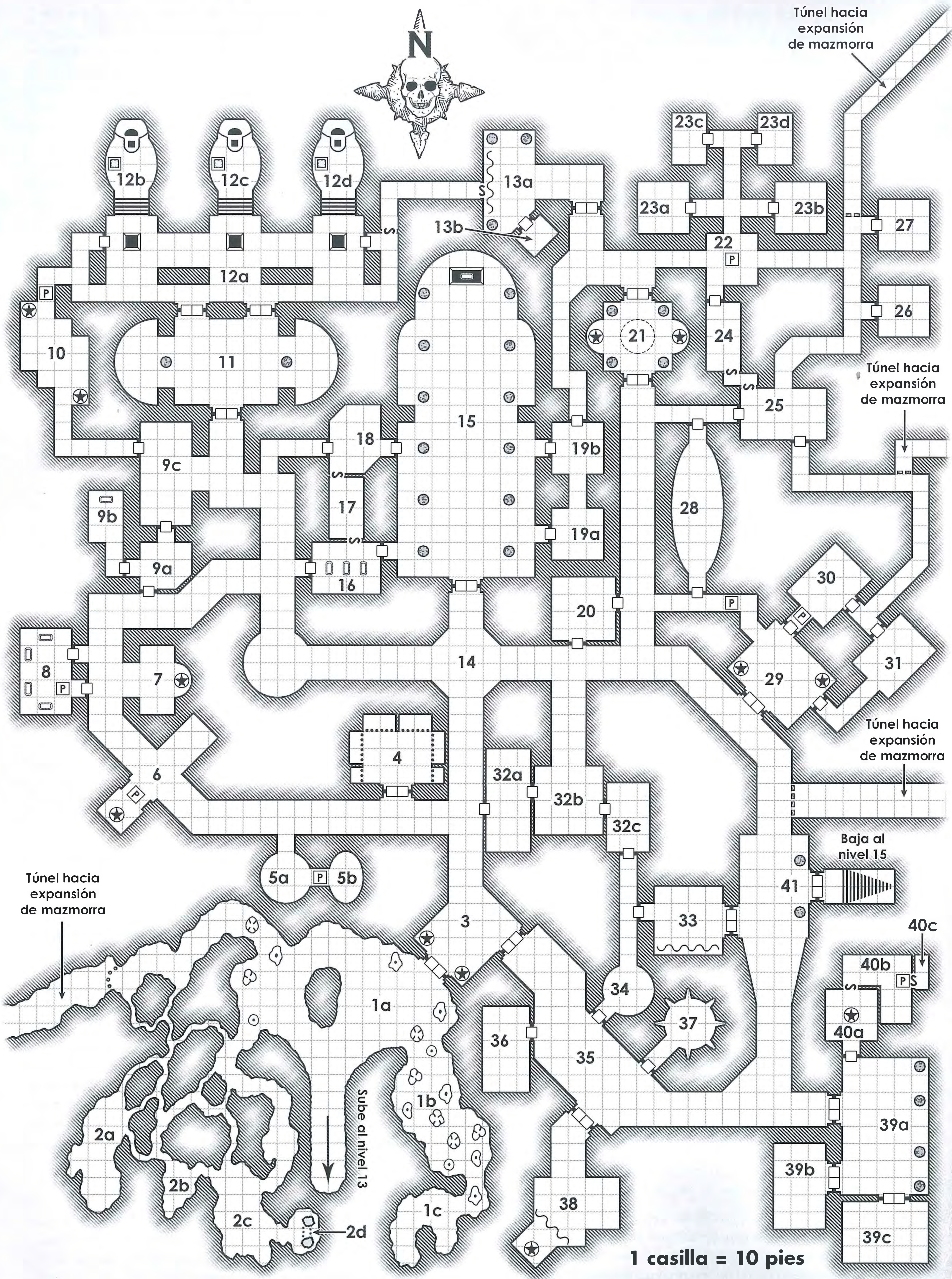
Los aventureros que entren en esta caverna son atacados rápidamente por un duergar horriblemente deformado. Este ha crecido hasta alcanzar una estatura de 9 pies.

Esta criatura era originariamente dos duergars diferentes, un varón llamado Blork y una fémina llamada Muatha, pero Arcturia los fusionó en un solo ser empleando una magia que únicamente un conjuro de *deseo* puede deshacer. Ambos cráneos se combinaron en una cabeza bulbosa con tres orejas, tres ojos, dos narices y dos bocas. Tiene un tercer brazo en el lado derecho de su cuerpo, mientras que su pierna izquierda se divide en dos a la altura de la rodilla, por lo que tiene tres pies. La transformación llevó a la locura a la pobre criatura, y trata al resto de seres como amenazas que deben ser exterminadas.

La criatura es un **duergar**, pero con los siguientes cambios:

- Tiene 40 puntos de golpe.
- Posee ventaja en las pruebas de Sabiduría (Percepción) y en las tiradas de salvación para evitar ser asustado, aturdido, hechizado o dejado inconsciente.
- Como acción adicional, puede hacer un ataque con su jabalina.





MAPA 14: FEUDO DE ARCTURIA



## 2B. PESEBRE DEL DUERGAR

La deforme criatura de la zona 2a duerme aquí en una cama de esponjoso moho negro que crece en la parte posterior de la cueva.

## 2C. JARDINES DE HONGOS

La criatura de la zona 2a viene aquí para alimentarse, al igual que otros seres que moran en las cavernas. Esta gruta tiene las siguientes características:

**Hongos.** Jardines de hongos brotan de los montones de despojos situados sobre el suelo desigual. Estos liberan nubes de esporas ligeramente luminiscentes que llenan la cueva como una fina niebla flotante.

**Carroñeros reptantes.** Aquí viven cuatro **carroñeros reptantes**. Dos se aferran al techo a 10 pies de altura y los otros dos se alimentan del cadáver putrefacto de un quinto carroñero que yace en mitad de los hongos.

Los carroñeros reptantes son enemigos naturales de la criatura de la zona 2a, que recientemente mató a uno de ellos con un golpe de su pico de guerra. Estas criaturas ignoran a los aventureros que mantengan una distancia razonable.

Un personaje que estudie los hongos y supere una prueba de Inteligencia (Naturaleza) CD 10 puede diferenciar las variedades comestibles de las venenosas, así como afirmar que las nubes de esporas son inofensivas. Un aventurero que ignore estos detalles y coma algún hongo, tiene una probabilidad del 50 % de haber consumido una variedad venenosa y deberá superar una tirada de salvación de Constitución CD 10 o quedará envenenado durante 1d4 horas.

## 2D. PORTAL EXENTO AL NIVEL 12

Esta cueva alberga un par de menhires que tienen incrustados el esqueleto inanimado de un minotauro, cada uno mirando al otro. Estas piedras hincadas conforman uno de los portales mágicos de Halaster (mira “Portales”, en la página 12). Sus reglas son las siguientes:

- Cualquier criatura que toque uno de los menhires es objetivo de un conjuro de *laberinto* (salvación CD 22).
- Para abrir el portal, una criatura debe escapar del laberinto creado por el conjuro. Cuando lo hace y vuelve, este se abre durante 1 minuto.
- Los aventureros deben ser de nivel 12 o superior para pasar (consulta “Jhesiyra Kestellharp”, en la página 10). La primera criatura en atravesarlo activa una runa antigua (mira “Runas antiguas”, en la página 12).
- Una criatura que cruce el portal aparece en la zona 12a del nivel 12, en el espacio desocupado más cercano junto al portal idéntico ubicado allí.

## 3. VESTÍBULO

**Monstruos.** Dos **gigantes de fuego** varones llamados Druvax y Zelzzarf y siete **hobgoblins** están clasificando pedazos de chatarra en el suelo y arrojándolos ruidosamente en montones.

**Estatuas.** Dos estatuas de enanos flanquean la puerta doble al suroeste. Cada una se encuentra sobre un bloque de piedra derruido de 2 pies de altura. Las esculturas han sido remodeladas mágicamente en formas espantosas.

Arcturia usó conjuros de *moldear la piedra* para mutilar las estatuas que una vez representaron a orgullosos guerreros enanos. De la escultura del oeste brotan pseudópodos de piedra, mientras que la del sur parece medio derretida.

Los gigantes y los hobgoblins no están contentos con este trabajo de esclavos y están más que dispuestos a lanzarse al combate si se presenta la ocasión. La chatarra de hierro se trajo desde el nivel 13 y después será transportada a la zona 14 para ser fundida y nuevamente moldeada.

## 4. PRISIÓN

Arcturia confina sujetos vivos aquí hasta que tiene tiempo para experimentar con ellos. La sala de 15 pies de altura está envuelta en un campo antimagia permanente (lee el conjuro de *campo antimagia* para conocer los efectos). La estancia tiene las siguientes características adicionales:

**Celdas.** Hay seis celdas de 10 pies de alto con techos abovedados y cerradas con rastrillos de hierro. En la situada al suroeste yace un cadáver humanoide lleno de flechas con una armadura de placas.

**Palanca.** Atornillada al suelo en mitad de la cámara se sitúa una placa de hierro de 4 pies de ancho y 7 de largo con una hendidura en forma de peine. De dicha ranura sobresale una palanca de hierro.

Los restos en la celda del suroeste pertenecen a una hembra orog que fue capturada por Arcturia y despojada de sus armas. La encontraron los hobgoblins, que la asaetearon a través de los barrotes y dejaron que se pudriera.

La palanca de hierro acciona el mecanismo que levanta y baja los rastrillos. Si se desplaza por las diferentes posiciones de la hendidura con forma de peine de la placa del suelo, se activa el mecanismo que alza los rastrillos. Según donde se deje la palanca, se levanta el rastrillo correspondiente o se bajan todos a la vez.

Estos rastrillos son inmunes al daño de armas y los huecos entre las barras que los forman tienen 4 pulgadas de ancho. Aquellos cerrados quedan encajados en su sitio. De hecho, levantar uno por la fuerza requiere superar una prueba de Fuerza (Atletismo) CD 26.

## 5. COMPARTIMENTOS LATERALES

Aparte de una trampa de polimorfar (consulta “Trampas de polimorfar”, en la página 180), estas salas adyacentes no tienen nada que destacar.

### 5A. SALA ABOVEDADA

Esta habitación tiene un techo abovedado de 30 pies de altura y está vacía.

### 5B. DESTINO DEL TELETRANSPORTE

Esta cámara posee un techo plano de 15 pies de altura. Aquí es donde llegan las criaturas teletransportadas desde la zona 13a. Por lo demás, la estancia está vacía.

## 6. ESTATUA DE ARCTURIA

Esta es una intersección perpendicular de dos pasillos, uno de los cuales es muy corto. Pasada la arcada al suroeste hay una escultura de 6 pies de alto de una figura esquelética con alas de mariposa brotando de su espalda y afilados espolones de hueso sobresaliendo de sus codos y antebrazos. La estatua se encuentra sobre una base de piedra de 3 pies de altura, y esgrime una varita de piedra con la que apunta al suelo.

La escultura representa a Arcturia. No es mágica ni está animada. La varita que porta apunta en la dirección de una trampa de polimorfar que se localiza delante (consulta “Trampas polimorfadoras” en la página 180). Los aventureros que busquen trampas en el suelo tienen ventaja en las pruebas para detectar la trampa de polimorfar.



## 7. ESTATUA DE HALASTER

En un nicho al fondo de esta polvorienta sala lateral se ubica una escultura no mágica y a tamaño natural de Halaster Blackcloak realizada en granito. La estatua apunta con su bastón de piedra de manera amenazadora, mientras que en su semblante han tallado una mirada de salvaje desenfreno. Su túnica tiene esculpidos cientos de ojos sin párpados. La escultura se encuentra sobre un disco de granito de 1 pie de grosor.

### LLAVES DE MITHRAL

Un personaje que examine la estatua y supere una prueba de Sabiduría (Percepción) CD 15 descubre que uno de los ojos tallados en la túnica es un botón. Presionarlo hace que dos llaves remetidas bajo la toga caigan al suelo junto a la base de la escultura. Cada una es una pieza plana de mithral de 6 pulgadas de longitud con una forma extraña.

La primera llave tiene la forma de una “F” y la segunda de una “V” con una pequeña curva en la parte inferior. Estas son dos de las seis llaves necesarias para activar el arma de desintegración masiva de la zona 37.

## 8. CRIPTA ENANA

Esta sala es una cripta polvorienta con un techo abovedado de 20 pies de altura. Tiene las siguientes características:

**Sarcófagos.** Cuatro sepulcros de piedra caliza con desgastadas inscripciones en enano se alinean en el perímetro de la estancia. Solo albergan polvo, astillas de huesos y retazos de tela mohosa.

**Trampa de polimorfar.** En una sección del suelo de 10 pies se sitúa una trampa de polimorfar oculta (consulta “Trampas de polimorfar” en la página 180).

## 9. PUESTO DE GUARDIA DE LA FALANGE DE LA CALAVERA

Los hobgoblins de la Falange de la Calavera han montado aquí un puesto avanzado para vigilar la fundición (zona 12). Los personajes que se acerquen a esta parte de la mazmorra oyen cánticos de guerra de la falange hobgoblin de la zona 9c.

### 9A. SALA DE ENTRENAMIENTO

Los aventureros que escuchen en la puerta oyen vítores guturales en el interior. La cámara contiene seis **hobgoblins**, dos enzarzados en un duelo simulado con espadas sin filo en mitad de la habitación y los demás animándolos. Por lo demás, la habitación está vacía.

### 9B. CRIPTA

En la pared del norte hay un sarcófago de granito abierto cuya tapa está tirada en el suelo. Sus laterales se ven llenos de polvo y tiene telarañas que cubren las antiguas inscripciones.

El sepulcro alberga los restos polvorientos de un enano Melairkyn enterrado hace miles de años. Las inscripciones en enano de la tumba dicen así: “Habéis hallado el lugar de reposo final de Harlsnod Darkshine: arquitecto, constructor de trampas y bebedor de grandes cervezas”.

### 9C. FALANGE HOBGOBLIN

Una **capitana hobgoblin** ha formado aquí una falange de veinte **hobgoblins**. La líder mira hacia el este y pronuncia una liturgia en goblin al temible dios Maglubiyet mientras los soldados están firmes en dos filas de diez, mirando al oeste.

Cuando llega a los momentos álgidos de la liturgia, los hobgoblins gruñen y asienten con aprobación, golpeando con sus puños en su armadura.

Los integrantes de la falange atacan a los intrusos nada más verlos. Si empieza aquí una batalla vendrán refuerzos de las zonas 9a, 16 y 18. También atraerá la atención del orfebre gigante de fuego de la zona 11.

## 10. GUARIDA DE LOS ENANOS

**Jarra.** La enorme escultura de una jarra de hierro se ha soltado del techo, a 30 pies de altura, y ha caído sobre una mesa de piedra situada en el centro de la sala, partiéndola por la mitad. A su alrededor hay varios taburetes caídos.

**Estatuas.** Dos esculturas de enanos de 4 pies de alto se alzan sobre bloques de piedra de 2 pies de alto en lados opuestos de la estancia. La cabeza de la estatua del sur se ha roto y yace al lado, en el suelo.

La jarra de hierro, que estaba colgada en el pasado con unas cadenas del mismo metal, es lo bastante grande como para alojar a cuatro enanos. Pesa 1.500 libras y hace un agradable sonido de campana cuando se golpea; ruido que atraería a los hobgoblins de la zona 9c.

### ESTATUAS Y LLAVE DE MITHRAL

La escultura del norte representa a una sonriente enana levantando una jarra de piedra. Oculta dentro hay una llave de mithral plana de 6 pulgadas de longitud con forma de “H” a la que le falta el trazo superior izquierdo. Esta es una de las seis llaves necesarias para activar el arma de desintegración masiva de la zona 37.

La estatua del sur muestra a un enano sin cabeza con unas grandes tenazas sobre el hombro. La cabeza se agrietó cuando cayó al suelo y, de hecho, está tan dañada que se partirá en dos si alguien la toca.

## 11. HERRERÍA

Los personajes que escuchen en las puertas de esta habitación oirán fuertes martilleos al otro lado. La sala de 30 pies de altura es cálida y tiene las siguientes características:

**Gigante de fuego.** En el centro de la estancia hay un **gigante de fuego** usando un enorme martillo y un yunque para darle forma redondeada a un fragmento de hierro candente.

**Escarabajos de fuego.** En el suelo junto al gran yunque se ubica una jaula de hierro que alberga quince **escarabajos de fuego gigantes** que brillan intensamente (el gigante usa esta jaula como farol).

**Piezas de hierro.** Las secciones al oeste y al este contienen piezas de hierro esculpido de todas las formas y tamaños.

El gigante, Hrossk, es hostil con los aventureros. Tiene a mano su enorme espada y lanza grandes eslabones de metal en vez de rocas. Si hay una pelea en esta cámara, podrán oírlo los gigantes de fuego de la zona 12, que vendrán a investigar de inmediato si se da el caso.

El trabajo de Hrossk es moldear el hierro caliente en piezas para el cuerpo del autómatas gigante de la zona 15. Sin este gigante de fuego, Emberosa carecería de las habilidades de orfebrería necesarias para terminar el Mecha-Halaster. En este momento Hrossk está confeccionando las partes que acabarán siendo los ojos del autómatas.

Los escarabajos de fuego no pueden dañar a nadie mientras estén confinados en su jaula. Abrirla requiere una acción y, si son liberados, atacarán indiscriminadamente.



Los fragmentos de hierro dispersos por el suelo incluyen tanto láminas curvas de revestimiento exterior como engranajes internos, piñones, ejes, barras y tuberías. Estas piezas están esperando a ser unidas al autómatas de la zona 15.

## 12. FUNDICIÓN DE LOS MELAIRKYN

La fundición es insoportablemente calurosa. Los personajes que permanezcan aquí durante 1 hora o más mientras funcionan las forjas estarán sujetos a los efectos del calor extremo (consulta el capítulo 5 del *Dungeon Master's Guide*).

### 12A. SABUESOS INFERNALES

**Techo.** Esta sala tiene un techo abovedado de 30 pies de altura.

**Sabuesos.** Cinco **sabuesos infernales** patrullan la estancia. Obedecen las órdenes de los gigantes de fuego y atacan a los intrusos nada más verlos.

**Fosos descubiertos.** Hay tres fosos cuadrados de 10 pies de lado en el suelo con trozos de metal desechados.

Los fosos alcanzan una profundidad de 70 pies, pero están parcialmente llenos de chatarra, lo que reduce su tamaño real. El pozo del oeste tiene 20 pies de profundidad, el central 50 y el del este 10. Cualquier criatura que caiga en uno de estos fosos aterrizará sobre fragmentos de metal irregulares y sufrirá daño cortante en vez de daño contundente por la caída.

### 12B-12D. FORJAS ELEMENTALES

Estas tres habitaciones idénticas cuentan con escaleras de piedra que suben 10 pies hasta unas plataformas con ardientes fraguas de piedra negra al fondo. Los techos curvos en estas cámaras llegan a los 20 pies de altura.

Tres **gigantes de fuego** (dos féminas llamadas Dralkana e Ingritt y un varón de nombre Yarshoss) ocupan cada una de las fraguas. Su trabajo consiste en derretir fragmentos de chatarra para que Hrossk, el orfebre gigante de fuego de la zona 11, pueda remodelarlos para el autómatas en la zona 15. Es un trabajo tedioso, lo que provoca que los gigantes de fuego estén inquietos y con ganas de pelea.

Los fuegos de las forjas son conjurados desde el Plano Elemental de Fuego. Una palanca de piedra en cada una cierra una válvula de la parte posterior, lo que extingue las llamas. Cualquier criatura que entre o comience su turno en una fragua encendida sufre 55 (10d10) de daño de fuego.

## 13. TRANSMUTORIUM

Arcturia guarda aquí parte de su horrible trabajo.

### 13A. OJOS COSIDOS

**Columnas.** Tres pilares de piedra negra pulida están situados en las esquinas de la sala. Unido a cada uno de ellos hay un pomo plateado deslustrado a la altura de la cintura.

**Tapiz.** Un enorme tapiz de un púrpura pálido que cuelga de la pared oeste se mece como si estuviera vivo. Su superficie está cubierta de once ojos que no parpadean: uno grande central y diez pequeños en la periferia. Una puerta secreta queda oculta detrás del tapiz.

**Puerta de cristal.** Hay una puerta cerrada de cristal en una esquina de la habitación y detrás de ella una salita iluminada mágicamente. Consulta la zona 13b para conocer los detalles.

Las tres columnas y sus pomos de plata irradian un aura mágica de transmutación bajo el escrutinio de un conjuro de *detectar magia*. Cualquier criatura que toque uno de ellos se teletransporta a la zona 5b. Una vez que un pomo de plata ha teletransportado a alguien, desaparece y, ocho horas después de la desaparición del último, reaparecen los tres.

**Tapiz de ojos.** El tapiz carnoso es Xebekal, un contemplador que invadió las mazmorras de Arcturia hace años. La liche atrapó al ojo tirano y usó un conjuro de *deseo* para transformarlo. En su forma de textil, el contemplador conserva su visión en la oscuridad y puede ver lo que tiene enfrente, pero no detrás. No puede hablar y su movimiento se limita a un aleteo inofensivo. Tampoco es capaz de usar su atributo Cono Antimagia ni de realizar ninguna acción o reacción, pero se le puede contactar mediante telepatía.

Xebekal promete riqueza y poder a quienquiera que le devuelva a su estado original, pero no tiene intención de cumplir sus juramentos. Solo un conjuro de *deseo* puede transformar el tapiz en el contemplador que una vez fue.

El tapiz tiene CA 5, 33 puntos de golpe, inmunidad al daño de veneno y vulnerabilidad al daño de fuego. Resulta destruido si sus puntos de golpe se reducen a 0, pero los personajes no ganan PX por matar al contemplador en esta forma, dada su actual situación de indefensión.

### 13B. SALA DE ALTERACIÓN

**Puerta de cristal.** La puerta de esta sala está hecha de un cristal transparente de 3 pulgadas de grosor.

**Paneles de latón.** Incrustado en la pared junto a la puerta se sitúa un panel de latón con cuatro botones de la misma aleación dispuestos en forma de diamante. Hay otro panel parecido dentro de la estancia.

**Luz.** Una cúpula de cristal en el techo arroja una pálida luz blanca que ilumina toda la cámara.

**Llave.** Una llave plana de mithral está en el suelo.

Los botones en cada panel de latón y sus efectos son los siguientes:

El **botón superior** tiene grabada una flecha apuntando hacia arriba. Al pulsarlo, se abre la puerta de cristal, que se retrae hacia el techo. Este botón queda bloqueado y no puede presionarse si la puerta ya está arriba.

El **botón inferior** tiene grabada una flecha apuntando hacia abajo. Al pulsarlo, la puerta de cristal se cierra bajando a su sitio. Este botón queda bloqueado y no puede presionarse si la puerta ya está bajada.

El **botón izquierdo** tiene grabada una diminuta figura humana hecha con palitos. Está bloqueado y no se puede presionar mientras la puerta de cristal se encuentra abierta. Si se pulsa mientras está cerrada, la luz que emana de la cúpula de cristal del techo parpadea y todas las criaturas situadas en la habitación, detrás de la puerta, se encogen mágicamente como si se vieran afectadas por el efecto de reducir de un conjuro de *agrandar/reducir* (sin tirada de salvación). Esta alteración dura 24 horas.

El **botón derecho** tiene grabada una figura humana más grande y funciona como el botón izquierdo, salvo porque las criaturas que se encuentren en la sala de alteración son agrandadas en vez de reducidas.

Si alguien reducido mágicamente se somete al efecto de agrandar de la estancia, o una criatura mágicamente agrandada al de reducir, ambas alteraciones se cancelan entre sí y el objetivo recupera su tamaño normal. Los efectos de la habitación no son acumulativos: una criatura reducida que se reduce de nuevo o una criatura agrandada que se vuelve a agrandar no cambia más su tamaño.



Cada vez que se activa el efecto de reducir o de agrandar de la sala de alteración, tira 1d6. Con un 1, la cámara funciona mal. En lugar del efecto normal, todas las criaturas situadas dentro de la habitación deberán hacer una tirada de salvación de Constitución CD 20. Sufrirán 44 (8d10) de daño de fuerza si fallan, o la mitad si tienen éxito. Puedes sustituir este efecto dañino por uno más benigno. Por ejemplo, la magia de la estancia podría alargar la nariz de las criaturas o ponerles la piel azul. Una alteración de este tipo puede deshacerse mediante un conjuro de *restablecimiento mayor* u otro efecto mágico similar.

**Llave de mithral.** La llave plana de mithral tiene 6 pulgadas de largo y forma de “J” con una curva en la parte superior. Es una de las seis necesarias para activar el arma de desintegración masiva de la zona 37.

## 14. MÁS CHATARRA DE HIERRO

**Luz.** Hay cuatro soportes de hierro para antorchas con conjuros de *llama permanente* sobre ellos fijados a las paredes diagonales en esta intersección.

**Chatarra de hierro.** En mitad de la intersección se sitúa amontonada una pila de chatarra de 9 pies de alto.

**Puerta doble.** Una puerta doble de 20 pies de alto bloquea el pasillo hacia el norte. Alrededor de ella se han tallado unas calaveras de gesto malicioso.

Los desechos proceden del nivel 13. Cuando los personajes abandonen esta zona y regresen, existe un 20 % de probabilidades de que Hrossk, el orfebre **gigante de fuego** de la zona 11, esté aquí seleccionando algún trozo de chatarra que llevarse a la zona 12 para fundirlo y moldearlo.

## 15. MECHA-HALASTER

**Candeleros de las columnas.** Esta sala cuenta con un techo abovedado de 150 pies de altura, reforzado por columnas de piedra con candeleros que sobresalen a intervalos de 10 pies. Los conjuros de *llama permanente* que tienen sobre ellos iluminan la estancia.

**Autómata gigante.** En el centro de la cámara y de espaldas sobre el suelo de baldosas de piedra se sitúa una figura de 100 pies de alto hecha de hierro, con los pies apuntando hacia la puerta doble del sur. Al autómata le falta la cabeza y en su cubierta exterior hay huecos a través de los cuales pueden vislumbrarse sus soportes y mecanismos internos.

**Emberosa.** Esta **gigante de fuego** tiene 221 puntos de golpe y la capacidad mágica innata de lanzar fuego a voluntad (como la opción de ataque de piedra del gigante de fuego, solo que hace daño de fuego). Está de pie sobre el pecho del autómata, 20 pies por encima del suelo, y a su alrededor revolotean sus acompañantes, tres **mephits** de humo.

**Agujero.** En el extremo norte de la habitación se ubica un agujero de 20 pies de profundidad con un polvoriento sarcófago de piedra en el fondo.

Emberosa está inspeccionando el trabajo de sus compañeros gigantes de fuego y no quiere que la molesten. Decir que tiene mal genio sería quedarse corto. Si entran intrusos en la sala, intenta deshacerse de ellos rápidamente mientras sus mephits les hacen burla sin piedad. En el caso de que se produzca una batalla aquí, no tardarán en llegar refuerzos de las zonas 16 y 18.

El autómata está hecho de fragmentos de hierro remodelados a partir de la chatarra robada en la Chatarrería de Trobriand (nivel 13). Cuando esté terminado será la viva imagen de Halaster Blackcloak, pero de 100 pies de alto y

hecho de hierro. Cuando llegue el momento de conquistar Waterdeep, el Mago Loco planea usar el Mecha-Halaster para destruir las estatuas andantes de la ciudad. No obstante, sin su cabeza y sin la inmensa cantidad de magia necesaria para activarlo, el autómata de hierro no es más que un gigantesco despilfarro. En su estado actual se considera un objeto inerte, no una criatura. Los personajes Medianos o más pequeños que se cuelen dentro pueden utilizar la cubierta exterior y los mecanismos internos como cobertura; aquellos de más tamaño no caben dentro de su estructura.

## AGUJERO Y SARCÓFAGO

Un personaje necesita equipo de escalada o magia para trepar por las paredes del agujero, que están hechas de piedra lisa.

La tapa del sarcófago del fondo tiene un enano risueño tallado en bajorrelieve y en su borde destaca la siguiente inscripción en enano: “Aquí yace Lulz Klangphorn, trampero. Sus obras le sobrevivieron”. La tapa puede retirarse con una prueba de Fuerza de 18 (única o combinada). La tumba no alberga más que polvo, huesos y el cráneo recubierto de bronce de Lulz.

Sacar su calavera del sepulcro hace que unos mecanismos en las paredes rechinen y resuenen ruidosamente, como si se hubiera puesto en marcha una compleja trampa. El efecto es inofensivo, pero se hizo para asustar a los ladrones de tumbas. Pasado 1 minuto, el ruido cesa.

## 16. SAQUEADORES DE LA CALAVERA

**Sarcófagos.** Tres polvorientos sarcófagos de piedra yacen en fila en mitad de la sala. Les han retirado las tapas planas, que están tiradas en el suelo.

**Hobgoblins.** Si no han sido atraídos a otro sitio, seis **hobgoblins** están hurgando en los sepulcros.

**Puerta secreta.** Una puerta oculta en la pared norte comunica con la zona 17 (los hobgoblins no la han descubierto).

Ávidos de mercancías valiosas, los hobgoblins se lanzan en tropel sobre sus enemigos para derrotarlos rápidamente.

Cada sarcófago contiene los cadáveres resacos de 1d3 humanoides con túnicas chamuscadas que yacen sobre los restos de los difuntos. Los cuerpos son de los antiguos aprendices y ayudantes de Arcturia, cada uno de los cuales la disgustó de algún modo, pagándolo caro.

## 17. ALMACÉN OCULTO

Esta cámara está escondida detrás de puertas secretas y llena de polvo y telarañas. Posee las siguientes características:

**Barriles.** Cinco pesados toneles (de 3 pies de largo y 2 de diámetro con robustas asas de cuerda) se apilan en mitad de la estancia. La cerveza que había dentro se convirtió en vinagre y se evaporó hace mucho.

**Caja.** Al lado de los barriles se ubica una caja en mal estado que alberga sesenta y seis lámparas de aceite de latón en forma de cabeza de dragón con las fauces abiertas en una sonrisa. Cada una de ellas tiene su mecha, pero no hay aceite por ningún sitio.

**Taburete.** En la esquina noreste hay un taburete de tres patas caído y cerca yacen los huesos de una estirge muerta.



## 18. PUESTO DE LA FALANGE DE LA CALAVERA

**Hobgoblins.** A no ser que los hayan requerido en otro sitio, cuatro **hobgoblins** custodian esta sala. Atacan en grupo a sus enemigos para derrotarlos con rapidez.

**Escombros.** A lo largo de las paredes se sitúan cajas de madera y enseres destrozados cubiertos de polvo y telarañas.

**Puerta secreta.** Una puerta oculta en la pared sur comunica con la zona 17 (los hobgoblins no la han descubierto).

## 19. ALMACENES

Colgando de los pomos de las puertas de estas habitaciones hay carteles de madera que dicen “¡NO PASAR!” en común.

### 19A. ALMACÉN DE COMPONENTES DE CONJUROS

**Estufa.** Una estufa de hierro está junto a la pared sur.

**Cofres.** A lo largo de las paredes se alinean numerosas hornacinas. Aproximadamente la mitad de ellas contienen pequeños cofres de madera.

La estufa recibió una pizca de vida gracias a un conjuro de *animar objetos* que se hizo permanente mediante un conjuro de *deseo*. Esta se suelta de su chimenea para cargar contra los intrusos con sus patas con garras.

La estufa es un autómatas Grande con un nivel de desafío de 3 (700 PX). Tiene CA 17, 50 puntos de golpe, una velocidad caminando de 30 pies y las siguientes puntuaciones de característica: Fuerza 14, Destreza 10, Constitución 10, Inteligencia 3, Sabiduría 3 y Carisma 1. Tiene visión ciega hasta un alcance de 30 pies, no pudiendo ver nada más allá. Cuenta con las siguientes acciones:

**Golpe.** Ataque con arma cuerpo a cuerpo: +6 para impactar, alcance de 5 pies, un objetivo. *Impacto:* 11 (2d8 + 2) de daño contundente.

**Chorro de fuego (recarga 4–6).** La estufa escupe fuego en un cono de 15 pies. Todas las criaturas que se encuentren en el área deberán hacer una tirada de salvación de Destreza CD 10. Sufrirán 22 (4d10) de daño de fuego si la fallan, o la mitad si tienen éxito.

**Tesoro.** Hay veinticuatro cofres de madera en total, cada uno etiquetado en común con el nombre de un conjuro y con todos los componentes materiales para lanzarlo una o más veces. La siguiente tabla expone el contenido de los cofres:

| Cofre | Contenido                                                                                                                                      |
|-------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 1     | Tres viales de sangre humana, tres pedazos de carne y una bolsa de polvo de hueso ( <i>animar a los muertos</i> )                              |
| 2     | Limaduras de hierro ( <i>campo antimagia</i> )                                                                                                 |
| 3     | Tres manojos de pelo de murciélago ( <i>ojo arcano</i> )                                                                                       |
| 4     | Una cáscara de huevo de cocatriz y un guante de piel de serpiente ( <i>mano de Bigby</i> )                                                     |
| 5     | Un mechón de pelo de quaggoth, un trozo de ámbar y tres alfileres de plata ( <i>relámpago en cadena</i> )                                      |
| 6     | Una bolsa que alberga el polvo de una perla negra pulverizada por valor de 500 po ( <i>círculo de muerte</i> )                                 |
| 7     | Una bolsa de hollín y una bolsa de sal ( <i>entender idiomas</i> )                                                                             |
| 8     | Tres fragmentos de cristal blanco pálido ( <i>cono de frío</i> )                                                                               |
| 9     | Una pequeña maceta de arcilla llena de tierra de tumba, otra llena de agua salobre y un ónice negro de 150 po ( <i>crear muerto viviente</i> ) |
| 10    | Tres imanes naturales y una bolsa con polvo ( <i>desintegrar</i> )                                                                             |

| Cofre | Contenido                                                                                                                                         |
|-------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 11    | Una bolsa de arena, un frasco de tinta y una pluma de ave para escribir ( <i>ensueño</i> )                                                        |
| 12    | Ocho tentáculos de calamar ( <i>tentáculos negros de Evard</i> )                                                                                  |
| 13    | Diez plumas ( <i>caída de pluma o volar</i> )                                                                                                     |
| 14    | Nueve bolitas de guano de murciélago y azufre ( <i>bola de fuego</i> )                                                                            |
| 15    | Una barra de incienso de 250 po de valor y cuatro tiras de marfil con un valor de 50 po cada una ( <i>conocer las leyendas</i> )                  |
| 16    | Un dodecaedro de cristal negro por valor de 500 po ( <i>urna mágica</i> )                                                                         |
| 17    | Tres estómagos de culebra y una bolsa con ruibarbo en polvo ( <i>flecha ácida de Melf</i> )                                                       |
| 18    | Un vial que contiene diez pizcas de polvo de diamante con un valor de 25 po cada una ( <i>indetectable</i> )                                      |
| 19    | Un carrete de alambre de cobre ( <i>recado</i> )                                                                                                  |
| 20    | Una bolsa de arena fina ( <i>dormir</i> )                                                                                                         |
| 21    | Ocho frasquitos de ungüento para los ojos con un valor de 25 po cada uno, hechos con hongos pulverizados, azafrán y grasa ( <i>visión veraz</i> ) |
| 22    | Un ovillo de cuerda con unos trocitos de madera ( <i>sirviente invisible</i> )                                                                    |
| 23    | Dos pedazos de fósforo ( <i>muro de fuego</i> )                                                                                                   |
| 24    | Diez trocitos de junco ( <i>respirar bajo el agua</i> )                                                                                           |

### 19B. OBJETOS INERTES

Dispersos por esta sala se encuentran objetos inertes a los que Arcturia da vida usando el conjuro de *animar objetos*:

- Un brasero de latón sobre un trípode de 3 pies de altura y una escoba de madera (objetos Pequeños).
- Un perchero de madera, una silla de tortura de hierro recubierta de pinchos, una cadena de 10 pies de largo y 250 libras de peso y un caldero de hierro grande (objetos Medianos).
- Una carreta minera de piedra y una estatua hueca de bronce de un toro a tamaño natural (objetos Grandes).

## 20. SUMINISTROS

Dos **hobgoblins** están apostados fuera de esta cámara, uno frente a cada puerta. Sus órdenes son proteger los suministros de alimentos. Una pelea aquí alerta a los hobgoblins de la zona 32, que llegan rápidamente para ayudar a sus compañeros.

La habitación está llena de cajas de raciones y barriles de agua dulce entre los que serpentean angostos pasillos. Los gigantes y los hobgoblins dependen de estos suministros, donde hay comida y agua suficientes para varias semanas.

## 21. NOCHE Y DÍA

**Reloj.** Cuatro columnas sostienen el techo de 20 pies de altura. Un anillo de hierro de 20 pies de diámetro está colgado paralelo al suelo 20 pies por debajo gracias a cuatro soportes de hierro fijados a la parte superior de dichos pilares. En el interior de este anillo hay un disco de hierro circular de un diámetro ligeramente inferior con un símbolo del sol grabado en un lado y otro de la luna en el lado opuesto. Directamente encima del anillo y el disco se ubica una cúpula de 10 pies en el techo.

**Estatuas.** En cada uno de los dos nichos se sitúa la escultura de un mago humano con túnica a tamaño natural, con el rostro oculto por una capucha de piedra y los brazos levantados hacia el disco de hierro.



Esta cámara es un gran dispositivo de relojería. Todos los días, al alba y al ocaso, las estatuas de los magos ejercen una fuerza mágica invisible sobre el disco de hierro suspendido, haciéndolo girar como una moneda dentro de su marco de hierro. Durante el día, el símbolo del sol es visible en la parte inferior del disco, mientras que por la noche es el símbolo de la luna el que se ve. Cuando el disco gira, la mitad superior ocupa parte de la cúpula del techo, mientras que la mitad inferior apunta hacia abajo, dejando un espacio de 10 pies entre su borde y el suelo.

Un conjuro de *detectar magia* revela unas auras mágicas de evocación y de transmutación alrededor de las esculturas, que desafían todo intento de ser desplazadas o destruidas. Si una criatura intenta girar el disco manualmente, las estatuas descargan unos relámpagos que llenan la habitación, de modo que todas las criaturas que la ocupen en ese momento deberán hacer una tirada de salvación de Destreza CD 18. Sufrirán 22(4d10) de daño de relámpago si la fallan, o la mitad de si la superan. Aquellas en contacto directo con el anillo de hierro o con el disco, así como las que lleven armaduras metálicas, tienen desventaja en esta tirada.

## 22. GARABATOS ARCANOS

**Pizarras.** Hay varias pizarras montadas en las paredes sobre las que han escrito con tiza frases y fórmulas arcanas.

**Mesa trampa.** En mitad de la sala se sitúa una mesa de madera con toda una colección de frascos y matraces llenos de polvo. El mueble está envuelto en telarañas, por lo que resulta evidente que no lo han tocado en mucho tiempo. Esta parafernalia tiene por objeto distraer a los espectadores de la trampa polimorfadora sobre la que descansa la mesa (consulta “Trampas polimorfadoras” en la página 180).

Los garabatos de tiza son obra de uno de los aprendices fracasados de Arcturia. Cualquier personaje que los estudie y supere una prueba de Inteligencia (Conocimiento Arcano) CD 16 puede afirmar que son los intentos de un individuo por desentrañar los secretos de conjuros más allá de su comprensión. Los lanzadores de conjuros que tengan los de *desintegrar* y *de la carne a la piedra* en sus listas de conjuros pueden asegurar que esos dos son los que estaba investigando, aunque ninguno de ellos puede aprenderse a partir de ese garabateo sin terminar.

Los sonidos de lucha en esta sala pueden ser escuchados por los guardias hobgoblins de la zona 25, que acudirán a investigar, acercándose desde el este.

## 23. EXPERIMENTOS

Las puertas de estas habitaciones tienen conjuros de *cerradura arcana* que solo permiten pasar a Arcturia. Es posible forzar una de ellas superando una prueba de Fuerza (Atletismo) CD 25.

### 23A. MOLE ZAPATERA

En medio de esta cámara hay un zapato viejo con un **escorpión** escondido dentro. Si alguien hurga en el zapato, este animal se escabulle y ataca a la criatura más cercana.

De hecho, este escorpión es una **mole sombría** bajo el efecto de un conjuro de *polimorfar* que se ha hecho permanente gracias a un conjuro de *deseo*. La criatura retoma su verdadero aspecto y ataca cuando su forma de escorpión queda reducida a 0 puntos de golpe.

### 23B. HOJAS MALIGNAS

Un casco de acero corroído descansa sobre un montón de espadas oxidadas situado en el centro de la sala. Cuando otra criatura entra aquí, la pila de armas se une para crear una forma vagamente humanoide con el yelmo por cabeza y ataca. Este conjunto de acero oxidado utiliza el perfil de una **armadura animada**, excepto en que sus ataques infligen daño perforante en lugar de contundente.

### 23C. ROEDOR DE TAMAÑO EXTRAORDINARIO

**Monstruo.** Una rata gigante de dos cabezas (usa el perfil del **perro del inframundo**) está aquí atrapada. Este roedor tiene el tamaño de un humano y es hostil con todos los intrusos.

**Conducto de carne.** En el techo cerca de la pared norte hay una abertura rectangular, de 12 pulgadas de largo por 6 pulgadas de ancho, que forma la salida de un conducto de piedra que conduce hacia arriba.

Cada pocas horas se desliza por la rampa un pedazo de carne podrida desde una sala superior oculta. Esta cae al suelo con el sonido de una cachetada húmeda y es rápidamente devorada por el monstruoso roedor. Una criatura Diminuta o gaseosa puede acceder a esta pequeña cámara oculta subiendo por el conducto. En dicho cuarto no hay salidas. Solo alberga cientos de pedazos de carne rosada y putrefacta y un mecanismo mágico que los empuja por la rampa a intervalos aleatorios. Es imposible discernir a qué clase de criatura pertenece la carne.

### 23D. GUFFAW EL COMEPIEDRAS

Esta habitación contiene los restos destrozados de una estatua enana y un **gnomo de las profundidades** (*svirfneblin*) regordete llamado Guffaw Gravelstock, que fue arrancado de su mina de gemas en el Underdark por Arcturia. No está familiarizado con Undermountain.

La magia de la liche ha dotado al gnomo de un apetito insaciable por la piedra tallada, así que Guffaw emplea su pico de guerra para romper la escultura y devorarla lentamente, trozo a trozo. No puede dejar de zamparse toda piedra tallada que vea y, de hecho, no hay límite a su glotonería, hasta el punto de que ruega que le dejen solo para seguir comiendo tranquilo. Si se le lanza con éxito un conjuro de *disipar magia* (CD 19) sobre él, se verá libre de su afección mágica.

**Tesoro.** En el instante en el que le curen de su dolencia, Guffaw tose dos diamantes (5.000 po cada uno). Se sorprende tanto al ver las piedras preciosas como cualquier otra persona, pero se las ofrece a los personajes como recompensa por “salvarlo”. Luego busca un camino de regreso al Underdark, sin querer tener nada más que ver con Undermountain.

## 24. AULA VACÍA

**Pizarra.** Una pizarra cubre toda la pared este. Alguien ha escrito con tiza y en letras grandes las palabras “¡TODOS SUSPENDIDOS!” en común.

**Pupitres.** Cada vez que una criatura entra en la estancia, siete pupitres de piedra se levantan mágicamente del suelo, mirando hacia la pizarra en forma de arco. Estos vuelven a fundirse con el suelo cuando todas las criaturas salen de la habitación.

**Puerta secreta.** En la pared sur se sitúa una puerta oculta que da a un corredor polvoriento y lleno de telarañas que va de esta sala a la zona 25.



## 25. GUARDIAS HOBGOBLIN

**Guardias.** Dos **hobgoblins** montan guardia aquí, uno frente a cada puerta. Atacan a los intrusos en grupo, pero centrándose en un solo enemigo.

**Arco.** La imagen de un libro abierto aparece tallada en la dovola central del arco de piedra encastrado en el centro de la pared este.

**Puerta secreta.** En el muro norte hay una puerta oculta que da a un corredor polvoriento y lleno de telarañas que va de esta habitación a la zona 24.

### PORTAL DE ARCO AL NIVEL 9

El arco es uno de los portales mágicos de Halaster (mira “Portales”, en la página 12). Sus reglas son las siguientes:

- Sostener un libro abierto a menos de 5 pies del arco hace que el portal se abra durante 1 minuto. El tomo se convierte en polvo cuando este se abre, incluso si es un libro de conjuros.
- Los aventureros deben ser de nivel 10 o superior para pasar (consulta “Jhesiyra Kestellharp”, en la página 10). La primera criatura en atravesarlo activa una runa anti-gua (mira “Runas antiguas”, en la página 12).
- Una criatura que cruce el portal aparece en la zona 49 del nivel 9, en el espacio desocupado más cercano al portal idéntico ubicado allí.

## 26. HABITACIÓN DEL APRENDIZ

Al igual que su antiguo maestro Halaster, Arcturia adopta aprendices propios de vez en cuando, pero rara vez sobreviven mucho tiempo. Esta sala contiene una colcha mohosa sobre un féretro de piedra junto a la pared norte y un escritorio de madera con una silla de respaldo alto en el rincón sureste. En un extremo del escritorio yace un cráneo humano amarillento coronado por una vela de cera medio derretida.

## 27. APRENDIZ MUERTO

**Colcha.** Una colcha con moho cubre un féretro de piedra junto a la pared sur.

**Escritorio.** En la esquina noreste se sitúa un escritorio de madera, detrás del cual se destaca una silla de alto respaldo ocupada por un esqueleto humano ataviado con una túnica negra agujereada.

El esqueleto inerte pertenece a un aprendiz humano llamado Kazvark, a quien Arcturia mató con una andanada de proyectiles mágicos por no terminar unos sencillos deberes. La liche destruyó el libro de conjuros de Kazvark, pero no buscó objetos de valor en sus bolsillos.

### LLAVE DE MITHRAL

Los aventureros que registren la túnica del aprendiz encuentran en un bolsillo una pieza plana de mithral de 6 pulgadas de largo con forma de “U”. Esta llave es una de las seis necesarias para activar el arma de desintegración masiva de la zona 37.

## 28. ESPECÍMENES

Los aventureros que peguen los oídos a cualquiera de las puertas de esta sala escuchan extraños chasquidos provenientes del otro lado.

**Horror ganchudo.** En esta habitación está atrapado un **horror ganchudo**, pero es algo más de lo que parece.

**Estantes.** Las paredes curvas están repletas de estantes de piedra.

**Tarros aplastados.** Cientos de tarros con partes de cuerpos yacen aplastados en el suelo.

Un hobgoblin activó accidentalmente una trampa polimorfadora y se transformó en este horror ganchudo. Algunos congéneres decidieron atraparlo en esta sala como broma. Al carecer de manos, la criatura no pudo abrir las puertas para escapar y, lleno de rabia, tiró los frascos de los estantes, derramando su contenido.

Cuando los puntos de golpe del horror se reducen a 0, se convierte de nuevo en un **hobgoblin** inconsciente llamado Jarrk. A pesar de su reciente desventura, es fanáticamente leal a Corona de la Condena y nunca lo traicionaría voluntariamente.

Arcturia recolectó partes del cuerpo de todo tipo de especímenes del Underdark. Los personajes que busquen entre los detritos encontrarán alas de polilla, caparazones de escarabajo, ojos de mantoscuro, garfios de estirge, zarcillos de flumph, garras de troglodita, icor demoníaco, residuos gelatinosos y otros restos espeluznantes carentes de valor. Si quieres, podría haber algún componente útil para conjuros entre la basura.

## 29. LABORATORIO

**Vanar Freth.** Un **magro drow** llamado Vanar Freth y su compañero **demonio de las sombras** convocado están registrando silenciosamente la estancia cuando llegan los aventureros.

**Estatuas.** En rincones opuestos se sitúan dos estatuas de ogros de 9 pies de alto transformándose en moscas gigantes.

**Mesa.** Una gran mesa de piedra ocupa el centro de la cámara. Sobre ella hay varios objetos curiosos, incluyendo una caja negra en forma de cubo sobre una manta gris doblada y la cabeza viscosa de un azotamentes cuyo cuerpo decapitado se ha desangrado en el suelo y está siendo devorado por los gusanos.

**Trampa antigua.** La puerta doble del suroeste y el suelo de alrededor están chamuscados por el fuego (resultado de una trampa activada hace mucho tiempo).

El magro drow ha logrado llegar tan lejos sin ser detectado y al final ha hallado el tesoro escondido bajo la mesa por su cuenta (consulta “Tesoro”, más adelante). El demonio de las sombras permanece de guardia mientras el drow se encarga de la búsqueda.

Vanar luchará para conservar el tesoro que ha encontrado, pero por lo demás evitará las hostilidades. Una vez completada su investigación en el Feudo de Arcturia, planea regresar a la fortaleza de la casa Freth en el nivel 12 e informar a su maestro, Drivvin Freth.

### MESA

Hasta hace poco, Arcturia tenía un azotamentes como ayudante, pero le arrancó la cabeza para estudiar la energía psíquica almacenada en su cerebro. Junto a la cabeza se ubican un par de largas tenacillas de acero y un cucharón.

El cubo negro de 1 pie es una caja con marco de ébano con paneles de vidrio azabache. La caja tiene una tapa con bisagras e irradia un aura mágica de transmutación bajo el escrutinio de un conjuro de *detectar magia*. Si se mete en la caja una bestia Diminuta lo bastante pequeña como para entrar (como una rata o un lagarto) y se cierra bien, el receptáculo lo transforma mágicamente en otra bestia



Diminuta (a tu elección), siempre que no supere una tirada de salvación de sabiduría CD 15. La caja puede hacer esto ocho veces más antes de agotar su magia por completo, momento en el que se deshace en arena.

La manta gris doblada sobre la cual descansa la caja es, de hecho, la piel de un doppelganger cuidadosamente desollada. Otros artículos de la mesa incluyen un frasco con lenguas de cocriz, un bloque de arcilla blanda (el componente material para el conjuro de *moldear la piedra*) envuelto en un paño húmedo y un cofre de madera con la etiqueta “Polimorfar” que contiene una docena de capullos de oruga (los componentes materiales del conjuro *polimorfar*).

## TESORO

Oculto en el suelo bajo la mesa hay un pequeño compartimento secreto que puede encontrarse superando una prueba de Sabiduría (Percepción) CD 20. Alberga una diadema de jade con valor de 1.500 po (el componente material para un conjuro de *cambiar de forma*) y un *pergamino de conjuro de polimorfar*.

## 30. TRANSMUTACIÓN ESPANTOSA

**Ogro carroñero.** Una criatura con cuerpo de un ogro y cabeza de carroñero reptante está recostada en el suelo en mitad de la habitación y sujeta con cadenas.

**Partes del cuerpo.** La cabeza cortada del ogro y el cuerpo decapitado del carroñero reptante se encuentran en el rincón norte de la sala, donde han empezado a pudrirse y a emanar un hedor espantoso.

**Llavero.** Un aro de hierro con tres llaves cuelga de un gancho de piedra.

La criatura encadenada al suelo está viva, habiendo sobrevivido a un horrible ritual mágico que no puede revertirse ni deshacerse. Está desnutrida y debe alimentarse de carroña para subsistir. Las cadenas que la rodean pasan entre unos aros de hierro clavados al suelo y están aseguradas con tres pesados candados que pueden abrirse con las llaves que cuelgan de la pared. Si es liberada, la criatura se lanzará sobre los restos putrefactos de sus antiguos cuerpos y empezará a devorarlos.

La criatura es un **ogro**, pero con los siguientes cambios:

- Mientras esté amarrada al suelo la criatura está derribada y apresada. También sufre de dos niveles de cansancio.
- Tiene una Inteligencia de 1 y no puede hablar ni entender ningún idioma.
- Sustituye las acciones del ogro por las siguientes:

**Ataque múltiple.** La criatura hace dos ataques: uno con sus tentáculos y otro con su mordisco.

**Tentáculos.** Ataque con arma cuerpo a cuerpo: +8 para impactar, alcance de 10 pies, una criatura. *Impacto:* 4 (1d4 + 2) de daño de veneno. Además, el objetivo deberá superar una tirada de salvación de Constitución CD 13 o quedará envenenado durante 1 minuto. Hasta que este estado termine, también estará paralizado. El objetivo puede repetir la tirada de salvación al final de cada uno de sus turnos, librándose del veneno si tiene éxito.

**Mordisco.** Ataque con arma cuerpo a cuerpo: +4 para impactar, alcance de 5 pies, un objetivo. *Impacto:* 7 (2d4 + 2) de daño perforante.

## 31. AYUDANTE ILÍCIDO

Esta cámara estaba reservada para el ayudante azotamientos de Arcturia, que halló un horrible destino en la zona 29. Posee las siguientes características:

**Decoración.** Las paredes de roca están talladas para parecer tentáculos entrelazados alrededor y a través de cráneos humanos incrustados en la piedra.

**Piscina de limo.** En medio del suelo se sitúa una piscina ovalada poco profunda llena de un cieno oscuro y apestoso. Este último tiene un efecto calmante en los azotamientos, pero carece de propiedades mágicas.

**Ayudante.** En el rincón este hay un varón humano de pie que no lleva más que un arnés de cuero y un taparrabos.

Se trata de Ellix Gaspar (**mago** tethyriano NM sin conjuros preparados). Sujeta una barra de pan a medio comer. Arcturia lo sacó de Dweomercore (nivel 9) hace unos meses para servirle de ayudante, pero acabó por parecerle demasiado repulsivo, así que le lanzó un conjuro de *romper la mente* y se lo entregó a su ayudante azotamientos, que no tardó en obligarle a ponerse un nuevo atuendo más acorde con su puesto.

En su estado actual, Ellix está con los ojos en blanco y apenas reacciona, además de tener tendencia a tropezar con sus propios pies y babear de manera incontrolable. Le queda una decana antes de poder intentar otra tirada de salvación para terminar el efecto del conjuro de *romper la mente*. Si recupera el juicio, intentará huir de Undermountain con sus últimos retazos de cordura y dignidad. No sabe qué pasó con su libro de conjuros (Arcturia lo escondió en la zona 40b), pero, una vez recupere sus facultades, recordará el trazado de este nivel y cómo regresar a la superficie.

## 32. BARRACONES DE LA FALANGE DE LA CALAVERA

Las fuerzas hobgoblins están acuarteladas en estas salas, envueltas en un campo antimagia permanente parecido al creado por el conjuro de *campo antimagia* (resultado de un experimento mágico fallido).

### 32A. DEPENDENCIAS DE SOLDADOS

Treinta **hobgoblins** descansan en literas de madera con tres alturas. Hay camas suficientes como para acomodar a sesenta guardias. Estos duermen con las armaduras puestas; sus armas y escudos cuelgan de ganchos en las esquinas de sus literas.

### 32B. PUESTO DE GUARDIA

Cuatro **hobgoblins** montan guardia aquí: dos flanqueando la puerta a la zona 32a y dos en la puerta a la zona 32c. Toda batalla que se produzca aquí atrae refuerzos de dichos espacios, así como de la zona 20.

### 32C. DEPENDENCIAS DE LOS CAPITANES

Dos **capitanes hobgoblins** conversan tranquilamente en esta sala, que contiene tres camas. El resto del mobiliario incluye una lámpara de araña de hierro sin encender colgando sobre una mesa de piedra rodeada de seis taburetes de madera.

Los capitanes están preocupados por el extraño comportamiento reciente de su comandante en jefe (mira la zona 33) y están pensando qué hacer al respecto. Hasta el momento, los capitanes han ocultado las raras preocupaciones de Corona de la Condena al resto de la legión de hobgoblins y, de momento, siguen siendo subordinados leales.



### 33. HABITACIÓN DE CORONA DE LA CONDENA

**Monstruos.** Si no lo han hallado en otro sitio, Corona de la Condena, **señor de la guerra hobgoblin**, estará aquí, acompañado de un **flumph** que le habla telepáticamente.

**Modelo del Underdark.** En la habitación hay seis torres de 7 pies de alto con forma de estalagmitas y hechas de diminutos bloques rectangulares, además de una séptima torre a medio terminar.

**Enseres.** Los muebles incluyen una cama de madera, una silla de cuero mullida con una otomana a juego, un estante de piedra que sostiene un barril de madera de cerveza, una mesa de piedra maravillosamente tallada con muchas herramientas de albañilería y trozos de piedra tirados por encima y un pesado baúl de marino de madera con la cerradura aplastada.

**Tapiz.** En la pared sur cuelga un tapiz viejo y descolorido que muestra una hermosa caverna de cristal.

Unos días después de instalarse en el Feudo de Arcturia, el señor de la guerra hobgoblin ordenó a sus subordinados que le trajeran un juego de herramientas de albañil. Rápidamente se hicieron con algunas y se las entregaron. En los días posteriores, Corona de la Condena estuvo tallando bloques rectangulares de piedra (cada uno de 2 pulgadas de ancho, 4 de largo y 1 de grosor) que ha utilizado para construir unas extrañas estructuras elevadas que parecen estalagmitas. El trabajo le ha ayudado a aliviar su aburrimiento, a pesar de que no sabe exactamente por qué las está construyendo. La respuesta la tiene su extraño compañero.

Hasta hace poco, este flumph se alimentaba a escondidas de la energía mental del ayudante azotamentes de Arcturia, pero su repentina muerte (mira la zona 29) cortó su suministro de alimento. Afortunadamente, puede arreglárselas sin tener que alimentarse con energía psiónica durante un tiempo. Acabó por juntarse con Corona de la Condena y ha estado intentando convencerlo de que se reforme, pero el hobgoblin ha demostrado ser obstinado e irremediabilmente malvado. No obstante, su prolongado contacto telepático le ha llevado a mostrar cualidades extrañas, incluyendo la necesidad subconsciente de recrear con ladrillos el Underdark (hogar del flumph). El flumph sabe que su deseo de volver a casa está afectando al comportamiento de Corona de la Condena, pero su seguridad depende de él. Si se separan, esta criatura decidirá regresar a su hogar.

Los personajes pueden hacerse amigos del flumph y convencerlo de que se una al grupo durante un tiempo. Se ha encontrado con aventureros en Undermountain en el pasado y, por lo general, le gustan bastante, al igual que sus historias sobre la superficie.

#### TESORO

El baúl de madera contiene el botín de los hobgoblins: 2.500 po, un pimentero de electro (25 po), un candelabro de peltre (25 po), una capa de terciopelo rojo (50 po), una hermosa estatuilla de coral de un barco surcando una ola (250 po), un peine de barba enano hecho de lapislázuli y engastado con piedras preciosas (750 po), una corona de platino con incrustaciones de perla negra (2.500 po) y un casco élfico hecho con láminas de oro de cuya frente sobresale un cuerno de amatista en espiral (7.500 po).

### 34. ESPORA DE GAS CHILLONA

Flotando en medio de la habitación, por lo demás vacía, hay una **espora de gas** que cuenta con una defensa adicional como la de un chillón. Cuando se le acerca una luz brillante o una criatura a 30 pies (o menos), la espora usa su reacción para emitir un chillido que puede oírse a una distancia de hasta 300 pies. Seguirá chillando durante 1d4 asaltos después de que la perturbación se haya alejado más allá de 30 pies.

Dicho chillido alerta a los hobgoblins de las zonas 32c y 33, que acuden a investigar.

### 35. PASILLO COMÚN

Este amplio corredor tiene un techo de 50 pies de altura que baja hasta los 20 pies cuando tuerce hacia el norte y el este. Unos gritos resuenan desde la zona 36, cuya puerta está ligeramente abierta.

### 36. ENTRENAMIENTO DE LA FALANGE DE LA CALAVERA

La puerta de esta cámara está entreabierta y del interior salen gritos en goblin. La habitación posee las siguientes particularidades:

**Hobgoblins.** Doce **hobgoblins** practican maniobras de formación de falange en el centro de la sala supervisados por una **capitana hobgoblin**. Cuando se enfrentan a una amenaza desconocida, estos soldados cierran filas y atacan.

**Enseres.** Alrededor del perímetro de la estancia se sitúan bancos y mesas rústicas de madera.

**Decoración de la pared.** La habitación está iluminada por conjuros de *llama permanente* lanzados sobre hacheros clavados en las paredes. Entre ellos hay unas placas de piedra con las cabezas de tres enanos, dos orogs, un troglodita y una gárgola.

### 37. ARMA DE DESINTEGRACIÓN MASIVA

Tanto por si sus experimentos escapaban a su control como por si sus enemigos la encontraban, Arcturia construyó una sala que acabaría con todos ellos al mismo tiempo que la protegía a ella y a sus aprendices (aunque actualmente no tiene ninguno). Esta cámara posee las siguientes características:

**Paredes acorazadas.** Al final de un corto pasillo hay una cámara abovedada de 20 pies de altura con siete huecos estrechos. Todas las superficies están cubiertas con relucientes placas de mithral y cada nicho queda brillantemente iluminado por el resplandor amarillento de una pequeña cúpula de cristal encastrada en el techo de 8 pies de altura.

**Llaves con formas.** En las paredes acorazadas, situadas entre los nichos, se localizan seis hendiduras con forma de llave a la altura del pecho.

Cada una de ellas tiene 6 pulgadas de largo, mientras que los nichos alcanzan 8 pies de altura y 4 de profundidad, y su anchura va estrechándose de los 3 pies hasta 1. Un conjuro de *detectar magia* revela una potente aura mágica de abjuración envolviendo cada uno de ellos, que son lo bastante espaciosos como para acomodar a una única criatura Mediana. La cúpula de cristal del techo es el origen de la magia de los nichos, de manera que destruir su esfera los deja a oscuras y carentes de poder. Cada cúpula tiene CA 11, un umbral de daño de 10, 1 punto de golpe e inmunidad al daño de ácido, de fuego, psíquico y de veneno.



## USAR LAS LLAVES DE MITHRAL

Para activar la cámara hacen falta seis llaves de mithral. La forma de cada una coincide con las que tienen las hendiduras, que son (de izquierda a derecha y yendo en sentido de las agujas del reloj alrededor de la habitación): una “Y” boca abajo; una “J” al revés con una pequeña curva en la parte superior; una “F” boca abajo; una “U” boca abajo; una “V” con una pequeña curva en la parte inferior; una “H” a la que falta el trazo superior izquierdo. Cuando se colocan las seis llaves (ubicadas en las zonas 7, 10, 13b, 27 y 39a) en sus correspondientes hendiduras, un conjuro de *boca mágica* empieza una cuenta atrás de 20 segundos (en común). Al llegar al final, suena un zumbido que destroza los tímpanos y un poderoso conjuro inflige 150 de daño de fuerza a todas las criaturas que se encuentran en el nivel 14 de Undermountain (sin tirada de salvación). Cualquiera reducido a 0 puntos de golpe por este efecto se desintegra inmediatamente y se reduce a un montón de polvo. El conjuro también hace desaparecer las seis llaves de mithral.

Las criaturas que estén en los nichos iluminados cuando se activa el conjuro resultan ilesas, al igual que aquellas situadas dentro de un campo antimagia, como los que se ubican en las zonas 4 y 32.

## 38. CUARTO DE INVITADOS

Arcturia reserva esta habitación para los huéspedes especiales, como Halaster o magos de visita con magia con la que comerciar. Sus características son las siguientes:

**Enseres.** Una gran cama con dosel domina el nicho del este.

A sus pies se sitúa un gran cofre de hierro de tapa plana y patas en forma de garra, mientras que en el suelo frente a ambos se extiende una alfombra de oso lechuza.

**Nicho.** Una cortina negra oculta un nicho al suroeste.

Delante de esta hay una silla de cuero mullida y una mesita con un decantador de cristal.

El nicho alberga una estatua de piedra carente de rasgos destacables y de rostro inexpresivo. Un conjuro de *detectar magia* revela un aura mágica de transmutación alrededor de la escultura, que altera su forma para imitar la apariencia de cualquier humanoide Pequeño o Mediano que la toque. La estatua no tiene más propiedades.

### COFRE CON TRAMPA

El cofre tiene una llave de hierro en la cerradura y al girarla se abre. Un conjuro de *detectar magia* revela un aura mágica de transmutación que emana del interior del baúl.

Dicho cofre está vacío, salvo por un espejo mágico sujeto al interior de la tapa. Cualquier criatura que vea su reflejo en él es objetivo de un conjuro de *de la carne a la piedra* (salvación CD 20). Una vez se activa el conjuro, el espejo deja de ser mágico.

### TESORO

El decantador de cristal alcanza un valor de 250 po, pero es frágil y contiene vino barato. La alfombra de oso lechuza vale 75 po.

## 39. APOSENTOS DE ARCTURIA

Sobre la puerta doble que lleva a estas habitaciones se sitúa un disco de piedra negra de 4 pies de diámetro y 2 de grosor en el que está grabado un símbolo blanco que representa una mano humana esquelética. Un conjuro de *detectar magia* revela una poderosa aura mágica de abjuración alrededor del sello.

Dicho disco tiene CA 17, 30 puntos de golpe e inmunidad al daño psíquico y de veneno. Si es destruido, el rakshasa vinculado a estas cámaras podrá escapar.

### 39A. APOSENTOS DE ORO Y NEGRO

**Luz.** Las paredes y el techo están pintados en dorado y, además, cuentan con apliques de hierro negro con conjuros de *llama permanente* sobre ellos. Estos fuegos llenan toda la sala de una luz resplandeciente y parpadeante.

**Alfombras y cojines.** Una gruesa alfombra con dibujos dorados y negros en zigzag cubre el suelo de un muro al otro. Sobre ella hay dispersos suaves cojines de seda dorada.

**Hamacas.** Dos hamacas con borlas se extienden entre cuatro columnas negras cerca de la pared este. En una de ellas duerme la siesta un hermoso joven con sandalias doradas y una falda de seda del mismo color. Se trata de Alussiarr, un **rakshasa** que emplea un conjuro de *disfrazarse* para enmascarar su verdadera forma.

**Braseros.** Dos braseros de basalto negro tallado descansan en medio de la habitación. Varas de incienso humeantes en cada uno llenan la estancia de un aroma acre pero agradable.

El rakshasa está vinculado a estos aposentos y, mientras el sello circular sobre las puertas siga en su sitio, no podrá ir más allá de la zona 39, ni siquiera mediante magia. De hecho, los conjuros que pudieran transportar a Alussiarr fuera de esta zona simplemente fallan. Arcturia atrapó aquí al rakshasa hace años y le extrae sangre para alimentar sus terribles rituales de transmutación.

Alussiarr no tiene ningún problema con los aventureros y no quiere angustiarlos revelándoles su verdadera forma. Sin embargo, sí les pide que lo liberen rompiendo el sello en el exterior de la habitación. Si los personajes lo hacen, el rakshasa se vuelve invisible y sale de Undermountain con el objetivo de cometer todo tipo de maldades en Waterdeep, pero no sin antes decir a los héroes dónde pueden encontrar el libro de conjuros de Arcturia (zona 40b) y su filacteria (zona 40c), así como la palabra de mando para revelar las estanterías de la zona 40b. También les da una llave plana de mithral de 6 pulgadas de largo con forma de “Y” y les cuenta que es una de las seis necesarias para activar el arma de desintegración masiva de la zona 37. Alussiarr no sabe dónde se guardan las otras cinco llaves.

Si los aventureros regatean con el rakshasa, también se compromete a revelar hasta tres datos más a cambio de su libertad, como la ruta al nivel 15. Si los personajes se niegan a ayudarlo, Alussiarr se encoge de hombros, retoma su siesta y no les da nada a cambio. Lleva años esperando escapar, así que puede aguantar algunos más.

### 39B. APOSENTOS DE LA CALAVERA Y EL HUESO

**Mosaicos.** Unos horripilantes mosaicos hechos de huesos humanoides decoran unos paneles con marcos de piedra ubicados en las paredes.

**Enseres.** Distribuidos por la sala se sitúan seis divanes hechos de piel cosida y estirada sobre armazones de hueso y una mesa enteramente creada a partir de dientes y colmillos pegados.

**Arco.** En el centro del muro sur hay un arco de piedra. En su clave se han esculpido tres figuras de monigotes humanos agarrados de la mano.

**Portal de arco al nivel 17.** El arco es uno de los portales mágicos de Halaster (mira “Portales” en la página 12). Sus reglas son las siguientes:



- Si tres humanoides se cogen de las manos mientras se encuentran a 5 pies del portal, este se abre durante 1 minuto.
- Los aventureros deben ser de nivel 14 o superior para pasar (consulta “Jhesiyra Kestellharp”, en la página 10). La primera criatura en atravesarlo activa una runa anti-gua (mira “Runas antiguas”, en la página 12).
- Una criatura que cruce el portal aparece en la zona 11 del nivel 17, en el espacio desocupado más cercano al portal idéntico ubicado allí.

### 39C. APOSENTOS DE LUZ CRISTALINA

**Lámparas de araña.** Cuatro arañas de cristal cuelgan del techo y bañan la habitación con una luz mágica.

**Clavecín.** Un **sirviente invisible con vida** (consulta el apéndice A) toca un clavecín en la esquina sureste. Como no es posible ver a este siervo, parece que el instrumento toca por su cuenta.

**Bailarines.** Un hombre y una mujer espléndidamente vestidos bailan en círculos por la sala. Él viste una camisa dorada con volantes y pantalones azules, mientras que ella lleva un vestido de fiesta azul con volantes y una tiara de oro.

El sirviente invisible con vida toca el clavecín sin parar y, de hecho, solo lucha si es en defensa propia.

Un conjuro de *detectar magia* revela un aura mágica de transmutación alrededor de los bailarines, que en realidad son una pareja de **dragones azules jóvenes**. Son invitados de Arcturia y se llaman Nystalancer y Venasorn. Están experimentando lo que es ser humano gracias a la magia de Arcturia, de modo que no prestan atención a los recién llegados. Si la música se detiene o alguna criatura los toca o los molesta, los dragones recuperan simultáneamente su verdadera apariencia y atacan. Su ropa y joyas se fusionan con sus nuevas formas. El Feudo de Arcturia no es su guarida, así que no tienen tesoro aquí.

## 40. HABITACIONES DE ARCTURIA

Arcturia limpió una vieja cripta enana y la convirtió en su santuario privado.

### 40A. ESTATUA CENTINELA

**Estatua.** En mitad de esta sala de 30 pies de altura se sitúa una escultura de un enano con armadura de placas a tamaño real, con un yelmo cerrado y en posición de firmes sobre un bloque de piedra de 3 pies de lado.

**Puerta secreta.** En la pared norte hay una puerta oculta que conduce a la zona 40b.

La estatua enana no puede separarse de su base, que a su vez es inseparable del suelo. Si alguien que no sea Arcturia abre la puerta secreta, la escultura se transformará en un muro de piedra de 6 pulgadas de grosor que divide la habitación de este a oeste, creando cámaras separadas al norte y al sur. La nueva pared es permanente y cada sección cuadrada de 10 pies de lado tiene CA 15, 180 puntos de golpe e inmunidad a los daños psíquico y de veneno.

### 40B. BIBLIOTECA DE ARCTURIA

**Pedestal.** Cerca de la pared sur se localiza un pedestal de piedra de 5 pies de altura tallado en forma de demonio nalfeshnee.

**Puerta secreta y trampa.** Una puerta oculta en el muro sur da paso a la zona 40c. La casilla de 10 pies de lado frente a esta puerta contiene una trampa polimorfadora (mira “Trampas polimorfadoras” en la página 180).

Un conjuro de *detectar magia* revela un aura mágica de transmutación alrededor del pedestal y en las secciones rectangulares de la pared norte por donde emergen mágicamente las estanterías ocultas (consulta “Tesoro”, a continuación).

El pedestal es un objeto Pequeño con CA 15, 20 puntos de golpe, inmunidad al daño psíquico y de veneno y que, además, se transforma en un **nalfeshnee** cuando se dan ciertas condiciones (mira la zona 40c). El pedestal también se transforma si sufre daño. Arcturia puso al demonio a su servicio con la ayuda de Halaster y ahora su misión principal es proteger la filacteria de la liche. Mientras está en forma de pedestal, el nalfeshnee no se ve afectado por el arma de desintegración masiva de la zona 37.

**Tesoro.** Cuando se pronuncia la palabra de mando adecuada (“palimpsesto”), las altas estanterías de piedra sobresalen mágicamente de la pared norte. Solo puede accederse a ellas de esa forma. Albergan docenas de libros de conjuros que Arcturia ha acumulado a lo largo de los años. Aquí están recogidos la mayoría de los conjuros del *Player’s Handbook*, más todos los que consideres oportunos.

Todos los conjuros de nivel 8 y 9 que existen se encuentran en el libro de conjuros personal de Arcturia, que cambia de aspecto mágicamente cada amanecer. Cuando lo descubran por primera vez tendrá tapas de cristal negro y páginas de oro grabadas con runas y expresiones arcanas. El tomo se titula *Esotérica arcana de Arcturia. Vol. IX* y contiene los siguientes conjuros: *campo antimagia*, *cambiar de forma*, *deseo*, *dominar monstruo*, *nube incendiaria*, *proyección astral*, *romper la mente*, *portal*, *palabra de poder: aturdir*, *palabra de poder: matar*, *polimorfar verdadero* y *telepatía*.

### 40C. FILACTERIA DE ARCTURIA

En la pared norte hay un nicho que alberga una cajita de cristal púrpura: la filacteria de Arcturia, que no se detecta como mágica. Si los aventureros la sacan de esta habitación, el pedestal demoníaco de la zona 40b se transforma en un **nalfeshnee** y los ataca.

La destrucción de esta filacteria priva a la liche de la capacidad de volver a la vida una vez su forma física sea destruida. El objeto solo se destruye después de ser digerido en el estómago de un mimeto durante tres días. Un conjuro de *conocer las leyendas* u otro efecto mágico similar revelará el método exacto para acabar con la filacteria.

## 41. COLUMNAS VIGILANTES

Dos pilares de piedra, cada uno tallado con docenas de ojos sin párpados mirando en todas direcciones, flanquean una puerta doble.

Esta última se abre hacia adentro, revelando un rellano de 10 pies de ancho en la parte superior de una escalera que desciende cientos de pies hasta la zona 1 del nivel 15.

## CONCLUSIÓN

Arcturia regresa a su hogar periódicamente para leer sus libros de conjuros, poner nuevas trampas polimorfadoras en todo el nivel y cambiar las condiciones que activan las existentes, según sea necesario. Si los intrusos eliminan sus defensas, podría forjar una alianza con los azotamientos del nivel 17 con la intención de conseguir un cuerpo de seguridad ilícito que fortalezca aún más su control de este nivel. Si los dragones de la zona 39c siguen vivos, Arcturia los soborna para que protejan los túneles que llevan a los niveles 13 y 15.

Derrotar a Emberosa y a sus gigantes retrasa el progreso del Mecha-Halaster, pero solo hasta que el propio Mago Loco encuentre nuevos orfebres (quizás una banda de azers) que continúen el trabajo. Halaster considera a los hobgoblins prescindibles.





## NIVEL 15: CARRERA DE OBSTÁCULOS



A CARRERA DE OBSTÁCULOS ESTÁ DISEÑADA para cuatro personajes de nivel 13. Los aventureros que derrotan a los monstruos de este nivel deberían ganar suficientes PX como para subir a nivel 14. Antes de dirigir este nivel de Undermountain, revisa la descripción del tirano sepulcral en la entrada “Contempladores” en el *Monster Manual*, ya que esa información te ayudará a interpretar al que hace de la Carrera de Obstáculos su guarida.

### ¿QUÉ HABITA AQUÍ?

Los visitantes a este nivel deben lidiar con las trampas mecánicas dejadas por los enanos Melairkyn, con las trampas mágicas creadas por el Mago Loco y, además, con un contemplador muerto viviente llamado Cráneo Abisal. También pueden encontrarse con incordios de los Planos Elementales de la Tierra y el Fuego y con una banda de githzerai en una misión especial.

### CRÁNEO ABISAL, EL TIRANO SEPULCRAL

Hace muchos años se infiltró en Undermountain un contemplador llegado del Underdark. Después de construirse una guarida, soñó con su existencia más allá de la muerte, convirtiéndose en un tirano sepulcral conocido como Cráneo Abisal.

Cuando Halaster y Cráneo Abisal se encontraron en batalla, el mago se alzó con la victoria, pero no pudo destruir al formidable guardián de la mazmorra. En cambio, el Mago Loco acordó dejar a Cráneo Abisal como señor indiscutible de este nivel con la condición de que le permitiera jugar con

las trampas del lugar y conservarlas, así como añadir un mezquino anunciador mágico que se burla de los visitantes en su ir y venir por las diferentes salas (consulta “Jugada a jugada de Halaster” en la página 194).

### ZERTHS GITHZERAIS

Cuatro zerths githzerai se han refugiado en la Carrera de Obstáculos. Usan sus habilidades psíquicas y su sigilo natural para esconderse de la mirada mágica de Halaster y de los ojos vigilantes del tirano sepulcral.

Los githzerai son conscientes de que los githyankis han conquistado el Laberinto de Cristal (nivel 16) y están librando una guerra contra una colonia de azotamientos en Marprofunda (nivel 17). Los githzerai esperan pacientemente el resultado de este conflicto, pero están listos para ayudar si los githyankis necesitan ayuda. El líder de esta banda githzerai, Yrlakka, es un miembro de Sha’sal Khou, una facción de githyanki y githzerai renegados que buscan reunificar las razas gith. Ayudando a los githyankis a derrotar a un enemigo común, Yrlakka espera demostrar las ventajas de una única raza gith unificada no solo a los malvados githyankis, sino también a los jóvenes zerths githzerai que lo siguen. Yrlakka está preocupado porque Ezria, su pupilo githzerai más testarudo, ha desaparecido. Teme (con razón) que haya sido capturado por los githyankis del nivel 16 mientras trataba de localizar puntos débiles en sus defensas.

### NIÑOS DE LAVA Y AMIGOS

Varios niños de lava (consulta el apéndice A) traídos a Undermountain por Trobriand, el aprendiz de Halaster, han migrado desde el nivel 13 a la Carrera de Obstáculos y se han alojado alrededor de una sima llena de lava ubicada en



el centro del nivel, uniéndose a los mephits de magma que habitan allí. Cráneo Abisal aterroriza a unos y a otros de vez en cuando, pero no lo suficiente como para obligarlos a abandonar el calor de la sima. Los malvados mephits engañan o incitan a los niños de lava a atacar al resto de criaturas que se adentran por casualidad en su territorio.

## TRAMPAS

La Carrera de Obstáculos está repleta de trampas mecánicas y mágicas. A continuación se describen dos tipos recurrentes.

### FOSOS CAMUFLADOS

Los enanos Melairkyn construyeron estos fosos y Halaster los mantiene en buen estado de funcionamiento.

Una losa de piedra cuadrada de 10 pies de lado y 2 de grosor cubre cada uno. Estas cubiertas están talladas para parecerse al suelo que rodea el foso, pero un personaje con una puntuación de Sabiduría (Percepción) pasiva de 17 o más detectará que la sección del suelo con trampa es la tapa de un pozo. Un aventurero que busque trampas en el suelo encontrará el foso si supera una prueba de Sabiduría (Percepción) CD 17. Una vez detectado, puede colocarse una punta de hierro u otro objeto similar entre la tapa y el suelo circundante para impedir que aquella se abra. La cubierta también puede mantenerse en su sitio lanzándole un conjuro de *cerradura arcana* u otro efecto mágico similar.

Cuando se coloca un peso de 25 libras o más sobre dicha tapa, esta se gira hacia abajo (siempre y cuando no se haya impedido que se abra) y permanece abierta hasta que Halaster pasa por la zona y decide cerrarla. Cualquier criatura u objeto situada sobre ella cuando se abre cae al pozo de abajo. Tanto su profundidad como los peligros que alberga varían según su ubicación, que vendrán especificados en la descripción de la misma. Independientemente de lo hondo que sea, las paredes de un foso son demasiado lisas para que los personajes suban sin la ayuda de un equipo de escalada, de magia o del atributo Tregar cual Arácnido (o alguna otra capacidad similar).

### TRAMPAS DE TELETRANSPORTE

Las trampas de teletransporte están en las ubicaciones marcadas con una “T” en el mapa. Estas trampas consisten en un efecto mágico ubicado normalmente en una sección cuadrada del suelo de 10 pies de lado, dispuesto para activarse cuando alguna criatura entra en dicha área. La trampa se extiende desde el suelo hasta el techo del espacio que la contiene.

Esta clase de trampa es invisible para los sentidos y, además, un conjuro de *aura mágica de Nystul* permanente evita que conjuros de adivinación como *detectar magia* revelen su presencia. Un conjuro de *disipar magia* lanzado con éxito sobre la sección con trampa (CD 18) la destruye.

Una criatura que entre en el espacio de la trampa es teletransportada (junto con cualquier objeto que lleve o transporte) a otra trampa de teletransporte (o al espacio no ocupado más cercano). No hay tirada de salvación para resistir el efecto de teletransporte y el destino cambia de una trampa a otra. Una vez que una criatura ha sido teletransportada de esta forma, no vuelve a resultar afectada por más trampas del mismo tipo (en este nivel) durante una hora.

Cuando una criatura es teletransportada por una trampa, la estruendosa voz de Halaster grita “¡teletransportado!” en común. La voz mágica se origina en el punto de partida y en el de llegada e, incluso, puede escucharse hasta a 100 pies de distancia de ambos lugares.

## JUGADA A JUGADA DE HALASTER

Cada vez que una criatura hace una tirada de ataque, sufre daño o realiza alguna maniobra que desafía la muerte en la Carrera de Obstáculos, la voz incorpórea de Halaster interviene mágicamente para comentarlo jugada a jugada. El efecto no se puede disipar y tampoco puede determinarse su origen exacto. Los comentarios pueden silenciarse para siempre destruyendo la fuente en la zona 30b o derrotando a Cráneo Abisal, el tirano sepulcral.

Improvisa la locución de la forma que creas más adecuada. El comentario tiende a ser sarcástico, mordaz y desmoralizador. A continuación se proporcionan algunos ejemplos de lo que podría decir la voz incorpórea:

**Cuando un personaje falla en una tirada de ataque cuerpo a cuerpo:** “¡Tira y falla!”.

**Cuando un personaje falla en una tirada de ataque a distancia:** “¡Se ha desviado una milla entera!”.

**Cuando un personaje sufre daño:** “¡Ay, eso va a dejar marca!”.

**Cuando los personajes matan un monstruo:** “¡Punto para los visitantes!”.

**Cuando el clérigo del grupo queda en 0 puntos de golpe:** “¡El clérigo ha caído! ¡Se acabó, el grupo está acabado!”.

Algunas trampas de teletransporte tienen efectos adicionales, como se describe en sus ubicaciones correspondientes.

**Dividir el grupo.** Las trampas de teletransporte están diseñadas para dividir al grupo, situación que puede resultar un desafío para cualquier DM. Para asegurarte de que todos sus componentes reciben la atención apropiada, piensa en ti mismo como un editor de cine cortando escenas en una película. Salta de unos personajes a otros sin pasar más de unos pocos minutos con un grupo o individuo determinado. Los momentos tensos son excelentes para “cortar” de uno a otro, ¡no tengas miedo de dejarlos colgados!

## EXPLORAR ESTE NIVEL

Las siguientes localizaciones de encuentro están marcadas en el mapa 15. La característica más distintiva de este nivel es una gran sima que bordea varios corredores y salas de la mazmorra (consulta la zona 40 para obtener más información).

La mayor parte de la Carrera de Obstáculos carece de mobiliario, ya que el nivel fue diseñado explícitamente para eliminar a los intrusos de una manera eficiente y entretenida.

### 1. ¡EN SUS MARCAS! ¡LISTOS! ¡YA!

Un gran número de escalones desciende hasta una enorme cámara con las siguientes características:

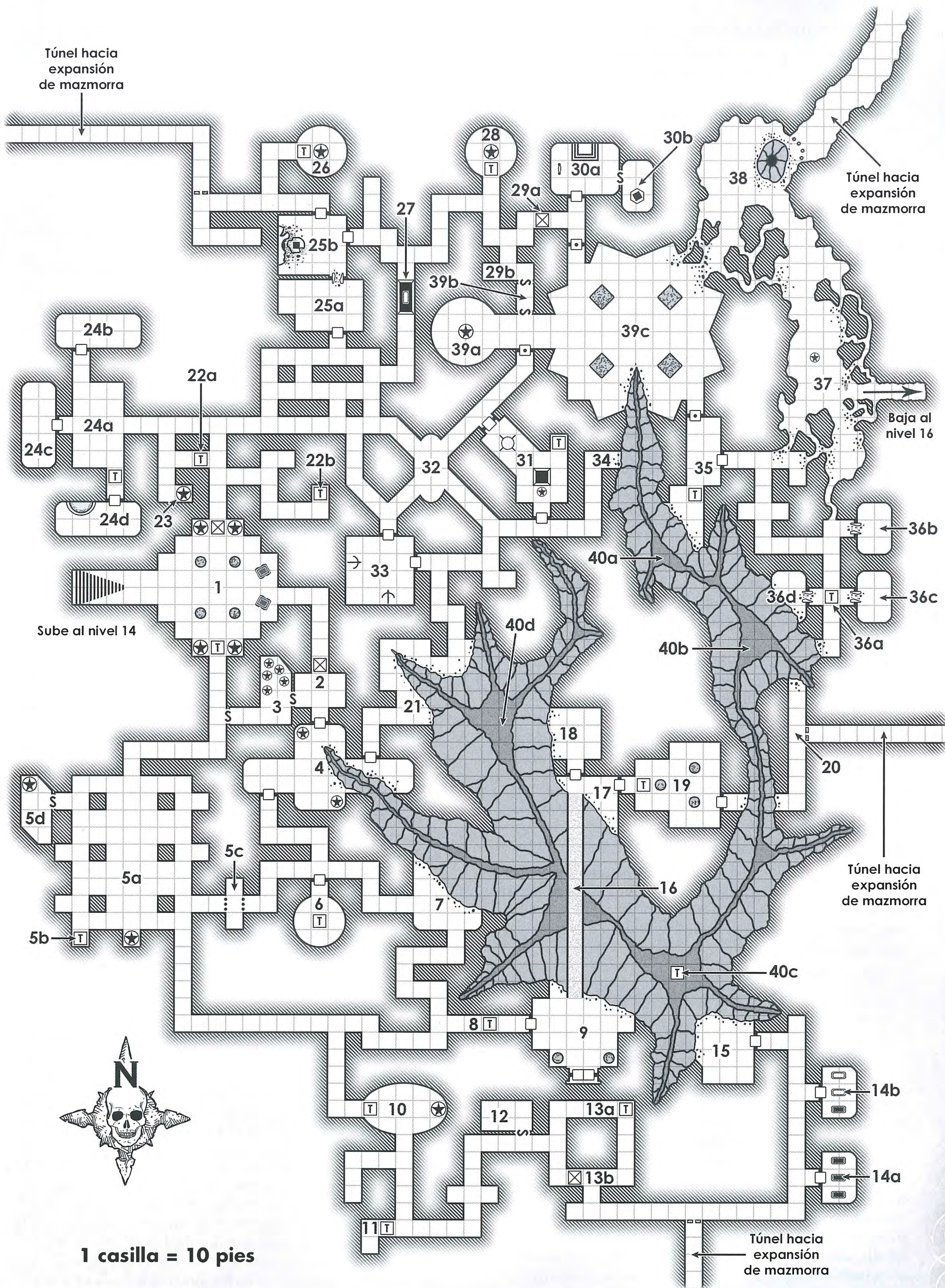
**Columnas.** Cuatro columnas de piedra sostienen un techo abovedado de 35 pies de altura cubierto de telarañas.

Cuando uno o más humanoides se acercan a 30 pies del pilar noreste, se activa un conjuro de *boca mágica* que forma una boca de piedra en esa misma columna.

**Estatuas.** Las salidas del túnel hacia el norte y el sur están flanqueadas por esculturas de piedra de 12 pies de alto de Halaster Blackcloak representado como un viejo mago ceñudo, con barba y una túnica cubierta de ojos sin párpados que sujeta un grueso cetro con la cabeza de un dragón rojo en cada extremo.

**Carretillas mineras.** Cerca de la salida del túnel de la pared este hay dos carretillas mineras hechas de hierro oxidado.





MAPA 15: CARRERA DE OBSTÁCULOS



## ESTATUAS DE HALASTER

Estas esculturas no pueden moverse, derribarse o dañarse de ningún modo. Un conjuro de *detectar magia* revela un aura mágica de transmutación alrededor de cada una.

Cualquier arma no mágica que golpee una estatua con el objetivo de dañarla se convierte en polvo.

## BOCA MÁGICA

La boca mágica pronuncia las siguientes palabras en común y con la voz de Halaster antes de desaparecer: “¡Bienvenidos a la Carrera de Obstáculos! Coloquen todas las armas y objetos mágicos en las carretillas para su custodia. No los necesitarán. ¡Deprisa! Se acaba el tiempo”.

## CARRETILLAS MINERAS

Los ejes, ruedas y manijas de freno de las carretillas están bloqueados por el óxido. Un truco de *prestidigitación* o algún otro efecto mágico similar puede liberar los mecanismos y conseguir que uno de estos vehículos funcione mientras dure el conjuro, pero aun así chirría fuerte cuando rueda por el suelo.

Los personajes no tienen la obligación de acatar las palabras del conjuro de boca mágica de Halaster. Cualquier artículo que pongan en las carretillas y dejen ahí estará seguro durante 24 horas. Después de ese tiempo, todos los objetos desatendidos desaparecen, transportados por el Mago Loco a la zona 5 del nivel 23, donde los aventureros podrán hallar sus objetos perdidos.

## FOSO CAMUFLADO

Este foso oculto de 40 pies de profundidad (consulta “Fosos camuflados” en la página 194) se encuentra entre las dos estatuas más al norte. Halaster ha lanzado un conjuro de *glifo custodio* en el fondo de la depresión, configurado para activar un conjuro de *bola de fuego* (salvación CD 22) cuando una criatura aterriza allí. La *bola de fuego* se ha creado con un espacio de conjuro de nivel 7 y envuelve a todas las criaturas en el foso, infligiendo 42 (12d6) de daño de fuego si se falla la tirada de salvación y la mitad si se tiene éxito. Las criaturas situadas en el pozo tienen desventaja en la tirada de salvación, ya que hay muy poco espacio para maniobrar.

## TRAMPA DE TELETRANSPORTE

Halaster ha colocado una trampa de teletransporte (consulta “Trampas de teletransporte” en la página 194) entre las dos esculturas del sur. Una criatura teletransportada por ella llega a un lugar que se determina tirando 1d20 y consultando la siguiente tabla:

| d20   | Destino del teletransporte                 |
|-------|--------------------------------------------|
| 1–12  | La trampa de teletransporte de la zona 10  |
| 13–18 | La trampa de teletransporte de la zona 19  |
| 19–20 | La trampa de teletransporte de la zona 40c |

**Efecto adicional: runa antigua.** La primera vez que una criatura active esta trampa de teletransporte y, una fracción de segundo después de que desaparezca, aparece en el aire una runa antigua (consulta “Runas antiguas” en la página 12) entre las dos estatuas del sur y una estruendosa voz grita: “¡Teletransportado!”. Para determinar de cuál se trata, saca al azar una carta de la baraja de runas antiguas (consulta el apéndice B). La runa tiene como objetivo a todas las criaturas que se encuentren a 60 pies (o menos) de ella, afectándolas por igual (el azar dirá si para bien o para mal).

## 2. SUELO TRAQUETEANTE

Las piedras que forman el suelo de esta sala de 10 pies de altura emiten un traqueteo cuando se pisan, un sistema de alarma burdo pero efectivo instalado por los enanos hace mucho tiempo. Un personaje que busque trampas en el suelo antes de pisarlo descubre el sistema de alarma oculto superando una prueba de Sabiduría CD 20 (Percepción).

Una puerta secreta en la pared oeste da a la zona 3 y, además, al norte de la sala hay una trampa de foso camuflado.

## FOSO CAMUFLADO

Este foso oculto (consulta “Fosos camuflados” en la página 194) tiene 20 pies de profundidad, pero los últimos 10 están ocupados por un **cubo gelatinoso**. Cualquier criatura que caiga en el pozo sufre 10 (3d6) de daño de ácido al hundirse en la criatura, que lo absorbe automáticamente. Si el cubo es atacado desde arriba, sale del hoyo en su turno e intenta engullir cualquier cosa situada en su camino.

## 3. MONSTRUOS DISECADOS

Las puertas secretas que conducen a esta cámara son cuadrados de 10 pies de lado. Se necesita una Fuerza singular o combinada de 16 para abrir cada una. La estancia está llena de polvo y telarañas y en su mitad norte se amontonan cinco criaturas muertas rellenas con serrín y dispuestas con poses realistas. Los monstruos disecados y sus pesos se detallan a continuación:

- Un aarakocra con las alas extendidas y agarrando una jabalina (120 libras).
- Un ankheg levantado sobre las patas traseras (600 libras).
- Un joven dragón de bronce con las alas plegadas, la cabeza baja y las mandíbulas abiertas (750 libras).
- Un ettercap levantando los brazos amenazadoramente (200 libras).
- Un sabueso infernal con un conjuro de *llama permanente* en su garganta (150 libras).

## 4. ATRAPADOS EN LOS TENTÁCULOS

**Techos.** La parte central de esta sala tiene un techo abovedado de 20 pies de altura. Las secciones al este y al oeste poseen techos arqueados de 15 pies de altura.

**Grieta.** Un resplandor anaranjado y un intenso calor brotan de una grieta que casi divide la habitación en dos. La fuente de luz es un río de lava que discurre 30 pies por debajo y que se ensancha hacia el sureste, cuyo origen está en la zona 40d.

**Estatuas.** En esquinas opuestas de la cámara central hay dos esculturas de hierro de unos azotamientos a tamaño natural, mirándose uno a otro y con los tentáculos extendidos.

Halaster colocó las estatuas de los ilícidos aquí y luego les puso una trampa. Un conjuro de *detectar magia* revela unas auras mágicas de abjuración y de evocación alrededor de cada una. No hace falta una prueba de habilidad para darse cuenta de que una cabeza humanoide encajaría perfectamente en los tentáculos de cada azotamientos.

Cualquier humanoide que pase entre las esculturas deberá superar una tirada de salvación de Inteligencia CD 22 o quedará hechizado por ellas durante 1 minuto. La criatura hechizada tendrá que usar todo su movimiento en su turno para moverse hacia la estatua más cercana y meter la cabeza entre los tentáculos, aunque un humanoide Pequeño deberá trepar por la escultura para lograrlo. Las criaturas solo podrán poner sus cabezas en los tentáculos de una en una.



Un humanoide que meta su cabeza entre los tentáculos ya no estará hechizado, sino que quedará aturdido y permanecerá así hasta que otra criatura lo separe de la estatua o hasta que esta sea destruida.

Cada escultura está unida al suelo y es un objeto Mediano con CA 19, 40 puntos de golpe e inmunidad a todo tipo de daño excepto el de fuerza.

5. ANTESALA

Varias trampas y obstáculos esperan a los visitantes de estas zonas. Los techos alcanzan 10 pies de altura en toda la zona.

5A. MONEDA DE HALASTER

- Columnas.** Seis columnas de 10 pies de ancho soportan el techo.
- Estatua bañada en oro.** Un nicho en la pared sur contiene una estatua dorada de Halaster Blackcloak con lo que parecen monedas en su mano derecha extendida.
- Puerta secreta.** La hornacina del noroeste alberga una puerta secreta que lleva a la zona 5d.

La estatua tiene cinco monedas de piedra pintadas de oro sobre su mano extendida. Un examen cuidadoso revela que una de ellas está suelta y puede extraerse de la escultura. La runa de Halaster está grabada en cada una de sus caras. Un conjuro de *detectar magia* revela un aura mágica de abjuración en torno a la moneda, mientras que uno de *identificar* u otro efecto mágico similar permitirá conocer sus propiedades mágicas.

Cuando se activa una runa antigua situada a 60 pies o menos de la criatura que tenga la moneda, esta puede utilizar su reacción y la pieza para cambiar el efecto negativo de la runa por uno beneficioso, o viceversa. Una vez usada, la moneda desaparece con un fogonazo, seguido de las retumbantes carcajadas de Halaster.

5B. TRAMPA DE TELETRANSPORTE

Esta trampa se encuentra en el nicho del extremo oeste de la pared sur (consulta “Trampas de teletransporte” en la página 194). Una criatura teletransportada por ella llega a un lugar que se determina tirando 1d20 y consultando la siguiente tabla:

| d20   | Destino del teletransporte                 |
|-------|--------------------------------------------|
| 1–10  | La trampa de teletransporte de la zona 19  |
| 11–15 | La trampa de teletransporte de la zona 28  |
| 16–20 | La trampa de teletransporte de la zona 40c |

5C. RASTRILLOS ELECTRIFICADOS

Esta sala vacía de 30 pies de ancho, 10 de fondo y 10 de altura está cerrada por dos rastrillos de hierro que emiten un zumbido y cuyos barrotes de 1 pulgada de grosor tienen una separación de 3 pulgadas. Una manivela en la pared norte de la estancia levanta y baja ambos rastrillos simultáneamente, pero está fuera del alcance de los personajes que se encuentren fuera de la cámara. Ni un truco de *mano de mago* ni un conjuro de *sirviente invisible* pueden ejercer suficiente fuerza para girarla, pero sí uno de *telequinesis*. Un aventurero también podría sortear ambos rastrillos empleando un conjuro como *paso brumoso* o *forma gaseosa*. Aquella criatura que toque cualquiera de ellos o pase entre sus barrotes electrificados sufre 22 (4d10) de daño de relámpago, o 44 (8d10) si la criatura está hecha de metal ferroso o lleva armadura metálica.

5D. LA GUARIDA DE DUERRA DE LAS PROFUNDIDADES

Esta sala queda oculta tras una puerta secreta y está llena de polvo y telarañas. Su única característica es una escultura de piedra de 9 pies de alto de una enana con capa y el rostro medio oculto bajo una capucha. Sobre una mano extendida tiene una extraña calavera, amarillenta por el paso del tiempo.

La estatua representa a Duerra de las Profundidades, la diosa duergar de la conquista y la psiónica. Reconocer esta siniestra figura requiere superar una prueba de Inteligencia (Religión) CD 20; los enanos (incluyendo los duergars) la realizan con ventaja. Superar una prueba de Inteligencia (Conocimiento Arcano o Naturaleza) CD 15 confirma que lo que sostiene es el cráneo de un azotamientos muerto hace tiempo.

**Tesoro.** Un conjuro de *detectar magia* revela un aura mágica de ilusión alrededor de la calavera y uno de *identificar* (u otro efecto mágico similar) descubre sus propiedades mágicas. Una criatura que lleve el cráneo es invisible para los ilícidos, al igual que todo lo que lleve o transporte, pero la calavera se deshace en polvo y resulta destruida 1d10 días después de separarse de la mano de la escultura.

6. COFRE SAQUEADO

- Marcas del fuego.** Esta sala circular tiene un techo abovedado de 20 pies. Todo está chamuscado y cubierto de hollín, lo que sugiere que aquí se han producido numerosas explosiones.
- Xunderbrok.** En una sección de la pared del fondo han garabateado en el hollín: “¡XUNDERBROK!”. Un explorador anterior escribió esta palabra en la pared. Para obtener información sobre su significado consulta la zona 39c del nivel 6.
- Cofre.** En mitad de la habitación hay un cofre de piedra abierto igualmente ennegrecido por el hollín. Está vacío, pues su contenido fue saqueado hace mucho tiempo, y pesa 500 libras.

TRAMPA DE TELETRANSPORTE

Además del cofre, la casilla de 10 pies de lado del centro de la estancia alberga una trampa de teletransporte (consulta “Trampas de teletransporte” en la página 194). Una criatura teletransportada por ella llega a un lugar que se determina tirando 1d20 y consultando la siguiente tabla:

| d20   | Destino del teletransporte                 |
|-------|--------------------------------------------|
| 1–6   | La trampa de teletransporte de la zona 13a |
| 7–12  | La trampa de teletransporte de la zona 22b |
| 13–20 | La trampa de teletransporte de la zona 40c |

7. LA LOCURA DE FIDELIO

- Sima.** Esta sala parcialmente destruida está débilmente iluminada por la lava del fondo de la cercana sima (mira la zona 40). Más allá de su borde hay un puente espectral que comunica otras dos cámaras parcialmente destruidas (consulta la zona 16).
- Pintura descascarillada.** Gran parte de la brillante pintura verde que adornó una vez las paredes se ha desprendido por el calor extremo de la sima.
- Fantasma.** Cuando uno o más personajes intentan cruzar la habitación, aparece en su centro el **fantasma** de Fidelio, un paladín humano de Tyr. El aire que lo rodea apesta a colonia barata.

El fantasma de Fidelio tiene 80 puntos de golpe y parece un caballero translúcido de brillante armadura, con el símbolo de Tyr (un juego de balanzas en equilibrio) en su coraza etérea.



El espíritu es legal bueno y habla en común. Si sus puntos de golpe se reducen a 0, se vuelve a formar 24 horas más tarde en una ubicación aleatoria dentro de la Carrera de Obstáculos y permanece allí hasta que se le vuelva a encontrar.

Hace más de un siglo, Fidelio emprendió una cruzada en solitario para librar Undermountain del mal, creyendo alocadamente que Tyr no lo dejaría perecer. El arrogante paladín se abrió paso hasta la Carrera de Obstáculos, solo para ser desintegrado sin pompa alguna por Cráneo Abisal. Sin embargo, las convicciones de Fidelio son tan fuertes que su espíritu no puede descansar hasta que derrote al tirano sepulcral en combate. El fantasma se ha enfrentado por su cuenta a Cráneo Abisal muchas veces, pero estas batallas siempre son muy breves, finalizando con el tirano sepulcral destruyéndolo y haciendo que vuelva a formarse en algún otro lugar de la mazmorra.

El espíritu de Fidelio está buscando un potencial anfitrión dispuesto a dejarse poseer. El aventurero que lo permita renuncia a la tirada de salvación para resistir el efecto. Puedes dejar que el jugador siga controlando el personaje. Mientras está poseído, el aventurero adquiere el siguiente defecto, que sustituye cualquier atributo de personalidad con el que entre en conflicto: “Yo, Fidelio, hijo predilecto de Tyr, debo derrotar a Cráneo Abisal a toda costa, como exige la justicia”. El personaje también apesta a colonia barata mientras está poseído.

Dejando de lado su arrogancia, Fidelio no poseerá a un humanoide sin su consentimiento. Si no encuentra un anfitrión voluntario, ofrece unirse al grupo con dos condiciones: los aventureros deben buscar a Cráneo Abisal con celeridad, combatirlo y permitir que Fidelio le aseste el golpe de gracia. El fantasma conoce la ubicación de la guarida del tirano sepulcral (zona 39c), pero no sabe cómo abrir las puertas que conducen a ella, y desconoce la entrada secreta (zona 39b).

Si los puntos de golpe de Cráneo Abisal se ven reducidos a 0 por una criatura que no sea Fidelio o su anfitrión, el paladín de Tyr no acepta no haber sido él quien asestara el golpe fatal. El espíritu se sume en la desesperación, condenado a vagar por la Carrera de Obstáculos hasta que otro seguidor de Tyr lo convenza para pasar página superando una prueba de Carisma (Persuasión) CD 20. Alguien que no siga a esta deidad también puede intentar superar la prueba, pero solo si se hace pasar por un adorador de Tyr y engaña al fantasma superando una prueba de Carisma (Engaño) CD 10.

No obstante, si el paladín logra reducir los puntos de golpe de Cráneo Abisal a 0, bien como fantasma o bien mientras está poseyendo a un anfitrión, Fidelio hallará la paz. “¡Victoria al fin!”, exclama mientras se desvanece. Después, Tyr otorga una *bendición de protección* (consulta “Regalos sobrenaturales” en el capítulo 7 del *Dungeon Master’s Guide*) al personaje que haya servido de anfitrión de Fidelio.

Por ayudar al fantasma de Fidelio a descansar, los aventureros deberían recibir los PX que hubieran obtenido por derrotarlo en combate.

## 8. TRAMPA DE TELETRANSPORTE

Este pasillo sin adornos contiene una trampa de teletransporte (consulta “Trampas de teletransporte” en la página 194). Una criatura teletransportada por ella llega a un lugar que se determina tirando 1d20 y consultando la siguiente tabla:

| d20   | Destino del teletransporte                |
|-------|-------------------------------------------|
| 1–12  | La trampa de teletransporte de la zona 11 |
| 13–16 | La trampa de teletransporte de la zona 26 |
| 17–20 | La trampa de teletransporte de la zona 31 |

## 9. RUNA OCULTA

Esta sala de 20 pies de altura muestra indicios del lujo del que hizo gala en el pasado. Tiene las siguientes características:

**Sima.** El suelo al norte da paso a un abismo y al remanso de lava caliente que burbujea 30 pies más abajo. El intenso calor del magma llena esta habitación.

**Puente.** Un puente espectral de 10 pies de ancho, apenas un plano liso de tenue fuerza mágica, cruza el abismo desde esta estancia hasta otro saliente situado a 120 pies de distancia. Para obtener más información sobre el puente, consulta la zona 16; el borde al otro extremo se describe en la zona 17.

**Puerta doble.** En el extremo sur de la cámara, dos pilares tallados con veintenas de ojos flanquean una puerta doble de piedra con una gran “H” grabada.

Si se tira de las manillas, las puertas dobles se abren de golpe, revelando un muro de piedra con una gigantesca runa antigua tallada (mira “Runas antiguas” en la página 12). Para determinar cuál de ellas aguarda tras las puertas, saca al azar una carta de la baraja de runas antiguas (consulta el apéndice B). La runa tiene como objetivo a todas las criaturas que se encuentren en la sala, afectándolas por igual (el azar dirá si para bien o para mal). Si saliera la runa personal de Halaster, se produce un efecto adicional: los pilares que flanquean la puerta lanzan rayos multicolores desde sus ojos, de manera que cada criatura en la habitación se convierte en el objetivo de un conjuro de *rociada prismática* (salvación CD 22). Una vez resuelto este efecto, la runa antigua del muro desaparece y las puertas se cierran de golpe a menos que se mantengan abiertas o se impida su cierre.

Cuando se cierran, la trampa se restablece, de modo que la próxima vez que se abran, aparece en el muro otra runa antigua determinada al azar.

## 10. DRAGÓN RODANTE

Esta cámara ovalada tiene un techo de 10 pies de altura. Hay una escultura de piedra de un dragón dorado joven sobre una especie de patines de piedra en la pared este. La boca de la bestia está abierta, sus dientes al descubierto y las alas bien plegadas en los costados.

### ESTATUA DE DRAGÓN

La escultura, que pesa 5 toneladas, puede desplazarse hacia adelante o hacia atrás gracias a sus patines de piedra. Se mueve por sí sola cuando se activa la trampa de teletransporte (mira “Trampa de teletransporte” a continuación), pero de lo contrario permanece inmóvil. Mientras la estatua está parada, tiene los patines bloqueados para evitar que la muevan.

La escultura rodante se ha diseñado para encajar perfectamente en los pasadizos de 10 pies de ancho de la mazmorra. Es un objeto Grande con CA 17, 120 puntos de golpe e inmunidad a todo tipo de daño excepto el de fuerza.

### TRAMPA DE TELETRANSPORTE

Una trampa de teletransporte llena el espacio cuadrado de 10 pies de lado frente a la salida oeste. Una criatura teletransportada por ella llega a un lugar que se determina tirando 1d20 y consultando la siguiente tabla:

| d20   | Destino del teletransporte                 |
|-------|--------------------------------------------|
| 1–12  | La trampa de teletransporte de la zona 13a |
| 13–18 | La trampa de teletransporte de la zona 22b |
| 19–20 | La trampa de teletransporte de la zona 40c |



**Efecto adicional: dragón rodante.** Cuando una criatura se teletransporta a esta ubicación desde otra trampa de teletransporte, una voz incorpórea grita: “¡Teletransportado!” al mismo tiempo que la estatua de dragón de 10 pies de ancho avanza 60 pies, atravesando el espacio de la trampa de teletransporte y estrellándose contra el muro del corredor que conduce al oeste. Cualquier criatura situada en el camino de la escultura rodante, incluida la teletransportada por la trampa, deberá tener éxito en una tirada de salvación de Destreza CD 15 para poder apartarse. Si falla, será atropellada por la estatua rodante, quedará derribada y sufrirá 55 (10d10) de daño contundente.

La escultura vuelve a su posición original contra la pared este después de 1 minuto, lista para volver a rodar la próxima vez que una criatura se teletransporte a la habitación.

## 11. CALLEJÓN SIN SALIDA

**Trampa de teletransporte.** Hay una trampa de teletransporte (mira “Trampas de teletransporte” en la página 194) cerca del giro que hace el corredor.

**Cadáver.** Al final del túnel, pasando la esquina de la trampa de teletransporte, yace un drow muerto.

Es el cuerpo putrefacto de un mago drow, despatarrado contra el muro del final del corredor, con el rostro congelado en un grito y su túnica rasgada y polvorienta. Se trata de Elvilac Zmirth, el cual fue asesinado por el rayo mortal remoto de Cráneo Abisal (uno de los efectos regionales del tirano sepulcral) después de terminar un descanso largo en este túnel sin salida. A su hermana Lorlynn se la puede hallar en la zona 14b.

### TESORO

Los personajes que registren los restos de Elvilac encuentran una varita de madera de zurkh (utilizada como canalizador arcano), un libro de conjuros con tapas de cuero negro y un morral de seda de araña que alberga tres hongos púrpura blandos que desprenden un aura cuando se los somete a un conjuro de *detectar magia* o a un efecto mágico similar. El tomo de Elvilac contiene todos los conjuros que había preparado (consulta el perfil del **mago drow**), además de *disipar magia*, *piel pétrea* y *telequinesis*. Cada uno de los hongos púrpura puede comerse como una acción y tienen las propiedades mágicas de una *poción de curación mayor*.

### TRAMPA DE TELETRANSPORTE

Una trampa de teletransporte ocupa la casilla de 10 pies de lado marcada en el mapa 15. Una criatura teletransportada por ella llega a una ubicación que se determina tirando 1d20 y consultando la siguiente tabla:

| d20   | Destino del teletransporte                 |
|-------|--------------------------------------------|
| 1–12  | La trampa de teletransporte de la zona 6   |
| 13–16 | La trampa de teletransporte de la zona 24a |
| 17–20 | La trampa de teletransporte de la zona 28  |

## 12. SALA DE LA RUEDA

Oculto tras una puerta secreta se sitúa una sala polvorienta de 10 pies de altura que contiene los siguientes elementos:

**Palanca.** Del suelo en el centro de la habitación sobresale una rueda de hierro oxidada de 6 pies de diámetro.

**Sirviente invisible.** Un **sirviente invisible vivo** aguarda en silencio en el rincón noroeste (consulta el apéndice A).

La rueda de hierro oxidada puede girarse media vuelta en cualquier dirección, chirriando ruidosamente hasta que se detiene con un clic. Hacer esto provoca que unos

mecanismos bajo el suelo rechinen y zumben, bloqueando las cubiertas de todos los fosos camuflados y desactivando todas las trampas de teletransporte de este nivel. Si se restablece la rueda a su posición original, se reactivan dichas trampas.

El sirviente invisible vivo no anuncia su presencia a nadie. Si los personajes giran la rueda, pero no logran destruirle, este espera a que se vayan de la estancia para girar la rueda de forma que se reactiven las trampas de este nivel.

## 13. TRAMPAS OCULTAS

Hay dos trampas ocultas en estos pasillos sin decorar.

### 13A. TRAMPA DE TELETRANSPORTE

Una trampa de teletransporte (consulta “Trampas de teletransporte” en la página 194) ocupa la casilla de 10 pies de lado señalada en el mapa. Una criatura teletransportada por ella llega a un lugar que se determina tirando 1d20 y consultando la siguiente tabla:

| d20   | Destino del teletransporte                 |
|-------|--------------------------------------------|
| 1–10  | La trampa de teletransporte de la zona 19  |
| 11–18 | La trampa de teletransporte de la zona 22a |
| 19–20 | La trampa de teletransporte de la zona 40c |

**Efecto adicional: diablo invocado.** Después de que una criatura active la trampa y sea teletransportada, aparece un **diablo gélido** en el mismo espacio de la trampa y ataca a cualquier otra criatura que vea en el mismo momento en que una voz resonante grita: “¡Teletransportado!”. El diablo no activa ninguna de las trampas de teletransporte de este nivel y desaparecerá cuando sus puntos de golpe se vean reducidos a 0 o pasado 1 minuto. Cada vez que se activa la trampa, aparece un nuevo diablo gélido.

### 13B. FOSO CAMUFLADO

Este foso oculto (consulta “Fosos camuflados” en la página 194) tiene 40 pies de profundidad. La criatura que caiga en él sufre 14 (4d6) de daño contundente. Además, Halaster ha lanzado un conjuro de *glifo custodio* en el fondo, configurado para activar un conjuro de *nube aniquiladora* (salvación CD 22) cuando alguien aterriza allí. La niebla venenosa creada por el conjuro llena el foso y dura 10 minutos. Se ha lanzado utilizando un espacio de conjuro de nivel 8. Una criatura sufre 36 (8d8) de daño de veneno si falla la tirada, o la mitad si tiene éxito.

## 14. SEPULCROS

Esta esquina de la mazmorra alberga un par de criptas polvorientas.

### 14A. CRIPTA SUR

La puerta de esta sala tiene una gran runa grabada, mientras que en el marco se han tallado maliciosas calaveras enanas. Un personaje que entienda enano reconoce la runa en la puerta como un símbolo de la muerte de la cultura enana (idéntico al de la zona 27).

Tras la puerta se encuentra una cripta polvorienta de 10 pies de altura que alberga los siguientes elementos:

**Sarcófagos.** Hay tres sepulcros de piedra abiertos en mitad de la tumba, con las tapas en el suelo.

**Esqueletos.** Apiladas contra la pared del fondo se sitúan decenas de esqueletos enanos en proceso de pulverización (inertes e inofensivos).



Un par de magos y hermanos drows llamados Elvilac y Lorlynn registraron y saquearon los sarcófagos. Cada uno mide 7 pies de largo, 3 de ancho y 3 de alto y descansa sobre unas andas de piedra de 1 pie de altura. El contenido de los sepulcros es el siguiente:

- El sarcófago del norte alberga los huesos mohosos de un enano con trozos de armadura oxidada adheridos. Su cráneo está oculto dentro de un herrumbroso yelmo cerrado.
- El sepulcro central está vacío, pero una silueta con forma de cuerpo en el polvo sugiere que alguien yació aquí hasta hace poco. Elvilac, el drow muerto en la zona 11, descansó aquí mientras meditaba.
- El sarcófago del sur contiene los huesos y la túnica hecha jirones de un azotamientos muerto hace mucho tiempo.

#### 14B. CRIPTA NORTE

La puerta de esta habitación es idéntica a la de la zona 14a, excepto por el agujero triangular en la parte inferior. Tras la puerta se encuentra una cripta polvorienta de 10 pies de altura que alberga los siguientes elementos:

**Esqueletos y sarcófagos.** Doce **esqueletos** enanos deambulan sin rumbo alrededor de tres sepulcros de piedra sin ningún rasgo distintivo situados en mitad de la cripta.

**Lorlynn.** Al sarcófago del sur le falta la tapa. En su interior descansa una **maga drow** llamada Lorlynn Zmirth que se incorpora cuando los intrusos entran en la cripta.

Lorlynn llegó a Undermountain con su hermano gemelo Elvilac con la esperanza de hallar libros de conjuros y magia que aprovechar. Cráneo Abisal ha decidido dejarla tranquila por el momento, pero su hermano no tuvo la misma suerte (mira la zona 11). La drow no sabe que está muerto y espera que regrese en cualquier momento, pero las noticias de su fallecimiento no la perturban. Era una criatura tan sombría que, si Lorlynn puede recuperar y animar su cadáver, será como si no se hubiera ido nunca.

La drow lleva una toga gris de seda de araña andrajosa que, junto con sus rasgos demacrados, le dan el aspecto inequívoco de una banshee. Aborrece la compañía de otros humanoides, con excepción de su gemelo, y la primera vez que llegan los personajes está en un trance relajante. Normalmente se mostrará indiferente con los aventureros, pero se volverá hostil si ve que tienen el libro de conjuros de su hermano y se niegan a entregárselo. Si sus esqueletos son expulsados o destruidos y sus puntos de golpe se ven reducidos a la mitad o menos, Lorlynn ofrecerá información a cambio de su vida. Conoce un secreto de Undermountain al azar, que se determinará sacando una carta de la baraja de secretos (consulta el apéndice C). También sabe cómo desactivar las trampas de foso y las de teletransporte de este nivel usando la rueda de la zona 12, pero es consciente del sirviente invisible vivo que Halaster puso allí recientemente.

Cada sarcófago mide 7 pies de largo, 3 de ancho y 3 de alto y descansa sobre unas andas de piedra de 1 pie de altura. Un personaje con una puntuación de Fuerza de 15 o más puede empujar la tapa de un sepulcro con facilidad. El contenido de cada uno se describe a continuación:

- El sarcófago del norte tiene una grieta abierta en uno de sus lados, lo que ha permitido que cuatro ratas inofensivas la hayan usado para arrastrarse dentro y hacer un nido entre los huesos mohosos de un sahuagin (colocado aquí por Halaster para confundir a los ladrones de tumbas). Levantar la tapa o golpear el sepulcro hace que 1d4 ratas salgan asustadas. Los detritos en el nido incluyen dos bagatelas al azar, elegidas tirando en la tabla “Bagatelas” del capítulo 5 del *Player’s Handbook*.

- El sarcófago del medio está lleno de telarañas, debajo de las cuales hay un guantelete derecho de hierro con seis dedos. Los personajes pueden usarlo para activar la puerta de la zona 24c.
- El sarcófago del sur (la cama de Lorlynn) tiene un compartimiento secreto en la parte inferior que puede descubrirse superando una prueba de Sabiduría (Percepción) CD 20. Sus contenidos se describen en “Tesoro”, a continuación.

**Tesoro.** Lorlynn lleva un anillo de oro negro con heliotropos (250 po) en el dedo índice de su mano derecha, una varita de hueso (su canalizador arcano), una bolsita con dos dados de hueso (1 po cada uno) y una muñeca de arpillera ensangrentada con dos azabaches por ojos (100 po por ojo).

El compartimiento secreto del sepulcro de Lorlynn alberga su libro de conjuros, cuyas tapas son de piel de elfo cosida. Contiene todos los conjuros que ha preparado, además de *animar a los muertos*, *muro de piedra* y *ojo arcano*.

### 15. ARMERÍA EN RUINAS

**Sima.** El aire es caliente y seco. Una cornisa derruida se asoma a un gran abismo fuertemente iluminado por un remanso de lava que burbujea 30 pies más abajo. Desde aquí se ve un puente espectral que atraviesa la sima (consulta la zona 16).

**Escombros.** Lo que queda del suelo está cubierto de fragmentos rotos y oxidados de cotas de malla y armaduras de placas de tamaño enano.

**Arco.** Incrustado en el centro de la pared sur hay un arco de piedra formado por cien piezas de rompecabezas de piedra. Se trata de uno de los portales mágicos de Halaster (mira “Portales”, en la página 12).

#### PORTAL DE ARCO AL NIVEL 20

Cada una de las cien piezas del arco pesa 10 libras. Las reglas de este portal son las siguientes:

- Solo se puede quitar una pieza del arco en un momento dado. Un conjuro de *detectar magia* revela que una de ellas (determinada al azar) es mágica. Cuando dicha pieza se quita del arco, desaparece y el portal se abre durante 1 minuto. Cuando el portal se cierra, la pieza extraída del arco reaparece mágicamente en el lugar adecuado y otra diferente se convierte en mágica y debe retirarse para volver a abrir el portal.
- Si se extrae del arco la pieza incorrecta, aparece mágicamente un **dragón blanco adulto** en un espacio desocupado situado a 60 pies del portal y que ataca a cualquier criatura que pueda ver. La bestia desaparece cuando es derrotada o pasado 1 minuto. Cuando el dragón se desvanece, la pieza que se había retirado del arco reaparece mágicamente donde estaba.
- Los aventureros deben ser de nivel 16 o superior para pasar (consulta “Jhesiyra Kestellharp”, en la página 10). La primera criatura en atravesarlo activa una runa antigua (mira “Runas antiguas”, en la página 12).
- Una criatura que cruce el portal aparece en la zona 9b del nivel 20, en el espacio desocupado más cercano junto al portal idéntico ubicado allí.

### 16. PUENTE ESPECTRAL

Un puente de 120 pies de largo y 10 de ancho de tenue energía mágica cruza el abismo lleno de magma, comunicando las zonas 9 y 17. Este proporciona un medio relativamente seguro de cruzar la sima, sobre todo teniendo en cuenta que en ella se suprimen los conjuros de *volar* y todo efecto mágico similar (consulta la zona 40).



El puente, suspendido a 30 pies sobre la superficie de lava, es plano, translúcido y sin barandilla. Normalmente es sólido y seguro para caminar, pero cualquier sección de la pasarela situada a una distancia de 10 pies de un objeto mágico se vuelve intangible: toda criatura u objeto atraviesa esa sección del puente como si no estuviera. Lanzar un conjuro de *disipar magia* con éxito sobre la pasarela (CD 18) hace que desaparezca en toda su extensión durante 1 hora.

Para conservar sus objetos mágicos mientras cruzan el puente, los personajes deben idear una forma de distanciarnos del mismo en su travesía, como por ejemplo atándolos a cuerdas y dejando que cuelguen a más de 10 pies del tramo donde ellos se encuentren.

TRAMPA DE BOLA DE FUEGO

Cada vez que una criatura cruce el punto medio del puente, existe un 25 % de probabilidades de que el estanque de lava que hay debajo escupa una bola de fuego que explote en un punto centrado en dicha criatura. El efecto es el de un conjuro de *bola de fuego* (salvación CD 19) lanzado utilizando un espacio de conjuro de nivel 7. Inflige 42 (12d6) de daño de fuego si se falla la tirada de salvación, o la mitad si se tiene éxito.

17. SALA EN RUINAS

Lo que queda de esta cámara se erige sobre la lava en el extremo norte del puente espectral (zona 16). La mayor parte de la misma quedó destruida cuando surgió la sima, pero se conservan las siguientes características:

**Murales.** Unos frescos dañados se aferran a las pocas paredes que no resultaron destruidas por la formación del abismo de fuego. Dichas pinturas representan orgías obscenas entre drows y demonios.

**Grabado de la puerta.** Una telaraña taraceada en plata adorna la puerta norte (que da a la zona 18).

18. SANTUARIO EN RUINAS

Esta habitación está vacía, salvo por los bajorrelieves de arañas del tamaño de un puño a varias alturas a lo largo de las paredes. Los muebles del lugar resultaron destruidos por la formación de la sima o fueron desintegrados por el tirano sepulcral. Lo que queda es una sala vacía con una cornisa derruida que se asoma a un estanque de lava situado 30 pies hacia abajo.

Los aventureros que no hagan nada por ocultarse en su aproximación al saliente son detectados por las criaturas que retozan en la zona 40d: seis **niños de lava** (mira el apéndice A) y siete **mephits de magma**. Consulta la zona 40d para obtener más detalles.

TESORO

Un personaje que busque en la pared norte y supere una prueba de Inteligencia (Investigación) CD 15 descubre que una de las tallas de araña en dicha pared puede extraerse. El bajorrelieve está a 6 pies del suelo, pesa 10 libras y sirve de tapón que sella un tubo de piedra. Al quitarlo, una cascada de 250 ppt se derrama sobre el suelo.

19. PILARES APRESADORES

**Laceros.** Hay tres **laceros** disfrazados de columnas de piedra toscamente labrada de 10 pies de altura que se extienden del suelo al techo. En el suelo situado entre ellos yace una llave de hueso sobre la que pone su atención el ojo entornado que se sitúa en cada uno de los pilares, a una altura de 7 pies. Son los ojos reales de los laceros, que parecen inmóviles y sin vida.

**Murales.** Las paredes están cubiertas de frescos descoloridos que muestran cavernas del Underdark y bosques de hongos.

**Trampa de teletransporte.** Una trampa de teletransporte (consulta “Trampas de teletransporte” en la página 194) ocupa el espacio señalado en el mapa.

La llave de 6 pulgadas de largo está tallada a partir del hueso de un dedo de dragón y su cabeza amarillenta posee forma de “H”. Esta abre las puertas que llevan a la zona 39c. En la zona 30b puede hallarse una llave parecida.

Los laceros permanecen quietos y mantienen su aspecto de columna hasta que algo perturba la llave o hasta que uno o más son atacados o hurgados en el ojo, momento en el que los tres lanzan sus zarcillos y atacan a todas las otras criaturas que se encuentren en la estancia. En cualquier otro caso, los laceros ignoran a los intrusos, ya que Halaster los mantiene bien alimentados.

TRAMPA DE TELETRANSPORTE

Una criatura teletransportada por la trampa de teletransporte de esta sala llega a un lugar que se determina tirando 1d20 y consultando la siguiente tabla:

| d20   | Destino del teletransporte                 |
|-------|--------------------------------------------|
| 1–8   | La trampa de teletransporte de la zona 5b  |
| 9–14  | La trampa de teletransporte de la zona 13a |
| 15–20 | La trampa de teletransporte de la zona 26  |

20. PASILLO CORTADO

Este corredor vacío ha sido aislado del resto del nivel por la sima llena de magma (descrita en la zona 40). Las criaturas en este pasillo pueden oír a los niños de lava jugando en la parte norte de la zona 40b.

21. HABITACIÓN DESTRUIDA

Una cornisa derruida se asoma a un gran abismo fuertemente iluminado por un remanso de magma que burbujea 30 pies más abajo. Los personajes que miren por encima de la cornisa pueden ver a varias criaturas retozando en la lava.

Los aventureros que no hagan nada por ocultarse en su aproximación al saliente son detectados y atacados por las criaturas que juegan en el remanso: seis **niños de lava** (mira el apéndice A) y siete **mephits de magma**. Consulta la zona 40d para obtener más detalles.

22. TRAMPAS DE TELETRANSPORTE

Estos túneles contienen dos trampas de teletransporte (consulta “Trampas de teletransporte” en la página 194).

22A. TRAMPA DE TELETRANSPORTE DEL OESTE

Una criatura teletransportada por esta trampa llega a un lugar que se determina tirando 1d20 y consultando la siguiente tabla:

| d20   | Destino del teletransporte                |
|-------|-------------------------------------------|
| 1–10  | La trampa de teletransporte de la zona 26 |
| 11–20 | La trampa de teletransporte de la zona 28 |

**Efecto adicional: ¡Vergadain vive!** Cuando una criatura es teletransportada por esta trampa, una voz incorpórea grita: “¡Teletransportado!” y, en ese mismo instante, se anima el **gólem de piedra** de la zona 23. Este último comienza a acechar por los túneles cercanos,



combatiendo a todas las criaturas que vea. Si no encuentra nada a lo que atacar después de merodear en estos corredores durante 10 minutos, regresa a su nicho y vuelve a quedar inactivo.

## 22B. TRAMPA DE TELETRANSPORTE DEL ESTE

Una criatura teletransportada por esta trampa llega a un lugar que se determina tirando 1d20 y consultando la siguiente tabla:

| d20   | Destino del teletransporte               |
|-------|------------------------------------------|
| 1–10  | La trampa de teletransporte de la zona 6 |
| 11–20 | La trampa de teletransporte de la zona 8 |

## 23. ESTATUA DE VERGADAIN

Un **gólem de piedra** de 9 pies de alto tallado a semejanza de Vergadain, el dios enano de la suerte y la riqueza, se encuentra en este nicho en posición de firmes y con una mirada petulante en su rostro. Los enanos reconocen de inmediato el parecido con Vergadain, mientras que otros personajes sabrán determinar su identidad si superan una prueba de Inteligencia (Religión) CD 15. Sus ojos son brillantes zafiros negros que no pueden extraerse hasta que el gólem sea destruido (consulta “Tesoro”, a continuación).

El gólem permanece inmóvil hasta ser atacado o activado por la trampa en la zona 22a. Posee el siguiente atributo adicional:

**Robo de magia.** Como acción adicional, el gólem elige como objetivo a una criatura que pueda ver y se encuentre dentro de un alcance de 30 pies de sí mismo. El objetivo deberá tener éxito en una tirada de salvación de Carisma CD 17 o todos los objetos mágicos que lleve serán teletransportados al fondo del foso de la zona 31.

**Tesoro.** Los dos zafiros negros incrustados en los ojos del gólem valen 5.000 po cada uno.

## 24. RETIRO GITHZERAÍ

Cuatro githzerai se han refugiado en este rincón de la Carrera de Obstáculos (consulta “Zerths githzerai” en la página 193). Gracias a la psiónica se esconden de los escrutadores ojos de Halaster. También evitan a Cráneo Abisal.

El líder githzerai, Yrlakka, es una figura paterna para los demás y ejerce de mentor. Atacan a los azotamientos y a sus lacayos nada más verlos, pero los demás criaturas son tratadas con un prudente respeto hasta que demuestren ser indignas de semejante consideración.

Todas las habitaciones y pasillos situados en esta parte de la mazmorra tienen techos planos de 10 pies de altura.

### 24A. SALA DE LOS HERREROS

**Decoración.** Las paredes estuvieron en el pasado cubiertas de azulejos que mostraban a herreros enanos trabajando, pero la mayoría se agrietaron y cayeron al suelo, donde ahora yacen agrupados en montoncitos de escombros.

**Marcas de arañazos.** Marcas de arañazos en el suelo evidencian la retirada del mobiliario de piedra hace mucho tiempo.

Los personajes que lleven fuentes de luz brillante en esta cámara o hagan mucho ruido alertan a los githzerai de la zona 24c, que permanecerán allí, pero no podrán ser sorprendidos.

**Trampa de teletransporte.** Esta trampa ocupa una sección cuadrada del pasillo de 10 pies de lado que conduce a la zona 24d. Una criatura teletransportada por ella llega a un lugar que se determina tirando 1d20 y consultando la siguiente tabla:

| d20   | Destino del teletransporte                |
|-------|-------------------------------------------|
| 1–8   | La trampa de teletransporte de la zona 6  |
| 9–16  | La trampa de teletransporte de la zona 8  |
| 17–20 | La trampa de teletransporte de la zona 26 |

Como no pueden evitar la trampa, los githzerai se mantienen alejados de la zona 24d y del pasillo que lleva allí, a menos que necesiten usarla para escapar de un peligro mayor.

### 24B. SALA DE DESCANSO

Los githzerai usan esta habitación para dormir y meditar. Sobre el polvoriento suelo descansan cinco petates, uno para cada githzerai (incluido el zerth ausente).

### 24C. ZERTHS

La puerta de esta habitación está entreabierta. Los personajes que se acerquen sigilosamente podrían escuchar a los githzerai hablando en susurros en el interior. Las características de la sala son las siguientes:

**Githzerai.** Cuatro **zerths githzerai** conversan en voz baja (en gith) en el centro de la estancia. Si detectan intrusos, dejan de hablar y se preparan para el combate.

**Arco.** Un arco de piedra está incrustado en mitad de la pared sur. Tallada en la dovela central del arco hay una imagen de un guantelete con seis dedos.

Los zerths incluyen a Yrlakka, el líder del grupo, y a tres de sus alumnos, dos féminas githzerai llamadas Azal y Vond y un varón de nombre Rishindar. La principal preocupación de Yrlakka es el regreso de su alumno desaparecido, Ezria, al que cree capturado mientras exploraba las fuerzas githyankis del nivel 16. Si los aventureros acuerdan buscarle, Yrlakka y sus alumnos se unirán al grupo a menos que los personajes prefieran completar la búsqueda por su cuenta. En el caso de que Ezria sea rescatado y se reúna con sus compañeros, Yrlakka recompensa a los aventureros con la varita que tiene en su poder (consulta “Tesoro”, a continuación).

Si los personajes no están interesados en ayudar a los githzerai, pero solicitan ayuda para atravesar la Carrera de Obstáculos, Yrlakka les dice que el nivel está repleto de trampas y protegido por un tirano sepulcral.

**Portal de arcoal nivel 17.** El arco es uno de los portales mágicos de Halaster (mira “Portales” en la página 12). Sus reglas son las siguientes:

- El portal se abre durante 1 minuto si una criatura toca el arco con un guantelete de seis dedos (como el que puede encontrarse en la zona 14b).
- Los aventureros deben ser de nivel 14 o superior para pasar (consulta “Jhesiyr Kestellharp”, en la página 10). La primera criatura en atravesarlo activa una runa antigua (mira “Runas antiguas”, en la página 12).
- La criatura que cruce el portal aparece en la zona 7a del nivel 17, en el espacio desocupado más cercano junto al portal idéntico ubicado allí.

Los githzerai han deducido correctamente que se requiere un guantelete de seis dedos para activarlo, pero no saben dónde encontrar un objeto así. Los personajes pueden hallar uno en la zona 14b e, incluso, si alguno



es competente con herramientas de herrero también puede fabricar uno con chatarra usando una fragua en buen estado.

**Tesoro.** Yrlakka lleva una *poción de resistencia* (fuego) en un pequeño vial de cristal sujeto a un cordón alrededor de su tobillo derecho y tiene una *varita de detección mágica* colgando de su cinturón.

## 24D. FUENTE

En la pared norte en la mitad oeste de la sala se sitúa una fuente semicircular. Agua dulce mana de la boca de una trucha de piedra situada entre los brazos de un tritón en bajorrelieve tallado sobre la piletta de la fuente, llena casi hasta el borde.

Esta agua es potable y se drena lentamente a través de los orificios a lo largo del borde interior de la piletta.

## 25. HERRERÍA ABANDONADA

Los aventureros que escuchen en las puertas de estas habitaciones podrán oír fácilmente el ruido de martillos golpeando metal, aunque la fragua fue destruida y abandonada hace mucho tiempo. Los sonidos son efectos ilusorios creados por el Mago Loco (consulta "La Guarida de Halaster" en la página 311) que terminan cuando se abre cualquier puerta de la herrería.

## 25A. ALMACÉN VACÍO

El metal bruto se almacenaba aquí hasta que podía convertirse en armas y armaduras. Ahora la estancia está despejada en su mayor parte y la puerta que conduce a la zona 25b ha sido reducida a escombros.

Lo que parece un gran libro de hierro yace boca abajo en el suelo en la esquina noreste. Una inspección más detallada revela que el objeto es en realidad un molde de hierro para fundir lingotes de metal. Las tapas con bisagras forman las mitades superior e inferior de un molde de lingotes utilizado por última vez por duergars hace mucho tiempo. Una cara del molde muestra la imagen de una cabeza enana de perfil y la otra la del cráneo de un azotamentes.

## 25B. FORJA DESTRUIDA

Esta sala contiene un yunque de hierro oxidado y los restos destrozados de una fragua de piedra, fría y apagada durante siglos. Hay ganchos de hierro desnudo alineados en las paredes, el suelo está cubierto de escombros y han destruido la puerta a la zona 25a.

Si llevas tiempo sin hacerlo, recuerda a los jugadores que sus personajes no pueden librarse de la sensación de estar siendo observados (uno de los efectos regionales de Cráneo Abisal).

## 26. ESTATUA DE MORADIN

Esta cámara abovedada de 20 pies de altura está dominada por una escultura de piedra de 12 pies de alto de Moradin, el gran dios enano de la forja. Se encuentra en el centro de la habitación, de cara a la única salida. La estatua está vetada de brillante mithral y una de sus manos levanta un martillo de piedra tallado con runas que brillan levemente. Una placa de acero en la base de la escultura dice en enano: "Todo cuanto se hace puede deshacerse".

La estatua no puede moverse ni dañarse. Un conjuro de *detectar magia* revela unas poderosas auras mágicas de abjuración y de transmutación a su alrededor y alrededor del martillo, del que no se puede separar.

## TRAMPA DE TELETRANSPORTE

Esta trampa ocupa el cuadrado de 10 pies directamente frente a la escultura. Una criatura teletransportada por ella llega a un lugar que se determina tirando 1d20 y consultando la siguiente tabla:

| d20   | Destino del teletransporte                |
|-------|-------------------------------------------|
| 1-6   | La trampa de teletransporte de la zona 1  |
| 7-14  | La trampa de teletransporte de la zona 10 |
| 15-20 | La trampa de teletransporte de la zona 35 |

**Efecto adicional: ¡Moradin aplasta!** Cuando una criatura se teletransporta a esta ubicación desde otra trampa de teletransporte, una voz incorpórea grita: "¡Teletransportado!" y, en el mismo momento, la estatua de Moradin cobra vida y golpea a la criatura con su martillo. El objetivo deberá tener éxito en una tirada de salvación de Destreza CD 17 o sufrirá 40 (6d10) de daño de fuerza. Cualquier criatura cuyos puntos de golpe se vean reducidos a 0 por este daño se desintegra, junto con todos los artículos que vista y lleve, salvo los artefactos. Después de agitar el martillo una vez, la escultura vuelve a su estado inerte hasta que la trampa vuelva a activarse.

## 27. MARCA DE LA MUERTE

Halaster capturó a un enano vampiro llamado Zorak Lightdrinker y lo vinculó mágicamente a esta zona.

**Foso descubierto.** Un pozo de 20 pies de largo y 40 de profundidad abarca el ancho del pasillo. Las paredes del foso tienen manchas de sangre, además de ser demasiado lisas como para ascender sin equipo de escalada, magia o un atributo como Trepar cual Arácnido.

**Sarcófago.** En el fondo del pozo descansa un sepulcro de alabastro de 6 pies de largo y 3 de ancho envuelto en telarañas. Su tapa está esculpida para parecer un murciélago gigante con las alas plegadas (y aloja un vampiro). Sobre el sarcófago flota una runa mágica que resplandece tan brillante como la llama de una vela.

Un personaje que entienda enano reconoce la brillante runa mágica como un símbolo de la muerte de la cultura enana (idéntico al inscrito en la puerta de la zona 14a). La primera vez que una criatura cruce de un lado del foso al otro, la runa desaparece y se imprime como una marca de la muerte en una parte visible del rostro o el cuerpo de esa criatura. La marca desaparece cuando su portador muera o el vampiro sea destruido. Las únicas formas alternativas de quitarla son mediante un conjuro de *deseo* o por mediación de una deidad.

El sarcófago situado en el fondo del pozo es una pieza de alabastro ahuecado de 2.000 libras de peso. Dentro está atrapado Zorak Lightdrinker, un vampiro en forma de niebla. Cuando la marca de la muerte se imprime en una criatura, el sepulcro se deshace en polvo y Zorak queda libre. Por lo demás el sarcófago es indestructible.

Un conjuro de *geas* lanzado por Halaster obliga a Zorak a cazar y destruir a la criatura que lleve la marca de la muerte, destacando ese objetivo sobre todos los demás. El vampiro conoce la ubicación exacta de la criatura marcada mientras ambos compartan el mismo plano de existencia. Matar al portador de dicha marca liberará a Zorak del conjuro de *geas* de Halaster, tras lo cual el vampiro intentará regresar a su verdadera guarida en el Underdark.

Si se lanza con éxito un conjuro de *disipar magia* sobre la runa (CD 19) antes de que se imprima en una criatura, esta desaparecerá durante 1 minuto, permitiendo a cualquier criatura cruzar el foso sin que la runa la marque.



### ENANO VAMPIRO

Zorak Lightdrinker es un enano escudo **vampiro** con un valor de desafío de 14 (11.500 PX) y estos cambios adicionales:

- Posee estos atributos raciales: habla común y enano. Tiene resistencia al daño de veneno y ventaja en las tiradas de salvación contra veneno.
- Usa una armadura de placas (CA 18), empuña un martillo arrojadizo enano y obtiene las acciones descritas a continuación.

**Ataque múltiple.** Zorak realiza dos ataques con su *martillo arrojadizo enano* (solo uno de ellos puede ser un ataque a distancia).

**Martillo arrojadizo enano.** Ataque con arma cuerpo a cuerpo o a distancia: +12 a impactar, alcance 5 pies o 20/60 pies, un objetivo. *Impacto:* 11 (1d8 + 7) de daño contundente o 12 (1d10 + 7) de daño contundente si se utiliza a dos manos para hacer un ataque cuerpo a cuerpo. En un ataque a distancia que impacte, el martillo inflige 1d8 de daño contundente adicional (2d8 si el objetivo es un gigante). *Impacto o fallo:* si se lanza, el arma vuela de regreso a la mano de Zorak después del ataque.

## 28. ESTATUA DE THARMEKHÛL

Una escultura de piedra de 12 pies de altura con conjuros de *llama permanente* lanzados sobre sus ojos se alza en medio de esta sala abovedada de 20 pies de altura mirando hacia la salida. La estatua representa a Tharmekhûl, el dios enano del fuego y la roca fundida. Sostiene un hacha a dos manos de obsidiana sobre su cabeza. Una placa de acero en la base de la escultura dice en enano: “El fuego es el remedio”.

La estatua no puede moverse ni dañarse. Un conjuro de *detectar magia* revela unas poderosas auras mágicas de abjuración y de transmutación a su alrededor y en torno al hacha, de la que no se puede separar.

### TRAMPA DE TELETRANSPORTE

Esta trampa ocupa el cuadrado de 10 pies directamente frente a la estatua. Una criatura teletransportada por ella llega a un lugar que se determina tirando 1d20 y consultando la siguiente tabla:

| d20  | Destino del teletransporte                 |
|------|--------------------------------------------|
| 1–3  | La trampa de teletransporte de la zona 5b  |
| 4–6  | La trampa de teletransporte de la zona 11  |
| 7–20 | La trampa de teletransporte de la zona 40c |

**Efecto adicional: llama segadora.** Cuando una criatura se teletransporta a esta ubicación desde otra trampa de teletransporte, una voz incorpórea grita: “¡Teletransportado!” y, en el mismo momento, la estatua de Tharmekhûl cobra vida e intenta golpear a la criatura. Las llamas rodean el hacha de obsidiana en su vuelo, que se considera un arma mágica mientras esté en manos de la escultura. El objetivo deberá tener éxito en una tirada de salvación de Destreza CD 15 o sufrirá 16 (2d12) de daño cortante más 11 (2d10) de daño de fuego. Tras voltear su hacha una vez, la estatua vuelve a su estado inerte hasta que la trampa vuelva a activarse.

## 29. PASILLOS CON TRAMPA

Un foso y una pintura extraordinaria aguardan a los aventureros en estos túneles.

### 29A. FOSO DE MOHO MARRÓN

Este foso oculto (mira “Fosos camuflados” en la página 194) tiene una profundidad de 50 pies, pero al fondo tiene un parche cuadrado de 10 pies de lado de moho marrón. La criatura que caiga sufre 17 (5d6) de daño contundente más el daño provocado por el moho marrón (consulta “Peligros en una mazmorra” en el capítulo 5 del *Dungeon Master’s Guide*).

### 29B. UNDERBREW ENCADENADO

En la pared del fondo del nicho del oeste hay un retrato con marco de piedra de un enano con cicatrices que lleva una armadura de placas negra. Está apresado con pesadas cadenas de hierro y grilletes anclados al suelo de la lúgubre celda de una mazmorra. La pintura tiene 3,5 pies de ancho por 7 de altura.

Gracias a un conjuro permanente de *aura mágica de Nystul* lanzado sobre la pintura, un conjuro de *detectar magia* no revela que sea mágica. Sin embargo, se trata de una prisión mágica que puede retener a una criatura humanoide. El primer humanoide que se acerque a 5 pies del cuadro deberá tener éxito en una tirada de salvación de Carisma CD 22 o será absorbido por él mágicamente, sustituyendo así al enano actualmente atrapado (mira más adelante). Un humanoide apresado en la pintura se encuentra encadenado en una celda extradimensional de 10 pies de lado y, mientras permanezca allí, estará paralizado. El cuadro tiene CA 11, 4 puntos de golpe e inmunidad al daño psíquico y de veneno. Destruirlo libera a la criatura atrapada, que aparece en el espacio desocupado más cercano adyacente a la pintura.

**Thwad Underbrew.** El enano del cuadro es un villano que se mesa las barbas llamado Thwad Underbrew, un excampeón de Gorm Gulthyn (el dios enano de la vigilancia) que hace mucho tiempo se propuso librar Undermountain del mal que encarnaba Halaster Blackcloak. El Mago Loco derrotó a Underbrew, pero le ofreció perdonarle la vida si se comprometía a servirle como sicario, eliminando a otros invasores de la mazmorra. Incapaz de enfrentarse a su propia muerte, el enano juró este voto y con el tiempo acabó convenciéndose de que las ejecuciones que realizaba eran actos de misericordia, porque aquellos a los que mataba nunca serían obligados a traicionar sus creencias como había hecho él. Con el tiempo, estos actos dejaron de pesar sobre la conciencia de Underbrew; de hecho, el enano empezó a disfrutar de su espeluznante trabajo.

Thwad Underbrew es un enano escudo **campeón** (consulta el apéndice A), con los siguientes cambios:

- Es neutral malvado.
- Maneja una maza a dos manos (que hace daño contundente en lugar de cortante) en vez de un espadón.
- Posee los siguientes atributos raciales: habla común y enano. Tiene visión en la oscuridad hasta un alcance de 60 pies, resistencia al daño de veneno y ventaja en las tiradas de salvación contra veneno.

## 30. LA OBRA DE HALASTER

Los desafíos que esperan a los aventureros en estas zonas pueden atribuirse directamente al Mago Loco.

### 30A. BIÓGRAFO DE CRÁNEO ABISAL

**Arco.** Hay un arco de piedra decorado con incrustaciones de oro de dragones en vuelo encastrado en el centro de la pared norte, sobre un estrado de mármol rojo de 3 pies de alto. Talladas en la pared encima del arco están las siguientes palabras en dracónico: “Solo un dragón puede abrir esta puerta”.



**Gong.** Un gong de bronce de 3 pies de diámetro cuelga de un sólido marco de madera anclado al suelo cerca de la pared oeste. El instrumento tiene un damasquinado de mazorcas de maíz y, además, de un gancho en uno de los postes que lo sostienen cuelga un mazo de madera acolchado.

**Monstruos.** Un hombre terriblemente pálido con una polvorienta túnica negra y sentado en los escalones de la tarima garabatea alocadamente en un diario con una pluma. Lo vigilan dos **nycaloths** invisibles.

Para adular a Cráneo Abisal, Halaster asignó a un posible aprendiz escribir la historia del tirano sepulcral en una serie de libros. Este biógrafo es un humano en la treintena, asustado, maleducado y descuidado llamado Kavil Mereshanter. Se trata de un **mag**o con las siguientes particularidades:

- Es neutral malvado.
- Habla común, enano, gigante e infracomún.

A Kavil se le negó la admisión en Dweomercore (nivel 9) y Halaster le robó su libro de conjuros. El Mago Loco ha prometido devolvérselo cuando complete su tarea, aunque la verdad es que Halaster lo ha extraviado, si bien Kavil no lo sabe.

Como biógrafo designado de Cráneo Abisal, se espera que Kavil se gane la confianza del tirano sepulcral, pero este no se fía de ningún mago, por lo que se ha mostrado reacio a conceder entrevistas. Por el contrario, Kavil ha llenado un diario tras otro con sus propias composiciones narrativas y acotaciones autocompasivas. En su mayor parte, la biografía es una versión dramatizada y sensacionalista de la vida, defunción y muerte en vida de Cráneo Abisal. El mago sabe que este cuento no engañará a nadie, pero espera que el aluvión de palabras impresione a Halaster y al mismo tiempo desaliente un escrutinio detallado de la obra.

Kavil no iniciará una pelea, pero se pondrá del lado de los nycaloths si se desata un combate, algo bastante probable, ya que los demonios tienen órdenes de eliminar a los intrusos. Si sus puntos de golpe se reducen a 33 o menos, el mago traicionará a su antiguo bando y ofrecerá información a los vencedores a cambio de su vida. Conoce un secreto aleatorio de Undermountain, a determinar robando una carta de la baraja de secretos (consulta el apéndice C), así como una forma secreta de entrar en la guarida de Cráneo Abisal (mira la zona 39b), aunque Kavil no está al tanto de la puerta secreta que conduce a la zona 30b.

Los personajes que pasen al menos 10 minutos leyendo detenidamente el diario de Kavil y superen una prueba de Sabiduría (Perspicacia) CD 10 podrán extraer fragmentos de la verdadera historia de Cráneo Abisal del galimatías de Kavil y descubrir las siguientes verdades:

- El auténtico nombre del contemplador es desconocido. Lo cambió por Cráneo Abisal después de convertirse en un tirano sepulcral.
- El tirano sepulcral ha matado a innumerables intrusos, ninguno más merecedor de ese destino que un pomposo paladín humano llamado Fidelio, que derramó amargas lágrimas antes de su desintegración.
- Los objetivos principales de Cráneo Abisal son destruir a Halaster y apoderarse de Undermountain.

**Portal de arco al nivel 18.** El arco de la pared norte es uno de los portales mágicos de Halaster (mira “Portales” en la página 12). El taraceado de oro que se encuentra en el arco no puede quitarse. Sus reglas son las siguientes:

- El portal se abre durante 1 minuto cuando un dragón real o ilusorio toca el arco. Una representación artística de una de estas bestias, como una figurita o un dibujo, también abre el portal.

- Los aventureros deben ser de nivel 15 o superior para pasar (consulta “Jhesiyra Kestellharp”, en la página 10). La primera criatura en atravesarlo activa una runa antigua (mira “Runas antiguas”, en la página 12).
- Una criatura que cruce el portal aparece en la zona 16 del nivel 18, en el espacio desocupado más próximo al portal idéntico ubicado allí.

**Gong.** Un conjuro de *detectar magia* revela un aura mágica de conjuración a su alrededor. Si se golpea el gong con el mazo, en el suelo situado ante él aparecen tres objetos: un pequeño cuenco de arcilla lleno de comida saludable y comestible (trozos de pan y queso, tiras de carne y nueces secas), una taza de lata vacía y una garrafa de vidrio con 1 galón de agua. Los objetos desaparecen después de 1 hora. Sacar cualquiera de estos elementos de la sala también hace que se desvanezcan. Una vez usado para invocar comida y agua, el gong no puede volver a hacerlo hasta el siguiente amanecer. Si se extrae el instrumento de esta habitación, pierde sus propiedades mágicas.

### 30B. GENERADOR DEL JUGADA A JUGADA

Esta sala polvorienta tiene un techo de 10 pies de altura. Un cubo de 3 pies compuesto a partes iguales de adamantina y carne se asienta sobre un pedestal hexagonal de piedra tallada de 3 pies de alto. La superficie del cubo que encara la puerta secreta tiene el rostro carnoso y gesticulante de Halaster.

Perturbar el cubo hace que le broten brazos, piernas y alas larguiruchas y luche hasta ser destruido. Usa el perfil de un **cuadron**, pero con los siguientes cambios:

- Es caótico malvado.
- Habla en común y es el origen del jugada a jugada de Halaster (consulta “Jugada a jugada de Halaster” en la página 194).
- Cuando normalmente fuera a realizar un ataque con arco corto, en su lugar lanza un dardo mágico contra un objetivo que pueda ver y se encuentre hasta a 60 pies de distancia. Cada dardo impacta a su objetivo automáticamente (no se requiere tirada de ataque) y causa 5 (2d4) de daño de fuerza.

Según ataca, prosigue su rutina de jugada a jugada, comentando su enfrentamiento con los aventureros. Destruir el cubo finaliza el jugada a jugada a lo largo de la Carrera de Obstáculos.

**Llave oculta.** Encima del pedestal hexagonal se sitúa un compartimento secreto. Para encontrarlo deberá superarse una prueba de Sabiduría (Percepción) CD 15. Alberga una llave de 6 pulgadas de largo tallada en forma de “H” a partir del hueso del dedo de un dragón. Esta llave, que es idéntica a la de la zona 19, abre las puertas a la zona 39c.

## 31. SALA DE LAS PAVESAS

**Brasero.** Un brasero vacío de piedra de 5 pies de altura y 7 de diámetro domina la parte noroeste de la habitación. Sobre él se agrupan y revolotean como luciérnagas ocho pavesas.

**Estatua.** Junto a un foso cuadrado descubierto de 10 pies de lado y 50 de profundidad en la parte sureste de la estancia, se asienta una estatua de 3 pies de alto y 5 de largo de un sapo gigante.

**Nicho.** Un nicho vacío al norte contiene una trampa de teletransporte (consulta “Trampas de teletransporte” en la página 194).



BRASERO

Las ocho pavesas que giran sobre el brasero irradian auras mágicas de conjuración y de transmutación bajo el escrutinio de un conjuro de *detectar magia* u otro efecto mágico similar.

Las pavesas se escurren fácilmente entre los dedos de un conjuro de *mãno de mago* o de efectos mágicos parecidos, pero una criatura dentro del alcance del brasero puede usar una acción para intentar atrapar una, lográndolo si supera una prueba de Destreza CD 20. Coger una pavesa hace que desaparezca y active un efecto mágico aleatorio, a determinar tirando 1d6 y consultando la tabla “Pavesas mágicas”. Cualquier criatura que consiga un beneficio obtiene igualmente conciencia del mismo. Las pavesas atrapadas no reaparecen.

PAVESAS MÁGICAS

| d6 | Efecto mágico                                                                                                                                                                                |
|----|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 1  | La criatura que atrapó la pavesa adquiere inmunidad contra el daño de fuego durante las próximas 24 horas.                                                                                   |
| 2  | La pavesa se convierte en una cuenta única de un collar de bolas de fuego.                                                                                                                   |
| 3  | La criatura que atrapó la pavesa adquiere la capacidad de hablar y comprender ígneo durante las próximas 24 horas (útil para comunicarse con los niños de lava y los mephits de este nivel). |
| 4  | La pavesa se transforma en una gema elemental (fuego).                                                                                                                                       |
| 5  | La pavesa se convierte en un diamante con un valor de 5.000 po.                                                                                                                              |
| 6  | La pavesa se transforma en una diminuta llave de hierro que desbloquea las fauces de la escultura del sapo gigante.                                                                          |

ESTATUA DEL SAPO GIGANTE

La escultura del sapo se une al suelo sin fisuras y no puede moverse. Un personaje que inspeccione la estatua y supere una prueba de Sabiduría (Percepción) CD 15 advierte dos cosas: que las mandíbulas de la figura tienen bisagras pero están cerradas y que hay una pequeña cerradura justo encima de sus ojos bulbosos. Insertar la llave adecuada en el ojo de la cerradura hace que se abra la boca con bisagras de la escultura, cosa que también logrará un conjuro de *abrir* u otro efecto mágico similar. Un aventurero que use herramientas de ladrón y supere una prueba de Destreza CD 20 también podrá abrir la boca.

Hacerlo provoca el despliegue de una escala de cuerda de 50 pies que baja hasta el fondo del foso. Esta queda firmemente sujeta a una barra de piedra alojada en la garganta del sapo, por lo que los personajes pueden usarla para entrar y salir del foso con seguridad.

FOSO DESCUBIERTO

Este foso de 50 pies de profundidad posee paredes demasiado lisas para escalarlas sin equipo de escalada o sin un atributo especial para ello, como Trepador cual Arácnido. Un campo antimagia como el creado por un conjuro de *campo antimagia* abarca los 40 pies superiores del foso, dejando solo un cubo de 10 pies en el fondo sin afectar.

**Tesoro.** Todos los objetos mágicos teletransportados por la estatua de Vergadain situada en la zona 23 o por la trampa de teletransporte que se localiza en esta sala se encuentran intactos en el fondo del foso.

TRAMPA DE TELETRANSPORTE

Esta trampa abarca todo el nicho. Una criatura teletransportada por ella llega a un lugar que se determina tirando 1d20 y consultando la siguiente tabla:

| d20   | Destino del teletransporte                 |
|-------|--------------------------------------------|
| 1–12  | La trampa de teletransporte de la zona 26  |
| 13–20 | La trampa de teletransporte de la zona 36a |

**Efecto adicional: robo de artículo mágico.** Cuando una criatura es teletransportada a esta ubicación desde otra trampa de teletransporte, cualquier objeto mágico en su poder se teletransporta al fondo del foso de esta sala.

32. ENCRUCIJADA VACÍA

En la pared oeste aparece garabateada con tiza la palabra “BOTÍN” en enano, con una flecha apuntando hacia el túnel suroeste.

33. DISPAROS EN LA OSCURIDAD

Esta habitación está vacía, salvo por un par de balistas de madera cargadas que apuntan directamente a las puertas. Cuando se abre alguna de ellas, la magia hace que el arma situada frente a ella dispare su virote de madera, apuntando a la primera criatura en su camino. Cada balista tiene un bonificador de +6 para impactar y hace 16 (3d10) de daño perforante si impacta.

Las balistas están bien aseguradas al suelo y cada una está equipada con un solo virote.

34. EL BORDE DE LA SIMA

Esta cámara termina abruptamente en el borde del abismo iluminado por la lava. Si los personajes hacen mucho ruido aquí, atraen la atención de Cráneo Abisal, situado en la zona 39c, que vuela hacia la sima y los ataca.

35. ACORTANDO EL CAMINO

**Sima.** El extremo sur de esta estancia se ha derrumbado en un abismo lleno de lava (consulta la zona 40), cuyo calor sofocante se nota en toda la zona.

**Puertas.** En la mitad norte de la sala no hay más que dos puertas. La de la pared norte es redonda y está hecha de adamantina (mira la zona 39c).

**Cadáver.** Entre las mitades norte y sur de la habitación, justo donde se hace más angosta, una enana ha sido víctima de una trampa de guadaña y su cadáver puede verse ensartado entre las cuchillas y el muro oeste. Halaster ha colocado una trampa de teletransporte (consulta “Trampas de teletransporte” en la página 194) al sur de la trampa de guadaña.

TRAMPA DE GUADAÑA

Si se perturba el cadáver de la enana, las cuchillas de la guadaña se rompen debido a la presión acumulada en los engranajes ocultos tras las paredes. Cualquier criatura que se encuentre a una distancia de 5 pies de la trampa (o menos) deberá tener éxito en una tirada de salvación de Destreza CD 14 o será golpeada por los fragmentos voladores, que infligen 9 (2d8) de daño cortante. Un personaje competente en herramientas de ladrón puede usarlas para intentar liberar la presión de forma segura y hacer que la trampa resulte inofensiva, lográndolo si supera una prueba de Destreza CD 20. Sin embargo, si esta prueba falla por 5 o más, la trampa se suelta tal y como se ha descrito anteriormente.



**Tesoro.** La enana muerta era una pícara de aventuras llamada Xelba Shunlight. Aún agarra una espada corta y porta una armadura de cuero tachonado rasgada y con manchas de sangre, así como un paquete de explorador de mazmorras (sin raciones), unos utensilios de cocina, un pico minero y una bagatela al azar (tira en la tabla “Bagatelas” en el capítulo 5 del *Player’s Handbook*). Atada a su cintura tiene una bolsa de cuero que contiene una *estatuilla de poder maravilloso* (perro de ónice).

TRAMPA DE TELETRANSPORTE

Una criatura teletransportada por esta trampa llega a una ubicación que se determina tirando 1d20 y consultando la siguiente tabla:

| d20   | Destino del teletransporte                 |
|-------|--------------------------------------------|
| 1–8   | La trampa de teletransporte de la zona 6   |
| 9–14  | La trampa de teletransporte de la zona 10  |
| 15–20 | La trampa de teletransporte de la zona 24a |

36. CRIPTAS SAQUEADAS

Estas criptas enanas fueron saqueadas hace mucho tiempo. Sus pesadas puertas de hierro han sido deformadas y arrancadas de sus marcos, de modo que ya no pueden cerrarse.

36A. TRAMPA DE TELETRANSPORTE

Una criatura teletransportada por esta trampa llega a un lugar que se determina tirando 1d20 y consultando la siguiente tabla:

| d20  | Destino del teletransporte               |
|------|------------------------------------------|
| 1–8  | La trampa de teletransporte de la zona 1 |
| 9–20 | La trampa de teletransporte de la zona 8 |

36B. CRIPTA VETEADA DE ORO

La puerta de plomo que una vez aseguró esta habitación se abrió con tal fuerza que está doblada y cuelga de un solo gozne. Esta tumba fue desvalijada hace mucho tiempo. Los muros de 10 pies de altura están revestidos de ladrillos de piedra con vetas de oro. Algunos han quedado sueltos, dejando entrever delgadas láminas de plomo detrás de ellos. Estas últimas están diseñadas para impedir que los sentidos mágicos atraviesen los muros de la cripta.

36C. CRIPTA DE OBSIDIANA

La puerta de plomo que una vez aseguró esta cámara está doblada hacia dentro en su parte inferior, dando lugar a un hueco triangular de 3 pies de alto por donde pueden colarse criaturas Medianas y más pequeñas. Al igual que la zona 36b, esta tumba fue saqueada hace mucho. Los muros de 10 pies de altura están revestidos con ladrillos de obsidiana, detrás de los cuales hay finas láminas de plomo diseñadas para impedir que los sentidos mágicos capten el interior.

36D. CRIPTA DE PIEDRA DAÑADA

**Puerta.** La puerta de plomo que una vez aseguró esta sala ha sido arrancada de sus bisagras y yace tirada en el suelo.

**Sima.** La esquina suroeste de la estancia se ha derrumbado, revelando un abismo lleno de lava (mira la zona 40).

A los niños de lava de la zona 40b les gusta subir a esta habitación para saltar desde el borde al magma de abajo. Si los aventureros no trataron ya con ellos, podrían encontrarse a alguno aquí.

37. ESTATUA INOFENSIVA DE HALASTER

Esta caverna posee un techo irregular de 20 pies de altura. El suelo es liso y llano, salvo por un túnel con pendiente que descienda al nivel 16.

En mitad de la cueva se sitúa una estatua de Halaster a tamaño natural con múltiples ojos sin párpados tallados en su túnica con vuelo. La escultura es un objeto Mediano con CA 17, 45 puntos de golpe e inmunidad al daño psíquico y de veneno. Un personaje puede levantarla si supera una prueba de Fuerza (Atletismo) CD 15.

38. HORDA DE ZOMBIS

**Zombis.** El hedor a muerte llena esta gruta de 20 pies de altura, que contiene cuarenta **zombis** en diferentes estados de descomposición que vagan sin rumbo fijo.

**Sumidero.** Cerca de la pared este se ha formado un sumidero de 70 pies de profundidad.

Los zombis son los restos de humanoides asesinados por Cráneo Abisal y animados por su Cono de Energía Negativa. Incluyen varios humanos y enanos, así como algunos elfos, drows, tieflings, quaggoths, duergars, hobgoblins, trogloditas y githyankis. Estos muertos vivientes permanecen aquí y atacan a los intrusos nada más verlos hasta que el tirano sepulcral los invoca. Puedes acelerar el combate dividiendo a los zombis en grupos de diez o menos y usando las reglas para muchedumbres del capítulo 8 del *Dungeon Master’s Guide*.

39. EL SANCTASANCTÓRUM DE CRÁNEO ABISAL

Los aventureros que exploren esta zona están condenados a enfrentarse con Cráneo Abisal, el tirano sepulcral, si es que no lo han hecho ya. En su guarida no puede ser sorprendido.





### 39A. ESTATUA COLGANTE DEL CONTEMPLADOR

Un contemplador tallado en piedra de 6 pies de diámetro cuelga del techo abovedado de 30 pies de altura gracias a tres cadenas de hierro. Cráneo Abisal esculpió la estatua usando su cuidadosamente manipulado rayo desintegrador, pero resulta obvio que la tosca escultura es obra de un aficionado sin talentó. Cada cadena tiene CA 19, 25 puntos de golpe e inmunidad a los daños psíquico y de veneno. Romper las tres cadenas hace que la estatua caiga y se rompa en el suelo.

### 39B. TÚNEL SECRETO

Este polvoriento corredor sorteas las puertas adamantinas a la guarida de Cráneo Abisal (mira la zona 39c) y se oculta tras dos puertas secretas. El tirano sepulcral utiliza su rayo telequinético para abrir y cerrar las puertas secretas cuando entra y sale por este túnel.

### 39C. TIRANO SEPULCRAL

Todas las puertas que conducen a esta zona son discos de adamantina de 1 pie de grosor y 7 de diámetro, moldeados para parecer anillos concéntricos de huesos con un cráneo humano de expresión malévola en el centro. La cavidad nasal del cráneo alberga un ojo de cerradura de adamantina y, cuando una de las llaves óseas de Halaster (consulta las zonas 19 y 30b) se introduce en él y se gira 90 grados en el sentido de las agujas del reloj, se retiran cuatro cerrojos de las paredes circundantes y la puerta se abre hacia adentro sobre sus goznes de adamantina. Esta permanece abierta hasta que vuelva a cerrarse, y la llave puede retirarse en cualquier momento. Sin la llave adecuada se necesitan cuatro conjuros independientes de *abrir* para desbloquear alguna de estas, pues cada conjuro solo desplaza un cierre. Por cualquier otro medio estas puertas son inexpugnables.

Sus caras interiores carecen de ojos de cerradura. En vez de eso, cada puerta tiene en el centro una rueda de adamantina que debe girarse en sentido contrario a las agujas del reloj para retirar los cierres. Esta rueda también puede utilizarse como manija para abrir la pesada puerta tirando hacia dentro. Cuando Cráneo Abisal quiere salir de la estancia a través de una puerta utiliza su rayo telequinético para girar la rueda y deja la puerta abierta hasta su regreso.

**Cráneo Abisal.** A menos que haya sido derrotado en otro lugar, el **tirano sepulcral** flota 30 pies sobre el suelo de baldosas de piedra de esta sala de 40 pies de altura. Cráneo Abisal procura destruir a los intrusos y animar sus cadáveres, convirtiéndolos en esclavos muertos vivientes. Llama a los zombis de la zona 38 (suponiendo que no hayan sido derrotados) y les ordena atacar a todos los intrusos.

Si los personajes no han silenciado al comentarista del jugada a jugada del nivel (consulta “Jugada a jugada de Halaster” en la página 194), la narración va haciéndose más intensa a medida que se desarrolla la batalla con el tirano sepulcral. Si derrotan a Cráneo Abisal, el comentarista grita: “¿Cómo ha podido pasar esto? ¡Es inconcebible! ¡Podría ser el mayor revés en la historia de Undermountain!”. Después, permanece en silencio durante todo el tiempo que pasen los aventureros en este nivel.

## 40. LA SIMA DE CRÁNEO ABISAL

El tirano sepulcral esculpió este inmenso abismo utilizando su rayo desintegrador y Halaster le dio su propio toque inundándolo de lava y frustrando el vuelo mágico en su interior.

Los conjuros y objetos mágicos que permiten volar a las criaturas resultan suprimidos dentro de la sima. Cualquier personaje que entre en el abismo bajo el efecto de un

conjuro de *volar* u otro efecto mágico similar se precipita hacia la lava. Sin embargo, los conjuros que ralentizan la caída de una criatura (como *caída de pluma*) funcionan normalmente.

Las criaturas que pasen 1 hora o más en la sima o en cualquiera de las zonas con las que comunica son susceptibles de sufrir los efectos del calor extremo, tal y como se describe en el capítulo 5 del *Dungeon Master's Guide*. El abismo está brillantemente iluminado por la lava, que cubre todo el fondo hasta una profundidad de 20 pies. Cualquier criatura que entre en el magma por primera vez en un turno, o que comience su turno dentro, sufre 55 (10d10) de daño de fuego.

La superficie de la lava está a 30 pies por debajo del nivel del suelo de la Carrera de Obstáculos. Las paredes entre el magma y la superficie están inclinadas y tienen abundantes asideros y puntos de apoyo. Para escalarlas se requiere superar una prueba de Fuerza (Atletismo) CD 10. Si la prueba se falla por 5 o más, la criatura se resbala y cae a la lava.

### 40A. MEPHITS DE MAGMA

Cuatro **mephits de magma** holgazanean en este pequeño estanque de lava. Si los personajes se dirigen a ellos en un idioma que conozcan, estos intentan atraerlos hacia la zona 39c, con la esperanza de que maten a Cráneo Abisal o perezcan en el intento. Los mephits detestan al tirano sepulcral y solo se preocupan de su propio bienestar.

### 40B. ESTANQUE DE LOS NIÑOS DE LAVA

Ocho **niños de lava** (consulta el apéndice A) nadan y juegan en este remanso de magma. También suben a la zona 36d y se tiran en bomba a la lava desde la cima de la cornisa de 30 pies de altura.

### 40C. DESTINO DE LA TRAMPA DE TELETRANSPORTE

Una criatura teletransportada a esta ubicación por otra trampa de teletransporte aparece 30 pies por encima de la lava y cae inmediatamente en ella a menos que tenga alguna forma de impedir la caída. Recuerda que los conjuros y objetos mágicos que permiten volar a las criaturas resultan anulados dentro de la sima.

A diferencia de otras trampas de teletransporte en la Carrera de Obstáculos, esta no teletransporta criaturas a otros lugares.

### 40D. ESTANQUE DE LOS MEPHITS DE MAGMA

Seis **niños de lava** (consulta el apéndice A) y siete **mephits** de magma se divierten en este estanque de lava y vigilan por si aparecen intrusos en las zonas 18 y 21. Si los detectan, los mephits animan a los niños de lava a trepar las paredes para atacar a los recién llegados mientras ellos emplean sus ataques de aliento y mantienen la distancia.

## CONCLUSIÓN

Los efectos regionales de Cráneo Abisal finalizan con la destrucción del tirano sepulcral y, de hecho, Halaster se tomará su tiempo para sustituirlo. Al final se decide a secuestrar a varios contempladores, soltándolos en la Carrera de Obstáculos y permitiéndoles competir por el control del nivel hasta que solo quede uno. El Mago Loco planea ayudar al ganador a transformarse en un nuevo tirano sepulcral.

Aunque la mayoría del resto de habitantes de la Carrera de Obstáculos no tienen intención de marcharse pronto, los githzerai solo permanecen el tiempo necesario para reunirse con su compañero desaparecido y asegurar la destrucción de la colonia de azotamientos del nivel 17.





## NIVEL 16: LABERINTO DE CRISTAL

LOS GITHYANKIS CONVIRTIERON HACE POCO EL Laberinto de Cristal en un puesto avanzado de su imperio interplanar. Alberga un acceso a Puerto Estelar, un asteroide hueco en órbita alrededor del planeta Toril (uno de los muchos que forman el cúmulo de asteroides conocido como Lágrimas de Selûne). Juntos, el Laberinto de Cristal y Puerto Estelar están diseñados para cuatro personajes de nivel 14. Los aventureros que derrotan a los monstruos de este nivel deberían adquirir suficientes PX como para quedar a medio camino del nivel 15.

Antes de dirigir este nivel de Undermountain, deberías revisar la entrada “Gith” en el *Monster Manual*, ya que contiene información que te ayudará a interpretar a los githyankis correctamente. Puede encontrarse información adicional sobre la sociedad githyanki en el *Tomo de Enemigos de Mordenkainen*, aunque no es necesaria para dirigir el Laberinto de Cristal.

### ¿QUÉ HABITA AQUÍ?

Unos githyankis que rastrearon hasta Undermountain a una colonia escindida de azotamientos se apoderaron de este nivel y convirtieron lo que antes era un laberinto cristallino en toda una fortaleza desde la que lanzan ataques contra los ilícidos del nivel 17. Los githyankis también convirtieron Puerto Estelar en una escuela: una fortaleza dedicada a criar y entrenar a jóvenes guerreros. Debido a que las criaturas no envejecen en el Plano Astral, los githyankis deben llevar a su descendencia al Plano Material para que crezca. Al desconocer el verdadero nombre del asteroide, los githyankis se refieren a Puerto Estelar como Crèche K’liir.

### GITHYANKIS

Los militaristas githyankis que viven en el Laberinto de Cristal y en Puerto Estelar tienen tres tareas importantes: proteger la escuela, entrenar a los jóvenes guerreros githyankis y destruir la colonia de azotamientos en Marprofunda (nivel 17).

### LOS CABALLEROS Y LA LENGUA DRACÓNICA

Los caballeros githyankis que se encuentran en el Laberinto de Cristal y en Puerto Estelar hablan dracónico además de su idioma nativo de Gith para comunicarse mejor con sus monturas: dragones rojos.

### LÍDERES GITHYANKIS

Los githyankis están liderados por Al’chaia, una caballero tan cruel con sus aprendices como con sus soldados. Al’chaia adquirió recientemente un *manual del ejercicio beneficioso* y un *tomo de pensamiento claro* y ha prometido recompensar con ambos escritos a su soldado más capaz.

### EL LABERINTO DE CRISTAL ORIGINAL

*Undermountain: Stardock*, escrito por Steven E. Schend y publicado en 1997, fue el tercero de los tres módulos de la serie de aventuras breves “Dungeon Crawl” diseñadas para la segunda edición de D&D. *Waterdeep: La Mazmorra del Mago Loco* presenta versiones alternativas del Laberinto de Cristal y de Puerto Estelar adaptadas para la quinta edición y este producto. Si quieres expandir este nivel de Undermountain, la aventura original sería una excelente fuente de inspiración.



## GÓLEMS DE CRISTAL

Los gólems de cristal que se encuentran a lo largo del Laberinto de Cristal parecen guerreros githyankis de 10 pies de altura. Entienden gith, pero no pueden hablar, y atacan a cualquier criatura que no parezca un githyanki o un dragón rojo. Cada uno se considera un **gólem de piedra** con estos atributos adicionales:

**Iluminación.** El gólem emite mágicamente luz brillante en un radio de 30 pies y luz tenue otros 30 pies más allá. Esta luz se apaga cuando el gólem es destruido.

**Intensidad de la luz.** Cualquier criatura que comience su turno a 10 pies del gólem iluminado y pueda verlo, deberá tener éxito en una tirada de salvación de Sabiduría CD 17 o quedará cegada hasta el comienzo del siguiente turno de la criatura.

Una criatura puede apartar la mirada para evitar la tirada de salvación al inicio de su turno. Si lo hace, no podrá mirar al gólem hasta el comienzo de su próximo turno, momento en el que podrá apartar la vista otra vez. No obstante, si lo observa antes de que llegue ese momento, tendrá que hacer la tirada de salvación inmediatamente.

En realidad, planea leer estos tomos para obtener ella misma sus beneficios, pero utiliza la promesa del premio para engañar a sus tropas y que se dejen la piel. El segundo al mando de Al'chaia, Urlon, está cansado de los abusos y conspira contra ella.

## DRAGONES ROJOS

Ashtyrranthor, una dragona roja adulta, es la madre de seis dragones rojos jóvenes que viven en el Laberinto de Cristal y defienden Crèche K'liir. Los hijos de Ashtyrranthor se llaman Ashranthax, Blazutranc, Infernexus, Meteoranzym, Smoakcant y Zolcharrx.

### ASHTYRRANTHOR

Ashtyrranthor no puede considerar Puerto Estelar como su guarida, por lo que aquí no posee acciones en guarida. Sin embargo, tiene el siguiente atributo de Lanzamiento de Conjuros Innato:

**Lanzamiento de Conjuros Innato.** La característica del lanzamiento de conjuros innato de Ashtyrranthor es Carisma. Puede lanzar de forma innata los siguientes conjuros, sin necesidad de componentes materiales:

1/día cada uno: *alarma, detectar magia, forma gaseosa, paso brumoso, pasamuros, ver invisibilidad*

Ashtyrranthor pasa la mayor parte de su tiempo en la superficie exterior del asteroide, recorriendo los restos de naves espaciales que se estrellaron en Puerto Estelar hace mucho tiempo. Si hay combate dentro de Crèche K'liir, hay un 10 % de probabilidades de que escuche el alboroto. Lo investigará de inmediato, uniéndose a la batalla y empleando sus conjuros de *forma gaseosa, paso brumoso y pasamuros* para entrar en las ubicaciones de difícil acceso. Ashtyrranthor también mantiene una vigilancia específica sobre las zonas 12f, 13 y 16a desde fuera del asteroide, de modo que si detecta problemas o intrusos en esas áreas, atacará de inmediato.

## MAZMORRA DE CRISTAL

Todas las zonas descritas de este nivel están marcadas en el mapa 16. A medida que uno desciende desde el nivel 15 o sube desde el 17, las irregulares paredes, suelos y techos de piedra dan paso a vetas de luminoso cristal cada vez mayores hasta que estas acaban componiendo todas las superficies. En muchas áreas, los githyankis

han derribado las paredes cristalinas para crear espacios más grandes.

A menos que se indique lo contrario, el Laberinto de Cristal tiene las siguientes características únicas:

- La mazmorra está vivamente iluminada en todo momento. Las paredes, los techos y los suelos de cristal emiten una luz mágica que cambia de color cada 10 minutos, pasando por todos los tonos del arcoíris.
- Las puertas están labradas a partir de bloques únicos de cristal opaco blanco, similar en peso y consistencia a la piedra.

## 1. VESTÍBULO

Un **gólem de cristal** (consulta la caja de texto “Gólems de cristal”) monta guardia aquí y ataca a cualquier criatura no escoltada por un githyanki o un dragón rojo. Si se desencadena un combate en el lugar, los guerreros githyankis de la zona 2a acuden a investigar.

## 2. CAVERNA OESTE

Los githyankis derribaron varias paredes para crear esta sala, donde aún hay que retirar buena parte de los escombros.

### 2A. EL RELOJ DE ILMEI

**Estalactita de cristal.** Una estalactita de cristal de 10 pies de largo cuelga sobre un foso lleno de una niebla plateada. En ella está encerrada Ilmei, una **gish githyanki** (consulta el apéndice A para ver el perfil y “Estalactitas de cristal” en la página 212).

**Guardias.** Alrededor del foso, cuatro **guerreros githyankis** (dos varones y dos mujeres) luchan entre sí para pasar el tiempo.

Recién salidos de Crèche K'liir, los jóvenes guerreros githyankis son hostiles con los intrusos. Si caen dos de ellos, los restantes se retiran a la zona 3b o se tiran al foso.

Las criaturas que caen en el foso se transportan de inmediato al Plano Astral (mira el capítulo 2 del *Dungeon Master's Guide* para obtener más información).

### 2B. GRABADOS DE DRAGÓN

Las paredes de esta sala tienen grabadas imágenes de caballeros githyankis con armadura montando en dragones rojos.

### 2C. CABEZAS ILÍCIDAS

Hay doce cabezas de azotamientos cortadas colgadas en las paredes este y oeste de esta zona parcialmente destruida. Un conjuro de *detectar magia* revela un aura mágica de nigromancia alrededor de cada una de ellas, que es un objeto Diminuto con CA 5, 3 puntos de golpe e inmunidad al daño psíquico y de veneno. Reducir los puntos de golpe de una cabeza de azotamientos a 0 la destruye y, cuando esto sucede, el resto de las situadas en la zona que no han sido destruidas emiten un grito telepático. Toda criatura que se encuentre en la estancia sufre 1d6 de daño psíquico por cada cabeza que grita (máximo 12d6).

## 3. CAVERNA PRINCIPAL

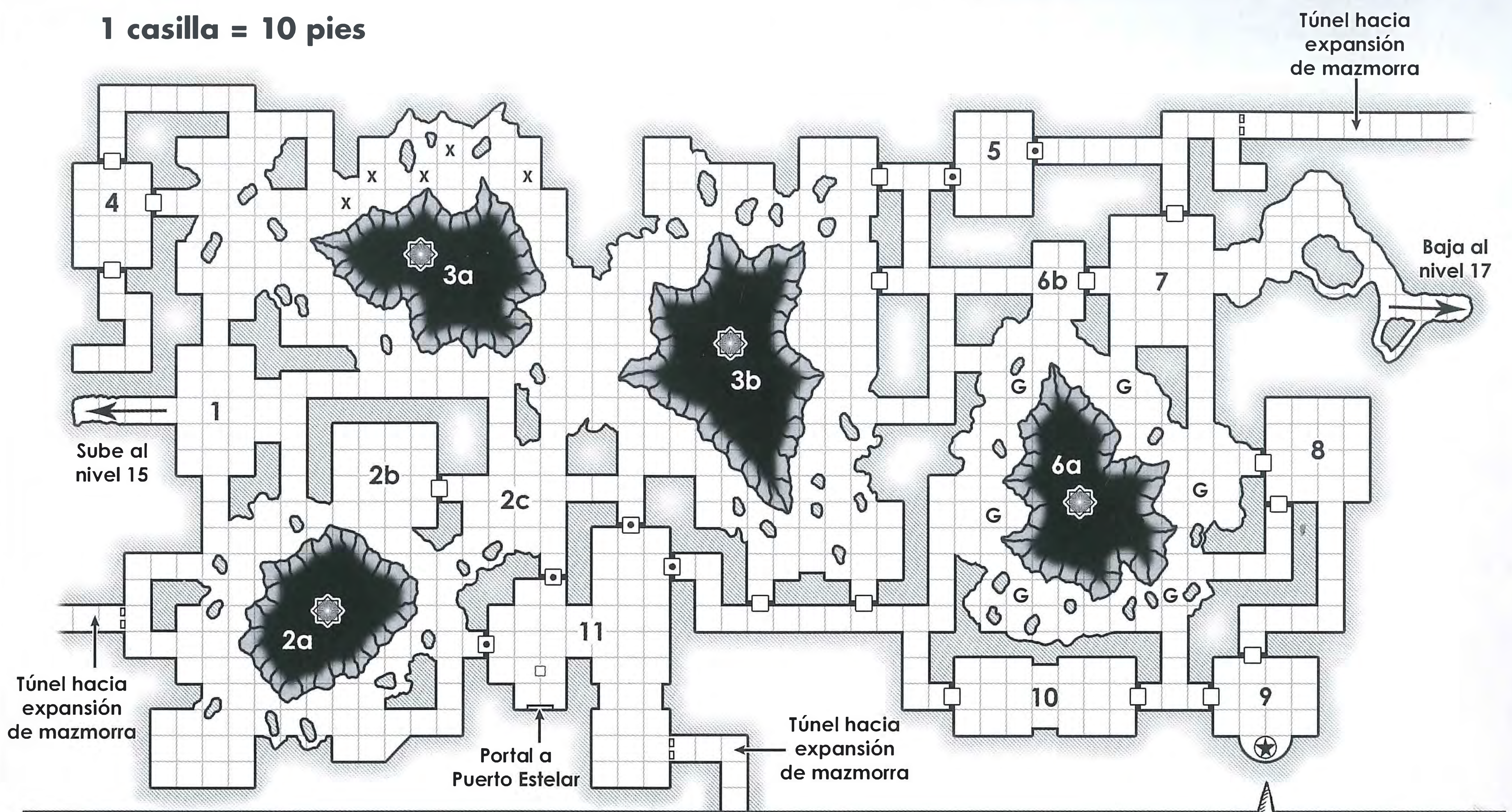
Dentro de estalactitas de cristal de esta cueva están aprisionados los gemelos githyankis Arbez y Surlock.

### 3A. VIGILIA DE ARBEZ

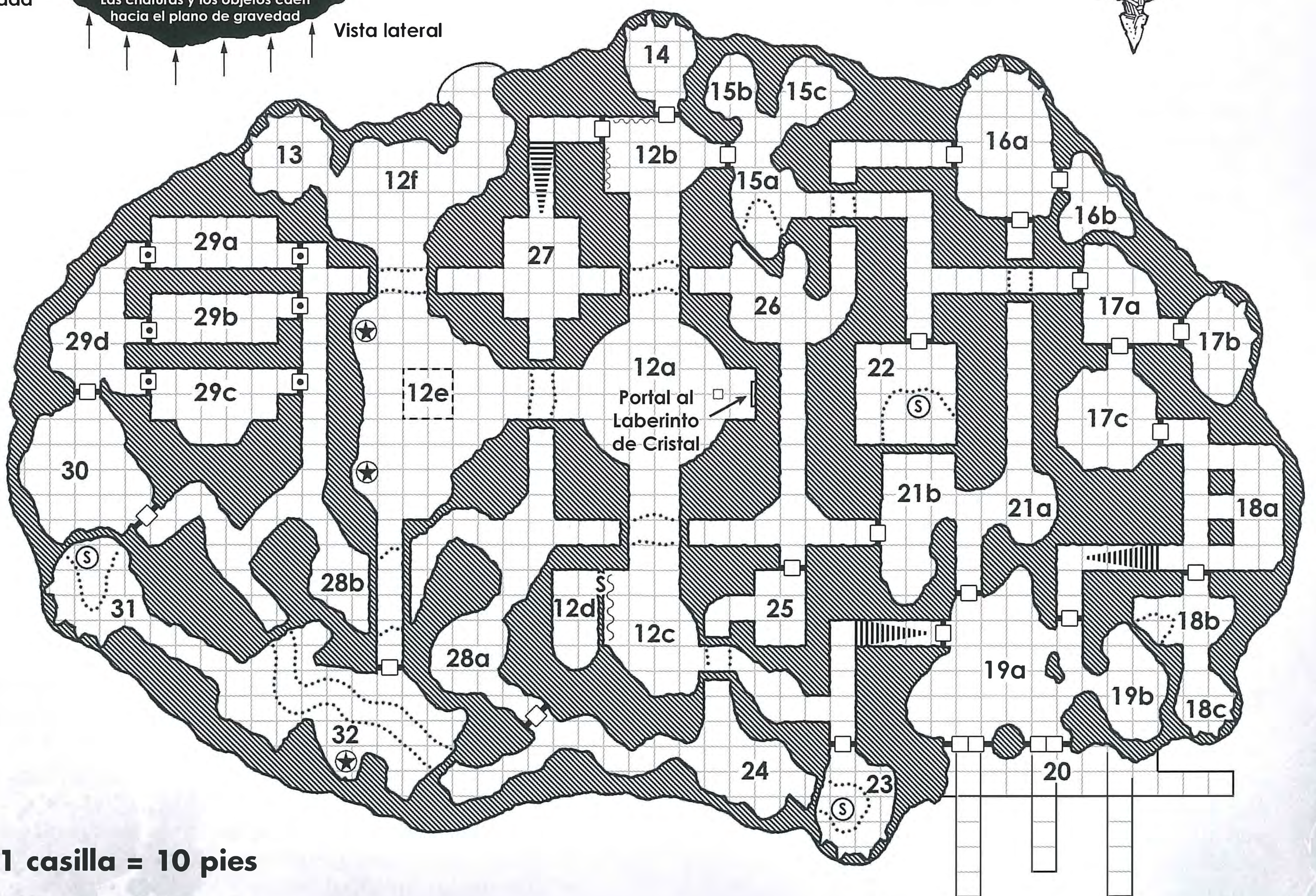
Las criaturas situadas en la zona 3b investigan cualquier perturbación en esta parte de la caverna, que contiene lo siguiente:



1 casilla = 10 pies



## Puerto Estelar



1 casilla = 10 pies



## ESTALACTITAS DE CRISTAL

Cuatro **gish githyankis** (mira el apéndice A) están encerrados en estalactitas de cristal transparente en las zonas 2, 3 y 6. Mientras permanezcan dentro, estos githyankis son conscientes de su entorno, pero no requieren aire, comida ni agua. Hasta que el cristal que los alberga no sea destruido, no pueden ser objetivo de ataques ni de efectos mágicos. Además, están apresados y no pueden usar su atributo Magia de Guerra ni realizar ataques de espada larga, pero lanzan conjuros a través del cristal como si no existiera.

Cada estalactita de cristal es un objeto inerte Grande con CA 15, 80 puntos de golpe e inmunidad a los daños psíquico y de veneno. Cuando los puntos de golpe de una son reducidos a 0 se rompe, liberando el githyanki en su interior. Un githyanki cuya estalactita queda destruida ya no está apresado por ella y cae al foso de niebla plateada que tiene debajo, con lo cual regresa al Plano Astral.

**Estalactita de cristal.** Una estalactita de cristal de 10 pies de largo cuelga sobre un foso lleno de una niebla plateada. En ella está encerrado Arbez, un **gish githyanki** (consulta el apéndice A para ver el perfil y “Estalactitas de cristal” en la página 212).

**Muñecos de paja.** Al norte del foso hay cinco muñecos de paja independientes con cierto parecido a un azotamentes (marcados con una “X” en el mapa 16).

Las criaturas que caen en el foso son transportadas de inmediato al Plano Astral (mira el capítulo 2 del *Dungeon Master's Guide* para obtener más información).

Los guerreros githyankis utilizan estos muñecos de paja como objetivos en los ejercicios de entrenamiento de combate. Cada uno es un objeto Mediano con CA 10, 10 puntos de golpe, inmunidad al daño psíquico y de veneno y vulnerabilidad al daño de fuego.

### 3B. VIGILIA DE SURLOCK

**Estalactita de cristal.** Una estalactita de cristal de 10 pies de largo cuelga sobre un foso lleno de una niebla plateada. En ella está encerrado Surlock, un **gish githyanki** (consulta el apéndice A para ver el perfil y la caja de texto “Estalactitas de cristal”).

**Caballero y dragón.** Cerca del borde este del foso una **caballero githyanki** llamada Deslarr se sienta a horcajadas sobre Ashranthax, una **dragona roja joven**.

Si no están al tanto de la presencia de los aventureros, la githyanki y la dragona conversan en dracónico sobre la cantidad de ilícidos que deben matar para demostrar ser dignas de los “libros mágicos de Al’chaia”. Pelearán hasta la muerte.

Las criaturas que caen en el foso son transportadas de inmediato al Plano Astral (mira el capítulo 2 del *Dungeon Master's Guide* para obtener más información).

**Tesoro.** Deslarr posee una *vara de Puerto Estelar* (consulta “Varas de Puerto Estelar” en la página 214). Su armadura de placas tiene engastados ocho jaspes negros (50 po cada uno) y ocho gemas de ámbar (100 po cada una).

## 4. BARRACONES

Diez camas con estructuras de pálido cristal blanco se disponen a lo largo de las paredes. En todo momento hay diez **guerreros githyankis** descansando aquí. Si no han sido alertados, estos estarán dormidos cuando lleguen los personajes. Son hostiles con los intrusos y luchan hasta la muerte.

## 5. CELDA DE PRISIÓN

Las puertas de cristal de esta cámara están cerradas mágicamente, pero se abren automáticamente ante cualquier criatura que lleve una *vara de Puerto Estelar* (consulta “Varas de Puerto Estelar” en la página 214). No hay cerraduras físicas que puedan forzarse, pero un conjuro de *abrir* o un efecto mágico similar también abre la puerta.

Las salvaguardas mágicas de la estancia impiden que cualquier criatura se teletransporte dentro o fuera de ella.

### MARQUOX

Un **azotamentes** llamado Marquox usa su conjuro de *levitar* para flotar en el centro de esta sala, por lo demás vacía. Fue capturado mientras buscaba en este nivel a sus compañeros, Tel’zact y Yeluit (mira la zona 29c).

Marquox ignora por qué los githyankis lo mantienen con vida, pero sí sabe que no vivirá mucho estando cautivo. Si los aventureros no lo atacan inmediatamente, el azotamentes les propone un trato: si lo liberan y le ayudan a rescatar a sus compañeros, les garantizará un paso seguro a través del nivel 17. Superar una prueba de Sabiduría (Perspicacia) CD 16 revelará que el ilícido no tiene intención de cumplir su promesa. En el caso de que los zerths githzerais del nivel 15 estén con el grupo, estos se negarán a ayudar al azotamentes e insistirán en que los personajes lo maten. Sin embargo, si estos se decantan por Marquox, los githzerais los abandonarán y se retirarán al nivel 15.

Marquox ha oído hablar de Puerto Estelar, pero nunca ha visitado el asteroide. También sabe que la puerta de entrada está en la zona 11, pero que es necesaria una vara de cristal negro para activarla. Si los aventureros se lo permiten, el ilícido los sigue hasta allí, apoyándolos en sus peleas hasta reunirse con sus parientes. En ese momento, los azotamentes se vuelven contra el grupo (si los personajes parecen débiles) o los atraen a su colonia en el nivel 17, donde Extremiton (el líder ulitharid de la colonia) decidirá qué hacer con ellos.

## 6. CAVERNA ESTE

Los githyankis derribaron varias paredes para crear esta sala, donde permanecen buena parte de los escombros.

### 6A. VIGILIA DE MIRRK

**Estalactita de cristal.** Una estalactita de cristal de 10 pies de largo cuelga sobre un foso lleno de una niebla plateada. En ella está encerrada Mirrk, una **gish githyanki** (consulta el apéndice A para ver el perfil y “Estalactitas de cristal” en la página 212).

**Guardias.** A menos que hayan sido atraídos a otra parte, seis **guerreros githyankis** (tres féminas y tres varones) hacen guardia alrededor del borde del foso en las casillas marcadas con una “G” en el mapa 16.

Los guerreros hablan en gith sobre lo poco que les gusta Al’chaia y lo mucho que respetan a Urlon. Son hostiles con los intrusos y luchan hasta que caigan tres de ellos o más, momento en el que los guerreros restantes se retiran a la zona 7 o se lanzan al pozo.

Las criaturas que caen en el pozo son transportadas de inmediato al Plano Astral (mira el capítulo 2 del *Dungeon Master's Guide* para obtener más información).

### 6B. SALA DE ESCUDRIÑAMIENTO

La pared norte de esta cámara zumba y brilla con un color púrpura y, además, un conjuro de *detectar magia* revela que irradia un aura mágica de adivinación. Cualquier criatura que pase 1 minuto tocando la pared puede lanzar el conjuro



de *escudriñar* sobre el ulitharid del nivel 17, usando dicha pared como canalizador. Un personaje que la examine y supere una prueba de Inteligencia (Conocimiento Arcano) CD 14 sabrá que es un dispositivo de escudriñamiento y averiguará cómo funciona.

## 7. DEFENSA ANTIILÍCIDOS

Dos **gólems de cristal** (mira “Gólems de cristal” en la página 210) protegen esta cámara. Atacan a cualquier criatura que entre en esta zona sin estar escoltada por un githyanki, un gólem de cristal o un dragón rojo. Si hay combate en este lugar, los guerreros githyankis de la zona 6a vienen a investigar.

Un encantamiento permanente existente en esta sala otorga ventaja a cualquier criatura que se encuentre en el área en las tiradas de salvación contra ser hechizada, además de provocar que los conjuros de *levitar* y *detectar pensamientos* fallen automáticamente cuando se lanzan.

## 8. CUARTEL DE OFICIALES

Hay cuatro camas con estructuras de pálido cristal blanco dispuestas lo largo de las paredes. Un **caballero githyanki** llamado Eshant y un **gish githyanki** (consulta el apéndice A) de nombre Theru están de pie en mitad de la sala, enzarzados en un tenso debate. Los aventureros que se acerquen a esta zona sin alertarlos escucharán a ambos discutir en gith sobre cuál de ellos merece más los “libros mágicos de Al’chaia”. El debate es intenso, pero no llega a la violencia física. Si los personajes no los interrumpen, el gish acaba cediendo y retirándose a la zona 9 para tranquilizarse. Eshant y Theru atacarán a cualquier intruso nada más verlo.

### TESORO

Eshant y Theru portan una *vara de Puerto Estelar* cada uno (consulta “Varas de Puerto Estelar” en la página 214).

La armadura de placas de Eshant está decorada con seis jaspes negros (50 po cada uno) y seis espinelas rojas (100 po cada una). El caballero githyanki tiene también una *poción de curación mayor* en un vial de cristal que lleva colgando de una fina cadena de platino (25 po) alrededor del cuello.

## 9. SALA DE TROFEOS

**Ulitharid disecado.** Hay un ulitharid disecado de 10 pies de altura (mira el apéndice A) en un nicho de 15 pies de altura situado en la pared sur de la estancia.

**Cabezas ilícidas.** Quince cabezas de azotamientos decoran las paredes.

## 10. LABORATORIO GÓLEM

**Urlon.** Urlon, un **gish githyanki** (consulta el apéndice A), está usando un conjunto de herramientas de albañil para tallar la cabeza de un gólem de cristal medio terminada que se encuentra sobre una mesa de 10 pies de largo, 5 de ancho y 4 de alto en la parte oeste de la cámara.

**Gólem.** Un **gólem de cristal** (mira “Gólems de cristal” en la página 210) monta guardia en el lado este de la sala, rodeado de estantes llenos de libros, componentes para conjuros, fragmentos de cristal y cráneos de azotamientos.

El gólem de cristal no ataca a menos que Urlon lo ordene, salvo si los personajes atacan a cualquiera de los dos.

El gish githyanki no ataca a los personajes a menos que no tenga otra opción, pues creyendo que su superior, Al’chaia, es una tirana no apta para el mando pretende usarlos para eliminarla. Así ocurrirá incluso si los aventureros van

acompañados de githzerais del nivel 15, ya que, a diferencia de la mayoría de githyankis, Urlon simpatiza con los githzerais y no los desprecia del todo.

Si los personajes están dispuestos a escuchar, el gish githyanki les dice en común que Al’chaia guarda dos tomos mágicos destinados a aumentar la fuerza y el intelecto en un cofre en sus aposentos de Crèche K’liir. Si se ofrecen a acabar con la líder, Urlon les abre la puerta de la zona 11. Sin embargo, no los acompañará, ya que hacerlo seguramente comprometería su capacidad para asumir el mando cuando Al’chaia muera y, además, no le importa si se quedan sus libros mágicos.

Para ganarse la confianza de los aventureros, Urlon responde a cualquier pregunta que tengan sobre el estado actual del Laberinto de Cristal y del asteroide. Si le atacan, se retirará a Puerto Estelar a través de la puerta de la zona 11 mientras el gólem de cristal cubre su huida.

### TESORO

Urlon tiene una *vara de Puerto Estelar* (consulta “Varas de Puerto Estelar” en la página 214), un conjunto de herramientas de albañil y una varita de cristal verde (su canalizador arcano).

Entre cráneos sin valor, componentes de conjuro y fragmentos de cristal, hay varios libros de interés en los estantes:

- Encajados entre sujetalibros de cristal carmesí tallados en forma de dragones rojos (250 po por la pareja) se encuentra una doctrina sobre filosofía planar en seis volúmenes escrita en común y titulada *El espectro de las creencias del multiverso*, que profundiza en las filosofías cósmicas en conflicto de diversas facciones planares. Cada tomo vale 250 po por separado, pero el conjunto completo alcanza un valor de 2.500 po.
- Apilados uno encima del otro hay tres libros de conjuros idénticos compartidos por los gish githyanki. Cada uno de ellos recoge los conjuros que Urlon y sus compañeros gish preparan normalmente (mira el apéndice A), además de *acelerar*, *detectar magia*, *escudo*, *inmovilizar persona* y *fabricar*.

## 11. PORTAL A PUERTO ESTELAR

Las puertas de cristal de esta sala están cerradas mágicamente, pero se abren automáticamente ante cualquier criatura que lleve una *vara de Puerto Estelar* (consulta “Varas de Puerto Estelar” en la página 214). No hay cerraduras físicas que puedan forzarse, pero un conjuro de *abrir* o un efecto mágico similar también abre las puertas.

La habitación contiene lo siguiente:

**Gólem.** Hay un **gólem de cristal** (mira “Gólems de cristal” en la página 210) en la parte sur de la cámara que ataca a cualquier criatura no escoltada por un githyanki o un dragón rojo.

**Portal a Puerto Estelar.** Un arco de piedra con cristales rojos brillantes está encastrado en la pared sur de la parte oeste de la estancia.

**Pedestal.** Un pedestal de 3 pies de alto hecho de cristal rojo con un pequeño orificio en la parte superior se erige del suelo a 10 pies enfrente del arco.

Juntos, el arco y el pedestal forman un portal de teletransporte. El agujero horadado en la parte superior tiene 1 pulgada de ancho y 6 de profundidad. Cuando se introduce una *vara de Puerto Estelar* (consulta “Varas de Puerto Estelar” en la página 214) en el orificio, la pared sólida dentro del arco desaparece durante 1 minuto, reemplazada por un portal abierto a la zona 12a. Esta puerta mágica permanece abierta



### VARAS DE PUERTO ESTELAR

Una *vara de Puerto Estelar* es una vara de cristal negro de 1 pie de largo necesaria para abrir el portal mágico de la zona 11 y su correspondiente pareja en la zona 12a. Este tipo de varas pesa 1 libra, irradia un aura mágica de conjuración bajo el escrutinio de un conjuro de *detectar magia* y carece de otras propiedades mágicas.

mientras la vara esté en su sitio y se cierra 1 minuto después de que se retire. Mientras permanezca abierta, las criaturas en esta sala pueden ver claramente la zona 12a, y viceversa.

El pedestal y el arco son inmunes al daño y, además, los cristales rojos incrustados en él no pueden desprenderse. La primera vez que una criatura intente sacar un cristal del arco, aparece una runa antigua al azar encima del pedestal que hace objetivo a una criatura aleatoria que esté a 60 pies y, después, desaparece (consulta “Runas antiguas” en la página 12). Determina la runa sacando una carta al azar de la baraja de runas antiguas (mira el apéndice B).

## PUERTO ESTELAR

Todas las localizaciones descritas de este nivel están marcadas en el mapa 16.

El asteroide conocido como Puerto Estelar, que fue esculpido por dragones, orbita alrededor del planeta Toril y es uno de los cientos que forman el cinturón de asteroides conocido como las Lágrimas de Selûne. Hace eras, ilícidos, magos muertos vivientes y piratas espaciales lucharon y ampliaron las salas de Puerto Estelar, pero el asteroide llevaba tiempo abandonado para cuando los githyankis y sus aliados dragones rojos llegaron. Las características del lugar son las siguientes:

- Las restricciones a la magia en Undermountain no se aplican aquí, ya que Puerto Estelar se encuentra fuera de la mazmorra.
- Las zonas interiores están bien iluminadas gracias a conjuros de *llama permanente* lanzados sobre los candeleros de las agrietadas paredes de piedra.
- Los túneles tienen techos abovedados de 20 pies de altura y las salas techos planos de 25, siempre y cuando no se indique otra cosa. Las escaleras se han tallado en la roca sólida y alcanzan los 30 pies de altura y 30 de largo. Las paredes y los techos están toscamente labrados, mientras que los suelos son lisos.
- El asteroide genera mágicamente un aire respirable que llena el interior de Puerto Estelar y se extiende hasta 120 pies hacia fuera. Más allá de esa distancia solo hay espacio vacío sin aire, y una criatura puede sobrevivir en él tantos asaltos como su modificador de Constitución (mínimo 1) antes de morir.
- La temperatura dentro de la atmósfera del asteroide es de 21 grados centígrados, siempre y cuando no se indique otra cosa.
- Un plano gravitacional invisible atraviesa el asteroide por su ecuador, como se ilustra en su vista lateral en el mapa 16, de modo que las criaturas y objetos dentro de la envoltura de aire del asteroide caen hacia dicho plano. Aquellos situados dentro del asteroide caen hacia el suelo, como de costumbre.
- No hay puntos cardinales (norte, sur, este, oeste) en Puerto Estelar o en el espacio, de manera que aquí no funcionan las brújulas.

Las criaturas pueden impulsarse a sí mismas a través del espacio usando magia, como conjuros de *volar*, pero las alas y otros medios no mágicos de propulsión son inútiles en el vacío por la ausencia de fricción.

## 12. DOMINIO DE LOS DRAGONES

Ashtyrranthor y sus seis hijos tienen aquí su hogar. La magia mantiene la temperatura en 48 grados centígrados en estas cámaras, perfecta para la comodidad de los dragones. Los personajes que permanezcan en esta zona durante más de 1 hora sufrirán los efectos del calor extremo (consulta el capítulo 5 del *Dungeon Master's Guide*).

### 12A. PORTAL DE ARCO

**Techo.** El techo abovedado de esta habitación alcanza los 30 pies de altura.

**Escamas.** El suelo está cubierto de escamas de dragón rojo.

**Portal al Laberinto de Cristal.** Hay un arco de piedra con cristales rojos brillantes encastrado en la pared del fondo de un nicho.

**Pedestal.** Un pedestal de 3 pies de alto hecho de cristal rojo con un pequeño orificio en la parte superior se erige en el suelo a 10 pies enfrente del arco.

Si se introduce una *vara de Puerto Estelar* (mira la caja de texto “Varas de Puerto Estelar”) en el agujero del pedestal, se crea un portal abierto dentro del arco que conduce a la zona 11. Por lo demás, el pedestal y el arco son idénticos a los de dicha área.

Cualquier personaje que examine las escamas y supere una prueba de Inteligencia (Naturaleza) CD 15, se da cuenta de que tuvieron varios dueños. La mayoría las perdió un dragón rojo adulto, pero unas pocas se desprendieron de uno o más dragones rojos jóvenes.

### 12B. SANTUARIO DE TIAMAT

**Tapices.** Dos hermosos tapices cuelgan de las paredes.

**Grabado.** Tallado en el suelo hay un elaborado grabado circular de Tiamat de 15 pies de diámetro, con sus cinco cabezas de dragón cromáticas escupiendo ataques de aliento.

Un tapiz representa a Tiamat combatiendo a doce gigantes de la tormenta, mientras que el otro la muestra luchando con un anciano barbudo y malherido con túnica de mago y siete canarios dorados alrededor de la cabeza. El personaje que supere una prueba de Inteligencia (Religión) CD 15 reconoce al anciano como una representación de Bahamut (el dios de los dragones buenos) en forma humana y a los siete canarios como sus dragones de oro consejeros polimorfados.

**Tesoro.** Cada tapiz tiene 20 pies de lado, pesa 25 libras y vale 750 po (intacto).

### 12C. FALSO CRIADERO

**Cortina de lava.** Una cortina de lava de 30 pies de ancho cae a lo largo de una pared a una piscina de 1 pie de profundidad, 30 de largo y 10 de ancho. Detrás de la cortina se localiza una puerta secreta que comunica con la zona 12d. Los personajes no pueden abrir ni traspasar dicha puerta sin entrar en contacto con la lava.

**Huevos.** Seis huevos de dragón moteados de rojo reposan en la piscina de lava.

La cortina de lava está creada con magia, pero no es mágica en sí misma. Cualquier criatura que entre en la lava por primera vez en un turno, o que comience su turno dentro, sufre 55 (10d10) de daño de fuego.

Cada huevo mide 4 pies de alto, está hueco y pesa 500 libras. Un personaje que los inspeccione de cerca y supere una prueba de Inteligencia (Investigación) CD 12 se da cuenta de que son réplicas hechas de piedra pulida.



## 12D. CRIADERO DE DRAGÓN

**Estanque de lava.** Todo el suelo es un estanque de lava de 1 pie de profundidad. Esta se ha creada con magia, pero no es mágica en sí misma. Cualquier criatura que entre en el suelo de lava por primera vez en un turno, o que comience su turno dentro, sufre 55 (10d10) de daño de fuego.

**Huevo.** Un huevo de dragón moteado de rojo descansa en la lava cerca de la pared curva de la sala.

El huevo de dragón rojo mide 4 pies de alto y pesa 250 libras. Para desarrollarse adecuadamente, debe pasar otros seis meses en un ambiente de calor extremo. Cuando el huevo eclosione, emergerá una **cría de dragón rojo**, la cual solo es leal a sí misma. Si los personajes roban el huevo, Ashtyrranthor y el resto de dragones de su dinastía darán caza a los aventureros hasta recuperarlo.

## 12E. TESORO FALSO

Los ruidos fuertes en esta área alertarán a los habitantes de las zonas 12f y 13, que se quedan donde están, pero no podrán ser sorprendidos.

**Ilusión.** Hay una montaña de monedas, joyas y objetos de arte de 20 pies de ancho y 4 de alto en la sección cuadrada de 20 pies de lado marcada en el mapa 16. La pila de tesoro es una ilusión que puede disiparse (CD 16). Un conjuro de *detectar magia* descubre su naturaleza ilusoria. El tesoro no tiene sustancia, por lo que cualquier interacción física con la montaña también revela que se trata de una ilusión.

**Escamas.** El suelo alrededor del tesoro está lleno de escamas de dragón rojo.

**Estatuas.** A lo largo de una pared se sitúan dos estatuas de oro de 20 pies de alto de un tipo desconocido de dragón.

Los aventureros que examinen las escamas deducirán que provienen de un dragón rojo, pero un personaje que supere una prueba de Inteligencia (Naturaleza) CD 15 se dará cuenta de que son de dragones diferentes. La mayoría las perdió un dragón rojo adulto, pero unas pocas se desprendieron de uno o más dragones rojos jóvenes.

Las estatuas antiguas son la prueba de la creación de esta cámara por dragones desconocidos. Son inmunes al daño, lo que impide que se extraiga cualquiera de sus escamas de oro.

## 12F. EL TESORO DEL DRAGÓN

Los personajes escuchan el rasgueo de un laúd (mira la zona 13) a medida que se acercan a esta cueva agreste, cuyo contenido es el siguiente:

**Tesoro.** Una enorme pila de monedas y gemas llena esta sala. Bajo este tesoro duermen dos **dragones rojos jóvenes** llamados Blazutranc y Meteoranzym.

**Túnel.** Un amplio túnel salpicado de escamas de dragón rojo atraviesa la capa exterior del asteroide y forma una cornisa orientada hacia el planeta Toril.

Blazutranc y Meteoranzym están dormitando bajo la pila de tesoro. Los personajes que se aproximen silenciosamente y superen una prueba de Sabiduría (Percepción) CD 14 detectan el brillo de las escamas rojas de los dragones que hay debajo. Cuando estos perciban a los intrusos lucharán hasta que los puntos de golpe de alguno de ellos queden reducidos a 60 (o menos), momento en el que ambos abandonan el asteroide en busca de su madre, Ashtyrranthor.

**Tesoro.** El tesoro consta de 249.280 pc, 121.472 pp, 11.302 pe, 6.025 po, 200 ppt, dos ámbares (100 po cada uno), cuatro acroporas floridas (250 po cada una), dos espinelas (100 po cada una), tres heliotropos (50 po cada uno),

cinco hematites (10 po cada uno), un cuadro antiguo de un minero enano (25 po) y una máscara de oso hecha de jade (250 po).

## 13. APOSENTOS DE JERATH

Los personajes que escucharon el rasgueo del laúd en la zona 12f pueden seguir la música hasta esta estancia, que alberga lo siguiente:

**Jerath.** Jerath, un **caballero githyanki** sin ojos ni armadura (CA 12) está sentado en una silla tocando un laúd. Su espadón se ha apoyado contra la pared, al alcance de la mano.

**Enseres.** Junto a la pared y frente a cuatro ventanucos de 2 pies de alto y 6 pulgadas de ancho se ubica una lujosa cama con estructura de madera. Al mirar a través de estas rendijas puede verse el vacío estrellado del espacio.

Jerath perdió sus ojos en una batalla contra el ulitharid expuesto en la zona 9. Él salvó la vida de Ashtyrranthor cuando era una cría y ella ha cuidado de él desde que le hirieron. Los aventureros que hablen gith y superen una prueba de Carisma (Engaño) CD 12 podrán convencer a Jerath de que son githyankis, en cuyo caso compartirá con ellos cualquier información en su poder, incluyendo el diseño de Puerto Estelar, la infelicidad del joven dragón Infernexus y la crueldad de Al'chaia.

Sin embargo, si Jerath cree que los personajes no son githyankis, intentará retenerlos en esta zona conversando o con una canción. Sabe que Ashtyrranthor se cuela por los ventanucos una vez cada 10 minutos para ver cómo está. En el caso de que ella vea o huela a intrusos en presencia de Jerath, irrumpe en la zona 12f, llega hasta aquí y los despacha.

## 14. ESTANCIA DE INFERNEXUS

El infeliz de la prole de Ashtyrranthor, un **dragón rojo joven** llamado Infernexus, reivindica esta sala como su guarida. Duerme frente a la puerta y debajo de cuatro ventanucos de 2 pies de alto y 6 pulgadas de ancho que se asoman al vacío estrellado.

El hijo menor de Ashtyrranthor está muy abatido en Puerto Estelar. Está ansioso por abandonar el asteroide y comenzar a vivir por su cuenta, pero su madre insiste en que ayude a los githyankis, así que pasa la mayor parte del tiempo aquí, durmiendo o mirando al espacio con melancolía.

Si los aventureros no lo atacan inmediatamente, Infernexus les propone un trato: ayudarles a lograr sus objetivos en el asteroide si prometen matar a su madre y ayudarle a construir una guarida propia en Undermountain. Es muy exigente, de manera que no tendrá en cuenta ninguna guarida que no sean las Cavernas Retorcidas (nivel 4). En el caso de que se cierre este acuerdo, Infernexus se convierte en fiel compañero de los personajes durante 1d10 días. No obstante, si para entonces no han llevado al dragón a las Cavernas Retorcidas, este los traiciona.

Si los aventureros atacan a Infernexus o rechazan su oferta, este luchará hasta que reduzcan sus puntos de golpe a 100 o menos. Entonces pide ayuda a su madre, que oye la llamada y llega a los ventanucos 1d4 + 1 asaltos después.

## 15. APRENDICES GITHYANKIS

Los niños githyankis son traídos a la escuela para crecer, entrenarse y estudiar en estas cavernas intercomunicadas.



## 15A. ZONA DE ENTRENAMIENTO

Si los personajes hacen algún ruido fuerte aquí, el **caballero githyanki** de la zona 15b acude a investigar. Esta caverna posee las siguientes características:

**Muñecos de paja.** Cerca del centro de la sala hay muñecos de paja confeccionados para que parezcan azotamientos.

**Artilugio.** Han montado un gran artilugio de escalada hecho de acero negro en una pared.

**Inscripciones.** Inscripciones gith cubren las paredes restantes. Relatan crímenes perpetrados por los githzerais y los azotamientos contra los githyankis.

Los muñecos de paja se utilizan para entrenamiento de combate. Cada uno es un objeto Mediano con CA 10, 10 puntos de golpe, inmunidad al daño psíquico y de veneno y vulnerabilidad al daño de fuego.

## 15B. ESTANCIA DEL MENTOR

Un **caballero githyanki** llamado Kaaltav reside en esta zona. Si aún no ha sido alertado, duerme en una cama con dosel de cuatro postes y se despierta con cualquier ruido fuerte. Pero si está avisado, se desplaza a la zona 15a para evitar que los intrusos dañen a los niños en la zona 15c.

**Tesoro.** La armadura de placas de Kaaltav tiene engastadas seis circonitas (50 po cada una) y seis granates violetas (100 po cada uno).

## 15C. ESTANCIA DE LOS GITHYANKIS

En esta sala duermen veinte niños githyankis (no combatientes) en pequeñas camas con estructura de piedra. Cualquier movimiento aquí despierta a 1d6 de ellos, que ven a los personajes y gritan alarmados. El caballero githyanki de la zona 15b llega 1 asalto más tarde según se despiertan los demás niños y, mientras este lucha con los aventureros, los pequeños atraviesan corriendo la cámara y dan la alarma.

## 16. GUARDERÍA

Los githyankis recién nacidos son criados en esta guardería hasta que tienen edad suficiente para llevar a cabo su entrenamiento, momento en el que son trasladados a la escuela.

### 16A. DORMITORIO

**Niños.** Cuarenta **bebés githyankis** (no combatientes) duermen en cunas de cristal dispuestas en cinco filas de ocho.

**Ventanucos.** Cuatro estrechas ventanas de 2 pies de largo y 6 pulgadas de ancho dejan vislumbrar el vacío estrechado del espacio.

Una criatura que se mueva por esta habitación deberá superar una prueba de Destreza (Sigilo) CD 10 para evitar despertar a los bebés. Si fracasa, o si se produce algún ruido fuerte en esta cámara, los bebés githyankis se despiertan, empiezan a llorar y los dos caballeros githyankis de la zona 16b acuden rápidamente a investigar.

Ashtyrranthor se cuela por los ventanucos una vez cada 10 minutos para comprobar la zona. En el caso de que vea intrusos aquí, pero los bebés githyankis parezcan estar a salvo, se resistirá a atacar por temor a lastimarlos. No obstante, en cuanto los intrusos vayan a otra área de Puerto Estelar, la dragona usará su magia o su velocidad excavando para entrar en el asteroide y atacarlos.

### 16B. VIGILANTES DE LA GUARDERÍA

Dos **caballeros githyankis**, uno llamado Ir'rigó y la otra Kritinaya, duermen en camas de madera pegadas a las paredes. Cualquier ruido fuerte los despierta y combatirán a los intrusos hasta la muerte.

**Tesoro.** La armadura de la placa de Ir'rigó tiene engastadas seis cornalinas naranjas (50 po cada una) y seis amatistas (100 po cada una), mientras que la de Kritinaya tiene ocho gemas de lapislázuli (50 po cada una) y dos espinelas azules (500 po cada una).

## 17. MAGOS BÉLICOS

Los gish viven y entrenan en esta sección de Crèche K'liir.

### 17A. ESTUDIO GISH

**Enseres.** Seis sillas acolchadas forman un círculo alrededor de un brasero de fuego púrpura situado en el centro de la sala.

**Gish.** Hay una **gish githyanki** (mira el apéndice A) llamada Vheza sentada en una silla leyendo un libro.

Si Vheza ve intrusos, huirá a la zona 17b con su tomo y luchará allí.

**Tesoro.** El libro que Vheza está leyendo está escrito en gith y se titula *La ascensión de Vlaakith*. Narra el ascenso al poder de Vlaakith la Reina Liche en la sociedad githyanki y postula que su gobierno absoluto hubiera sido imposible de no haber dominado la magia arcana. La obra también analiza la importancia de la magia como herramienta githyanki para derrotar a sus enemigos y conquistar el multiverso. El tomo vale 50 po.

### 17B. ESTANCIA DE LOS GISH

**Camas.** Hay seis camas con estructuras de metal blanco colocadas en una fila en el centro de esta sala de paredes irregulares.

**Gish.** Dos **gish githyankis** (consulta el apéndice A) llamadas Evir y Hraznin están sentadas en la cama y debaten sobre las particularidades de la magia. Cada una usa un orbe de cristal como canalizador arcano y lucha hasta la muerte.

**Ventanucos.** Cuatro angostas ventanas de 2 pies de largo y 6 pulgadas de ancho ofrecen vistas de las estrellas, del planeta Toril y del periódico y espectacular amanecer.

### 17C. CAMPO DE ENTRENAMIENTO ARCANO

Alrededor de esta cámara octogonal de paredes rugosas yacen desperdigados los restos chamuscados de muñecos de paja confeccionados para parecer ilícidos. El suelo, las paredes y el techo muestran marcas de quemaduras causadas por el entrenamiento con conjuros.

## 18. BIBLIOTECA

Los githyankis poseen una modesta biblioteca de libros y mapas en estantes excavados en las paredes de piedra del asteroide. Los estantes van desde el suelo hasta el techo, de 15 pies de altura de cada sala. La mayoría de los githyankis emplean *mano de mago* para llegar a los más altos, pero un personaje puede trepar a un estante si supera una prueba de Fuerza (Atletismo) CD 12.

### 18A. COLECCIONES DE LIBROS

Tanto las paredes de esta caverna como las dos columnas que sostienen el techo están llenas de libros. Todos los volúmenes están en gith y tratan sobre la historia de los githyankis que combaten a los ilícidos y a los githzerais (consulta la entrada "Gith" en el *Monster Manual*).

### 18B. SALA DE MAPAS

Los estantes situados a lo largo de las paredes de esta cueva están cubiertos de tubos de cuero y hueso que contienen mapas de ubicaciones planares y de pequeñas



mazmorras sin nombre. Un personaje que inspeccione estos planos durante 1 hora y supere una prueba de Inteligencia (Investigación) CD 15 descubrirá un mapa de Puerto Estelar actualizado recientemente, aunque ninguna de las estancias del asteroide está etiquetada.

### 18C. SALA DE LECTURA

En esta habitación de paredes irregulares hay dos sillas acolchadas puestas frente a unos ventanucos de 2 pies de largo y 6 pulgadas de ancho a través de los que puede verse el vacío del espacio.

## 19. ALMACÉN

Aquí se almacenan alimentos, agua y otros suministros para los residentes de la escuela.

### 19A. MUELLE DE CARGA

**Guerreros.** Cuatro **guerreros githyankis** están organizando cajas y apartando comida para la cocina, pero atacan en respuesta a cualquier amenaza o actividad sospechosa. Si caen dos de ellos, los supervivientes se retiran a la zona 21.

**Contenedores.** Apiladas alrededor de la sala hay cuarenta cajas llenas de comida no perecedera y cuarenta barriles de agua dulce.

**Vigas.** Dos gruesas vigas de madera están apoyadas contra la pared entre dos puertas dobles.

Las cajas de alimentos miden 2 pies de lado cada una y pesan 50 libras. Los barriles de agua miden 4 pies de alto y pesan 500 libras cada uno. Como acción, una criatura puede intentar una prueba de Fuerza CD 22 para empujar una pila de cajas o barriles. Si tiene éxito, se activa un efecto dominó que hace que caigan todas las pilas. Si esto ocurre, todas las criaturas que se encuentren en el suelo de la sala deberán tener éxito en una tirada de salvación de Destreza CD 15 o sufrirán 11 (2d10) de daño contundente y quedarán derribadas.

Las vigas pueden usarse para bloquear las puertas dobles desde el interior, una medida defensiva en caso de que el asteroide sea atacado por criaturas espaciales. Cada viga tiene 8 pies de largo y pesa 250 libras. Una vez se cierran las puertas dobles, solo una máquina de asedio o una criatura con el atributo Monstruo de Asedio puede volver a abrirlas.

### 19B. CÁMARA FRIGORÍFICA

Como se indica en el mapa, esta estancia se extiende bajo la zona 18b. Una salvaguarda mágica mantiene la temperatura de esta zona a -12 grados centígrados, así que los personajes que permanezcan aquí durante más de 1 hora sufren los efectos del frío extremo (consulta el capítulo 5 del *Dungeon Master's Guide*).

Los githyankis guardan doce cajas en este lugar (apiladas en dos filas de seis), llenas de productos frescos y carne. Estas cajas miden 2 pies de lado y pesan 50 libras cada una.

Los alimentos provienen de mundos lejanos, por lo que resultan desconocidos para la mayor parte de la población de Toril. Las etiquetas escritas en gith revelan algunos de los contenidos más sabrosos, como cepas de vid infinita, rábanos condenados de H'catha, lenguas de aartuk, jarretes de hámster gigante espacial, cecina de mortiss, sanguijuelas jammer en escabeche y filetes de pez globo.

## 20. MUELLE

Este muelle de piedra fue labrado a partir del propio asteroide y, a pesar de su incalculable edad, es resistente y seguro. Debido a que está construido a lo largo del plano gravitacional del lugar, las criaturas pueden estar de pie en

su parte de abajo tan fácilmente como en la de arriba. No obstante, la experiencia de encontrarse de pie en la parte superior o inferior del muelle puede ser desconcertante, con el planeta Toril asomando inmenso por debajo del asteroide.

El aire alrededor del muelle no es diferente del aire en el asteroide y la temperatura aquí es de 21 grados centígrados. Todo esto se pierde cuando se abandona la mágica atmósfera del lugar, pues lo único que hay más allá es el inhóspito vacío del espacio.

### ¡ASHTYRRANTHOR AL ATAQUE!

La **dragona roja adulta** Ashtyrranthor patrulla el exterior del asteroide, pero dentro de su atmósfera. Si los personajes permanecen en el muelle durante más de 10 minutos o hacen cualquier ruido fuerte mientras están aquí, Ashtyrranthor los detecta y se abalanza para matarlos.

### ATRAQUE DE NAVÍOS

Las naves espaciales arriban aquí para traer suministros a los habitantes de Puerto Estelar, pero cuando los aventureros están en el asteroide no hay navíos atracados en el muelle.

Si quieres llevar las aventuras de los personajes a su máxima extensión, podría arribar una nave astral githyanki o un velero arcano mientras exploran Puerto Estelar. Adónde iría una nave así, es cosa tuya.

## 21. DEPENDENCIAS DE LOS GUERREROS

Los guerreros githyankis viven y entrenan en esta zona.

### 21A. PUESTO DE GUARDIA

Un **caballero githyanki** llamado Raajna y su montura, una **dragona roja joven** de nombre Smoakcant, se encuentran aquí de guardia. Mantienen a raya a los guerreros y defienden la guardería (zona 16). Si no están al tanto de la presencia de los aventureros, los dos estarán hablando en dracónico, discutiendo cómo torturar mejor a los nuevos azotamientos presos. El githyanki y la dragona combaten a los intrusos hasta la muerte.

**Tesoro.** La armadura de placas de Raajna tiene engarzados seis espinelas rojas (100 po cada una) y dos periodotos (500 po cada una).

### 21B. ESTANCIA DE LOS GUERREROS

Esta cámara se extiende bajo la zona 22, como se indica en el mapa 16. La sala de paredes irregulares alberga lo siguiente:

**Guerreros.** Aquí residen diez **guerreros githyankis** (cinco féminas y cinco varones). Si no han sido alertados, la mitad estarán dormidos cuando lleguen los personajes. Los demás están jugando al Ajedrez Dragón y hablando en su idioma nativo.

**Enseres.** Quince literas de madera se han dispuesto en tres filas de cinco en la parte más estrecha de la habitación, mientras que en la más amplia se ubican seis mesas redondas, cada una rodeada de cinco sillas.

**Trampilla secreta.** Una trampilla secreta situada en el techo de 30 pies de altura conduce a la zona 22. Se trata de una losa cuadrada de piedra de 3 pies de lado que requiere superar una prueba de Fuerza (Atletismo) CD 13 para ser levantada.

Los githyankis combaten a los intrusos hasta que caen seis de ellos o más. Entonces los guerreros restantes se retiran a la zona 27. El caballero githyanki y la dragona roja de la zona 21a acuden a investigar cualquier pelea o disturbio en esta área.

**Tesoro.** Aquí hay cinco juegos de Ajedrez Dragón. Cada uno tiene piezas de cristal transparente y vale a 250 po.



## 22. ESTANCIA DE AL'CHAIA

Al'chaia comanda las fuerzas githyankis del Laberinto de Cristal y de la Crèche K'liir. Esta sala, que le sirve de alojamiento, contiene lo siguiente:

**Al'chaia.** Al'chaia, una **caballero githyanki** con 140 puntos de golpe, está sentada frente a una mesa redonda de 5 pies de diámetro ubicada en el centro de la sala, estudiando minuciosamente los informes en gith que documentan recientes enfrentamientos con los azotamientos en el nivel 17.

**Dragona.** Zolcharrx, una **dragona roja joven**, está acurrucada en un rincón de la habitación, mirando a Al'chaia con expresión cansada.

**Enseres.** Hay una gran cama de buena manufactura con dosel contra una de las paredes. A su lado descansa un pequeño cofre de metal negro brillante (mira "Tesoro" a continuación). Las demás paredes están decoradas con trece cabezas de azotamientos disecadas.

**Trampilla secreta.** Una trampilla secreta en el suelo debajo de la mesa comunica con el techo de la zona 21b. Se trata de una losa cuadrada de piedra de 3 pies de lado que puede levantarse si se supera una prueba de Fuerza (Atletismo) CD 13.

Los aventureros pueden evitar combatir aquí si informan rápidamente a Al'chaia (en dracónico o gith) de que Urlon (mira la zona 10) desea su muerte. La githyanki les agradece la información y después les garantiza un paso seguro a través del Laberinto de Cristal, siempre y cuando abandonen Crèche K'liir nada más terminar un "pequeño encargo" para ella.

Si los personajes son reacios a aceptar sus términos, Al'chaia les ofrece un *manual del ejercicio beneficioso* o un *tomo de pensamiento claro* si pueden sacarle más información a su prisionero githzerai, Ezria. Más concretamente, quiere saber por qué está en Undermountain y cuántos githzerais le acompañan. Superar una prueba de Sabiduría (Perspicacia) CD 19 revela que la githyanki no tiene intención de cumplir su parte del trato. Si los aventureros aceptan interrogar a Ezria, Al'chaia y Zolcharrx los acompañan a la prisión (zona 29b) para encontrarse con el encarcelado.

En el caso de que obtengan la información que Al'chaia solicitaba, ella y Zolcharrx acompañan a los personajes desde la prisión a la zona 20, donde la githyanki dice que tiene guardados los libros. Luego llama a Ashtyrranthor antes de que ella y Zolcharrx ataquen. La dragona se une al combate 1d4 + 1 asaltos después.

Al'chaia lucha hasta que sus puntos de golpe se reducen a 90 o menos, momento en el que huye, pero Zolcharrx, siempre fiel, lucha hasta la muerte para cubrir su retirada.

Los aventureros que entiendan el idioma gith pueden traducir los informes de batalla en poder de Al'chaia superando una prueba de Inteligencia (Investigación) CD 15. De lograrlo, se descubre cuántos githyankis están actualmente estacionados en el nivel 17 de Undermountain, así como los nombres de sus líderes en ese nivel.

### TESORO

La armadura de placas de Al'chaia lleva engarzados ocho jaspes negros (50 po cada uno), ocho turmalinas rojas (100 po cada una) y cuatro topacios (500 po cada uno).

El cofre está cerrado con llave. La githyanki la esconde en las fauces con aspecto de esfínter de la cabeza de azotamientos disecada más próxima al cofre. Superar una prueba de Destreza CD 25 utilizando herramientas

de ladrón forzará la cerradura y, del mismo modo, si se supera una prueba de Fuerza (Atletismo) CD 30, se podrá abrir su tapa. Un conjuro de *abrir* o algún otro efecto mágico similar también lo abrirá. El cofre es un objeto Pequeño con CA 19, 22 puntos de golpe e inmunidad al daño psíquico y de veneno. Contiene 900 po, un *manual del ejercicio beneficioso*, un *tomo de pensamiento claro* y una *vara de Puerto Estelar* (consulta "Varas de Puerto Estelar" en la página 214).

## 23. OBSERVATORIO

Esta sala desocupada tiene cuatro ventanucos de 2 pies de largo y 6 pulgadas de ancho por los que puede verse el espacio plagado de estrellas. Desde aquí los githyankis observan las naves que se aproximan.

Una trampilla secreta situada en el suelo comunica con el techo de la zona 24, desde el que hay una caída de 30 pies hasta el suelo de dicha habitación. La trampilla es una losa de piedra cuadrada de 3 pies de lado que puede levantarse con una Fuerza singular o combinada de 15 o más.

## 24. ESTANCIA DE LOS CABALLEROS

Esta cámara se extiende bajo la zona 22, tal y como se indica en el mapa 16. La sala alberga lo siguiente:

**Caballeros.** Dos **caballeros githyankis** llamados Kr'rison y Vlaadric están enzarzados en una discusión que está a punto de llegar a las manos.

**Camas.** Hay cuatro camas con estructura de piedra alineadas en la pared sur.

**Trampilla secreta.** Una trampilla secreta en el techo de 30 pies de altura conduce a la zona 23. Se trata de una losa cuadrada de piedra de 3 pies de lado que requiere superar una prueba de Fuerza (Atletismo) CD 13 para ser levantada.

Si los aventureros se acercan a esta zona sin alertar a los githyankis, escuchan a los dos discutir en gith sobre cuál de ellos merece más los "libros mágicos de Al'chaia". Si son atacados, Kr'rison y Vlaadric luchan juntos hasta que uno cae, tras lo cual el otro se retira a la zona 27.

### TESORO

La armadura de placas de Kr'rison tiene seis cornalinas de color marrón rojizo (50 po cada una) y cuatro ámbares (100 po cada uno). La de Vlaadric lleva ocho calcedonias (50 po cada una) y dos aguamarinas (500 po cada una).

## 25. SALÓN CONMEMORATIVO

Los nombres de los githyankis que murieron cazando ilícidos en Toril se han grabado en filas ordenadas en las paredes de esta sala. El muro más largo está dominado por el bajorrelieve de un soldado githyanki combatiendo contra tres azotamientos.

## 26. COCINA

Los personajes escuchan mucho ruido al acercarse a esta habitación, que se extiende bajo la zona 15a (como se indica en el mapa 16). La cocina contiene lo siguiente:

**Cocineros.** Cuatro **guerreros githyankis** (dos féminas y dos varones) preparan una gran comida, moviéndose entre un par de rugientes fogones de hierro y una mesa de 10 pies de largo cubierta de jarras, cuencos y cubiertos.

**Estantes.** Los estantes labrados en las paredes albergan frascos de especias y otros ingredientes de cocina.



Los guerreros atacan a los intrusos nada más verlos. Combatir aquí atraerá refuerzos procedentes de la zona 27.

Los fogones están muy calientes, así que cualquier criatura que toque uno por primera vez en un turno sufre 3 (1d6) de daño de fuego.

## 27. CANTINA

**Enseres.** Hay seis mesas de 10 pies de largo, cada una con ocho sillas, dispuestas en filas ordenadas.

**Githyankis.** A menos que hayan sido atraídos a otro sitio, cinco **guerreros githyankis** (tres mujeres y dos varones) y un **gish githyanki** (mira el apéndice A) estarán comiendo juntos en una mesa, hablando en un tono bajo y áspero.

Si los aventureros se acercan a esta zona sin alertar a sus ocupantes, escucharán cómo estos se quejan en gith sobre la crueldad de Al'chaia. Los githyankis atacan inmediatamente en respuesta a cualquier amenaza, luchando hasta que caigan cuatro de ellos o más. Entonces los supervivientes huirán a la zona 30 sin pasar por la zona 29.

## 28. ARMERÍA

Aquí es donde los githyankis reparan y almacenan sus armas y armaduras.

### 28A. ARSENAL

Diez armaduras de placas y treinta conjuntos de armadura media descansan sobre los soportes de madera ubicadas en la sala. Todas ellas están hechas siguiendo el estilo barroco favorito de los githyankis, razón por la que las armaduras de placas tienen espacios y accesorios vacíos donde irían engastadas las gemas (aunque no hay ninguna colocada todavía).

### 28B. HERRERÍA Y ARSENAL

**Githyankis.** Una **guerrera githyanki** llamada Salarrl está ocupada reparando una armadura en una fragua, junto a la que se encuentra una mesa de madera de caballete y un yunque de hierro.

**Armas.** Treinta espadones cuelgan de los armeros de las paredes.

Salarrl está absorta en su trabajo, así que cualquier personaje que supere una prueba de Destreza (Sigilo) CD 12 puede entrar sin ser detectado. Si no es el caso, la githyanki se retirará a la zona 30.

## 29. PRISIÓN

Aquí están encarcelados los enemigos de los githyankis, un conjunto que consta de tres celdas grandes (zonas 29a, 29b y 29c) y un puesto de guardia (zona 29d). En el interior de cada calabozo hay un campo antimagia independiente, mientras que sus puertas, fuera del alcance de dichos campos, están cerradas mágicamente.

Cualquier criatura que lleve una *vara de Puerto Estelar* (mira “Varas de Puerto Estelar” en la página 214) puede abrir la puerta de una celda, que carece de cerraduras físicas que forzar. También es posible hacerlo con un conjuro de *abrir* u otro efecto mágico similar, siempre que se lance desde fuera de los calabozos.

Los guardias de la zona 29d saben cuándo se ha abierto cualquiera de dichas puertas y acuden a investigar.

### 29A. CELDA VACÍA

Las paredes de este calabozo están cubiertas de marcas toscamente grabadas que datan de antes de que los githyankis se hicieran cargo de Puerto Estelar.

### 29B. CELDA DE EZRIA

Aquí está encerrado Ezria, un **zerth githzerai** al que le quedan 32 puntos de golpe. Perdió su ojo izquierdo hace años en una pelea con un slaad azul. Un parche cubre la cuenca vacía, pero no basta para tapar la fea cicatriz que le recorre la cara, mientras que los moratones nuevos son obra de sus anfitriones githyankis.

Normalmente Ezria es tranquilo y sereno, pero esto cambia si los aventureros van acompañados de uno o más azotamientos, en cuyo caso el githzerai pierde la compostura e intenta matar a los ilícidos con sus propias manos. No confía en nadie que se alíe con tales criaturas.

Ezria fue sorprendido espiando a los githyankis en el Laberinto de Cristal. Lo han estado torturando para obtener información, con la esperanza de averiguar cuántos githzerais hay en las proximidades. La voluntad de Ezria es casi inquebrantable, por lo que no ha respondido ninguna de las preguntas de githyankis. Tampoco tiene la intención de compartir esta información con los personajes, al menos no hasta que se ganen su confianza devolviéndolo sano y salvo a sus amigos en el nivel 15.

Si los aventureros afirman ser enemigos de los azotamientos, Ezria les dice que han formado una colonia en Marprofunda (nivel 17) y que los githyankis están librando una guerra con ellos. Acompañará gustoso a los personajes si buscan acabar con la colonia de ilícidos y, como miembro del grupo, tendría derecho a una parte de los PX por derrotar a los monstruos. En el caso de que los aventureros le ayuden a escapar, como poco les pedirá permanecer con ellos hasta que vuelvan al Laberinto de Cristal. Luego se marchará para reunirse con sus amigos en el nivel 15.

### 29C. ILÍCIDOS ENCARCELADOS

Tel'zact y Yeluit, dos **azotamientos** de Marprofunda (nivel 17), permanecen aquí cautivos. Al'chaia los mantiene con vida hasta que puedan enfrentarse a sus mejores caballeros githyankis en una demostración de destreza en combate en favor de los jóvenes guerreros que están instruyéndose.

Si los personajes intentan interactuar con Tel'zact y Yeluit, los azotamientos les propondrán un trato. Con la ayuda de sus conjuros de *detectar pensamientos*, los ilícidos han descubierto que Al'chaia guarda un *manual del ejercicio beneficioso* y un *tomo de pensamiento claro* en sus aposentos. En el caso de que los aventureros ayuden a escapar a los azotamientos, estos los acompañarán a buscar en las estancias de Al'chaia (zona 22) para hacerse con los libros. Claro que, si surge una oportunidad de volverse contra los personajes, los ilícidos liberados la aprovecharán.

### 29D. SALA DE GUARDIA

**Gish.** Dos **gish githyankis** (mira el apéndice A) llamadas Aruut y Yangol conversan en voz baja en mitad de esta habitación sin amueblar al mismo tiempo que vigilan las puertas de las celdas.

**Cristales verdes.** Un cristal verde brillante está incrustado sobre la puerta de cada calabozo.

Los aventureros que se acerquen a las githyankis sin alertarlas las escucharán hablar en gith sobre los azotamientos presos en la zona 29c: ambas están deseando que los ejecuten. Si estalla una pelea aquí, los githyankis de la zona 30 vendrán a investigar.

Un conjuro de *detectar magia* revela un aura mágica de adivinación alrededor de los cristales verdes. Cada vez que se abre la puerta de una celda, el cristal que tiene encima se oscurece hasta que esta se cierra.



Esto ocurre independientemente de la puerta del calabozo que se abra. Cuando Aruut y Yangol ven que un cristal se ensombrece, entran a la celda para asegurarse de que todo está bajo control.

**Tesoro.** Cada gish githyanki lleva una *vara de Puerto Estelar* (consulta “Varas de Puerto Estelar” en la página 214).

### 30. INSTRUCCIÓN DE GUERREROS

Esta área se extiende bajo la zona 31, como se indica en el mapa 16. Los personajes que escuchan en alguna puerta de esta sala antes de entrar oyen una voz femenina bramando órdenes en gith, así como el ruido de guerreros entrenando. La estancia contiene lo siguiente:

**Githyankis.** Una **caballero githyanki** llamada Saziq lidera a seis guerreros **githyankis** (tres féminas y tres varones) en ejercicios de combate.

**Equipo de entrenamiento.** Hay treinta muñecos de paja con aspecto de ilícidos dispuestos por toda la caverna y, además, en las paredes se alinean redes de cuerda para trepar y pesas.

**Trampilla secreta.** Una trampilla oculta situada en el techo de 30 pies de altura conduce a la zona 31. Se trata de una losa cuadrada de piedra de 3 pies de lado que requiere superar una prueba de Fuerza (Atletismo) CD 13 para poder moverla.

Si estalla un combate aquí, las gish githyankis de la zona 29d vienen a investigar. Los githyankis atacan a cualquiera que perciban como un intruso y luchan hasta que caigan cinco de ellos, momento en el que el resto se retira a la zona 21b.

Los muñecos de paja se utilizan para entrenamiento de combate. Cada uno es un objeto Mediano con CA 10, 10 puntos de golpe, inmunidad al daño psíquico y de veneno y vulnerabilidad al daño de fuego.

#### TESORO

La armadura de placas de Saziq tiene engastadas ocho cornalinas de color marrón rojizo (50 po cada una) y cuatro espinelas de color verde oscuro (100 po cada una). También lleva un yelmo de plumas con ocho citrinos (50 po cada uno).

### 31. OBSERVATORIO

Esta cámara está desprovista de muebles y ocupantes. Cuatro ventanucos de 2 pies de largo y 6 pulgadas de ancho dejan vislumbrar el vacío estrellado del espacio.

Una trampilla secreta ubicada en el techo de 30 pies de altura conduce a la zona 30. Se trata de una losa cuadrada de piedra de 3 pies de lado que requiere superar una prueba de Fuerza (Atletismo) CD 13 para ser levantada.

### 32. SALÓN DE GRADUACIÓN

Aquí se homenajea a los githyankis que obtienen el rango de guerrero por haber cazado y matado a su primer azotamientos. Esta caverna se usa también para demostraciones de destreza en combate githyanki, en las que los prisioneros son ejecutados por caballeros mientras los jóvenes guerreros les jalean.

Esta cueva posee las siguientes características:

**Ojo escudriñador.** Cuando los personajes entran en esta zona por primera vez, ven uno de los ojos escudriñadores de Halaster flotando en el centro de la gruta (consulta “La Guarida de Halaster” en la página 311). Estudiará a los aventureros uno o dos minutos antes de desaparecer.

**Sangre.** El suelo está manchado con restos de sangre seca.

**Altar.** Hay un altar de piedra de 8 pies de alto con runas grabadas en uno de los nichos. Está rematado con la estatua de un guerrero githyanki a tamaño real que empuña una daga para matar a un azotamientos.

Los grabados del altar, escritos en gith, cuentan la historia de cómo los githyankis se liberaron del yugo de sus amos ilícidos, destruyeron los imperios de azotamientos por todo el multiverso y fundaron su propio reino en el Plano Astral bajo el mando de Vlaakith, la Reina Liche. El altar omite convenientemente cualquier mención a los githzerais, pero sí se hace referencia a Gith, el campeón githyanki que condujo a su pueblo a la libertad, así como los sacrificios que hizo para asegurar el futuro de su gente. La escultura que se encuentra en lo alto del altar representa a Gith matando a un opresor ilícido para obtener su propia libertad.

## CONCLUSIÓN

Si el grupo derrota a Al’chaia y deja a Urlon al mando, el Laberinto de Cristal y Puerto Estelar no experimentarán cambios importantes a corto plazo. Temeroso de que su traición a Al’chaia pueda ser conocida, Urlon ordena a sus guerreros que maten a los aventureros si alguna vez vuelven a cruzarse con los githyankis.

En el caso de que los personajes eliminen a los githyankis y a los dragones rojos, los azotamientos del nivel 17 se apresuran a apoderarse del Laberinto de Cristal. Si adquieren una *vara de Puerto Estelar*, los ilícidos también conquistan el asteroide con la esperanza de adueñarse de la próxima nave astral o velero arcano que arribe para invadir nuevos mundos.

Los aventureros pueden hacer de Puerto Estelar una base segura una vez que githyankis, dragones y azotamientos dejen de ser una amenaza. Generalmente el asteroide es un lugar tranquilo, lejos de los peligros y la política de Toril, aunque la paz se interrumpe más o menos cada mes por la llegada de un velero arcano que transporta provisiones de mundos lejanos. Dicha embarcación podría estar tripulada por githyankis, gnomos o alguna otra raza espacial.

Y, aproximadamente una vez al año, una nave astral con tripulación githyanki viene a traer githyankis jóvenes a la escuela. Estos navíos no viajan a través del espacio, sino que se desplazan dentro y fuera del Plano Astral, apareciendo literalmente de la nada junto al muelle del asteroide y desapareciendo en el vacío plateado una vez completa su entrega. Si los githyankis descubren que Crèche K’liir ha caído, se retiran al Plano Astral y regresan al poco tiempo con una fuerza abrumadora para reconquistar el asteroide.

Halaster se preocupa más por el Laberinto de Cristal que por Puerto Estelar. Súbitamente descontento con las “reformas” que han hecho los githyankis, el Mago Loco podría hacer valer su dominio sobre el nivel para remodelarlo y adaptarlo a sus caprichos.





## NIVEL 17: MARPROFUNDA

**M**ARPROFUNDA ESTÁ DISEÑADA PARA cuatro personajes de nivel 14. Los aventureros que derroten a los monstruos de este nivel deberían ganar suficientes PX para subir a nivel 15. Antes de dirigirlo, considera revisar las entradas “Gith” y “Azotamientos” en el *Monster Manual*, así como la entrada “Ulitharid” en el apéndice A. Te ayudarán a interpretar a los monstruos de este nivel y a dar vida a su conflicto en Marprofunda.

### ¿QUÉ HABITA AQUÍ?

Los azotamientos del Underdark han formado una nueva colonia en este nivel de Undermountain, aunque los githyankis del nivel 16 han decidido aniquilarlos.

### AZOTAMIENTOS

En lo profundo del Underdark, una fuerza de vanguardia githyanki atacó a una gran colonia de azotamientos controlada por un cerebro anciano. Al temer la destrucción de su grupo, dicho cerebro dijo a su vasallo más leal, un ulitharid llamado Extremiton, que estableciese una colonia separada en algún lugar a salvo de las incursiones githyankis. Extremiton se abrió camino a Undermountain con un grupo de ilícidos, reclamó el nivel 17 de la mazmorra y comenzó a fortificarlo contra los ataques de los githyankis y otros enemigos. La proximidad del lugar con respecto a Waterdeep garantizaba a los azotamientos un suministro ilimitado de cerebros para alimentarse, mientras que las defensas existentes de Undermountain ofrecían un grado de seguridad sin precedentes.

### ENEMIGOS A LAS PUERTAS

A través de métodos desconocidos para los ilícidos, la fuerza de vanguardia githyanki rastreó a los supervivientes del ataque hasta la colonia de Undermountain. Tras haber asegurado recientemente el cercano Laberinto de Cristal (nivel 16), los githyankis ahora libran una guerra contra los azotamientos en Marprofunda. La incertidumbre sobre su futuro ha obligado a Extremiton a frenar su transformación en un cerebro anciano. En cambio, se centra en la defensa de su grupo y la destrucción de sus vecinos githyankis. Con solo una docena de azotamientos bajo su mando, el ulitharid ha recurrido a criar un neotélido (consulta el apéndice A) y planea desatarlo en el Laberinto de Cristal para erradicar finalmente la fuerza githyanki. Extremiton también está reuniendo el mayor número de esclavos posible, de todas las razas, para ayudar a defender la colonia si el neotélido es destruido o falla en su tarea.

### CIUDAD DE LA MENTE

El ulitharid puede sentir criaturas inteligentes situadas hasta una distancia de 2 millas de él y, además, es capaz de comunicarse con ellas telepáticamente. Al usar esta capacidad juiciosamente, el Extremiton ha aprendido mucho sobre la ciudad superior y sus habitantes. Waterdeep ha capturado, en cierto modo, la imaginación del ulitharid.

Extremiton tiene la intención de esclavizar a la población de la Ciudad de los Esplendores, pero no antes de que comprenda completamente a esta urbe y sus habitantes. La comunicación telepática que ha iniciado el ulitharid con agundinos al azar le ha dado mucha información, pero no el conocimiento de primera mano de cómo los habitantes del lugar se comportan y reaccionan a diario.



## CERRADURAS DE PUERTAS QUALITH

Montada a ambos lados de cada puerta en la colonia de azotamientos (zonas entre la 9 y la 20) hay una placa pulida de un metal oscuro extraño repujado con una forma de escritura táctil similar al braille conocida como qualith. Los azotamientos usan sus tentáculos para leer el qualith, que se compone de estrofas de cuatro líneas indescifrables para otras criaturas. Sin embargo, cualquiera que toque una inscripción en qualith podrá recibir un conocimiento fragmentario de los pensamientos multicapa que contiene. Alguien que no sea ilícido que quiera entender una inscripción en qualith en Marprofunda podrá hacer una prueba de Inteligencia CD 18 para interpretar la inscripción. Un intento fallido tiene como resultado un devastador dolor de cabeza y requiere que la criatura tenga éxito en una tirada de salvación de Sabiduría CD 11 o desarrollará una forma de locura a corto plazo aleatoria (consulta “Locura” en el capítulo 8 del *Dungeon Master's Guide*). Un conjuro de *entender idiomas* proporciona una comprensión de la inscripción más o menos equivalente a lo que un azotamientos podría entender.

Cada placa situada en una puerta está impregnada de energía psiónica que funciona como un conjuro de *cerradura arcana*. La inscripción en qualith en la placa describe las genuflexiones que un azotamientos debe hacer con sus tentáculos para abrir la puerta. Otras criaturas con al menos cuatro tentáculos (como los flumphs) pueden imitar estos movimientos para eludir la cerradura, siempre que puedan interpretar la inscripción. Una criatura deberá estar a 5 pies de la puerta para abrirla de esta manera. Las criaturas sin los tentáculos y el conocimiento necesario deberán ocuparse de la cerradura por medios más convencionales, como un conjuro de *abrir*. Si no se puede emplear magia, es posible forzar la puerta superando una prueba de Fuerza (Atletismo) CD 30.

Los aventureros ingeniosos podrán descubrir que se puede usar la cabeza cercenada de un azotamientos animada con un conjuro de *animar a los muertos*.

En el corazón de Marprofunda, el ulitharid ha construido una enorme dínamo que canaliza la energía de un río subterráneo para hacer funcionar una serie de cápsulas metálicas interconectadas llamadas psicovainas. Los ilícidos bajo el mando de Extremiton han secuestrado a humanoides de Waterdeep y Undermountain y los han puesto a dormir en ellas, para así unir sus mentes soñadoras al desconcertante intelecto del ulitharid. Estos cautivos creen que están en la Ciudad de los Esplendores, pero la urbe que ven y experimentan a su alrededor es una invención creada totalmente por el ulitharid. Dentro de esta realidad alternativa de Waterdeep, “Alterdeep”, Extremiton aparece como cualquier personaje que desee. Su papel favorito es el de Durnan, el arisco y reservado propietario del Portal Bostezante.

El ulitharid puede hacer cualquier cambio al entorno de Alterdeep y observar cómo reacciona el público cautivo. Mientras tanto, sigue usando su telepatía para conectarse con los agundinos en la ciudad de la superficie, reuniendo más información para mejorar su versión de la urbe.

## GITHYANKIS

Después de rastrear la colonia escindida de azotamientos hasta Undermountain, las fuerzas githyankis del nivel 16 han comenzado a erradicar sistemáticamente a los ilícidos.

La avanzadilla githyanki que se encuentra en este nivel espera refuerzos del nivel 16. Yaveklar, la caballero al mando, tiene la intención de cortar personalmente la cabeza del ulitharid y presentársela a sus superiores. Su segunda, Lashiir, quiere ver a Yaveklar despojada de su liderazgo por incompetente.

## EXPLORAR ESTE NIVEL

Todas las localizaciones descritas de este nivel están marcadas en el mapa 17.

Las cavernas que rodean la colonia de azotamientos se encuentran a oscuras y húmedas. El espacio ocupado por la colonia está esculpido suavemente en piedra sólida. A lo largo de este nivel, los aventureros oyen el tronar constante del río subterráneo, que es especialmente fuerte en la zona 12 y un poco menos en las zonas entre la 16 y la 20.

### 1. RED DE TÚNELES

El túnel natural que desciende desde el nivel 16 suaviza su pendiente antes de dividirse en varios pasajes que conectan las zonas 2, 5 y 6. Estos corredores tienen suelos y paredes irregulares, la distancia entre ellos varía de 10 a 15 pies. Los personajes que se desplacen por estos túneles se encontrarán de vez en cuando con los cuerpos de los flumphs asesinados por los githyankis.

### 2. LA CAVERNA QUE GOTEA

El agua gotea de las estalactitas que se aferran al techo de esta cueva húmeda de 30 pies de altura.

### 3. LAS FAUCES DE HALASTER

La mayor parte de esta gruta de 30 pies de altura está ocupada por un pozo abierto de aproximadamente 50 pies de largo, 30 de ancho y 30 de profundidad. Sus lados se inclinan hacia adentro de modo que el suelo del foso tiene 30 pies de largo por 10 de ancho. Una estatua de una figura humanoide yace hecha añicos en el fondo del pozo.

La escultura rota es todo lo que queda de Aasathra Ragthroknaar, una aventurera dracónida que fue convertida en piedra y colocada aquí por Halaster para atraer a otros personajes a su perdición (consulta “La trampa del pozo” a continuación).

#### LA TRAMPA DEL POZO

Un conjuro de *detectar magia* revelará un aura mágica de transmutación alrededor del pozo. Cada vez que se perturbe una parte de la estatua, el foso se cerrará mágicamente como una boca gigante y luego se abrirá lentamente de nuevo. Las criaturas que estén en el pozo cuando se cierre serán aplastadas entre sus paredes rocosas y deberán realizar una tirada de salvación de Destreza CD 17. Sufrirán 88 (16d10) de daño contundente si fallan, o la mitad de ese daño si tienen éxito. Aquellas que sean gaseosas, amorfas (como un cieno) o estén protegidas por una barrera mágica impenetrable (como la creada por un conjuro de *esfera elástica de Otiluke*) no reciben daño.

### 4. CLAUSTRO DE LOS FLUMPHS

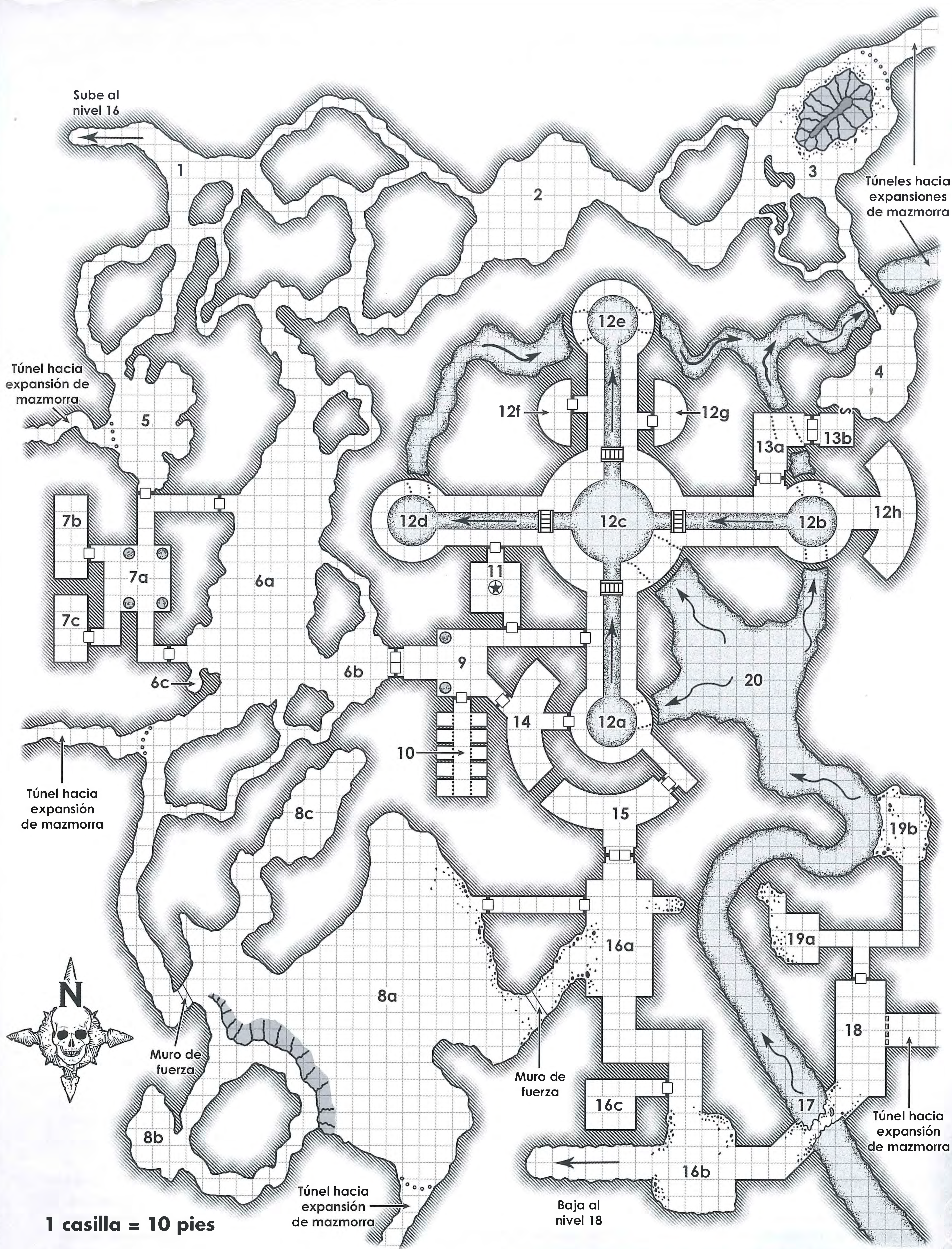
**Flumphs.** Las estalactitas se aferran al techo de esta caverna de 20 pies de altura. Al acecho entre ellas hay nueve **flumphs**. Se trata de criaturas pasivas que luchan solo en defensa propia.

**Puerta secreta.** Una puerta oculta en la pared sur está tallada para parecerse a la piedra natural.

Los flumphs comparten telepáticamente la siguiente información con los visitantes amistosos:

- Los azotamientos han establecido una colonia en este nivel (zonas entre la 9 y la 20). Un ulitharid llamado Extremiton dirige este grupo. Una vez que la colonia esté segura y sus enemigos hayan sido erradicados, Extremiton se someterá a un ritual de transformación para convertirse en un cerebro anciano.







- Los githyankis quieren destruir la colonia de ilícidos y a cualquier flumph que encuentren. Los azotamientos han engendrado a un neotélido —un gusano gigante mastodónico— para defender su grupo y destruir a sus enemigos githyankis. Ahora, el neotélido está atrapado detrás de varios conjuros de *muro de fuerza* (en la zona 8).
- Los azotamientos han capturado a muchos humanoides de Waterdeep y Undermountain, la mayoría de los cuales mantienen como “ganado”. Al resto los convierten en esclavos estúpidos al servicio de Extremiton.

Los flumphs no necesitan entrar en la colonia de azotamientos para alimentarse de la inmensa energía psiónica de los ilícidos. Esta cueva está lo bastante cerca de dicho grupo para que estas criaturas puedan nutrirse desde una distancia segura.

Los flumphs son conscientes de la puerta secreta, pero se muestran reacios a hablar de ella, ya que dependen de la colonia ilícida para su sustento. Prefieren alimentarse de la energía psiónica de los azotamientos, que no podrían importarle menos, en vez de la energía de los githyankis, quienes aborrecen a los flumphs y los atacan cuando los ven.

## 5. LA TUMBA GITHYANKI

**Filtración.** El agua se filtra en esta cueva de 30 pies de altura a través de grietas minúsculas en el techo, fluyendo en riachuelos por las paredes y desapareciendo a través de desagües naturales en el suelo.

**Cadáveres.** En las hornacinas del este se encuentran los cadáveres de diez githyankis que perecieron luchando contra los azotamientos y sus esclavos.

## 6. CAMPO DE BATALLA

Esta zona se ha convertido en el principal campo de batalla en el conflicto entre los githyankis y los azotamientos. Los techos del lugar son de 20 pies de altura.

### 6A. LA CUEVA DE LA CARNICERÍA

**Cadáveres.** El suelo irregular está cubierto de cuerpos de githyankis, trogloditas, duergars, ogros y orogs y también de ocho azotamientos decapitados y dos flumphs.

**Githyanki.** Cuatro **guerreros githyankis** bajo el conjuro de *indetectable* se esconden detrás de formaciones rocosas en medio de la caverna.

Los githyankis informan a los caballeros en la zona 7c. Tres luchan hasta la muerte para defender la gruta, mientras que el cuarto se retira a la zona 7a para alertar a sus aliados.

### 6B. CABEZAS CORTADAS

**Puerta doble.** Incrustada en la pared este hay una puerta doble de piedra sellada con cerraduras qualith (mira “Cerraduras de puertas qualith”, en la página 222). A menos que se mantenga abierta, esta se cierra y bloquea automáticamente.

**Cabezas en picas.** Siete cabezas de azotamientos decapitados y con los tentáculos flácidos están puestas sobre picas en medio de la caverna, mirando hacia la puerta doble. Las dejaron aquí los githyankis.

### 6C. UN VALIENTE FLUMPH

Un **flumph** se esconde entre las sombras de esta hornacina, donde se alimenta en secreto de la energía psiónica de los guerreros githyankis la zona 6a. Se necesita superar una prueba de Sabiduría (Percepción) CD 12 para detectar a la criatura. El flumph tiene la misma disposición servicial e información que el resto de sus parientes en este nivel (consulta la zona 4).

## 7. FORTALEZA GITHYANKI

Dos caballeros y ocho guerreros githyankis están situados aquí. Todos ellos están alerta y no abandonarán su fortaleza sin luchar. Yaveklar, la caballero al mando, lleva una *poción de sanación suprema*, que utiliza si llega a ser gravemente herida.

### 7A. PORTAL DE ARCO AL NIVEL 15

**Iluminación.** Las antorchas arden en soportes de hierro montados en cuatro pilares que aguantan el techo de 20 pies de altura.

**Githyanki.** Cuatro **guerreros githyankis** hacen guardia junto a las columnas.

**Arco.** Incrustado en la pared este hay un arco de piedra, cuya piedra angular está esculpida con la imagen de un guantelete de seis dedos.

Los guerreros githyankis siguen órdenes sin dudar y no tienen autoridad para negociar; dicha tarea recae en los caballeros en la zona 7c. Una pelea aquí atrae refuerzos de las zonas 7b y 7c.

**Portal de arco.** El arco es uno de los portales mágicos de Halaster (mira “Puertas”, página 12). Sus reglas son las siguientes:

- El portal se abre durante 1 minuto si una criatura toca el arco con un guantelete de seis dedos. Se puede encontrar un objeto de estas características en el nivel 15.
- Los aventureros deberán ser de nivel 13 o superior para pasar (consulta “Jhesiyra Kestellharp”, en la página 10). La primera criatura en atravesarlo activa una runa anti-gua (mira “Runas antiguas”, en la página 12).
- Cualquier criatura que cruce el portal aparece en la zona 24c del nivel 15, en el espacio desocupado más cercano al portal idéntico ubicado allí.

### 7B. BARRACONES

**Iluminación.** Descansando en el suelo hay dos faroles de vidrio con un conjuro de *llama permanente* sobre ellos.

**Githyanki heridos.** Cuatro **guerreros githyanki** se están recuperando de las heridas infligidas por los esclavos de los azotamientos. A cada uno le quedan 30 puntos de golpe.

**Fuente.** Incrustada en la pared norte se sitúa una fuente de piedra con una pila semicircular. La fuente está esculpida a semejanza de un pez alado con agua saliendo de su boca.

Los githyankis obedecen a los caballeros de la zona 7c y no aceptarán la curación de extraños sin el consentimiento de sus superiores.

El agua que sale del pez de piedra cae en la pila semicircular situada debajo de este y se drena a través de pequeños agujeros de su interior. El agua es fresca y limpia y sirve a los githyankis como una fuente de agua dulce.

### 7C. EL CUARTEL DE LOS CABALLEROS

**Iluminación.** Descansando en el suelo hay un farol de cristal con un conjuro de *llama permanente* sobre él.

**Discusión caballeresca.** Si no se les molesta, dos mujeres **caballero githyanki** discuten tranquilamente en medio de la habitación. Una de ellas tiene una cabeza de azotamientos decapitada colgando del cinturón.

La caballero más mayor, Yaveklar, manda sobre las fuerzas githyankis de este nivel. A pesar de que está ansiosa por matar al ulitharid y acabar con la colonia de ilícidos, es cautelosa y paciente. Ha sufrido más pérdidas de lo que sus superiores consideran aceptables, por lo que espera refuerzos antes de lanzar cualquier nuevo ataque.



La más joven, Lashiir, está dispuesta a encargarse en caso de que Yaveklar sea retirada del mando. Esta caballero propone atacar al neotélido de la zona 8, utilizando conjuros de *paso brumoso* para evitar los muros de fuerza que lo contienen. Yaveklar no está convencida de que sus fuerzas sean lo bastante poderosas como para derrotar al gusano gigante y asegurar la posición en este nivel.

Si los aventureros son capaces de comunicarse con las caballeros, pueden intentar forjar una tregua con los githyankis. Yaveklar les ordena matar al neotélido como prueba de su valía. En el caso de que los personajes acaben con el enorme gusano, pero vuelvan ante la líder githyanki muy debilitados, esta aprovechará su situación e intentará acabar con ellos. En cambio, si matan a la criatura y regresan con energías de sobra, Yaveklar aceptará permitirles viajar a través de Marprofunda sin ser molestados e, incluso, unirá fuerzas en una operación conjunta para conquistar la colonia de azotamientos. Si se neutraliza a esta caballero githyanki, Lashiir llenará sin reparos el vacío de poder y se comportará como su predecesora.

La cabeza ilícida que cuelga del cinturón de Yaveklar es un trofeo de una reciente escaramuza. Los aventureros especialmente ingeniosos podrían animar la cabeza y usar sus tentáculos retorcidos para abrir las puertas con cerraduras qualith (consulta “Cerraduras de puertas qualith”, en la página 222).

**Tesoro.** Cada caballero githyanki viste una media armadura barroca con tres alejandritas (500 po cada una) y diez citrinas (50 po cada una). Además, Yaveklar lleva una *poción de sanación suprema*.

## 8. OPERACIÓN: COMÉRNOSLOS A TODOS

Los azotamientos engendraron a un neotélido y lo atraparon detrás de muros de fuerza mágicos controlados desde la zona 16c. Los ilícidos están esperando a que Extremiton dé la orden para liberar a la criatura salvaje contra sus enemigos githyankis en Marprofunda y el Laberinto de Cristal.

### 8A. CUEVA DEL NEOTÉLIDO

Muros de fuerza mágicos sellan todos los túneles que conducen a esta enorme caverna (mira “Muros de fuerza” más abajo). El suelo, aunque desigual en todas partes, ha sido desgastado por la criatura atrapada aquí. Esta gruta tiene las siguientes características:

**Neotélido.** Un **neotélido** de 210 pies de largo (consulta el apéndice A) está acurrucado en medio de la caverna, esperando ser alimentado.

**Techo.** El techo es irregular, ya que varía en altura de 60 a 90 pies, y está adornado con estalactitas.

**Salientes.** Un saliente sube por el muro occidental hasta una altura máxima de 20 pies. En la parte posterior de este se ubican dos túneles que conducen a la zona 8b.

Los ilícidos envían alimento en forma de humanoides al neotélido a través de un conjunto de puertas de piedra situadas en la pared oriental, más allá de las cuales hay un túnel suavemente esculpido que conduce a la zona 16a. La puerta está sellada con una cerradura qualith (mira “Cerraduras de puertas qualith”, en la página 222).

El gusano gigante siempre tiene hambre y trata de devorar a cualquier criatura que entre en su cueva. Carece de inteligencia para distinguir una clase de presa de otra y se alimenta indiscriminadamente.

**Túnel hacia expansión de mazmorra.** Si decides ampliar la mazmorra hacia el sur, existe un paso en el muro sur, pero está sellado con un muro de fuerza.

**Muros de fuerza.** Los ilícidos han colocado un dispositivo psiónico en la zona 16c que genera los muros de fuerza mágicos que sellan la caverna del neotélido. Cada uno de ellos es idéntico al creado por un conjuro de *muro de fuerza*, con las siguientes diferencias:

- Los muros duran hasta que se desactiva el generador de fuerza psiónica de la zona 16c.
- Un conjuro de *desintegrar* lanzado sobre un muro lo destruye durante 1 minuto, tras el cual el generador de fuerza psiónica en la zona 16c vuelve a invocar la pared.

### 8B. PORTAL EXENTO AL NIVEL 19

En medio de esta gruta, por lo demás vacía, se ubican un par de piedras verticales rematadas con un dintel, en las cuales está tallado el símbolo de una flecha. Estas rocas forman un portal mágico (mira “Portales”, página 12). Sus reglas son las siguientes:

- Si se dispara una flecha o un proyectil de ballesta entre las piedras verticales, el portal se abre durante 1 minuto.
- Los aventureros deben ser de nivel 15 o superior para pasar (consulta “Jhesiyra Kestellharp”, en la página 10). La primera criatura en atravesarlo activa una runa antigua (mira “Runas antiguas”, en la página 12).
- Una criatura que cruce el portal aparece en la zona 15 del nivel 19, en el espacio desocupado más cercano al portal idéntico ubicado allí.

### 8C. CUEVA SIN SALIDA

El túnel que conduce a esta caverna se estrecha drásticamente, pero no lo suficiente como para evitar que el neotélido alcance a una presa que huya aquí. La gruta está vacía.

## 9. PUESTO DE GUARDIA

Las puertas de esta zona están hechas de piedra y selladas con cerraduras qualith (consulta “Cerraduras de puertas qualith”, página 222). A menos que se mantengan abiertas, estas se cierran y bloquean automáticamente. Esta zona posee las siguientes características:

**Guardias.** Dos **azotamientos** están detrás de ocho **orogs** (en dos filas de cuatro) frente a la puerta doble situada hacia el oeste.

**Pilares.** Dos pilares de piedra con brillantes vetas de cristal se encuentran a ambos lados del pasillo occidental.

Los azotamientos tienen órdenes de impedir cualquier ataque frontal a la colonia. Los esclavos orogs están bajo el mando de los ilícidos y defienden a sus extraños amos de la muerte.

## 10. CÁRCEL

Los azotamientos utilizan esta cárcel para retener al “ganado”, el término que usan para describir humanoides a los que consideran una fuente de alimento.

La puerta a la cárcel está hecha de piedra y cerrada con una cerradura qualith (consulta “Cerraduras de puertas qualith”, página 222). A menos que se mantenga abierta, esta se cierra y bloquea automáticamente.

El bloque de celdas tiene 10 pies de altura de principio a fin y contiene lo siguiente:

**Celdas.** Espaciadas por el pasillo hay diez celdas con puertas de barrotes de hierro resistentes a través de los cuales podría apretarse una criatura Pequeña. Las puertas de todos los calabozos están provistas de una cerradura qualith (mira “Cerraduras de puertas qualith”, página 222).



**Prisioneros.** Tres prisioneros están encerrados en celdas separadas cuando llegan los personajes: un fétido **troglo-dita**, un humano joven **veterano** con el uniforme de un alguacil de los Vigilantes de la Ciudad de Waterdeep y una anciana **grimlock** con una sucia túnica gris.

Los tres presos subsisten con un moho gris viscoso pero nutritivo que les entregan en tazones una vez al día los esclavos de los ilícidos.

El troglodita, Glorz, tiene una cita para cenar con el neotélido en la zona 8 y, dado su alineamiento caótico malvado, no se puede confiar en que se comporte si se le libera.

El alguacil de los Vigilantes de la Ciudad, Ishan Toru (humano kozakurano LB), espera a que le devoren el cerebro los ilícidos. A este oficial le quitaron las armas y las tiraron. Planea encontrarse con la muerte con todo el valor que pueda reunir. Recuerda haber sido engañado en una estrecha calle por una joven que afirmaba que unos rufianes habían abordado a su padre. Un oponente que no pudo ver dejó inconsciente a Toru en el callejón y se despertó en esta celda. Si es liberado, une sus fuerzas con sus salvadores y les ayuda de cualquier manera que pueda, pero estará ansioso de informar a sus superiores en la Ciudad de los Esplendores sobre lo que ha presenciado aquí. También tiene padres y hermanos que, sin duda, se preguntan qué le ha sucedido.

Si su muerte parece probable, Toru pide a uno de los aventureros que tome su insignia de los Vigilantes de la Ciudad y se la devuelva a su padre en Waterdeep. Si se hace esto, la madre de Toru, una reconocida joyera, da a ese personaje un brazalete o un colgante con un zafiro por valor de 2.500 po como muestra de su gratitud.

Ahpok, la vieja grimlock, tiene un **devorador de intelectos** alojado en el cráneo. Los azotamentos la utilizan para atraer a otros grimlocks hasta la colonia para devorarles el cerebro. La anciana no ha podido abandonar el lugar en las últimas semanas a causa de los githyankis, por lo que los ilícidos la han dejado aquí con órdenes de vigilar a los otros prisioneros. La grimlock habla infracomún. Ahpok afirma conocer este nivel de Undermountain por su sonido, olor y tacto y ofrece sus servicios como guía si los aventureros aceptan liberarla. En el caso de que los personajes la sigan, Ahpok los llevará hasta el neotélido para que mueran y alimenten a la bestia. Si el devorador de intelectos queda desprovisto de su anfitrión, se teletransporta lejos para buscar uno nuevo.

## 11. HALASTER ESTÁ BRILLANDO

Las puertas de piedra que dan acceso a esta habitación están selladas con cerraduras qualith (consulta “Cerraduras de puertas qualith”, en la página 222). A menos que se mantengan abiertas, estas se cierran y bloquean automáticamente. El techo alcanza los 10 pies de alto en este lugar. La estancia posee las siguientes características:

**Arco.** Incrustado en medio de la pared del este hay un arco de piedra. Esculpidas en su piedra angular se sitúan tres figuras de monigotes humanos agarrados de la mano.

**Estatua.** En medio de la sala, una escultura de un hombre delgado, con barba y el pelo revuelto que lleva una túnica cubierta de ojos está encima de un bloque de 3 pies de alto de piedra. La estatua está rodeada de un nimbo tenue de luz multicolor y señala con un dedo pedregoso al arco oriental.

La brillante escultura representa a Halaster Blackcloak. Es una trampa mágica que lanza un conjuro de *rociada prismática* cada vez que una criatura emerge del portal de arco ubicado en la pared este (no se activa si simplemente se pasa entre la estatua y la puerta). Los rayos son creados por el conjuro que se origina en el dedo que señala de la estatua y apuntan a todas las criaturas que se encuentran entre la escultura y la puerta (salvación CD 19).

Un conjuro de *detectar magia* revelará unas auras mágicas de abjuración y de evocación alrededor de la estatua. Se une perfectamente con su base y el suelo, como si fuesen una única pieza. No se puede derribar y es inmune al daño.

Si se examina de cerca, se descubrirá que los ojos esculpidos en la túnica de la estatua, veinte en total, tienen tapas que están abiertas. Lanzar un conjuro de *cerradura arcana* sobre la escultura cerrará los párpados de todos estos ojos y desactivará la estatua. Incluir la escultura en el área de efecto de un conjuro de *oscuridad* anula la trampa durante la duración del mismo.

## PORTAL DE ARCO AL NIVEL 14

El arco es uno de los portales mágicos de Halaster (mira “Portales”, en la página 12). Sus reglas son las siguientes:

- Si tres humanoides se cogen de las manos mientras se encuentran a 5 pies del portal, este se abre durante 1 minuto.
- Los aventureros deberán ser de nivel 13 o superior para pasar (consulta “Jhesiyra Kestellharp”, en la página 10). La primera criatura en atravesarlo activa una runa anti-gua (mira “Runas antiguas”, en la página 12).
- Cualquier criatura que cruce el portal aparece en la zona 39b del nivel 14, en el espacio desocupado más cercano al portal idéntico ubicado allí.

## 12. DÍNAMO

El rasgo central de la colonia de azotamentos es una turbina psiónica, casi mágica, alimentada por un río subterráneo atronador que fluye a través de ella.

El agua procedente de dicho curso fluvial que entra en la dínamo se canaliza a lo largo de zanjas de 10 pies de profundidad. A medida que el agua atraviesa cada una de ellas, pasa por conductos de metal chapados en oro en forma de “U” atornillados a los lados y al fondo de cada zanja a intervalos de 10 pies. La energía del agua se transfiere a los colectores y se utiliza para alimentar el equipo en la zona 12g y las psicovainas en las zonas 14 y 15. Después de fluir a través de la dínamo, el agua sale a través de túneles sumergidos y esculpidos de forma irregular a los lados de las cisternas. El río subterráneo luego reanuda su curso natural y, finalmente, desemboca en el Underdark.

Las criaturas pueden caminar por un saliente de piedra que se acerca al perímetro de la dínamo y se localiza a 1 pie sobre el nivel del agua. Además, cuatro puentes de madera curvos, bien atornillados al suelo, cruzan las zanjas cerca del eje central (zona 12c). Los techos ubicados sobre los conductos de agua son abovedados y varían en altura. Los túneles que conectan los colectores y los puentes tienen techos planos de 15 pies de altura.

Todas las puertas de esta zona están hechas de piedra y cerradas con las cerraduras qualith (consulta “Cerraduras de puertas qualith”, en la página 222). A menos que se mantengan abiertas, estas se cierran y bloquean automáticamente.



## RÍO SUBTERRÁNEO

El río subterráneo en este nivel es rápido y ruidoso. Las criaturas que se encuentren a 20 pies o menos de distancia quedan ensordecidas por el rugido a menos que una barrera insonora o un conjuro de *silencio* bloqueen el ruido. Cualquier criatura que comience su turno situada dentro del curso fluvial y no esté sujeta deberá hacer una tirada de salvación de Fuerza CD 15. Si la falla, será arrastrada 60 pies corriente abajo. Si tiene éxito, la distancia se reduce a 30 pies. El río fluye con la misma fuerza a través de la zona 12 que en el resto del cauce.

### 12A. COLECTOR DE AGUA SUR

El techo de esta cámara forma una bóveda 20 pies por encima del suelo alrededor de la cisterna, que es de 10 pies de profundidad. El agua que se vierte del este viaja hacia el norte por una zanja que conduce a la zona 12c.

### 12B. COLECTOR DE AGUA ESTE

Esta zona es vigilada por los ettins que se esconden en la zona 12h.

El techo de esta habitación se trata de una bóveda 20 pies por encima del suelo en torno a la cisterna, que es de 15 pies de profundidad. El agua que procede del sur se traslada hacia el oeste por una zanja que llega a la zona 12c. El exceso de líquido fluye hacia el norte a través de un túnel sumergido bloqueado por una rejilla de hierro circular de 10 pies de diámetro por la que pueden deslizarse las criaturas Pequeñas. Forzar la apertura de la rejilla mientras se lucha contra la corriente requiere tener éxito en una prueba de Fuerza (Atletismo) CD 30.

### 12C. DISTRIBUIDOR CENTRAL

El techo de esta sala forma una bóveda 40 pies por encima del suelo alrededor de la cisterna, que es de 20 pies de profundidad y está alimentada por un túnel sumergido al sureste. El agua también se vierte en zanjas de 10 pies de profundidad al sur y al este. Desde allí se traslada hacia el oeste y el norte a lo largo de zanjas que conducen a las zonas 12d y 12e, respectivamente.

### 12D. COLECTOR DE AGUA OESTE

El techo de esta cámara es una bóveda 20 pies por encima del suelo en torno a la cisterna, que es de 30 pies de profundidad. El agua que llega del este sale a través de un túnel sumergido situado en la pared norte de la cisterna, 20 pies por debajo de la superficie del líquido almacenado.

### 12E. COLECTOR DE AGUA NORTE

El techo de esta habitación forma una bóveda 20 pies por encima del suelo alrededor de la cisterna, que es de 40 pies de profundidad. El agua que fluye viene desde el sur y el oeste sale a través de un túnel sumergido en la pared este de la cisterna, 30 pies por debajo de la superficie del líquido acumulado.

Dos grimlocks muertos flotan en el interior de la cisterna, con el cerebro arrancado de sus cráneos. Aquí es donde los azotamientos se deshacen de las criaturas de las que se alimentan. Finalmente, los cuerpos se hunden y son arrastrados río abajo.

### 12F. EXPERIENCIA GASTRONÓMICA

La puerta de piedra de esta sala está insonorizada, es hermética y está bloqueada con una cerradura qualith (mira “Cerraduras de puertas qualith”, en la página 222). El techo tiene 10 pies de altura y es plano. La estancia posee las siguientes particularidades:

**Grimlock.** Un **grimlock** aturdido está desplomado en una de las tres sillas de piedra que dan a la puerta.

**Ilícidos.** Hay dos **azotamientos**. Uno está detrás del grimlock, devorando su cerebro mientras comunica telepáticamente la experiencia a su compañero, que está mirando.

Ver cómo comen cerebros es un evento con espectadores para los azotamientos. Con la ayuda de la telepatía, el comensal puede transmitir los placeres de una comida a otros ilícidos que se encuentren dentro del alcance. A estos azotamientos no les gusta ser superados en número. Por ello, tratarán de aturdir a tantos personajes como sea posible y, después, se reunirán con refuerzos de la zona 12h.

La mayor parte del cerebro del grimlock ha sido consumido cuando los aventureros llegan. A menos que se lance un conjuro de *alzar a los muertos* o algún otro efecto mágico similar, no hay forma de salvar a la criatura de su destino.

### 12G. SALA DE CONTROL

La puerta de piedra de esta habitación está insonorizada, es hermética y está bloqueada con una cerradura qualith (mira “Cerraduras de puertas qualith”, en la página 222). El techo alcanza 10 pies de altura y es plano. La cámara posee las siguientes particularidades:

**Extremiton.** En medio de la estancia, el **ulitharid** (consulta el apéndice A) se sienta en un trono de cristal giratorio con forma de capullo. Han modelado la base del sitio a partir de un metal oscuro y extraño. Docenas de gruesos cables de cobre lo conectan a las placas de un metal similar atorilladas al suelo.

**Pantalla de cristal.** Cuando los personajes llegan por primera vez, el trono mira hacia la pared curva posterior, que tiene filas de pálidos cristales blancos incrustados. Estos últimos proyectan la parpadeante imagen espectral de la taberna del Portal de Bostezante como si fuera visto a través de los ojos de su propietario, Durnan.

**Bastón extractor.** Un soporte fino de cristal cerca del sitio alberga un bastón de metal negro con forma de una extraña columna vertebral retorcida. Dicho objeto es el bastón extractor de Extremiton (mira la entrada “Ulitharid” en el apéndice A).

Mientras se encuentre sentado en su trono de cristal, Extremiton estará unido psíquicamente a las psicovainas de las zonas 14 y 15 y mantiene su simulación de Waterdeep (consulta “Alterdeep”, en la página 229). Si deja el trono, la simulación se desactiva y las psicovainas se cierran. Cuando esto sucede, los azotamientos de las zonas 14 y 15 vienen aquí para averiguar por qué el ulitharid acabó con la simulación. Necesitan 4 asaltos para llegar al lugar.

Extremiton tiene demasiado en la cabeza como para luchar contra los aventureros. Si se le acorrala aquí, tratará de negociar un acuerdo pacífico. Como criatura legal malvada, intentará defender sus intereses en cualquier trato mientras busca llegar a un acuerdo lo más tergiversable posible, mal detallado a su favor. Principalmente, el ulitharid se preocupa por su propia seguridad y la eliminación de los githyankis. El bienestar del resto de la colonia está en segundo lugar. No otorga ningún valor a los prisioneros y los libera alegremente si hacerlo basta para preservar su vida.

La escena proyectada en la pared posterior es lo que ve Extremiton cuando mira a través de los ojos del Durnan virtual en la versión alternativa de Waterdeep. La vista cambia



bruscamente cuando el ulitharid cambia de personaje en la simulación y la escena se desvanece por completo cuando deja su trono.

Si le dan la oportunidad de hacerlo, Extremiton estará encantado y ansioso de mostrar su simulación de Alterdeep, la cual utiliza para aprender más sobre la Ciudad de los Esplendores y su cultura multifacética. El ulitharid no menciona que, una vez se convierta en un cerebro anciano, planea utilizar sus nuevos conocimientos para esclavizar a toda la urbe.

## 12H. ESCLAVOS ETTIN

Esta sala curva posee un techo plano de 10 pies de altura. Acechando en la oscuridad, en las hornacinas vacías situadas al norte y sur, hay cuatro escuálidos **ettins**. Cuando se encuentran sanos, cada uno de ellos tiene 60 puntos de golpe.

Las mentes de los ettins han sido destrozadas por los conjuros de *dominar monstruo* lanzados una y otra vez sobre ellos por los ilícidos durante muchos meses. Estos esclavos babeantes, farfulleros y malnutridos no atacarán a los azotamientos o a criaturas en su compañía. En cambio, se enfrentarán a cualquier otro individuo en cuanto lo vean. Los ettins hambrientos devoran ávidamente aquello que maten.

## 13. PUERTA TRASERA

Las puertas dobles de piedra de esta habitación están insonorizadas, son herméticas y están selladas con una cerradura qualith (mira “Cerraduras de puertas qualith”, en la página 222). A menos que se mantengan abiertas, estas se cierran y bloquean automáticamente. El techo alcanza los 10 pies de altura en este lugar.

Los azotamientos usan esta puerta trasera de su fortaleza como un medio de escape, en caso de que la colonia sea conquistada por los githyankis u otros invasores.

### 13A. TESORO

Hay dos cofres tallados en madera de zurkh encima de mesas bajas de piedra contra la pared oeste de esta cámara.

**Tesoro.** Los cofres contienen tesoros que los ilícidos utilizan para sobornar a las criaturas que no pueden devorar o esclavizar. Cada uno de ellos alberga 800 ppt. Los personajes que rebusquen entre las monedas también encontrarán un par de gafas de cristales púrpuras con montura de platino (2.500 po), una *poción de resistencia* (ácido), una *ficha de pluma de Quaal* (árbol) y una daga fabricada por drows con una filigrana de telaraña de plata. Esta arma toca mágicamente un fragmento de un solo de guitarra cuando golpea o se emplea para atacar a un enemigo. La daga vale 750 po.

### 13B. PUESTO DE GUARDIA EXTERIOR

La pared norte de esta estancia vacía y sin muebles tiene una puerta secreta.

## 14. PSICOVAINA NEXUS I

Las puertas de esta sala están hechas de piedra y selladas con cerraduras qualith (consulta “Cerraduras de puertas qualith”, en la página 222). A menos que se mantengan abiertas, estas se cierran y bloquean automáticamente. El techo tiene 10 pies de altura en este lugar. La habitación posee las siguientes particularidades:

**Psicovainas.** Descansando en soportes de hierro a lo largo de las paredes curvadas se sitúan quince cilindros de bronce del tamaño de un ataúd con tapas transparentes de cristal. Cada cápsula está inclinada en un

ángulo de 45°, conectada a los paneles de metal del suelo con cables de cobre gruesos y recubierta por un fino residuo viscoso.

**Ilícidos.** Cuatro **azotamientos** que portan láminas oscuras de metal que recuerdan a portapapeles están inspeccionando las psicovainas, nueve de las cuales contienen a humanoides inconscientes.

Los azotamientos tienen la tarea de asegurarse de que el equipo de esta cámara funcione correctamente. Intentan aturdir a los intrusos y atraparlos dentro de cápsulas vacías (mira “Psicovainas” a continuación). Sus “portapapeles” son láminas finas de metal con una escritura similar al braille (qualith) grabada en relieve. Los ilícidos usan los tentáculos para interpretar la escritura, que proporciona esquemas técnicos de las cápsulas. Un conjuro de *entender idiomas* o algún otro efecto mágico similar revela la misma información, permitiendo a los aventureros discernir qué son las psicovainas y cómo desactivarlas.

### PSICOVAINAS

Una psicovaina es un dispositivo mágico que conecta la mente de un humanoide inconsciente a la mente del ulitharid de la zona 12g. Los residuos psíquicos que cubren cada cápsula son un subproducto de esta conexión. Se trata de sustancias pegajosas y de olor desagradable, pero inofensivas. Se disuelven después de unas horas.

Cualquier criatura que entre en el cilindro de bronce de una psicovaina deberá tener éxito en una tirada de salvación de Constitución CD 17 o caerá inconsciente, arrullado hacia ese estado por una relajante vibración psiónica que produce el ulitharid. Cualquiera que tenga éxito en la tirada deberá repetirla al final de cada uno de sus asaltos hasta que salga de la cápsula.

Mientras esté en una psicovaina, una criatura inconsciente se encontrará en una realidad simulada creada por el ulitharid (consulta la caja de texto de “Alterdeep”) y puede sobrevivir en este estado durante el resto de su vida natural, ya que su mente y su cuerpo son alimentados por la energía psíquica de la cápsula. Si la psicovaina se apaga o se saca a la criatura inconsciente de su interior, esta última puede repetir la tirada de salvación de Constitución CD 17 al final de cada uno de sus asaltos, despertando si tiene éxito. La criatura también vuelve en sí en el caso de que reciba daño en el mundo real, pero no si sufre daño en la simulación de Waterdeep.

Una psicovaina se apagará si queda inutilizada o destruida. Para inutilizar una de estas cápsulas, una criatura debe desconectar tres de los ocho cables de cobre que la conectan a los paneles de metal en el suelo. Los blocs de notas esquemáticos de los azotamientos señalan cuáles son los que han de desconectarse en cada psicovaina (la combinación de cables varía de una a otra). Si estos se arrancan al azar, tira un d8 tres veces (vuelve a tirar los resultados duplicados) para determinar qué tres cables apagan esa cápsula en particular. Después, tira un d8 por cada cable arrancado para ver si es uno de los correctos. Desconectar un cable incorrecto activa una sobrecarga mágica que tiene como objetivo a todas las criaturas situadas a 5 pies o menos de la psicovaina, excepto la que se encuentra en el interior. Cada objetivo deberá hacer una tirada de salvación de Sabiduría CD 17. Sufrirá 22 (4d10) de daño psíquico si la falla, o la mitad del daño si la supera. La sobrecarga mágica de una de estas cápsulas no tiene efecto sobre las demás.

Todas las psicovainas se apagarán si el ulitharid muere o deja el trono de cristal de la zona 12g. Cada cápsula es un objeto Grande con CA 15, 50 puntos de golpe e inmunidad



## ALTERDEEP

Las criaturas inconscientes que estén en el interior de las psicovainas experimentan el equivalente a un sueño compartido, ya que aparecen con todas las posesiones que llevasen en Waterdeep; o más bien en una versión alternativa de la Ciudad de los Esplendores creada por Extremiton.

A través de un extenso contacto telepático con los agundinos, el ulitharid ha dado forma a una simulación realista de la Ciudad de los Esplendores que se refina constantemente para conseguir una mayor autenticidad. Dentro de "Alterdeep", el ulitharid utiliza varios personajes y observa en silencio cómo las criaturas que son proyectadas en el entorno por las psicovainas interactúan entre sí y con las criaturas y objetos falsos que las rodean.

Alterdeep se ve, oye, huele y siente como si fuese Waterdeep. Sin embargo, la exposición prolongada a este mundo alternativo aumenta la posibilidad de detectar un defecto que delate su verdadera naturaleza. Aunque Extremiton ha creado un impresionante facsímil, los aventureros que se vean arrastrados al entorno notan ligeras discrepancias en la forma en que actúan los PNJ familiares o reparan en detalles menores que el ulitharid ha entendido mal o no puede duplicar razonablemente: pequeños cambios en la decoración, libros que están en blanco entre las cubiertas, un vino élfico de mal sabor, enanos que no pueden hablar enano, y así sucesivamente.

Tan pronto como un personaje se encuentra con tal discrepancia, el ulitharid también es consciente de esto, ya que sus mentes están unidas. Cuando se enfrenta a un error, Extremiton toma medidas para corregirlo o intenta evitar que se fijen en él. Por ejemplo, como no sabe enano lo suficientemente bien como para hacer que los residentes de Alterdeep lo hablen con fluidez, podría eliminar sutilmente a todos los personajes conocidos que hablen dicha lengua de la simulación hasta que su familiaridad con ese idioma mejore significativamente.

**El Portal Bostezante.** La ubicación más precisa y completa de Alterdeep es el Portal Bostezante. Extremiton está particularmente fascinado con el establecimiento, su propietario y la clientela. La mayoría de los recién llegados a la simulación se despiertan aquí y el ulitharid intenta crear suficientes situaciones interesantes en la taberna para mantener a su audiencia

cautiva ocupada. Extremiton aparece en el Portal Bostezante como su rudo propietario, Durnan, aunque también puede habitar en otros PNJ falsos. El ulitharid ha centrado la mayor parte de su atención en el Portal Bostezante porque esa ubicación se localiza en la parte superior de la entrada a Undermountain y es un hervidero de interacción humanoide.

**Daño, muerte y curación.** Las criaturas pueden ser heridas, curadas y asesinadas en la simulación, al igual que en el mundo real, y cuando los puntos de golpe de un personaje se vean reducidos a 0 hará tiradas de salvación como es habitual.

Cualquier criatura que se una a Alterdeep entrando en un psicovaina y muera en la simulación también fallecerá de verdad debido a la conmoción, como si hubiera recibido suficiente daño psíquico para matarla al instante. Las criaturas inmunes al daño psíquico no pueden ser asesinadas por este tipo de sistema de descarga y se estabilizan automáticamente dentro de la simulación.

**Abandonar Alterdeep.** Si los personajes que se encuentren en la simulación intentan escapar de los límites de la ciudad de Alterdeep, Extremiton creará situaciones para disuadirlos: mal tiempo, un bloqueo en toda la urbe, un festival... lo que sea necesario. El ulitharid no ha investigado las zonas periféricas de Waterdeep. En consecuencia, no hay nada más que niebla espesa más allá de las puertas de la ciudad. Lo mismo vale para la versión de Undermountain de Alterdeep; aquellos que desciendan el pozo de la posada del Portal Bostezante se ven envueltos en niebla sin ningún sitio al que ir salvo retroceder. Extremiton, con la apariencia de Durnan, desalienta la exploración de Undermountain afirmando que el Mago Loco la ha sellado mágicamente.

Los personajes que son llevados a la simulación podrán escapar solo si el ulitharid lo permite o si se apagan sus psicovainas. Extremiton podría eliminar a uno o más de ellos de Alterdeep si los encuentra demasiado alborotadores, en cuyo caso se los saca de sus psicovainas y se los encierra en la zona 10 hasta que sirvan de alimento al neotélido en la zona 8. Asimismo, los aventureros podrán tratar de formar una alianza con el ulitharid. Extremiton podría liberarlos si, a cambio, prometen destruir a los githyankis que amenazan a la colonia de azotamientos. Puedes interpretar estas interacciones o hacer que los personajes realicen pruebas de característica para convencer al ulitharid para que los deje volver al mundo real.

al daño psíquico y de veneno. Una criatura que se encuentre dentro de una psicovaina tiene cobertura total contra ataques que se originen en el exterior de esta.

## HUMANOIDES INCONSCIENTES

Ocho de los humanoides que se encuentran en las psicovainas son **plebeyos** de diversas razas, alineamientos y etnias. Sus nombres son Daundarak Steelfist (enano escudo LB), Jarana Hammerstone (enana escudo LB), Falain Tlandrue (elfa lunar CB), Merrily Shadowstep (mediana piesligeros NB), Jagtar Uythrapp (humano mulano LB), Lamento (tiefling N), Stormal Voss (humano illuskano LM) y Lander Hellwind (humano illuskano CB). Todos fueron secuestrados en Waterdeep. Aplica los atributos raciales según sea necesario y recuerda que los enanos, elfos y tieflings tienen visión en la oscuridad.

El noveno humanoide es Selphorn Amcathra (humano **noble** tethyriano NM). Residente de la urbe de Amphail, le secuestraron después de asistir al funeral de un primo en Waterdeep. Selphorn promete una recompensa de 500 po por llevarle a salvo a la Ciudad de los Esplendores y cumple su promesa, pero pone su propio interés por encima de todas las demás preocupaciones. Los aventureros originarios de Waterdeep sabrán que la casa Amcathra es una de las familias nobles más ricas de Waterdeep.

## 15. PSICOVAINA NEXUS II

Esta habitación es idéntica a la zona 14, con estas modificaciones:

- La sala contiene veinte psicovainas vacías en varias etapas de finalización (la mitad están completamente montadas y son funcionales).
- Tres **azotamientos** están ocupados montando una de las psicovainas.

## 16. LOS ANTIGUOS SALONES ENANOS

Las puertas de esta zona están hechas de piedra y selladas con las cerraduras qualith (consulta "Cerraduras de puertas qualith", en la página 222). A menos que se mantengan abiertas, estas se cierran y bloquean automáticamente. Los techos de las estancias alcanzan los 20 pies de altura, con pasillos de 10 pies de altura y puertas que los conectan.

### 16A. PUESTO DE GUARDIA NORTE

**Scaladars.** Dos scaladars modificados guardan el salón.

A continuación, se describen con más detalle.

**Mobiliario.** El agua se filtra por el pasillo a través de las grietas existentes en el techo abovedado de 20 pies de altura, derramándose sobre una mesa de piedra de 40 pies de largo rodeada de sillas de piedra tan grandes como tronos.



**Vajilla.** Los nichos poco profundos situados en las paredes albergan platos y jaras de piedra. Parte de la vajilla tiene pegotes de un limo gris comestible. Los azotamientos usan estos platos para llevar comida a los prisioneros en la zona 10.

**Muro de fuerza.** El camino cubierto de escombros que conduce a la zona 8a está bloqueado por un muro de fuerza invisible que se genera desde la zona 16c.

Los ilícidos consiguieron hacerse con el control de dos **scaladars** (mira el apéndice A) y les implantaron cerebros duergars, otorgando a cada autómatas una Inteligencia de 11 y la capacidad de entender (pero no hablar) enano e infracomún. Cada cerebro está en una esfera de cristal incrustada en la cabeza del scaladar. Estos autómatas obedecen las órdenes de los azotamientos y atacarán a cualquier criatura que no sean los ilícidos o sus esclavos. Los anillos de Trobriand ya no tienen ningún efecto sobre estos scaladars.

## 16B. PUESTO DE GUARDIA SUR

Esta sala irregular de 20 pies de altura está en la parte superior de un túnel inclinado que desciende durante cientos de pies hasta el nivel 18. Hay ocho **duergars** en una estancia por lo demás vacía. Si ven que se aproxima una luz, se volverán invisibles y se agrandarán para luego emboscar a cualquiera que entre en la habitación. Los ilícidos les han quebrado las mentes y pelean hasta la muerte.

## 16C. GENERADOR DE FUERZA PSIÓNICA

**Pedestal.** En medio de esta cámara, dos **azotamientos** sujetan la parte superior de un pedestal de cristal de tres caras y 4 pies de alto con un diamante del tamaño de un puño flotando a 1 pie sobre este.

**Yunques.** Apilados contra las paredes, hay un montón de yunques de hierro oxidado forjados y abandonados hace mucho tiempo por los enanos de Melairkyn. Cada uno pesa 500 libras.

El pedestal de cristal con el diamante que levita es un generador de fuerza psiónica, un dispositivo mágico que permite a los ilícidos crear y sostener las paredes del muro de fuerza que cierra la zona 8. Los azotamientos proporcionan la energía mental que alimenta al generador. Si se ataca a la pareja de ilícidos, uno mantiene el contacto con el pedestal de cristal mientras el otro lo defiende.

El diamante no flota si se retira de su lugar sobre el pedestal. Una criatura que se encuentre al alcance de la joya puede usar una acción para cogerla. Sin el diamante, el generador se apaga y desaparecen los muros de fuerza de la zona 8. El dispositivo no puede funcionar sin el diamante (u otro del mismo o mayor valor). Los muros de fuerza también se disiparán si se aparta a los azotamientos del pedestal, aunque las barreras reaparecerán si se restablece el contacto, siempre que el diamante siga flotando en su sitio. En el caso de que los muros desaparezcan, el neotélido en la zona 8 se escapará en busca de una presa, matando y comiéndose a cualquier criatura que encuentre.

El pedestal de cristal está empotrado en el suelo y no se puede derribar, pero puede destruirse haciendo que el generador sea irreparable. Se trata de un objeto Pequeño con CA 13, 20 puntos de golpe e inmunidad al daño psíquico y de veneno.

**Tesoro.** El diamante tiene un valor de 5.000 po.

## 17. PUENTE RUINOSO

Sobre este punto del río se sitúa un puente de piedra que se desmorona. Únicamente puede soportar 200 libras a la vez, de modo que cualquier peso adicional hará que colapse. Una criatura que esté en el puente cuando este se derrumbe puede saltar hacia uno de los extremos y salvar la caída superando una tirada de salvación de Destreza CD 15. Si la falla, cae al río y podría ser arrastrada (mira "Río subterráneo", en la página 227).

## 18. MOHO GRIS

Las paredes de esta sala están manchadas con un moho gris y viscoso, parte del cual se ha raspado. Debajo del hongo se localizan bajorrelieves de enanos talando grandes setas.

El moho que crece aquí es comestible y nutritivo pero no sabroso. Los azotamientos se lo dan de comer a sus prisioneros. Una taza pequeña del hongo es nutricionalmente equivalente a las raciones de todo un día.

## 19. ZONA SIN VIGILANCIA

Ni los azotamientos ni sus esclavos vienen aquí.

### 19A. EL RUGIDO DEL RÍO

Las criaturas que se encuentren en esta habitación parcialmente colapsada de 10 pies de altura tendrán desventaja en las pruebas de Sabiduría (Percepción) que se basen en el oído debido al fuerte rugido del cercano río subterráneo.

### 19B. CUEVA SEGURA EN LA RIBERA

Esta cámara de 10 pies de alto toscamente tallada está sembrada de escombros. La orilla es rocosa y está cubierta de tierra suelta.

## 20. RAMALES DEL RÍO

El río (mira "Río subterráneo", en la página 227) alcanza una profundidad de 20 pies en este punto, donde se divide en tres direcciones. Una criatura que sea arrastrada por la fuerte corriente del curso fluvial irá en una dirección aleatoria determinada al tirar un d6. Si sale un 1, es arrastrada a la zona 12a. Con un 2, es llevada a la 12b. Con cualquier otro resultado, la criatura es conducida a la zona 12c.

## CONCLUSIÓN

Si se le libera de su confinamiento, el neotélido deambula por Marprofunda y devora a cualquier criatura que se cruce en su camino. Los aventureros podrían intentar atraerlo a otro nivel de Undermountain, donde podría causar aún más estragos. En el caso de que el gusano gigante se convierta en una gran molestia, Halaster se tomará con filosofía si destruirlo o contenerlo.

Matar a Extremiton completa una misión (consulta "Desenmascarar al espía telepático", en la página 10). Privados de su líder, los ilícidos supervivientes desaparecerán por otros rincones de Undermountain o volverán al Underdark. Al irse los azotamientos, los githyankis avanzarán para asegurar el nivel recurriendo a refuerzos del nivel 16. Eso suponiendo que quede algún githyanki, claro. En cambio, si los githyankis fueron aniquilados y se deja vivir a Extremiton, con el tiempo este último se convertirá en un cerebro anciano, que atraerá a más ilícidos a la colonia. Además, los azotamientos seguirán capturando a habitantes de Waterdeep para su simulación de Alterdeep, que crece más intrincada y llena de matices cada día.





## NIVEL 18: CONDENA DE VANRAK

**L**A CONDENA DE VANRAK ESTÁ DISEÑADA PARA cuatro personajes de nivel 15. Los aventureros que derroten a los monstruos en este nivel deberían ganar suficientes PX para subir a la mitad del nivel 16. El lugar lleva el nombre de Vanrak Moonstar, un noble agundino que se convirtió a la fe de Shar (diosa de la oscuridad y la pérdida), descendió a Undermountain y se transformó en un caballero de la muerte. Para entender lo que está sucediendo en este nivel y por qué, uno necesita conocer el destino que sufrió lord Moonstar.

### EL OSCURO DESTINO DE LORD VANRAK MOONSTAR

Los adeptos de Shar han estado activos a la sombra del monte Waterdeep desde una desastrosa expedición a las Selvas Negras dirigida en el Año del Amanecer Oscuro (1104 CV) por lord Vanrak Moonstar, un carismático y extrovertido espadachín. Vanrak no era más que una pálida sombra de su antiguo ser cuando regresó. Unos pocos días después su padre, lord Andvarran Moonstar, el patriarca de la familia, murió de una extraña enfermedad debilitante que no podía tratarse con magia curativa.

Al asumir el liderazgo de la casa Moonstar, Vanrak rompió públicamente con el templo de Selúne (diosa de la luna), a la que culpó de la muerte prematura de su progenitor. Consumido por la amargura, el Explorador Oscuro, como Vanrak llegó a ser conocido, secretamente abrazó a la hermana de Selúne: Shar, la señora de la pérdida.

En el Año de la Luna Aulladora (1130 CV), la casa Moonstar sufría un cisma. Los miembros de la familia que

todavía veneraban a Selúne se pusieron del lado de la hermana de Vanrak, lady Alathene, y el sacerdocio de Selúne. Mientras tanto, lord Vanrak y sus seguidores extendieron su influencia oscura sobre gran parte del puerto de la ciudad con la ayuda de un pequeño ejército de mercenarios apoyado por los seguidores de Shar.

Lady Alathene apareció en una audiencia pública y pidió a los lores de Waterdeep que despojasen a su hermano de su título y le desterrasen de la urbe. También presentó pruebas de los numerosos crímenes de Vanrak, incluyendo esclavitud, incendio, robo y asesinato. Los lores ordenaron la captura inmediata del explorador oscuro, pero cuando los Vigilantes de la Ciudad abrieron las puertas de la villa, Vanrak y sus seguidores ya habían huido a través de un portal secreto hacia Undermountain. Él y sus adeptos permanecieron allí hasta que, en el Año de la Máscara Oscura (1171 CV), conquistaron el nivel de Undermountain que llegó a ser conocido como la Condena de Vanrak.

Operando desde su nueva base, Vanrak extendió su influencia por gran parte de Undermountain e incluso periódicamente enviaba equipos de élite para luchar contra los seguidores de Selúne en la ciudad de la superficie. Alcanzó su éxito más espectacular en el Año de la Tumba (1182 CV), cuando sus seguidores se infiltraron en la Gran Casa de las Estrellas a través de sus bodegas, masacrando a la mayoría de los moradores antes de que pudieran dar la voz de alarma, envolvieron el templo en fuego negro y lo quemaron hasta los cimientos. Los invasores también obtuvieron suficiente tesoro de las cámaras del templo para financiar la búsqueda personal de la inmortalidad de lord Vanrak. En unos pocos años, el Explorador Oscuro se había convertido en un caballero de la muerte.



Los lores de Waterdeep no le facilitaron las cosas a Vanrak Moonstar en los años siguientes. Contrataron a oleadas de aventureros para que descendiesen a Undermountain y llevaran a lord Vanrak y sus los suyos ante la justicia. Aunque ninguno de ellos tuvo éxito, golpearon al ejército de Vanrak hasta el punto de que ya no pudiese amenazar a la ciudad.

Halaster Blackcloak agravó los problemas de Vanrak al instar a otros habitantes de Undermountain a invadir la Condena de Vanrak de vez en cuando. En un movimiento desesperado, los pocos sacerdotes de Shar que quedaban realizaron rituales para aprovechar la desesperación del dragón sombrío que era montura de Vanrak, Umbraxakar, y usarlo para transportar a la Condena de Vanrak hasta el Shadowfell. Al final, el poder mágico de Halaster sobre Undermountain demostró ser demasiado fuerte para poder vencerse. Sin embargo, una pequeña sección de la Condena de Vanrak entró en el Plano de la Sombra y se acomodó allí.

Enfrentado ante su fracaso, Vanrak llegó a creer que Shar le había engañado y había orquestado su caída solo para fastidiar a su némesis, Selûne. El noble había perdido su familia, su título y la mayor parte de su ejército y, además, corría el peligro de perder el control sobre su dominio. En el Año de las Sombras Silenciosas (1436 CV), renunció a su fe en Shar y suplicó el perdón de Selûne por la destrucción de su templo y seguidores. En un desesperado acto de redención, el caballero de la muerte destruyó su forma de muerto viviente con una *espada solar*. Una vampira clériga de Shar llamada Keresta Delvingstone ha gobernado la Condena de Vanrak desde entonces.

Con la sombra de Vanrak borrosa en la memoria, la casa Moonstar ha prosperado. La familia agundina está supervisada en la actualidad por la anteriormente sagaz pero ahora senil lady Wylynd Moonstar, una venerable noble humana quien, según la última estimación, ha superado la edad de un siglo. Aunque no tiene hijos propios, Wylynd está rodeada de parientes lejanos, incluyendo a un espabilado sobrino nieto semidrow llamado Helion Moonstar, al cual ha escogido como su heredero. Los intereses comerciales de la familia se basan en la cartografía y la exploración y, además, se sabe que Wylynd financia expediciones a Undermountain de vez en cuando por razones que prefiere guardarse.

## ¿QUÉ HABITA AQUÍ?

Este nivel está controlado por sirvientes de Shar y criaturas de la sombra.

### KERESTA DELVINGSTONE

Keresta Delvingstone creció en las calles de Waterdeep y no es ajena a las dificultades. Con la esperanza de conseguir una vida mejor, se convirtió en una aventurera y buscó fama y fortuna en Undermountain. Keresta encontró su fin en la guarida de un vampiro y se convirtió en una engendro vampírico bajo su mando.

Después de que Vanrak destruyese al vampiro y conquistase su guarida, tomó a Keresta bajo su protección. Consumida por la oscuridad y pérdida, la mujer fue atraída hacia Shar como una polilla a una llama y se alzó para convertirse en una vampira clériga de la diosa malvada. Ahora dirige el corrupto culto a Shar en la Condena de Vanrak y tiene la intención de enviar al grupo en misión para destruir las Espiras de la Mañana, el templo de Lathander (dios del nacimiento y la renovación) en Waterdeep. También busca la ruina de la Casa de la Luna, el templo de Selûne en la Ciudad de los Esplendores, pues culpa a la diosa de la destrucción de Vanrak Moonstar.

Keresta es una **vampira**, con los siguientes cambios:

- Convoca a **ciempiés gigantes** en lugar de lobos.
- Posee el atributo Lanzamiento de Conjuros que se describe a continuación.

**Lanzamiento de Conjuros.** Keresta es una lanzadora de conjuros de nivel 9. Su aptitud mágica es Sabiduría (salvación de conjuros CD 15, +7 a impactar con ataques de conjuro). Tiene preparados los siguientes conjuros de clérigo:

Trucos (a voluntad): *guía, reparar, resistencia, taumaturgia*

Nivel 1 (4 espacios): *infligir heridas, orden imperiosa, perdición, rayo nauseabundo*

Nivel 2 (3 espacios): *arma espiritual, rayo debilitador, sordera/ceguera*

Nivel 3 (3 espacios): *animar a los muertos, disipar magia, espíritus guardianes, imponer maldición*

Nivel 4 (3 espacios): *adivinación, guarda contra la muerte, marchitar*

Nivel 5 (1 espacio): *caparazón antivida, ola destructora*

### EFFECTOS REGIONALES

La Condena de Vanrak es la guarida de Keresta, lo que provoca los siguientes efectos regionales:

- La niebla se desliza en zonas de luz tenue o de oscuridad. Desaparece cuando se acerca la luz, pero reaparece cuando esta se va. Una bruma flota permanente en algunas zonas sin importar la luz, como se señala en las descripciones de dichos lugares.
- Las ratas y los murciélagos son abundantes. En las zonas donde no se mencionan específicamente, los excrementos y el guano traicionan su presencia y se les puede escuchar constantemente escabullirse y chillar en la oscuridad, a lo lejos.

Si se destruye a Keresta, la niebla se dispersa y las ratas y murciélagos mueren gradualmente hasta que solo quedan unos pocos dispersos.

### UMBRAXAKAR

El dragón sombrío Umbraxakar solía ser un dragón de bronce legal bueno llamado Glyster. Aficionado a asumir forma humana, era amigo y compañero de Vanrak Moonstar, permaneciendo al lado del noble incluso después de que este cayera en desgracia. Glyster intentó apartar a Vanrak de la adoración de Shar, en vano, lo que le llevó a hundirse en la desesperación. En este triste estado, permitió que los sacerdotes de Shar lo transformaran en un dragón sombrío para servir mejor a Vanrak en las batallas venideras. A partir de entonces, Glyster fue conocido como Umbraxakar (“nacido de la sombra” en dracónico).

El caballero de la muerte y el dragón sombrío lucharon codo con codo durante muchos años, expandiendo su dominio y luego defendiéndolo contra los aventureros y otros invasores. En ese momento, Umbraxakar había dejado de preocuparse por todo lo que no fuese su amistad con Vanrak. Su relación terminó cuando el noble se destruyó a sí mismo con una *espada solar*, dejando a Umbraxakar y los restos del culto impío de Shar para que se valiesen por sí mismos.

### VISIONES DE UMBRAXAKAR

Mientras los aventureros exploran las zonas de la Condena de Vanrak, tienen visiones mágicas de cosas terribles que el dragón experimentó hace mucho tiempo. Estas imágenes, consecuencia de la desesperación de Umbraxakar, proporcionan pistas que pueden ayudar a liberar al dragón de su oscura maldición. Un personaje no experimenta tales visiones si se encuentra dentro de un campo antimagia o bajo la protección de un conjuro de *disipar el bien y el mal*.



Los aventureros también encontrarán proyecciones mágicas de Umbraxakar. Estas imágenes sombrías toman la forma de nubes inofensivas con forma de dragón de niebla negra. Si se elige como objetivo a una proyección con un conjuro de *disipar magia* o se toca con un campo antimagia, esta se destruye instantáneamente. De lo contrario no puede dañarse.

## CULTO DE SHAR

El culto de Shar en la Condena de Vanrak consiste principalmente en engendros vampíricos bajo el mando de Keresta Delvingstone. Los sectarios vivos también llegan hasta aquí de vez en cuando, guiados a través de Undermountain por la oscura gracia de la propia diosa de la pérdida. Keresta convierte a los acólitos más prometedores en engendros vampíricos. Los que se consideran indignos de la bendición de Shar nutren a Keresta y a sus seguidores con su sangre y después Umbraxakar devora los cadáveres desangrados.

Los sectarios son humanos neutrales malvados que visten túnicas grises polvorientas sobre sus armaduras. Estos ropajes llevan el símbolo de Shar: un círculo negro con un borde en púrpura oscuro.

## HACIA EL SHADOWFELL

Las zonas entre la 19 y la 33 de la Condena de Vanrak se encuentran dentro del Shadowfell y permanecerán allí mientras Umbraxakar esté vivo. En estas localizaciones, la luz brillante se reduce a luz tenue y la tenue a oscuridad. Además, todo color ha desaparecido de estos espacios y hay un hedor mortal en el aire. Las paredes están severamente agrietadas, las baldosas han cedido y están rotas en muchos lugares y los techos han comenzado a caer como si no fuesen a permanecer en su lugar mucho más.

Las zonas dentro del Shadowfell ya no son parte de Undermountain y por lo tanto no están sujetas a sus restricciones mágicas (consulta “Alteraciones de la magia”, en la página 10).

La desesperación del dragón sombrío puede hacer que otros espacios de la Condena de Vanrak se deslicen dentro y fuera del Shadowfell a intervalos irregulares, a veces durante unos pocos segundos o minutos, a veces durante horas. Cualquier cambio queda a tu discreción y dura tanto como desees. Cuando una zona se desliza en el Shadowfell, todos los colores y luces dentro de la zona se apagan, como se describió anteriormente.

## LA DESESPERACIÓN DEL SHADOWFELL

Los personajes que permanezcan en el Shadowfell podrían caer en la desesperación (véase “Regla opcional: desesperación del Shadowfell” en el capítulo 2 del *Dungeon Master’s Guide*).

## EXPLORAR ESTE NIVEL

Todas las localizaciones descritas de este nivel están marcadas en el mapa 18. Las zonas de la Condena de Vanrak que han entrado en el Shadowfell tienen sombras más oscuras a su alrededor en el mapa.

### 1. ENTRADA

Los aventureros que descienden por el túnel del nivel 17 llegan a una serie de túneles toscamente labrados que se abren a un pasillo de 10 pies de altura de suave piedra trabajada.

## 2. VACÍO POLVORIENTO

Esta sala y los corredores que la conectan tienen techos de 10 pies de altura y suelos cubiertos de polvo.

## 3. ESTATUA DE SHAR

**Niebla.** La habitación está ligeramente oscurecida por la niebla.

**Estatua.** En la esquina este se sitúa una escultura de mármol negro de una mujer encapuchada blandiendo dos dagas. Tres esqueletos humanos llenos de polvo yacen a los pies de la estatua.

**Figura con túnica.** Arrodillada ante la escultura hay una figura humanoide con una túnica púrpura y negra.

Esta última es una túnica vacía que se derrumba y queda como un simple montón en el suelo si se toca o es objetivo de un conjuro de *disipar magia*.

Los esqueletos que se encuentran a los pies de la estatua son los restos de aventureros muertos hace mucho colocados aquí como una advertencia de no molestar a la escultura de 7 pies de alto. Un personaje que tenga éxito en una prueba de Inteligencia (Religión) CD 15 puede determinar que la figura representa a Shar.

## 4. VIEJOS AMIGOS

**Niebla.** La cámara está ligeramente oscurecida por la niebla.

**Tapices.** Tapices destrozados que una vez representaron escenas costeras se hallan en montones cerca de las paredes. Alterar estos textiles hace que una humeante proyección inofensiva de Umbraxakar aparezca en medio de la estancia. Se apresura hacia los intrusos, con la esperanza de ahuyentarlos.

**Visión.** Cualquier personaje que se mueva hasta más allá de la mitad de la habitación experimenta una de las fugaces visiones del dragón sombrío.

### VISIÓN DEL DRAGÓN

En esta visión, el aventurero está de pie ante un noble encapuchado (lord Vanrak Moonstar) en un acantilado ventoso que domina el mar. El noble pide al personaje que se una a él en una peligrosa búsqueda en las Selvas Negras. Pone una mano en el hombro del aventurero y pregunta: “Somos los mejores amigos, Glyster, ¿verdad?”. Con esto, la visión termina.

## 5. EL REGALO DE UMBRAXAKAR

**Niebla.** La sala está ligeramente oscurecida por la niebla.

**Bajorrelieves.** Las paredes se han cubierto con tallas en bajorrelieve de esqueletos humanos desordenados.

**Visión.** Cualquier personaje que se mueva hasta más allá de la mitad de la cámara experimenta una de las fugaces visiones del dragón sombrío.

### VISIÓN DEL DRAGÓN

En esta visión, el aventurero está acampado en una selva con un apuesto noble (lord Vanrak Moonstar). El personaje da al caballero un anillo de coral pulido como símbolo de su amistad duradera. Al ponérselo en la mano, el noble sonríe y dice: “Atestraré este regalo para siempre”. Con esto, la visión termina.

**Tesoro.** El primer aventurero que reciba esta visión pisa un anillo en el suelo. Un examen detallado revela que es el de la visión del dragón: una banda de coral pulida que brilla con un arco iris de color. El anillo no es mágico y vale 250 po.



## 6. CUARTOS DE LOS SECTARIOS

**Mobiliario.** Seis literas vacías de madera se alinean en las paredes norte y este. Entre ellas se ubican estantes de piedra llenos de raciones, toneles de agua, vajilla de madera y utensilios de acero.

**Arco.** Incrustado en la pared sur se localiza un arco de piedra, con sus caras talladas con la forma de elfos con poca ropa (un hombre y una mujer) y los dedos en sus labios en una señal de silencio.

**Puerta secreta.** Hay una puerta oculta en la pared occidental que conduce a la zona 5.

### PORTAL DE ARCO AL NIVEL 6

El arco de piedra es uno de los portales mágicos de Halaster (mira “Portales”, en la página 12). Sus reglas son las siguientes:

- Si se lanza un conjuro de *silencio* y el arco entra dentro del área de efecto del conjuro, el portal se abre durante 1 minuto.
- Los aventureros deberán ser de nivel 9 o superior para pasar (consulta “Jhesiyra Kestellharp”, en la página 10). La primera criatura en atravesarlo activa una runa antigua (mira “Runas antiguas”, en la página 12).
- Cualquier criatura que cruce el portal aparece en la zona 47a del nivel 6, en el espacio desocupado más cercano al portal idéntico ubicado allí.

## 7. SALAS DE CULTO

Los sectarios se reúnen en esta zona para adorar a Shar y sufrir las pruebas de devoción de Keresta.

### 7A. RATAS QUE SE ARRASTRAN

Los personajes escuchan voces humanas cantando mientras se acercan a esta habitación, que contiene lo siguiente:

**Llamas púrpuras.** Las paredes están revestidas con oxidados candeleros de hierro, cada uno con una antorcha recubierta de cera negra que arde con una llama púrpura.

**Ritual del culto.** Seis **sectarios** humanos de Shar se arrodillan en ásperas esteras situadas en el centro de esta zona y entonan cánticos en tonos bajos. Un **sectario fanático** humano cubierto por un **enjambre de ratas** está en pie en silencio entre ellos.

Los sectarios arrodillados se llaman Caradoc, Feldar, Hong, Khafra, Serenade y Xandeval. Están cantando los siguientes versos una y otra vez en común: “La oscuridad extingue el sol. La oscuridad engulle la luna. No somos nada más que la noche”.

Keresta Delvingstone está utilizando el enjambre de ratas para poner a prueba al sectario fanático, que se llama Jian. Para pasar la prueba, este debe permitir a las alimañas arrastrarse por su cuerpo sin temor o queja o lo devorarán. Solo al superarla, Jian cumplirá los requisitos para convertirse en uno de los engendros vampíricos de Keresta.

La llegada de intrusos da pie a los sectarios a tomar las armas y atacar. Jian, sin embargo, no hace nada mientras las ratas pululan sobre él. En el caso de que este último reciba daño, entra en pánico y es rápidamente devorado por las alimañas. Si el enjambre pierde más de la mitad de sus puntos de golpe, se dispersa y huye.

### 7B. PREPARACIÓN DEL RITUAL

**Mesa.** En medio de la estancia se encuentra una mesa de caballete de madera con un pequeño montón de tesoro, junto con botellas de aceite y velas parpadeantes.

**Sectarios.** Dos humanos **sectarios** de Shar están ungiendo las preciosas baratijas con aceite.

Los miembros del culto se llaman Elthimar y Zelaya. Están preparando cuidadosamente los objetos que han sido arrancados del tesoro de Umbraxakar, elementos que se utilizarán en los rituales para atar los recuerdos del dragón sombrío a zonas específicas de la Condena de Vanrak.

**Tesoro.** Entre los objetos en la mesa se incluyen tres cuencos de plata (25 po cada uno), dos dagas ceremoniales con hojas onduladas de obsidiana (75 po cada una), una figurita de coral de una sirena sujetando una perla rosa (250 po), un arpa tallada de madera exótica con incrustaciones de marfil y gemas de circonita (750 po) y una máscara de dragón de cristal (2.500 po).

### 7C. SALA DE ALIMENTACIÓN

Los sectarios indignos de convertirse en engendros vampíricos son traídos hasta aquí para nutrir a la prole de Keresta.

**Banquete de los vampiros.** Un humano muerto yace desnudo en un diván situado en el centro de la habitación, su túnica púrpura y negra desechada cubre una mesita cercana. Dos **engendros vampíricos** se ciernen sobre el cuerpo, uno sorbiendo ferozmente la muñeca del cadáver, mientras que la otra hunde sus colmillos en el muslo del muerto.

**Llamas púrpuras.** Las paredes están revestidas con oxidados hacheros de hierro, cada uno con una antorcha recubierta de cera negra que arde con una llama púrpura. Entre los hacheros se encuentran elegantes sillas de madera con cojines rojos en los asientos y respaldos.

**Puerta secreta.** Hay una puerta oculta en la pared occidental que conduce a la zona 8.

Los engendros vampíricos, que se llaman Angelica y Yaveros, sisean a los intrusos y exigen que se marchen, atacando a aquellos que desobedecen. Un examen minucioso del sectario fallecido no revela signos de una lucha, lo que sugiere que no ofreció resistencia mientras moría desangrado.

## 8. EL DESCANSO DE SCINTILMORN

**Niebla.** La cámara está ligeramente oscurecida por la niebla.

**Visión y empuñadura.** Cualquier personaje que se mueva hasta más allá de la mitad de la estancia experimenta visiones fugaces del dragón sombrío y se da cuenta de la brillante empuñadura de una espada larga tirada en el suelo rodeada de niebla (mira “Tesoro” más abajo).

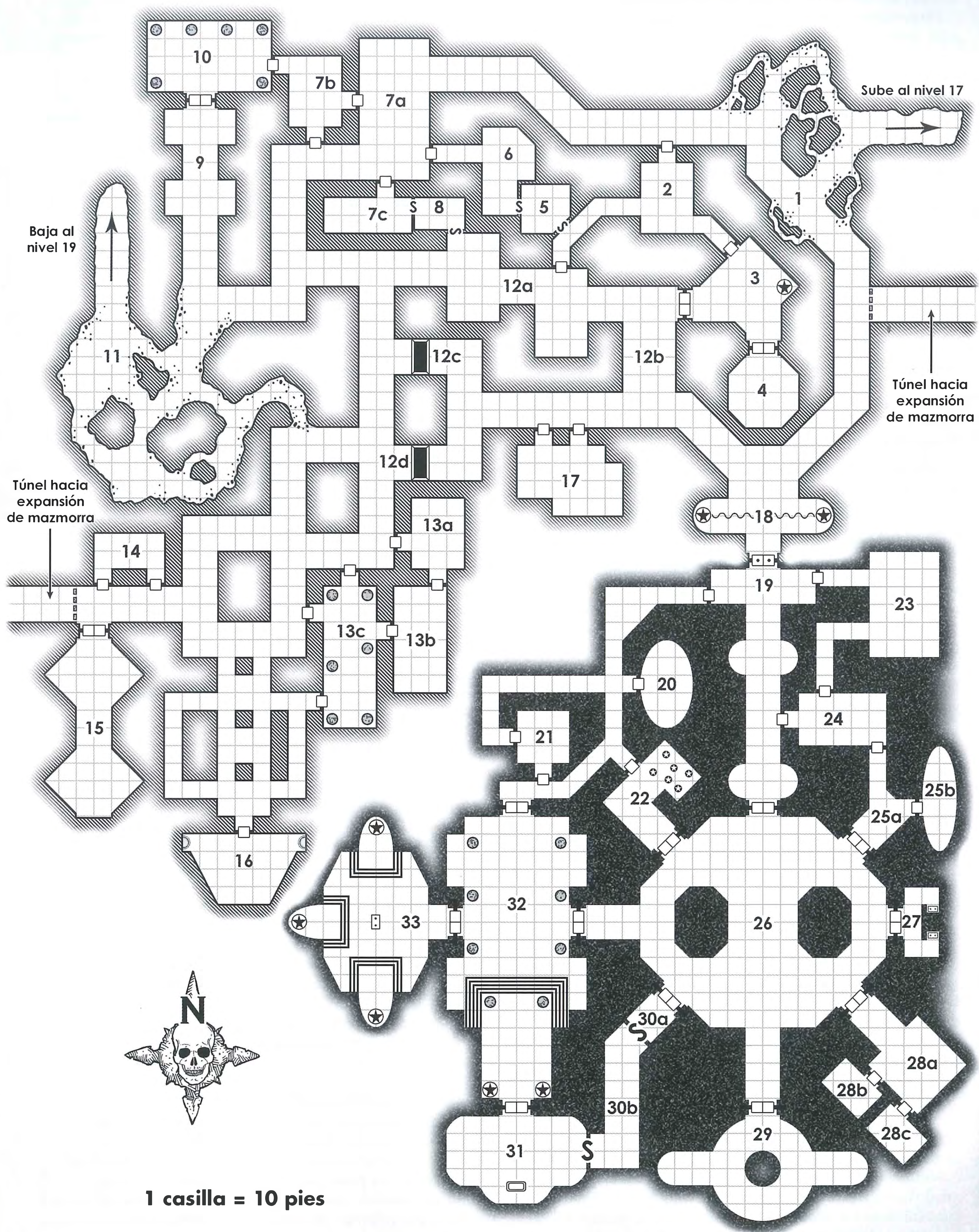
### VISIÓN DEL DRAGÓN

En esta visión, el aventurero se enfrenta a un hombre vestido con una camisa de malla de mithral (lord Vanrak Moonstar). Sus ojos rebosan de locura cuando apunta con una espada larga con una hoja radiante al personaje y grita: “¿Qué debemos temer de la oscuridad, tú y yo? Undermountain es adonde pertenecemos. Nos llama... ¿no puedes oírlo?”. Agitando la espada en el aire como un lunático, continúa: “¡Juntos vamos a ver el apellido Moonstar elevado a las cotas de gloria con las que mi padre nunca podría soñar! ¡Waterdeep se estremecerá al oírlo!”. Con esto, la visión termina.

### TESORO

La empuñadura del suelo está esculpida para parecerse a un dragón de bronce con las alas extendidas y la boca abierta. Este dispositivo es una *espada solar* que ha tenido muchos nombres durante años, incluyendo Ira de la Luz Solar y







Perdición de Shar. Un conjuro de *conocer las leyendas* revela su verdadero nombre (Scintilmorn) y su propósito original: destruir vampiros y otras criaturas de la noche.

**Proyección de Umbraxakar.** Si se recoge la empuñadura de la *espada solar*, se forma la humeante figura del dragón en el centro de la habitación (consulta “Visiones de Umbraxakar”, en la página 232). No puede abandonar la zona.

## 9. VIGILIA DE LAS SOMBRAS

**Puerta doble.** Talladas en la puerta doble hacia el norte hay dos figuras: un guerrero esquelético que sujeta la empuñadura de una espada sin hoja en la izquierda y un apuesto joven con alas de dragón en la derecha. Sobre la puerta se sitúa un disco de 3 pies de diámetro pintado de negro con un borde de metal púrpura (el símbolo de Shar).

**Sectarios y ratas.** Doce humanos **sectarios** de Shar están cantando en el exterior de las puertas. Alrededor de sus pies se mueven cuatro **enjambres de ratas**.

**Llamas púrpuras.** En las negras paredes de las cuatro amplias hornacinas se ubican candeleros de hierro oxidado, cada uno con una antorcha recubierta de cera negra que arde con una llama púrpura. Los muros de dichos espacios están agrietados y picados.

Las ratas atacan a las criaturas que no estén vestidas de sectarios de Shar. Estos últimos profieren cánticos para ayudar a canalizar el poder del ritual que tiene lugar en la zona 10 y tratan de matar a cualquiera que crean que no es un adorador de la diosa de la pérdida. Están cantando los siguientes versos una y otra vez en común: “La oscuridad extingue el sol. La oscuridad engulle la luna. La oscuridad reclama esta mazmorra y todo lo que habita dentro”.

Al saber que el ritual de la zona 10 no debe ser perturbado, los sectarios hacen todo lo posible para evitar que se abran las puertas de este lugar. Si los personajes entran por la puerta doble, los miembros del culto suponen que el ritual ya ha sido interrumpido y atacan de inmediato.

## 10. CÁMARA RITUAL

**Llamas púrpuras.** Las velas de cera negra colocadas en nichos a lo largo de las paredes de esta cámara de 20 pies de altura arden con una llama púrpura, llenando la estancia con luz tenue.

**Ritual del culto.** Seis **sectarios fanáticos** entonan cánticos al unísono. Cada uno está de pie junto a un pilar de piedra negra y se concentra en una nube de niebla que se agita, de 8 pies de diámetro, y que flota en el centro de la sala a 10 pies del suelo. Líneas de energía negra corren entre las columnas y la nube.

Los sectarios fanáticos se llaman Abberoch, Belora, Liana, Shanzo, Torfiana y Uzalyn. Están realizando un ritual diseñado para anclar uno de los recuerdos de Umbraxakar a esta habitación, lo que permitirá al dragón sombrío tirar más de la Condena de Vanrak hacia el Shadowfell. Están cantando los siguientes versos una y otra vez en común: “La oscuridad extingue el sol. La oscuridad engulle la luna. La oscuridad reclama esta mazmorra y todo lo que habita en ella”. Si se les ataca, siguen con el cántico mientras se defienden.

Matar a un fanático desactiva uno de los pilares, destruyendo la línea de energía que emana de él y debilitando el ritual. Cuando se acaba con las seis líneas de energía, la nube de niebla se desvanece.

Mientras al menos una columna esté activa, los personajes verán una imagen tenue en la nube: un dragón de bronce adulto rodeado de figuras con túnicas negras que llevan el símbolo sagrado de Shar y leen pergaminos. A medida que la gran criatura se retuerce de dolor, sus escamas bronceas comienzan a oscurecerse.

Las líneas de energía negra entre los pilares y la nube están a 10 pies sobre el suelo y se evitan con facilidad. Cualquier criatura que entre en contacto con una recibe 10 (3d6) de daño necrótico.

### ¡SORPRESA!

Cada vez que un sectario fanático muere, una **sombra asesina** (mira el apéndice A) se alza desde su cadáver y se une a la batalla, actuando en el mismo orden de iniciativa que el fanático del que “ha nacido”. La sombra asesina protege la sala a partir de ese momento.

### TESORO

Cada sectario fanático lleva un símbolo sagrado de obsidiana de Shar (25 po). El líder, Abberoch, también tiene una vara de plata con un extremo en forma de llave (70 po). Esta última abre la puerta doble de la zona 18.

## 11. TÚNELES Y CAVERNAS

Estos toscos corredores tienen siglos de antigüedad, pero no ofrecen pistas sobre su origen. Un túnel hacia el norte se inclina hacia abajo y finalmente conduce al nivel 19.

## 12. PASILLOS ILUMINADOS POR VELAS

Las paredes de estos pasillos y cámaras de 10 pies de altura están cubiertas de nichos poco profundos que cuentan con velas de cera negra que arden con una luz púrpura.

Si esto ha sido un camino de rosas para los personajes, Keresta podría enviar oleadas de **engendros vampíricos** para acecharlos mientras se abren paso a través de estos pasillos iluminados por velas. Estas criaturas atacan en grupos de 1d4 + 2 y evitan las trampas de las zonas 12c y 12d arrastrándose por las paredes.

### 12A. COLONIA DE MURCIÉLAGOS

Las paredes y los suelos desnudos de estas habitaciones conectadas están cubiertos con guano de murciélago y el techo de 10 pies de altura está hecho de piedra en bruto. Cuatro **enjambres de murciélagos** se reúnen aquí. Chillan en respuesta a los intrusos y huyen de la zona si se les molesta.

**Puerta secreta.** Hay una puerta oculta en la pared norte que conduce a la zona 8.

### 12B. BOCA MÁGICA

El primer aventurero que se mueva más allá del punto medio de esta zona activa un conjuro de *boca mágica* lanzado sobre el suelo, que dice en común, “¡Regresa ahora o abandona toda esperanza!”. La magia se reactivará después de 1 hora.

### 12C. POZO DE LA OSCURIDAD

Un pozo abierto de 20 pies de profundidad abarca el pasillo en esta localización. Está lleno de una impenetrable penumbra, similar a la creada por un conjuro de *oscuridad*. Un éxito con un conjuro de *disipar magia* lanzado sobre la oscuridad mágica acaba con ella, aunque reaparece pasada 1 hora. Aparte de dicha negrura, el foso no contiene nada.



## 12D. POZO DE HUESOS

Un pozo de 20 pies de profundidad abarca el pasillo en esta localización. Su fondo está lleno con los huesos de ratas que se cayeron y se alimentaron unas de otras hasta que todas murieron.

## 13. GUARIDA DEL VAMPIRO

El hedor de la muerte impregna estas cavernas inmundas.

### 13A. ENGENDROS LOCOS

Brek, un **engendro vampírico** que sucumbió a la desesperación y la locura después de haber perdido el favor de Keresta, está agachado en la esquina noreste del techo de esta habitación, por lo demás vacía, murmurando solo. Cree que los intrusos son producto de su imaginación hasta que atacan.

### 13B. ENGENDROS DESCANSANDO

El suelo de esta sala, repleta de muchos ataúdes de madera, es terreno difícil. Algunos de los féretros están intactos, mientras que otros se han caído a pedazos con el paso del tiempo. La mayoría están vacíos, pero tres de ellos albergan a **engendros vampíricos** descansando que se llaman Deviana, Ezra y Yuri. Los aventureros que tengan éxito en una prueba de Destreza (Sigilo) CD 15 pueden moverse por la estancia sin despertar a dichas criaturas. De lo contrario, los tres se despiertan y atacan.

**Tesoro.** Los personajes que busquen por los ataúdes encontrarán una vara de plata con un extremo con la forma de una llave (70 po). Esta abre la puerta doble de la zona 18.

### 13C. HABITACIÓN VACÍA

Seis pilares cubiertos de telarañas apuntalan el techo de 20 pies de altura de esta cámara, por lo demás vacía.

## 14. CERERÍA DEL TEMPLO

Las antorchas que se usan en toda la Condena de Vanrak están recubiertas con una cera negra que arde con una llama púrpura. Los sectarios de Shar conocen el proceso secreto para crear este material, que también emplean para fabricar sus velas.

Esta sala contiene todos los suministros y herramientas necesarios para producir velas de cera negra y antorchas, incluyendo frascos de aceite, crisoles de cerámica y moldes de madera para velas. Los suministros y herramientas están en mesas de madera espaciadas caprichosamente por la habitación.

## 15. EL TRONO DESTROZADO

**Techo.** La bóveda se eleva a una altura de 30 pies y está sujeta por arcos ornamentados de piedra que se desmoronan.

**Niebla.** La cámara está ligeramente oscurecida por la niebla.

**Visión y el trono destrozado.** Cualquier personaje que cruce el punto medio de la estancia experimenta una de las visiones fugaces del dragón sombrío y vislumbra un montón de escombros al final de la sala: los restos destrozados de un trono de piedra.

### VISIÓN DEL DRAGÓN

En esta visión, el aventurero está de pie junto a un guerrero esquelético con alfileres de luz rojos en las cuencas de los ojos (lord Vanrak Moonstar). Desplomado en un trono de piedra, dice: “¿Será este el legado de Vanrak Moonstar? ¿Un rey de las sombras maldecido a gobernar estas salas

sin luna, ahuyentando a asesinos, magos locos y fantasmas de los antiguos difuntos? ¿Es esto todo lo que Shar tiene para ofrecerme? He bebido de oscuridad y pérdida hasta hartarme, viejo amigo”. Con esto, la visión termina.

## EL TRONO DE VANRAK

La niebla se arremolina alrededor de una pila de piedras destrozadas cerca de la pared sur, que una vez fue el trono de Vanrak. Si alguien se acerca a 10 pies de los escombros, una humeante proyección de Umbraxakar se alzaría sobre el sitio roto e intentará asustar a los intrusos, aunque no puede dañarles. Se desvanecerá si se mueven las piedras.

**Tesoro.** Enterrada bajo los escombros está la antigua *armadura de mithral* de Vanrak Moonstar (una camisa de malla), que tiene la propiedad adicional de otorgar a su portador visión en la oscuridad a un alcance de 60 pies. Si un personaje se pone esta armadura en la Condena de Vanrak, dos **sombras asesinas** (consulta el apéndice A) se materializan cerca y le atacan.

## 16. PORTAL DE ARCO AL NIVEL 15

**Techo.** Esta habitación se eleva a una altura de 30 pies.

**Arco.** Un arco de piedra situado en el muro sur está decorado con imágenes con incrustaciones de oro de dragones en vuelo. Talladas en la pared encima del arco están las siguientes palabras en dracónico: “Solo un dragón puede abrir esta puerta”.

**Fuentes.** Las hornacinas que se encuentran al este y oeste contienen fuentes de piedra, cada una esculpida para parecerse a un dragón de bronce encaramado escupiendo agua en una vasija de piedra ornamentada.

Las fuentes están alimentadas por un manantial subterráneo y fluye agua limpia y fresca. Los habitantes vivos de la Condena de Vanrak dependen de ella para su supervivencia.

Se puede romper una escultura de dragón de 4 pies de alto de una fuente teniendo éxito en una prueba de Fuerza (Atletismo) CD 20 y utilizarla para activar el portal de arco en esta sala. Cada estatua es un objeto Pequeño que pesa 500 libras.

### PORTAL DE ARCO

El arco es uno de los portales mágicos de Halaster (mira “Portales”, en la página 12). Sus reglas son las siguientes:

- El portal se abre durante 1 minuto cuando un dragón real o ilusorio toque el arco. Una representación artística de un dragón, como una figurita con forma de dragón o un dibujo de un dragón, también abre el portal.
- Los aventureros deberán ser de nivel 13 o superior para pasar (consulta “Jhesiyr Kestellharp”, en la página 10). La primera criatura en atravesarlo activa una runa antigua (mira “Runas antiguas”, en la página 12).
- Una criatura que cruce el portal aparece en la zona 30a del nivel 15, en el espacio desocupado más cercano al portal idéntico ubicado allí.

## 17. EL CUERNO ENANO PERDIDO

**Niebla.** La habitación está ligeramente oscurecida por la niebla.

**Ganchos y cuerno.** Las paredes se han forrado con pequeños ganchos de hierro sobre los cuales se colgaron imágenes tiempo ha. Sujeto a un gancho de la pared este hay un cuerno de oro con gemas incrustadas (consulta “Tesoro” a continuación).

**Visión.** Cualquier personaje que dedique al menos 1 minuto a buscar en la habitación experimenta una de las visiones fugaces del dragón sombrío.



## VISIÓN DEL DRAGÓN

En esta visión, el aventurero está en un gran salón sostenido por seis columnas (zona 32) y aparece por encima de seis aventureros con los ojos vendados atados a los pilares con cuerdas. Una voz hueca, la de lord Vanrak Moonstar, da una orden terrible: “Umbraxakar, ¡da a estos idiotas la muerte que se merecen!”. Un cono de energía necrótica brota del personaje cuando el dragón sombrío envuelve al prisionero más cercano, un enano privado de su equipo, con su ataque de aliento. Según el enano se marchita y muere, una sombra muerta viviente se levanta de su cadáver y la visión termina.

## TESORO

Un personaje que estudie el áureo cuerno incrustado de gemas y obtenga un éxito en una prueba de Inteligencia (Historia) CD 25 lo reconocerá como un cuerno para dar la alarma único en su especie, confiado al heredero real del clan Thurumbra, una familia de enanos escudo que se cree que fueron aniquilados por los orcos hace más de un siglo en las lejanas Montañas del Ocaso. Los aventureros enanos tienen ventaja en la prueba. El cuerno posee un valor de 2.500 po como objeto artístico, pero se puede vender por 7.500 po a un comprador que aprecie su condición de reliquia histórica.

## 18. EL FILO DE LA SOMBRA

Dos túneles convergen en una cámara de 20 pies de altura que tiene las siguientes características:

**Estatuas.** Dos esculturas de obsidiana de 12 pies de alto se alzan sobre bloques de piedra de 5 pies de alto en hornacinas, una frente a otra. Cada estatua representa a una mujer con túnica y sin rostro que sujeta un hilo de plata que tensa entre sus manos extendidas.

**Cortina de sombra.** Una translúcida cortina delgada de sombra se extiende entre las esculturas, ondeando como un paño negro con una ligera brisa.

**Puerta doble cerrada.** Más allá de la cortina sombría hay una puerta doble arqueada de 12 pies de alto decorada con una talla de un dragón de bronce por encima del arco, con sus alas formando el marco de la puerta. Letras dracónicas han sido talladas en el suelo delante de esta puerta.

Un conjuro de *detectar magia* revelará un aura mágica de conjuración alrededor de cada hebra de plata. Estas se pueden cortar, pero solamente con una espada mágica. Seccionar una hebra hace que esta desaparezca, pero también que una runa antigua (mira “Runas antiguas”, en la página 12) surja momentáneamente en las manos de la estatua. Esta runa tiene como objetivo específicamente a la criatura que cortó la hebra. Roba una carta de la baraja de runas antiguas (consulta el apéndice B) para determinar cuál aparece. La cortina sombría se disipa cuando se cortan los dos hilos de plata.

La ondulante y oscura cortina que se extiende entre las dos esculturas también lo hace del suelo al techo e irradia una fuerte aura mágica de nigromancia bajo el escrutinio de un conjuro de *detectar magia*. Las estatuas están al ras con las paredes detrás, por lo que no es posible eludir la cortina.

Cualquier criatura que se mueva a través de la cortina deberá realizar una tirada de salvación de Constitución CD 17. Sufrirá 22 (4d10) de daño necrótico si la falla, o la mitad si la supera. El mayor peligro que esta genera es menos obvio: si se fuerza la puerta doble, seis **apariciones**

emergen de la cortina y atacan, persiguiendo a criaturas que huyen. Una aparición que no tenga a quién atacar en su turno entrará en la cortina sombría y desaparecerá. Las apariciones no emergerán una vez desaparezca la cortina.

## PUERTA DOBLE CERRADA

Se puede leer lo siguiente en la inscripción dracónica situada en el suelo delante de la puerta doble: “La sombra es la clave”. Junto a estas palabras se ha tallado un pequeño ojo de cerradura, de 3 pulgadas de profundidad, que no contiene ningún mecanismo de cierre. Una vara de plata con un extremo con forma de llave, que puede encontrarse en las zonas 10 y 13b, encaja perfectamente en ella. El uso de una fuente de luz para proyectar la sombra de una llave-vara en las puertas hace que se abran, permitiendo el acceso la zona 19. Es esta sombra, no la llave, la que abre las puertas. A menos que se mantengan abiertas, estas se cierran y se bloquean solas después de estar abiertas 1 minuto. Las puertas no están cerradas desde el otro lado y pueden abrirse desde la zona 19 sin una llave-vara.

Las puertas también se pueden abrir con un conjuro de *abrir* o algún otro efecto mágico similar, o superando con éxito una prueba de Fuerza (Atletismo) CD 28.

## 19. PASILLO DE LA MUERTE

Los personajes que entren en este corredor por primera vez se sentirán como si hubieran cruzado un umbral planar de algún tipo, pero se necesita un éxito en una prueba de Inteligencia (Conocimiento Arcano) CD 20 para confirmar que esta parte de la mazmorra está en el Shadowfell. Ha desaparecido todo el color de la sala, que recibe a los visitantes con el hedor de la muerte (mira “Hacia el Shadowfell”, en la página 233). Las otras características del pasillo son las siguientes:

**Techo.** El techo abovedado alcanza los 30 pies de altura.

**Calaveras y huesos.** Calaveras y huesos viejos (los restos de aventureros y monstruos fallecidos) han sido barridos hasta las hornacinas situadas en el tramo sur del corredor.

**Visión.** Cualquier aventurero que abra una puerta que conduzca al oeste o al este experimentará una de las visiones del dragón sombrío.

Si se alteran los huesos, aparece una boca espectral gigante con colmillos, flotando a 10 pies frente a la puerta doble que se encuentra hacia el sur. Recita los siguientes versos en común antes de desaparecer:

Bienvenido a la guarida de Umbraxakar.  
Un dragón en manos de la desesperación.  
Conjura recuerdos de su amigo fallecido:  
Sobre la hoja solar, encontró su final.

## VISIÓN DEL DRAGÓN

En esta visión, el aventurero está en combate cuerpo a cuerpo con un hombre que lleva una camisa de malla de mithral (lord Vanrak Moonstar). La pelea termina cuando este último cae al suelo, tropieza con sus pies, saca la empuñadura de bronce de una *espada solar* que de repente arde resplandeciente y dice: “¿Recuerdas esto? ¿Tu regalo para mí? ¡Desafíame de nuevo y te sacaré ese gran corazón tuyo y me lo comeré!”. La perspectiva del espectador cambia a medida que el personaje se transforma en un dragón de bronce y dice en común: “¡Vanrak! Soy tu amigo. Escúchame. Está usando el dolor de la muerte de tu padre para guiarte por el camino más oscuro de todos. Por el amor de Selúne, ¡no la sigas!”. Con esto, la visión termina.



## 20. ¿ALGÚN MOONSTAR AQUÍ?

**Mobiliario.** En el perímetro de la habitación hay sillas de madera acolchadas y finos tapices que se han echado a perder con el tiempo, dejando montones de madera enmohecida y tela hecha jirones. Una alfombra ovalada que cubre gran parte del suelo está hecha trizas y severamente desgastada por el paso de los años.

**Proyección.** La primera vez que una criatura ente en la cámara, una forma dracónica amenazadora se formará en la niebla. Esta se cierne en medio de la habitación y trata de ahuyentar a los intrusos con el anuncio de su presencia. Al igual que las otras proyecciones del dragón sombrío es inofensiva.

Un personaje que examine la alfombra y tenga éxito en una prueba de Sabiduría (Percepción) CD 15 se fijará que tiene un blasón grande y descolorido con una luna creciente de plata y cuatro estrellas también de plata colocadas contra un campo de azul real. Un éxito en una prueba de Inteligencia (Historia) CD 15 revela que el blasón pertenece a la familia Moonstar de Waterdeep, presidida por la venerable lady Wylynd Moonstar.

## 21. DESORDEN

Esta sala de 10 pies de altura está llena de muebles deteriorados y los restos de esqueletos de aventureros y monstruos asesinados hace mucho. Debido a los desperdicios, el suelo de la estancia es terreno difícil.

## 22. BAJO LAS SÁBANAS NEGRAS

**Sábanas y estatuas.** Sábanas negras cubren seis esculturas de madera situadas en la parte norte de la habitación. Cada estatua es una representación pintada a tamaño natural de lord Vanrak Moonstar como caballero de la muerte.

**Visión.** Cualquier personaje que levante o retire una de las telas negras experimenta una de las visiones de Umbraxakar.

### VISIÓN DEL DRAGÓN

En esta visión, el aventurero está en presencia de Vanrak Moonstar, un caballero de la muerte con una camisa de malla de mithral que está agarrando la empuñadura de una espada sin hoja. Con tristeza, dice: “Este no es el destino que ninguno de los dos nos merecíamos. En la oscuridad hemos perdido nuestro camino”. Con eso, hace que una hoja de luz brote de la empuñadura de la espada y la empuja hacia su garganta, reduciendo su forma esquelética a polvo. El filo se apaga y todo se oscurece mientras la empuñadura cae al suelo junto a la camisa de malla de mithral del caballero de la muerte. La visión termina con el rugido angustiado de un dragón.

## 23. COMEDOR DECRÉPITO

Dos lámparas de hierro oxidado cuelgan como arañas gigantes del techo de 20 pies de altura, con sus cadenas atadas a los cabrestantes montados en la pared este. Debajo de las arañas se extiende una larga mesa de madera rodeada por doce sillas de madera con respaldo alto. Los muebles están ruinosos y envueltos en telarañas.

## 24. COCINA DECRÉPITA

La pieza central de esta cámara de 10 pies de altura es un horno de piedra independiente que una vez fue calentado por llamas mágicas, pero ahora está oscuro y sin uso. Revisitando las paredes se sitúan escritorios y armarios llenos de vajilla y utensilios que no se han empleado en años.

## 25. PRISIONERO DE LA OSCURIDAD

Los personajes no son los únicos aventureros que han explorado recientemente este nivel. Uno de los que vinieron antes ha sucumbido a la desesperación del Shadowfell.

### 25A. GUARDIAS VAMPÍRICOS

Armas rotas y corroídas ensucian esta sala, como si una batalla se hubiera librado aquí hace mucho tiempo. Aferrados al techo sobre la puerta este hay tres **engendros vampíricos** llamados Darvanos, Hekella y Tozu. Guardan al prisionero de la zona 25b y atacan a cualquiera que no reconozcan.

Hekella lleva la llave que abre los grilletes de dicho cautivo.

### 25B. DESPENSA

**Moho.** El moho negro se adhiere a las paredes y el aire está cargado con el olor de la podredumbre.

**Prisionero.** Una aventurera humana llamada Portia Dzuth está encadenada al norte. Su armadura y equipo se encuentran en un montón al sur.

Portia Dzuth es oriunda de Rashemen. Se trata de la única superviviente de un grupo de aventureros contratado por lady Wylynd Moonstar de Waterdeep para hallar al dragón sombrío Umbraxakar y transformarlo de nuevo en Glyster, el dragón de bronce, amigo de la casa Moonstar. Portia cree que la maldición de Umbraxakar se puede deshacer librando al dragón de su desesperación, pero no tiene idea de cómo conseguirlo. Ella y sus compañeros fueron capturados hace menos de un mes, pero Portia ha perdido la noción del tiempo y cree que ha estado encarcelada en la Condena de Vanrak mucho más. Los engendros vampíricos se alimentan de la mujer cuando la sangre escasea, y tiene marcas de mordeduras para demostrarlo. Después de beber su sangre, Keresta hechiza a Portia para mantenerla tranquila y bajo control.

Un personaje puede liberar a la aventurera de sus grilletes con la llave de la zona 25a, o abriendo la cerradura con herramientas de ladrón y teniendo éxito en una prueba de Destreza CD 20. También es posible soltar a Portia rompiendo sus cadenas teniendo éxito en una prueba de Fuerza (Atletismo) CD 30.

La prisionera se hundió en la locura y la desesperación después de que la obligasen a ver a Umbraxakar devorar los cadáveres de sus compañeros asesinados uno por uno. Permanecerá cerca de sus rescatadores, sirviendo como una fiel seguidora hasta que se encuentre a salvo fuera de Undermountain o hasta que Keresta le pida que los traicione. Mientras pelee en el bando del grupo, Portia reclamará su parte correspondiente del total de los PX ganados. Es una **campeona** (consulta el apéndice A), con los siguientes cambios:

- Es legal neutral y habla en común.
- Está hechizada mágicamente por Keresta y considera a la vampira una amiga de confianza, a la que prestar atención y proteger. Este efecto desaparece en 12 horas a menos que Keresta la vuelva a hechizar.
- Sufre la desesperación del Shadowfell, que se manifiesta como un temor inquebrantable. Hasta que la desesperación termine, tiene desventaja en todas las tiradas de salvación y gana el siguiente defecto: “Estoy convencida de que voy a morir en la Condena de Vanrak”. Puede intentar acabar con la desesperación cada vez que finalice un descanso largo, con un éxito en una tirada de salvación de Sabiduría CD 15. Un conjuro de *calmar emociones* o cualquier otro efecto mágico que elimine una maldición acabará con la desesperación.



## 26. JEFA VAMPIRA

Si los personajes no se han topado con y vencido a Keresta Delvingstone, se encontrará aquí cuando lleguen (mira “Keresta Delvingstone”, en la página 232). La vampira no está sola. Las características de la habitación son las siguientes:

**Techo.** El techo de 30 pies de altura se sostiene gracias a dos columnas de piedra gruesas que tienen soportes de hierro oxidado para antorchas en ellas.

**Vampiros en la niebla.** El suelo está muy oscuro por culpa de una cortina de niebla de 2 pies de profundidad. Nueve **engendros vampíricos** se arrastran bajo la bruma e intentan seguir ocultos hasta que Keresta les ordene atacar.

**Keresta Delvingstone.** Keresta parece una mujer pálida con un gran tatuaje de dragón grabado en su piel. Está en el medio de la sala, estudiando un amplio fragmento de pergamino extendido en una mesa de madera delante de ella. Acechando detrás se encuentra Thagor, un **yeti abominable** de 18 pies de alto que sirve como su protector.

La altiva Keresta da la bienvenida a los aventureros a su condena y les promete una muerte rápida. Si se le pregunta sobre lord Vanrak Moonstar o Umbraxakar, la vampira se ríe y dice que la oscuridad de Shar consume todas las cosas al final.

Si sus puntos de golpe son reducidos a 0, Keresta se convertirá en niebla y se retirará a su lugar de descanso en la zona 31 (a través de la zona 30). En forma de niebla, puede pasar a través de las grietas debajo de las puertas y mezclarse con la bruma para volverse a todos los efectos invisible.

El yeti abominable y los engendros vampíricos luchan hasta la muerte para proteger a Keresta, al igual que Portia Dzuth (consulta la zona 25b) si está presente y aún hechizada por la vampira. El grupo de engendros vampíricos está compuesto por aventureros y sectarios que Keresta ha convertido en muertos vivientes. Sus nombres son Aryk, Bartho, Callia, Gaston, Hector, Ilsuban, Nath, Rhylzar y Rose.

El pergamino situado sobre la mesa es un mapa de Waterdeep, con los colores mermados como todo lo demás en esta parte de la Condena de Vanrak. Cerca hay una pluma y varios tinteros. Dos dagas clavadas en el plano marcan las Espiras de la Mañana (el templo de Lathander del Distrito del Castillo) y la Casa de la Luna (el templo de Selûne del Distrito Marítimo). Alrededor están escritos los nombres de varios clérigos y paladines de Lathander y Selûne, a quienes Keresta planea asesinar.

## 27. ALTARES DE LA PÉRDIDA

Esta cámara alberga dos altares idénticos en hornacinas. Cada uno de ellos está esculpido a partir de un solo bloque de obsidiana y se le han inscrito las siguientes palabras en común: “Los recuerdos son las cadenas que nos atan a los perdidos”.

## 28. CÁMARAS OLVIDADAS

Estas habitaciones están muy oscuras por la niebla y tienen montones bajos de escombros grises polvorientos por las paredes.

### 28A. PASILLO DE LOS CIEMPIÉS

Las paredes y el suelo de esta estancia de 20 pies de altura tienen tallas de ciempiés. Por lo demás, la sala está vacía.

### 28B. HABITACIÓN VACÍA

Esta cámara de 10 pies de altura está vacía.

## 28C. SOMBRAS ASESINAS

Tres **sombras asesinas** (mira el apéndice A) merodean por los rincones más alejados de esta habitación de 10 pies de altura. Cuando la puerta se abre, atacan al primer personaje que entre.

## 29. PASILLO NEBLINOSO

El suelo de esta habitación está muy oscuro por una cortina de 2 pies de grosor de niebla. Se arremolina perezosamente alrededor de la base de una columna cilíndrica de piedra de 20 pies de diámetro que soporta el techo de 20 pies de altura. Los candeleros de hierro oxidados montados en esta columna central están vacíos.

## 30. CAMINO A LA TUMBA

Keresta utiliza este pasillo para llegar a su tumba.

### 30A. PUERTA SECRETA

Varios bajorrelieves cubren la pared suroeste de esta sala de 20 pies de altura. Las tallas representan a Shar bajo la forma de una joven, su manto ondulante hecho uno con el cielo nocturno mientras desciende sobre los inconscientes humanos dolientes en un cementerio. En cada mano aferra una daga. Los personajes que examinen los bajorrelieves de cerca y tengan éxito en una prueba de Sabiduría (Percepción) CD 15 se percatarán de la existencia de cuatro agujeros de 1 pulgada de diámetro perforados en las lápidas. Keresta emplea estos orificios para pasar a través del muro en forma de niebla.

**Puerta secreta.** Toda la pared suroeste es una puerta secreta de piedra que gira sobre un eje central. Está cerrada, pero puede abrirse con un conjuro de *abrir* o algún otro efecto mágico similar. También es posible forzarla superando una prueba de Fuerza (Atletismo) CD 30.

### 30B. PASILLO OCULTO

Este polvoriento corredor de 20 pies de altura está oculto detrás de dos grandes puertas secretas. En los muros cuelgan cadenas oxidadas y esposas a intervalos de 10 pies.

## 31. LA TUMBA DEL VAMPIRO

**Sarcófagos.** Un sepulcro de amatista sin tapa se encuentra sobre un féretro de piedra de 1 pie de alto cerca del muro sur de esta cámara abovedada de 30 pies de altura. Un conjuro de *antipatía/simpatía* protege la tumba y trata de repeler a los humanoides con su efecto de antipatía.

**Talla.** Un bajorrelieve cuadrado de 20 pies de lado domina la pared este y cubre una puerta secreta.

### SARCÓFAGO DE AMATISTA

El sepulcro es un objeto Grande que pesa 1.100 libras. Tiene una CA de 17, 80 puntos de golpe e inmunidad al daño psíquico y de veneno. Contiene un lecho de tierra de cementerio sobre el que Keresta duerme. Si se reducen los puntos de golpe de la vampira a 0 y se le permite retirarse aquí en forma de niebla, esta regresa a este sarcófago y permanece aquí, paralizada en forma de vampiro durante 1 hora. Tras este tiempo, recuperará 1 punto de golpe y ya no estará paralizada. Esperará aquí hasta que su atributo de Regeneración le devuelva todos sus puntos de golpe. Luego, reunirá a sus fuerzas (incluido Umbraxakar) e intentará destruir a cualquier enemigo que aún esté en la Condena de Vanrak.

**Tesoro.** Por cada punto de daño que sufra el sepulcro, se romperá una parte. Cada fragmento pesa 13 libras y posee un valor de 100 po. Se pueden reunir ochenta piezas si se destruye el sarcófago.



## BAJORRELIEVE

El mural representa a lord Vanrak Moonstar como un caballero de la muerte esquelético, montado en la espalda de Umbraxakar, el dragón sombrío. A los pies de la bestia yacen pilas de cadáveres marchitos con sombras horribles que se ciernen sobre ellos. Los personajes que examinen la talla de cerca y tengan éxito en una prueba de Sabiduría (Percepción) CD 15 percibirán cuatro agujeros de 1 pulgada de diámetro perforados en algunos de los cuerpos de los caídos. Keresta utiliza estos orificios para pasar a través de la pared en forma de niebla.

**Puerta secreta.** El bajorrelieve oculta una puerta de piedra funcionalmente idéntica a la de la zona 30a.

## 32. LA GUARIDA DE UMBRAXAKAR

Umbraxakar, el dragón sombrío, mora aquí y no puede ser sorprendido por los personajes, cuya presencia ha sentido desde que entraron por primera vez en el Shadowfell.

Los aventureros que experimentaron la visión en la zona 17 reconocerán este salón como el que vieron en dichas imágenes. La estancia contiene lo siguiente:

**Sombras.** El techo abovedado de 40 pies de altura está reforzado por ocho columnas de piedra, alrededor de las cuales se reúnen once **sombras** y cuatro **sombras asesinas** (consulta el apéndice A) bajo las órdenes de Umbraxakar. Estos muertos vivientes actúan inmediatamente después del dragón en el orden de iniciativa.

**El estrado del dragón.** Hacia el sur, los escalones de piedra suben 10 pies hasta un estrado, donde Umbraxakar está posado.

**Estatuas.** Una puerta doble situada en la parte posterior del estrado está flanqueada por dos esculturas de mármol negro de 20 pies de alto, una de ellas representa a Shar como una mujer encapuchada blandiendo una daga en cada mano y la otra a Halaster Blackcloak empuñando un bastón. Las estatuas se miran como enemigos mortales.

## DRAGÓN SOMBRÍO

Umbraxakar es un **dragón de bronce adulto** Enorme con la plantilla del dragón sombrío, lo que provoca los siguientes cambios en su perfil:

- Es neutral malvado.
- Posee resistencia contra el daño necrótico. Mientras esté bajo luz tenue o en la oscuridad, tiene resistencia a todo el daño que no sea de fuerza, psíquico o radiante y, además, puede realizar la acción de Escondarse como acción adicional.
- Su modificador para la habilidad Sigilo es +10.
- A la luz del día tendrá desventaja en las tiradas de ataque y en las pruebas de Sabiduría (Percepción) que dependan de la vista.
- Su aliento de relámpago se convierte en aliento de sombras, de manera que causa daño necrótico en lugar de daño de relámpago. Si este ataque reduce los puntos de golpe de un humanoide a 0, este morirá y una **sombra** muerta viviente surgirá de su cadáver, actuando inmediatamente después de Umbraxakar en el orden de iniciativa. La sombra está bajo el control del dragón.

Umbraxakar y las sombras bajo su mando intentarán destruir a los intrusos lo más rápido posible, permitiendo que el dragón sombrío se deleite con la miseria de estos en lugar de la suya.

**La desesperación de Umbraxakar.** El dragón ha pasado más de un siglo lamentando la caída de Vanrak Moonstar, su amigo. A medida que la bestia envejece y se vuelve más

poderosa, su desesperación hace que la Condena de Vanrak se hunda más en el Shadowfell. Halaster no ha hecho ningún esfuerzo para evitar que esto suceda porque le intriga ver parte de Undermountain alejarse de esa forma. Está dispuesto a permitir que los aventureros maten al dragón y devuelvan el dominio sombrío de Umbraxakar a Undermountain, donde pertenece.

Los personajes pueden intentar convertir a Umbraxakar de nuevo en un dragón de bronce poniendo fin a su desesperación y rompiendo el control de Shar. Para lograrlo, deben otorgar al dragón sombrío varios objetos que valora y tener éxito en tres pruebas de característica separadas para subirle la moral (mira más adelante). Si fallan más de una prueba, no les quedarán suficientes presentes para convertir de nuevo al dragón sombrío en un dragón de bronce.

Como acción, un aventurero puede dar a Umbraxakar un regalo que tenga significado emocional para el dragón. Se pueden encontrar cuatro de estos objetos en la Condena de Vanrak:

- Anillo de coral pulido de Vanrak en la zona 5 (un símbolo de amistad).
- La *espada solar* de Vanrak en la zona 8 (un símbolo de luz).
- La *armadura mithral* de Vanrak en la zona 15 (un símbolo de preservación y resistencia).
- El cuerno de oro en la zona 17 (un símbolo de culpa).

Al regalar uno de estos objetos, el personaje ha de hablar con empatía y comprensión al dragón y tener éxito en una prueba de Carisma (Persuasión) CD 20. Los otros aventureros no pueden ayudar en esta prueba, pero se hace con ventaja si el personaje dice ser un emisario de la casa Moonstar o se refiere al dragón por su verdadero nombre, Glyster. Si el aventurero trata de engañar al dragón de alguna manera, reemplaza la prueba de Persuasión por una de Carisma (Engaño) CD 20. Si se falla la tirada, el dragón no se deja influir por las palabras de los personajes, pero se queda el regalo.

Con cada éxito en una prueba, será visible que el dragón se encuentra sumido en un dilema, pues la luz de la luna parpadea mágicamente a través de sus escamas, haciéndolas parecer más sólidas y menos translúcidas. Un aventurero que vea esta luz de luna mágica puede sentir, tras un éxito en una prueba de Sabiduría (Perspicacia) CD 20, que es de origen divino. La luz de la luna es una bendición de Selûne, aunque no hay forma de que los personajes confirmen este hecho.

Se necesita tener éxito en tres pruebas para librar al dragón de su desesperación, tras lo cual ordena marcharse a los muertos vivientes que quedan bajo su mando, lo que hace que desaparezcan y nunca regresen. Con la moral alta gracias a los regalos y las palabras de los aventureros, Umbraxakar se transforma nuevamente en un **dragón de bronce adulto**, devuelve los regalos de los personajes e insiste en ser llamado Glyster de ahora en adelante. Se ofrece para ayudar a los aventureros a despejar el resto de la Condena de Vanrak, así como para explorar niveles más profundos de Undermountain con la esperanza de hallar una puerta que pueda usar para escapar de la mazmorra. A Glyster le gustaría llevarse sus tesoros acumulados (mira la zona 33) y les ofrece a los personajes algunos objetos de su elección si lo ayudan a transportar el tesoro.

Glyster es un dragón de bronce arquetípico al que le gusta asumir una variedad de formas humanoides y de bestias. Para obtener orientación sobre cómo interpretarlo, consulta la entrada “Dragón de bronce” en el *Monster Manual*.



## FUERA DEL SHADOWFELL

Si Umbraxakar muere o se convierte de nuevo en un dragón de bronce, todas las zonas de la Condena de Vanrak que se encuentran ahora en el Shadowfell regresan inmediatamente al Plano Material y quedan sujetas a los efectos de alteración mágica de Undermountain (consulta “Alteraciones de la magia”, en la página 10). El efecto de atenuación de la luz del Shadowfell también se elimina y los colores naturales se restauran, pero el olor a muerte persiste (mira “Hacia el Shadowfell”, en la página 233). La niebla existente por toda la Condena de Vanrak no es producto de la desesperación de Umbraxakar y permanece hasta que Keresta sea destruida.

## 33. EL TESORO DEL DRAGÓN

**Altar y grieta.** Sobre un altar de piedra negra, situado en medio de esta estancia con una bóveda de 30 pies de altura, flota una grieta extradimensional de 10 pies de alto con forma de daga, de sombra tenue y que gime.

**Estatuas.** Los escalones suben a las hornacinas de las paredes norte, oeste y sur. En la parte posterior de cada una de ellas hay una escultura de madera con monedas apiladas alrededor de su base.

### ALTAR Y GRIETA EXTRADIMENSIONAL

Un conjuro de *detectar magia* revela unas auras mágicas de conjuración alrededor del altar y la grieta quejumbrosa. Si el altar entra en contacto con luz brillante, cuatro **mantos** vuelan fuera de la grieta y atacan a todas las otras criaturas que se encuentren en la habitación. Una vez emergen los mantos, la grieta deja de gemir.

**Altar.** Las inscripciones talladas en el altar están escritas en un lenguaje secreto que solo conocen los fieles de Shar. Un conjuro de *entender idiomas* o algún otro efecto mágico similar revelará que estas inscripciones explican con todo lujo de detalles los principios fundamentales de la fe de Shar:

- En la oscuridad, actúa. Nunca esperes a que pase la oscuridad antes de hacer tu movimiento.
- Apaga la luz de la luna cuando puedas. Escóndete cuando no puedas.
- Guarda secretos de todos excepto de los fieles de Shar.
- Solo un necio cree en la esperanza.

El altar es un objeto Grande con CA 17, 50 puntos de golpe, vulnerabilidad al daño radiante e inmunidad al daño psíquico y de veneno. Si se destruye el altar, la grieta sombría se derrumba y todas las criaturas atrapadas en la prisión extradimensional se liberan. Aparecen en espacios desocupados al azar por toda la sala.

**Prisión extradimensional.** Cualquier criatura que entre en el espacio de la grieta es transportada a un espacio desocupado en una prisión extradimensional que tiene forma de una cueva de 30 pies de diámetro sin fuentes de luz ni salidas. Si los mantos no han sido liberados, atacan a cualquier criatura que aparezca en su prisión.

Los personajes pueden escapar de la prisión mediante un conjuro de *desplazamiento entre planos* o algún otro efecto mágico similar. Destruir el altar también libera cualquier criatura atrapada, como se describió anteriormente.

## ESTATUAS Y TESORO

Las esculturas y sus tesoros son los siguientes:

**Estatua norte.** Esta escultura de madera pintada, de 8 pies de altura, representa a Keresta Delvingstone con las garras extendidas y los colmillos descubiertos. Alrededor del cuello, la estatua lleva un gran colgante de rubí con una cadena de oro (750 po) y sobre sus hombros se encuentra una *capa de murciélagos*. Apiladas alrededor de la base hay 13.700 pp.

**Estatua sur.** Esta escultura de madera, de 10 pies de altura, representa a Umbraxakar en forma humanoide, que parece un hombre musculoso con piel color carbón, ojos color bronce y alas de dragón. Apiladas alrededor de la estatua hay 9.300 po.

**Estatua oeste.** Esta escultura de piedra mide 9 pies de altura y está pintada de negro azabache. Representa a Shar como una mujer encapuchada con una daga en cada mano. Un personaje que busque en la estatua y tenga éxito en una prueba de Sabiduría (Percepción) CD 15 descubrirá que una de las dagas es una palanca que abre un compartimento en la base de la estatua. El compartimento contiene una pintura enrollada de Shar (250 po) y un vial que contiene dos dosis de lágrimas de medianoche (consulta “Venenos” en el capítulo 8 del *Dungeon Master's Guide*). Apiladas alrededor de la base de la estatua hay 22.150 pe.

## CONCLUSIÓN

Destruir a Keresta Delvingstone pone el último clavo en el ataúd del culto a Shar. Todos los sectarios y engendros vampíricos restantes se dispersan como ratas que huyen de un barco que se hunde. Varios meses después, los personajes (si todavía están vivos) recibirán las escrituras de una propiedad en ruinas situada en la Ciudad de los Esplendores por un valor de 15.000 po junto con un aviso oficial de transferencia de propiedad firmado por un magistrado y autorizado por los lores de Waterdeep.

Acompañando la escritura hay una breve carta escrita con sangre humana, firmada con las iniciales A. M., que agradece a los aventureros haber destruido a Keresta Delvingstone, a quien el autor del texto describe como “una espina en mi costado durante más de un siglo”.

Varios señores enmascarados de Waterdeep utilizan todos los recursos a su disposición para desalentar e impedir las investigaciones sobre la identidad del autor. Sin embargo, con suficiente suerte y paciencia, los personajes pueden descubrir que A. M. significa Artor Morlin, el Barón de la Sangre, un poderoso vampiro que habita en un complejo de mazmorras bajo Waterdeep que no puede soportar que otros vampiros depreden en su urbe. La presencia del barón es uno de los secretos mejor guardados de la Ciudad de los Esplendores.

Liberar a Umbraxakar de su maldición completa una misión (consulta “Salvar al dragón”, en la página 9) y otorga a los aventureros la amistad de un poderoso dragón de bronce ansioso por abandonar Undermountain y regresar a su guarida costera, ayudando a los personajes a medida que avanzan.

Halaster no lamenta la pérdida del dragón sombrío o del culto de Shar. Simplemente acordona grandes secciones de la Condena de Vanrak hasta que pueda reabastecerlas con nuevos monstruos y trampas.





## NIVEL 19: CAVERNAS DE CIENO



LAMADO ASÍ POR EL CIENO PRIMORDIAL QUE fluye a través de sus túneles y cámaras formados de forma natural, este profundo nivel de Undermountain está diseñado para cuatro aventureros de nivel 15. Los que superen sus desafíos deberían alcanzar el nivel 16. Extravagantes incluso para los estándares de Undermountain, las Cavernas de Cieno

ofrecen a los DM la rara oportunidad de cantar, si desean representar a los genios de este nivel de la misma forma que los personajes de un largometraje de animación.

### ¿QUÉ HABITA AQUÍ?

Halaster vinculó a dos genios a este nivel y los enfrentó. El Mago Loco también capturó un velero arcano y lo depositó aquí, junto con su tripulación. Finalmente, los enloquecidos seguidores de un dios malvado de cienos y limos hicieron de este lugar su hogar.

### GENIOS DE LA TIERRA Y EL AGUA

Un dao y un marid viven aquí, después de haber realizado un trato con Halaster para deshacerse del liche Ezzat del nivel 20. Los genios compiten entre sí. El que obtenga la filacteria del liche ganará su libertad, condenando al otro a pasar el resto de su existencia en Undermountain. Según las reglas del juego del Mago Loco, los genios pueden usar a los aventureros para imponerse, pero no pueden hacerse daño físico entre ellos, ya sea directa o indirectamente. Un mephit de barro descontento llamado Urm se vio obligado a actuar como mediador entre el dao y el marid.

### TRIPULACIÓN DEL CARROÑERO

Halaster capturó una embarcación espacial pirata llamada el *Carroñero*, robó el dispositivo mágico que la propulsa y dejó a la ruinoso nave y a su tripulación para que se pudriesen en las Cavernas de Cieno. El capitán azotamientos del barco (consulta “Capitán N’ghathrod”, en la página 250) se vio obligado a comerse los cerebros de varios compañeros para sobrevivir. El resto de la tripulación huyó a las cuevas y se refugió en las grutas cenagosas de los alrededores de la embarcación. Ahora el ilícido espera a que se entreguen nuevos cerebros humanoides a sus expectantes tentáculos.

### ADORADORES DE GHAUNADAUR

Las Cavernas de Cieno han servido, en varias ocasiones, como templo y santuario para los adoradores de Ghaunadaur, el dios malvado de los cienos, limos y otros horrores subterráneos. Halaster premia a estos locos fanáticos transformándolos en cienos que retienen la mayor parte de sus recuerdos e inteligencia. Estos sirvientes de Ghaunadaur creen que la propia deidad los ha bendecido. El Mago Loco no hace nada para desalentar esta impresión.

Los seguidores de Ghaunadaur a quienes Halaster atrae a Undermountain invariablemente visitan un orbe flotante que llora cieno primordial en la zona 4. Se cree que este objeto es parte del propio dios. Sus adoradores a veces se refieren a él como el Ojo Lloroso. En realidad, el Mago Loco encontró el orbe rezumante y lo trajo aquí únicamente para inundar las cavernas y engañar a los viles devotos de Ghaunadaur.



## MONSTRUOS ERRANTES

La mayor parte del cieno que fluye a través de este nivel es un desecho elemental inofensivo, pero el lugar también es el hogar de adoradores de Ghaunadaur que merodean y piratas espaciales orogs que buscan comida. Puedes usar los siguientes encuentros para hostigar a los aventureros inquietos o que quieran descansar.

### CIENO GRIS ENORME

Los personajes se topan con seis duergars adoradores de Ghaunadaur que fueron transformados por la magia de Halaster en un solo **cieno gris** con un valor de desafío de 8 (3.900 PX) y los siguientes cambios:

- Es Enorme, con 152 (16d12 + 48) puntos de golpe y una puntuación de Fuerza de 18.
- Como acción, puede realizar dos ataques con sus pseudópodos (+7 para impactar). Si uno de ellos impacta, inflige 21 (6d6) de daño de ácido, o 42 (12d6) de daño de ácido mientras el cieno esté agrandado.
- Tiene los atributos de agrandarse e invisibilidad que se describen a continuación.

**Agrandarse (se recarga tras un descanso corto o largo).** Durante 1 minuto, el cieno aumenta mágicamente de tamaño. Mientras está agrandado, se considera Gargantuesco, duplica sus dados de daño con su ataque de pseudópodo y realiza las pruebas de Fuerza y tiradas de salvación de Fuerza con ventaja.

**Invisibilidad (se recarga tras un descanso corto o largo).** El cieno puede volverse mágicamente invisible durante 1 hora o hasta que ataque, use agrandarse o se rompa su concentración (como si se tratara de un conjuro).

### PÚDINES NEGROS INTELIGENTES

Los aventureros se encuentran con dos drows adoradores de Ghaunadaur que fueron transformados por la magia de Halaster en **púdenes negros**, con los siguientes cambios:

- Entienden elfo e infracomún, pero no pueden hablar.
- Cada pudin tiene una Inteligencia de 14 y el siguiente atributo de Lanzamiento de Conjuros Innato:

**Lanzamiento de Conjuros Innato.** La aptitud mágica del pudin es Inteligencia (salvación de conjuros CD 12, +4 a impactar con ataques de conjuro). Puede lanzar los siguientes conjuros, sin necesidad de componentes:

A voluntad: *luces danzantes*, *mano de mago*  
3/Día cada uno: *escudar*, *fuego feérico*, *oscuridad*  
1/Día: *flecha ácida de Melf*

### OROGS ESPACIALES

Los personajes se topan con 1d4 + 1 **orogs** buscando una presa fácil. Estos se criaron en profundas cavernas en H'catha, un planeta con forma de rueda gobernado por contempladores; el mundo más alejado del sol de Toril. Los orogs usan yelmos cerrados que se asemejan a las cabezas bulbosas de los azotamientos, con grandes agujeros cubiertos de cristal para los ojos y tubos para respirar que parecen tentáculos.

Además de su armadura y armas, cada orog lleva una granada enredadora. Utilizan estas últimas para refrenar a los enemigos antes de cargar al cuerpo a cuerpo.

**Granadas enredadoras.** Una granada enredadora es un objeto alquímico, no mágico, con un armazón de resina ovoide que se rompe al impactar. Una criatura puede, como acción, lanzar una de estas granadas a un punto situado hasta a 60 pies de distancia. Cualquiera que se encuentre a 10 pies de una granada enredadora que estalle deberá

### CIENO ELEMENTAL

El orbe de la zona 4 exuda un flujo constante de cieno canalizado desde el Pantano del Olvido, el reino fronterizo entre los Planos Elementales de la Tierra y el Agua. Se trata de un efluvio espeso y viscoso de color marrón con rayas naranjas, verdes, amarillas y negras. Huele a huevos podridos y se adhiere a todo lo que toca. El cieno nunca tiene más de 5 pies de profundidad en ninguna ubicación y es terreno difícil. Se mueve lentamente en la dirección indicada por las flechas onduladas en el mapa 19 y también se comporta como si estuviera vivo, expulsando en ocasiones pseudópodos inofensivos o masas amorfas que se parecen levemente a otras criaturas más habituales.

tener éxito en una tirada de salvación de Destreza CD 15 o quedará apresado por pegajosas telarañas blancas. Como acción, una criatura puede intentar liberarse o a ayudar a otra ubicada dentro de su alcance, teniendo éxito en una prueba de Fuerza (Atletismo) CD 20. Un galón de alcohol disuelve las telarañas producidas por una sola granada enredadora. De lo contrario, las telarañas desaparecen después de 1 hora y liberan a aquellos que apresaran.

## EXPLORAR ESTE NIVEL

Las siguientes localizaciones aparecen marcadas en el mapa 19. Muchas de las cavernas y túneles son formaciones naturales, aunque los gusanos púrpuras excavaron algunos otros hace mucho. El cieno que fluye a través de gran parte del nivel tiene un olor fétido, pero es inofensivo (mira la caja de texto "Cieno elemental").

### 1. LA RESPLANDECIENTE GRUTA DE ICHTHYGLUG EL VOLUMINOSO

Halaster ha usado la magia para adaptar estas cuevas al gusto del marid Ichthyglug.

#### 1A. NAUFRAGIO

Esta caverna de 50 pies de altura contiene los restos de una coca (un buque de carga de 54 pies de largo con un solo mástil). Las características del pecio son las siguientes:

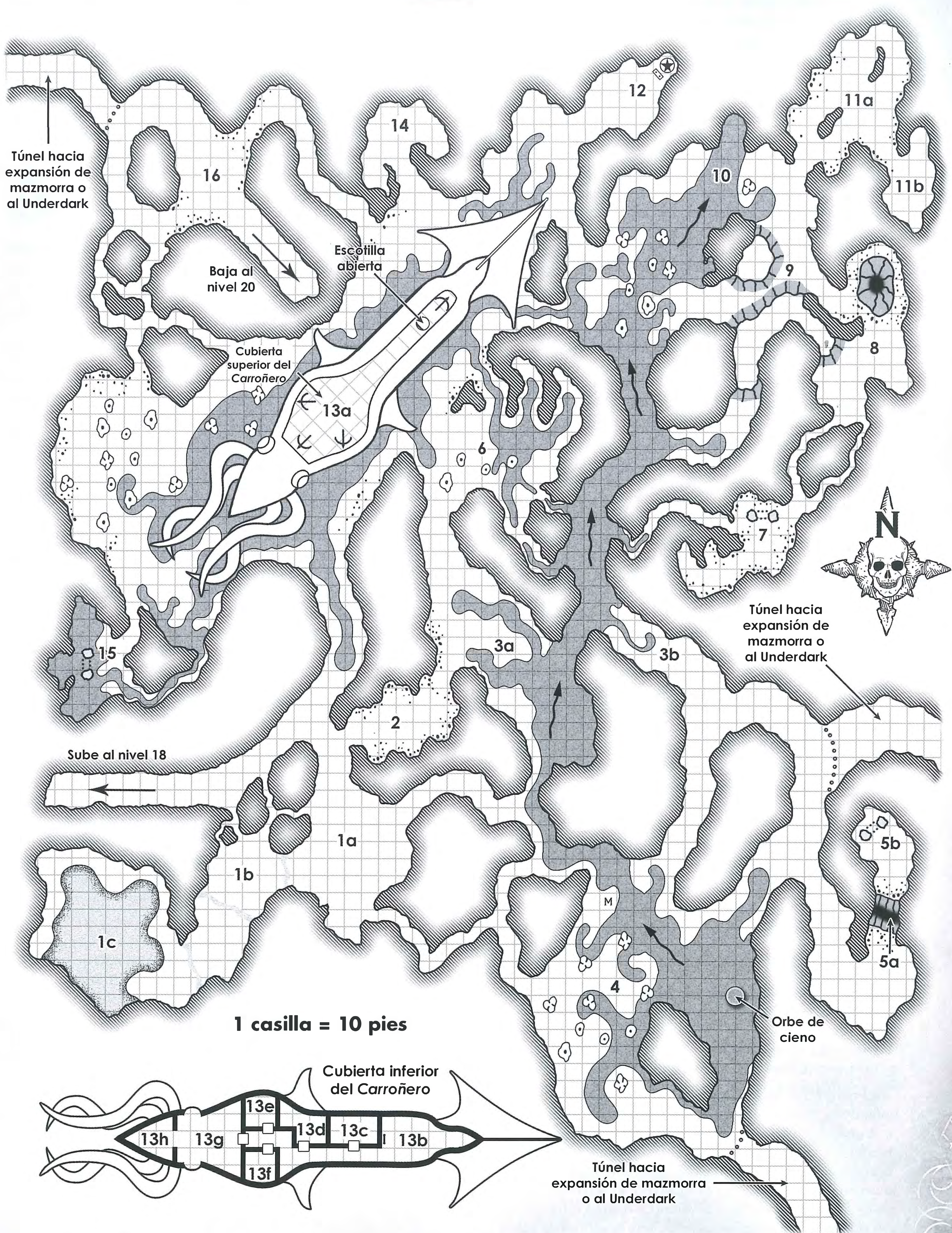
**Casco.** El barco se ha roto por la mitad, la proa destrozada está apuntando hacia el norte y la sección de popa está apoyada contra el muro este. El casco de roble está blando e inundado, como si la embarcación hubiese estado bajo el agua durante años, y ambas mitades tienen incrustados percebes.

**Mástil y ancla.** El mástil y el ancla se han roto y se encuentran en medio de la cueva, con el mástil señalando hacia una brillante cortina de agua hacia el oeste.

**Sin velas, sin jarcias, sin tripulación.** Faltan la vela cuadra, las jarcias y la tripulación. La vela y las jarcias se desintegraron hace mucho.

Los aventureros que busquen en los restos descubrirán su nombre grabado sobre el timón cubierto de percebes: el *Ópalo Azul*. Un personaje que averigüe cómo se llama el barco y tenga éxito en una prueba de Inteligencia (Historia) CD 20 recordará que el *Ópalo Azul* se hundió en el puerto de Waterdeep hace unos años en circunstancias misteriosas y que la tripulación fue rescatada por los sirénidos que viven en el lugar. Con este conocimiento, un aventurero puede examinar el casco en busca de signos de juego sucio y, con un éxito en una prueba de Inteligencia (Investigación) CD 15, detectar un agujero cuadrado y liso en la sección de popa debajo de lo que habría sido la marca del nivel de agua.







Además, si supera una prueba de Inteligencia (Conocimiento Arcano) CD 16, confirmará que un conjuro de *desintegrar* provocó dicha abertura, pero no hay manera de saber quién lo lanzó o por qué se hundió la nave.

Si más de un personaje entra en la sección de popa al mismo tiempo, esa parte del casco se hunde por el peso añadido, se derrumba hacia un lado y se hunde sobre sí misma con un ruido atronador. Cualquier criatura que se encuentre en esa sección cuando esto suceda deberá hacer una tirada de salvación de Destreza CD 15. Sufrirá 22 (4d10) de daño contundente si la falla, a causa de los escombros del colapso, o la mitad del daño si la supera. Las cortinas de agua de la zona 1b evitan que el sonido del derrumbe llegue a la zona 1c.

## 1B. CORTINAS DE AGUA

Este camino tiene un techo arqueado de 20 pies de altura y tres cortinas mágicas de translúcida agua de mar verde brillante de 1 pie de grosor. Cada una de ellas se extiende del suelo al techo y de pared a pared. El sonido que pasa a través de una cortina se reduce considerablemente. De hecho, solo las criaturas situadas a 5 pies de distancia pueden escuchar algo del otro lado.

Cualquier objeto lanzado o disparado a través de una cortina de agua debe superar 60 pies adicionales, que se suman a la distancia a recorrer. Si esta distancia adicional cambiara el alcance de un ataque con arma a distancia, de normal a largo alcance, la tirada de ataque se haría con desventaja. Un objeto que entre en la cortina y no pueda superar esta distancia caerá al suelo que se encuentra dentro de ella.

Los efectos de conjuros que no sería razonable que pudieran pasar a través de la cortina de agua son detenidos por la barrera como si fuera una pared sólida. Por ejemplo, un conjuro de *proyector mágico* podría atravesarla para golpear a las criaturas ubicadas en el lado opuesto, pero la explosión de un conjuro de *bola de fuego* no cruzaría la barrera.

Una criatura que pase a través de una de estas cortinas se empapa, pero no sufre otros efectos negativos. Además, si alguien lleva una antorcha u otra llama desprotegida de naturaleza no mágica, esta se apaga cuando la atraviesa. Cualquier criatura que reciba daño del agua, como un elemental de fuego, sufre 11 (2d10) de daño de frío cuando comienza su turno en una cortina o entra en ella por primera vez en un turno.

Si una cortina de agua recibe 50 puntos o más de daño de frío de una sola fuente, se convertirá en una pared de hielo de 1 pie de espesor (como si fuese creada por un conjuro de *muro de hielo*) durante 10 minutos antes de volver a su forma original. Si una de estas cortinas es objetivo de un conjuro de *disipar magia* (CD 17) lanzado con éxito, queda destruida para siempre.

## 1C. CAVERNA DE ICHTHYGLUG

**Música.** La música de un arpa mágica llena esta caverna de 30 pies de altura.

**Estanque.** Un estanque de agua dulce de 15 pies de profundidad es el hogar de un **marid** y seis **enjambres** de mordedores.

**Paredes.** Los húmedos muros tienen caracoles y estrellas de mar gigantes inofensivos aferrados.

El marid, Ichthyglug, está nadando en su estanque cuando los aventureros llegan por primera vez. Les saluda con una canción (consulta la caja de texto “La canción de Ichthyglug”). Mientras canta, Ichthyglug usa su magia para hacer que manen las fuentes de agua del estanque y los mordedores salten fuera del agua a su alrededor. El marid no es ni bueno ni malo, pero siempre resulta impredecible. Su actitud hacia los personajes refleja la actitud de estos hacia él.

Después de concluir su canción, Ichthyglug flota hacia los aventureros que parezcan receptivos y les da la oportunidad de halagar su canto. Después de los cumplidos, ofrecerá a los personajes una misión: destruir al liche Ezzat en el nivel 20 y entregarle su filacteria. El marid promete un fabuloso tesoro a cambio, e incluso llegará a mencionar que la magia de Halaster lo obliga a cumplir esta promesa (mira “Tesoro” a continuación).

Si los aventureros completan la tarea de Ichthyglug y entregan la filacteria de Ezzat al marid, el estanque de esta cueva se convertirá en un vórtice que atraerá a Ichthyglug, el agua, los mordedores y la filacteria del liche de vuelta al Plano Elemental del Agua. Los personajes encuentran la recompensa prometida por Ichthyglug en el fondo del estanque drenado. Los aventureros que completen la misión del marid deberían recibir PX como si hubieran derrotado a Ichthyglug y los enjambres de mordedores en combate.

En el caso de que los personajes destruyan a Ezzat, pero den la filacteria del liche al dao Jarûk en la zona 11b, el marid lo sabrá. Furioso, atacará a los aventureros la próxima vez que los vea.

Ichthyglug no puede dejar la gruta sin la filacteria de Ezzat. Si el marid muere aquí, su cuerpo se desintegrará en un estallido de agua y espuma, para volver a tomar forma 24 horas después. Los personajes no reciben PX por matar a Ichthyglug más de una vez.

El marid ordena a los mordedores que ataquen a cualquiera que se atreva a entrar en su estanque. Los enjambres no representan ningún peligro para las criaturas que estén en tierra.

**Tesoro.** Ichthyglug lleva un par de brazaletes de oro con forma de pulpos (250 po cada uno) y un gran chaleco de seda adornado con diez espinelas azules (500 po cada una). Estas baratijas desaparecen con el marid cuando vuelve al Plano Elemental del Agua.

La recompensa de Ichthyglug consiste en una *armadura de marinero* (cota de escamas) y dos objetos maravillosos comunes: una *vela de la profundidad* y una *pértiga de pescar* (ambos descritos a continuación). Estos objetos aparecen solo después de que los aventureros completen la misión de Ichthyglug y ayuden al marid a escapar de Undermountain.

La llama de la *vela de la profundidad* no se apaga cuando se sumerge en agua. Sigue emitiendo luz y calor como una vela normal.

La *pértiga de pescar* parece una pértiga de 10 pies. Mientras se sostiene, se puede pronunciar la palabra de activación (“Ichthyglug”) y transformarla en una caña de pescar con un anzuelo, un sedal y un carrete. Diciendo de nuevo dicha palabra el objeto cambia de caña de pescar a pértiga normal de 10 pies.

### LA CANCIÓN DE ICHTHYGLUG

¡Bienvenido a mi gruta!  
Llámame rey de la cigala.  
Ichthyglug es mi nombre...  
Mi pesca nadie iguala.

El océano es mi ostra.  
Gobierno sobre la ola.  
Ichthyglug es mi nombre...  
El pez que va a su bola.

Soy corriente. Soy la marea.  
Lloveré en la verbena.  
Ichthyglug es mi nombre...  
Soy la serenata de la sirena.

Te ahogaré en riquezas.  
Podría recompensarte con fervor.  
Ichthyglug es mi nombre...  
Pero por favor llámame “mi señor”.



## 2. OROGS ESPACIALES

**Ojos.** El techo de 15 pies de altura de este pasillo está tallado con cientos de ojos brillantes. Halaster usó magia para crearlos, pero son inofensivos.

**Orogs.** Aquí acampan doce **orogs** hostiles (mira “Orogs espaciales”, en la página 244). Resta de este número cualquier orog encontrado y derrotado previamente como monstruo errante.

Una de ellos tiene 60 puntos de golpe y es más grande que los otros. Se llama Rukha y hasta hace poco servía como primera oficial de cubierta a bordo del *Carroñero* (consulta la zona 13).

### TESORO

La orog Rukha posee una *piedra mensajera* metida en uno de sus guanteletes. Su compañero, el anterior cocinero del *Carroñero*, tenía la otra piedra, pero la perdió (mira la zona 13c).

## 3. ¿CIENO ALLÍ?

Los personajes ven formas extrañas creándose a partir del cieno que mana cerca.

### 3A. LA GRAN MARCHA DEL CIENO

El río de cieno fluye hacia el norte a través de esta cueva de 15 pies de altura (consulta “Cieno elemental”, en la página 244). Cuando los aventureros llegan por primera vez, el cieno se alza y toma la forma de una conga de modrons que se extiende hasta donde los personajes alcanzan a ver. Los modrons marchan contra el lento flujo y progresan poco. Después de 1 minuto, se hunden de nuevo en el cieno. Estas figuras no son criaturas o efectos de conjuros, de manera que no pueden ser dañados ni disipados.

### 3B. CIENO HALASTER

Una arteria de cieno fluye por este túnel y se acumula en una ligera depresión en el suelo rocoso. La primera vez que alguien se acerca a 10 pies del estanque, el cieno se levanta, toma la forma de Halaster Blackcloak y agita los brazos de una manera que sugiere que podría estar intentando lanzar un conjuro. Después de 1 minuto, la efigie del Mago Loco pierde definición y se convierte en un estanque de cieno otra vez. La figura de Halaster no es una criatura o un efecto de un conjuro, por lo que no puede ser dañada ni disipada.

## 4. EL OJO LLOROSO

**Cieno.** Esta caverna de 60 pies de altura contiene un gran estanque de lodo viscoso y maloliente que fluye lentamente hacia el noroeste.

**Urm.** Un **mephit de barro** llamado Urm está agachado cerca del borde del cieno (en el lugar marcado con una M en el mapa 19), pinchándolo distraídamente con una vara corta mientras murmura para sí mismo.

**Ojo Lloroso.** Cerca de la pared este, un orbe de cieno de 10 pies de diámetro flota a 5 pies por encima del estanque. El objeto exuda un flujo continuo de cieno que cae en el estanque y parece ser su origen (consulta “Orbe de cieno” a continuación).

**Formaciones rocosas.** El techo de la cueva está salpicado de estalactitas y el cieno fluye alrededor de unas estalagmitas que se elevan desde el suelo rocoso.

Urm tuvo la desgracia de que le atrapasen entre el cieno cuando este último se extrajo del Pantano del Olvido y fue depositado aquí. Halaster encontró al mephit de barro y lanzó un conjuro de *geas*, obligándolo a servir al dao Jarúk y al marid Ichthyglug. Los genios usan a Urm como intermediario para mandarse insultos, pero el mephit se ha cansado del juego que se traen estos dos. Quiere librarse del conjuro de *geas* del Mago Loco.

El mephit lo sabe todo sobre la competición entre Jarúk y Ichthyglug, de modo que trata de llevar a los aventureros a ambos genios, uno tras otro. Urm se ofrece a acompañar a los personajes a ver a Ichthyglug primero (zona 1), ya que el marid está más cerca. Si los aventureros ya han hablado con el marid, el mephit propone guiarlos a las grutas de Jarúk (zona 11) siguiendo el río de cieno.

Urm es perezoso y egoísta, inclinado a no ayudar a los personajes más allá de lo mínimo imprescindible para satisfacer los términos del conjuro de *geas*. Está familiarizado con los peligros que acechan en las Cavernas de Cieno, pero niega saber nada al respecto. Eliminar el conjuro de *geas* de Halaster hace que el mephit sea un poco más útil, aunque no cambia su disposición perversa. A cambio de su nueva libertad, Urm comparte la siguiente información, que es una mezcla de verdad y mentira:

- El cieno que se derrama del orbe y llena estas cuevas proviene de un lugar llamado el Pantano del Olvido (verdadero).
- El Mago Loco capturó una embarcación de aspecto extraño y la escondió en una caverna gigante cercana (verdadero). El barco está vivo (falso).
- Un poderoso demonio está atrapado en una estatua al norte (falso).

### ORBE DE CIENO

El Ojo Lloroso está estático, aunque se puede mover mediante un conjuro de *telequinesis* o algún otro efecto mágico similar. Lanzar un conjuro de *desintegrar* sobre el objeto lo destruye e interrumpe el flujo de cieno en la gruta. Otros conjuros no tienen efecto sobre él.

Las criaturas y los objetos pueden pasar a través del orbe, que está hecho del mismo cieno que se encuentra por este nivel de la mazmorra. Cualquiera que entre dentro del Ojo Lloroso queda apresado. Una criatura que esté apresada en su interior puede utilizar una acción para hacer una prueba de Fuerza (Atletismo) o de Destreza (Acrobacias) CD 15, liberándose si tiene éxito. Además, otra que esté fuera del orbe puede usar una acción y tratar de superar dicha prueba si está al alcance de la criatura apresada. Con un éxito, se extrae a quien esté apresado en el Ojo Lloroso.

## 5. PARALIZADO POR GHAUNADAUR

Un túnel de 15 pies de altura que contiene un pozo abierto conecta dos cuevas con techos de 20 pies de altura.

### 5A. EL POZO DEL PUDIN

Este pozo de formación natural tiene 20 pies de ancho y 20 de profundidad. En el fondo del foso hay tres púdines negros inteligentes (consulta “Púdines negros inteligentes”, en la página 244) que solían ser drows adoradores de Ghaunadaur. Cuando detectan presas cercanas, estos suben por los lados del pozo y usan conjuros de *fuego feérico* para perfilar a los objetivos que desean antes de atacar con los pseudópodos. Los púdines lanzan conjuros de *flecha ácida de Melf* a una presa que se encuentre más allá de su alcance.



5B. PORTAL EXENTO AL NIVEL 12

En el extremo norte de esta caverna de 20 pies de altura hay dos piedras verticales de basalto negro esculpido. En el dintel que las une se ha grabado una gran “X” en un rojo sangre. Estas piedras forman uno de los portales mágicos de Halaster (mira “Portales”, en la página 12).

Cuando una criatura se acerca a 5 pies de la puerta empiezan a brotar riachuelos de sangre de los poros de las piedras verticales. Sus reglas son las siguientes:

- El portal se abre durante 1 minuto si una criatura marcada con una “X” ensangrentada se coloca a 5 pies de él.
- Los aventureros deberán ser de nivel 12 o superior para pasar (consulta “Jhesiyra Kestellharp”, en la página 10). La primera criatura en atravesarlo activa una runa antigua (mira “Runas antiguas”, en la página 12).
- Una criatura que cruce el portal aparece en la zona 8b del nivel 12, en el espacio desocupado más cercano al portal idéntico ubicado allí.

6. CUEVA CON VISTAS

**Estalactitas.** Algunas estalactitas cuelgan del techo abovedado de 30 pies de altura de esta caverna.

**Embarcación.** Una enorme embarcación es claramente visible a través de las aberturas en la pared noroeste (consulta la zona 13).

7. PORTAL EXENTO AL NIVEL 21

**Escombros.** El suelo de esta cueva de 20 pies de altura está cubierto de escombros pedregosos que actúan como terreno difícil.

**Falso contemplador.** Una **espora de gas**, que se puede confundir fácilmente con un contemplador, flota cerca de un par de menhires de 15 pies de alto de cristal semitransparente. Encarcelado dentro de cada uno de ellos hay un **nalfeshnee** durmiendo, con las alas coriáceas envolviendo la cabeza y el cuerpo.

La espora de gas fue a la deriva hacia esta gruta desde la zona 8. Dicha espora alberga fragmentos de la memoria del contemplador muerto que la creó, por lo que cualquier criatura que inhale las esporas producto de su destrucción heredará un recuerdo al azar, determinado al tirar en la tabla “Recuerdos del contemplador”. Estos se experimentan desde el punto de vista del ojo tirano.

RECUERDOS DEL CONTEMPLADOR

| d100  | Recuerdo                                                                                                                                                                             |
|-------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 01–20 | El contemplador persigue a un gnomo de las profundidades a través de un bosque de hongos en una vasta caverna del Underdark, iluminada por setas brillantes y hongos fosforescentes. |
| 21–40 | El contemplador se encuentra con otro de su clase en el Underdark y, después de una feroz andanada de rayos oculares, convierte a su rival en polvo con un rayo desintegrador.       |
| 41–60 | El contemplador examina una estalagmita del tamaño de una torre con un gran cristal encima (consulta el nivel 20, zona 14).                                                          |
| 61–80 | El contemplador es devorado por un gusano púrpura y usa su rayo cautivador para hacer que el animal lo libere.                                                                       |
| 81–00 | El contemplador cae en un socavón cuando sucumbe a un conjuro de <i>dedo de la muerte</i> de Halaster (mira la zona 8).                                                              |

NALFESHNEES

Los demonios durmientes no pueden ser objetivo de conjuros o ataques mientras estén atrapados dentro de los menhires de cristal. Permanecen dormidos hasta que se despierten (consulta “Puerta vertical” a continuación). Un nalfeshnee despierto se teletransporta fuera de su menhir y ataca. Después, se vuelve a dormir en su menhir cuando no hay más enemigos a la vista.

PUERTA VERTICAL

Los menhires de cristal son indestructibles y forman uno de los portales mágicos de Halaster (mira “Portales”, en la página 12). Golpear a cualquiera de ellos con un objeto duro o elegirlo como objetivo de un conjuro de *hacer añicos* no inflige daño alguno, pero hace que la piedra vertical suene con fuerza, despertando al demonio que contiene. Nada más hace que estos infernales se despierten. Mientras esté fuera del menhir, se puede obligar mágicamente a un nalfeshnee a decir la palabra de activación que acciona la puerta. Un conjuro de *conocer las leyendas* o algún otro efecto mágico similar también revela dicha palabra. La actual es “Kelserath”, pero Halaster la cambia cada pocos días.

Las reglas de este portal son las siguientes:

- El portal se abre durante 1 minuto si una criatura dice la palabra de activación adecuada a 10 pies.
- Los aventureros deberán ser de nivel 16 o superior para pasar (consulta “Jhesiyra Kestellharp”, en la página 10). La primera criatura en atravesarlo activa una runa antigua (mira “Runas antiguas”, en la página 12).
- Una criatura que cruce el portal aparece en la zona 23b del nivel 21, en el espacio desocupado más cercano al portal idéntico ubicado allí.

8. GRACIAS POR LOS RECUERDOS

**Techo.** Esta caverna tiene un techo de 30 pies de altura.

**Esporas de gas.** Tres **esporas de gas** flotan sobre un gran socavón rodeado de escombros. Otras diez **esporas de gas** se encuentran sobre la depresión, que cae 100 pies hacia la oscuridad. En la parte inferior del agujero se halla el cadáver de un contemplador en descomposición.

**Túnel elevado.** Se puede llegar a un corredor de 10 pies de diámetro situado en la pared oeste subiendo un saliente de 10 pies de altura (este saliente se describe con más detalle en la zona 9).

Halaster mató a un contemplador que deseaba crearse un dominio en este nivel. De su cadáver en descomposición creció una multitud de esporas de gas. Una inspección de los restos acompañada de un éxito en una prueba de Inteligencia (Medicina) CD 15 revelará que la criatura falleció por daño de fuego, de fuerza y necrótico. El examen también revelará un tesoro (consulta “Tesoro” a continuación).

Las esporas de gas llevan los recuerdos del contemplador que les dio a luz. Una criatura que inhale las esporas heredará un recuerdo al azar, determinado al tirar en la tabla “Recuerdos del contemplador”. Estos se experimentan desde el punto de vista del ojo tirano.

Las paredes del sumidero cuentan con abundantes asideros y se pueden escalar con un éxito en prueba de Fuerza (Atletismo) CD 10.

TESORO

El contemplador muerto tiene un broche con la forma de una lengua dorada con un peridoto (750 po).



## 9. POSICIÓN VENTAJOSA

Esta caverna de 30 pies de altura posee dos salientes de 10 pies: uno más pequeño hacia el oeste y otro más hacia el sur. Cinco **gárgolas** se han posado en el saliente norte. Cuando estas criaturas detectan intrusos, una de ellas vuela hacia el norte para advertir al dao (en la zona 11) de que los visitantes han llegado. Si se hiere o detiene a esta gárgola, las demás atacan. De lo contrario, las que quedan hablan a los visitantes en terrano, dándoles la bienvenida al “magnífico dominio subterráneo del dao Jarûk”. Si los personajes no parecen comprender lo que dicen las gárgolas, estas les lanzan insultos mezquinos.

### TESORO

Una gárgola que muere, pero no se desintegra inmediatamente, cae hecha trozos de piedra, revelando un granate rojo transparente del tamaño de un puño (500 po) donde solía estar su corazón.

## 10. ALCANTARILLA

El río de cieno, normalmente muy lento, fluye un poco más rápido a medida que se acerca a un sumidero natural de 10 pies de diámetro en la pared norte. Cualquier criatura situada en el cieno que termine su turno en la alcantarilla deberá tener éxito en una tirada de salvación de Fuerza CD 15 o será derribada sin que pueda resistirse. A menos que esté atada a algo, se sumerge en el cieno que se adentra profundamente en el Underdark.

## 11. LAS RELUCIENTES CAVERNAS DE JARÛK EL PRISMÁTICO

Estas cuevas revestidas de cristal son el hogar de un dao y sus esbirros.

### 11A. LA FORTUNA FAVORECE A LOS PEÑASCOS

**Columnas y cristales.** Dos columnas de roca sostienen el techo de 30 pies de altura de esta gruta, en cuyas paredes se han incrustado cristales que atrapan y reflejan la luz.

**Peñascos.** El suelo está cubierto de peñascos y escombros.

Seis **galeb duhr** comprometidos con Jarûk se esconden aquí, camuflados como rocas.

**Música.** Una melodía disonante emana de una caverna más pequeña al sureste (zona 11b).

Si los aventureros atacan a Jarûk en la zona 11b, los galeb duhr combatirán con los personajes cuando regresen a esta cueva. De lo contrario, las criaturas permanecen inmóviles y no representan ningún peligro. Si son provocados para que ataquen, los galeb duhr animarán los peñascos. Tanto ellos como sus rocas animadas pueden perseguir a presas más allá de los confines de esta gruta.

### 11B. LA CAVERNA DE JARÛK

**Música.** Una música rock llena esta cueva de 30 pies de altura, que se asemeja al interior de una geoda. En las paredes y el techo se han incrustado cristales que atrapan y reflejan la luz.

**Dao en la arena.** El suelo es cóncavo y está lleno de arena dorada hasta una profundidad de 10 pies. Un **dao** se esconde en ella hasta que aparecen los visitantes.

**Medusas.** Dos **medusas** vistiendo túnicas y velos negros se ocultan en la hornacina norte.

El dao, Jarûk, sale de la arena cuando llegan los personajes por primera vez. Les saluda con una canción (mira la caja de texto “La canción de Jarûk”). Mientras

canta, las medusas envelopadas emergen de su hornacina y comienzan a bailar a su alrededor mientras la arena se arremolina y forma pequeños diablos de polvo. Jarûk es malvado y cruel, pero su situación actual lo motiva a ser un anfitrión civilizado.

Una vez que su canción haya terminado, el dao ofrece a los aventureros una misión: destruir al liche Ezzat en el nivel 20 y traerle su filacteria. Jarûk promete un tesoro a cambio y está forzado por la magia de Halaster a cumplir esta promesa (consulta “Tesoro” a continuación). Si los personajes completan la tarea de Jarûk y le entregan la filacteria de Ezzat al dao, el suelo arenoso se convierte en un vórtice gigante que atrae a Jarûk, las medusas, la arena y la filacteria del liche de vuelta al Plano Elemental de la Tierra. Los aventureros encuentran la recompensa prometida por el dao en el suelo de la cueva vacía. Los personajes que completen la misión de Jarûk deben recibir PX como si hubieran derrotado al dao y las medusas en combate.

Si los aventureros destruyen a Ezzat, pero le dañan la filacteria del liche al marid Ichthyglug en la zona 1c, el dao lo sabrá y atacará a los personajes la próxima vez que los vea.

Jarûk no puede dejar la gruta sin la filacteria de Ezzat. Si el dao muere aquí, su cuerpo se desintegrará en polvo cristalino, para volver a formarse 24 horas después. Los aventureros no reciben PX por acabar con Jarûk más de una vez.

Las medusas defienden al dao lo mejor que pueden. Jarûk es inmune a su Mirada Petrificadora.

**Tesoro.** El dao lleva un par de pendientes de aro dorados adornados con obsidianas (500 po el par) y una diadema de ámbar (7.500 po). Estas baratijas se desvanecen con Jarûk cuando regresa al Plano Elemental de la Tierra.

La recompensa del dao consiste en una *gema del resplandor* y dos objetos maravillosos comunes: unas *botas de pista falsa* y un *orbe de la dirección* (ambos descritos a continuación). Estos aparecen solo después de que los personajes finalicen la misión de Jarûk y le ayuden a escapar de Undermountain.

El portador de las *botas de pista falsa* puede elegir que estas dejen huellas como las de otro tipo de humanoide del tamaño del usuario. Solo los humanoides pueden usar estas botas.

Alguien que tenga un *orbe de la dirección* puede emplear una acción para determinar en qué dirección está el norte. Esta propiedad solo funciona en el Plano Material.

### LA CANCIÓN DE JARÛK

¡Bienvenidos a mi cueva!  
Este agujero tengo bajo control.  
Jarûk es quien soy...  
El khan del rock and roll.

Soy la arena en vuestros zapatos.  
Soy el suelo de la paz eterna.  
Jarûk es quien soy...  
El diamante en esta caverna.

No dejo piedra sin remover.  
De riquezas estoy henchido.  
Jarûk es quien soy...  
¡Un dios esculpido!

El oro corre por mis venas.  
Se filtra por todo mi ser.  
Jarûk es quien soy...  
Conocerme es un placer.



## 12. SANTUARIO DE GHAUNADAUR

**Cienos inteligentes.** Aferrados al techo de 20 pies de altura se encuentran tres púdinges negros inteligentes que una vez fueron drows adoradores de Ghaunadaur (mira “Púdinges negros inteligentes”, en la página 244). Estos cienos son hostiles hacia todos los intrusos. Un combate aquí también atrae al cieno gris enorme de la zona 14.

**Santuario.** Alojado en una hornacina de 12 pies de altura situada en la parte posterior de la cueva se sitúa un altar deforme de granito. Encarado desde él hay un disco púrpura de 1 pie de diámetro con un deslumbrante ojo negro grabado. Detrás del altar se asoma una estatua de 9 pies de altura, tallada con la forma de un pilar amorfo que se inclina tambaleante y que estira una docena de brazos humanos con garras.

El disco incrustado en el altar se puede retirar girándolo 360 grados en sentido antihorario. Extraer el disco hace que las monedas de cobre caigan de una cavidad hueca ubicada dentro del altar (consulta “Tesoro” a continuación).

Si se abre el altar, la representación multibrazos de Ghaunadaur se anima y ataca a las criaturas que se encuentren a 10 pies o menos de él o a 5 o menos del altar. La escultura es un objeto Grande con CA 17, 50 puntos de golpe, velocidad de 0 pies e inmunidad al daño de ácido, psíquico y de veneno. Tiene las siguientes puntuaciones de característica: Fuerza 14, Destreza 10, Constitución 10, Inteligencia 3, Sabiduría 3 y Carisma 1. Posee visión ciega con un alcance de 10 pies, pero no puede ver más allá.

Como acción, la estatua animada realiza un único ataque con arma cuerpo a cuerpo (+10 para impactar) con sus garras. Si impacta, las garras infligen 22 (5d6 + 5) de daño cortante al objetivo y cualquier armadura no mágica que lleve el objetivo es destruida.

### TESORO

La cavidad oculta del altar alberga 2.000 pc.

## 13. EL CARROÑERO

El *Carroñero* es un velero arcano de 290 pies de largo, 50 de ancho y 25 toneladas de peso; un navío diseñado para viajar a través del espacio. Halaster detectó la embarcación mientras esta orbitaba alrededor de Toril y la atrajo a través de un portal mágico a Undermountain. Luego abordó la nave, robó el timón arcano (el dispositivo mágico que impulsa y dirige el barco) y lo llevó al nivel 23, dejando que el capitán y la tripulación se buscasen la vida.

Los azotamientos construyeron al *Carroñero* para que se pareciese a un calamar gigante. Su casco está hecho de una resina extraña, tan dura como la madera gruesa. Detrás de los espolones con forma de tentáculo de la embarcación hay dos ventanas circulares de cristal transparente que recuerdan a ojos y una cubierta superior (zona 13a) equipada con cuatro balistas tripuladas por slaads grises. Una escotilla abierta en la cubierta superior proporciona acceso a la cubierta inferior (zonas entre la 13b y la 13h), cuyos techos son de 10 pies de alto.

El barco se asienta en un estanque de cieno de 5 pies de profundidad en una inmensa caverna, cuyo techo varía entre 30 y 50 pies de altura. Un personaje podrá escalar el casco de la embarcación si tiene éxito en una prueba de Fuerza (Atletismo) CD 15; la distancia desde el suelo de la cueva hasta la cubierta superior es de aproximadamente 20 pies.

El *Carroñero* flota, pero no tiene velas, remos u otros medios de propulsión sin su timón arcano. La embarcación puede albergar hasta 10 toneladas de carga y su tripulación

### CAPITÁN N'GHATHROD

El capitán del *Carroñero* es un pirata ilícido llamado N'ghathrod. Se trata de un azotamientos arcanista (consulta la caja de texto en la entrada “Azotamientos” en el *Monster Manual*) con 111 puntos de golpe. Utiliza un orbe de cristal como canalizador arcano y se viste con atuendo de pirata. Una pata de palo reemplaza a uno de sus pies, que perdió en batalla hace años. Hay cuatro gemas grises del tamaño de un puño metidas en los bolsillos de su sobretodo: las gemas de control de los slaads grises que protegen la cubierta superior del barco. N'ghathrod lleva un estoque como afectación, ya que no es competente con el arma.

Antes de que se convirtiera a la vida de piratería espacial, N'ghathrod vivía en una colonia de azotamientos en el planeta con anillos de Glyth, que está más lejos del sol que Toril. Unas pocas semanas después de que el *Carroñero* se quedara atrapado en Undermountain, el ilícido se volvió contra su tripulación de orogs, dominado por el hambre, matando a cuatro de ellos y devorando sus cerebros. Los miembros restantes huyeron para evitar un destino similar. La llegada de los aventureros proporciona a N'ghathrod una fuente de comida inesperada pero bienvenida. Así, intentará separar a uno de los aventureros de los demás mediante un conjuro de *muro de fuerza*. Luego, usará una descarga mental para aturdir a su presa como preludio a extraer el cerebro.

Si los puntos de golpe de N'ghathrod se reducen a 55 o menos, su instinto de supervivencia supera su hambre, empujándolo a rendirse telepáticamente. El azotamientos se disculpa por su agresión y propone enterrar el hacha de guerra. Dada la oportunidad, cuenta cómo el *Carroñero* estaba orbitando en torno a Toril cuando fue arrastrado a través de un portal mágico a su ubicación actual. También revela que el timón arcano de la embarcación se desvaneció poco después (secuestrado por un conjuro de *deseo*, aunque el ilícido no lo sabe). Si el azotamientos y los personajes establecen una tregua, N'ghathrod se ofrece a “proteger la nave” mientras llevan a cabo la recuperación del timón robado. Si los aventureros tienen éxito, el azotamientos les permitirá reclamar el barco como propio, aceptando una degradación hasta que encuentre la manera de deshacerse de ellos.

**Acciones en guarida.** Cuando lucha a bordo del *Carroñero*, N'ghathrod puede llevar a cabo acciones en guarida. En la posición 20 en el orden de iniciativa (perdiendo los empates), el azotamientos puede realizar una acción en guarida para causar uno de los efectos siguientes:

- N'ghathrod crea un duplicado mágico de sí mismo en cualquier lugar a bordo de la nave. Formado a partir de energía psiónica, esta copia dura hasta que sus puntos de golpe se reduzcan a 0, se disipe (CD 15) o hasta que el azotamientos realice otra acción en guarida. El duplicado tiene el perfil de un **azotamientos** normal y es amistoso hacia N'ghathrod, pero no está bajo su control. No puede dejar el *Carroñero*.
- N'ghathrod llena todas las zonas interiores de la nave con imágenes y sonidos que distorsionan la mente procedentes del Reino Lejano y que duran hasta la posición 20 en el orden de iniciativa del asalto siguiente. Cualquier criatura que no sea una aberración que comience su turno dentro de la embarcación deberá tener éxito en una tirada de salvación de Sabiduría de CD 15 o recibirá 10 (3d6) de daño psíquico.

estándar está compuesta por veinte miembros. Tiene CA 15, 400 puntos de golpe, un umbral de daño de 20 e inmunidad al daño psíquico y de veneno.

Solo un conjuro de *deseo* cuidadosamente redactado puede liberar al *Carroñero* de las profundidades de Undermountain. Los aventureros que liberen a la nave de sus confines podrán venderla por 20.000 po, menos 50 po por cada punto de daño que haya recibido la embarcación.



### 13A. CUBIERTA SUPERIOR

**Balistas.** Tres balistas están montadas en la cubierta delantera y una cuarta en la cubierta de popa. Cuatro **slaads grises** que han asumido la forma de orogs operan las balistas, uno por cada arma.

**Escotilla.** Hay una escotilla abierta con una escalera que desciende a la zona 13b y que no es visible desde el suelo de la caverna.

Una balista es un objeto Grande con CA 15, 50 puntos de golpe e inmunidad al daño psíquico y de veneno. Para dispararla es preciso haberla cargado y haber apuntado previamente al objetivo. Estas armas ya están cargadas cuando los personajes llegan por primera vez. Se necesita una acción para cargar la balista, una acción para apuntarla y otra acción para dispararla (+6 para impactar, alcance 120/480 pies, un objetivo). Si acierta, su virote inflige 16 (3d10) de daño perforante.

Cada balista viene con diez viroles almacenados en un bastidor integrado en el soporte del arma. Una base giratoria le da a cada arma un arco de tiro de 180 grados.

Los slaads han sido entrenados para cargar, apuntar y disparar las balistas. Defienden la cubierta contra todos los abordadores, confiando en su visión en la oscuridad para vigilar.

### 13B. BODEGA DE CARGA

**Escalera.** Una escalera atornillada a una pared sube a la cubierta superior (zona 13a). Colgado boca abajo en sus escalones hay un orog muerto con armadura de placas.

**Cajas.** Un segundo cadáver de orog con armadura de placas, junto con su hacha a dos manos, se encuentra en medio de los restos de varias cajas de madera. Hacia la parte posterior de la bodega se sitúan cinco cajas de madera intactas y cinco cofres de madera asegurados bajo pesadas redes de carga.

**Cocinero muerto.** El pasillo que conduce hacia las secciones delanteras de la cubierta inferior alberga un tercer orog muerto. Este está vestido con un delantal ensangrentado y va sin armadura.

El cuerpo sin vida del orog de la escalera cuelga de una de sus botas de pinchos. Un personaje puede usar una acción para quitarlo de allí. Una inspección de los tres orogs revelará que les partieron los cráneos y succionaron los cerebros: la marca distintiva del ataque de un azotamentes. El orog del delantal está fuera de la puerta de la zona 13c.

**Tesoro.** La tripulación saqueó la mayor parte de los suministros de comida antes de huir de la embarcación, dejando atrás cinco cofres del tesoro y cinco cajas intactas (enumeradas por debajo para facilitar la contabilidad). Los cofres están abiertos y sus cerraduras rotas.

El cofre 1 contiene 400 pp, 180 po y tres brazaletes de oro (25 po cada uno). Medio enterrada entre las monedas hay una miniatura de 5 pulgadas de diámetro de un contemplador, hecha de oro esmaltado con una perla negra como ojo central y espinelas multicolor en los extremos de sus pedúnculos oculares (2.500 po).

El cofre 2 alberga seis rollos de seda élfica (50 po cada uno) y una caja grabada que contiene cinco estatuillas de 3 pulgadas de altura; cada una representa un tipo de dragón metálico y está hecha del metal apropiado (250 po por la colección).

El cofre 3 alberga seis viales de polvo estelar que irradian un aura mágica de ilusión bajo el escrutinio de un conjuro de *detectar magia*. Un conjuro de *identificar* o algún otro efecto mágico similar revelará que el polvo tiene una propiedad mágica singular: cualquier criatura que se espolvoree con él ganará la capacidad para lanzar el conjuro de *ensueño* una

vez como acción (conjuro, salvación CD 15), sin necesidad de componentes.

El cofre 4 contiene 320 po y una bolsa de seda con cuatro bolitas azules, cada una de las cuales reproduce la propiedad mágica de una *poción de curación* cuando se traga.

El cofre 5 alberga un juego de cinco copas de cobre con filigrana de plata (25 po cada una), un collar de coral negro (250 po) y una mano élfica momificada que lleva dos anillos de oro con gemas (250 po cada uno).

Las cajas 1, 2 y 3 contienen raciones envenenadas. Un personaje que las inspeccione y tenga éxito en una prueba de Sabiduría (Supervivencia) CD 10 podrá determinar que no son aptas para el consumo. Cualquier criatura que ingiera una porción de ración envenenada deberá tener éxito en una tirada de salvación de Constitución CD 15 o quedará envenenada durante 24 horas.

La caja 4 alberga raciones secas comestibles para 60 días.

La caja 5 está estampada con el símbolo de una cara de gnomo sonriente rodeada con las palabras "INVENCIONES DE KRICKENHOF" en letras de carnaval. En su interior, empaquetados con bolitas de espuma para embalar hay tres inventos gnomos: un palo saltarín con resorte (25 po), un triturador de tomates a cuerda (125 po) y un casco con correa con una hélice de madera montada en la parte superior. Este *yelmo con hélice* es un objeto maravilloso poco común con el que solo los humanoides Pequeños pueden sintonizarse. Mientras se lleva puesto, el casco permite a su portador usar una acción para lanzar un conjuro de *levitar*, sin necesidad de componentes. La hélice del yelmo gira y zumba con fuerza hasta que el conjuro termina. Cada vez que acaba el conjuro, existe un 50 % de probabilidades de que el casco pierda su magia y se vuelva no mágico.

### 13C. COCINA Y CANTINA

Esta habitación alberga una mesa de comedor, seis taburetes y una estufita de hierro. Las alacenas empotradas en las paredes se han abierto y su contenido (cubertería y vajilla) se ha desperdigado por el suelo.

Lanzar un conjuro de *detectar magia* en esta cabina revela un aura mágica de evocación que emana del interior de la pared que separa esta sala de la zona 13d.

**Tesoro.** Los aventureros que busquen en la cabina y tengan éxito en una prueba de Sabiduría (Percepción) CD 20 localizarán un agujerito en la base de la pared que separa esta estancia de la zona 13d. Dos pies por encima de este orificio, alojada dentro del tabique, hay una *piedra mensajera* (la piedra compañera se encuentra con la primera oficial de cubierta orog en la zona 2).

Si un personaje quita la *piedra mensajera* de la pared, un hámster gigante espacial en miniatura se escabulle del agujero en la base de la pared y parece bastante desanimado. El hámster espacial se parece mucho a un hámster normal. Tiene el perfil de una **rata**, pero sin ataques (y otorga 0 PX). Se ha hecho una bonita madriguera en las paredes de la nave, pero no representa ningún peligro si se le molesta. Un aventurero puede hacerse amigo del animal ofreciéndole comida.

### 13D. CAMAROTE DEL CAPITÁN

**Paredes.** Las paredes de resina están esculpidas y pintadas para que parezcan brillantes tentáculos negros entrelazados entre sí con elfos gritando mientras estos les agarran.

**Caballote y pinturas.** Descansando en un caballote de madera en medio de la cabina hay un lienzo a medio terminar de un colorido paisaje extraterrestre. Junto al soporte, varios pinceles y tarros de pintura se ubican en una mesita. Cinco cuadros terminados de otros paisajes extraterrestres se apoyan en la parte posterior del caballote.



**Silla.** Una silla de madera manchada de sangre con esposas de hierro atornilladas a sus reposabrazos se sitúa en una hornacina delantera. Un charco de sangre pegajosa cubre el suelo a su alrededor.

**Compartimento secreto.** Un personaje que busque puertas secretas en el camarote y tenga éxito en una prueba de Sabiduría (Percepción) CD 15 encontrará una pequeña escotilla integrada en las tablas del suelo. Esta oculta un compartimiento poco profundo que contiene el libro de conjuros del capitán N'ghathrod.

El azotamentes ata a los cautivos a esta silla antes de devorarles el cerebro. Una criatura encadenada a ella puede utilizar su acción para intentar escapar, consiguiéndolo si supera una prueba de Fuerza (Atletismo) o Destreza (Acrobacias) CD 20.

**Tesoro.** Antes de que se transformara en un ilícido por el proceso conocido como la ceremorfosis, el capitán N'ghathrod era un elfo navegante del espacio. Aunque no tiene recuerdos de su vida anterior, el azotamentes conserva su debilidad élfica por la belleza celestial. Las pinturas, que ilustran los mundos que N'ghathrod ha visitado, valen 100 po cada una.

El libro de conjuros del capitán azotamentes está encuadernado en cuero y su contenido se ha realizado en una escritura similar al braille. El ilícido usa sus tentáculos para leer el texto, que otras criaturas pueden descifrar mediante un conjuro de *entender idiomas*. El libro recoge todos los conjuros que N'ghathrod ha preparado, más *animar a los muertos*, *mano de Bigby* y *tentáculos negros de Evard*.

### 13E. CABINA DE TRIPULACIÓN DE ESTRIBOR

Esta cabina contiene dos grupos de literas apiladas de tres niveles de altura.

### 13F. DEPENDENCIAS DEL PERSONAL DE PUERTO

Esta cabina está amueblada como la zona 13e y también alberga un orog muerto tendido boca abajo en el suelo. El examen del cadáver revela que su cráneo fue abierto y el cerebro succionado. A los pies del orog hay un hacha a dos manos.

### 13G. PUENTE

La puerta al puente está ligeramente entreabierta. N'ghathrod, el capitán azotamentes, está aquí (consulta la caja de texto "Capitán N'ghathrod"). Las características de la zona son las siguientes:

**Ventanas.** Dos ventanas circulares de 9 pies de diámetro de cristal transparente abombado descansan en los marcos de bronce.

**Carta celestial.** Pintadas en el techo inclinado hay constelaciones familiares y planetas desconocidos.

**Surcos.** Las marcas situadas en medio del suelo sugieren que aquí antes había un mueble.

Los personajes que examinen los surcos y tengan éxito en una prueba de Inteligencia (Investigación) podrán determinar que están diseñados para asegurar una silla pesada o un objeto con dicha forma al suelo. Los surcos se ajustan a las huellas del timón arcano de la embarcación, que se puede encontrar en el nivel 23.

La carta del techo tiene el sol en su centro, con anillos alargados que muestran las rutas de los ocho planetas que lo orbitan: la rocosa Anadia; el gigante gaseoso Coliar; Toril y el pequeño cúmulo de asteroides que lo orbitan, llamado las Lágrimas de Selûne; los mundos acuosos de Karpri y Chandos; el nocivo planeta con anillos de Glyth; el cúmulo

de asteroides de Jardín, que se mantiene unido mediante una enorme planta; y H'catha, con forma de rueda. Más allá de los planetas están las constelaciones del Reino Espacial, todas visibles en el cielo nocturno de Toril durante varias épocas del año.

### 13H. ¡OH, CAPITÁN! ¡MI CAPITÁN!

El suelo aquí está cubierto de cristales rotos y salmuera, los restos de los tarros que una vez tuvieron cerebros humanoides encurtidos. Las paredes curvas cuentan con estantes vacíos donde el capitán N'ghathrod almacenaba sus reservas de comida para emergencias. El azotamentes se vio obligado a alimentarse de los cerebros en conserva después de que su tripulación huyese y ahora tiene hambre de alimentos frescos.

## 14. CUBIL DEL CIENO

Esta cueva de 10 pies de altura se ha convertido en la guarida de un cieno gris enorme (consulta "Cieno gris enorme", en la página 244), que se esconde en la hornacina situada más al norte a la derecha de la entrada. Si los personajes ya combatieron contra este cieno en la zona 12, la cueva estará vacía.

## 15. PORTAL EXENTO AL NIVEL 17

Saliendo de un charco de cieno de 2 pies de profundidad hay un par de piedras verticales de 15 pies de altura rematadas con un dintel, en el cual se ha tallado un símbolo de una flecha. Estas piedras forman un portal mágico (mira "Portales", en la página 12). Sus reglas son las siguientes:

- Si se dispara una flecha o un proyectil de ballesta entre las piedras verticales, el portal se abre durante 1 minuto.
- Los aventureros deberán ser de nivel 14 o superior para pasar (consulta "Jhesiyra Kestellharp", en la página 10). La primera criatura en atravesarlo activa una runa anti-gua (mira "Runas antiguas", en la página 12).
- Una criatura que cruce el portal aparece en la zona 8b del nivel 17, en el espacio desocupado más cercano al portal idéntico ubicado allí.

## 16. TÚNEL AL NIVEL 20

En la parte superior del corredor que desciende hasta el nivel 20 se encuentra una caverna de 18 pies de altura con forma de anillo creada por un gusano púrpura que Halaster eliminó hace mucho tiempo.

## CONCLUSIÓN

Los personajes tienen un par de razones para volver a este nivel después de explorarlo:

- Si obtienen la filacteria del liche Ezzat, los aventureros deben regresar a las Cavernas de Cieno para entregársela al marid de la zona 1c o al dao de la 11b y reclamar sus premios. Darle la filacteria a un genio convierte en enemigo al otro.
- Si los personajes recuperan el timón arcano robado por Halaster, pueden devolverlo al *Carroñero* y usar un conjuro de *deseo* para sacar la embarcación de Undermountain.

Las Cavernas de Cieno cambian poco en ausencia de los aventureros, al menos a corto plazo. Si Ichthyglug o Jarûk se liberan, el Mago Loco podría atrapar a un ifrit en este nivel y enfrentarlo al genio al que se le haya negado la filacteria de Ezzat, preparando la nueva llegada en una cueva acorde a su naturaleza fogosa.





## NIVEL 20: CAVERNAS DE LA ROCARRÚNICA

Las Cavernas de la Rocarrúnica están diseñadas para cuatro personajes de nivel 16. Los aventureros que derrotan a los monstruos de este nivel deberían conseguir suficientes PX como para quedarse a medio camino del nivel 17. Este lugar introduce a un aliado potencialmente poderoso en la lucha de los personajes contra Halaster o a un enemigo cuya destrucción puede hacerlos caer en gracia ante el Mago Loco.

### ¿QUÉ HABITA AQUÍ?

La Rocarrúnica es un gran cristal mágico, creado por Halaster Blackcloak, que está incrustado en la parte superior de una enorme estalagmita hueca que se eleva desde el centro de la cueva principal de este nivel. Esta aguja sirve como guarida a un liche llamado Ezzat, que ha sido enemigo del Mago Loco desde hace mucho tiempo.

En un esfuerzo por destruir a Ezzat, Halaster creó una legión de gólems de piedra modelados a su imagen, colocando un fragmento de la Rocarrúnica en cada uno para otorgarles más inteligencia y personalidad. Cuando el liche se enteró de lo que el Mago Loco estaba haciendo, colocó salvaguardas en la torre construida en la estalagmita para evitar que los autómatas la asaltasen. Esta contramedida hizo que Halaster abandonara a sus gólems y dejara de crear nuevos.

### EL LICHE EZZAT

Ezzat se ha obsesionado con destruir a Halaster y usurpar su control sobre Undermountain. A medida que su obsesión y ansia de poder aumentan, a cada día que pasa, el liche se vuelve más parecido al Mago Loco.

Los personajes que destruyan a Ezzat y localicen su filacteria se ganarán el favor de Halaster. Aquellos que se alíen con el liche obtendrán su enemistad.

### MANTOPIEDRAS

Halaster creó gólems de piedra a su semejanza y utilizó fragmentos de la Rocarrúnica para imbuirlos de inteligencia. Luego los soltó en este nivel. Llamados mantopiedras, estos autómatas de 10 pies de alto adoran al Mago Loco como a un dios y consideran a la Rocarrúnica como su ojo en sus dominios oscuros. A los mantopiedras no les gusta que un liche se haya refugiado en la estalagmita, pero las salvaguardas de Ezzat son la causa de que haya poco que puedan hacer al respecto.

A menos que se indique lo contrario, un mantopiedra usa el perfil de un **gólem de piedra**, con los siguientes cambios:

- Tiene puntuaciones de Inteligencia y Carisma de 9.
- Entiende los siguientes idiomas, pero no puede hablarlos: abisal, celestial, común, dracónico, elfo, enano, infernal e infracomún. Los mantopiedras usan un sistema de parpadeos para comunicarse de forma no verbal entre ellos.

### MONSTRUOS ERRANTES

Las emanaciones mágicas de la Rocarrúnica atraen a este nivel a las criaturas que habitan las profundidades de la tierra, como bulettes, elementales de tierra, gusanos púrpuras y xorns. Los aventureros también pueden encontrarse con una expedición que ha viajado desde la Fortaleza Shadowdusk.



## EXPEDICIÓN SHADOWDUSK

Se ha enviado una fuerza expedicionaria desde la Fortaleza Shadowdusk (nivel 22) para reunir fragmentos de la Rocarrúnica. La avanzadilla consiste en un **archimago** humano caótico malvado llamado Akarrth Shadowdusk, un **contemplador** de nombre Gz'zarp, dos **grells** y dos **nóticos**. Los grells y los nóticos son los sirvientes de Akarrth, y el contemplador su aliado de conveniencia.

Los personajes pueden forjar fácilmente una alianza con Akarrth, pero cualquier pacto de este tipo está condenado a desmoronarse dentro de poco porque el archimago está loco.

**Tesoro.** Akarrth lleva una vara de madera tallada con tentáculos que le sirve como un canalizador arcano (10 po), así como un libro de conjuros encuadernado con la piel de un azotamentes que contiene todos los conjuros que ha preparado.

## CAVERNAS DE LA ROCARRÚNICA

Todas las localizaciones descritas de este nivel están marcadas en el mapa 20. Las cuevas y los túneles están húmedos de manera uniforme por el agua que entra a través de las estrechas grietas en las paredes y techos, lo que provoca en todo el lugar un constante sonido de goteo y un persistente eco.

### 1. SÍMBOLO DE DESECACIÓN

Al final del túnel que desciende desde el nivel 19, Ezzat ha inscrito un glifo en el suelo utilizando una versión modificada del conjuro de *símbolo*. Se requiere un éxito en una prueba de Inteligencia (Investigación) CD 20 para detectarlo. Lanzado usando un espacio de conjuro de nivel 9, el glifo desata el efecto de muerte (salvación CD 20) cuando cualquier criatura lo cruza. Una vez activado, unos cráneos fantasmales flotan sobre el área donde el glifo está inscrito.

### 2. LA GUARIDA DEL GÓLEM LOCO

Los aventureros que se acerquen a esta caverna desde cualquier dirección escucharán el sonido de piedras entrechocando. La cueva tiene un techo con un pico de 50 pies de altura y las siguientes características:

**Autómata.** Una enorme masa móvil compuesta por un bati-burrillo de piedras se alza sobre una elevación natural en el centro de la gruta. Está utilizando los puños para romper algo.

**Forja.** Esculpida en una pared hay una forja de piedra que no se ha encendido en años. Un yunque de hierro oxidado está sobre un pedestal de granito de 1 pie de alto frente a la fragua.

El bati-burrillo, un autómatas, fue un gólem de piedra de 10 pies de alto creado a imagen de Halaster. En su locura, se ha incorporado tantas piezas de otros mantopiedras que se ha convertido en una amalgama de torsos, miembros y cabezas de piedra de 17 pies de alto. Todas ellas se asemejan a partes del Mago Loco.

Cualquier personaje que se acerque puede ver que el objeto que está destruyendo el autómatas es otro gólem de piedra que se parece a Halaster. Aunque los aventureros intervengan rápidamente, el mantopiedra ya está despedazado y no se le puede salvar.

Cuando los personajes lo ven por primera vez, el gólem loco quita el fragmento de la Rocarrúnica de los restos pulverizados de su última víctima y lo engulle y luego se coloca pedazos del autómatas destruido. Tragarse estas piezas de la Rocarrúnica permite a este gólem ignorar su atributo de

Forma Inmutable y restablecer todos sus puntos de golpe. Los aventureros que interrumpen o ataquen al autómatas provocarán su enemistad. De lo contrario, mostrará poco interés en ellos.

El gólem loco es un **gólem de piedra** con un valor de desafío de 12 (8.400 PX) y los siguientes cambios:

- Es Enorme y tiene 264 (23d12 + 115) puntos de golpe.
- Cada uno de sus ataques de golpe inflige 24 (4d8 + 6) de daño contundente si acierta.
- Tiene puntuaciones de Inteligencia y Carisma de 9.
- Entiende los siguientes idiomas, pero no puede hablarlos: abisal, celestial, común, dracónico, elfo, enano, infernal e infracomún.

El gólem es demasiado grande para caber en cualquier túnel de menos de 10 pies de ancho. Si se le abandona a su suerte, permanecerá aquí y esperará a que otro mantopiedra se adentre en la zona para luego atacarlo.

### TESORO

Cualquier personaje que busque en el interior de la fragua y tenga éxito en una prueba de Sabiduría (Percepción) CD 15 encontrará un yesquero cubierto de hollín que contiene una única *canica de fuerza*.

## 3. PARAÍSO SUMERGIDO

Esta caverna tiene un techo en pico de 30 pies de altura y una amplia grieta de 300 pies de profundidad. Una cornisa rocosa rodea dicha abertura.

Después de descender 200 pies, la grieta atraviesa el techo de una vasta gruta que no se muestra en el mapa 20. Esta cueva de otro mundo alcanza los 100 pies de altura, 1.200 de largo y 800 de ancho. Posee las siguientes características:

**Iluminación.** La gruta está iluminada por musgo fosforescente que crece en extrañas formaciones rocosas por las paredes. Una docena de **escarabajos de fuego gigantes** que principalmente se alimentan de carroña habitan aquí, sumándose a la iluminación.

**Bosque de hongos.** La mitad de la caverna es un imponente bosque de maderas de zurkh, intercalado con pies de barril, sombreros azules y trillimacs (mira "Hongos", en la página 59).

**Lago.** La otra mitad de la cueva tiene un lago de 30 pies de profundidad alimentado por tres pequeñas cascadas. Varias islitas rocosas emergen en su superficie, cada una con varias chozas vacías (un asentamiento kuo-toa abandonado).

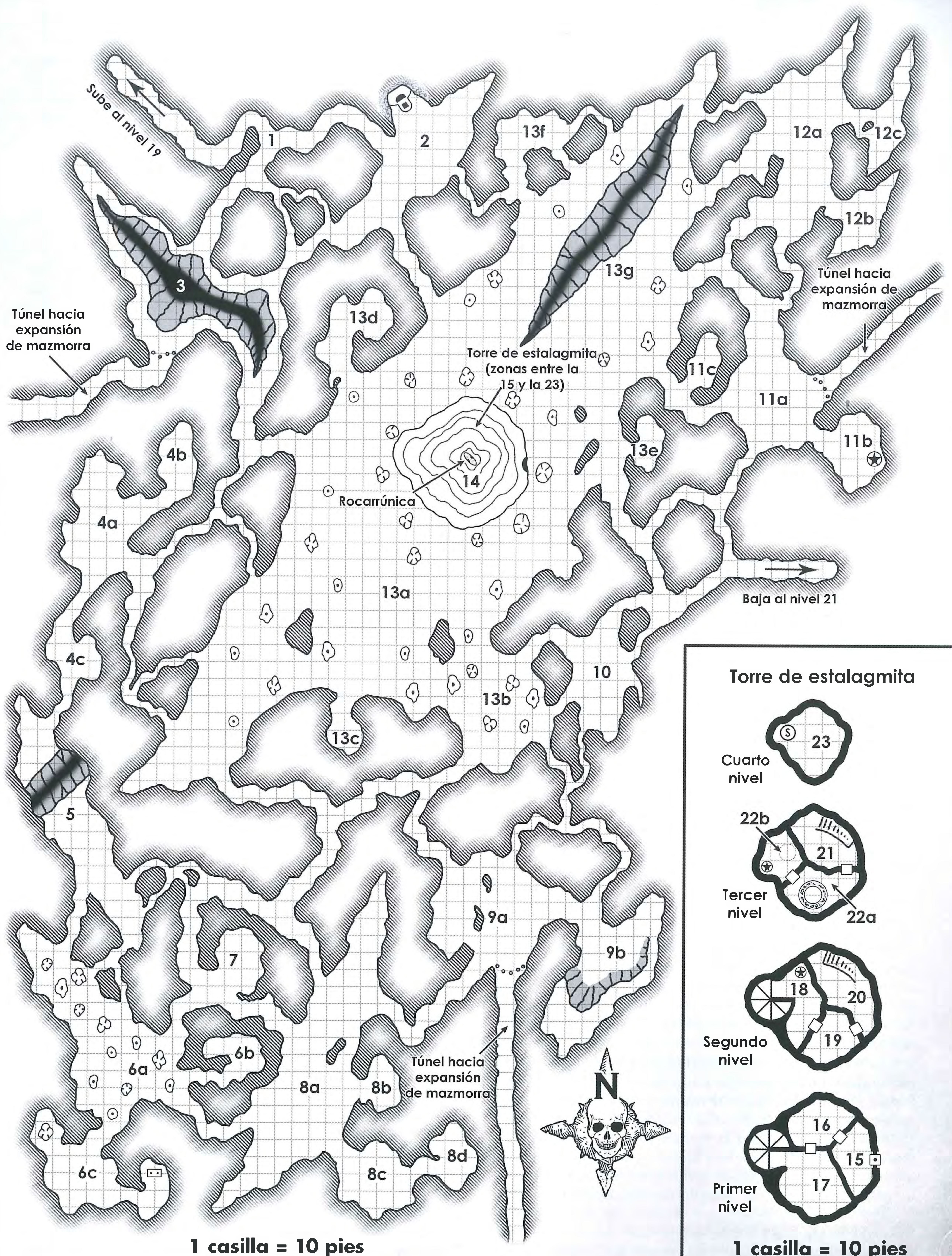
El bosque de hongos y el lago subterráneo son el hogar de todo tipo de vida salvaje de las profundidades, incluyendo murciélagos, peces e insectos que no muerden. Para los personajes que lo alcancen de manera segura, la gruta proporciona un refugio protegido e idílico contra los peligros de Undermountain.

## 4. COLONIA MICÓNIDA

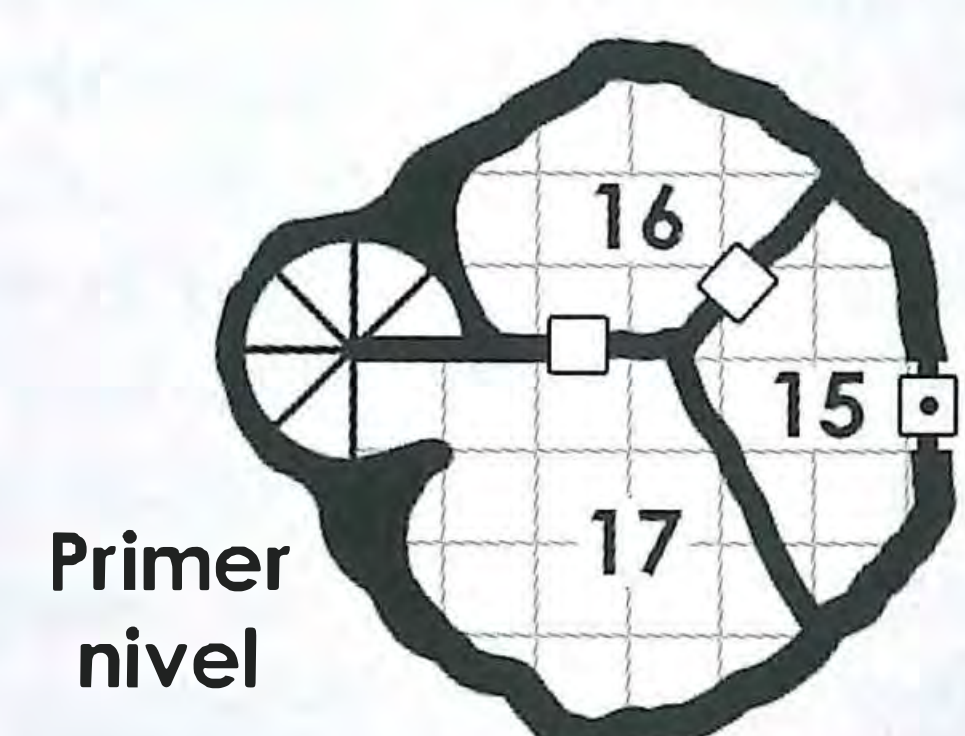
Una colonia micónida logra prosperar en esta zona, ya que los túneles que conducen a estas cuevas son demasiado estrechos para que los mantopiedras puedan atravesarlos. Sin embargo, los micónidos deben resistir el ataque ocasional de las gárgolas.

Los miembros de la colonia proporcionan a los desconocidos comida, agua, refugio y un paso seguro a través de su pequeño dominio.





### Torre de estalagmita



1 casilla = 10 pies



#### 4A. CUEVA DE LA UNIÓN

La mayoría de los micónidos viven en esta caverna, cuyo techo es desigual y varía en altura de 15 a 30 pies. Las otras características de la gruta son las siguientes:

**Musgo.** Musgo espeso crece en las paredes y el techo.

**Hongos.** El suelo de tierra da lugar a un bosque de hongos, que incluye pies de barril, timmasks, lenguas de locura y trillimacs (consulta “Hongos”, en la página 59).

**Insectos gigantes.** Seis **ciempiés gigantes** y cuatro **escarabajos de fuego gigantes** vagabundean entre los hongos.

**Micónidos.** La hornacina norte está mayormente limpia de musgos y hongos y llena de nubes de esporas. Diez **brotos micónidos** y trece **micónidos adultos** se reúnen aquí en meditación silenciosa.

Los ciempiés y los escarabajos de fuego comparten este delicado ecosistema con los micónidos, que sirven para ayudar a controlar el crecimiento de los hongos en las cavernas. La luz de los caparazones de los escarabajos de fuego es la única iluminación de la cueva. Estas criaturas no están bajo el control de los micónidos y luchan solo en defensa propia.

Los brotes micónidos forman un anillo interior de 6 pies de diámetro y los adultos están en un círculo protector de 10 pies a su alrededor. La colonia recurre a su acción de esporas de la comprensión para unirse pacíficamente entre ellos. Las criaturas que se acerquen a 10 pies del anillo exterior están sujetas al efecto de las esporas.

Los personajes que establezcan contacto telepático con los micónidos son recibidos con amabilidad. Estos se ofrecen a llevar a los visitantes ante su soberano (zona 4b) o escoltarlos hasta los límites de su dominio. El amistoso pueblo de hongos es dichosamente inconsciente del conflicto que está ocurriendo fuera de sus cavernas, pero tienen miedo de los “gigantes de roca” (los gólems de piedra de Halaster) y los “demonios de roca” (las gárgolas) que habitan en las cuevas a su alrededor.

#### 4B. SOBERANO AMISTOSO

**Suelo inclinado.** El suelo de la gruta se inclina hacia arriba, reduciendo su altura de 15 pies cerca de la entrada a 10 en su extremo norte.

**Hongos.** Setas exóticas brotan del suelo de tierra. Las paredes están recubiertas con cortezas onduladas (mira “Hongos”, en la página 59).

**Soberano.** Un **soberano micónido** de 9 pies de alto se encuentra cerca de la parte posterior de la cueva. Su sombrero bioluminiscente produce luz brillante en un radio de 10 pies y luz tenue 10 pies más allá.

Cuando no se mezcla con sus súbditos, el soberano micónido, llamado Floot, pasa su tiempo cultivando hongos exóticos y elaborando pociones. Usando su acción de esporas de la comprensión para facilitar la comunicación telepática, da la bienvenida a los aventureros a su dominio y les ofrece dos pociones como regalos (consulta “Tesoro” a continuación). Floot no espera nada a cambio, pero si los personajes tienen ganas de corresponder sus presentes, el soberano los insta a destruir a cualquier “demonio de roca” (gárgolas) que encuentren, por el bien de la colonia micónida.

**Tesoro.** Floot entrega a los aventureros una *poción de leer mentes* y una *poción de curación superior*. Ambas se guardan en un calabacino de arcilla y se ocultan dentro de un trillimac hueco (mira “Hongos”, en la página 59).

#### 4C. SIERVOS ESPORA QUAGGOTH

**Guardias.** Cinco **siervos espora quaggoth** se reúnen aquí.

**Hongos.** Las paredes están recubiertas con cortezas onduladas (consulta “Hongos”, en la página 59).

Las esporas reanimadoras del soberano micónido han dado a los quaggoths muertos apariencia de vida. Mientras están en presencia de uno o más micónidos, los siervos espora quaggoth tratan a todas las criaturas con indiferencia y se abstienen de atacar. No obstante, se vuelven hostiles si no hay micónidos alrededor para apaciguarlos.

#### 5. ABISMO DE LA RISA

Una grieta de 20 pies de ancho y 70 de profundidad se abrió en el suelo de esta caverna de 20 pies de altura. El sonido de un anciano que se ríe se eleva más o menos cada minuto desde las profundidades del abismo. Esta es una ilusión inofensiva, uno de los efectos regionales de Halaster Blackcloak (mira “La guarida de Halaster”, en la página 311).

#### 6. GUARIDA DEL SEÑOR DE LAS MOMIAS

Estas cuevas constituyen el cubil de un señor de las momias duergar llamado Gorka Tharn. Los personajes que lancen conjuros en estas zonas o perturben las formas de las cavernas despertarán al señor de las momias, lo que permitirá a la criatura poner en juego sus acciones en guarida y efectos regionales (consulta la entrada “Momias” en el *Monster Manual*). Un señor de las momias en su guarida tiene un valor de desafío de 16 (15.000 PX).

##### 6A. FAUCES DENTADAS

Esta gruta de 20 pies de altura se parece a una boca llena de dientes debido a sus numerosas estalactitas y estalagmitas. Las abundantes formaciones rocosas dificultan el paso de criaturas grandes y voluminosas a través de la caverna, por lo que los mantopiedras evitan esta zona.

Lanzar un conjuro de nivel 1 o superior en esta cueva tiene una posibilidad de sacar de su letargo a Gorka Tharn igual al nivel del conjuro multiplicado por un 10 %. Si este despierta, las momias duergars de la zona 6b salen de la fosa común y emergen en ese lugar, moviéndose para atacar a todas las criaturas que se encuentren en la guarida del señor de las momias.

##### 6B. FOSA COMÚN

El suelo de tierra compacta de esta gruta de 10 pies de altura es una tumba poco profunda para ocho **momias** duergars (los antiguos discípulos de Gorka Tharn). Estas salen a la superficie y atacan a cualquier criatura que entre en esta zona. Si los intrusos huyen, las momias les persiguen. En el caso de que estas se despierten, también lo hará Gorka Tharn.

##### 6C. CRIPTA DE SEÑOR DE LAS MOMIAS

**Nichos.** Los nichos tallados en las paredes de esta caverna húmeda de 20 pies de altura albergan cientos de cráneos mohosos (una mezcla de enano y duergar). Unas pocas calaveras caídas descansan en el suelo de la cueva.

**Santuario.** Una pequeña cámara situada al este contiene un altar de piedra partido con un tesoro apilado a su alrededor. La pared posterior está pintada con un mural descolorido.

**Hornacina.** Una hornacina al noroeste presenta una estalagmita y estalactita centrales, cada una de 8 pies de altura y cubierta con dibujos de hollín de serpientes y escorpiones.

Robar cualquier tesoro de alrededor del altar o tocar la estalagmita despierta automáticamente a Gorka Tharn. Además, lanzar un conjuro de nivel 1 o superior en esta gruta tiene una posibilidad de despertar al señor de las momias igual al nivel del conjuro multiplicado por un 10 %.



Gorka Tharn era un sacerdote duergar de Laduguer, ahora transformado en un **señor de las momias**, con los siguientes cambios:

- Habla enano e infracomún.
- Tiene el conjuro de *moldear la piedra* preparado en lugar de *adivinación*.
- Posee las acciones de agrandarse e invisibilidad que se describen a continuación.

**Agrandarse (se recarga tras un descanso corto o largo).** Durante 1 minuto, el señor de las momias aumenta mágicamente de tamaño, junto a cualquier cosa que portase. Mientras está agrandado, Gorka Tharn se considera Grande, duplica sus dados de daño con su ataque de puño putrefacto y realiza las pruebas de Fuerza y tiradas de salvación de Fuerza con ventaja. Si no hay espacio suficiente para que el señor de las momias llegue a ser Grande, alcanzará el tamaño máximo posible para el espacio disponible.

**Invisibilidad (se recarga tras un descanso corto o largo).** Gorka Tharn puede volverse mágicamente invisible durante 1 hora o hasta que ataque, lance un conjuro, use agrandarse o se rompa su concentración (como si se tratara de un conjuro). Cualquier elemento de equipo que el señor de las momias porte o lleve puesto también se vuelve invisible.

La estalagmita de la hornacina noroeste está hueca y sirve como sarcófago de Gorka Tharn. El señor de las momias se hospeda en el interior de esta roca con forma de embudo. Cuando se despierta, utiliza un conjuro de *moldear la piedra* para crear una abertura lo suficientemente grande como para emerger. El señor de las momias destruye a cualquier intruso que se encuentre en su guarida y luego regresa a su tumba a hibernar.

En la parte inferior de la cavidad hueca de la estalagmita hay cuatro urnas de arcilla de 1 pie de alto, que albergan los órganos internos conservados de Gorka Tharn, incluido el corazón marchito del señor de las momias. Solo destruyendo este último pueden los aventureros evitar que el señor de las momias rejuvenezca. El corazón es un objeto Pequeño con CA 5, 25 puntos de golpe e inmunidad a todo daño excepto el de fuego.

**Altar de piedra y tesoro.** El altar está tallado en un solo bloque de granito y dedicado a Laduguer, el dios malvado de los duergar. El mural pintado que se ubica en la pared de detrás representa una figura sombría que sostiene una pila de piedras preciosas en sus brazos. Cualquier personaje que tenga un trasfondo apropiado o que tenga éxito en una prueba de Inteligencia (Religión) CD 15 confirmará que la imagen pretende representar a Laduguer.

Apilados alrededor del altar hay 5.000 pc, 2.300 pp, 470 po, cinco diamantes defectuosos (100 po cada uno) y una tetera de electro (25 po). Entre los objetos de valor también se encuentra un martillo de guerra oxidado. Se desintegra la primera vez que se usa para golpear algo duro.

## 7. SAQUEADORES DE CRIPTAS

Esta cueva de 12 pies de altura alberga a seis **duergars**, tres varones y tres féminas, que se han acercado desde el nivel 21 para saquear el santuario de Laduguer (zona 6c). Los varones son Klom Xornbane, Skrac Blackskull y Anchok Muzgardt. Las féminas, Akith Xornbane (la hermana de Klom), Garlynth Ironhead y Xarta Muzgardt (la hermana de Anchok). Estos duergars son difíciles de diferenciar, ya que todos ellos utilizan yelmos de cubo de hierro con visores de aspecto agresivo.

Habiendo llegado más allá de los mantopiedras y las gárgolas en las zonas 8 y 9, estos duergars acaban de comenzar un descanso corto para recargar su invisibilidad cuando los aventureros se topan con ellos. Los odiosos y xenófobos enanos grises se agrandan y atacan. Son demasiado tercos y decididos como para echarse atrás o rendirse.

Cada duergar lleva una pequeña bolsa gris con raciones para 5 días y un gran saco gris vacío para transportar el botín del santuario.

Un personaje que interroge a un cautivo duergar y tenga éxito en una prueba de Carisma (Intimidación) CD 20 descubrirá la siguiente información:

- Los enanos grises viven en las Minas Profundas (otro nombre para el Nivel Terminal), el siguiente nivel hacia abajo desde las Cavernas de la Rocarrúnica.
- Las Minas Profundas están gobernadas por Fazrian, un “gigante calvo de piel verde con ojos brillantes y alas de plumas blancas”. Cualquier aventurero que tenga éxito en una prueba de Inteligencia (Religión) CD 18 se da cuenta de que, basándose en esta descripción, Fazrian es un planetar.
- Los duergars han venido a saquear un templo de Laduguer en este nivel y luego regresarán a las Minas Profundas con un botín para ganarse el favor de Fazrian. Saben la ubicación del santuario (zona 6c), pero nada acerca del señor de las momias que lo guarda.

## 8. HECHO DE PIEDRA

Las gárgolas y los gólems de piedra vigilan estas cuevas, pero Halaster también ha dejado otras sorpresas aquí.

### 8A. GÁRGOLAS Y GÓLEMS

**Techo.** Esta caverna tiene muros que se inclinan hacia el interior para formar un pico de 30 pies de altura.

**Gárgolas.** Seis **gárgolas** se aferran a los salientes de 20 pies de altura sobre las paredes, tres en el extremo norte de la gruta y otras tres en el sur.

**Gólems.** Dos **gólems de piedra** esculpidos para parecerse a Halaster (consulta “Mantopiedras”, en la página 253) hacen guardia en el suelo de la cueva. Uno está cerca del túnel que lleva a la zona 9a y el otro junto al corredor de la zona 6a.

Las gárgolas sirven al Mago Loco. Permanecen inmóviles a menos que se les ataque o comience un combate en esta zona, tras lo cual luchan como aliados de los gólems de piedra.

Los autómatas son hostiles hacia cualquier criatura que no se parezca a Halaster o a una gárgola. Un personaje disfrazado del Mago Loco puede realizar una tirada enfrente de Carisma (Engaño) contra la Sabiduría (Perspicacia) de los gólems, con ventaja en la prueba si la actuación es particularmente convincente. Si se tiene éxito, los autómatas no combatirán contra ese aventurero a menos que este los ataque.

### 8B. FRISO NATURAL

Los riachuelos de agua que gotean por la pared posterior de esta caverna húmeda de 15 pies de altura han erosionado la piedra de manera espectacular, creando un friso natural que se asemeja a un humano encorvado que se inclina para recoger un bastón mientras un gran dragón azul se acerca sigilosamente por detrás. La contribución de Halaster a la talla natural es el bastón, que formó a partir de la roca.



## 8C. TENTÁCULOS ÁCIDOS

Las gárgolas y los gólems de la zona 8a no entrarán en esta gruta vacía, cuyo techo es una cúpula de aproximadamente 15 pies de altura. Un conjuro de *detectar magia* revelará una aura mágica de conjuración en toda la cueva; el efecto de una trampa mágica colocada aquí por el Mago Loco.

Cuando una o más criaturas alcancen el punto medio de la caverna, tentáculos de ácido de 15 pies de largo brotarán mágicamente del suelo, las paredes y el techo. Una criatura que entre en la gruta llena de tentáculos por primera vez en un turno o comience su turno en ella deberá tener éxito en una tirada de salvación de Destreza CD 22 o recibirá 10 (3d6) de daño de ácido y quedará agarrada por un tentáculo (CD para escapar 22). Si alguien comienza su turno agarrado por uno de los apéndices, sufrirá automáticamente 10 (3d6) de daño de ácido.

Los tentáculos no pueden dañarse y una *disipar magia* no tiene ningún efecto. Estos desaparecen cuando todas las criaturas han abandonado la cueva. Si se dice "Halaster, ¡sálvanos!" en voz alta en la gruta en idioma común, los apéndices se desvanecerán y la trampa no se podrá volver a activar durante 1 hora.

## 8D. HAUNGHARASSK DORADO

**Limo.** Una delgada capa de limo cubre las paredes y el suelo de esta caverna de 20 pies de altura.

**Hongos.** Una zona de hongos brillantes brota del muro este.

**Caracol gigante.** En la parte norte de la cueva se esconde Haungharassk, un caracol mágico tan grande como un elefante y con una concha de oro reluciente.

Halaster puso a Haungharassk aquí, colocando la trampa en la zona 8c tanto para confinar a la criatura como para evitar que otros la maten. Este animal gigante es una bestia Enorme sin alineamiento con CA 6, 52 (7d12 + 7) puntos de golpe y velocidad caminando y trepando de 10 pies. Puede trepar por superficies difíciles, incluso boca abajo por los techos, sin tener que hacer ninguna prueba. Sus puntuaciones de característica son las siguientes: Fuerza 20, Destreza 3, Constitución 13, Inteligencia 3, Sabiduría 10, Carisma 3. No tiene ataques y no puede hablar. Si se lanza una libra de sal sobre la piel del caracol esta le causará 1d6 de daño de ácido a la criatura.

La brillante tonalidad dorada de la concha de Haungharassk está aumentada por vetas de oro real. Ese material se puede quitar de su caparazón, pero solo si el animal está muerto (mira "Tesoro" a continuación). Matar al caracol no otorga PX.

Un conjuro de *detectar magia* revela una poderosa aura mágica de abjuración alrededor de Haungharassk. Alguien que use una acción para tocar al animal mientras esté vivo ganará 6 puntos de golpe temporales que duran 24 horas. Cualquier criatura u objeto que entre en contacto con el caracol también obtendrá el beneficio de un conjuro de *levantar maldición*. La criatura pierde estas propiedades mágicas si muere.

Los aventureros pueden guiar a Haungharassk dándole de comer plantas, hongos o algas. Un éxito en una prueba de Inteligencia (Naturaleza) CD 10 permitirá a un personaje discernir qué le gusta comer al caracol gigante.

La zona con hongos resplandecientes vuelve a crecer mágicamente cada vez que se recogen. Es la fuente de alimento del animal gigante. Los hongos mueren si se sacan de esta zona.

**Tesoro.** Los aventureros que maten a Haungharassk podrán extraer 100 libras de oro de la concha del caracol con unas pocas horas de trabajo. Este alcanza un valor de 20.000 po.

## 9. CAMINO AL PORTAL

Estas cavernas apartadas albergan uno de los portales mágicos de Halaster, cuya cercanía es vigilada con atención por sus sirvientes.

### 9A. CENTINELAS MANTOPIEDRA

Dos **gólems de piedra** tallados para parecerse a Halaster (consulta "Mantopiedras", en la página 253) se ubican al este de las dos columnas de piedra que sostienen el techo de 20 pies de altura de esta cueva por lo demás vacía. Los aventureros que entren a la zona a través del túnel noroeste no podrán ver a los autómatas de inmediato porque los pilares les proporcionan cobertura completa.

Los gólems son hostiles hacia cualquier criatura que no se parezca a Halaster. Un personaje disfrazado del Mago Loco puede hacer una tirada enfrentada de Carisma (Engaño) contra la Sabiduría (Perspicacia) de los autómatas, con ventaja en la prueba si la actuación es particularmente convincente. Si se tiene éxito, estos no combatirán contra ese aventurero a menos que este los ataque.

### 9B. PORTAL DE ARCO AL NIVEL 15

**Escombros.** El suelo de esta caverna de 50 pies de altura está cubierto con los restos de una docena de gárgolas. Estas últimas antaño custodiaron el portal de esta gruta, pero los mantopiedras las destruyeron.

**Arco.** Una rampa se aferra a la pared sur y sube a una cornisa de 20 pies de altura. Un arco de piedra está incrustado en la pared del extremo oeste de la cornisa.

El arco es uno de los portales mágicos (mira "Portales", en la página 12). Está hecho de cien piezas de rompecabezas de piedra, cada una pesa 10 libras. Sus reglas son las siguientes:

- Solo se puede extraer una pieza del arco en un momento dado. Un conjuro de *detectar magia* revela que una de ellas (determinada al azar) es mágica. Cuando dicha pieza se quita del arco, desaparece y el portal se abre durante 1 minuto. Cuando el portal se cierra, la pieza extraída del arco reaparece mágicamente en el lugar adecuado y otra diferente se convierte en mágica y debe retirarse para volver a abrir el portal.
- Si se extrae una pieza equivocada del arco, un **contemplador** aparecerá mágicamente en un espacio desocupado situado a 60 pies del portal y atacará a cualquier criatura que pueda ver. Este desaparece cuando es derrotado o después de 1 minuto. Cuando el contemplador se desvanece, la pieza que se había retirado del arco reaparece mágicamente donde estaba.
- Los aventureros deberán ser de nivel 13 o superior para pasar (consulta "Jhesiyr Kestellharp", en la página 10). La primera criatura en atravesarlo activa una runa antigua (mira "Runas antiguas", en la página 12).
- Una criatura que cruce el portal aparece en la zona 15 del nivel 15, en el espacio desocupado más cercano al portal idéntico ubicado allí.

**Pieza del rompecabezas.** En la cornisa situada junto al arco, no visible desde el suelo de la cueva, hay un trozo tallado de piedra lisa de 25 libras con la forma de un fragmento del rompecabezas y pintado con parte de una imagen desconocida en un lado. Esta piedra es la pieza que falta en el rompecabezas de la zona 10.



## 10. EL ROMPECABEZAS DEL MAGO LOCO

**Muesca.** Una muesca rectangular de 4 pulgadas de profundidad, 8 pies de ancho y 10 de largo está tallada en el suelo de esta caverna de 20 pies de altura.

**Piezas de rompecabezas.** Cerca de la pared sur se sitúa un montón de piedras sueltas talladas y pintadas.

La pila contiene noventa y nueve trozos de piedra, cada uno de los cuales pesa 25 libras y está tallado con la forma de una pieza de rompecabezas. Estos fragmentos forman una imagen de Halaster, con su cabeza echada hacia atrás de la risa mientras monta un gran dragón azul. Un personaje que tenga éxito en una prueba de Inteligencia (Investigación) CD 15 podrá unir todas las piezas del rompecabezas dedicándole al proceso 1 hora de trabajo. Si otros aventureros ayudan, el personaje obtendrá ventaja en la prueba, pero el tiempo para completar el rompecabezas no se reduce. Cuando se colocan todas sus partes, los aventureros se dan cuenta de que falta una pieza para completarlo (que se puede encontrar en la zona 9b).

Cuando todas las piezas del rompecabezas de cien piezas se colocan correctamente en la muesca rectangular en el suelo, una runa antigua aparece sobre esta y apunta a una criatura al azar que se encuentre en la gruta (mira "Runas antiguas", en la página 12). Para determinar cuál es, saca una carta al azar de la baraja de runas antiguas (consulta el apéndice B).

## 11. MAGIA EXTRAÑA

Halaster llena estas cavernas con efectos mágicos diseñados para confundir a los aventureros.

### 11A. HORA DEL MARTILLO

**Motas.** Esta cueva de 20 pies de altura está tenuemente iluminada por docenas de diminutas motas de luz que tintinean, revoloteando como polillas.

**Gólem.** Intentando golpear inútilmente a las luces se encuentra un **gólem de piedra** que tiene mazos de piedra al final de sus brazos en lugar de manos.

El gólem con manos de martillo está esculpido para parecerse a Halaster (mira "Mantopiedras", en la página 253) y es hostil hacia cualquiera que no se parezca al Mago Loco. Cuando este golpea a una criatura con uno de sus mazos, el objetivo deberá tener éxito en una tirada de salvación de Constitución CD 17 o quedará aturdido hasta el final de su siguiente turno.

Un personaje disfrazado de Halaster puede realizar una tirada enfrentada de Carisma (Engaño) contra la Sabiduría (Perspicacia) del gólem, con ventaja sobre la prueba si la actuación es particularmente convincente. Si tiene éxito, el autómatas se mostrará indiferente hacia ese aventurero.

Las motas de luz mágicas son inofensivas, pero se ven atraídas por el movimiento y giran alrededor de aquellos que pasan por la gruta. Las luces no se pueden disipar, pero se suprimen en la zona de un conjuro de *campo antimagia* o un efecto similar.

### 11B. ESTATUA DE LA TRANSFORMACIÓN

Esta caverna sin salida tiene un techo abovedado de 15 pies de altura. Una escultura de 5 pies de alto se encuentra sobre un pedestal de granito de 2 pies de alto situado cerca de la pared este. La estatua de aspecto antiguo representa a una mujer encapuchada con las manos ahuecadas frente a ella. Parte de la cabeza de la escultura se ha fracturado y de la piedra rota crecen blancos y esponjosos hongos venenosos.

La estatua es un objeto Mediano con CA 17, 30 puntos de golpe e inmunidad al daño psíquico y de veneno. Un conjuro de *detectarmagia* revelará un aura mágica de transmutación a su alrededor. Cada vez que se coloca un objeto no mágico que pese 10 libras o menos en las manos ahuecadas de la escultura, este se convierte en un objeto diferente determinado por una tirada de dados y consultando la tabla "Transformación de objeto". La estatua se vuelve no mágica si pierde más de la mitad de sus puntos de golpe.

### TRANSFORMACIÓN DE OBJETO

| d100  | Nuevo objeto                                                           |
|-------|------------------------------------------------------------------------|
| 01–10 | Bolsa de 20 ajros (2 lb)                                               |
| 11–25 | Barra de jabón (1/4 lb)                                                |
| 26–35 | Cuenco de arcilla que contiene 20 ciruelas confitadas (1 lb)           |
| 36–50 | Peces muertos y podridos (2 lb)                                        |
| 51–60 | Pellejo lleno de agua (5 lb)                                           |
| 61–75 | Trozo de queso mohoso (1/4 lb)                                         |
| 76–90 | Empanada de carne de estirge servida muy caliente (1 lb)               |
| 91–00 | Muñeco mágico de Halaster que dice algo cada vez que se aprieta (1 lb) |

Cada vez que se retira un objeto de las manos ahuecadas de la escultura, hay un 20 % de probabilidades de que los hongos venenosos blancos que crecen en la cabeza rota de la estatua liberen una nube de esporas de color lechoso. Esta llena una esfera de 20 pies de radio centrada en la escultura y dura 1 minuto. Cualquier criatura que comience su turno en la nube deberá tener éxito en una tirada de salvación de Constitución CD 15 o contraerá una enfermedad llamada enfermedad cegadora, que durará hasta que se cure mediante un conjuro de *restablecimiento menor* o algún otro efecto mágico similar. El dolor atenazará la mente de la criatura enferma mientras sus ojos se vuelven de un blanco lechoso. La víctima quedará cegada y tendrá desventaja en las tiradas de salvación y pruebas de Sabiduría hasta que sane.

La luz solar o cualquier efecto que inflija daño de fuego o radiante destruye a los hongos venenosos.

### 11C. ORÁCULO POCO FIABLE

Esta caverna vacía de 10 pies de altura tiene un gran signo de interrogación tallado en la pared este. Si alguien hace una pregunta en esta cueva, una voz susurrante contesta con una respuesta determinada por los dados y una consulta en la tabla "Respuestas del oráculo".

### RESPUESTAS DEL ORÁCULO

| d100  | Respuesta                                                                                                                                                                                                      |
|-------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 01–25 | "¡No hay más respuestas hoy! ¡Volved mañana!" El oráculo deja de funcionar durante 24 horas.                                                                                                                   |
| 26–40 | "Ya sabéis la respuesta".                                                                                                                                                                                      |
| 41–65 | "Ah, uno de los grandes misterios de la vida".                                                                                                                                                                 |
| 66–80 | "¿Podéis, por favor, reformular la pregunta?".                                                                                                                                                                 |
| 81–00 | "Espere, por favor". Esta respuesta va seguida por 1d10 minutos de música instrumental, tiempo durante el cual el oráculo no responde a más preguntas. Cuando la música termine, vuelve a tirar en esta tabla. |



## 12. LA ANTIGUA GUARIDA BEHIR

Una pareja de behirs ocuparon en el pasado este rincón de la mazmorra, pero los mantopiedras los mataron.

### 12A. HUESOS Y PIEDRAS

**Superficies desiguales.** El techo y el suelo de la cueva son escarpados e irregulares, con una distancia entre ellos de 10 a 30 pies.

**Muros chamuscados.** Las paredes están cubiertas con marcas de quemaduras (del rayo de los behirs).

**Esqueletos.** Los huesos de dos enormes reptiles de múltiples patas (los behirs) se encuentran en el centro de la caverna, rodeados por brillantes escamas azules.

**Estatua destrozada.** Escombros de lo que parece una gran escultura se extienden alrededor de los esqueletos.

Los behirs fueron convertidos en pulpa por los gólems de piedra de Halaster, pero sus cráneos y huesos están casi intactos. Una de estas creaciones del Mago Loco fue destruida en el combate que tuvo lugar aquí. Entre sus miembros destrozados y varios fragmentos irreconocibles, los aventureros pueden hallar la mitad derecha de la cabeza destrozada del gólem. Un conjuro de *detectar magia* revelará un aura mágica de ilusión alrededor de sus restos. La primera vez que un personaje se acerque a una distancia de 10 pies de la cabeza, la fuente del aura se hará evidente al lanzarse en ella un conjuro de *boca mágica* que dice, con la voz de Ezzat y en común:

Abajo y abajo y abajo una vez más  
espera la condena del loco;  
entre allí y aquí, las lágrimas del cielo.  
El mal llamando a la puerta del Reino Lejano.

### 12B. CUEVA DEL TESORO

Esta gruta contiene un tesoro dejado por los behirs.

**Tesoro.** El tesoro ya sin vigilancia de los behirs consiste en 12.000 pc, 5.450 pp, 1.825 po, cuatro granates (100 po cada uno), una diadema funeraria enana fabricada en mithral con cuatro aguamarinas engastadas (2.500 po) y un *carillón de apertura*.

### 12C. COLUMNA DE OJOS

Una columna natural de roca se encuentra en la entrada de esta caverna. Un conjuro de *detectar magia* revelará un aura mágica de conjuración alrededor de dicho pilar. Cada vez que una criatura se acerque a 10 pies de la columna, docenas de ojos se abrirán en su superficie, mirando en todas direcciones. Estos siguen a las criaturas que se mueven más allá del pilar, pero solo son efectos mágicos inofensivos creados por Halaster. Lanzar un *disipar magia* sobre la columna eliminará los ojos de forma permanente.

La cueva una vez sirvió de despensa para los behirs. Está llena de huesos de víctimas anteriores: aventureros desafortunados, duergars, drows, quaggoths, mantos, mantoscuros, horrores ganchudos y moles sombrías. No se puede hallar nada de valor entre los huesos.

## 13. CAVERNAS DE LA ROCARRÚNICA

Una inmensa cueva central (zona 13a) tiene varias grutas más pequeñas que se extienden desde ella (zonas entre la 13b y la 13f). Un viento aullante reverbera en este espacio y su origen se puede seguir hasta a un amplio abismo (zona 13g).

### 13A. CAVERNA PRINCIPAL

Los personajes ven una brillante luz azul blanquecina delante al acercarse a esta gruta. Las otras características de la cueva son las siguientes:

**Rocarrúnica.** La caverna está iluminada por un diamante circular de cristal de 10 pies de diámetro (la Rocarrúnica) incrustado en la cima de una estalagmita de 120 pies de altura.

**Estalactitas.** Las paredes de la gruta se estrechan hacia adentro a medida que se elevan, convirtiéndose en un techo curvo de 200 pies de altura salpicado de estalactitas de 10 a 15 pies de largo. Una estalactita de 60 pies de largo cuelga directamente sobre la Torre de Estalagmita y su punta queda a 10 pies sobre la Rocarrúnica, que brilla vivamente.

**Estalagmitas.** El suelo de la cueva está nivelado y salpicado de estalagmitas de 10 a 15 pies de altura.

Cada vez que los aventureros visitan esta zona, existe un 25 % de posibilidades de que Halaster se vincule a la Rocarrúnica y la use para espiar la caverna principal. Si ve a los personajes y tiene alguna razón para quererlos muertos, el Mago Loco les lanzará conjuros con un alcance lo suficientemente grande a través del cristal, incluyendo *mano de Bigby*, *relámpago en cadena*, *bola de fuego* y *tormenta de meteoritos*, cuando se presente la oportunidad. Consulta la zona 14 para obtener información sobre la Rocarrúnica.

### 13B. GÁRGOLAS RESPLANDECIENTES

Esta caverna lateral tiene un suelo y techo irregulares de 50 pies de altura y está adornada con estalagmitas y estalactitas dispersas. Tres **gárgolas** se posan sobre estalagmitas de 10 pies de altura. Estos servidores de Halaster observan y escuchan a la Rocarrúnica, a la espera de nuevas órdenes de su amo y señor. Las gárgolas atacan a cualquier grupo de criaturas a las que superen en número, pero evitan a los mantopiedras.

### 13C. CAVERNA MOHOSA

El agua gotea desde el techo hasta un suelo alfombrado con un grueso moho gris. Este último es comestible pero no nutritivo.

### 13D. CADÁVER DE XORN PODRIDO

Las ratas y alimañas mordisquean el cadáver podrido de un xorn que se encuentra en la parte posterior de esta cueva. Hace siete días, la bestia entró en conflicto con el gólem en la zona 2 y fue herida de muerte. Se retiró a esta gruta y murió aquí.

**Tesoro.** Abrir el cadáver del xorn revela un *anillo de visión de rayos X* en buen estado y un topacio con grumos medio digerido (50 po).

### 13E. VIEJO CAMPAMENTO

Un anillo de piedras marcadas por el fuego cerca de la pared norte de esta caverna de 10 pies de altura indica la existencia de un campamento abandonado hace mucho. Alguien ha usado un cuchillo para rayar la siguiente advertencia, en enano, en la pared este: "El Mago Loco nos observa. ¡La Rocarrúnica es su ojo!".

### 13F. LA CABEZA DE HALASTER

Recostada en el suelo de esta cueva de 10 pies de alto, por lo demás vacía, hay una gran cabeza de piedra que se asemeja a la de Halaster Blackcloak. El rostro pétreo perteneció a un mantopiedra que fue canibalizado por el gólem renegado de la zona 2.



### 13G. ABISMO DE LAS RÁFAGAS

Un viento aullador de 60 millas por hora retumba y sopla hacia el exterior de este abismo de 300 pies de profundidad. Se trata de un efecto mágico creado por Halaster. La corriente de aire es lo suficientemente fuerte en las inmediaciones de la sima como para apagar las antorchas y otras llamas al descubierto de naturaleza no mágica.

El abismo posee numerosos asideros y puede escalararse con facilidad. Los personajes que descienden al suelo lo encuentran escarpado, irregular y lleno de fragmentos de piedra de autómatas rotos (arrojados a la sima por el gólem loco de la zona 2), cuatro gárgolas muertas hechas pedazos y los huesos de un enano (un minero que resbaló y cayó en el abismo hace más de un siglo). El pico de este último está cerca de los huesos.

## 14. LA ROCARRÚNICA

La punta de la estalagmita gigante situada en el centro de la zona 13a está perforada por un gran agujero. Dentro de este orificio de 10 pies de diámetro se sitúa un diamante circular de cristal blanco translúcido llamado la Rocarrúnica. Este irradia luz azul blanquecina brillante en un radio de 120 pies y luz tenue 120 pies más allá. Una runa roja brillante de Halaster flota en su interior.

La Rocarrúnica es un objeto Grande con CA 10, 90 puntos de golpe, inmunidad al daño contundente, cortante y perforante de armas no mágicas que no estén hechas de adamantina e inmunidad al daño psíquico y de veneno. Siempre que tenga al menos 1 punto de golpe, el cristal podrá repararse mágicamente por sí solo, recuperando 10 (3d6) puntos de golpe cada hora.

Como acción, Halaster puede establecer un vínculo mágico con la Rocarrúnica desde cualquier lugar dentro de Undermountain, siempre que no se haya destruido el diamante. Este enlace le permite ver, hablar y lanzar conjuros a través de la Rocarrúnica como si estuviera en su lugar. Estos conjuros parecen originarse de la runa alojada en su interior. El Mago Loco puede acabar con el enlace en cualquier momento (no requiere una acción).

#### CAPTURAR A IPSES

Los aventureros que se escondan fuera de la torre de estalagmita durante bastante tiempo podrán ver a Ezzat abrir la puerta exterior para liberar su pseudodragón, Ipses (mira la zona 17). El liche se encuentra en la puerta abierta mientras Ipses caza alimañas y recoge cualquier fragmento de la Rocarrúnica que encuentra en la gruta que los rodea. Una vez el pseudodragón ha comido y se ha ocupado de sus asuntos, regresa a la torre. Después, la puerta exterior se cierra y bloquea, tras entrar Ezzat e Ipses.

Hace mucho que al pseudodragón se le ha negado el sabor de una buena comida y no puede resistirse a un ofrecimiento de frutas, dulces, queso o alguna otra exquisitez. Si Ipses desaparece en la caverna, Ezzat cerrará con llave la torre y lo buscará. Los personajes que capturen al pseudodragón podrán usarlo como rehén y utilizarlo para sonsacar información a Ezzat, bajo tu criterio (consulta “Interpretar a Ezzat”, en la página 262, para obtener más información).

A cambio de devolver sano y salvo a Ipses, el liche ofrecerá las pociones de la zona 20. Si los aventureros exigen más, Ezzat añadirá a la oferta un objeto que, según el liche, se trata de un *bastón de escarcha*. Si se cierra este trato, el bastón consciente (mira la zona 16) revelará su verdadera naturaleza y atacará a los secuestradores del pseudodragón tan pronto como Ipses esté a salvo.

Mientras Halaster está vinculado a la Rocarrúnica, su luz cambia de azul blanquecino a rojo anaranjado y la runa del Mago Loco pasa de rojo brillante a púrpura fluorescente. El brillo y la amplitud de su luminosidad no varía.

### FRAGMENTOS DE LA ROCARRÚNICA

La superficie de la Rocarrúnica es áspera y está astillada. Cada 12 horas, un fragmento del tamaño de un guijarro se rompe y cae al suelo de la caverna, aunque el diamante no da señales de verse reducido por la pérdida de estas piezas. Un fragmento roto es mágico, aunque ya no brilla. Se queda a 1d4 × 10 pies de la base de la estalagmita.

Ipses, el compañero pseudodragón de Ezzat, recoge estos pedazos de la Rocarrúnica mientras busca comida alrededor de la estalagmita, pero de vez en cuando pierde algunos. Un personaje que examine el suelo de la cueva en torno a la espira con un conjuro de *detectar magia* encontrará 1d4 fragmentos. Sin esa ayuda mágica, un aventurero podrá localizar una pieza si dedica 1 hora a buscar y tiene éxito en una prueba de Sabiduría (Percepción) CD 20.

Halaster ha descubierto un proceso para colocar fragmentos de la Rocarrúnica en autómatas y dotarlos de más inteligencia y personalidad. Estos pedazos del cristal también pueden tener otras propiedades mágicas, a discreción del DM.

La entrega de una pieza de la Rocarrúnica a Jalester Silvermane en Waterdeep completa una misión (consulta “Recuperar un fragmento de la Rocarrúnica”, en la página 9).

## TORRE DE ESTALAGMITA

La torre de estalagmita situada en el centro de la caverna principal alcanza los 120 pies de altura y tiene cámaras huecas en sus dos tercios inferiores. Esas estancias cuentan con paredes exteriores de 3 pies de grosor, muros internos de 2 pies y suelos de 3 pies, siempre excavados en roca sólida. Todos los techos de la construcción tienen 20 pies de altura. La superficie exterior de la estalagmita posee numerosos puntos de apoyo y salientes, de manera que se puede escalar por ella superando una prueba de Fuerza (Atletismo) CD 15.

La torre de estalagmita es inmune al daño, así como a la magia que podría alterar su forma (como un conjuro de *moldear la piedra*) o crear aberturas a través de ella (como con un conjuro de *pasamuros* o *agujero portátil*). Una criatura puede salir del edificio usando magia, pero la torre evita que cualquiera entre así. Los conjuros como *puerta dimensional* o *teletransporte* no se pueden utilizar para acceder a la torre y, además, nadie puede invocar criaturas mágicamente, salvo Ezzat.

Ningún autómata puede acercarse a 10 pies de la estalagmita. Estas criaturas se topan con lo que parece un muro de fuerza inquebrantable que rodea a toda la estructura y se extiende bajo el suelo de la gruta.

## 15. PUERTA EXTERIOR Y VESTÍBULO

La entrada a la torre se encuentra en el lado este de la estalagmita y ofrece el único acceso a la guarida de Ezzat.

### PUERTA EXTERIOR

**Bajorrelieve.** El lado exterior de la puerta tiene una escultura en bajorrelieve de un cráneo humanoide con un zafiro negro incrustado en cada cavidad ocular.

**Palabras inoportunas.** Tallado en el marco encima de la puerta aparece el texto “¡MARCHAOS!” escrito en común.

**Alarma.** Un conjuro de *alarma* advierte silenciosamente a Ezzat si alguna criatura abre la puerta.



Un conjuro de *detectar magia* revela una poderosa aura mágica de abjuración alrededor de cada zafiro. Un examen detallado mostrará la imagen de una pequeña araña negra grabada en cada uno. Dos **vampiros** drows están atrapados en las gemas y serán liberados mágicamente la primera vez que una criatura que no sea Ezzat abra la puerta o extraiga una de las piedras preciosas. Ambos aparecen inicialmente como una nube de niebla y luego pasan su primer turno en combate volviendo a su verdadera forma. Los nombres de los vampiros son Sabatene Xilzzrin y Tebran Madannith. Sus casas fueron destruidas hace mucho tiempo. Han pasado los últimos cincuenta años encarcelados por el liche, sedientos de sangre.

Ni Sabatene ni Tebran pueden entrar en la estalagmita sin la invitación de Ezzat, ya que la torre es su hogar. Alejados de sus lugares de descanso, no tienen a dónde ir si se destruyen sus formas físicas. Un vampiro drow cuyos puntos de golpe se reduzcan a 72 o menos intentará huir en lugar de arriesgarse a la muerte definitiva. Aunque tienen enemigos comunes y necesidades similares, los dos vampiros son aliados de conveniencia y no se preocupan el uno por el otro.

**Tesoro.** Los zafiros negros (500 po cada uno) se pueden sacar a la fuerza de la puerta con una daga o herramienta similar.

## VESTÍBULO

Hay un perchero de madera en la esquina norte de esta habitación, por lo demás vacía.

## 16. BASTÓN ANIMADO

**Iluminación.** Las velas de cera de los candeleros de piedra iluminan la sala.

**Mobiliario.** En el centro de la estancia, una silla de madera está frente a una mesita del mismo material sobre la que descansa un tablero de juego cubierto con figuritas pintadas.

**Bastón.** Flotando junto a la mesa hay un bastón de 5 pies de largo hecho de hielo cincelado.

Ezzat animó un *bastón de escarcha* y lo imbuyó de consciencia. Debido a las alteraciones que le han hecho, ahora es una criatura y no se puede usar como un objeto mágico.

El bastón animado es un autómatas Mediano con CA 17, 40 puntos de golpe, resistencia al daño de frío, inmunidad al daño de veneno, velocidad volando de 30 pies y capacidad para levitar. Tiene visión ciega con un alcance de 60 pies y no puede ver más allá. Su alineamiento es neutral malvado. Puede hablar y comprender el común. Posee las siguientes puntuaciones de característica: Fuerza 12, Destreza 12, Constitución 10, Inteligencia 18, Sabiduría 14 y Carisma 10. El bastón es destruido si sus puntos de golpe se reducen a 0.

El bastón es amistoso hacia Ezzat e Ipses (el pseudodragón del liche) y hostil hacia todas las demás criaturas. No le preocupa su propio bienestar y lucha sin piedad. Ezzat llama al objeto animado si su destrucción parece probable o si tiene motivos para hablar con los intrusos.

El bastón puede usar su acción para realizar un ataque con arma cuerpo a cuerpo contra una criatura situada a 5 pies de distancia: +5 para impactar; 7 (2d6) de daño contundente más 1 de daño de frío si impacta.

El objeto animado dispone de 10 cargas. Puede usar una acción para gastar 1 o más cargas y lanzar uno de los conjuros siguientes (salvación CD 12): *cono de frío* (5 cargas), *muro de hielo* (4 cargas), *nube de oscurecimiento* (1 carga) o *tormenta de hielo* (4 cargas). Recupera 1d6 + 4 cargas utilizadas cada día, al amanecer. Si el bastón emplea la última carga, tira un d20. Con un resultado de 1, este se convierte en agua y queda destruido.

## INTERPRETAR A EZZAT

Ezzat era un mago que tuvo la oportunidad de convertirse en aprendiz de Halaster. Un sacerdote humano de alineamiento bueno le desanimó de seguir ese camino malvado. Después de que su amigo sacerdote muriese de viejo y Ezzat se convirtiera en un liche para evitar un destino similar, se obsesionó con encontrar no solo una manera de destruir al Mago Loco sino de hacerse con el control de Undermountain.

Ezzat es un liche que habla común, dracónico, elfo, enano, infracomún y silvano. Planea destruir a Halaster cuando esté totalmente preparado. Hasta entonces, preferiría no ser molestado. Si los aventureros le piden ayuda para acabar con Halaster, el liche compartirá lo que sabe sobre el Mago Loco, pero rechazará ayudarlos de cualquier otra manera. Asume que Ezzat conoce toda la información sobre Halaster del apéndice A, incluidas las acciones en guarida y los efectos regionales del Mago Loco, pero no su perfil.

En el caso de que los personajes quieran destruir a Ezzat, el liche los acusará de ser las herramientas involuntarias de Halaster. Usa toda la magia a su disposición para deshacerse de ellos. Consulta las zonas 16 y 17 para obtener más detalles.

Una criatura puede aferrar el bastón en el aire superando una prueba de agarrar contra el objeto. No obstante, coger el bastón no reduce su velocidad. Cualquiera que lo agarre con éxito deberá tener éxito en una tirada de salvación de Carisma de CD 12 o quedará hechizado por el bastón hasta que deje de sujetarlo. Mientras la criatura esté en ese estado, el objeto podrá darle órdenes y la criatura deberá hacer todo lo posible por obedecer. Alguien hechizado podrá repetir la tirada de salvación cada vez que reciba daño, dejando de sufrir los efectos si la supera. Una criatura que resista con éxito el control del bastón no podrá verse afectada durante 24 horas.

Una criatura que agarre el objeto y no resulte hechizada podrá usar una acción para intentar romperlo contra su rodilla o una superficie sólida, consiguiéndolo con un éxito en una prueba de Fuerza (Atletismo) CD 17. Dañar el bastón de esta manera lo destruye.

## TESORO

El juego situado en la mesa se llama Coroniir, más conocido como coronas. Es parecido al ajedrez, y permite a dos jugadores recrear una batalla de la Guerra de las Coronas entre dos coroneles elfos. El juego presenta un tablero de juego de roble barnizado y figuras de madera pintadas, pesa 5 libras y vale 250 po si está intacto. Su tablero se dobla, haciendo las veces de estuche para las piezas.

La posición de las figuras sugiere que hay una partida en marcha. El bastón está esperando a que Ezzat regrese para que puedan terminar el juego, estando el liche a cuatro movimientos de ganar. El objeto animado mueve sus propias piezas.

## 17. ESTUDIO DEL LICHE

Ezzat es un **liche** que pasa gran parte de su tiempo en esta habitación polvorienta y llena de telarañas, leyendo atentamente los libros que afirman arrojar luz sobre el dominio de Halaster sobre Undermountain. El compañero **pseudodragón** neutral malvado del liche, Ipses, se mantiene cerca de su amo.

**Iluminación.** Docenas de velas de cera iluminan la estancia, colocadas sobre candelabros o puestas en calaveras, ratas petrificadas y otros objetos diversos.

**Libros.** La sala está abarrotada de pilas de libros, la mayoría de ellos cubiertos de polvo (mira "Libros" a continuación).



**Escritorio y silla.** Un camino entre los tomos conduce desde la puerta a un viejo escritorio y una silla en la pared este.

**Escaleras.** Una escalera de caracol sube a la zona 18.

Si los aventureros descubren al liche aquí, consulta la caja de texto “Interpretar a Ezzat” para obtener directrices sobre cómo determinar su reacción. Los personajes no obtienen PX por derrotar a Ezzat a menos que también destruyan la filacteria del liche (ubicada en la zona 23).

Ezzat tiene el conjuro de *jaula de fuerza* preparado en lugar de *desplazamiento entre planos* y lleva un *amuleto a prueba de detección y localización* que lo oculta de la magia de adivinación y sensores de escudriñar.

El pseudodragón del liche es egoísta y no le gusta compartir a su amo con extraños. Ezzat deja que su compañero salga de la torre una vez al día para que pueda atrapar comida y rastrear el suelo de la caverna en busca de fragmentos de la Rocarrúnica (consulta “Capturar a Ipses”, en la página 261).

El liche disfruta de la compañía del pseudodragón, pero no necesita su ayuda en combate. Si se desata una pelea, Ipses se pone sobre el dintel de la puerta más cercana y trata de mantenerse fuera de peligro. Tiene pocos motivos para temer la destrucción de su amo mientras la filacteria de Ezzat permanezca segura en la zona 23. El pseudodragón no traicionará voluntariamente al liche revelando la ubicación de la filacteria.

## LIBROS

Ezzat ha acumulado una gran colección de libros escritos por autoproclamados expertos en Undermountain. La mayoría de los tomos están llenos de información de dudoso valor y precisión. El liche ha pasado años separando la realidad de la ficción, tratando de aprender por qué hasta ahora no se ha disputado el mando de la mazmorra a Halaster y la forma en la que Undermountain se modifica para servir a los caprichos de su amo.

**Diario de Ezzat.** Hay un libro abierto sobre el escritorio, junto a una pluma y un bote de tinta. Este es el diario de Ezzat, una síntesis del acervo popular que se encuentra en los otros tomos. Cualquier personaje que lea este libro aprenderá la historia de Undermountain (mira “Historia de la mazmorra”, página 6), así como las formas en las que el lugar afecta a la magia (consulta “Alteraciones de la magia”, en la página 10). La superior comprensión del liche de este acervo es lo que le permitió crear unas defensas mágicas tan potentes alrededor de su torre.

En capítulos posteriores, Ezzat postula que Jhesiyra Kestellharp, una de los siete aprendices originales de Halaster, es la clave para tomar el control de Undermountain (mira “Jhesiyra Kestellharp”, en la página 10). El liche describe cómo la mujer fue encarcelada por su maestro, solo para escapar durante la Plaga de Conjuros. Luego usó un conjuro de *deseo* para imbuirse en las piedras de Undermountain y esconderse del Mago Loco.

Ezzat cree que Jhesiyra puede influir sobre Undermountain de una manera que ni siquiera Halaster es capaz, por lo que el liche anhela encontrar algún medio para contactar con ella. En la última parte del diario, escribe que quiere usar *deseo* —un conjuro que aún no conoce— para forjar una alianza con Jhesiyra, derrotar a Halaster y terminar el reinado del Mago Loco en Undermountain para siempre. El liche no se da cuenta de que Jhesiyra está fuera del alcance de cualquier magia mortal.

## TESORO

Ezzat utiliza un *amuleto a prueba de detección y localización* y lleva una varita de ébano (25 po) que emplea como un canalizador arcano.

## 18. DESCANSILLO DE LOS GNOMOS

De pie en una hornacina situada en la parte superior de la escalera de caracol que conduce a esta zona se sitúa una estatua de piedra de 6 pies de alto que representa a tres gnomos sonrientes; uno sobre los hombros del otro en un equilibrio precario.

## 19. ESPEJO DE ADIVINACIÓN DE EZZAT

Montado en la pared sur a 6 pulgadas del suelo hay un espejo rectangular de 3 pies de ancho por 9 de alto con un marco de piedra. En la parte superior del marco se ha tallado un globo ocular de tamaño humano.

Ezzat usa el espejo como canalizador para su conjuro de *escudriñar*. Cuando se emplea para escrutar a Halaster, parece tener éxito automáticamente, pero muestra una imagen falsa del Mago Loco barriendo el suelo de una mazmorra con una escoba. La escena se detiene cada pocos minutos para saludar al espectador, bailar un poco o tocar la escoba como si fuese una guitarra. El liche entiende que estas imágenes son uno de los trucos mágicos de Halaster y no se molesta en tratar de escudriñar al Mago Loco desde aquí.

## 20. LABORATORIO

**Mesa.** Una mesa de piedra abarrotada de aparatos alquímicos decrepitos y botellas sucias de catalizadores se encuentra en el centro de la habitación. Entre el desorden de la mesa hay un tazón pequeño de arcilla que contiene piedras de cristal (consulta “Fragmentos de la Rocarrúnica”).

**Armario.** Un armario estrecho con puertas de cristal se ubica en la esquina noroeste.

**Escaleras.** Una escalera de piedra sin barandilla abraza la pared exterior y sube a la zona 21.

El cuenco alberga seis piedras de cristal. Cada una de ellas es un fragmento de la Rocarrúnica que recolectó Ipses, el pseudodragón (mira la zona 14). La entrega de una de estas piezas a Jalester Silvermane en Waterdeep completa una misión (consulta “Recuperar un fragmento de la Rocarrúnica”, en la página 9).

## TESORO

En el estante superior del armario hay dos *pociones de resistencia* (fuerza y relámpago). Los otros estantes están llenos de componentes para conjuros, incluidas dos varillas de mithral bifurcadas (250 po cada una). Estos son componentes materiales para el conjuro de *desplazamiento entre planos*, en sintonía con el Plano Astral y el Shadowfell, respectivamente. Sirven de poco en Undermountain, dadas las restricciones de la mazmorra sobre este tipo de magia.

## 21. DESCANSILLO ALUMBRADO

Un pequeño cristal incrustado en el techo parpadea con la luz de la llama de una vela. Si este se saca de su cavidad, se apagará. Por lo demás, la sala está vacía.

## 22. HABITACIONES DE MAGIA

Ezzat convoca y habla con seres planares en la zona 22a y guarda su libro de conjuros en la 22b.



## 22A. CÍRCULO MÁGICO

**Círculo.** Hay un círculo rúnico inscrito en el suelo.

**Símbolo de la puerta.** La puerta a la zona 22b tiene un gran símbolo cincelado. Se trata del sello personal de Ezzat, que no aparece en ninguna otra parte de la torre. Es puramente decorativo.

Un personaje que examine el círculo y supere una prueba de Inteligencia (Arcana) CD 13 podrá determinar que otorga el mismo beneficio que un conjuro de *círculo mágico* que afecta a celestiales, elementales, feéricos e infernales a la vez. El círculo es permanente, pero desfigurar cualquier parte de la inscripción lo vuelve no mágico.

## 22B. LIBRO DE CONJUROS DE EZZAT

**Estatua.** Una hornacina poco profunda alberga una escultura pintada de Ezzat de 6 pies de alto con el aspecto que tenía en vida. Un tomo encuadernado en cuero (el libro de conjuros de Ezzat) está abrazado contra el pecho de la estatua.

**Puerta secreta.** Escondida en el techo hay una puerta oculta que conduce a la zona 23 (mira “Tapón de piedra”, más abajo).

La escultura proyecta un efecto de antipatía como el creado por un conjuro de *antipatía/simpatía* (salvación CD 20) mientras el libro de conjuros está entre sus brazos. Este afecta a todas las criaturas, excepto a Ezzat, y queda inactivo cada vez que se retira el tomo de la estatua.

Ningún conjuro u otros efectos mágicos pueden mover o dañar la escultura, que es un objeto Mediano con CA 17, 33 puntos de golpe e inmunidad al daño psíquico y de veneno. Si es destruida, la estatua se convierte en polvo. Inmediatamente después, un conjuro de *bola de fuego de explosión retardada* (salvación CD 20) detonará inmediatamente en el lugar que ocupaba.

**Tapón de piedra.** La puerta secreta ubicada en el techo es un tapón circular de piedra hermético de 8 pies de diámetro. Un personaje que examine el techo de cerca podrá detectar la unión circular en la roca superando una prueba de Sabiduría (Percepción) CD 15.

El tapón de piedra, que pesa 1.000 libras, tiene el borde biselado para evitar que caiga por el agujero. Puede empujarse hacia arriba con un conjuro de *telequinesis* o algún otro efecto mágico similar o, incluso, borrarse por completo con uno de *desintegrar*. Los aventureros que cuenten con una Fuerza combinada de 34 o más podrá empujar el tapón fuera del hueco, siempre que haya algo firme sobre lo que puedan apoyarse.

**Tesoro.** El libro de conjuros de Ezzat pesa 13 libras y recoge todos los conjuros que el liche ha preparado, además de los siguientes: *abrir, alarma, boca mágica, bola de fuego de explosión retardada, cautiverio, cerradura arcana, clarividencia, cono de frío, de la carne a la piedra, desplazamiento entre planos, engañar, entender idiomas, géas, hechizar persona, inmovilizar persona, laberinto, levantar maldición, levitar, manos ardientes, miedo, muro de fuerza, muro prismático, polimorfar verdadero, romper la mente, sirviente invisible, telaraña, telequinesis, tentáculos negros de Evard, tormenta de meteoritos y tormenta de hielo.*

## 23. LA FILACTERIA DE EZZAT

**Cueva del liche.** Esta habitación está tallada para parecerse a una caverna natural con un techo abovedado de 20 pies de altura. Cientos de cristales del tamaño de guijarros (fragmentos de la Rocarrúnica) se alinean en las paredes, parpadeando como pequeñas estrellas cuando atrapan la luz.

**Demonio.** Una demonio **marilith** se desliza por la estancia.

**Filacteria.** En medio del suelo hay una cajita de metal adornada (la filacteria de Ezzat).

Ezzat invocó recientemente a la marilith para proteger su filacteria. Un conjuro de *géas* lanzado por el liche obliga a que la demonio defienda la filacteria contra cualquier intento de robo o destrucción. La marilith descarga la frustración que le provoca estar encerrada aquí atacando a los intrusos. Si un aventurero roba la filacteria y huye, la demonio intentará perseguirle para evitar recibir daño psíquico del conjuro *géas* de Ezzat. El tapón de piedra del suelo es demasiado pesado para que la marilith lo levante.

Un conjuro de *detectar magia* revelará un aura mágica de transmutación que irradia de las paredes, que tienen más de seiscientos fragmentos de la Rocarrúnica incrustados. Cada uno de ellos aumenta la duración del conjuro de *géas* que afecta a la marilith en 30 días. Estos fragmentos desaparecen si el conjuro termina, al agotarse su magia. Las piezas de la Rocarrúnica no se pueden separar de los muros, ya que la misma magia que protege a la torre de estalagmita del daño evita que se puedan retirar.

## FILACTERIA

La filacteria de Ezzat es una caja de 6 pulgadas de largo, 3 de ancho y 4 de alto que pesa 2 libras. Está hecha de adamantina con adornos dorados y su interior está grabado con pequeñas runas de plata. Un conjuro de *detectar magia* revela una fuerte aura mágica de nigromancia a su alrededor. Cualquier personaje que examine la caja y tenga éxito en una prueba de Inteligencia (Arcana) CD 15 la reconocerá como una filacteria de liche (para obtener más información sobre la filacteria, consulta la entrada “Liche” en el *Monster Manual*).

Para destruir la filacteria de Ezzat es necesario golpearla con ocho conjuros de *desintegrar* a la vez. Un conjuro de *conocer las leyendas* lanzado sobre la caja proporcionará el siguiente conocimiento: “Busca a ocho magos que posean el poder de la desintegración y únelos con un propósito común. Su fuerza combinada puede destruir la filacteria”. Otros conjuros fiables de adivinación proporcionarán consejos similares.

## CONCLUSIÓN

Si los aventureros acaban con Ezzat y le dan su filacteria a uno de los genios del nivel 19 (o la sacan de la mazmorra ellos mismos), el liche será expulsado efectivamente de Undermountain. Este resultado complace a Halaster, que permitirá que un aprendiz prometedor se haga cargo de la torre de estalagmita. Drivvin Freth, el archimago drow que se encuentra en el nivel 12, es una buena elección. Si este no está disponible, el Mago Loco invitará a algún otro archimago malvado a establecerse en el lugar.

Halaster usa un sensor de escudriñamiento mágico (consulta “La guarida de Halaster”, en la página 311) para ver a Haungharassk, su preciado caracol gigante, una vez al día. Si descubre que el animal ha sido asesinado o robado, el Mago Loco usará la Rocarrúnica para gritar epítetos que resuenan por las grutas.

Si los personajes destruyen la Rocarrúnica, Halaster se decidirá a eliminar a todas las gárgolas y mantopiedras en este nivel como castigo por haberle fallado. Luego, comenzará a atraer y atar demonios a las Cavernas de la Rocarrúnica: nalfeshnees, glabrezus, hezrous y vlocks, para empezar. Para terminar, podría incluso atrapar a un señor demoníaco en este lugar.





## NIVEL 21: NIVEL TERMINAL

**T**AMBIÉN CONOCIDO COMO MINAS PROFUNDAS, este nivel de Undermountain reveló sus riquezas primero a los enanos y, más tarde, a los belicistas duergars. Los enanos grises han controlado durante mucho tiempo las minas, primero mermándolas de mithral y luego extrayendo el hierro para abastecer sus forjas. Ahora, los caprichos de Halaster y las depravadas influencias de un planetar han suplantado a los duergars como los habitantes más peligrosos del nivel.

El Nivel Terminal está diseñado para cuatro personajes de nivel 16. Aquellos que superen los desafíos de este nivel deberían obtener suficientes PX para subir a nivel 17.

Debido a que este nivel cuenta con, sobre todo, duergars, valora la posibilidad de familiarizarte con su entrada en el *Monster Manual*.

### ¿QUÉ HABITA AQUÍ?

El Nivel Terminal es donde el Mago Loco arroja los monstruos producto de sus experimentos fallidos. Hace algún tiempo, un planetar llamado Fazrian mató a la mayoría de estos horrores blasfemos, pero sucumbió a su propia sed de sangre. El ángel caído ha reclamado el nivel como suyo y juzga a todos los intrusos que entran en su dominio. Aquellos que son declarados culpables son asesinados y sirven de alimento a un trío de otyughs: moradores del Nivel Terminal que el planetar se dignó en perdonar.

La “corte” del ángel caído está llena de aduladores malvados, incluidos los yugoloths que fueron enviados por Halaster para aconsejar a Fazrian y los duergars bajo el mando de un déspota confabulador llamado Valtagar Steelshadow.

### EL PLANETAR FAZRIAN

Fazrian es un planetar que antes estaba al servicio de Torm, dios del coraje y el sacrificio. Fue invocado a Undermountain hace meses por una clériga aventurera. Asqueado por la vileza que contempló, Fazrian trató de limpiar la corrupción del Nivel Terminal, pero la magia que cubre a las abominaciones de Halaster corrompió el celo divino del planetar. Cuantos más horrores destruyó, más alegría sintió por la masacre. La caída en desgracia de Fazrian fue rápida, culminando con el asesinato de la clériga y sus compañeros. El planetar ahora juzga a todos los que se presentan ante él. Aquellos que carecen de la voluntad de sacrificarse por un fin mayor (como los codiciosos buscadores de tesoros atraídos a Undermountain únicamente por ese motivo) son declarados culpables y ejecutados.

Pero una mota de bondad arde todavía dentro del planetar. Si los aventureros pueden hacer que Fazrian se dé cuenta de que se ha convertido en lo que buscaba destruir, este acabará con su propia vida y, mediante su sacrificio, obtendrá el perdón de Torm.

### EFFECTOS REGIONALES

El Nivel Terminal ha sido distorsionado por la presencia de Fazrian, que crea los siguientes efectos mágicos, que terminan cuando muere el planetar:

- Una brisa leve lleva el aroma a rosas con azufre. Los personajes que intenten rastrear la brisa hasta su origen son conducidos hasta Fazrian en la zona 23b. Sangre caliente rezuma de las paredes y gotea del techo, comenzando y parando sin razón aparente (la sangre puede atraer a criaturas voraces que beben este líquido, como estirges o engendros vampíricos).



- La canción de un coro profano resuena a través de una zona cada vez que se desata un combate y se desvanece cuando este termina.

## YUGOLOTHS

Halaster ha enviado recientemente una hueste de yugoloths a Fazrian, para que este los comande. Entre ellos se cuentan un par de arcanaloths llamados Aximus y Exekarus; el nycaloth, Raxxus; y el ultroloth, Xindulus. No se sabe por qué Fazrian perdonó a estos yugoloths y destruyó a los otros, pero se podría especular que el planetar no quería parecer del todo ingrato. Los supervivientes se ganaron la gracia malvada de Fazrian, llegando a creer que el ángel caído está destinado para la gloria. Ven en Fazrian el potencial de grandes recompensas o, al menos, una compensación más allá de la suma modesta que el Mago Loco les prometió.

Los yugoloths anteponen su bienestar por encima del de los demás. Si aparecen perspectivas más rentables, no dudarán en abandonar a Fazrian en favor de cualquier oferta lucrativa que llame su atención.

## DUERGARS CALASSABRAK

Un príncipe duergar llamado Valtagar Steelshadow viajó a Undermountain para saquear sus minas y usar la riqueza así obtenida para comprar su camino de regreso a la corte de su hermano mayor, el monarca Horgar Steelshadow V, el reyprofundo de Gracklstugh (consulta la aventura *Desde el Abismo* para más información sobre esta ciudad subterránea duergar). Los problemas de Valtagar empezaron hace años, cuando dirigió una expedición de caza a una región del Underdark patrullada por las casas drow de Menzoberranzan. Valtagar fue capturado por exploradores drows y obligaron a Horgar a pagar el rescate de un rey en monedas y esclavos para liberarlo. Sediento de venganza, Valtagar y sus seguidores comenzaron a atacar puestos fronterizos drows, con la esperanza de fomentar la guerra entre Gracklstugh y Menzoberranzan. Cuando los embajadores drows le expusieron a Horgar las pruebas de la existencia del plan de Valtagar, el monarca desterró al príncipe y sus compañeros conspiradores, quienes a partir de ese momento serían conocidos como *calassabrak*; parias que ya no son bienvenidos en Gracklstugh.

Después de mantener durante mucho tiempo Minas Profundas, Valtagar y sus seguidores duergars se vieron obligados a regresar al Underdark ante la repentina llegada del planetar y la posterior cruzada sangrienta. Semanas después de retirarse, volvieron para descubrir que las minas habían cambiado mucho y eran incluso más letales que antes. El ángel caído asesinó a varios seguidores de Valtagar hasta que el príncipe se paró ante el planetar solo, con las manos vacías, desafiando a Fazrian para que lo matase. El gesto de sacrificio del príncipe conmovió al planetar, que lo juzgó digno de seguir vivo. Valtagar ocupa ahora una posición poco sólida como señor de las minas, uno de los consejeros del ángel caído. A pesar de ser “vasallos” de Fazrian, todos los duergars de este nivel permanecen leales a su señor y siguen las órdenes de Valtagar sin titubear.

Valtagar tiene la intención de derrocar a Fazrian, comprar a los yugoloths y tomar el control del Nivel Terminal. Para lograr este fin, es rápido a la hora de forjar alianzas con los aventureros que también estén interesados en provocar la caída del planetar.

## MONSTRUOS ERRANTES

Halaster continúa usando el Nivel Terminal como un basurero para monstruos descarriados. Los duergars también patrullan las minas.

### CONTEMPLADORES ZOMBIS

Cuatro **contempladores zombis**, liberados por el Mago Loco, vagan por el Nivel Terminal. Una vez sean destruidos, no aparecerán más.

### PATRULLA DUERGAR

Los personajes se topan con seis **duergars** (tres varones y tres féminas) patrullando, con sus pesados yelmos y armaduras llenos de sangre (consulta “Efectos regionales”, en la página 265). Estos enanos grises tienen órdenes de entregar a los aventureros a Valtagar Steelshadow ilesos. Si se desata una pelea, usan agrandarse y se defienden. Si la batalla les va mal, los duergars se vuelven invisibles, se retiran e informan a Valtagar en la zona 15.

### REMORHAZ

Arrojado aquí por Halaster, este **remorhaz** se acerca con sigilo hacia los aventureros y ataca. Hay un 50 % de probabilidades de que una patrulla duergar de paso (mira arriba) escuche el alboroto y llegue a la escena al final del tercer asalto de combate. Si el remorhaz todavía está por allí, estos ayudan a los personajes a derrotarlo. Después, los duergars se quejarán de que el remorhaz no es más que la última monstruosidad que el Mago Loco ha soltado en las minas. Por lo demás, se comportarán como cualquier otra patrulla duergar.

## EXPLORAR ESTE NIVEL

Todas las localizaciones descritas de este nivel están marcadas en el mapa 21. Las paredes, suelos y techos se encuentran manchados de sangre (consulta “Efectos regionales”, en la página 265) y el aire es cálido y seco.

### 1. ENTRADA

El túnel desde el nivel 20 conduce a una caverna anodina, de 20 pies de altura con cuatro túneles de salida, dos de las cuales contienen vías de hierro. Una vagoneta vacía descansa al final de la vía norte.

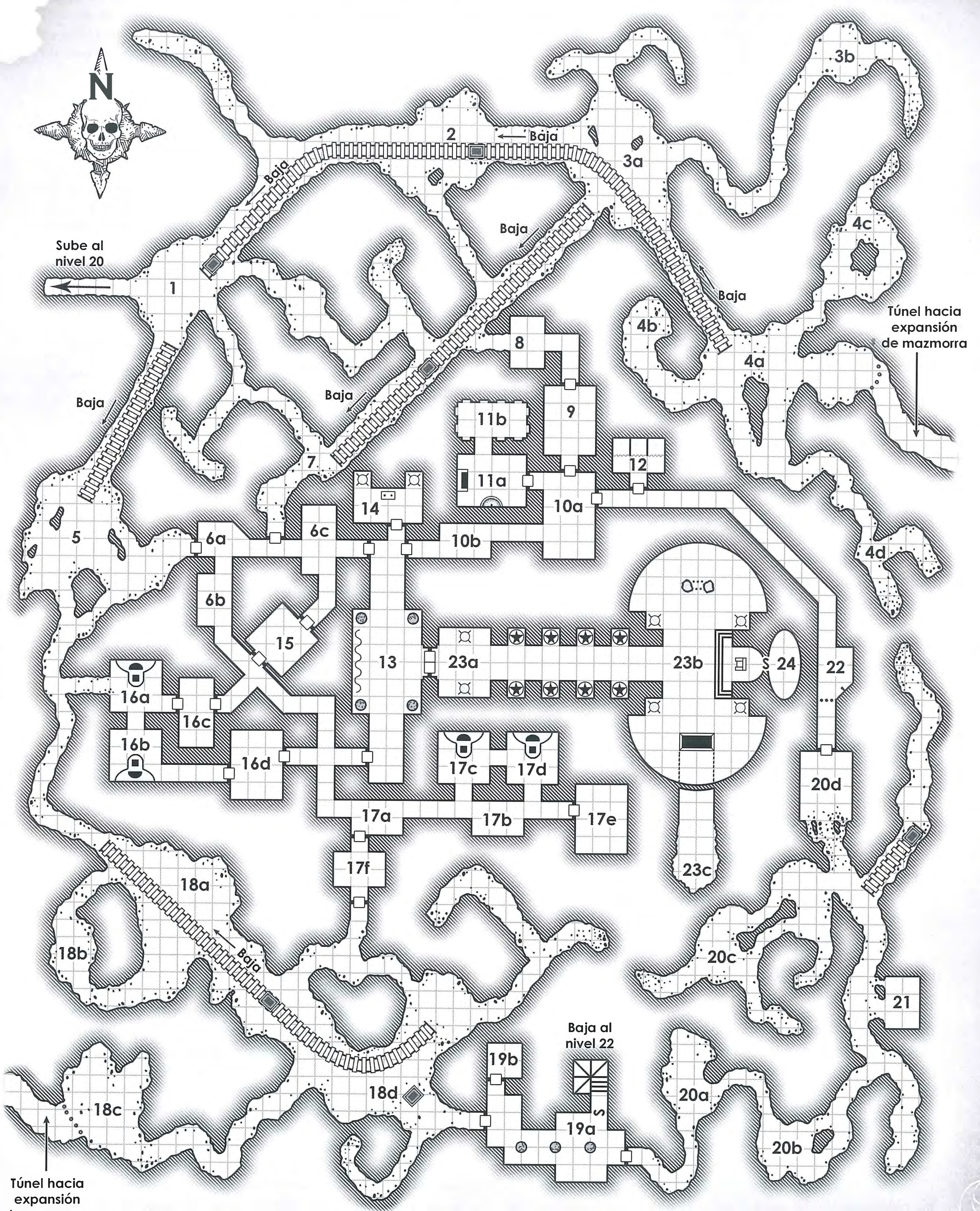
#### VÍAS Y VAGONETAS

El Nivel Terminal tiene vías y vagonetas de hierro que recorren el lugar. Dado que las vías están construidas en pendientes, estos vehículos se aseguran con cuñas, dos juegos de dos bloques de madera de zurkh unidos entre sí por una cuerda. Si estas se quitan, la vagoneta comienza a andar. Su velocidad inicial es de 10 pies y aumenta en 10 pies cada asalto hasta que llega al final de su recorrido o alcanza su velocidad máxima de 60 pies. Una vagoneta se detiene si choca con una parada o la barrera de protección de hierro situada en cualquiera de los extremos de la vía.

Cada vagoneta pesa 300 libras vacía y está equipada con un freno de mano. Una criatura dentro de una de ellas o al lado de una puede usar su acción para utilizar el freno de mano y así reducir la velocidad de la vagoneta hasta 30 pies, deteniéndola si su velocidad llega a 0.

Apartarse del camino de una vagoneta en marcha requiere tener éxito en una tirada de salvación de Destreza CD 10. Cualquier criatura que sea golpeada por una recibe 10 (3d6) de daño contundente.





MAPA 21: NIVEL TERMINAL

1 casilla = 10 pies



## 2. VAGONETA LLENA DE MINERAL

Esta caverna de 20 pies de altura tiene vías que la recorren. Una vagoneta cargada de mineral de hierro tiene cuñas que la fijan en el sitio. Si se retiran estos bloques de madera, el vehículo se moverá por las vías hacia la zona 1, aumentando su velocidad a medida que avanza (consulta “Vías y vagones”, en la página 266).

## 3. MINA AGOTADA

Esta zona fue una vez una mina de mithral, pero los picos y los martillos ya no resuenan aquí.

### 3A. HABITACIÓN GRANDE

Esta cueva de 20 pies de altura tiene vías que la recorren. Unas pocas herramientas de minería abandonadas se encuentran dispersas por el suelo.

### 3B. EQUIPO DE MINERÍA DESECHADO

El suelo de esta gruta de 10 pies de altura está salpicado de equipo de minería oxidado, que incluye cascos, picos, palas y un trineo de hierro para arrastrar el mineral.

## 4. MINAS MÁS PROFUNDAS

Expulsados del Underdark por demonios furiosos, dos **fomorés** se han refugiado en esta mina de mithral agotada. Los duergars están espiando a estas criaturas para determinar si deben ser erradicadas o esclavizadas.

### 4A. ESPÍAS INVISIBLES

**Sedimento.** El suelo de esta cueva de 20 pies de altura está cubierto por una capa gruesa de sedimento fino en la que se pueden ver huellas desnudas de tamaño gigante, así como de botas más pequeñas.

**Duergar.** Tres **duergars** invisibles acechan en la hornacina oriental de la gruta.

Los enanos grises están espiando a los fomorés y tratando de permanecer ocultos. Si comienza un combate entre los aventureros y los fomorés en estas cavernas, los duergars recurrirán a una distracción para esconderse e informar a Valtagar en la zona 15. Si los personajes los detectan, los enanos grises explicarán su propósito y se ofrecerán a escoltarlos ante Valtagar.

Los aventureros que tengan éxito en una prueba de Sabiduría (Supervivencia) CD 15 podrán identificar las huellas descalzas como pertenecientes a dos criaturas bípedas diferentes, ambas muy grandes y deformes. Estas atraviesan la cueva con la suficiente frecuencia para dar a entender que sus creadores viven cerca. Una prueba con éxito también revelará tres pares de huellas de botas de tamaño enano, que un rastreador podrá seguir hasta los duergars invisibles.

### 4B. ALGO MALVADO

Dos **fomorés** abandonados aquí por Halaster descansan en la parte posterior de esta cueva de 20 pies de altura. Estos gigantes horriblemente deformes son nuevos en Undermountain y creen que las minas están poseídas por fantasmas enanos. En realidad, les han puesto nerviosos los sonidos de duergars invisibles moviéndose y hablando entre ellos.

Los fomorés están cansados de lamer sangre y limo de las rocas para llenar sus barrigas, lo que los lleva a atacar a criaturas más pequeñas que estén a la vista.

**Tesoro.** En la parte posterior de la caverna de los fomorés hay dos sacos hechos de pieles de esporas de gas. Una bolsa contiene 2.100 pc, 1.590 pp, 480 po y piezas rotas de una mecedora de madera. El otro alberga trece trozos deformes de cuarzo amarillo (50 po cada uno) y un ancla de un bote de remos de hierro oxidado que pesa 30 libras.

### 4C. CURVA SIN SALIDA

Este túnel de la mina gira sobre sí mismo. El suelo está lleno de rocas cubiertas de limo, que los fomorés han estado lamiendo para alimentarse.

### 4D. BIFURCACIÓN SIN SALIDA

Este corredor termina en dos callejones sin salida, ambos con un montón de pilas de escombros. La bifurcación oeste una vez conectó con un túnel hacia el sur, pero el techo se ha derrumbado. El colapso parece reciente, durante el último mes más o menos.

## 5. CAVERNA LLENA DE ESCOMBROS

**Polvo y escombros.** El polvo cae de las grietas del techo de 15 pies de altura, cubriendo el suelo lleno de escombros.

**Ruido.** Un corredor hacia el sur (que conduce a las zonas 16 y 18) reverbera con el sonido de los martillos y picos golpeando la piedra.

## 6. PUESTO FRONTERIZO DUERGAR

Las zonas entre la 6a y la 6c tienen techos de 10 pies de altura. Manchas de sangre cubren los suelos alicatados y las paredes.

Los duergars posicionados en estas zonas tienen órdenes de acompañar a los visitantes ante Valtagar Steelshadow en la zona 15. Si se inicia un combate en una habitación, los ocupantes de las otras dos se unirán a la pelea. Los duergars en las zonas 17a y 17b también escucharán la conmoción e investigarán, moviéndose 50 pies por asalto. Valtagar y otros duergars en zonas cercanas también podrían darse cuenta de la actividad, pero permanecerán donde están.

### 6A. PUESTO DE VIGILANCIA NORTE

Dos féminas **duergars** llamadas Kavalra y Nisha guardan esta estancia.

### 6B. PUESTO DE VIGILANCIA SUR

Cuatro **duergars**, dos varones llamados Duldor y Grimdor y dos féminas de nombre Marna y Ukzorra, mantienen un puesto de guardia aquí.

### 6C. PUESTO DE MANDO

La mitad norte de la habitación tiene un escritorio de piedra y una silla de respaldo alto, muebles que han traído desde la zona 16d. Sentado detrás del escritorio está el capitán de la guardia de Valtagar, Rojkarn Ironhead, un **duergar** con 40 puntos de golpe. Lleva un yelmo alto plagado de púas y ajustado con una máscara de hierro con el ceño fruncido. Está flanqueado por dos guardaespaldas **duergars** llamadas Brona y Ubrix.

Rojkarn es cruel, cascarrabias y fanáticamente leal a Valtagar Steelshadow. Le duele ver al príncipe someterse a la voluntad del malvado planetar. Rojkarn pasa gran parte de sus horas de vigilia quejándose de que el ángel caído no es más que un tirano loco y despotricando sobre cómo los duergars están hechos para mandar, no para que recibir órdenes. Con cada nueva diatriba, Brona y Ubrix ponen los ojos en blanco con exasperación.



## 7. EL FINAL DE LA CLÉRIGA

Este túnel se inclina hacia el noreste, cruzando múltiples pasajes cubiertos de escombros durante el camino. Una vía recorre el pasillo.

Cuando los personajes llegan por primera vez, una silenciosa escena espectral se desarrolla ante ellos: una clériga humana de mediana edad mueve salvajemente su *maza castigadora*, atacando a un enemigo invisible. La mujer usa una coraza con manchas de sangre adornada con un guantelete derecho blanco (el símbolo de Torm). De repente, mientras blande su maza para asestar otro golpe, su cabeza se separa de sus hombros, cortada por una hoja invisible. Entonces la imagen se desvanece.

## 8. EQUIPAMIENTO MINERO

Esta estancia de 10 pies de altura tiene cascos oxidados, picos, martillos y pitones en estantes de piedra que cubren las paredes.

## 9. ALOJAMIENTOS DE LOS MINEROS

Esta sala de 10 pies de altura está construida con baldosas de piedra entrelazadas manchadas de sangre. Hay losas rectangulares también de piedra en filas ordenadas contra los muros este y oeste. Estas losas sirvieron hace tiempo como camas para los mineros enanos, pero llevan siglos sin usarse.

Todo está cubierto de una gruesa capa de polvo.

## 10. ZONAS COMUNES

La mayoría de los techos en esta zona son de 10 pies de altura. Los azulejos manchados de sangre cubren los suelos y paredes de principio a fin.

### 10A. COMEDOR

Esta sala tiene un techo abovedado que asciende hasta los 15 pies de altura. Los guardias en la zona 10b se dan cuenta de cualquier luz o ruido en este lugar e investigan rápidamente. La habitación posee las siguientes características:

**Mesa y bancos.** Una mesa de comedor de piedra de 25 pies de largo está en el centro de la cámara, flanqueada por dos bancos de piedra igual de largos.

**Aparador.** Un aparador de piedra contra la pared del oeste contiene un surtido de platos y cubiertos de hierro.

### 10B. SALA DE ESTAR

Esta estancia está en gran medida vacía, al haber sido despojada de los muebles. Dos guardias **duergars** llamados Malgorn y Zelk están vigilando aquí. Tienen órdenes de acompañar a los visitantes ante Valtagar Steelshadow en la zona 15.

Malgorn está a una carta de tener una baraja completa de la Apuesta de los Tres Dragones, hecha de fino oro prensado. Ha comenzado a obsesionarse con la carta que le falta ("El ladrón") y se queja incesantemente. Ha encontrado las otras cartas esparcidas por todo el Nivel Terminal y las está guardando en una bolsa atada a su cinturón. Sin embargo, no es optimista en cuanto a localizar el naípe restante. Zelk, harto del tema, añade pesar a Malgorn preguntándole repetidamente si ha buscado en lugares que sabe que Malgorn ya ha revisado a conciencia.

**Tesoro.** Cada una de las sesenta y nueve cartas de oro de la baraja incompleta de Malgorn valen 10 po, pero el juego tiene un valor de 2.500 po una vez contenga las setenta cartas. Los aventureros pueden hallar la carta que falta en la zona 23c.

## 11. COCINA Y DESPENSA

La comida se almacena y prepara aquí. La sangre que se filtra de las paredes y los suelos hace que sea poco apetecible.

### 11A. COCINA

**Chimenea.** Esta habitación de 15 pies de alto es cálida y huele a especias baratas. Una gran chimenea domina la pared oeste. Una cama de carbones calientes llena el hogar con humo y luz naranja. Colgando sobre los carbones hay un caldero de hierro tapado.

**Cocinero duergar.** Un viejo duergar jorobado que viste poco más que un saco gris polvoriento revuelve el caldero con una cuchara de hierro. No porta armadura ni armas.

**Zona de preparación.** Hay mesas cortas de piedra en el medio de la cocina para la preparación de los alimentos. Los utensilios cuelgan de ganchos por encima de estas.

**Pila.** Un grifo y un mango de piedra sobresalen de la pared sur, justo por encima de un fregadero semicircular rodeado por un muro de contención de 2 pies de altura.

El cocinero, Lorga, prepara un suave estofado de champiñones. A pesar de que le ciegan las cataratas, conoce bien la cocina y la despensa contigua. Si oye entrar a uno o más personajes, gritará en enano: "¡El estofado estará listo cuando esté listo! ¡Fuera, no sea que no lo pruebes!". Si no se van a la primera, dice: "Mis ojos están nublados, pero mis oídos y mi nariz funcionan bien. ¡No pongas a prueba mi paciencia!".

Un conjuro de *restablecimiento menor* u otro efecto mágico similar le devolverá la vista a Lorga. No le dará las gracias a quien lo libre de su discapacidad. Tan severo y pesimista como cualquier otro duergar, encontrará rápidamente otra cosa de la que quejarse.

Lorga no representa una amenaza (0 PX). Simplemente desea morir sirviendo a Valtagar, a quien conoce desde que el príncipe era un niño. El cocinero no tiene esperanzas de volver a escuchar las atronadoras forjas de Gracklstugh, pero le enfurece que Valtagar, un príncipe duergar, deba inclinarse ante el "gigante loco" Fazrian. Lorga sugiere que los aventureros localicen a Valtagar y forjen una alianza con él antes de que todos caigan ante la espada del planetar.

Una vez se empapen o quiten las brasas de la chimenea, se podrá subir por ella fácilmente. Tras 90 pies desemboca en una cueva natural húmeda y manchada de hollín de unos 50 pies. La cueva no tiene nada de interés.

Al girar el mango del grifo, se abre una válvula que permite que el agua fresca y fría de un arroyo subterráneo se vierta en la pila y se mezcle con la sangre que se acumula allí (consulta "Efectos regionales", en la página 265). Un tapón de piedra cubre la tubería en el fondo de la pila.

### 11B. DESPENSA

Cincuenta sacos grises descansan sobre estantes de piedra esculpidos en las paredes de esta sala de 10 pies de altura. Todos contienen hongos comestibles y musgo desecado.

## 12. EL ORINAL DE LOS MINEROS

Unas delgadas paredes de ladrillo desmoronadas dividen la mitad norte de esta habitación de 10 pies de altura en tres urinarios, cada uno escondido detrás de una oxidada cortina metálica que cuelga sin rigidez del techo. Cortado en el suelo de cada urinario hay un agujero circular que conduce a una fosa séptica.



## 13. GRAN VESTÍBULO

**Sangre.** La sangre se filtra por los muros y a través de la decoración del que una vez fue un gran salón.

**Pilares.** Cuatro pilares de piedra refuerzan el techo abovedado de 30 pies de altura. El tercio medio de cada columna está esculpido para parecerse a un enano ceñudo con músculos abultados que sostienen el tercio superior de la columna sobre sus anchos hombros. Zafiros azules brillan en los ojos de los enanos.

**Puerta doble.** Las puertas de la pared este tienen 18 pies de alto, con una talla de una poderosa cascada que abarca su superficie. Las incrustaciones de mithral hacen que parezca como si las cascadas esculpidas estuvieran fluyendo con metal fundido.

**Cortina.** Una cortina de escamas de dragón negro de 40 pies de largo y 20 de alto cuelga de una barra de hierro atornillada a la pared oeste. Las escamas se han vuelto quebradizas con el tiempo y no son valiosas.

**Cuerno colgado.** Colgado del techo por cadenas de hierro hay un cuerno de hierro de 20 pies de largo con runas enanas grabadas que se enrollan a su alrededor.

El cuerno gigante pesa 2 toneladas. Cuelga a 20 pies del suelo con tres gruesas cadenas de hierro de 5 pies de largo. Los enanos Melairkyn forjaron este objeto y lo colocaron aquí para guardar el tesoro de este salón (mira “Tesoro” a continuación). Un conjuro de *detectar magia* o similar revelará un aura mágica de conjuración en el objeto. Un aventurero que entienda enano podrá traducir las runas del cuerno, aunque no todas son visibles desde el suelo. Las perceptibles desde el suelo rezan: “Si nos ciegas”. Un personaje debe volar hasta el objeto o trepar sobre él para leer el mensaje en su totalidad, que es “Si nos ciegas, ¿no deberíamos vengarnos?”.

Eliminar una o más piedras preciosas de las columnas hace que el cuerno emita mágicamente un tono sombrío. Mientras el objeto suena, los espíritus de trece guerreros enanos aparecen en espacios libres del salón y atacan a todas las otras criaturas en la zona. Estos espíritus sin alineamiento usan el perfil de un **campeón** (mira el apéndice A), excepto porque empuñan hachas a dos manos en lugar de espadones. Entienden enano, pero no son capaces de hablar y no pueden salir del salón. Desaparecen después de 1 hora o cuando sus puntos de golpe se reducen a 0. Una vez haya sonado el cuerno, no podrá volver a hacerlo hasta que pasen 7 días. Si no quedan piedras preciosas en los pilares cuando pase este tiempo, el objeto perderá su magia y ya no podrá invocar a los espíritus enanos. Sacar el instrumento del salón también lo convierte en no mágico.

### TESORO

Ocho zafiros estrella azules (1.000 po cada uno) están incrustados en los ojos de las esculturas enanas, dos piedras por pilar. Cada gema está a 18 pies sobre el suelo y se puede sacar con una daga o una herramienta similar.

## 14. SANTUARIO DE LADUGUER

Como un gesto de buena voluntad hacia sus nuevos aliados duergars, Fazrian hizo que esta sala de espera se convirtiera en un santuario a Laduguer, el dios duergar del trabajo y la esclavitud. Presidiendo el templo hay dos **arcanaloths** llamados Aximus y Exekarus. Estos infernales usan conjuros de *alterar el propio aspecto* para parecer sacerdotes duergars. Valtagar y los enanos grises bajo su mando evitan el santuario, encontrando la presencia de los yugoloths insultante y sus motivos sospechosos.

La habitación tiene un techo plano de 10 pies de altura. Aunque la sangre a menudo fluye de los huecos entre las baldosas de la pared de la sala (consulta “Efectos regionales”, en la página 265), Aximus y Exekarus utilizan regularmente un truco de *prestidigitación* para limpiarla. La cámara también contiene lo siguiente:

**Niebla.** Una neblina delgada y humeante llena la estancia (la niebla no oculta el resto de características de la habitación).

**Braseros.** Las hornacinas en la pared norte albergan dos braseros hechos de armaduras y armas de hierro fundidas. Cada uno arde con carbones encendidos que arrojan luz brillante en un radio de 10 pies y luz tenue 10 pies más allá.

**Altar y escudo.** Entre las hornacinas, un altar de hierro con vestigios de plata y forma de yunque gigante descansa debajo de un escudo redondo de hierro de 10 pies de diámetro montado en la pared norte. El escudo tiene el símbolo de una flecha rota con una punta de flecha dentada. De pie ante el altar hay un par de duergars (Aximus y Exekarus) con túnicas anodinas.

Como preparación para sus roles, los arcanaloths aprendieron todo lo que pudieron sobre los principios de comportamiento de Laduguer. Para su sorpresa, Aximus y Exekarus encontraron estos principios convincentes. Algunas de las máximas favoritas de estos infernales son:

- “No importa cuánta riqueza y poder tengas, nunca es suficiente”.
- “La lucha nunca termina. Toma lo que mereces y destruye a todos los que se interpongan en tu camino”.
- “No dejes que las emociones te gobiernen. Abandona la alegría, el amor, el orgullo, la ira y la ambición, porque son signos de debilidad. Conoce tu papel y hazlo lo mejor que puedas”.

El dogma de Laduguer guía a Aximus y Exekarus tanto como a cualquier duergar y los yugoloths intentan imponer estos principios sobre todos los que afirman servir a Fazrian. Si los aventureros no se han encontrado con Fazrian, Aximus y Exekarus insistirán en llevarlos para que conozcan al planetar, a quien admiran. Quienes se niegan a acompañar a los arcanaloths se quedarán atrás mientras estos infernales se dirigen a la zona 23b para informar a Fazrian de la llegada de los visitantes. La obediencia a Fazrian es lo único que les importa a Aximus y Exekarus, al menos hasta que alguien convenza a los arcanaloths para cambiar su lealtad.

La actitud de los arcanaloths hacia los personajes es indiferente al principio, aunque los infernales se volverán hostiles rápidamente si son atacados. La actitud de Aximus y Exekarus cambia a amistosa si los aventureros apelan a su amor por la magia al darles un único objeto mágico muy raro, múltiples objetos mágicos raros o un libro de conjuros que contenga al menos un conjuro de nivel 6 o superior. Aximus y Exekarus hacen que su amor por todas las cosas mágicas sea conocido por cualquiera que busque su ayuda. Si su actitud hacia los personajes se transforma de esta forma, los arcanaloths devolverán la amabilidad del grupo de la manera que puedan, a menos que hacerlo les ponga en peligro. Sin embargo, su buena voluntad no dura mucho tiempo. Después de 24 horas, la actitud de los infernales hacia el grupo se volverá indiferente una vez más, y serán necesarios más sobornos para recuperar su ayuda.

El gran escudo de hierro que cuelga de la pared pesa 750 libras y lleva el símbolo de una flecha rota de Laduguer.



Cualquier duergar lo reconocerá de inmediato, mientras que los que no lo sean lo distinguirán con éxito si superan una prueba de Inteligencia (Religión) CD 15. Cualquier humanoide que toque el objeto será maldecido con el defecto: “No obtengo alegría ni placer de nada”. Este defecto reemplaza cualquier defecto que se le oponga. Lanzar un conjuro de *levantar maldición* u otro efecto mágico similar sobre la criatura termina con la maldición.

## TESORO

Aximus y Exekarus esconden sus libros de conjuros en los pliegues de sus túnicas. Cada libro recoge todos los conjuros que han preparado los arcanaloths, más *jaula de fuerza*, *mal de ojo* y *nube incendiaria*.

## 15. APOSENTOS DE VALTAGAR

Las paredes y el suelo de esta habitación de 15 pies de altura están cubiertos con baldosas entrelazadas de piedra. La sala contiene lo siguiente:

**Valtagar.** Cuando los personajes llegan por primera vez, Valtagar Steelshadow (mira más adelante) está leyendo su libro de conjuros: una pila encuadernada de placas mithral. El tomo descansa sobre un robusto atril de piedra en el centro de la habitación.

**Gólem.** De pie en la esquina sur hay un **gólem de hierro** de 10 pies de altura que se parece a un duergar. El gólem entiende enano y obedece las órdenes de Valtagar.

**Máscaras.** Docenas de máscaras de hierro cuelgan de ganchos en la pared sureste (consulta “Máscaras de hierro” a continuación).

**Otros muebles.** Contra la pared noroeste hay una cama doble baja. En el centro de la estancia, una caja fuerte de hierro cerrada descansa sobre una mesa baja de mármol flanqueada por dos sillas de piedra.

### VALTAGAR STEELSHADOW

Valtagar lleva una túnica negra con capucha que oculta su rostro. Sospechoso y volátil, es un duergar **archimago**, con estos cambios:

- Es legal malvado.
- Tiene el conjuro *esfera elástica de Otiluke* preparado en lugar de *destierro*.
- Posee los siguientes atributos raciales: habla común, enano, infernal, infracomún, terrano y troglodita. Su velocidad caminando es de 25 pies y tiene visión en la oscuridad hasta 120 pies. Tiene ventaja en las tiradas de salvación contra veneno, y resistencia al daño de veneno. Cuenta con las acciones agrandarse e invisibilidad que se describen a continuación.

**Agrandarse (se recarga tras un descanso corto o largo).** Durante 1 minuto, Valtagar aumenta mágicamente de tamaño. Mientras esté agrandado, el duergar es Grande, tirará el doble de dados de daño en sus ataques con arma basados en la Fuerza y tendrá ventaja en las pruebas y tiradas de salvación de Fuerza. Si no hay espacio suficiente para que se haga Grande, Valtagar alcanzará el tamaño máximo posible para el espacio disponible.

**Invisibilidad (se recarga tras un descanso corto o largo).** Valtagar puede volverse mágicamente invisible durante 1 hora o hasta que ataque, lance un conjuro, use agrandarse o se rompa su concentración (como si se tratara de un conjuro). Cualquier equipo que el lleve o vista también se vuelve invisible.

Los archimagos son extremadamente raros en la sociedad duergar, razón por la que el don de Valtagar para la magia nunca sentó bien entre los clanes de Gracklstugh.

No se pone en peligro a menos que tenga una clara ventaja táctica. Si los aventureros lo amenazan después de que entren en sus aposentos, ordenará a su gólem que ataque mientras coge su libro de conjuros del atril, lanza el conjuro *teletransporte* y se une a su esposa en la zona 18d.

Valtagar se ha enfrentado a aventureros antes y les tiene un miedo saludable. Si los personajes están dispuestos a tomar parte en un diálogo civilizado, tratará de contratarlos para matar a Fazrian. La paciencia de sus seguidores duergars se está agotando y no pierde nada al arrojar a los aventureros contra el planetar. A cambio, el duergar garantizará salvoconducto a través de su dominio cuando lo necesiten y prometerá revelarles la ubicación de una escalera secreta que descende al siguiente nivel de Undermountain (consulta la zona 19a). Para crear confianza, les hablará sobre la bóveda secreta escondida detrás del trono de Fazrian (mira la zona 24) y compartirá lo que sabe sobre este y sus aliados:

- Una poderosa clériga convocó a un ser celestial de inmenso poder llamado Fazrian y luego le indicó que matase a una horda de monstruos que antaño acecharon en Minas Profundas.
- Esa masacre corrompió a Fazrian. Después de matar a tantos monstruos, decapitó a la clériga y se instaló como señor de Minas Profundas. El planetar rara vez abandona su salón del trono y guarda el cuerpo decapitado de la clériga como recuerdo.
- Fazrian recibe consejo de cuatro yugoloths. Estos infernales llegaron poco después de que la locura del celestial arraigase. Se puede encontrar a Aximus y Exekarus en el cercano santuario de Laduguer (zona 14), Raxxus está junto a Fazrian (zona 23b) y Valtagar afirma que Xindulus vaga por donde quiere, eligiendo no revelar que el ultroloth protege la escalera secreta hasta el siguiente nivel de Undermountain (zona 19a).

### MÁSCARAS DE HIERRO

Las máscaras de hierro son visores de los cascos de los guerreros duergar que siguieron a Valtagar durante su exilio, tras caer en batalla. El príncipe los muestra no por razones sentimentales, sino para reforzar su determinación de regresar a casa.

## TESORO

El libro de conjuros de mithral en el atril pesa 30 libras. Recoge todos los conjuros que Valtagar ha preparado. Su cubierta está grabada con una flecha rota, el símbolo de Laduguer.

La caja fuerte de hierro contiene 600 ppt. Acuñadas en Gracklstugh, estas monedas tienen el rostro severo del reyprofundo Horgar Steelshadow V en un lado, el cráneo de un azotamentes símbolo de Duerra de las Profundidades (el dios duergar de la conquista y los psiónicos) en el otro y un lema enano en el borde que se traduce como “Tan abajo como podamos ir”.

## 16. FUEGO Y HIERRO

Los duergars usan las forjas en las zonas 16a y 16b para moldear el hierro en barras de 10 libras, que se almacenan en la zona 16c. La zona 16d es la antigua oficina de un supervisor que los enanos grises han convertido en barracones. Un total de quince duergars trabajan y duermen en estas zonas.

Los suelos y las paredes están cubiertos con baldosas entrelazadas de piedra manchadas de sangre. Los techos alcanzan los 10 pies de altura en toda la zona.



## 16A. FUNDICIÓN NORTE

**Humo y calor.** El humo llena esta habitación, lo que hace que la zona esté ligeramente oscura. La temperatura dentro de la habitación es de unos ardientes 50 °C.

**Forja.** Llamas abrasadoras llenan una forja de piedra que sobresale de la pared norte.

**Herreros.** Dos sudorosos y desarmados **duergars** están trabajando la forja, fundiendo hierro. Ambos llevan gafas ahumadas y guantes gruesos.

**Cubos.** Apilados alrededor de la forja hay cubos de mineral de hierro.

Los enanos grises son un varón llamado Brok y una fémina llamada Fumira. Brok utiliza tenazas de hierro de mango largo para colocar trozos de mineral de hierro en la forja. Una vez que el metal se derrite, Fumira saca el hierro fundido con una cuchara de fundición de mango largo y lo vierte en dos moldes de hierro, que Brok cierra. Luego llevan los moldes sujetos a la zona 16c para enfriarlos. Después, regresan a la fragua con dos moldes vacíos y repiten el proceso.

Sin su armadura, Brok y Fumira tienen CA 10. Mantienen cerca sus picos de guerra y jabalinas, pero luchan solo en defensa propia. Si detectan intrusos, dejan de trabajar y se ofrecen a regañadientes a acompañar a los recién llegados ante Rojkarn Ironhead, el capitán de la guardia (zona 6c), que conduce al grupo a través de las zonas 16c, 6b y 6a. Los duergars no tienen mucho que decir a los visitantes, prefiriendo que Rojkarn responda a cualquier pregunta que puedan tener.

Si se desata una pelea, los enanos grises de las zonas 16b y 16d se unen rápidamente a la batalla (el duergar de la zona 16c es sordo).

La fragua emite un calor tremendo gracias a un **elemental de fuego** atrapado mágicamente en su interior. Las runas talladas en las paredes interiores de la forja evitan que el elemental escape o dañe a alguien fuera de ella. Destruir la forja libera al elemental, que atacará a todos a los que vea. La fragua tiene CA 17, 80 puntos de golpe e inmunidad al daño psíquico y de veneno.

## 16B. FUNDICIÓN SUR

Esta sala es idéntica a la zona 16a, excepto porque la fragua sobresale del muro sur y las dos **duergars** desarmadas que trabajan aquí se llaman Krinx y Wolthra.

## 16C. RESERVA DE HIERRO

**Duergar.** En la mitad norte de la habitación, un anciano **duergar** con un bastón de hierro y una trompetilla está sentado en una mecedora de piedra junto a una pila de moldes y abrazaderas de hierro.

**Lingotes de hierro.** La mitad sur de la estancia tiene cuatro pilas desiguales de lingotes de hierro, cada pila casi llena un área cúbica de 6 pies de lado.

La vejez ha hecho que el herrero duergar, Ghorso, esté sordo y casi inmóvil. Su velocidad caminando es de 10 pies con el bastón o 5 sin él. A pesar de su edad, está totalmente armado y blindado. Prefiere morir en combate antes que sucumbir a los estragos de la edad, pero solo lucha en defensa propia. Si los personajes intentan hablar con él, se hace el tonto y no es de ninguna ayuda. Un conjuro de *restablecimiento menor* u otro efecto mágico similar puede restaurar la audición de Ghorso, algo por lo que no estará nada agradecido. “¡Ahora puedo escuchar cada maldito ruido de este lugar abandonado por los dioses!”, dice con una mueca.

Los moldes de hierro de las zonas 16a y 16b se traen aquí para que enfríen. Una vez alcanzan la temperatura ambiente (10 grados), Ghorso afloja los moldes, los abre, saca los lingotes de hierro endurecidos y los apila sobre las pilas existentes. Es un trabajo tedioso e ingrato.

**Tesoro.** Aquí se almacenan 12.800 barras de hierro, cada una con un valor de 1 po y un peso de 10 libras.

## 16D. BARRACONES

Esta cámara contiene dos docenas de catres de hierro dispuestos al azar en medio del lugar. Habrá diez **duergars**, cinco varones y cinco féminas, durmiendo aquí, roncando sonoramente. Los varones se llaman Bulborm, Daarsh, Krod, Mranhaim y Muzdrok y las féminas Azgra, Narlith, Roxinda, Sorka y Svilla.

Los duergars duermen con su armadura y mantienen sus armas al alcance de la mano. Despertarán si oyen los sonidos de un combate en las zonas 16a o 16b. Una criatura que tenga éxito en una prueba de Destreza (Sigilo) CD 10 podrá colarse furtivamente en el cuarto sin despertar a los duergars.

## 17. MARTILLOS Y YUNQUES

Esta parte de la mazmorra resuena con el sonido de martillos contra yunques. Cuando uno se acerca a las forjas (zonas 17c y 17d), el sonido se hace más fuerte y se une al rugido y crepitar de las llamas. La luz de las fraguas se derrama en el pasillo principal y, cuando la puerta está abierta, en la zona 17e.

Los guardias duergars posicionados en estas zonas tienen órdenes de acompañar a los visitantes ante Valtagar Steelshadow en la zona 15. Si se inicia un combate en una habitación, los ocupantes de las otras dos se unirán a la pelea. Los enanos grises de las zonas 6a, 6b y 6c también oirán ecos de la conmoción e investigarán, moviéndose 50 pies por asalto. Los habitantes de otras zonas cercanas se ocuparán de sus asuntos.

Los suelos de piedra y las paredes están cubiertos con baldosas manchadas de sangre. Los techos alcanzan los 10 pies de altura en toda la zona.

### 17A. PUESTO DE VIGILANCIA OCCIDENTAL

Dos varones **duergars**, Kalrog y Klang, hacen guardia aquí. Klang es el hermano mayor de Kalrog y los dos son muy competitivos.

### 17B. PUESTO DE VIGILANCIA ORIENTAL

El humo y el calor de las forjas forman una nube en esta cámara, manteniéndola a una temperatura sofocante de 32 °C. Dos **duergars**, un varón llamado Prax y una fémina llamada Torga, se ocupan de este puesto de vigilancia, vigilando en estos momentos una variedad de suministros adicionales que se almacenan aquí. En la pared sur hay doce clavijas de piedra en las que se cuelgan los delantales de cuero manchados de hollín y las gafas ahumadas.

### 17C. HERRERÍA OCCIDENTAL

**Humo y calor.** El humo llena esta habitación, lo que hace que la zona esté ligeramente oscura. La temperatura aquí es de unos abrasadores 50 grados.

**Forja.** Las llamas ardientes llenan una forja de piedra que sobresale de la pared norte. Hay un yunque de hierro achaparrado frente a la fragua (que es similar al de la zona 16a).

**Herreros.** Dos sudorosas **duergars** están forjando una jabalina de hierro. Ambas están desarmadas, vistiendo delantales y guantes de cuero. Una lleva gafas de hierro



ahumadas mientras martillea la jabalina. La otra tiene un parche de hierro en el ojo y usa tenazas para mantener el metal en su sitio mientras se golpea.

**Hierro.** El suelo está cubierto con pequeñas pilas de lingotes de hierro y de restos del mismo metal.

Las duergars, Falthra y Helgra, forjan armas aquí. Hace años, una pieza voladora de hierro fundido le sacó el ojo derecho a Helgra; un parche de hierro atornillado a su cráneo cubre la cuenca vacía.

Sin su armadura, Falthra y Helgra tienen CA 10. Mantienen cerca sus picos de guerra y jabalinas, pero luchan solo en defensa propia. A los visitantes que molestan les dicen que busquen a Rojkarn Ironhead, el capitán de la guardia. “Lleva un gran casco”, dice una con una mueca. La otra puede proporcionar indicaciones a la zona 6c, donde se encuentra la oficina de Rojkarn.

**Tesoro.** Sesenta lingotes de hierro están apilados en el suelo. Cada lingote pesa 10 libras y vale 1 po.

### 17D. HERRERÍA ORIENTAL

Esta habitación es idéntica a la zona 17c, excepto porque los **duergars** desarmados que trabajan aquí son dos varones llamados Forn y Wulluk, y están forjando escudos y trozos de cota de escamas en lugar de armas. Forn es gordo y perezoso, Wulluk viejo y cascarrabias. Se molestan ante la irritabilidad del otro y se ningunean constantemente. Por lo demás se comportan de manera similar a las duergars en la zona 17c.

### 17E. ARMERÍA

Las estacas de piedra en las paredes exhiben seis cotas de escamas de tamaño enano, diez cascos, diez escudos, trece picos de guerra y treinta jabalinas, todos hechos de hierro.

### 17F. ALMACENAMIENTO DEL EQUIPO

Las paredes de esta sala de 10 pies de altura están cubiertas con estantes bajos de piedra que albergan picos y martillos mineros desgastados. Cubos de hierro oxidado, cascos y palas cuelgan de ganchos de piedra sobre los estantes.

## 18. MINA DE HIERRO

Los duergars minan estos túneles en busca de hierro, que se lleva a las zonas 16a y 16b para ser fundido. La operación se lleva a cabo sin problemas debido a la despiadada supervisión de Stalagma Steelshadow, la esposa de Valtagar.

La zona resuena con los sonidos de los martillos y picos golpeando la piedra. El techo tiene 10 pies de altura en toda la zona.

### 18A. VIEJOS ANDAMIOS

Una vía minera pasa por esta cueva, que está llena de andamios de hierro derribados. Se puede escuchar a los mineros duergars al oeste (zona 18b) y al sur (zonas 18c y 18d).

### 18B. MINEROS DUERGARS

Siete **duergars**, tres varones llamados Greorx, Hwahl y Uzwurn y cuatro féminas de nombre Awmok, Nezza, Proxna y Warda, extraen el mineral de hierro de aquí. Ansiosos por aprovechar cualquier posible distracción, los mineros atacan a los intrusos en cuanto los ven. Debido al ruido que hace eco por los túneles, es poco probable que los enanos grises se den cuenta del sonido del choque de acero en las zonas 18c y 18d. Sin embargo, las explosiones mágicas u otros sonidos inusuales atraerán su atención.

### 18C. UN ALTERCADO MINERO

Once **duergars** trabajan aquí. Tres de los trabajadores son féminas agrandadas (Brakka, Korla y Zagra) que usan picos para romper una veta de mineral de hierro que atraviesa el techo. Seis varones de tamaño normal (Hax, Mruuzdain, Oznur, Ramdrax, Tarnvur y Yarox) trabajan en la ampliación de la caverna hacia el norte, mientras que dos féminas de tamaño normal (Nura y Speleosa) usan martillos y picos para separar el hierro de los trozos sueltos de piedra. Si los mineros se percatan de la presencia del grupo, atacarán, dejando que sus aliadas agrandadas se adelanten a toda velocidad.

### 18D. SUPERVISOR

En esta sección de la mina se ha agotado tanto el mithral como el mineral de hierro. Contiene lo siguiente:

**Stalagma.** Stalagma Steelshadow, una hembra de dragón de acero adulto en forma de duergar, está montada en un **gorgon** cerca de la curva de la vía minera. Si Valtagar Steelshadow escapó de la zona 15, estará montado en el gorgon detrás de Stalagma.

**Xorns.** Tres **xorns** bajo el mando de Stalagma están reunidos alrededor de una vagoneta rota llena de monedas.

Stalagma es la querida compañera de Valtagar Steelshadow, y solo el príncipe sabe que su esposa es un dragón disfrazado. En su forma auténtica, Stalagma parece una esbelta dragona de 30 pies de largo con brillantes escamas de color gris acero que le cubren el cuerpo, garras de acero y cuernos como cuchillas que se deslizan hacia atrás desde su estrecha cabeza. Tiene el perfil de un **dragón de plata adulto**, con los siguientes cambios:

- Es legal malvada.
- Mientras está en forma duergar, tiene los atributos Resiliencia Duergar y Sensibilidad a la Luz Solar de un **duergar**, así como sus acciones agrandarse e invisibilidad. En esta forma, empuña una guja y puede usar su acción para atacar con ella tres veces (+13 a impactar), causando 13 (1d10 + 8) de daño cortante si impacta, o 19 (2d10 + 8) de daño cortante en su forma duergar agrandada.
- En lugar de aliento gélido, exhala ácido en una línea de 60 pies de largo y 5 de ancho. El ataque de aliento causa daño de ácido en lugar de daño de frío.
- Habla dracónico, enano y terrano.

Stalagma es tan miserable y engañosa como cualquier duergar. Crio a al gorgon y no permite que nadie, salvo ella, lo monte. La bestia es lo suficientemente inteligente como para obedecer las órdenes verbales de Stalagma, y lo bastante fuerte como para soportar su peso mientras está en su forma de duergar agrandada.

Stalagma ataca a cualquier persona que no sea duergar que no esté bajo la protección de su esposo. Si se necesitan refuerzos adicionales, la mujer gritará: “¡A las armas!” en enano. Su voz estridente hace que los duergar en las zonas 18b y 18c dejen de trabajar y converjan en su ubicación con las armas desenfundadas. El grito de guerra también despertará a los guardias que duermen en la zona 19b, quienes recogen sus armas e investigan. Si la montura gorgon muere o si ella está sufriendo demasiado daño como duergar, Stalagma usará su siguiente acción para volver a su forma verdadera. Los otros duergars que vean a Stalagma en esta forma huirán a menos que Valtagar esté presente para asegurarles que la dragona es su aliada.

Stalagma controla a los xorns alimentándolos con tesoros mediante la vagoneta rota. Además de enano y dracónico, habla terrano, para que los xorns puedan entenderla.



**Xorns.** Los xorns son inicialmente hostiles hacia los enemigos de Stalagma. Rápidamente se volverán indiferentes a los personajes que les ofrezcan gemas como alimento, ya que prefieren esas exquisiteces a las monedas que Stalagma suele darles.

**Tesoro.** La vagoneta tiene dos ejes rotos. Contiene 2.000 pp y 3.200 po.

## 19. PUESTO FRONTERIZO

Estas cámaras guardan las escaleras al nivel 22. Los techos tienen 20 pies de altura en toda la zona.

### 19A. CAMINO AL NIVEL 22

**Escombros.** En el lado oeste de la habitación se encuentran los restos desmoronados de una mesa y cuatro taburetes de piedra.

**Pilares.** Tres soportes de piedra en el lado este de la habitación están salpicados de brillantes vetas de mithral que parecen relámpagos que se disparan desde el suelo (cualquier intento de extraer el mithral de los pilares resulta inútil).

**Xindulus.** Un **ultroloth** invisible llamado Xindulus vigila una puerta secreta que conduce a una escalera de caracol de 10 pies de ancho que desciende al nivel 22 (mira “Puerta secreta”, más abajo).

Si alguien abre la puerta secreta, el ultroloth aparecerá y tratará de matarlos. Ignorará a aquellos que no interactúen con la puerta secreta, permitiéndoles moverse por la zona sin ser molestados. Si está amenazado por tres o más enemigos, tratará de invocar a 1d6 **mezzoloths**, 1d4 **nycaloths** u otro **ultroloth** (consulta la “Variante: invocaciones de yugoloths” en la entrada “Yugoloths” del *Monster Manual*).

Xindulus no negociará con los aventureros a menos que estos ofrezcan algo inmensamente valioso, como un objeto mágico o un artefacto legendario.

**Puerta secreta.** Un fresco que representa a enanos luchando contra un pudín negro oculta la puerta secreta de la pared norte. Las manchas de sangre estropean la talla, haciendo que los enanos se vean horriblemente heridos y le dan al cieno un brillo asquerosamente realista. La puerta secreta se encuentra en un apartado de la pared que muestra la imagen de un mago enano empuñando un bastón. El bastón está hecho de hierro real y está parcialmente incrustado en la piedra.

Se ha lanzado sobre la puerta un conjuro de *cerradura arcana*. Un conjuro de *abrir* hará que la puerta se abra hacia adentro, revelando un túnel polvoriento que termina en una escalera de caracol descendente. Forzar la puerta mágicamente requerirá superar una prueba de Fuerza (Atletismo) CD 25. Tocar un objeto de hierro contra el bastón de hierro en el fresco anulará el conjuro de *cerradura arcana* durante 1 minuto.

### 19B. BARRACONES VACÍOS

Esta habitación está vacía.

## 20. MINA VENENOSA

Estas cámaras tienen techos de 15 pies de altura, con túneles de 10 pies de altura que los conectan. Los sonidos de los picos golpeando la piedra resuenan por todos sitios, cada vez más fuerte a medida que uno se acerca a las zonas 20b y 20c.

El gas nocivo se filtra en esta mina a través de pequeñas fisuras en las paredes, llenando las zonas al este de la puerta a la zona 19a y al sur de la puerta en la zona 20d, excepto la 21. El gas es invisible, pero los personajes pueden oler su aroma tóxico y escuchar un leve silbido. El gas tarda 1 minuto en afectar a una criatura, después de lo cual esta deberá tener éxito en una tirada de salvación de Constitución CD 15 o quedará envenenada. Una criatura que aguante la respiración durante 1 minuto entero obtendrá ventaja en la tirada de salvación, mientras que las que no necesiten respirar tendrán éxito automáticamente. Una criatura puede terminar el efecto del gas sobre sí misma al finalizar un descanso corto en un lugar con aire limpio. Un conjuro de *restablecimiento menor* u otro efecto mágico similar eliminará este efecto de una criatura.

### 20A. ¡HALASTER ESTÁ MIRANDO!

Los personajes se encuentran con uno de los ojos escrutadores de Halaster (mira “La Guarida de Halaster”, página 311) en esta cueva, por lo demás vacía. Este sensor los observa hasta que se van, luego desaparece.

### 20B. MINEROS ENVENENADOS

Tres **duergars** envenenados (dos varones y una fémina) usan picos para extraer el mineral de hierro de las paredes de esta cueva. Si son superados en número, se volverán invisibles y se unirán a sus compañeros en la zona 20c. En cualquier otro caso, atacarán. Los varones se llaman Orn y Thumrok y la fémina Durundra.

### 20C. MINEROS ENVENENADOS

Ocho **duergars** envenenados (seis varones y dos féminas) mueven sus picos con apatía, trabajando las vetas de hierro en las paredes de la caverna. Son hostiles hacia aquellos que no sean enanos grises. Actuarán con valentía si superan en número a sus enemigos, pero huirán a la zona 21 si cambian las tornas. Los varones se llaman Hrok, Jarazk, Krod, Mraginar, Norl y Rok y las féminas Bralith y Sunmerva.

La cueva está llena de viejos equipos de minería: palas, picos rotos, trineos de hierro oxidados para arrastrar el mineral, etc. Una búsqueda poco intensiva también dará con un par de pellejos de agua vacíos, un barril de cerveza de madera destrozado y un rollo de 20 pies de largo de cuerda de cáñamo demasiado viejo para ser de mucha utilidad.

### 20D. HABITACIÓN VACÍA

Los enanos cavaron a través de la pared sur de esta estancia con la esperanza de hallar ricas venas de mithral. En su lugar, encontraron hierro y gas venenoso. La sala está vacía, aunque los aventureros pueden escuchar a los mineros que trabajan en las zonas 20b y 20c.

## 21. ESTACIÓN DE AIRE LIMPIO

Los duergars vienen aquí para librarse de los efectos del gas venenoso. Hay runas cinceladas en las suaves paredes grises. Un personaje que estudie dichas runas y tenga éxito en una prueba de Inteligencia (Conocimiento Arcano) CD 15 se dará cuenta de que son parte de un conjuro antiguo que continúa activo y refresca perpetuamente el aire de esta cámara, protegiéndolo de los gases venenosos y efectos similares, mágicos o de otro tipo.

## 22. PUESTO DE GUARDIA

**Paredes.** Las paredes y el suelo de esta habitación de 10 pies de altura están cubiertos con baldosas de piedra entrelazadas.



**Rastrillo.** Un rastrillo de hierro bloquea el túnel hacia el sur. Este puede levantarse por la fuerza por criaturas que sumen una Fuerza combinada de 50 o más. Las barras del rastrillo tienen separaciones de 3 pulgadas.

**Palanca.** Una palanca de piedra en la posición hacia abajo sobresale de la pared en ángulo al este del rastrillo. Al moverla de posición hacia arriba, se eleva el rastrillo.

## 23. CORTE DE FAZRAN

El tiempo y el abandono han disminuido la grandeza de estos salones abovedados, donde el ángel caído espera.

### 23A. GRAN RECIBIDOR

Las puertas dobles de 18 pies de alto hacia el oeste giran hacia adentro, revelando un recibidor de baldosas de piedra con un techo de 40 pies de altura. Esta zona posee las siguientes características:

**Braseros.** El vestíbulo se calienta y está tenuemente iluminado por dos braseros de piedra de 6 pies de alto y 6 de ancho llenos de carbones encendidos. El humo y las brasas surgen de ambos.

**Estatuas.** Desde el vestíbulo, que se extiende hacia el este, hay un pasillo arqueado cubierto con esculturas de hierro de 15 pies de alto de enanos blindados cubiertos de telarañas. Un conjuro de *llama permanente* parpadea detrás de las cuencas de los ojos en sus cascos y sus hachas a dos manos de hierro están alzadas.

### 23B. SALA DEL JUICIO FINAL

El suelo de esta cámara de 40 pies de altura tiene la forma de la cabeza de un hacha de doble filo. La habitación, que huele a rosas y azufre, alberga lo siguiente:

**Fazrian e infernal.** Un planetar sin pelo y de piel verde, con alas de plumas blancas y ojos de plata fundida, se sienta en un trono de huesos situado en una hornacina elevada. Al acecho en las sombras detrás del trono está Raxxus, un **nycaloth**. El yugoloth guarda pasivamente la pared tras él, que contiene una puerta secreta a la zona 24.

**Braseros.** La estancia está tenuemente iluminada por cuatro braseros de piedra de 6 pies de altura y 6 de ancho, llenos de carbones encendidos que producen humo y brasas.

**Portal exento.** Al norte hay un par de menhires de cristal, cada uno de los cuales encierra un **marilith**.

**Pozo abierto.** Un enorme pozo se encuentra al sur; su boca rectangular mide 10 pies de ancho por 20 de largo y 30 de profundidad, con un pasaje de 20 pies de alto y 20 de ancho en la parte inferior que lleva hacia el sur. Los aventureros que se encuentran cerca del borde del pozo podrán escuchar a criaturas grandes (los otyugh de la zona 23c) arrastrándose en la oscuridad que hay más abajo.

Fazrian es un **planetar** legal malvado que carece de la acción toque sanador. A menos que esté incapacitado, Fazrian puede hacer una de las siguientes acciones en guardia en la posición 20 en el orden de iniciativa (perdiendo los empates) mientras se encuentre en el Nivel Terminal:

- Sangre fluye de los ojos de Fazrian hasta la posición 20 en el orden de iniciativa del próximo asalto. Ninguna criatura situada a 120 pies del planetar puede recuperar puntos de golpe hasta que el efecto finalice.
- Los ojos de Fazrian se convierten en ardientes vacíos negros hasta la posición 20 en el orden de iniciativa del siguiente asalto. Todas las criaturas que se encuentren a 120 pies o menos del planetar (salvo el propio planetar) tienen desventaja en las tiradas de salvación hasta que el efecto finalice.

- Una luz mágica cegadora brota de los ojos de Fazrian hasta la posición 20 en el orden de iniciativa del siguiente asalto. Si una criatura empieza su turno situada a 120 pies o menos del planetar y los dos pueden verse, Fazrian puede obligarla a hacer una tirada de salvación de Constitución CD 12. Si la falla, el objetivo quedará cegado. La ceguera dura hasta que la criatura sea objetivo de un conjuro de *restablecimiento menor* u otro efecto mágico similar.

En tiempos un ejemplo de coraje y buen juicio, ahora el planetar busca destruir a cualquiera que crea que no merece seguir existiendo. Las opiniones de Fazrian son una burla de lo que alguna vez fueron. Toda criatura es culpable de “deformidad” a ojos del planetar. A menos que alguien pueda probar rápidamente su inocencia, Fazrian le condena a una muerte inmediata.

Persuadir al planetar para que emita un veredicto de no culpabilidad requiere que al menos un miembro del grupo se someta a la decisión de Fazrian. Ese aventurero debe entonces ofrecer entregar su propia vida para salvar las de los demás. Cualquier personaje que se presente ante Fazrian y muestre coraje y sacrificio será inocente del delito de deformidad. Las negaciones, protestas y desafíos a la autoridad del planetar se encontrarán con severos veredictos de culpabilidad. Fazrian puede saber cuándo se le está mintiendo (gracias a su atributo Percepción Divina) y los aventureros que lo hagan serán juzgados culpables de inmediato.

El planetar tiene delirios de formar un ejército para conquistar Undermountain y purgarlo de aquellos que considere aberrantes. Antes de soltar a los inocentes, Fazrian les exigirá a todos que hagan un juramento que deberán cumplir a partir de ese momento. Aquellos que se nieguen a hacerlo serán declarados culpables del delito de cobardía y condenados a morir.

Una vez que se dicten las sentencias, el planetar ordenará a Raxxus dar un paso adelante, matar al grupo o personajes culpables y arrojar sus cuerpos al pozo (mira la zona 23c). Después de que los condenados hayan sido castigados, Raxxus escoltará a los inocentes ante los arcanaloths de la zona 14 para adoctrinarlos. Si se asesina al nycaloth, Fazrian tomará su espada y atacará al responsable.

Solo un personaje juzgado inocente por el planetar podrá alterar la disposición de Fazrian lo suficiente como para que este se dé cuenta de lo corrupto que se ha vuelto. Tal aventurero podrá usar una acción para conminar al planetar a que mire en su interior y se juzgue a sí mismo, haciendo una prueba de Carisma (Persuasión) CD 26 como parte de esa acción. Si el jugador interpreta bien, otorga ventaja al personaje en la tirada. Un aventurero que obtenga un fallo en esta prueba no podrá volver a intentar hacerla, pero aún podrá ayudar a otro personaje que trate de convencer a Fazrian de su propia culpa más adelante. Si se tiene éxito en la prueba, un pedacito de bondad despertará en el plantear. Fazrian llorará mientras pide perdón a Torm. Luego, en un acto final de expiación y sacrificio, se empalará en su espada y fallecerá.

Si el planetar muere, por su propia mano o por la de los personajes, Torm otorgará a cada aventurero una *bendición de protección* (consulta “Dones sobrenaturales” en el capítulo 7 del *Dungeon Master's Guide*). Esta es permanente si su receptor es un adorador de Torm; de lo contrario, dura 10 días. La bendición de Torm no se otorga a ningún personaje que libere a una o ambas mariliths que están atrapadas en los menhires de cristal (mira “Portal exento al nivel 19” a continuación).



**Nycaloth.** Raxxus es el verdugo del planetar, listo para dar un paso adelante y matar a cualquiera que Fazrian le diga. El infernal puede convocar a otros yugoloths (como se describe en la caja de texto “Variante: invocaciones de yugoloth” en la entrada “Yugoloths” del *Monster Manual*) y tratará de hacerlo si se necesitan refuerzos. Los aventureros que derroten al planetar podrán tentar a Raxxus con un soborno. Un tesoro de 10.000 po o más puede cambiar la actitud del nycaloth hacia el grupo de hostil a indiferente; uno de 25.000 po o más cambiará su actitud a amistosa. El infernal no dañará a los aventureros si es indiferente hacia ellos y ayudará a los personajes si es amistoso. La disposición del nycaloth se vuelve hostil en el caso de que los aventureros le amenacen o no realicen el pago en un tiempo razonable.

**Portal exento al nivel 19.** Los menhires de cristal son indestructibles y forman uno de los portales mágicos de Halaster (mira “Portales”, en la página 12). Golpear a cualquiera de ellos con un objeto duro o elegirlo como objetivo de un conjuro de *hacer añicos* no inflige daño alguno, pero hace que la piedra vertical suene con fuerza, despertando al demonio que contiene. Nada más hace que estos infernales se despierten.

Lo primero que hace una marilith despierta es liberarse utilizando su acción de teletransporte. Las mariliths son hostiles hacia todas las criaturas que no sean infernales y desprecian a los ángeles por encima de todo. Si se libera a una marilith en presencia de Fazrian, la demonio y el ángel lucharán hasta que solo quede uno en pie. En el caso de que el planetar se vea obligado a luchar contra una marilith sin ayuda, asume que Fazrian sale victorioso con 60 puntos de golpe restantes. Si se enfrenta contra ambas mariliths solo, el planetar morirá y a cada demonio le quedarán 60 puntos de golpe.

Después de ser liberada de su menhir, se puede obligar mágicamente a una marilith a decir la palabra de activación que abre el portal. Un conjuro de *conocer las leyendas* u otro efecto mágico similar también revelará dicha palabra. La palabra actual es “Yuraj”, pero Halaster la cambia cada pocos días. Sus reglas son las siguientes:

- El portal se abre durante 1 minuto si una criatura dice la palabra de activación adecuada a 10 pies o menos de distancia.
- Los aventureros deben ser de nivel 15 o superior para pasar (consulta “Jhesiyra Kestellharp”, en la página 10). La primera criatura en atravesarlo activa una runa antigua (mira “Runas antiguas”, en la página 12).
- Una criatura que cruce el portal aparece en la zona 7 del nivel 19, en el espacio desocupado más cercano al portal idéntico ubicado allí.

### 23C. TRITURADOR DE BASURA

Un túnel de 20 pies de ancho y 20 de altura situado en el fondo del pozo de la zona 23b conduce al sur antes de llegar a un callejón sin salida. El suelo del túnel está cubierto de huesos, trozos de equipo de aventureros y otros escombros.

Al final del túnel se esconden tres **otyughs** hambrientos. Cuando detectan a otras criaturas en el foso, se lanzan al ataque mientras usan su Telepatía Limitada para mofarse de la presa.

**Tesoro.** Dispersos entre los huesos en el extremo sur del túnel hay 1.300 pp, 600 po y una fina carta de oro estampada con la imagen de un hombre enmascarado titulada “El ladrón”. La carta vale 10 po y completa una baraja de cartas que se encuentra en la zona 10b.

## 24. CÁMARA SECRETA

Esta sala ovalada tiene un techo abovedado de 20 pies de altura, así como las siguientes características:

**Mano sangrienta.** La sangre seca mancha todas las superficies, excepto un trozo con la forma de una mano gigante en la pared posterior.

**Cabeza y maza.** Apilados en medio de la habitación hay diez cofres de piedra destrozados. Una maza y un cadáver humano decapitado yacen en el suelo junto a estos escombros. La cabeza cortada del cuerpo se localiza a unos pasos de distancia. Los gusanos se alimentan de los restos podridos.

Cualquier personaje que tenga éxito en una prueba de Inteligencia (Religión) CD 15 se dará cuenta de que la forma de la mano en la pared posterior se parece al símbolo de Torm.

Los personajes que presenciaron la escena fantasmal en la zona 7 reconocerán el cadáver como el de la clériga de la visión. Brythia Mulspeer y sus compañeros de aventura exploraban Undermountain cuando los peligros les superaron. La mujer solicitó ayuda a Torm y Fazrian respondió a la invocación. El planetar proporcionó el auxilio pedido y curación, ambos muy necesarios, pero luego optó por permanecer al lado de Brythia mientras los aventureros descendían más en Undermountain. Cuando la sed de sangre se apoderó finalmente de Fazrian, este se volvió contra el grupo y decapitó a la mujer con su espadón. Se puede preguntar a esta antigua clériga de Torm usando *hablar con los muertos*. Habiendo sucumbido a la sed de sangre de Fazrian, Brythia solo desea ver al planetar redimido.

### TESORO

La maza es una *maza castigadora* que pertenecía a Brythia. Los personajes que presenciaron la escena fantasmal en la zona 7 la reconocen como el arma usada por la clériga en esa visión.

Los cofres de piedra contuvieron en el pasado monedas escondidas aquí por los enanos Melairkyn. Los duergars los abrieron y arrojaron su contenido en una vagoneta de la zona 18d.

## CONCLUSIÓN

La muerte de Fazrian permite a los duergars recuperar el control del Nivel Terminal. Valtagar no tiene planes inmediatos más allá de fortificar el nivel y prepararse para su eventual regreso a Gracklstugh.

Cualquier yugoloth que siga vivo sacará todo el provecho posible de una situación mala. Aximus y Exekarus serán más propensos a aliarse con los duergars que con una banda de aventureros, mientras que Raxxus preferirá acompañar a los personajes en lugar de quedarse con los enanos grises. Si Xindulus está vivo, el ultroloth probará suerte en la Fortaleza Shadowdusk (nivel 22) y tratará de forjar una alianza con los caballeros de la muerte allí ubicados.

Independientemente de lo que suceda, el Mago Loco continuará utilizando el Nivel Terminal como un vertedero para los monstruos producto de experimentos fallidos. Los aventureros que abandonen el nivel y luego regresen podrán encontrarse con uno o más de estos horrores.





## NIVEL 22: FORTALEZA SHADOWDUSK



A FORTALEZA SHADOWDUSK ESTÁ DISEÑADA para cuatro personajes de nivel 17. Los aventureros que derrotan a los monstruos de este nivel deberían conseguir suficientes PX como para quedarse a medio camino del nivel 18.

### ¿QUÉ HABITA AQUÍ?

Una familia noble agundina llevada al exilio hace mucho tiempo ha forjado su hogar en este nivel.

### LOS SHADOWDUSK

La familia Shadowdusk, como muchos otros linajes nobles agundinos, hizo su fortuna con el comercio. Tres hermanas llamadas Arandraya, Maelweene y Yarlithra Shadowdusk se hicieron famosas por patrocinar y luego dirigir expediciones de aventureros a Undermountain. Uno de los objetos que recuperaron de la mazmorra fue una tablilla de cristal negro que permitió contactar con las entidades del Reino Lejano. Su hermano, Xerrion, llegó a poseer la tablilla y la usó para comunicarse con seres de otro mundo en un intento de destruir a los rivales empresariales y enemigos políticos de la familia. Este contacto enloqueció a Xerrion, y no pasó mucho tiempo hasta que la locura se extendió a otros miembros del linaje Shadowdusk y se dio a conocer. A medida que el comportamiento de la familia se volvió más extraño, en los periódicos locales circularon rumores que decían que los Shadowdusk habían sido reemplazados por horrores aberrantes en forma humana. Su villa ancestral, la Fortaleza Shadowdusk, fue reducida a cenizas en el Año del Arpa (1355 CV). Las autoridades agundinas que investigaron el incendio nunca hicieron públicos sus hallazgos, pero la creencia general es que la Orden Vigilante de Magos y Protectores de la ciudad fue la responsable.

Arandraya, Maelweene y Yarlithra murieron en el incendio que consumió la Fortaleza Shadowdusk. Sin embargo, Xerrion escapó y huyó al reducto de sus hermanas en las profundidades de Undermountain. Desde allí, utilizó conjuros de *recado* para contactar con los miembros de la familia Shadowdusk que vivían en el extranjero y traerlos a vivir junto a él en una versión retorcida y subterránea de la Fortaleza Shadowdusk. Entre los que respondieron a la llamada estaba Margaraste Shadowdusk, una prima lejana con quien Xerrion se casaría más tarde.

El nivel 22 de Undermountain se convirtió en un lugar seguro donde los Shadowdusk podían tratar con los horrores del Reino Lejano lejos de las miradas indiscretas de sus conciudadanos agundinos. Al final, Xerrion y Margaraste atravesaron una puerta de entrada al Reino Lejano y nunca se les volvió a ver. En su ausencia, la llama del liderazgo pasó a la sobrina y el sobrino de Xerrion, Dezmyr y Zalthar, los mellizos de su difunta hermana Yarlithra. Estos antiguos paladines de Torm habían abandonado su fe hacía mucho, convirtiéndose en caballeros de la muerte.

Con los años, Halaster Blackcloak ha mantenido su atención en los Shadowdusk y sus planes, incluso mientras permite que la familia tenga total libertad en su rincón del dominio. El Mago Loco ha decidido que estos son el tipo de nobles que necesitan tomar decisiones y ejercer el poder en Waterdeep, para que pueda gobernar secretamente la urbe usándolos como sus marionetas. Como tal, alienta a los Shadowdusk a consolidar su poder en preparación para un regreso triunfal y sangriento a Waterdeep, tras el cual Halaster tomará el poder como el lord en la sombra de la ciudad.



## SEMILLA ESTELAR

Las criaturas del Reino Lejano visitan la Fortaleza Shadowdusk de vez en cuando. Si tienes una copia del *Tomo de Enemigos de Mordenkainen*, puedes añadir una o más semillas estelares de ese libro a la lista de criaturas que se pueden encontrar en este nivel de Undermountain.

El lema de la familia Shadowdusk solía ser “No hay secretos sin verdad”. Después de la caída de la familia, este cambió a “No tememos a la oscuridad”. El emblema del linaje era una antorcha encendida con tres ascuas que siguen a la llama, colocadas sobre un fondo púrpura. A raíz del descenso de la familia a Undermountain y la locura, este emblema se ha invertido literalmente, de modo que la llama de la antorcha apunta hacia abajo.

## DEZMYR Y ZALTHAR

Los líderes actuales de la Fortaleza Shadowdusk son los mellizos Dezmyr y Zalthar Shadowdusk. Han mantenido el contacto durante toda su vida y su posterior muerte en vida, y podrían haber dirigido a su familia mortal hábilmente si las circunstancias se hubieran desarrollado de manera diferente.

Los mellizos están dedicados el uno al otro y están obsesionados con devolver la fama a su linaje y finalmente tomar el control de Waterdeep.

## EXPLORAR ESTE NIVEL

Todas las localizaciones descritas de este nivel están marcadas en el mapa 22.

Las siguientes características se aplican a cualquier lugar de la Fortaleza Shadowdusk a menos que se indique lo contrario en la descripción de una zona:

- La fortaleza consta de tres subniveles. Los techos en las habitaciones y los pasillos tienen 15 pies de altura, a menos que se indique lo contrario. Los suelos son de piedra lisa pulida con un acabado de espejo.
- Cualquier humanoide que muera en la Fortaleza Shadowdusk se alzarán 1d4 horas más tarde como un **fuego fatuo**, que surge de su cadáver y está bajo el control del DM. Lanzar un *disipar el bien y el mal* sobre el cuerpo antes de que se forme el fuego fatuo evitará que esto ocurra, al igual que sacar el cadáver de la Fortaleza Shadowdusk o meterlo en el interior del área de un conjuro de *consagrar*.
- Los hacheros de toda la Fortaleza Shadowdusk parpadean con la luz de antorchas creadas mediante un conjuro de *llama permanente*. Estas antorchas mágicas están colocadas en candelabros al revés y sus llamas mágicas apuntan hacia abajo.

## SUBNIVEL 1

El nivel más alto de la Fortaleza Shadowdusk se parece mucho al estilo y la arquitectura de la mansión familiar que existía en Waterdeep antes de que fuera destruida. Esta sección de la construcción se parece a un mausoleo. La influencia del Reino Lejano en este subnivel es débil.

Aquí residen dos miembros de la familia Shadowdusk: una maga llamada Melissara Shadowdusk y su marido loco, Derrion.

### 1. GRAN RECIBIDOR

Las escaleras del nivel 21 descienden a una gran cámara de entrada que tiene las siguientes características:

**Pilares.** Los pilares sostienen el techo abovedado de 40 pies de altura.

**Grells.** Seis **grells** flotan detrás de los pilares situados hacia el norte. Estos atacan a los visitantes y pueden usar sus tentáculos para abrir y cerrar puertas según sea necesario.

**Apariciones.** Las imágenes espectrales de sirvientes y aventureros muertos aparecen de vez en cuando, vagan por el pasillo y luego desaparecen. Se trata de un efecto regional inofensivo creado por Halaster (consulta “La guarida de Halaster”, en la página 311).

**Estatuas.** Unas esculturas que representan a dos humanos bien vestidos están en hornacinas al sur.

Las estatuas muestran a los mellizos Shadowdusk, Zalthar y Dezmyr, como eran en vida. La escultura de Zalthar se encuentra en la hornacina oeste y mide 6 pies y 11 pulgadas de alto. La estatua de Dezmyr al este mide 6 pies y 3 pulgadas de alto. Una inscripción al pie de cada escultura identifica lo que representa.

## 2. GALERÍA RETORCIDA

**Bajorrelieves.** Las paredes curvas están recubiertas con tallas en bajorrelieve y las placas montadas bajo ellas cuentan la historia de una familia agundina olvidada.

**Estatuas.** Dos esculturas de 9 pies de alto se alzan en plataformas elevadas en las hornacinas al norte y al sur.

Las tallas de los bajorrelieves representan a Arandraya, Maelweene y Yarlithra Shadowdusk negociando acuerdos comerciales en Waterdeep, explorando Undermountain en su tiempo libre, dejando tesoros en las arcas familiares y entregando una tablilla negra a su hermano, Xerrion. Las tallas continúan mostrando la Fortaleza Shadowdusk original (en Waterdeep) ardiendo, a Xerrion Shadowdusk escapando a Undermountain con la tablilla negra, la creación de una nueva Fortaleza Shadowdusk en las profundidades de la mazmorra, el matrimonio de Xerrion con lady Margaraste y la pareja casada atravesando una puerta de tentáculos hacia el Reino Lejano.

Una prueba de Inteligencia (Historia) CD 15 con éxito permitirá identificar el emblema familiar en los relieves (una antorcha encendida con una llama naranja y tres ascuas que la siguen) y los dos lemas de la casa Shadowdusk: “No hay secretos sin verdad” y “No tememos a la oscuridad”. El emblema aparece derecho en las primeras escenas y se invierte en escenas posteriores. Un personaje que reconozca el emblema y los lemas familiares también sabrá que los Shadowdusk fueron supuestamente destruidos.

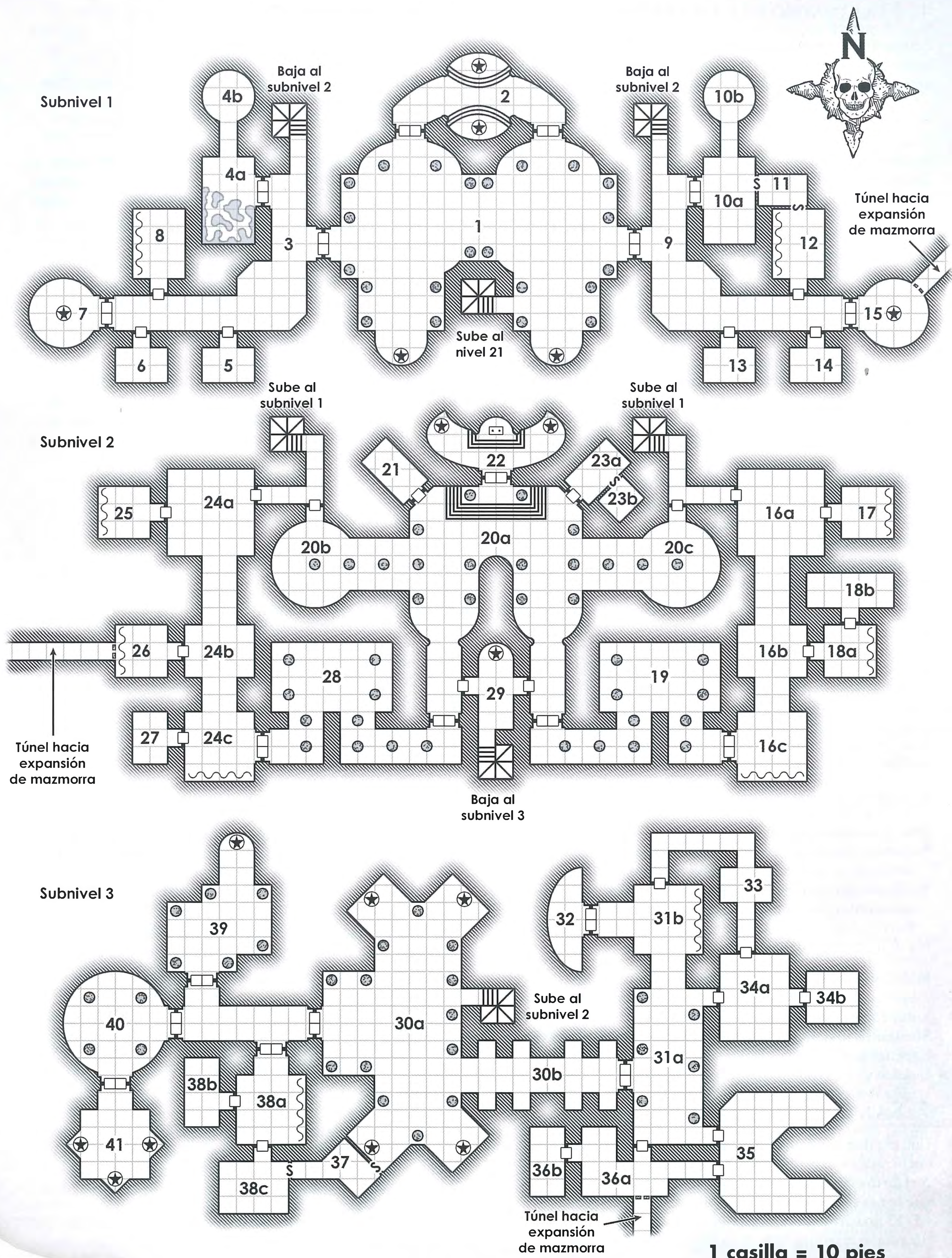
La estatua situada hacia el norte representa a lord Xerrion Shadowdusk, un humano de mediana edad con porte real y rasgos afilados. La escultura del sur muestra a lady Margaraste Shadowdusk, una humana de mediana edad con el pelo largo y rizado y una sonrisa amable. Una inscripción al pie de cada estatua identifica a los personajes.

## 3. ALA OESTE

Cuatro **nóticos** merodean en el lado norte de esta galería en forma de “L”, estudiando minuciosamente las tallas de las paredes y hablando para sí mismos. Más allá de estas criaturas, una escalera desciende 50 pies hasta el subnivel 2.

Los nóticos están desconcertados por los relieves, que representan a varios miembros fallecidos de la familia Shadowdusk. Atacarán a los intrusos en cuanto los tengan a la vista.







## 4. HABITACIONES DETERIORADAS

Este conjunto de estancias ha sido destruido por las criaturas que ahora residen aquí. Todo rastro de los propósitos anteriores de las habitaciones ha sido borrado.

### 4A. NIDO DE GRELL

Un nido en forma de colmena con múltiples aberturas oscuras llena la mitad sur de esta sala. Siete **grells** se esconden dentro de una madriguera mojada, como de papel, y emergen para atacar a los intrusos.

### 4B. CRIATURA LOCA

**Nótico.** Un **nótico** en cuclillas está cerca de la pared este y araña frenéticamente la piedra.

**Garabatos.** Exhortaciones garabateadas en habla de las profundidades e infracomún cubren las paredes, el suelo y el techo.

El **nótico** solía ser un aprendiz de mago llamado Rhamagant, que trabajaba de asistente de Vertrand Shadowdusk (consulta la zona 17 para obtener más información sobre Vertrand). La criatura no recuerda nada de su vida anterior y lucha solo en defensa propia. Un personaje que pregunte al **nótico** en un idioma que entienda puede extraer la siguiente información útil de entre sus delirios:

- Este nivel de Undermountain se llama Fortaleza Shadowdusk y tiene tres subniveles.
- Mientras más se baja por la Fortaleza Shadowdusk, más se acerca uno al Reino Lejano.
- Hay una habitación secreta en cada subnivel.

El **nótico** sabe la ubicación de todas las puertas ocultas que conducen a las habitaciones secretas de la Fortaleza Shadowdusk (zonas 11, 23b y 37). Cualquier personaje que sea capaz de comunicarse con él puede, con un éxito en una prueba de Carisma (Intimidación o Persuasión) CD 20, convencerlo para que acompañe al grupo y señale dichas puertas. Cuando llega a 10 pies o menos de una de ellas, el **nótico** comienza a rascarla mientras murmura “puerta secreta” en infracomún.

## 5. ALMACÉN

**Frío.** Esta cámara se mantiene mágicamente fría.

**Estantes.** Los estantes se alinean en cada pared, todos ellos llenos de vino, cerveza y comida perecedera.

**Toneles.** Varios toneles de madera con agua potable se encuentran por todos los lados de la estancia.

## 6. COCINA

**Mobiliario.** Esta habitación tiene una cocina de hierro, tres mesas de madera para preparar los alimentos y un aparador con utensilios y vajilla de plata.

**Sirvientes invisibles.** Cuatro **sirvientes invisibles vivos** (consulta el apéndice A) elaboran las comidas que se les piden y usan escobas para barrer el suelo.

## 7. SANTUARIO ABANDONADO

Una estatua incompleta parcialmente tallada en mármol se encuentra en el centro de la zona. La piedra está labrada con una forma irregular que representa al dios Torm. Alguien que tenga éxito en una prueba de Inteligencia (Religión) CD 15 podrá identificar los rasgos inacabados de la escultura como la iconografía de la deidad del deber, la lealtad y la ley.

## 8. NICHÓ NÓTICO

**Fisura.** Un **nótico** se esconde en una fisura natural de 5 pies de ancho situada en el techo de 20 pies de altura.

**Mobiliario.** Una mesa rectangular de piedra con diez sillas se encuentra en el centro de la habitación. La mesa y el suelo a su alrededor están llenos de escombros del techo derrumbado.

**Tapiz.** Un gran tapiz cubre el muro oeste. Representa una boda noble dentro de una vasta cámara que tiene tentáculos sombríos que brotan de sus rincones oscuros.

El **nótico** utiliza la fisura del techo como una guarida privada. Observa a los intrusos y usa su intuición sobrecohedora en los personajes de aspecto interesante para luego poder informar de cualquier secreto que descubra a Dezmyr Shadowdusk. Deja el nicho solo si le atacan y lucha hasta la muerte para defender su cubil.

### TESORO

Ocultos en un estante dentro del nicho del techo del **nótico** hay 15 ppt y 200 po en una bolsa de cuero y una *poción de sanación suprema* en un vial de vidrio atado a un collar de plata (25 po).

El tapiz representa la espeluznante boda de Xerrion y Margaraste Shadowdusk. Tiene un valor de 750 po y pesa 50 libras.

## 9. ALA ESTE

**Luz flotante.** Un **fuego fatuo** visible se mueve a través de esta larga galería en forma de “L”.

**Talla.** Una hornacina situada en la esquina de la “L” tiene un relieve esculpido de los nobles Shadowdusk a los que la gente común saluda.

**Escaleras.** Unos escalones al final del brazo norte de la galería descienden 50 pies hasta el subnivel 2.

El **fuego fatuo** sirve a Melissara, que se encuentra en la zona 10a. Este se desplaza de un extremo a otro del pasillo, esperando su llamada, pero se vuelve invisible y huye para advertirle a la primera señal de intrusos.

## 10. HABITACIONES NOBLES

Esta suite pertenece a Melissara Shadowdusk, una prima lejana de los mellizos Shadowdusk, y a su desquiciado esposo, Derrion.

### 10A. HABITACIÓN DE MELISSARA

**Melissara.** Una mujer de mediana edad (Melissara Shadowdusk) está sentada en un sillón en la esquina noreste, leyendo y murmurando para sí.

**Otros muebles.** Una cama con dosel y un guardarropa están apoyados contra la pared sur. Además, una cortina de seda oscurece un corredor hacia el norte.

**Puerta secreta.** Una puerta oculta en el muro este da paso al estudio de Melissara (zona 11).

Melissara ha logrado escapar por ahora de la horrible locura que acosa al resto de su familia, pero puede sentir que su mente se está erosionando lentamente por el contacto con el Reino Lejano. Ante el temor de que su descenso a la demencia sea inevitable, vive en un estado de exilio autoimpuesto y decide permanecer en la Fortaleza Shadowdusk a pesar de que el instinto le dice que huya.



Melissara es una **archimaga** humana, con los siguientes cambios:

- Es neutral.
- Habla dracónico, común, enano y habla de las profundidades.
- Tiene el conjuro de *puerta dimensional* preparado en lugar de *destierro*.

Si los aventureros se dirigen a ella de manera civilizada, Melissara escuchará lo que tengan que decir. Luego les implorará que destruyan a Dezmyr y Zalthar antes de que puedan poner en práctica su plan para conquistar Waterdeep, sin darse cuenta de que los caballeros de la muerte no se derrotan tan fácilmente. Melissara pide que Derrion y ella se queden fuera del conflicto subsiguiente y proporciona la siguiente información a los personajes de buena fe:

- Todos los miembros de la familia Shadowdusk han sido corrompidos, en cierta medida, por el Reino Lejano. Hasta donde sabe Melissara, el daño es irreparable.
- Los otros integrantes de la familia que viven en la Fortaleza Shadowdusk son los tres primos de Melissara: los magos Berlain, Cassiok y Vertrand.
- Dezmyr y Zalthar son caballeros de la muerte que habitan en los subniveles más bajos de la Fortaleza Shadowdusk. El contacto con el Reino Lejano le ha dado a Dezmyr la capacidad de deformar la realidad de manera limitada. Zalthar no tiene tal habilidad, pero maneja una espada que drena almas.
- El subnivel más bajo de la Fortaleza Shadowdusk es el hogar de un dracoliche azul que trama con los caballeros de la muerte (Melissara sabe que la filacteria del dracoliche está escondida en algún lugar de la Fortaleza Shadowdusk, pero ignora dónde).

Si los aventureros no tienen interés en conversar con Melissara, esta usa *puerta dimensional* para llegar a la zona 11 y envía a su marido loco para eliminarlos.

**Tesoro.** El guardarropa alberga galas y un joyero de madera con un par de brazaletes de oro a juego (250 po cada uno), un collar de oro y perlas (1.250 po) y la llave para la caja fuerte de la zona 10b.

## 10B. LA HABITACIÓN DE DERRION

**Derrion.** Un hombre de mediana edad con una cicatriz en la cara (Derrion Shadowdusk) está caminando por la sala con ansiedad.

**Mobiliario.** Incluye una cama sencilla al oeste, un tocador lleno de ropa al este, un armero y un mueble para armaduras.

Derrion disfruta matando visitantes indeseados. Es un **campeón** humano (consulta el apéndice A), con los siguientes cambios:

- Es caótico malvado.
- Habla común y habla de las profundidades.
- Derrion guarda sus armas y armadura de placas en los estantes de equipo. Si no tiene tiempo para ponerse dicha armadura, se conforma con una camisa de malla (CA 15).

Derrion acompaña a Melissara cada vez que sale de su suite, temiendo que saldrá herida sin su protección. Vive con el temor constante de que los aventureros puedan invadir la Fortaleza Shadowdusk y devastarla. La exposición prolongada al Reino Lejano lo ha privado del sueño y vuelto irritable. Sus ojos están inyectados de sangre y escucha susurros de cosas irreales. Solo Melissara puede controlar su ira inexplicable hacia los visitantes.

**Tesoro.** Debajo de la cama hay una caja fuerte cerrada con llave que contiene 200 ppt y 1.000 po. La llave de la zona 10a abre esta caja, aunque también se puede recurrir a un conjuro de *abrir* u otro efecto mágico similar. También podrá abrirla un personaje que use herramientas de ladrón y tenga éxito en una prueba de Destreza CD 15.

## 11. EL ESTUDIO DE MELISSARA

**Librería.** Una larga estantería con puertas de vidrio ocupa gran parte de la pared norte (consulta “Librería” a continuación).

**Escritorio.** Un escritorio resistente cubierto de pilas de pergaminos está contra el muro este (mira “Escritorio” más adelante).

**Mesa de trabajo.** Una mesa de trabajo cerca de la pared sur tiene un conjunto de suministros de alquimista.

### LIBRERÍA

Las puertas de vidrio de la librería no están cerradas con llave.

**Tesoro.** El mueble contiene textos sobre diversos temas arcanos, que se centran en la magia de evocación y los viajes interplanares. Tres de los documentos son valiosos (100 po cada uno). Se titulan *El tenebroso y verdadero camino para convertirse en liche*, *Contemplaciones de un viajero de los planos* y *Tocado por el Reino Lejano: el lamentable descenso a la locura de un mago*. El libro de conjuros de Melissara, escondido entre estos tomos mundanos, tiene el emblema de la familia Shadowdusk (con el lado correcto hacia arriba) en la portada y recoge los conjuros que Melissara ha preparado, además de *cerradura arcana* y *glifo custodio*.

### ESCRITORIO

Una pila ordenada de notas se apoya en el escritorio. La mitad de ellas detallan meticulosos experimentos mágicos y estudios sobre la naturaleza del Reino Lejano. Las otras notas son delirios sin sentido que insinúan que la mente fracturada de Melissara se deshace lentamente.

El cajón inferior está cerrado con un conjuro de *cerradura arcana* lanzado por Melissara. Dentro hay un pequeño diario negro. La primera página del libro tiene un conjuro de *glifo custodio*, cuyas runas explosivas causan daño de fuego (salvación CD 15). El glifo está programado para activarse si alguien, que no sea Melissara, abre el diario (una precaución para evitar que sus primos lo lean y descubran sus secretos).

El libro detalla la inquietud de Melissara hacia su familia, así como su creciente miedo a perder su mente y alma a causa del Reino Lejano. Parece desesperada por usar sus escritos en el diario como un baluarte para su propia cordura.

## 12. SALA DE ESTAR

**Tapiz.** Un hermoso tapiz cubre la pared oeste (mira “Tesoro” a continuación).

**Mobiliario.** Varias zonas para sentarse con sillas cómodas y mesillas están dispuestas por la estancia. Una botella vacía de un buen vino se encuentra en una rinconera junto a una copa usada.

**Puerta secreta.** Una puerta oculta en el muro este da paso al estudio de Melissara (zona 11).

### TESORO

El tapiz muestra la Fortaleza Shadowdusk original, una impresionante villa cubierta de hiedra que se localizaba en el Distrito Marítimo de Waterdeep hasta que esta ardió hasta los cimientos. Este textil tiene un valor de 250 po y pesa 50 libras.



## 13. MUERTOS VIVIENTES

**Zombi.** Un **zombi** humano con ropas sucias y putrefactas se arrastra de un lado a otro por la habitación. Un poderoso hedor a decadencia lo acompaña.

**Mobiliario.** Los muebles enmohecidos incluyen una cama, un escritorio lleno de papeles amarillentos y una estantería de libros vacía.

El zombi es lo que queda de Zail Ephram, un mago humano aventurero que fue asesinado en la Fortaleza Shadowdusk. Melissara Shadowdusk (mira la zona 10a) usó un conjuro de *animar a los muertos* para reanimar el cadáver del mago. El zombi no posee nada de valor y atacará a cualquier criatura que lo perturbe que no sea su creadora.

Los papeles sobre el escritorio son dibujos arquitectónicos. Los personajes que pasen 1 hora estudiándolos pueden descifrar mapas precisos de los subniveles 1 y 2 de la Fortaleza Shadowdusk, con la excepción de las puertas secretas y las zonas ocultas detrás de estas.

## 14. SALA DE ENTRENAMIENTO

**Maniqués.** Dos muñecos de práctica de madera están cerca de las paredes este y oeste.

**Estantes.** Un armero y un estante para armaduras cuelgan en el muro norte, uno a cada lado de la puerta.

**Esteras.** Las estereras de lona rellenas de paja están extendidas para crear una zona de entrenamiento en el centro de la habitación.

El estante para armaduras contiene dos escudos y dos armaduras de cada uno de los siguientes tipos: cuero, cuero tachonado, camisa de malla y armadura de placas. El armero alberga un par de cada una de las siguientes armas: espadas largas, dagas, hachas de guerra, bastones, martillos de guerra y lanzas.

## 15. FUENTE

Una fuente de mármol de paredes bajas con una estatua de un aboleth como pieza central domina la estancia. El agua se derrama de la boca del aboleth y salpica ruidosamente en la vasija de piedra. Los orificios de drenaje situados en el borde de dicho recipiente evitan el desbordamiento.

### TESORO

Un conjuro de *detectar magia* en la fuente revelará un aura de conjuración alrededor de la escultura del aboleth, dentro de la cual se encuentra el origen del agua: un *decantador de agua interminable*. Este último solo se puede obtener destruyendo la estatua, que tiene CA 17, 60 puntos de golpe e inmunidad al daño psíquico y de veneno.

## SUBNIVEL 2

Las escaleras de las zonas 3 y 9 bajan 50 pies hasta el subnivel 2. Vertrand y Berlain, dos miembros completamente corruptos y malvados de la familia Shadowdusk, habitan en este lugar.

Pueden escucharse susurros apenas perceptibles en todo el subnivel, y formas sombrías se retuercen y revuelven constantemente en el rabillo del ojo de los personajes.

## 16. SANTUARIO ARCANO

Tres **fuegos fatuos** invisibles permanecen en esta zona en caso de que Vertrand o Berlain requieran sus servicios.

## 16A. BIBLIOTECA QUEMADA

Berlain (mira la zona 18b) perdió la paciencia aquí hace una decana y usó múltiples conjuros de *bola de fuego* para destruir el contenido de la habitación.

**Estantes y expositores quemados.** Las paredes están revestidas con estanterías abrasadas y estantes para pergaminos.

**Muebles carbonizados.** Los restos calcinados de tres sillas acolchadas y tres mesas bajas se encuentran sobre alfombras casi completamente quemadas en medio del suelo.

## 16B. LABORATORIO

Una mesa de trabajo se extiende a lo largo de la pared oeste de esta zona y está cubierta con herramientas, componentes y aparatos mágicos.

**Tesoro.** El banco tiene un conjunto de suministros de alquimista, útiles de envenenador, útiles de sanador y una linterna apagada llena de aceite. Una *poción de invisibilidad* recientemente elaborada descansa entre otros viales que albergan líquidos mundanos.

## 16C. AMBIENTE ASÉPTICO

**Antimagia.** Toda la magia es suprimida aquí, como por un conjuro de *campo antimagia*.

**Tapiz.** Un tapiz en la pared sur muestra un paisaje de árboles hechos de tentáculos e islas flotantes de piedra cubiertas con bocas babeantes y globos oculares inyectados en sangre (mira “Tesoro” a continuación).

Esta estancia se utiliza para librarse de objetos y criaturas de energía mágica indeseables, que podría desestabilizar un experimento delicado. Además del efecto antimágico siempre activo en la habitación, cualquier criatura que pase a través de esta zona verá como los objetos mágicos que lleve encima y cualquier efecto mágico activo sobre ella quedan suprimidos durante 1d4 minutos después de salir de la estancia. Un *detectar magia* lanzado desde fuera de la sala no revelará el campo antimagia.

**Tesoro.** El tapiz pesa 30 libras y tiene un valor de 250 po (suponiendo que los personajes puedan encontrar un comprador que aprecie sus imágenes perturbadoras y de otro mundo).

## 17. HABITACIÓN DE VERTRAND

**Vertrand.** Un hombre calvo y mayor (Vertrand Shadowdusk) está sentado en un escritorio situado al norte, de espaldas a la puerta.

**Cama.** Una cama sencilla se sitúa contra la pared sur.

**Tapiz.** Un tapiz que cuelga en el muro este representa a los miembros nobles de la familia Shadowdusk, con sus rasgos distorsionados de forma antinatural y aterradora (un examen detallado revela que el textil ha sido dañado por el moho, lo que le priva de su valor como mercancía).

Vertrand tiene carne lisa donde deberían estar sus ojos, los cuales ya entregó a una entidad del Reino Lejano a cambio de visión ciega. Habiendo previsto la llegada de intrusos, el anciano ha elegido enfrentarse a ellos solo. “La muerte nos llega a todos”, dice antes de levantarse y desatar sus conjuros destructivos.

Vertrand es un **archimago** humano, con los siguientes cambios:

- Es caótico malvado y habla abismal, común, habla de las profundidades e infracomún.
- Posee visión ciega hasta un alcance de 60 pies, pero no puede ver más allá.
- Tiene preparado el conjuro de *confusión* en vez de *destierro*.



El escritorio de Vertrand alberga instrumentos de escritura y notas manuscritas tuyas de antes de perder la vista. Estas últimas son difíciles de seguir y requieren un éxito en una prueba de Inteligencia (Investigación) CD 20 para descifrarlas. Las notas detallan una investigación realizada sobre los vórtices mágicos y cómo ampliar y desestabilizar los portales interplanares.

**Tesoro.** El libro de conjuros de Vertrand está en el cajón superior del escritorio. Contiene todos los conjuros que ha preparado, más *atadura planar*, *conjurar elemental* y *conocer las leyendas*. Todos ellos están escritos utilizando una forma de escritura en braille.

## 18. SUITE DE BERLAIN

Una maga horriblemente desfigurada llamada Berlain Shadowdusk ocupa estas habitaciones.

### 18A. ESTUDIO

**Mobiliario.** Hay un escritorio de piedra negra al sur. Junto a este se encuentra un esbelto atril de piedra con un libro abierto.

**Tapiz.** Un tapiz que cubre la pared este muestra una tentaculada criatura de pesadilla que mete a varios humanoides desnudos y aterrorizados en sus fauces negras.

Las notas de Berlain, esparcidas sobre su escritorio, son una mezcla de esoterismo arcano y declaraciones delirantes. Todo esto dibuja una imagen de los horribles experimentos realizados en humanoides vivos. Una anotación garabateada recientemente lamenta que la falta de nuevos sujetos está estancando su trabajo.

**Tesoro.** El libro de conjuros de Berlain descansa sobre el atril. Recoge todos los conjuros que ha preparado además de *bola de fuego* y *alterar los recuerdos*.

El tapiz pesa 40 libras y tiene un valor de 250 po (suponiendo que los personajes puedan encontrar un comprador que aprecie su perturbadora imaginería).

### 18B. ALCOBA

**Mobiliario.** A lo largo de la pared oeste hay una cómoda y una cama llena de almohadas. Una zona para sentarse con sillas mullidas se sitúa junto al muro este.

**Monstruos.** Una humanoide mutada (Berlain Shadowdusk) se sienta en el borde de la cama, arreglando los rotos de su túnica. A su alrededor flotan dos **grells**.

Hace poco más de un año, Berlain y su hermano Korva entraron brevemente en el Reino Lejano, tras lo cual se fusionaron en una sola forma física. Esta unión destruyó la mayor parte del cuerpo y la personalidad de Korva, dejando a Berlain con una boca y un par de brazos adicionales que una vez pertenecieron a su hermano. También heredó algunos de sus órganos internos y rasgos de personalidad. Puede hablar usando una o ambas bocas.

Berlain tiene el pelo rubio oscuro, ojos oscuros y penetrantes y dos bocas donde normalmente habría solo una, una debajo de la otra, inclinadas en ángulo. De sus hombros deformes brotan dos pares de brazos: sus extremidades originales por encima de las de su hermano. Lleva una túnica mal cosida hecha de otras prendas y diseñada para adaptarse a su forma mutada.

Berlain tiene un parentesco cercano con Vertrand y los dos magos trabajan bien juntos. Ella no tiene interés en forjar alianzas con visitantes y trata de capturar a los intrusos para usarlos como sujetos experimentales.

Berlain es una **archimaga**, con estos cambios:

- Es una aberración caótica malvada que habla común, grell, habla de las profundidades e infracomún.

- Tiene preparado el conjuro de *poliformar* en vez de *destierro*.
- Como acción adicional, puede usar su boca y brazos adicionales para lanzar cualquier truco que haya preparado.

Los grells sirven como ayudantes de cámara de Berlain, que se comunica con ellos en su propio idioma. Estas criaturas intentan agarrar y someter a los intrusos que estén a la vista.

**Tesoro.** La cómoda contiene restos de ropa desgarrada. En el cajón inferior hay un cofre abierto que alberga 300 po, un orbe de cristal pulido tallado para parecerse a un brillante globo ocular de doppelganger (se puede utilizar como un canalizador arcano) y un *pergamino de conjuro* de *de la carne a la piedra*.

## 19. FRESCO DE LA FORTALEZA SHADOWDUSK

Esta habitación está vacía, excepto por un polvoriento fresco pintado en la pared norte. Este último mide 30 pies de largo por 15 pies de altura y representa una mansión señorial cubierta de hiedra, que una vez estuvo en Waterdeep: la Fortaleza Shadowdusk original.

Situados en pequeños nichos que forman las ventanas de la mansión, hay pequeños bustos de madera pintada de 3 pulgadas de alto que representan a los miembros de la casa Shadowdusk durante las fechas próximas al año 1355 CV. Los personajes que hayan visto otras representaciones de Arandraya, Maelweene, Yarlithra y Xerrion Shadowdusk reconocerán sus pequeños semblantes junto a los rostros de otros familiares y sirvientes. Dos nichos-ventana están visiblemente vacíos porque Zalthar ha quitado los bustos que estaban dentro (mira la zona 34a).

## 20. SALÓN CON PILARES

Pilares de piedra sostienen un techo plano de 40 pies de altura. Cada sonido producido aquí se amplifica, de modo que incluso un susurro o pasos suaves pueden escucharse en las zonas 20a, 20b y 20c. Las pruebas de Destreza (Sigilo) para moverse en silencio a través de esta cámara se hacen con desventaja.

### 20A. HABITACIÓN CENTRAL

**Guardias.** Cinco **fuegos fatuos** invisibles patrullan esta zona.

**Estrado.** Cinco escalones conducen a la parte superior de un estrado de piedra, en la parte posterior del cual hay un par de puertas dobles chapadas en oro que se abren a la zona 22.

Si los visitantes entran sin previo aviso, los fuegos fatuos se harán visibles e interrogarán con impaciencia a los recién llegados. Los aventureros deben dar una razón plausible de su presencia y tener éxito en una prueba de Carisma (Engaño o Persuasión) CD 20 para convencerlos de que no les ataquen. Si no les gusta lo que escuchan, tres de los fuegos fatuos lucharán. Los otros dos se separarán para advertir a Vertrand (zona 17) y Berlain (zona 18b), quienes, junto con los grell que acompañan a esta última, convergen en esta sala. Si da comienzo una batalla aquí, los nóticos en la zona 20b se unirán a la refriega.

### 20B. ATRIO OCCIDENTAL

Cinco **nóticos** se esconden detrás de los pilares de esta estancia. Luchan al lado de los fuegos fatuos en la zona 20a, pero de lo contrario evitan el combate. En el caso de que los personajes ataquen a los nóticos, cualquier fuego fatuo en la zona 20a acudirá en ayuda de estas criaturas.



## 20C. ATRIO ORIENTAL

Esta habitación lateral está desocupada.

## 21. RECEPCIÓN

En este recibidor polvoriento hay muebles sencillos pero cómodos, que no han visto mucho uso en los últimos años. Sobre un aparador situado contra la pared noroeste se sitúa un gran espejo con marco de acero.

## 22. SANTUARIO DE TORM

**Altar y fresco.** Tres escalones ascienden hacia una hornacina con un altar de piedra. La pared de detrás de este último tiene un fresco de un gran guantelete blanco (el símbolo de Torm).

**Estatuas.** En las “puntas” de la habitación en forma de media luna, flanqueando al altar, hay un par de esculturas de piedra de tamaño natural que representan a paladines humanos vestidos con armaduras de placas. Las estatuas se parecen a Dezmyr y Zalthar Shadowdusk con la apariencia que tenían cuando estaban vivos.

## 23. SALAS DE MEDITACIÓN

Los miembros de la familia de Shadowdusk usan estas cámaras para la reflexión silenciosa y la contemplación.

### 23A. SANCTASANCTÓRUM EXTERIOR

Cojines suaves y esteras tejidas adornan el piso de esta habitación fragante. Los incensarios de latón albergan conos de incienso sin encender. Una puerta secreta situada en la pared sur conduce a la zona 23b.

### 23B. TABLILLA DE CRISTAL NEGRO

Esta estancia no contiene fuentes de luz y es anormalmente oscura. Cualquier luz brillante que alumbre esta sala o su interior se reduce a luz tenue y, del mismo modo, la luz tenue pasa a ser oscuridad. La visión en la oscuridad funciona aquí de la forma habitual.

Una mesa de piedra descansa contra la pared opuesta a la puerta. Sobre ella se sitúa una tablilla hecha de cristal negro con inscripciones extrañas. Este objeto es frío al tacto y su escritura parece retorcerse.

**Tesoro.** Xerrion Shadowdusk empleó originalmente la tablilla para contactar con los seres del Reino Lejano. Otros miembros de la familia la han utilizado con propósitos similares durante años. Pesa 11 libras y mide 7 pulgadas de ancho, 13 de alto y 2 de grosor.

La *tablilla de cristal negro* es un objeto mágico legendario que requiere sintonización con una criatura que tenga competencia en la habilidad Conocimiento Arcano. Cualquiera que esté en sintonía con la tablilla deberá hacer una tirada de salvación de Sabiduría CD 20 al final de su próximo descanso largo. Si la falla, la criatura quedará afectada por un tipo de locura a largo plazo al azar (consulta “Locura” en el capítulo 8 del *Dungeon Master's Guide*).

Como acción, quien esté en sintonía con la *tablilla de cristal negro* puede usarla para lanzar *mal de ojo* o *portal* (el portal creado por este conjuro enlaza solo con el Reino Lejano). Después de que el objeto se utilice para lanzar uno de estos conjuros, no se podrá volver a emplear hasta el siguiente amanecer.

## 24. MADRIGUERA NÓTICA

Esta ala de la Fortaleza Shadowdusk sirve como hogar de los miembros de la familia cuya sed de conocimiento arcano los transformó en nóticos.

## 24A. ZONA COMUNAL

Doce **nóticos** se reúnen aquí y miran con sospecha a los extraños mientras se dicen montones de tonterías entre ellos. Si los personajes hacen algo para asustar a dichas criaturas, estas atacan; de lo contrario, los nóticos permiten a los aventureros pasar por la habitación sin ser molestados.

### 24B. CUCUTRÁS

Dos **nóticos** acobardados se escondieron bajo montículos de tapices podridos apilados contra la pared este. La pareja observa tímidamente a los transeúntes y evita el combate.

### 24C. BASURA PUTREFACTA

Los nóticos arrojan la basura aquí, incluyendo los cadáveres a medio comer de ratas, murciélagos y otras alimañas. Los restos hechos jirones de un tapiz que representa la ciudad de Waterdeep cuelgan de la pared sur.

## 25. HABITACIÓN ABANDONADA

Esta sala sirvió como alojamiento para los miembros de la familia Shadowdusk hasta que estos se convirtieron en nóticos. No queda nada, excepto los muebles astillados y un tapiz destrozado e inidentificable que cuelga de la pared oeste.

## 26. SECRETOS ATESORADOS

Los nóticos roban libros y los almacenan en esta cámara, cuyas características son las siguientes:

**Tapiz.** Un tapiz que representa figuras recortadas de pie frente a un cielo estrellado cubre el muro oeste.

**Torres de libros.** Hay montones de tomos por la habitación, algunos se elevan casi hasta el techo.

### TESORO

Una búsqueda de las pilas muestra cuatro textos profundamente filosóficos con un valor de 250 po cada uno para un erudito interesado. Sus títulos son *Patrones en el tapiz del tiempo*, *Las profecías de U'keth*, *Susurros de una verdad pretérita* y *Cuentos de terror existencial*.

El tapiz presenta un impresionante cielo nocturno con perlas y trocitos de diamantes como estrellas, pero las constelaciones no coinciden con ninguna conocida en Faerûn. Este textil tiene un valor de 2.500 po y pesa 30 libras.

## 27. RETRETES

Esta sala contiene varios compartimentos de letrinas sucias y está empapada de residuos. Los Shadowdusk usan orinales que los nóticos vacían en esta zona. Además, estas últimas criaturas utilizan el retrete sin tener en cuenta su estado.

## 28. LEGADO DE XERRION

Dos juegos de puertas dobles conducen a esta cámara. Abrir cualquiera de las dos alerta a las criaturas que vigilan aquí. El contenido de la habitación es el siguiente:

**Slaads.** Cuatro **slaads de la muerte** invisibles montan guardia junto a los pilares más septentrionales. Estos sirven al capricho de Dezmyr y Zalthar y atacarán a los intrusos que estén a la vista.

**Fresco.** Dos bancos de piedra dispuestos uno al lado del otro en medio de la sala se encuentran frente a una colorida pintura realizada en la pared norte. El fresco, de 30 pies de largo por 15 de alto, representa a un mago humano delgado de mediana edad (Xerrion Shadowdusk) de pie ante un portal mágico del que salen tentáculos. El individuo sonríe y sostiene en sus brazos una tablilla de cristal negro.



## 29. DESCANSILLO

**Estatua.** Al norte hay una escultura de 10 pies de alto de un hombre con una mueca que está siendo aplastado hasta la muerte por tentáculos de piedra que brotan del suelo.

**Escaleras.** Al sur, una escalera de caracol desciende 50 pies hasta la zona 30a.

## SUBNIVEL 3

La corrupción antinatural del Reino Lejano impregna el nivel más profundo de la Fortaleza Shadowdusk. Cualquier criatura que no sea un habitante del lugar y termine un descanso largo en este subnivel deberá hacer una tirada de salvación de Sabiduría CD 15. Si la falla, no ganará los beneficios del descanso y quedará afectada por un tipo de locura a largo plazo al azar (consulta "Locura" en el capítulo 8 del *Dungeon Master's Guide*).

## 30. SALONES INFERIORES

La escalera del subnivel 2 termina ante estos salones, que parecen más antiguos que el resto de la Fortaleza Shadowdusk.

### 30A. SALÓN SHADOWDUSK

**Emblema de la casa.** En el centro del suelo hay un disco de piedra púrpura de 20 pies de diámetro con el emblema de los Shadowdusk grabado: una antorcha encendida con tres ascuas y la llama naranja apuntando hacia la puerta doble situada al oeste.

**Mosaicos.** El techo abovedado de 40 pies de altura soporta mosaicos desconchados de cielos nublados y dramáticamente iluminados.

**Marcas de quemaduras.** Las paredes y los pilares tienen numerosas marcas de quemaduras.

**Estatuas.** Cuatro esculturas de nobles humanos de 8 pies de alto se ubican en amplias hornacinas al norte y al sur de la sala.

Un personaje que tenga éxito en una prueba de Inteligencia (Investigación) CD 20 podrá determinar que las marcas de quemaduras presentes en las paredes y pilares fueron hechas por el ataque de aliento de un dragón azul. Hace años, Halaster atrajo a un dracoliche llamado Lymnorax a la Fortaleza Shadowdusk. Dezmyr y Zalthar pusieron a la criatura a su servicio. El dracoliche espera a los intrusos en la zona 40 y vigila la cámara acorazada de los caballeros de la muerte (zona 41).

Las estatuas situadas en las hornacinas del norte representan a Arandraya y Maelweene Shadowdusk. Las esculturas que se encuentran al sur representan a su hermano, Xerrion, y a su otra hermana, Yarlithra. Cada escultura se apoya sobre un bloque de piedra de 2 pies de alto que lleva una inscripción con el nombre del noble correspondiente.

**Puerta secreta.** Una puerta secreta cerrada con llave está oculta en la pared junto a la estatua de Xerrion de la hornacina del suroeste. Un personaje que examine la escultura y tenga éxito en una prueba de Sabiduría (Percepción) CD 20 se dará cuenta de que uno de los anillos en la mano izquierda de Xerrion se puede rotar en el dedo. Al girarlo, se abre la puerta secreta hacia la zona 37.

### 30B. CRIPTAS DE LA FAMILIA

Esta estancia arqueada de 15 pies de altura está llena de hornacinas. Cada una de ellas tiene un cofre de piedra polvoriento que alberga los restos de un miembro fallecido de la familia Shadowdusk, pero ningún tesoro.

## 31. ACERCAMIENTO A LA LOCURA

El Reino Lejano ha retorcido estas habitaciones, de manera que las líneas donde se juntan el suelo, las paredes, el techo y los pilares aparecen deformadas.

### 31A. VESTÍBULO DEFORMADO

Esta sala está revestida con columnas retorcidas que parecen cambiar de forma ligeramente cada pocos minutos.

### 31B. UMBRAL DE LA LOCURA

**Proximidad con el Reino Lejano.** Se puede sentir una energía extraña que emana de la puerta doble situada hacia el oeste. Cuanto más se acerca una criatura a ella, más incómoda se siente.

**Slaads.** Cuatro **slaads de la muerte** invisibles están frente a la puerta doble que conduce a la zona 32. Estos sirven al capricho de Dezmyr y Zalthar y atacan a los intrusos que estén a la vista.

**Tapiz.** Un tapiz en la pared este muestra a un grupo de humanos retorciéndose, deformándose y fundiéndose en una sola entidad amorfa y blasfema.

**Tesoro.** El tapiz pesa 50 libras y tiene un valor de 750 po para quien aprecie una decoración tan horrible.

## 32. LEJOS Y DESAPARECIDO

La curva pared oeste de esta cámara es una agitada masa de color y luz enfermiza; un portal parcialmente abierto al Reino Lejano. Las criaturas no pueden atravesarlo físicamente, pero la influencia del Reino Lejano se adentra en el Plano Material desde este lugar. Un personaje puede determinar la verdadera naturaleza del portal superando una prueba de Inteligencia (Conocimiento Arcano) CD 20.

Cualquier criatura que entre en contacto con la pared posterior deberá tener éxito en una tirada de salvación de Sabiduría CD 20 o quedará hechizada por dicho muro durante 1 minuto. Mientras está hechizada de esta manera, permanecerá aturdida y mirará a la pared, absorbiendo el poder y la locura del Reino Lejano. El efecto finaliza si la criatura recibe daño o si alguna otra usa una acción para sacudirla o abofetearla. Cuando el efecto termina, quien fuera hechizado gana una forma aleatoria de locura indefinida (consulta "Locura" en el capítulo 8 del *Dungeon Master's Guide*).

## 33. SANTUARIO

Zalthar mantiene esta zona como un santuario a su hermana Dezmyr. Sus retratos pintados, tanto de ella en vida como de ella como caballero de la muerte, cuelgan en marcos de cada pared.

## 34. HABITACIONES DE ZALTHAR

Zalthar languidece en estas salas, evitando a todas las demás criaturas, salvo a su hermana.

### 34A. ZALTHAR SHADOWDUSK

**Mobiliario.** Esta estancia está amueblada con varias sillas y sofás, todos cubiertos de polvo y telarañas.

**Caballote.** Un caballote de madera se encuentra en la esquina noreste, envuelto en un paño negro; bajo la tela, apoyado en el caballote, hay un retrato a medio terminar de Dezmyr como era en vida, tumbada desnuda sobre un lecho de tentáculos.

**Zalthar.** Sentado en una silla, frente a las puertas norte y oeste, está Zalthar Shadowdusk, un caballero de la muerte



con armadura negra. En sus manos marchitas sostiene dos diminutas figuras de madera pintadas (bustos de él y de su hermana cuando eran niños pequeños, que modeló a partir del fresco en la zona 19).

Los aventureros atrapan a Zalthar en un momento de reflexión, por lo que considera que su presencia es una afrenta. Es un **caballero de la muerte**, con los siguientes cambios:

- Zalthar empuña una espada larga *ladrona de nueve vidas* que tiene 5 cargas restantes. Tiene un bonificador de +13 para impactar con el arma. Si acierta, hace 11 (1d8 + 7) de daño cortante, o 12 (1d10 + 7) de daño cortante si se usa a dos manos, más 18 (4d8) de daño necrótico.
- Tiene preparado el conjuro de *localizar criatura* en vez de *destierro*.
- Habla abisal, común y habla de las profundidades.

Cuando los intrusos entran en la habitación, Zalthar se para, saca su espada y dice: “Dezmyr predijo vuestra llegada. Os he estado esperando” y trata de destruirlos.

### 34B. OBELISCO NEGRO

Esta sala de 20 pies de altura contiene un solo objeto: un obelisco afilado de piedra negra de 15 pies de alto situado en el centro de la cámara.

Los Shadowdusk encontraron el obelisco en otro nivel de Undermountain y lo trajeron aquí después de someterlo a las energías del Reino Lejano. Este irradia una fuerte aura mágica de abjuración si se examina a través de un conjuro de *detectar magia* u otro efecto mágico similar. Además, un paladín que use Sentidos Divinos podrá detectar una presencia celestial atrapada dentro.

Los aventureros que tengan una Fuerza combinada de 60 o más podrán derribar el obelisco, que es un objeto Enorme con CA 17, 90 puntos de golpe e inmunidad al daño psíquico y de veneno. Al tirar o destruir el obelisco se libera a un **couatl** que estaba atrapado en su interior. Esta criatura, llamada Tezca-Zyanya, aparece con la forma de una rana amarilla Diminuta. Utilizando su telepatía, el couatl disfrazado agradecerá a los personajes que le liberen. La exposición al Reino Lejano ha privado al animal de sus recuerdos, incluidos aquellos que explican su confinamiento y el propósito del obelisco.

Si el grupo no incluye aventureros malvados, Tezca-Zyanya se ofrecerá a acompañar a sus rescatadores y ayudarlos hasta que ya no se requieran sus servicios. Continúa haciéndose pasar por una rana hasta que las circunstancias lo obligan a revelar su verdadera forma. Al haber estado apresado en el obelisco durante milenios, no sabe nada sobre Undermountain o Waterdeep.

### 35. OJOS DE PIEDRA

Esta cámara es el único medio por el cual los personajes pueden entrar en el nivel 23 de Undermountain.

**Arco.** Un arco de piedra está incrustado en la pared este entre los dos brazos de la habitación. En su piedra angular se ha esculpido el rostro de Halaster, cuyos ojos siguen a cualquier criatura que se acerque al arco.

**Contemplador petrificado.** En el brazo norte de la sala, un contemplador petrificado está tumbado de lado en el suelo.

El ojo tirano ha estado aquí más tiempo que los Shadowdusk. Si se le libera de su estado “petrificado” mediante un conjuro de *restablecimiento mayor* u otro efecto mágico similar, atacará a otras criaturas de manera indiscriminada.

### PORTAL DE ARCO AL NIVEL 23

El arco es uno de los portales mágicos de Halaster (mira “Portales”, en la página 12). Sus reglas son las siguientes:

- Si alguna criatura toca el arco, la cara grita en común: “¡Abandona la magia por un salvoconducto!”. Un brazo de piedra con una mano plana y extendida se eleva desde el suelo situado justo delante. Si se coloca en la mano un objeto mágico de una rareza de, al menos, infrecuente, esta se hunde en la tierra con él, que se teletransporta al estudio del Mago Loco en la zona 33 del nivel 23. El portal se abre durante 1 minuto. Si no se pone un objeto mágico apropiado en la mano tras 10 segundos desde su aparición, apunta a la criatura más cercana que el rostro de Halaster pueda ver. Esa criatura deberá tener un éxito en una tirada de salvación de Constitución CD 22 o quedará petrificada.
- Los aventureros deben ser de nivel 17 o superior para pasar (consulta “Jhesiyr Kestellharp”, en la página 10). La primera criatura en atravesarlo activa una runa antigua (mira “Runas antiguas”, en la página 12).
- Una criatura que cruce el portal aparece en la zona 1 del nivel 23, en el espacio desocupado más cercano junto al portal idéntico ubicado allí.

### 36. HABITACIONES LIBRES

Los Shadowdusk nunca visitan estas salas. Es poco probable que los personajes que descansen aquí sean molestados.

#### 36A. HABITACIÓN VACÍA

Esta estancia está vacía.

#### 36B. SALA DE ESCOMBROS

Los escombros se esparcen por el suelo debajo de un corte de 20 pies de largo y 5 de ancho donde parte del techo se ha derrumbado.

### 37. HABITACIÓN SECRETA

Esta cámara oscura conecta con las zonas 30a y 38c a través de puertas secretas. Estas últimas son fácilmente identificables y se abren fácilmente desde el interior de la estancia.

#### XUNDERBROK

Si la palabra “xunderbrok” se pronuncia en voz alta en cualquier lugar de esta sala, aparecerá mágicamente un cono de granito en el suelo del rincón situado más al sur de la habitación (consulta el nivel 6, zona 39c, para ver el significado de esta palabra). Esta figura mide 4 pies de alto y 2 de ancho en la base. Un examen detallado revelará que su parte superior se desenrosca para revelar un compartimiento hueco debajo de la tapa.

**Tesoros.** El compartimiento del cono contiene una *poción de fuerza de gigante de las nubes* en un frasco de cristal tapado con forma de “J” con un valor de 25 po.

### 38. HABITACIONES DE DEZMYR

Dezmyr habita aquí, planeando la conquista de Waterdeep y la destrucción de los antiguos enemigos de su familia.

#### 38A. MEMENTO MORI

**Tapiz.** Un gran tapiz que representa la Ciudad de los Esplendores cuelga en la pared este.

**Calavera.** Un cráneo humano carbonizado descansa sobre un pedestal de piedra de 3 pies de alto frente al tapiz.



La calavera calcinada es todo lo que queda de la madre de Dezmyr, Yarlithra Shadowdusk, quien pereció en el incendio que destruyó la Fortaleza Shadowdusk original en Waterdeep. Dezmyr conserva el cráneo de su madre como un recuerdo para no olvidar sus ambiciones y propósito.

**Tesoro.** El examen del tapiz revela que todas las banderas que ondean sobre la ciudad llevan el emblema de la familia Shadowdusk al derecho. El textil tiene un valor de 250 po y pesa 50 libras.

### 38B. ALMACÉN

Esta habitación contiene muebles sin usar envueltos en telarañas, incluida una cama con dosel y un armario con garras. Un maniquí de madera sin cabeza situado en la esquina suroeste lleva un polvoriento vestido de gala amarillo pasado de moda hace más de un siglo.

### 38C. SANCTASANCTÓRUM DE DEZMYR

**Dezmyr.** Dezmyr Shadowdusk (mira más adelante) se encuentra en medio de la cámara, vestida con una antigua armadura y acompañada de seis **apariciones** (sus consejeros).

**Retratos.** Docenas de cuadros enmarcados cuelgan de ganchos en las paredes sur y oeste. Son retratos de varios miembros de la familia Shadowdusk. Todas las representaciones están distorsionadas de manera sutil. Algunos de sus rostros tienen los ojos brillantes, mientras que a otros se les ha derretido la carne o brotan tentáculos de sus caras.

**Fresco.** Un fresco alicatado cuadrado de 10 pies de lado se sitúa en el medio de la pared este y muestra a Dezmyr y Zalthar Shadowdusk como paladines humanos de Torm fuertemente armados, montados en caballos acorazados y blandiendo escudos. El escudo de Zalthar está mayormente oculto detrás de su cuerpo y el caballo, pero en el de Dezmyr se ve prominente el emblema de la familia Shadowdusk (una antorcha encendida y hacia arriba con tres ascuas que la siguen, colocadas sobre un disco púrpura).

La mujer está tan afectada por el Reino Lejano que habla en acertijos. Tan pronto como uno o más aventureros entren en la habitación, dice: "Las estrellas giran y el tiempo se presenta". Luego saca su espada y ataca, ayudada por las apariciones. Dezmyr es una **caballero de la muerte**, con los siguientes cambios:

- Como acción adicional en su turno, Dezmyr puede distorsionar la realidad, deshaciendo el daño que le hayan hecho a ella o a otra criatura que pueda ver y se encuentre a 20 pies o menos de ella. El beneficiario de esta realidad deformada recupera instantáneamente 10 puntos de golpe.
- Tiene preparado el conjuro de *localizar criatura* en vez de *destierro*.
- Habla abisal, común y habla de las profundidades.

**Puerta secreta.** Ubicada en la pared este, al norte del fresco de Dezmyr a caballo, hay una puerta oculta cerrada. Cualquier personaje que estudie el fresco y tenga éxito en una prueba de Sabiduría (Percepción) CD 20 podrá apreciar que el emblema de la familia en el escudo de Dezmyr puede rotarse. Al girarlo de modo que la antorcha esté al revés en lugar de hacia arriba, se abrirá la cerradura de la puerta secreta hacia la zona 37.

## 39. LA FILACTERIA DEL DRACOLICHE

El Reino Lejano ha deformado el tejido de esta estancia y a su ocupante actual. El contenido de esta sala de 20 pies de altura es el siguiente:



DEZMYR SHADOWDUSK

**Ondulaciones.** Las paredes y los pilares se ondulan y sobresalen, como si la piedra fuera amofra (el efecto es desconcertante pero inofensivo).

**Estatua.** Una hornacina profunda en la pared norte alberga una escultura a tamaño natural cuyos rasgos humanos parecen cambiar cada pocos segundos (mira "Estatua mutable" a continuación).

**Cassiok y mascota.** Frente a la escultura, de espaldas al resto de la habitación, hay una criatura vestida de negro (Cassiok Shadowdusk) apoyada pesadamente en un bastón. Junto a Cassiok está su leal mascota, un **grick alfa**, y un **slaad gris** invisible que sirve como su ayuda de cámara.

Cassiok Shadowdusk es un hombre de mediana edad transformado por la exposición prolongada al Reino Lejano. Aunque su cabeza sigue siendo humana, su cuerpo es el de un escarabajo gigante que camina sobre sus patas traseras. Cassiok es un **archimago**, con los siguientes cambios:

- Es una aberración caótica malvada que habla común, habla de las profundidades, infernal e infracomún.
- Tiene preparado el conjuro de *asesino fantasmal* en vez de *destierro*.
- Lleva la **gema de control** del slaad gris (una piedra gris del tamaño de un puño) en una cadena alrededor del cuello.
- Empuña un **bastón de poder** que le otorga una bonificación de +2 a la Clase de Armadura, las tiradas de ataque de conjuros y a las tiradas de salvación. Su fisiología insectoide le impide realizar ataques cuerpo a cuerpo con el bastón.



Cassiok está loco y atacará a cualquiera que no sea miembro de su familia. El grick y el slaad gris lo defenderán. Si sus puntos de golpe se ven reducidos a 20 o menos, el archimago usará su siguiente acción para romper su *bastón de poder* en un golpe vengador, maldiciendo a los personajes mientras lo hace.

### ESTATUA MUTABLE

Un conjuro de *detectar magia* lanzado sobre la escultura revelará un aura mágica de transmutación que la rodea y una poderosa fuente de magia de nigromancia en su interior.

Sin cambiar significativamente su masa, la estatua transforma su aspecto cada pocos segundos, convirtiéndose en varios miembros de la familia Shadowdusk y, de vez en cuando, representando a Halaster Blackcloak u otras criaturas humanoides que hayan estado en contacto con ella a lo largo de los años. Cuando un humanoide toca la escultura, esta se convierte temporalmente en él antes de asumir alguna de sus otras formas. Independientemente del aspecto que tome la estatua, sus rasgos estarán ligeramente deformados, como si estuvieran tallados por un escultor inepto.

**Filacteria.** Incrustado en el corazón de la estatua hay un zafiro negro del tamaño de una manzana. Esta piedra preciosa tiene un valor de 5.000 po y sirve como la filacteria del dracoliche Lynnorax (mira la zona 40). Si se asesina a esta última criatura, su fuerza vital queda atrapada en la joya hasta que pueda poseer otro cadáver de dragón y alzarse de nuevo. La gema se destruye si se la somete al aliento ardiente de un dragón rojo o dorado anciano; de lo contrario, es inmune al daño. La escultura que alberga la filacteria es un objeto Mediano con CA 17, 40 puntos de golpe e inmunidad a todo tipo de daño excepto el de fuerza.

### TESORO

Además de su *bastón de poder*, Cassiok lleva un libro de conjuros encuadernado en piel de slaad verde. Recoge todos los conjuros que Valtagar ha preparado.

## 40. LA GUARIDA DE LYNNORAX

**Techo.** Esta habitación tiene un techo abovedado de 40 pies de altura.

**Dracoliche.** Lynnorax, un **dracoliche azul adulto**, se vuelve hacia la puerta doble del este y exhala un relámpago en esa dirección tan pronto como ve a los intrusos.

**Pilares.** Los cuatro pilares que sostienen el techo están tallados en cristal negro e inscritos con runas arcanas.

Lynnorax lucha sin miedo, sabiendo que su filacteria (oculta en la zona 39) conservará su fuerza vital si su cuerpo esquelético es destruido.

Un conjuro de *detectar magia* revelará auras mágicas de abjuración alrededor de las columnas de cristal, las cuales otorgan al dracoliche un umbral de daño de 40. Mientras se encuentre en esta sala, Lynnorax no recibirá daño alguno a menos que el daño provocado por una fuente única sea igual o mayor que la cantidad del umbral, en cuyo caso sufrirá todo el daño de esa fuente con normalidad. El daño que no sea igual o superior al umbral de daño del dracoliche es negado mágicamente por los pilares. Cada vez que dichas columnas evitan el daño a Lynnorax, sus runas arcanas brillan intensamente.

El dracoliche pierde la protección de los pilares cuando sale de la estancia, por lo que prefiere luchar aquí.

Cada columna se considera un objeto Enorme con CA 13, 60 puntos de golpe e inmunidad al daño psíquico y de veneno. Destruir una de ellas reduce el umbral de daño de Lynnorax en 10.

## 41. CÁMARA ACORAZADA DE LOS SHADOWDUSK

Los Shadowdusk almacenan la riqueza de su familia aquí. Las paredes suben 15 pies verticalmente antes de inclinarse hacia adentro, llegando a un punto a 30 pies sobre el suelo. El contenido de la sala es el siguiente:

**Tesoro.** El tesoro se apila en medio de la habitación.

**Estatuas.** Hay tres estatuas en hornacinas poco profundas. Cada una representa a un humanoide monstruoso deformado.

Cada escultura mide aproximadamente 6 pies de alto y muestra una figura humana con túnica, de pie con los brazos extendidos. Todas ellas han sido deformadas por el poder del Reino Lejano:

- La estatua occidental tiene una masa de tentáculos donde estaría la cabeza de una criatura normal.
- La cara de la escultura del sur ha sido reemplazada por una boca con dientes como cinceles y sus brazos parecen pseudópodos aceitosos.
- La cabeza de la estatua oriental ha comenzado a fluir y derretirse, pero aún es reconocible como Halaster.

### TESORO

El tesoro del dragón consiste en lo siguiente:

- 2.200 ppt, 24.800 po y 14.000 pp.
- Tres gemas entre las monedas: un topacio (500 po), un rubí estrellado (1.000 po) y un jacinto (5.000 po).
- Una pequeña esfera azul incandescente que se puede confundir fácilmente con una piedra preciosa mágica (en realidad es una *piedra Ioun* de perspicacia).
- El caballo mecedor de un niño, medio chamuscado por el fuego con una caja de música dorada (750 po) metida en un pequeño compartimento debajo de la silla con bisagras.

## CONCLUSIÓN

Cualquier miembro humanoide de la familia Shadowdusk asesinado en este nivel regresa como **fuego fatuo** a menos que se tomen ciertas precauciones (consulta “Explorar este nivel”, en la página 278).

Si Zalthar y Dezmyr son destruidos, con el tiempo recuperan su forma como suelen hacer los caballeros de la muerte. Su ambición y odio arden demasiado ferozmente para que puedan renunciar a sus sueños de conquista y están demasiado corrompidos por el Reino Lejano para ser redimidos.

En el caso de que al volver encuentren al resto de su familia destruida, estos caballeros de la muerte amplían su odio para incluir a los aventureros que se atrevieron a oponerse a ellos. Debido a la desesperación, los mellizos intentan forjar alianzas con otros habitantes de Undermountain, como los drows de la casa Auvryndar o de la casa Freth, los azotamientos de Marprofunda (nivel 17) o el culto de Shar en la Condena de Vanrak (nivel 18). Si ya no existe ninguno de esos posibles aliados, Dezmyr y Zalthar buscan profundamente en el Underdark y el Reino Lejano, atrayendo a horrores aberrantes al ofrecerles promesas de una vida nueva en Undermountain.





## NIVEL 23: GUARIDA DEL MAGO LOCO

**H**ALASTER HA CONSTRUIDO SU HOGAR EN EL NIVEL más bajo de Undermountain, que es adecuado para cuatro personajes de nivel 17 o superior. Los aventureros que derroten a los monstruos de este nivel deberían ganar suficientes PX para alcanzar el nivel 20.

### ¿QUÉ HABITA AQUÍ?

Además de Halaster, dos de los aprendices del Mago Loco residen en este nivel: Arcturia y Trobriand.

#### HALASTER BLACKCLOAK

Si los aventureros han llegado a este nivel, Halaster estará impresionado y sentirá curiosidad a partes iguales. Estará listo para otorgar una audiencia a los personajes, teniendo en cuenta su progreso. Fiel a la naturaleza que le valió el apodo de “Mago Loco”, el comportamiento de Halaster hacia los aventureros puede cambiar súbitamente. Puede alternar entre parecer furioso, desconcertado, molesto, divertido o simplemente aburrido, dependiendo de lo que los personajes hayan logrado antes de alcanzar este nivel. Consulta el apéndice A para obtener más información sobre el Mago Loco.

En el caso de que los aventureros y sus acciones apoyen las metas actuales de Halaster (mira “Metas de Halaster”, en la página 11), el Mago Loco no será necesariamente hostil. Por ejemplo, si su meta principal es encontrar un aprendiz, Halaster habrá vigilado a cualquier lanzador de conjuros arcanos presente en el grupo. Podría sugerir que esos personajes demuestren su valía sobreviviendo a este nivel, que se trata de su propia guarida, y “liberando” una plaza para estudiar al eliminar a Arcturia o a Trobriand. Si se hace esto, Halaster estará dispuesto a asumir a un personaje apropiado

como nuevo discípulo. El Mago Loco no siente ningún apego hacia sus aprendices y a menudo disfruta atormentándolos en secreto.

#### ARCTURIA

Arcturia es una liche y una maestra de la magia de transmutación. Ha alterado su forma drásticamente durante años y ahora parece más un ser vivo que un muerto viviente. Alas de telaraña brotan de sus hombros y espolones de hueso sobresalen de sus antebrazos y codos.

Si los aventureros destruyeron su filacteria en el nivel 14, Arcturia los ataca en cuanto los ve. Si no lo hicieron, no tendrá nada contra ellos.

#### TROBRIAND EL MAGO DEL METAL

Trobriand está especializado en la construcción de autómatas mágicos. Los personajes que han pasado por los niveles superiores pueden haberse encontrado con algunas de sus creaciones.

Harto de la fragilidad de la carne, Trobriand ha transferido su espíritu al cuerpo de un gólem de hierro especialmente preparado. Sin embargo, esta fusión de espíritu y metal no ha servido para mejorar su cordura.

### LA MAZMORRA

Las localizaciones descritas de la mazmorra que se encuentran en este nivel (zonas entre la 1 y la 21) están marcadas en el mapa 23. Ningún túnel o escalera conecta este complejo a los niveles superiores de Undermountain. Los aventureros llegan a la zona 1 después de cruzar un portal en la Fortaleza Shadowdusk (zona 35 del nivel 22).



## 1. SIN RETIRADA

**Arco.** La pared norte tiene un arco de piedra, en cuya piedra angular se ha esculpido el rostro de Halaster. Sus ojos animados siguen a cualquier criatura que se acerque. Tallado en la pared por encima de la dovela hay un sigilo.

**Estatua.** Una hornacina al sur contiene una escultura de piedra pintada de tamaño natural colocada sobre un pedestal de granito de 4 pies de alto. Esta representa a Halaster como un buitre, agachado con los brazos extendidos y los dedos curvados como garras, como si estuviera lista para saltar y arañar a cualquiera que esté delante (mira “Estatua de Halaster” a continuación).

**Frescos.** Seis frescos pintados en superficies cuadradas de 10 pies de lado adornan las paredes alrededor del arco: dos lo flanquean en el muro norte, dos juntos en la pared oeste y otros dos en el muro este. Cada pintura muestra una imagen mágicamente animada del Mago Loco realizando una o más actividades mundanas: estirarse y bostezar, hacer malabares con varas, barrer el suelo con una escoba, tratar de escapar de una camisa de fuerza, hacer el pino y practicar boxeo de sombra.

**Puerta secreta.** Escondida detrás del fresco que muestra a Halaster estirándose y bostezando hay una puerta oculta.

Apuntar a una de estas pinturas animadas con un conjuro de *disipar magia* no tiene más efecto que hacer que la imagen de Halaster se burle silenciosamente de su lanzador. Las imágenes se vuelven inmóviles mientras se encuentran en la zona de un campo antimagia.

### PORTAL DE ARCO AL NIVEL 22

El sigilo inscrito encima del arco es la runa personal del Mago Loco. Tanto ella como la cara tallada en la dovela son inofensivas.

Halaster puede abrir el portal durante 1 minuto tocando el arco. No es posible abrirlo desde este lado de otra forma. Una criatura que traspase el portal aparece en la zona 35 del nivel 22 en el espacio desocupado más cercano junto al portal idéntico ubicado allí.

### ESTATUA DE HALASTER

Cada vez que una criatura que no sea el Mago Loco trate de lanzar un conjuro en esta sala, los brazos de la escultura se animarán y realizarán la serie rápida de gestos somáticos necesarios para lanzar un *contrahechizo*. Después de lanzar el conjuro, la estatua volverá a su estado inanimado hasta que se active de nuevo. El intento de *contrahechizo* tiene éxito automáticamente.

Se trata de un objeto Grande con CA 17, 50 puntos de golpe e inmunidad a todo tipo de daño excepto de fuerza. La escultura se derrumba y pierde su habilidad de lanzar conjuros si sus puntos de golpe se reducen a 0. Destruir la estatua activa un conjuro de *boca mágica*; la boca aparece en medio de los restos destrozados y dice: “¿Es este el final de Halaster Blackcloak? ¡Ja! Creo que no”.

## 2. BIBLIOTECA INVERTIDA

Todo en esta sala está al revés porque la gravedad de esta cámara se invierte mágicamente. La habitación está amueblada de la siguiente manera:

**Librerías.** Las paredes están cubiertas con librerías completamente abastecidas con libros de historia, todo ello del revés, de las muchas partes del mundo que Halaster ha explorado.

**Escritorio.** En el medio del techo de 15 pies de altura, hay un escritorio con una pila de tomos que se sostienen entre dos sujetalibros dorados, al revés, con forma de bulettes que salen del suelo.

El campo de gravedad inversa no se puede evitar, aunque se suprime dentro de un campo antimagia. A menos que esté anclado, se sujete o sea afectado por un conjuro de *volar* u otro efecto mágico similar, cualquier criatura u objeto que entre en esta estancia caerá hacia el techo.

El escritorio está vacío, excepto por el conjunto de nueve libros que se sostienen entre los sujetalibros con forma de bulette. Ocho de los tomos contienen ensayos relacionados con las ocho escuelas mágicas, una obra dedicada a cada una. La portada y las páginas del noveno libro están en blanco.

Colocar los otros tomos en orden alfabético por escuela mágica entre los sujetalibros hace que la runa de Halaster emerja en la portada del noveno y que aparezcan conjuros en sus páginas. Se trata de uno de los libros de conjuros de Halaster (consulta “Tesoro” a continuación).

### TESORO

La pareja de sujetalibros de oro tiene un valor de 500 po, mientras que los ocho tomos que detallan las escuelas mágicas ascienden a 100 po cada uno.

El libro de conjuros de Halaster recoge los siguientes conjuros: *agrandar/reducir*, *baile irresistible de Otto*, *corona de la locura*, *fabricar*, *falsa vida*, *forma gaseosa*, *inmovilizar monstruo*, *invertir gravedad*, *laberinto*, *mano de Bigby*, *ráfaga de viento*, *rociada de color*, *salto*, *terror abyecto*, *tormenta de aguanieve* y *tormenta de hielo*.

## 3. CABEZAS PARLANTES

Esta habitación de 10 pies de altura tiene estantes de madera que cubren las paredes desde el suelo hasta el techo. Cientos de frascos de boca ancha cubren dichas repisas, cada uno con una cabeza cortada que flota en salmuera.

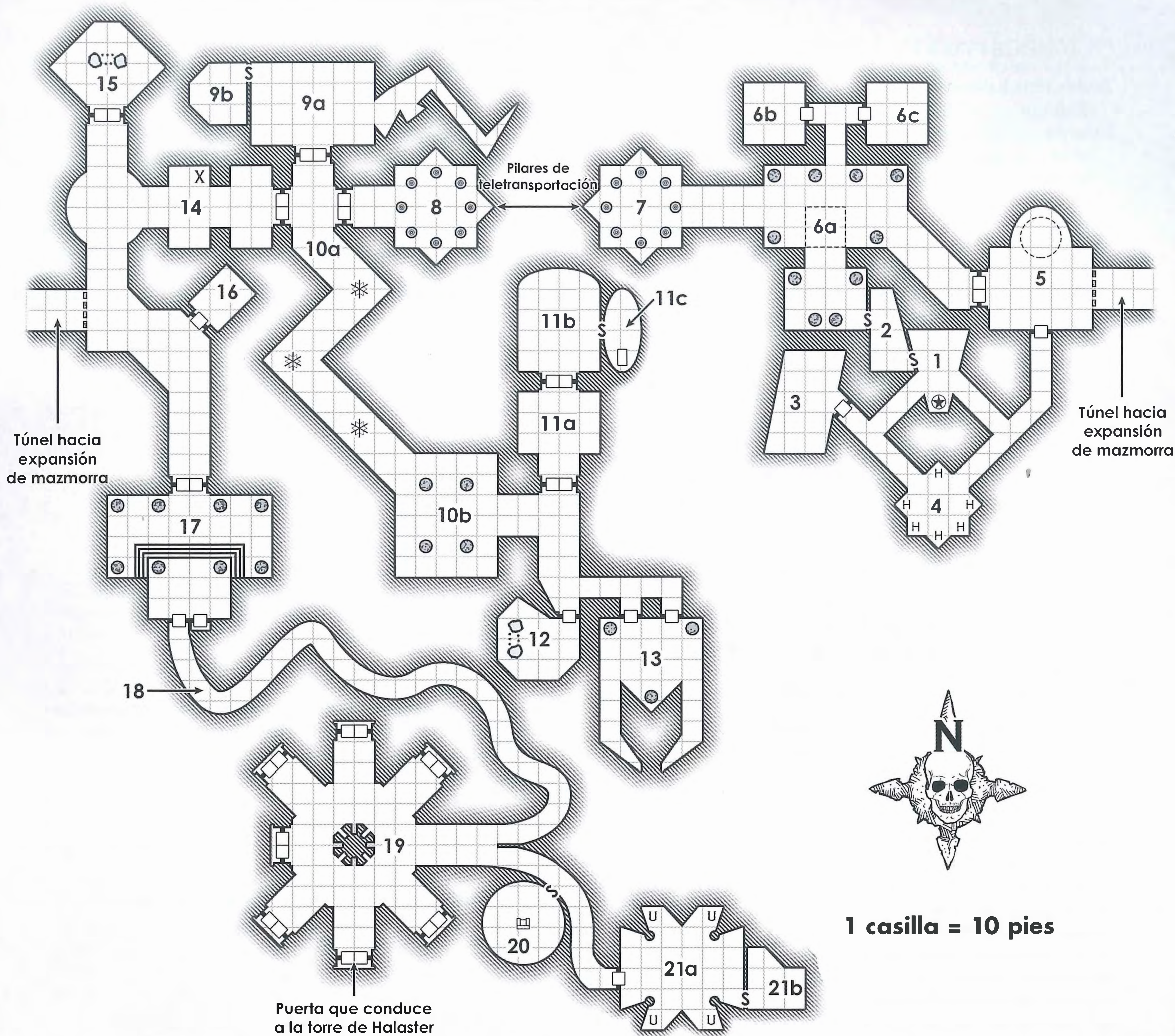
Las cabezas de los tarros son especímenes que el Mago Loco ha recolectado por todo Undermountain: goblins, drows, kuo-toas, duergars, trogloditas, githyankis, azotamentes y otras criaturas. Aunque separadas de sus cuerpos, estas permanecen vivas y sedadas como resultado de la magia de Halaster. Golpetear un frasco es suficiente para que la cabeza de su interior recupere la consciencia. Todas ellas solo hablan los idiomas que conocieron en la vida y no tienen ningún recuerdo de cómo terminaron en este estado sin cuerpo. Un personaje puede presionar a una cabeza para obtener información, que estará dispuesta a proporcionarla. Cada una conoce un secreto de Undermountain al azar, que se determinará sacando una carta de la baraja de secretos (mira el apéndice C). Cualquiera de ellas también puede confirmar que el Mago Loco pasa mucho tiempo en este nivel de Undermountain.

Retirar una cabeza de un tarro o sacar un frasco de esta sala acaba con la magia que la anima, de modo que muere inmediatamente.

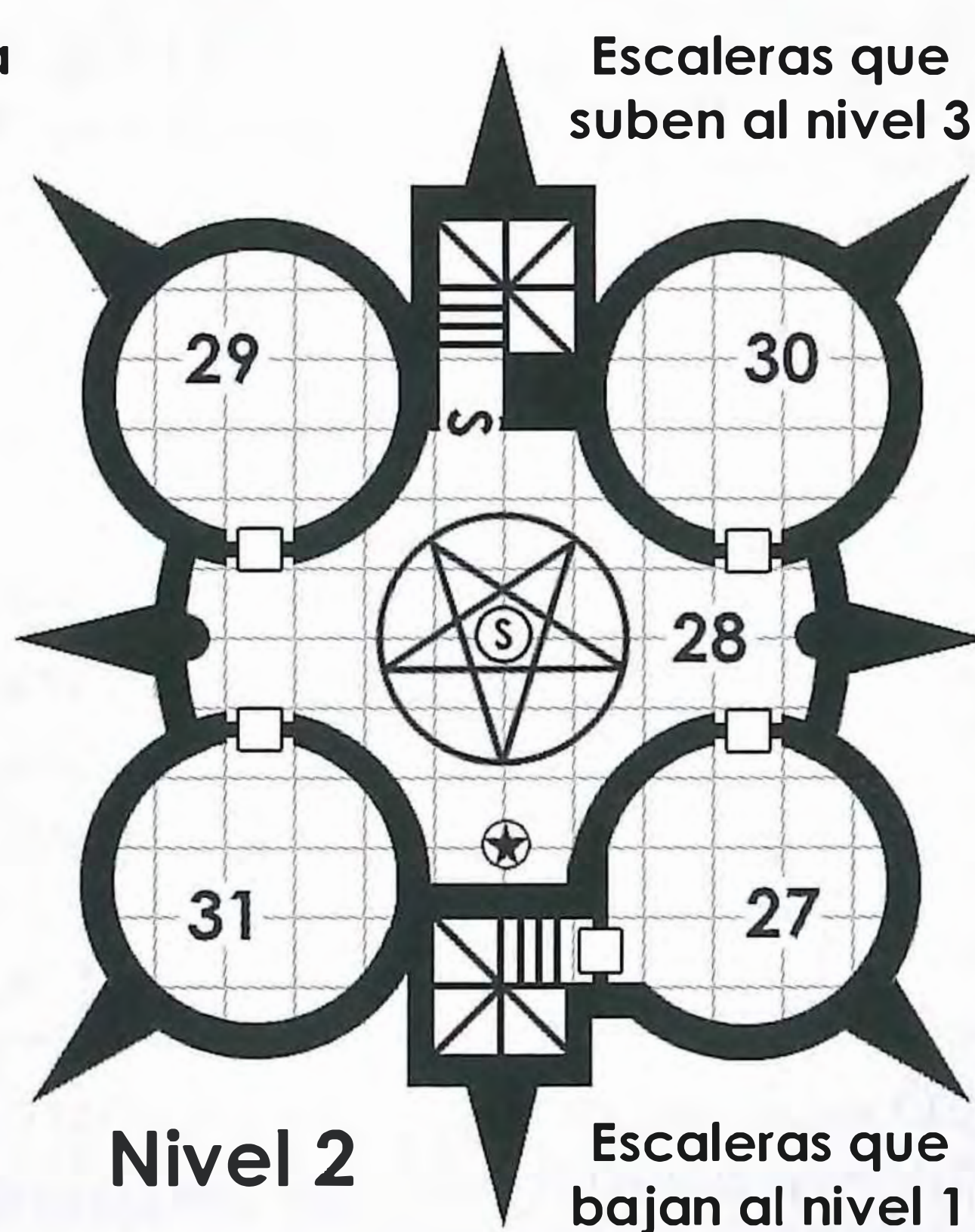
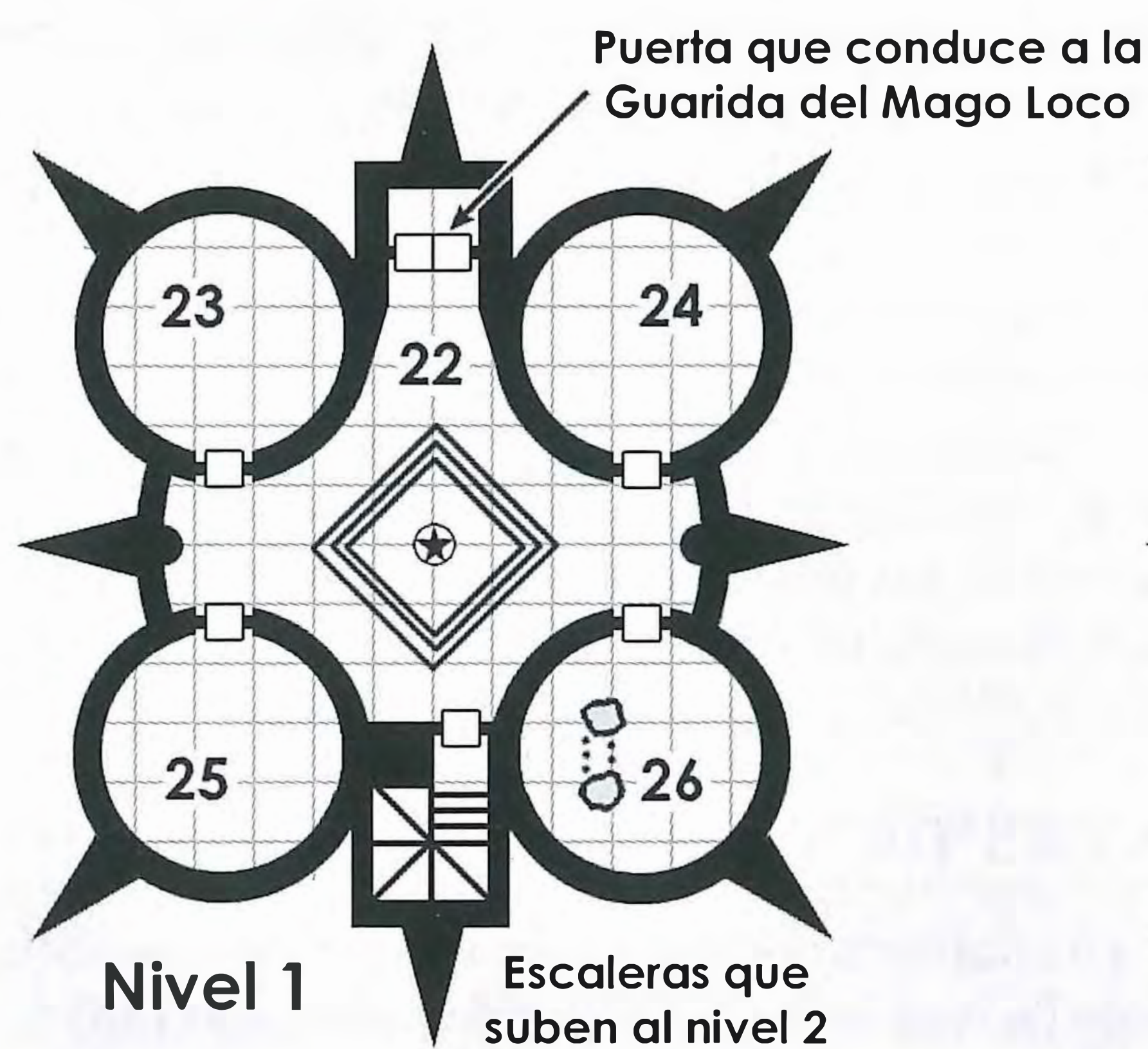
## 4. HORRORES ACORAZADOS

Seis **horrores acorazados** flotan en las hornacinas marcadas con una H en el mapa 23. Estos autómatas atacan a los intrusos que estén a la vista y vuelan tras los que huyen.





## Torre de Halaster



1 casilla = 10 pies



## 5. REPOSITORIO MÁGICO

**Techo.** Esta habitación tiene un techo abovedado de 30 pies de altura.

**Estatuas.** Cuatro esculturas, cada una tallada para parecerse a un gusano púrpura de 20 pies de alto que emerge del suelo, llenan las esquinas de la estancia (estas estatuas son inofensivas).

**Cúpula.** Una profunda hornacina de 20 pies de alto está situada en la pared norte y contiene cuatro **acechadores invisibles** atrapados dentro de un muro de fuerza invisible con forma de cúpula que se levanta desde el suelo. Cualquier objeto que Halaster haya retirado de las vagones del nivel 15, en la zona 1, se encontrará en el suelo de dentro de la hornacina. La cúpula parece no albergar nada más.

El círculo punteado en el mapa 23 marca el borde de la cúpula, que fue creada por un conjuro de *muro de fuerza* convertido en permanente por Halaster. Este no puede ser eliminado con *disipar magia*, pero un conjuro de *desintegrar* lo destruye, liberando a los acechadores invisibles de su interior.

Los acechadores invisibles combaten contra cualquier criatura que no sea el Mago Loco que entre en la hornacina mediante la magia (como un conjuro de *puerta dimensional* o *paso brumoso*). También lo harán si la cúpula es destruida. A estas criaturas les gusta atacar en grupo a un oponente.

## 6. GUARDAS PARA MAGOS

Una sala con trampas (zona 6a) guarda dos de las cámaras acorazadas de Halaster (zonas 6b y 6c).

### 6A. PILARES DE RELÁMPAGOS

Este pasillo de dos cámaras tiene un techo de 20 pies de altura sostenido por diez pilares de hierro chapados en cobre. Estos soportes generan arcos de relámpagos mágicos, así como rayos que saltan de un pilar a otro. Las criaturas que se encuentran fuera del pasillo están seguras, al igual que aquellas situadas dentro del área cuadrada de 20 pies de lado marcada en el mapa 23. Cualquiera que termine su turno en cualquier otro espacio del pasillo es golpeado por un relámpago proveniente del pilar más cercano y debe realizar una tirada de salvación de Destreza CD 15. Sufrirá 22 (4d10) de daño de relámpago si falla, o la mitad de daño si tiene éxito.

Un aventurero que use una acción para estudiar los soportes y tenga éxito en una prueba de Inteligencia (Investigación) CD 20 observará un patrón en las descargas de relámpagos y obtendrá ventaja en las tiradas de salvación realizadas contra los pilares. Además, el personaje identificará el espacio seguro localizado en el centro de la sala.

### 6B. ESCUDO ANGELICAL

Montada en la puerta de esta cámara hay una aldaba de bronce con la forma del rostro loco de Halaster, con su barba entrelazada alrededor del asa en forma del anillo de la aldaba. Una pequeña placa de bronce montada debajo de esta dice en común: "Golpee antes de entrar".

Usar la aldaba activa un conjuro de *glifo custodio* lanzado a nivel 8. Este crea una esfera de 20 pies de radio de llama mágica. Todas las criaturas situadas en dicha área deberán realizar una tirada de salvación de Destreza CD 22, recibiendo 45 (10d8) de daño de fuego si la fallan, o la mitad de ese daño si la superan. El pequeño glifo se puede encontrar en la parte posterior del tirador de la aldaba con un éxito en una prueba de Inteligencia (Investigación) CD 22.

**Escudo.** La habitación está vacía, excepto por un escudo de acero que cuelga de la pared sur. Este objeto está moldeado con forma de rostro sereno y angelical envuelto en plumas de bronce.

Un conjuro de *detectar magia* revelará un aura mágica de abjuración alrededor del escudo, por lo demás ordinario, dentro del cual está atrapado un **diablo de la sima** llamado Kastzanedes. Cualquier característica que detecte la presencia de infernales, como el rasgo de clase Sentidos Divinos de un paladín, revela la existencia de una criatura aprisionada dentro del objeto.

Si se lanza un conjuro de *identificar* sobre el escudo, o si se lleva a 10 pies de su escudo hermano en la zona 9b, se liberará al diablo de la sima. Aparecerá a 5 pies del portador del escudo o en el espacio desocupado más cercano. El infernal atacará a cualquier otra criatura que pueda ver, eligiendo como objetivo a los celestiales por encima de todos los demás.

Mientras está atrapado en el escudo, el diablo de la sima puede comunicarse telepáticamente con el portador del escudo. Pretende ser un objeto mágico consciente que no está dispuesto a revelar sus secretos, tratando de incitar a los personajes para que lancen un *identificar* sobre él. Si esa táctica no funciona, el infernal tratará de convencer al portador para que emprenda una misión para encontrar su escudo hermano. El diablo de la sima sospecha que el otro objeto está cerca, pero no sabe su ubicación.

### 6C. ALMACÉN DE COMPONENTES

Esta sala contiene mesas de caballetes de madera cargadas con componentes para conjuros, que incluyen barras de mantequilla envueltas en lino, barriles de virutas de regaliz, botellas de lenguas de serpiente, un terrario lleno de gusanos de luz y frascos de huevos podridos sellados con cera.

## 7. PILARES DE TELETRANSPORTACIÓN

Ocho pilares de mármol negro forman un círculo en esta sala de 20 pies de altura. Tallado en cada uno hay un símbolo que representa una de las ocho escuelas de magia (abjuración, adivinación, conjuración, encantamiento, evocación, ilusionismo, nigromancia y transmutación).

La primera vez que un personaje entra en el círculo de los pilares, un conjuro de *boca mágica* se activa en el suelo y dice la siguiente adivinanza en común antes de desaparecer:

Una corona adornaba mi frente enana.  
Ahora descanso bajo la montaña.  
¿Quién soy?

La respuesta es "Melair", el rey enano que está enterrado en el nivel 6. Los aventureros pueden usar magia de adivinación para determinar la respuesta correcta si no logran resolver el acertijo.

Decir en voz alta el nombre de Melair mientras están en la habitación hace que los símbolos de los pilares se iluminen con colores brillantes. Estos continúan iluminados 1 minuto. Durante ese tiempo, cualquier criatura que entre en la zona del interior de los pilares o comience su turno allí, se teletransportará a una ubicación similar en la zona 8, junto con cualquier cosa que esté llevando o cargando.

## 8. PILARES DE TELETRANSPORTACIÓN

Ocho pilares de mármol negro forman un círculo cerca de las paredes de esta sala de 20 pies de altura. Un zafiro amarillo del tamaño de un puño está incrustado en cada uno de los cinco soportes orientales a una altura de 10 pies, de manera que las cinco piedras preciosas queden



hacia adentro. Cada uno de los tres pilares restantes, en el lado oeste de la habitación, tienen una muesca vacía donde se debe colocar una gema similar. Las tres piedras que faltan pueden encontrarse en la zona 17.

Cuando los ocho zafiros amarillos se colocan en sus respectivos lugares, brillan intensamente a medida que se activa la magia que contienen. Cualquier criatura que entre en la zona del interior de los pilares o comience su turno allí, se teletransportará a una ubicación similar en la zona 7, junto con cualquier cosa que esté llevando o cargando.

Los zafiros pueden extraerse de sus huecos, pero al quitar incluso uno de ellos se desactivan los pilares.

## TESORO

Los zafiros amarillos valen 1.000 po cada uno.

## 9. BODEGAS

Todas las cámaras tienen techos planos de 15 pies de altura.

### 9A. SALA DE LOS BASTONES

**Mosaicos.** Mosaicos de azulejos que representan una variedad de bastones mágicos cubren las paredes. Hay una puerta secreta oculta detrás de uno que representa un *bastón de truenos y relámpagos*.

**Camino sin salida.** Parte de la pared oriental ha sido destruida, dejando atrás un túnel irregular sin salida.

El mosaico del *bastón de truenos y relámpagos*, a diferencia de los otros, está agrietado y chamuscado. Si esta sección de la pared es objetivo de algún efecto que cause daños por relámpagos o truenos, la puerta oculta detrás de los azulejos se abrirá hacia la zona 9b. Un conjuro de *abrir* u otro efecto mágico similar no tendrá efecto alguno en la puerta secreta, pero uno de *desintegrar* la destruirá. No hay fuerza física que pueda abrirla desde este lado, pero se abre fácilmente desde la zona 9b.

### 9B. ESCUDO DIABÓLICO

Colgado en la pared oeste de esta habitación de 15 pies de alto, por lo demás vacía, hay un escudo de acero con forma de una cara de diablo con el ceño fruncido rodeada por llamas de bronce.

Un conjuro de *detectar magia* revelará un aura mágica de abjuración alrededor del objeto, por lo demás ordinario, dentro del cual está atrapado un **deva** llamado Aryx. Mientras está prisionero en el escudo, Aryx no puede comunicarse con nadie. Cualquier característica que detecte la presencia de celestiales, como el rasgo de clase Sentidos Divinos del paladín, revelará la existencia de una criatura atrapada dentro del objeto. Si se lanza un conjuro de *disipar el bien o el mal* o si el escudo está a 10 pies de un infernal, se liberará el deva, que aparecerá a 5 pies del escudo o en el espacio desocupado más cercano. Una vez haya sucedido esto, el deva usará su conjuro de *detectar el bien y el mal* para determinar si hay criaturas malvadas en su presencia. Si es así, Aryx los atacará, tomando como objetivo a los infernales por encima de todos los demás.

Aryx fue enviado por Tyr, el dios de la justicia, para hacer entrar en razón a Fazrian, el planetar caído en el nivel 21. Sin embargo, antes de que el deva pudiera acercarse a Fazrian, Halaster lo atrapó en el escudo. Aryx debe completar su misión antes de poder regresar al reino celestial de Tyr. Si los aventureros afirman haber matado a Fazrian o ayudado a que el planetar lograra la expiación, el deva usará un conjuro de *comunión* para comprobarlo. Si los personajes dicen la verdad, Aryx mostrará su gratitud al otorgar a cada miembro del grupo una *bendición de*

*salud* (consulta “Dones sobrenaturales” en el capítulo 7 del *Dungeon Master's Guide*). En el caso de que los aventureros aún no hayan lidiado con el planetar caído del nivel 21, el deva se ofrecerá a luchar junto al grupo hasta que pueda abandonar este nivel y completar su misión, siempre que los personajes no sean predominantemente malvados. Si los aventureros ayudan a Aryx a derrotar a Fazrian más adelante, el deva mostrará su gratitud otorgándoles la *bendición de salud*.

## 10. EXHIBICIÓN ARCANA

Estas zonas tienen techos abovedados de 20 pies de altura.

### 10A. GALERÍA ZIGZAGUEANTE

Los personajes que hagan un ruido fuerte en esta sala atraerán a las siete **calaveras llameantes** de la zona 10b. Las otras características del pasillo son las siguientes:

**Arañas.** Candelabros de cristal radiante levitan cerca del techo.

**Pinturas.** Las pinturas cubren las paredes, son de muchos tamaños y tienen marcos dorados.

La estancia contiene tres lámparas de araña en las ubicaciones marcadas en el mapa 23. Cada una emite mágicamente luz brillante en un radio de 20 pies y luz tenue 20 pies más allá. Estas lámparas pueden soportar hasta 150 libras de peso adicional antes de caer. Lanzar un *disipar magia* en una de ellas hace que se oscurezca y caiga al suelo con un fuerte golpe.

Las pinturas están ancladas a las paredes con *pegamento soberano* y necesitan *disolvente universal* para retirarse sin destruirlas. Un conjuro de *detectar magia* revelará un aura mágica de ilusionismo alrededor de cada obra, de las que hay cientos. La mitad de ellas son retratos de Halaster, que parecen tan locos como siempre con su *túnica de los ojos*. Aproximadamente una cuarta parte son cuadros de otros magos (antiguos aprendices). El resto son pinturas de personas desconocidas con cabezas de pequeñas bestias (tejones, ratones, conejos, pájaros, peces, etc.). Los ojos de los personajes representados (incluyendo los de las túnicas del Mago Loco) parecen seguir a los visitantes mientras se mueven por el pasillo, una pequeña ilusión mágica.

### 10B. TRAMPA DEL ESCUDO

**Calaveras llameantes.** A menos que fueran atraídas a la zona 10a, siete **calaveras llameantes** flotan aquí, sus llamas verdes son las únicas fuentes de luz en esta habitación.

**Decoración.** Más pinturas como las de la zona 10a cubren las paredes. Un escudo dorado con incrustaciones de piedras preciosas cuelga en el muro sur, entre los cuadros.

Halaster hizo a las calaveras llameantes a partir de los cráneos de los magos que intentaron y no consiguieron convertirse en sus aprendices. Atacan a los intrusos en cuanto los ven y los bombardean con conjuros de *bola de fuego* en el primer asalto del combate. Estas criaturas persiguen a los intrusos que huyen, usando sus conjuros de *mano de mago* para abrir puertas si es necesario.

Colgando de una piedra que sobresale de la pared, el escudo dorado tiene grabadas runas arcanas. Un conjuro de *detectar magia* revelará un aura mágica de nigromancia que irradia del objeto. Un personaje que examine las runas y tenga éxito en una prueba de Inteligencia (Conocimiento Arcano) CD 18 podrá confirmar que estas dan al escudo la característica mágica de atrapar criaturas en su interior.





SCALADAR

Cualquiera que toque el objeto deberá tener éxito en una tirada de salvación de Sabiduría CD 18 o quedará atrapado dentro, junto con todo lo que lleve puesto o cargue. El escudo mostrará una imagen borrosa de la criatura aprisionada en su superficie brillante. El objeto solo puede atrapar a una criatura a la vez. Cada vez que apresa a una nueva criatura, el escudo libera a su prisionero actual, que aparece en un espacio desocupado lo más cerca posible del objeto.

Una criatura aprisionada en el escudo no puede hacer nada, excepto realizar una tirada de salvación de Carisma CD 18 al final de cada uno de sus turnos. Si se tiene éxito, esta se libera y aparece en un espacio desocupado lo más cerca posible del objeto. Si falla, recibirá 31 (7d8) de daño necrótico. Si este daño reduce a la criatura atrapada a 0 puntos de golpe, su cuerpo se destruye a medida que su alma se libera hacia el más allá.

**Tesoro.** El escudo vale 7.500 po y se puede usar como un escudo normal, pero el daño en combate puede reducir su valor como objeto artístico a tu criterio.

## 11. TALLER DE TROBRIAND

Estas zonas cuentan con techos abovedados de 20 pies de altura.

### 11A. TRABAJOS A MEDIAS

**Chatarra.** Los bancos de trabajo que recubren las paredes este y oeste están cubiertos con restos de metal.

**Autómata inacabado.** En el centro de la habitación hay un enorme escorpión hecho de metal (es un scaladar incompleto que no está activo).

### 11B. SCALADAR

**Guardias.** Dos **scaladars** (consulta el apéndice A) custodian esta sala y no la abandonarán bajo ninguna circunstancia.

**Puerta secreta.** Las paredes, el suelo y el techo están cubiertos con baldosas de acero cuadradas de 5 pies de lado. Una baldosa oculta una puerta secreta en la pared este al nivel del suelo.

### 11C. EL CUERPO DE TROBRIAND

El cuerpo de un hombre frágil con túnica oscura descansa sobre una losa de piedra cerca de la pared sur. Tiene el pelo largo y ondulado, una barba gruesa del color del hierro y lleva un anillo de metal en el dedo índice de la mano izquierda.

Los aventureros que han visto imágenes de Trobriand saben que el cuerpo que yace sobre la baldosa es el suyo. Después de que el Mago del Metal transfiriese con éxito su espíritu a un gólem de hierro (mira la zona 13), los criados scaladar que aguardan en la zona 11b colocaron su cuerpo aquí. Actualmente está en estasis, pero puede ser atacado con normalidad. Está inconsciente y tiene CA 12 y 99 puntos de golpe. Sin su espíritu, el cuerpo es un recipiente vacío y Trobriand no es consciente de lo que le sucede mientras este reside en otra parte. Destruirlo evita que el espíritu de Trobriand regrese a él cuando el alma se vea obligada a desalojar al gólem en la zona 13, matando así al Mago de Metal.

**Tesoro.** Trobriand lleva un anillo de metal negro en el dedo índice de la mano izquierda que controla a los scaladars y anula todos los demás anillos que tienen esa propiedad. Funciona solo dentro de Undermountain (consulta la entrada “Scaladar” en el apéndice A).

## 12. PORTAL AL PUENTE DE PIEDRA

**Portal exento.** Dos piedras verticales de 15 pies de alto están cerca de la pared oeste de esta sala de 20 pies de altura.

**Bajorrelieve.** Sobre la pared situada detrás de las piedras verticales hay una talla que representa a un enano acoirazado con un hacha a dos manos que lucha contra un gigante de las colinas sobre un puente largo y plano.

El bajorrelieve muestra a Torhild Flametongue, rey del antiguo reino enano de Besilmer, enfrentándose a un enemigo mortal en la cima del Puente de Piedra, un monumento que cruza el río Dessarin todavía en la actualidad. Si tiene éxito en una prueba de Inteligencia (Historia) CD 20, un personaje recordará la batalla legendaria y el destino del monarca (fue empujado desde el puente y cayó hacia su muerte).

Si una criatura usa un dedo o un bastón para trazar la runa de Halaster en la superficie de cualquiera de las piedras verticales, se forma un portal entre ellas que dura 1 minuto. Un conjuro de *conocer las leyendas* u otro efecto mágico similar revelará la forma de activar el portal, su destino y el hecho de que solo funciona en una sola dirección. Cualquiera que lo cruce aparecerá, junto con los objetos que lleve puestos o cargue, encima del centro del Puente de Piedra. Se puede encontrar más información sobre esta ubicación en *Príncipes del Apocalipsis*.

## 13. EL MAGO DEL METAL

Esta cámara de 20 pies de altura alberga un gólem de hierro que tiene una cabeza con forma de cráneo de metal. Se encuentra entre tres pilares de piedra chapados en hierro que zumban con poder mágico. Con la ayuda de estos soportes, Trobriand transfirió recientemente su espíritu al autómata.

El Mago del Metal está ansioso por probar su nuevo cuerpo y atacará a los intrusos al verlos, sin mostrar piedad.

### TROBRIAND

Mientras su espíritu está vinculado dentro del gólem, Trobriand tiene un valor de desafío de 22 (41.000 PX) y su perfil es el de un **gólem de hierro**, con estos cambios:

- Posee una inteligencia de 20.
- Posee el atributo Lanzamiento de Conjuros que se describe a continuación.



**Lanzamiento de Conjuros.** Es un lanzador de conjuros de nivel 18. Su aptitud mágica es Inteligencia (salvación de conjuros CD 20, +12 a impactar con ataques de conjuro). Tiene preparados los siguientes conjuros de mago:

Trucos (a voluntad): *descarga de fuego, mano de mago, prestidigitación*  
Nivel 1 (4 espacios): *detectar magia, escudo, proyectil mágico*  
Nivel 2 (3 espacios): *contorno borroso, detectar pensamientos, hacer añicos, paso brumoso*  
Nivel 3 (3 espacios): *acelerar, bola de fuego, contrahechizo, disipar magia*  
Nivel 4 (3 espacios): *invisibilidad mejorada, marchitar*  
Nivel 5 (3 espacios): *animar objetos, escudriñar, mano de Bigby*  
Nivel 6 (1 espacio): *globo de invulnerabilidad, relámpago en cadena*  
Nivel 7 (1 espacio): *dedo de la muerte, jaula de fuerza*  
Nivel 8 (1 espacio): *nube incendiaria, palabra de poder: aturdir*  
Nivel 9 (1 espacio): *palabra de poder: matar*

La desactivación o derrumbe de uno o más de los pilares, la destrucción del gólem o su expulsión de la habitación hace que el espíritu de Trobriand desaloje el autómata e intente reunirse con su cuerpo normal, que está oculto en la zona 11c. Si los aventureros no han destruido su cuerpo, el espíritu del Mago del Metal regresará a él inmediatamente y se despertará en la zona 11c como un **archimago** con la misma lista de conjuros que en su forma de gólem y los espacios de conjuros restantes que tenía cuando dejó su cuerpo metálico. Su principal objetivo a partir de entonces será destruir a los personajes por entrometerse en sus asuntos.

Si el gólem de esta sala no ha sido destruido cuando el espíritu de Trobriand lo abandona, se convertirá en un **gólem de hierro** normal bajo las órdenes del Mago del Metal y ataca a los intrusos que estén a la vista.

Si los aventureros ya han destruido el cuerpo de Trobriand en la zona 11c y luego desactivan o acaban con al menos uno de los pilares en esta estancia, el espíritu del Mago del Metal se ve obligado a abandonar el gólem, pero no tiene a dónde ir, de modo que muere definitivamente.

#### PILARES CHAPADOS EN HIERRO

Un conjuro de *detectar magia* revelará un aura mágica de transmutación que irradia de cada columna. Un personaje que examine los soportes observará pequeñas runas grabadas. Si tiene éxito en una prueba de Inteligencia (Conocimiento Arcano) CD 20, un aventurero podrá confirmar que los pilares están dando poder al gólem de alguna manera. Un *disipar magia* lanzado con éxito en una columna (CD 19) la desactiva durante 1 minuto.

Cada pilar es un objeto Enorme con CA 17, umbral de daño de 10, 80 puntos de golpe e inmunidad al daño psíquico y de veneno.

### 14. EL HOMBRE CON CABEZA DE CONEJO

Un hombre bajo, rechoncho y con cabeza de conejo vestido con el uniforme sucio de un sirviente se agacha en el cuadrado marcado con una X en el mapa 23. “Cabezaconejo” es un **plebeyo** con los siguientes cambios:

- Cabezaconejo no tiene alineamiento y está desarmado (0 PX).
- Tiene la cabeza de un conejo, no puede hablar y no conoce idioma alguno.

Este pobre hombre es un conejo transformado por la magia de Arcturia en un humanoide único. La metamorfosis es permanente y no se puede deshacer, excepto mediante un conjuro de *deseo*. Como ya no es una bestia, no se puede usar *hablar con los animales* para comunicarse con él.

Un personaje que examine a la criatura y tenga éxito en una prueba de Inteligencia (Conocimiento Arcano) CD 19 podrá confirmar que exhibe los rasgos de un conejo al que se le ha dado forma humanoide usando un conjuro de *polimorfar verdadero* que se ha vuelto permanente.

Cabezaconejo se retiró aquí para escapar de la presencia de Arcturia y se aferra a los aventureros, esperando que lo protejan de su ira. Los personajes que tengan éxito en una prueba de Sabiduría (Perspicacia) CD 12 podrán deducir que la fuente de su miedo está en algún lugar al sur, y que, de hecho, se pone más nervioso a medida que se acerca a la zona 17.

Si a Cabezaconejo se le muestran los zafiros amarillos de la zona 8, indicará mediante gestos y miradas furtivas que los que faltan se guardan en la zona 17.

### 15. PUERTA A LA ARBOLEDA NEVERLIGHT

Un par de piedras verticales de 15 pies de alto dominan esta habitación, cuyo techo se eleva 30 pies de altura. Están cubiertas de musgo y tienen un puñado de hongos coloridos que crecen en ellas.

Si una criatura usa un dedo o un bastón para trazar la runa de Halaster en la superficie de cualquiera de las piedras verticales, se forma un portal entre ellas que dura 1 minuto. Un conjuro de *conocer las leyendas* u otro efecto mágico similar revelará la forma de activar el portal, su destino y el hecho de que es de una sola dirección. Cualquiera que lo cruce aparece, junto con los objetos que lleve o cargue, en la Arboleda Neverlight, una caverna llena de hongos situada en las profundidades del Underdark (se puede encontrar más información sobre la Arboleda Neverlight en *Desde el Abismo*).

### 16. HABITACIÓN DE LA ESCOBA

Esta cámara está vacía, excepto por una escoba polvorienta de madera que está apoyada contra la pared del fondo.

### 17. CORTE DE ARCTURIA

Los personajes que escuchen en las puertas de esta estancia percibirán música de arpa al otro lado. La sala tiene un techo abovedado de 20 pies de altura y las siguientes características:

**Arcturia.** Arcturia, una figura demacrada con escamas azules, espolones en sus antebrazos y codos, alas de telaraña y un vestido suelto, baila al son de la música sobre una tarima escalonada 5 pies más alta que el resto de la habitación.

**Enjambre de mariposas.** Junto a la liche, un enjambre inofensivo de mariposas amarillas ha adquirido una forma vagamente humanoide y toca un arpa elegante (mira “Tesoro” a continuación). El instrumento descansa sobre una robusta mesa de madera. El enjambre está bajo el control de Arcturia y se dispersa cuando ella no está cerca.

**Puertas de la tarima.** En la pared posterior de la tarima hay dos puertas idénticas. La sureste tiene una trampa (consulta “Puerta sureste” a continuación).

**Mobiliario.** A lo largo de la sala se han dispuesto cuatro sillas acolchadas, cuatro reposapiés tapizados, dos divanes y dos grandes mesas bajas. Estos muebles son doce **mimetros** disfrazados. Arcturia los considera sus amigos de mayor confianza. Si la liche es atacada o se resiente con los visitantes, estas criaturas rápidamente revelarán sus verdaderas formas y lucharán junto a ella.

**Personas con cabezas de animales.** Entre los ocho pilares hay seis humanoides que tienen cabezas de bestias. Tres visten uniformes de sirvientes y portan plumeros y tres llevan armaduras pesadas y espadas.





## ARCTURIA

Arcturia es una **liche**, con los siguientes cambios:

- Además de su velocidad caminando, tiene una velocidad volando de 60 pies y puede levitar.
- Puede lanzar el conjuro *alterar el propio aspecto* a voluntad y usa la siguiente lista de conjuros preparados:

Trucos (a voluntad): *mano de mago*, *prestidigitación*, *rayo de escarcha*

Nivel 1 (4 espacios): *detectar magia*, *escudo*, *ola atronadora*, *proyector mágico*

Nivel 2 (3 espacios): *agrandar/reducir*, *detectar pensamientos*, *flecha ácida de Melf*, *imagen múltiple*

Nivel 3 (3 espacios): *bola de fuego*, *contrahechizo*, *disipar magia*, *ralentizar*

Nivel 4 (3 espacios): *marchitar*, *polimorfar*

Nivel 5 (3 espacios): *animar objetos*, *telequinesis*

Nivel 6 (1 espacio): *de la carne a piedra*, *desintegrar*

Nivel 7 (1 espacio): *invertir la gravedad*, *teletransporte*

Nivel 8 (1 espacio): *laberinto*, *romper la mente*

Nivel 9 (1 espacio): *polimorfar verdadero*

Incapaz de soportar la normalidad y la uniformidad, Arcturia se obsesiona con transformarse a sí misma, a su entorno y a otras criaturas. Su estado de ánimo también está en continuo cambio.

Si los personajes destruyeron su filacteria en el nivel 14, la liche lo sabrá y atacará de inmediato. De lo contrario, no tendrá ningún motivo de queja con los aventureros y estará dispuesta a dejarlos avanzar, sin ayudarlos ni obstaculizar sus esfuerzos.

## HUMANOIDES CON CABEZA ANIMAL

Al igual que Cabezaconejo en la zona 14, estas seis criaturas son animales transformados en humanoides por la magia de Arcturia. Tienen los siguientes rasgos en común:

- No poseen alineamiento.
- No pueden hablar y no conocen idioma alguno.

Los tres humanoides que llevan armadura son **campeones** (mira el apéndice A) con las cabezas de un dingo, una iguana y una cigüeña. Si Arcturia se ve envuelta en una batalla, dos de ellos lucharán de su lado. El que tiene la cabeza del dingo, que desprecia en secreto a la liche, se unirá a sus enemigos. Cada guardia lleva un zafiro amarillo (consulta “Tesoro” a continuación).

Los tres sirvientes son **plebeyos** desarmados con las cabezas de un cerdo hormiguero, una polilla y una musaraña. Cada vez que Arcturia chasquea los dedos y señala un lugar en la habitación, estos criados comienzan a limpiar ese espacio y no se detienen hasta que vuelve a chasquear los dedos. De lo contrario, evitan el combate.

## PUERTA SURESTE

Esta puerta tiene un muro de piedra detrás. Inscrita en dicho muro se encuentra una runa antigua (mira “Runas antiguas”, en la página 12). Determina cuál es sacando una carta al azar de la baraja de runas antiguas (consulta el apéndice B). Esta tiene como objetivo a la criatura más cercana a la puerta abierta. Luego se desvanece hasta que la puerta se cierra, momento en el que aparece otra runa antigua en su lugar.

## TESORO

El arpa que toca el enjambre de mariposas es un *instrumento de los bardos* (arpa de Anstruth).

Los zafiros amarillos que llevan los guardias con cabeza de animal encajan en los pilares de la zona 8. Cada piedra preciosa vale 1.000 po.

## 18. PASILLO ANIMADO

Este pasillo de 250 pies de largo descendente ha sido puesto en movimiento de forma permanente por la magia de Halaster. Se retuerce y ondula continuamente, por lo que es difícil de sortear. Cualquiera que entre en el lugar o comience su turno allí deberá tener éxito en una tirada de salvación de Destreza CD 15 o recibirá 5 (1d10) de daño contundente cuando sea golpeado. Si la criatura está de pie, caminando o corriendo por el suelo, el techo o una pared cuando falla esta tirada caerá 20 pies por el túnel antes de aterrizar derribada. Una criatura voladora tendrá ventaja en la tirada de salvación y no se caerá ni quedará derribada si falla.

## 19. PUERTA DOBLE DE RULETA

**Puertas dobles.** Siete juegos de puertas dobles, seis de ellas al final de pasillos cortos, permanecen cerrados.

**Pilar centelleante.** Un pilar se encuentra en el centro de la sala de 20 pies de altura y tiene muescas profundas cortadas, que palpan con un arcoíris de luz cambiante.

Detrás de la mayoría de las puertas dobles hay paredes de piedra lisas. Solo el par situado al sur tiene un camino hacia delante: abrirlas revelará la zona 22 al otro lado. Las criaturas que pasan por la puerta no tienen la menor idea de que abandonan Undermountain y entran en la torre extradimensional de Halaster.

Cada vez que se abre una puerta doble en esta zona, excepto la que está al sur (mira un poco antes), el pilar emite rayos de colores desde sus innumerables muescas, duplicando el efecto de un conjuro de *rociada prismática* (salvación CD 22) que tiene como objetivo a todas las criaturas que se encuentren a 60 pies de la columna. Cualquiera que fuera transportado a otro plano por este efecto aparecerá en los brazos de la estatua Halaster en la zona 22.



## 20. TIMÓN OCULTO

Una puerta secreta cuadrada con 10 pies de lado y 1 pie de grosor oculta esta habitación. A pesar de su tamaño, esta se abre fácilmente.

Más allá de dicha puerta hay una habitación circular con un techo abovedado de 20 pies de altura. Tiene estas características:

**Timón del velero arcano.** En el centro de la estancia se sitúa un trono de madera dorada con un asiento acolchado y un respaldo cubierto de terciopelo negro con estrellas plateadas cosidas. Esta silla de respaldo alto de 200 libras es el *timón del Carroñero*, que fue robado por Halaster de la embarcación del mismo nombre (consulta el nivel 19, zona 13).

**Sensores.** Cerca del techo flotan cuatro sensores de escudriñamiento invisibles creados por los cuatro **ultroloths** de la zona 21a usando conjuros de *clarividencia*. Si estas criaturas ven intrusos en la cámara, se teletransportarán a esta localización y atacarán.

### TIMÓN DEL CARROÑERO

*Objeto maravilloso, legendario (requiere sintonización con un lanzador de conjuros)*

Esta silla decorada está diseñada para impulsar y maniobrar una embarcación a través del espacio.

**Propiedades pasivas.** Las siguientes propiedades del timón entran en juego incluso cuando ninguna criatura está en sintonía con él:

- Cuando se coloca a bordo de una embarcación que pese entre 1 y 100 toneladas, el objeto generará una envoltura de aire fresco alrededor de la nave mientras esté en el vacío del espacio (pero no bajo el agua). Esta se extiende desde los bordes del casco en todas las direcciones hasta una distancia igual a la manga de la embarcación, de modo que las criaturas a bordo y cerca de la nave puedan respirar normalmente en el espacio. La temperatura dentro de la envoltura de aire es de 21 grados.
- Cuando se coloca a bordo de un barco que pese entre 1 y 100 toneladas, el timón generará un campo de gravedad artificial mientras la nave esté en el vacío del espacio, para que las criaturas puedan caminar sobre las cubiertas de la embarcación como lo harían normalmente. Las criaturas y objetos que caen por la borda se mecén en un plano de gravedad que se extiende desde la cubierta principal una distancia igual a la manga del barco.

**Propiedades activas.** La sensación de estar en sintonía con el timón es similar a estar sumergido en agua tibia. Mientras estás en sintonía con el timón, obtienes las siguientes capacidades cuando te sientas en él:

- Puedes usar el objeto para propulsar la embarcación por o a través del agua y otros líquidos a una velocidad máxima en millas por hora igual a tu espacio de conjuro no usado de nivel más alto.
- Puedes utilizar el timón para propulsar la nave a través del aire o el espacio a una velocidad máxima en millas por hora igual a tu espacio de conjuro no usado de nivel más alto  $\times 10$ .
- Siempre que tengas al menos un espacio de conjuro no usado, puedes dirigir el barco, aunque de manera un tanto torpe, de la misma manera en que los remos o un timón pueden maniobrar una embarcación marina.
- Cuando quieras, puedes ver lo que sucede en y alrededor de la nave como si estuvieses en una localización a tu elección a bordo.

**Inconveniente.** Mientras estés en sintonía con el timón, no puedes gastar tus propios espacios de conjuros.

## 21. BÓVEDA DESPLAZADA

Estas cámaras fueron construidas por los enanos Melairkyn en otro nivel. Halaster las movió aquí.

### 21A. ÁCIDO Y CRISTAL

**Ultroloths.** Cuatro **ultroloths** (cada uno marcado con una “U” en el mapa 23) se esconden en hornacinas situadas en las paredes norte y sur de esta habitación de 30 pies de altura.

**Pozo de ácido cubierto de cristal.** El suelo es una lámina de cristal transparente de 6 pulgadas de espesor, debajo de la cual hay un pozo de 30 pies que contiene un estanque de ácido amarillo de 20 pies de profundidad. Visibles a través de dicho líquido revuelto y translúcido se encuentran tres ruedas de hierro picadas de 1 pie de diámetro fijadas al suelo del pozo en una formación triangular.

**Puerta secreta.** Una puerta oculta en la pared este está cerrada con llave.

Los ultroloths pasan la mayor parte de su tiempo usando conjuros de *clarividencia* en la zona 20, pero emergen de sus hornacinas para atacar a cualquiera que no sea el Mago Loco y entre en esta cámara. Su propósito aquí es proteger la zona 21b. El pozo de ácido no preocupa a estas criaturas, ya que tienen inmunidad contra el daño de ácido.

Cada sección cuadrada de 10 pies de lado de suelo de cristal tiene CA 13, un umbral de daño de 10, 25 puntos de golpe e inmunidad al daño psíquico y de veneno. La destrucción de tres o más secciones de 10 pies de lado hace que el resto de la superficie de cristal se rompa, dejando caer a todas las criaturas que estén de pie sobre el ácido. Cualquiera que entre o comience su turno en el ácido sufrirá 33 (6d10) de daño de ácido.

Un personaje puede usar una acción para tratar de girar una de las ruedas de hierro situadas en el fondo del pozo de ácido, lo que logrará si tiene éxito en una prueba de Fuerza (Atletismo) CD 16. También se puede rotar una rueda utilizando un conjuro de *telequinesis* o un efecto mágico igual de poderoso. Al girar las tres ruedas se desbloquea la puerta secreta que conduce a la zona 21b.

La puerta secreta se encuentra sobre el ácido y se mantiene cerrada con tres cerrojos correderos internos, cada uno de los cuales está unido a una de las ruedas de hierro sumergidas en el pozo. Si deciden no rotar esas ruedas, los aventureros deberán usar tres conjuros separados de *abrir* para que se abra la puerta (uno por cerradura). No se puede forzar de otra manera. Una vez los tres cerrojos se hayan deslizado hacia atrás, la puerta se abrirá fácilmente.

### 21B. ESCUDO DE NIMOAR

Esta habitación parece vacía a excepción del polvo y las telarañas. Una búsqueda minuciosa revela una clavija de piedra que sobresale del centro de la pared este a una altura de 6 pies.

**Tesoro.** Si se dice en voz alta la palabra “xunderbrok” en cualquier lugar de esta sala, se materializará un escudo de madera en la clavija de piedra. Sobresalen puntas de hierro de sus bordes y un cráneo de orco resquebrajado está pintado en negro en su superficie exterior. Un conjuro de *conocer las leyendas* revelará que el escudo fue creado para Nimoar, un legendario señor de la guerra humano que murió en 936 CV. Después de su muerte, el objeto desapareció de la fortaleza de Nimoar (una fortificación que estaba donde hoy se encuentra el Castillo Waterdeep), para acabar llegando hasta aquí.

El escudo de Nimoar es un *escudo +3* sin propiedades mágicas adicionales.



## TORRE DE HALASTER

Los encuentros en la torre de Halaster (zonas entre la 22 y la 36) están marcados en el mapa 23. La construcción queda contenida en un semiplano que existe fuera de Undermountain, pero se aplican todas las restricciones habituales a la magia (mira “Alteraciones de la magia”, en la página 10). Un portal conecta las zonas 26 y 36, lo que permite el paso hacia y desde la torre.

Todos los techos del edificio tienen 20 pies de alto y son planos. Cada uno de los espacios interiores está iluminado por conjuros de *llama permanente* lanzados sobre llamativos candeleros de hierro en la pared.

### 22. ENTRADA DE LA TORRE

La puerta doble hacia el norte se abre para revelar la zona 19 al otro lado. Las criaturas que van al norte pasando por este acceso no tienen la menor idea de que abandonan la torre extradimensional de Halaster y regresan a Undermountain.

Esta habitación, que posee varias puertas que se alejan de ella, tiene las siguientes características:

**Estatua.** Sobre un estrado de piedra levantado en medio de la sala, mirando hacia la puerta doble, hay una escultura a tamaño natural de Halaster, con los brazos levantados ante él y una sonrisa torpe.

**Rata.** Mordiendo un trozo de apio al pie de la estatua hay una rata normal e inofensiva.

Cuando no está incapacitado, el Mago Loco puede tocar la escultura para teletransportarse junto con cualquier cosa que esté llevando o cargando a un espacio situado a 5 pies de la estatua en la zona 28 o la de la zona 33 (no se requiere una acción).

### 23. GNOMA SIN NOMBRE

Un espejo de 4 pies de alto y 2 de ancho con marco de bronce se apoya contra la pared opuesta en esta habitación, por lo demás vacía. Una criatura que lo mire verá que su reflejo toma la forma de una gnomia con armadura de cuero. Habla común y gnomio, y se sorprende al ver a los personajes. Halaster la atrapó en el espejo hace tantos años que ha perdido la noción del tiempo. La gnomia ha olvidado su nombre, después de no haberse relacionado con otras criaturas durante siglos. Anhela ser libre y pide a los aventureros que la ayuden.

El espejo es un objeto Mediano con CA 11, 4 puntos de golpe e inmunidad al daño psíquico y de veneno. Romperlo o lanzar con éxito un conjuro de *disipar* (CD 19) sobre él liberará a la gnomia. Sin embargo, sin la magia del espejo para mantenerla con vida, envejecerá instantáneamente y morirá, dejando únicamente polvo, huesos y restos de una armadura de cuero.

### 24. DESTILERÍA DE POCIONES

**Caldero.** El fuego surge de un agujero realizado en el medio del suelo. Flotando a 1 pie por encima de las llamas hay un pesado caldero de hierro lo suficientemente grande como para que una persona se esconda dentro. Una nube de humo negro se eleva desde su interior.

**Parafernalia.** Detrás del caldero hay una mesa de madera llena de equipo de destilación. El suelo a su alrededor está cubierto de cristales rotos y frascos vacíos. Debajo de la mesa se sitúa una caja de madera con la runa personal de Halaster quemada en los costados.

**Semiliche.** Flotando detrás de la mesa hay una **semiliche** que se parece a un cráneo humano con una grieta irregular que se extiende por encima y por debajo de la cuenca de uno de sus ojos.

**Estantes y escalera.** Las paredes están cubiertas por estanterías de madera de 10 pies, llenas de frascos con encurtidos de tritones, ojos de ranas y otros ingredientes comunes utilizados en la elaboración de pociones. Una escalera de madera con ruedas está sujeta a un riel montado sobre los estantes.

Esta semiliche es todo lo que queda de Branta Myntion, una maga que se topó con una mala muchedumbre. Su hambre de magia la puso en el camino del mal mientras cazaba y mataba a otros magos para adquirir sus libros de conjuros. Antes de que la vejez pudiera reclamarla, Branta se transformó en un liche. En esta forma, vino a Undermountain para saquear su magia. El Mago Loco la capturó y la esclavizó, prometiendo liberarla si le ayudaba a preparar pociones. Trágicamente, esa promesa no se cumplió.

Privada de la capacidad de alimentar con almas su filacteria, que se encuentra escondida en una mazmorra lejos de Waterdeep, la forma esquelética de Branta se deterioró. Ahora, más de un siglo después, solo queda su cráneo. Los años de cautiverio han vuelto loca a la semiliche y atacará a cualquiera que no sea Halaster.

Aunque poderosas guardas impiden que la semiliche abandone la torre de Halaster, el lugar no se considera su guarida. En consecuencia, Branta no gana acciones en guarida, ni la torre exhibe los atributos del cubil de un semiliche.

### CALDERO

El caldero se mantiene en alto mediante magia, y el fuego debajo de él también es mágico. Lanzar un *disipar magia* sobre el objeto hará que se caiga; lanzar el conjuro al fuego lo apagará.

**Elixir de la atemporalidad.** El caldero contiene veinte dosis de un elixir negro caliente y aceitoso que tiene granos de arena flotando. Una criatura que se beba una sola dosis del líquido ganará la capacidad de lanzar *parar el tiempo* una vez durante las próximas 24 horas. Una que tome múltiples dosis obtendrá únicamente el beneficio de la última que haya consumido. Un minuto después de retirarlo de una fuente de calor, el elixir se enfría y pierde su magia.

### CAJA

La caja contiene treinta botellas con corcho y etiquetas de Pulpa de Rana Futurística de Halaster, un vino casero de mal sabor. Cada una lleva la runa de Halaster y la fecha 1531 CV.

Un conjuro de *detectar magia* revelará un aura mágica de abjuración en torno a una de las botellas. Al descorcharla, aparecerá una runa antigua en el aire que está sobre ella (consulta “Runas antiguas”, en la página 12). Esta tiene como objetivo a la criatura que abrió la botella. Si esto se hizo con un conjuro de *mano de mago* u otro efecto mágico similar, la runa tendrá como objetivo al lanzador del conjuro, siempre que esté a 60 pies o menos de la botella abierta. Determina cuál es sacando una carta al azar de la baraja de runas antiguas (mira el apéndice B).

### 25. FÁBRICA

**Sirvientes invisibles.** Seis **sirvientes invisibles vivos** (consulta el apéndice A) se reúnen alrededor de dos mesas de madera, donde están utilizando morteros para moler



a los escarabajos muertos hasta convertirlos en tinta y empleando marcos de madera y espátulas de piedra para estirar y raspar la piel, creando así hojas de pergamino.

Los criados ignoran a los visitantes.

**Estantes.** De pie contra las paredes hay estantes de madera llenos con frascos de tinta y hojas de pergamino en blanco.

## 26. PORTAL AL VALLE DE ICEWIND

La habitación contiene un par de piedras verticales de 15 pies de alto. Esculpidas en cada una hay pictogramas de humanos primitivos que usan lanzas para cazar renos y defenderse de los yetis.

Si una criatura usa un dedo o un bastón para trazar la runa de Halaster en la superficie de cualquiera de las piedras verticales, se forma un portal entre ellas que dura 1 minuto. Un conjuro de *conocer las leyendas* u otra magia similar revelará la forma de activar el portal, su destino y el hecho de que es de una sola dirección. Cualquier criatura que la cruce aparecerá, junto con los objetos que lleva o cargue, en el Valle de Icewind, a una milla al norte del pueblo de Bryn Shander (puedes encontrar más información sobre Bryn Shander y el valle de Icewind en *El Trueno del Rey de la Tormenta*).

## 27. VARITA DE RANTANTAR

Esta cámara sirve como un salón donde Halaster entretiene a los invitados (por infrecuentes que puedan ser).

**Mobiliario.** Sillas ornamentadas de madera con asientos acolchados y respaldos se alinean por las paredes. Entre las ellas hay bustos de alabastro del Mago Loco sobre pedestales de madera.

**Varita.** En el suelo, en el centro de la habitación, se encuentra una alfombra circular deshilachada de 20 pies de diámetro adornada con la runa personal de Halaster. Flotando 10 pies por encima de ella hay una varita dorada con orbes de vidrio coloreado girando en un extremo (mira “Tesoro” a continuación). Atacará a cualquier criatura que entre en la estancia que no esté acompañada por el Mago Loco.

### TESORO

Tras la destrucción de Rantantar, uno de sus más antiguos aprendices, Halaster recuperó la *varita de las maravillas* del archimago muerto, solo para descubrir que Rantantar de alguna manera había atado su espíritu maligno a su interior. Este espíritu no puede hacer nada más que animar y descargar la varita, que actualmente tiene 7 cargas.

Esta varita tiene el perfil de un objeto animado Diminuto (consulta la descripción del conjuro de *animar objetos* en el *Player's Handbook*). Como acción, la varita puede gastar 1 de sus cargas. Al hacerlo una criatura determinada al azar se convertirá en objetivo de sus efectos, también determinado al azar. Cualquier efecto de este tipo que tuviera como objetivo al usuario de la varita se dirige a esta en su lugar. Si sus puntos de golpe se reducen a 0, el objeto se convierte en polvo y resulta destruido.

Un conjuro de *disipar el mal o el bien* lanzado sobre la varita la libra del espíritu maligno de Rantantar, con lo cual el objeto cae al suelo y se convierte en una *varita de las maravillas* inanimada. Un conjuro de *campo antimagia* suprime su magia, pero no expulsa el espíritu alojado en ella.

Si la varita animada es sostenida mientras el espíritu de Rantantar se aloja en su interior, se producirá un duelo de voluntades. La criatura que sujeta el objeto debe hacer inmediatamente una tirada de salvación de Carisma CD 20.

Si falla, se verá obligada a soltar el objeto. Si tiene éxito, la varita se volverá inanimada hasta que la criatura deje de sujetarla. Si un lanzador de conjuros sostiene el objeto el tiempo suficiente para sintonizarse con él, ese acto destierra al espíritu maligno de Rantantar de la varita para siempre.

## 28. TESORO OCULTO

**Pentagrama.** Hay un gran pentagrama inscrito en el suelo.

**Estatua.** En una hornacina hay una escultura de piedra a tamaño natural de Halaster con una venda en los ojos. La estatua porta un cetro robusto que tiene una cabeza de dragón rojo en cada extremo y apunta con él hacia el pentagrama.

**Puerta secreta.** Una puerta secreta en la hornacina norte oculta una escalera que conduce a la zona 32.

El pentagrama y el espacio sobre él (un cilindro de 20 pies de alto y 40 de diámetro) están contenidos dentro de un campo antimagia permanente (consulta la descripción del conjuro *campo antimagia* en el *Player's Handbook* para conocer los efectos). Este campo evita que los conjuros detecten un objeto mágico que está escondido debajo de una trampa secreta situada en el medio del pentagrama (mira “Escudo de la runa uven” a continuación). Un aventurero que examine el espacio dentro del pentagrama y tenga éxito en una prueba de Sabiduría (Percepción) CD 15 encuentra la trampa, que está cerrada con llave. Un personaje podrá tratar de abrirla usando herramientas de ladrón; para ello, deberá superar una prueba de Destreza CD 20.

### ESCUDO DE LA RUNA UVEN

*Objeto maravilloso, muy raro (requiere sintonización)*

Este escudo está hecho a partir de la escama de un dragón blanco anciano. Tiene una runa grabada a fuego en su lado exterior. Un personaje que la examine y tenga éxito en una prueba de Inteligencia (Historia) CD 20 la reconocerá como una runa uven (“enemigo” en gigante) que le confiere un gran poder.

Mientras agarras el escudo, te beneficias de las siguientes propiedades.

**Amigo del invierno.** Eres inmune al daño de frío.

**Reprensión mortal.** Inmediatamente después de que una criatura te golpee con un ataque cuerpo a cuerpo, puedes usar tu reacción para infligirle 3d6 de daño necrótico al atacante.

**Perdición.** Puedes lanzar el conjuro de *perdición* desde el escudo (salvación CD 17). Este no requiere concentración y dura 1 minuto. Una vez que utilizas este conjuro desde el objeto, no puedes volver a hacerlo hasta que termines un descanso corto o largo.

**Regalo de la venganza.** Puedes transferir la magia del escudo a un arma no mágica trazando la runa uven en el arma con un dedo. Este traspaso requiere 8 horas de trabajo, en las que los dos objetos deben estar a una distancia de 5 pies. Al final, el escudo resulta destruido y la runa se graba o se quema en el arma elegida. Esta última se convierte en un objeto mágico raro que requiere sintonización. Tiene las propiedades de un *arma +1*. El bonificador aumenta a +3 cuando se emplea contra uno de los siguientes tipos de criaturas, elegidas por ti en el momento de la creación del arma mágica: aberraciones, autómatas, celestiales, dragones, elementales, feéricos, gigantes, infernales o muertos vivientes.



## ESTATUA DE HALASTER

Un personaje que examine la escultura y tenga éxito en una prueba de Sabiduría (Percepción) CD 15 se dará cuenta de que las cabezas de dragón en los extremos del cetro se pueden empujar entre sí con un chasquido. Cuando se hace, la trampilla secreta situada en medio del pentagrama se desbloquea y se abre.

Cuando no está incapacitado, Halaster puede tocar la estatua para teletransportarse junto con cualquier cosa que esté llevando o cargando a un espacio que se encuentre a 5 pies de la escultura en la zona 22 o la de la zona 33 (no requiere una acción).

## 29. RETRATOS DE LOS APRENDICES

Siete retratos altos enmarcados cuelgan en las paredes de esta habitación. Incrustada en la pared debajo de cada pintura hay una pequeña placa de bronce que tiene un nombre. Un personaje que examine los retratos y las placas puede confirmar, si tiene éxito en una prueba de Inteligencia (Historia) CD 20, que se trata de los cuadros de los siete aprendices originales de Halaster, mostrándolos como eran antes de descender a Undermountain y ser atrapados por la locura.

Se muestra a cada aprendiz con un anillo con cuernos en un dedo. Estas piezas son idénticas y se asemejan al *anillo con cuernos* usado por Halaster. Las otras características de cada retrato son las siguientes:

**Rantantar** es un hombre gordo y ceñudo marcado por el fuego. Viste túnicas púrpuras adornadas y agarra lo que parece una *varita de las maravillas* en su mano derecha quemada.

**Nester** es un hombre guapo y delgado, que se está quedando calvo y tiene una mirada penetrante. Lleva una túnica oscura lisa y muchos anillos en sus dedos, que apoya los unos contra los otros. Tatuada en su frente hay una pequeña runa negra. Un éxito en una prueba de Inteligencia (Conocimiento Arcano) confirma que la runa representa a la Escuela de Nigromancia.

**Trobriand el Mago de Metal** es un estoico hombre barbudo, con pelo azabache, túnica negra y gafas de hojalatero. Encaramado en su hombro se sitúa un diminuto escorpión de hierro.

**Muiral el Deforme** es un hombre feo, de complexión poderosa, con cabello castaño revuelto y una burla cruel. Viste una armadura de placas maltrecha y un yelmo de acero con un motivo de escorpión debajo del brazo derecho. Agarra en su mano izquierda una espada larga que gotea sangre.

**Arcturia** tiene el cabello de color pajizo, rasgos huesudos, piel teñida de azul y una expresión exasperada. Lleva un sombrero cónico de ala ancha y una túnica de mariposas. Levanta un dedo, sobre el cual flota un diminuto y brillante sigilo. Un éxito en una prueba de Inteligencia (Conocimiento Arcano) confirma que este simboliza a la Escuela de Transmutación.

**Marambra Nyghtsteel** es una mujer despampanante de largo cabello castaño rojizo y una mirada vacía y distante. Viste una túnica negra y sostiene un bastón con una runa en la parte superior. Un éxito en una prueba de Inteligencia (Conocimiento Arcano) CD 10 confirma que esta representa a la Escuela de Evocación.

**Jhesiyra Kestellharp** es una mujer joven, de aspecto sencillo, vestida con una túnica azul y amarilla. Su rostro revela la más sutil insinuación de una sonrisa. Su retrato ha sido cortado por la mitad.

El primer personaje que camine a 5 pies del retrato desgarrado de Jhesiyra oirá una voz de mujer que susurra en su cabeza: “Tan cerca...”. Si se repara el cuadro usando un truco de *reparar* u otro efecto mágico similar, la imagen cobrará vida momentáneamente. Dentro de la pintura, la mujer se quita el anillo de su dedo, haciendo que un objeto real caiga del cuadro al suelo, donde se puede recoger. Este *anillo con cuernos* es un objeto mágico muy raro que permite a un portador sintonizado ignorar las restricciones mágicas de Undermountain (mira “Alteraciones de la magia”, en la página 10).

## 30. HABITACIÓN DE ESCUDRIÑAR

Colgados en la pared hay lo que parecen ser cuadros realistas de paisajes urbanos en marcos de madera dorada. En verdad, estas “pinturas” son sensores de escudriñamiento mágicos que están fijos en las siguientes localizaciones de Waterdeep:

- La puerta norte de la ciudad, vista desde dentro de la urbe.
- La puerta sur de la ciudad, vista desde dentro de la urbe.
- La Espadachina, una de las estatuas andantes de Waterdeep, en el Distrito Norte.
- El Jardín de los Héroes, un parque en el Distrito Marítimo.
- El exterior de la Casa de las Maravillas (templo de Mystra) en el Distrito Marítimo.
- El exterior de la Fuente del Conocimiento (templo de Oghma) en el Distrito del Castillo.
- El exterior de la Torre de Ahghairon en el Distrito del Castillo.
- El exterior de la Torre Vara Negra en el Distrito del Castillo.
- El Mercado en el Distrito del Castillo.
- El interior de la taberna del Portal Bostezante y la entrada a Undermountain.

Los personajes familiarizados con Waterdeep pueden reconocer fácilmente los lugares que se están vigilando, ya que todos son puntos de referencia destacados. Romper el artefacto de escudriñar o quitarlo de la pared destruye su magia.

## 31. ESTUDIO DE ARTE

Ocho **sirvientes invisibles vivos** (consulta el apéndice A) están pintando cuatro nuevos retratos de Halaster y tallando una estatua suya en esta habitación. Los personajes que entran a la sala ven las siguientes características:

**Pintores.** Los pinceles sostenidos por manos invisibles están aplicando suavemente pintura a lienzos rectangulares apoyados en cuatro caballetes de madera. Al mismo tiempo, los martillos y los cinceles que flotan están reduciendo un gran bloque de piedra.

**Tema.** Posando al lado del bloque de piedra hay una imagen ilusoria silenciosa del Mago Loco en una pose seductora.

La ilusión de Halaster no tiene sustancia y cambia de postura cada minuto. Un éxito en un conjuro de *disipar magia* lanzado sobre esta (CD 16) acaba con ella.

Los sirvientes invisibles ignoran a los visitantes, pero atacarán si se interrumpe su trabajo o si se disipa la ilusión de Halaster.

## 32. LA ADVERTENCIA DE JHESIYRA

Esta habitación está amueblada de manera idéntica a la zona 27 (excepto por la presencia de la varita de Rantantar), lo que quizás haga que los aventureros piensen que de alguna manera han vuelto a esa sala.



Cuando uno o más personajes cruzan esta estancia y se dirigen hacia la puerta de la zona 33, Jhesiyra (mira “Jhesiyra Kestellharp”, en la página 10) envía a cada uno de ellos la siguiente advertencia telepática en un idioma que conocen: “El Mago Loco te espera al otro lado de la siguiente puerta. ¡Prepárate!”.

### 33. LA CONFRONTACIÓN CON EL MAGO LOCO

**Halaster Blackcloak** (consulta el apéndice A) espera a los aventureros en esta cámara, que tiene las características siguientes:

**Hornacina elevada.** Los escalones ascienden a una hornacina elevada que contiene un trono de mármol púrpura rodeado de pilas de libros antiguos. Tallada en la pared detrás de dicha silla está la runa personal del Mago Loco y debajo de esta hay un cofre de hierro cerrado. Halaster está sentado en el trono y es invisible cuando entran los personajes.

**Estatua.** En el lado opuesto de la sala hay una escultura de piedra a tamaño natural del Mago Loco desnudo con un sombrero de vaquero y montado en un burro.

**Círculo mágico.** Inscrito en el suelo del centro de la habitación se sitúa un círculo de runas brillantes de 40 pies de diámetro. Halaster lo usa para invocar a una **empírea** que le debe un favor (el círculo no sirve para ningún otro propósito).

Cuando está sentado en el trono, el Mago Loco permanece invisible incluso cuando ataca o lanza conjuros. Si ve que uno o más personajes entran en la estancia, agitará una mano invisible y hará que el círculo de runas del suelo convoque a Nalkara (mira “La empírea Nalkara” a continuación). Luego utilizará el poder del trono para proyectar su voz y así no traicionar su ubicación cuando habla con la empírea.

Halaster ordena a Nalkara que mate a los aventureros, independientemente de sus sentimientos hacia ellos. Si los personajes pasan la prueba derrotando a la empírea, Halaster nuevamente usa el trono para proyectar su voz y los felicita. Sus siguientes acciones dependerán de su meta actual (consulta “Metas de Halaster”, en la página 11):

- Si los aventureros hicieron alguna acción para promover la meta actual de Halaster, este los saluda calurosamente, les agradece su ayuda, devuelve cualquier objeto mágico que sacrificaron para alcanzar este nivel (consulta la zona 35 en el nivel 22) y les permite abandonar su torre a través del portal exento en la zona 36 (que activa para ellos). Los personajes no ganan PX por “derrotar” al Mago Loco de esta manera. Si se niegan a irse, Halaster se molesta y los ataca.
- Si los aventureros hicieron alguna acción para obstaculizar la meta actual de Halaster, el Mago Loco expresa su disgusto y los ataca.

Cinco minutos después de la muerte de Halaster, el semiplano que alberga su torre se derrumba, dispersando su contenido a través del Plano Astral (mira “Conclusión”, en la página 302).

#### TRONO DE HALASTER

El trono tiene las siguientes propiedades mágicas:

- Cuando está sentada en el trono, una criatura puede usar una acción adicional para volverse invisible o para terminar el efecto. La invisibilidad finaliza automáticamente cuando la criatura ya no está sentada en el trono.
- Una criatura que hable mientras está sentada en el trono puede elegir proyectar su voz, haciendo que parezca que se origina desde cualquier punto de la habitación que la criatura pueda ver.

#### LA EMPÍREA NALKARA

Nalkara es la hija neutral malvada de Auril, la diosa del invierno, y Thrym, el dios de los gigantes de escarcha. Parece una gigante de escarcha increíblemente hermosa con la piel azul pálida, fríos ojos azules y llamas azules crepitantes como cabello. Cuando está feliz, todo a su alrededor parece brillante y cálido. Cuando es infeliz, su entorno se vuelve más oscuro y frío.

#### ESTATUA DE HALASTER MONTANDO UN BURRO

Cuando no está incapacitado, el Mago Loco puede tocar la escultura para teletransportarse junto con cualquier cosa que esté llevando o cargando a un espacio que se encuentre a 5 pies de las estatuas en la zona 22 o la zona 28 (no requiere una acción).

#### TESORO

Escondidos detrás de las pilas de libros están los objetos mágicos que los aventureros sacrificaron para alcanzar este nivel (mira la zona 35 en el nivel 22).

La mayoría de los tomos apilados alrededor del trono son textos inconexos y nada valiosos y se refieren a la naturaleza de la magia y el multiverso. Entre ellos hay nueve libros de conjuros encuadernados en cuero que llevan la runa personal de Halaster. En conjunto, estos recogen todos los conjuros de la lista de conjuros de mago en el *Player's Handbook*. Individualmente, cada libro contiene los conjuros de un nivel específico, del 1 al 9. Añade conjuros de otras fuentes que consideres adecuadas.

Oculto en las páginas cortadas de una novela encuadernada en cuero titulada *El ocaso de Longsaddle* hay un revólver cargado con seis balas (consulta “Armas de fuego” en el capítulo 9 del *Dungeon Master's Guide*).

Sobre el cofre de hierro situado detrás del trono se ha lanzado un conjuro de *cerradura arcana* que solo el Mago Loco puede ignorar. Un conjuro de *abrir* u otro efecto mágico similar lo abre, al igual que un éxito en una prueba de Destreza CD 25 realizada por un personaje que use herramientas de ladrón. El cofre contiene la trompeta de un heraldo bañada en oro (250 po), un tanque de cerveza de coral pintado con escenas de la vida submarina (500 po), una capa hecha de plumas de águila gigante (750 po), un delicado vidrio soplado multicolor de un lirio ribeteado en dorado (1.250 po) y una pintura enrollada de la Batalla de la Pradera de Emridy, un conflicto que ocurrió en un mundo distante llamado Oerth (2.500 po).

### 34. PLATILLO VOLANTE

Esta sala contiene una de las creaciones mágicas de Halaster: un platillo volante de 20 pies de diámetro hecho de metal brillante con sus tres puntales de aterrizaje extendidos. Sobrepasando la nave se encuentra una cúpula de metal con bisagras que es opaca desde el exterior y transparente desde el interior. La entrada a la cabina del piloto se sitúa a 10 pies del suelo cuando el platillo está aterrizado.

La nave es un objeto Enorme con CA 19, 200 puntos de golpe, una velocidad volando de 60 pies, la característica de levitar e inmunidad al daño psíquico y de veneno. No es herético. Siempre que al platillo le queden al menos 50 puntos de golpe, se puede reparar de la siguiente manera:

- Cada lanzamiento del truco *reparar* restaura 1 punto de golpe a la nave dañada.
- Un personaje que tenga herramientas de manitas, competencia en la habilidad Conocimiento Arcano y partes de reemplazo con un valor de 10 po puede pasar 1 hora haciendo reparaciones; al final de la hora, el platillo recupera 1d4 puntos de golpe.



Un conjuro de *detectar magia* revelará un aura mágica de transmutación alrededor de la nave. Un conjuro de *abrir* u otro efecto mágico similar abrirá la cúpula, al igual que un éxito en una prueba de Destreza CD 15 realizada por un aventurero que utilice herramientas de ladrón.

La cúpula cubre una cabina que alberga un asiento de cuero acolchado y una consola metálica inclinada. Incrustado en esta última hay un mando metálico adornado (mira “Tesoro” a continuación) y tres botones metálicos etiquetados como “Levitar”, “Aterrizar” y “Teletransporte”. El resto del interior del platillo está ocupado por maquinaria arcana.

Al presionar el botón “Levitar”, el tren de aterrizaje se retrae y la nave levita 10 pies en el aire. Cuando el platillo está en el aire, el mando se puede usar para hacer que este vuele en cualquier dirección que el piloto desee.

Al pulsar el botón “Aterrizar”, el tren de aterrizaje se extiende y la nave desciende a una velocidad de 10 pies por asalto hasta que aterriza sobre una superficie que pueda soportar su peso de 2 toneladas. El mando se bloquea en su sitio y es inamovible mientras el platillo está aterrizado.

Al presionar el botón “Teletransportarse” se teletransportan la nave y su piloto, junto con cualquier cosa que este último esté llevando o cargando, a una elevación solitaria en las colinas Forlorn situadas al este de Waterdeep. El platillo no puede teletransportarse de nuevo durante 24 horas, por lo que presionar el botón otra vez no tendrá efecto hasta que se recargue la energía.

### TESORO

El mando que controla el platillo volante es un *cetno de poder señorial*. Las propiedades mágicas normales de este objeto se suprimen mientras está unido a la consola de la nave. Se puede arrancar el cetno de la consola por la fuerza teniendo éxito en una prueba de Fuerza (Atletismo) CD 20. Un personaje también podrá usar herramientas de ladrón o herramientas de manitas para sacar el mando de la consola o volver a colocarlo, lo que precisará de 1 minuto y no necesitará una prueba de característica. Sin el cetno en su lugar, el platillo volante no funciona.

## 35. SALA DE EJERCICIO

**Gólems.** Dos **gólems de carne** se ejercitan en esta estancia.

Uno de ellos está encogiéndose los hombros con dos pesas de hierro de 100 libras. El otro cambia continuamente entre salto de tijeras y boxeo de sombra.

**Equipamiento para ejercicio.** Las colchonetas de cuero están esparcidas por el suelo entre pesas y pilas de placas de hierro de diferentes pesos. Contra la pared más alejada descansa un banco de entrenamiento acolchado y una barra de hierro con un peso de 400 libras. Detrás del banco, colgados en la pared, hay un par de guantes de boxeo.

Si un personaje utiliza algún equipamiento de la habitación, el gólem más cercano detiene su entrenamiento y se muestra listo para ayudarlo. Los gólems atacan solo si sufren daño que hace que se vuelvan berserks.

Si un aventurero se pone los guantes de boxeo, un gólem se moverá al centro de la sala, levantará los puños e intercambiará golpes con cualquiera que intente boxear con él. No recibe daño alguno de los puños enguantados del rival.

## 36. PUERTA A TRIBOAR

La habitación contiene un par de piedras verticales de 15 pies de altura. Espantapájaros inanimados, como los que se encuentran en los campos de los agricultores, están atados a cada piedra con 50 pies de cuerda de cáñamo.

Encaramada en la cima de la piedra más al norte se halla una corneja corriente (utiliza el perfil del **cuervo**). Este pájaro grazna a cualquiera que entre a la sala y establece un vínculo con un personaje al azar.

Si una criatura usa un dedo o un bastón para trazar la runa de Halaster en la superficie de cualquiera de las piedras verticales, se forma un portal entre ellas que dura 1 minuto. Un conjuro de *conocer las leyendas* u otro efecto mágico similar revelará la forma de activar dicho portal, su destino y el hecho de que es de una sola dirección. Cualquiera que cruce este portal aparece, junto con los objetos que lleve o cargue, en un pequeño campo de maíz detrás de una granja en las afueras de Triboar, un pueblo muy al norte de Waterdeep (puedes encontrar más información sobre Triboar en *El Trueno del Rey de la Tormenta*).

## CONCLUSIÓN

Si Halaster muere, el semiplano alrededor de su torre (zonas entre la 22 y la 36) se colapsa 5 minutos después sin previo aviso. Cuando el edificio se rompe en pedazos, su contenido sale despedido hacia los rincones más alejados del Plano Astral. Los personajes que se agarren unos a otros o que estén atados terminan en el mismo lugar en el Plano Astral hasta que encuentren un medio de escapar o una nave de guerra astral tripulada por githyankis tropiece con ellos. Consulta el capítulo 2 del *Dungeon Master's Guide* para obtener más información sobre el Plano Astral y sus peligros.

La muerte de Halaster también desactiva todas las puertas de Undermountain. Estas se reactivan cuando el Mago Loco vuelve a formarse 1d10 días más tarde en una ubicación de la mazmorra determinada aleatoriamente.

Durante la ausencia de Halaster, Jhesiyra (mira “Jhesiyra Kestellharp”, en la página 10) intenta tomar el control de Undermountain. ¿Tiene éxito? Eso depende de ti. Si lo consigue, Jhesiyra toma su lugar como la nueva ama de la mazmorra y Halaster no regresa. Que ella permanezca sin cuerpo o asuma una forma corpórea cuando usurpa el dominio del Mago Loco sobre Undermountain también depende de ti, pero una cosa que no hará es reactivar los portales de Halaster. No confía en ellos y preferiría crear los suyos propios a su debido tiempo. Si Arcturia y Trobriand todavía están por ahí, Jhesiyra planea destruirlos antes de que se vuelvan contra ella e, incluso, puede reclutar a aventureros para que la ayuden.

Existir en un estado sin cuerpo durante tanto tiempo ha hecho poco para preservar la cordura de Jhesiyra, y sigue siendo una pregunta abierta si Undermountain se convierte en un lugar más seguro con ella al mando. Con toda probabilidad, la mazmorra seguirá siendo peligrosa, ya que el temor de Jhesiyra de que Halaster pueda regresar algún día la impulsa a proteger sus diferentes niveles contra esa eventualidad.

Si Jhesiyra no puede tomar el control de Undermountain, continúa acechando en la mazmorra como una entidad incorpórea, esperando que surja otra oportunidad. Sin ser consciente del intento de su antigua aprendiz de destronarlo, el Mago Loco se vuelve a formar en la mazmorra como lo ha hecho tantas veces antes. No se toma como algo personal que le maten, pero esto lo inspira a endurecer las defensas de Undermountain para que el siguiente grupo de aventureros no pueda boicotearlo tan fácilmente. Gran parte de su tiempo en los próximos meses lo dedica a crear un nuevo semiplano y una nueva torre para reemplazar los que fueron destruidos después de su muerte.





## SKULLPORT

**S**KULLPORT ES UN PUESTO DE AVANZADA DE LA civilización, sombrío y despiadado, donde los aventureros pueden reabastecerse y refugiarse. Sin embargo, pocas almas del mundo de la superficie tienen alguna idea de cómo alcanzar este oscuro reflejo de Waterdeep, lo que hace que cualquier comentario sobre el Puerto de la Sombra sea poco menos que un rumor o una advertencia, que es exactamente lo que sus habitantes quieren.

### LLEGAR HASTA SKULLPORT

Las rutas por las que los personajes pueden llegar a Skullport se describen a continuación.

#### A TRAVÉS DE UNDERMOUNTAIN

Skullport está conectado al nivel 3 de Undermountain por el río subterráneo Sargauth y por cinco corredores subterráneos serpenteantes: el Paso del Descanso del Mendigo, el Paso de la Sombra, el Paso de las Cascadas de Vapor, la Grieta de Taglath y el Paso de los Susurros Acechantes. Consulta los mapas 25 y 26 de este capítulo para conocer las localizaciones de estas rutas.

#### A TRAVÉS DE LAS CUEVAS MARINAS

Se puede llegar a Skullport recorriendo una serie de cavernas naturales y esclusas mágicas que se extienden desde las Cuevas Marinas del Sur, junto a las orillas de la Ciudad de los Esplendores, hasta el río Sargauth, muy por debajo del monte Waterdeep. El romper de las olas y las rocas abruptas hacen que la parte más alejada de estas grutas inundadas sea un lugar peligroso de navegar. Docenas de viejos barcos se fueron a pique en el interior y ahora sus cascos hinchados son el hogar de sagas de los mares, merrows y otras criaturas acuáticas.

Las aguas se vuelven más tranquilas a medida que uno se adentra en la montaña, donde una serie de esclusas mágicas controlan el nivel del agua. Las embarcaciones descienden cientos de pies a medida que pasan entre ellas. Las esclusas terminan en una gran caverna que contiene un muro de retención de piedra lisa que se eleva 10 pies por encima del nivel del agua. Los restos parcialmente colapsados de un montacargas de diez pisos de altura se alzan sobre el muro de contención. Este artilugio fue diseñado para levantar una embarcación de casi cualquier tamaño, balancearla sobre la pared y bajarla por el otro lado hasta el río Sargauth, situado 100 pies más abajo. Skullport se encuentra a unos cientos de yardas más allá del río subterráneo. El tiempo y la negligencia han hecho que el montacargas no funcione, lo que impide que las naves más grandes lleguen al Puerto de la Sombra. A muchos habitantes de Skullport les gustaría arreglarlo, pero carecen de la confianza y la cooperación que se requieren para que tal proyecto tenga éxito. La ausencia del montacargas no ha impedido a toda clase de individuos de dudosa calaña utilizar sus propias cuerdas para arrastrar botes de remos y otras embarcaciones pequeñas sobre la pared de la barrera.

### VISTA GENERAL DE SKULLPORT

Skullport llena una inmensa caverna. El lugar tiene tres niveles: uno inferior, uno medio y uno superior. Un puente de piedra conecta el extremo sur de la población con una isla alrededor de la cual fluye el lento río Sargauth. Esta última se llama isla Calavera y en su cima se encuentra una fortaleza acuartelada por esbirros del señor del crimen conocido como el Xanathar.



## ¿QUÉ HABITA AQUÍ?

El Puerto de la Sombra ha sido mantenido, reclamado u ocupado a lo largo de los años por duergars, drows, enanos, magos enloquecidos, esclavistas y piratas. Actualmente, el pueblo está bajo el dominio del Xanathar, quien ha convertido el desolado asentamiento en un refugio para su organización criminal (el contemplador habita un complejo de mazmorras bajo Skullport que se describe en *Waterdeep: El Golpe de los Dragones*).

Pocas personas poseen residencias permanentes en el Puerto de la Sombra y la mayoría de los negocios locales están actualmente cerrados. Aquellos que permanecen abiertos pagan al Xanathar a cambio de protección. Los aventureros pueden encontrar comida, bebida, resguardo y suministros aquí, o tal vez una muerte rápida, si se oponen a los lugareños.

### CALAVERAS LLAMEANTES

Trece **calaveras llameantes** ancianas atormentan a Skullport. Estas entidades, que han defendido al pueblo desde su fundación, son todo lo que queda del enclave de Sargauth, un asentamiento de magos nethereses. Las calaveras llameantes se consideran a sí mismas los verdaderos gobernantes de Skullport, pero han perdido el contacto con la realidad, pues sus mentes oscilan entre el presente y el pasado. Rara vez se comunican, y cuando lo hacen a menudo emplean una lengua muerta.

## EXPLORAR ISLA CALAVERA

Todas las localizaciones descritas de isla Calavera están marcadas en el mapa 24. Las otras características del lugar son las siguientes:

- El islote se encuentra en medio de una vasta caverna con un techo con forma de cúpula que se eleva hasta una altura de 120 pies sobre el nivel del agua.
- En la cima de la isla hay una fortaleza de piedra. Sus muros exteriores de 20 pies de altura se ven interrumpidos a intervalos irregulares por torres de 30 pies de altura (de dos pisos) con almenas, balistas y cañones de llamas (consulta la caja de texto “Armamento de isla Calavera”).
- Una columna natural de roca se eleva desde el corazón de la fortaleza y se une con el techo de la cueva (mira la zona 9 para obtener más información sobre esta espira).

### ARMAMENTO DE ISLA CALAVERA

La fortaleza situada en isla Calavera está llena de balistas y cañones de llamas. Pero antes de que una de estas armas pueda dispararse, hay que cargarla y apuntar. Se necesita una acción para cargar el arma, otra para apuntar y una tercera para disparar. Una balista o un cañón de llamas es un objeto Grande con CA 15, 50 puntos de golpe e inmunidad a los daños psíquico y de veneno.

Las balistas son ballestas enormes, que disparan virotes pesados. Los cañones de llamas son voluminosos artilugios mecánicos que lanzan barriles con fuego de alquimista que explotan al impactar.

**Balista.** *Ataque con arma a distancia:* +6 a impactar, alcance 120/480 pies, un objetivo. *Impacto:* 16 (3d10) de daño perforante.

**Cañón de llamas.** *Ataque con arma a distancia:* +4 a impactar, alcance 60/240 pies, un objetivo. *Impacto:* 3 (1d6) de daño contundente más 17 (5d6) de daño de fuego y el objetivo se incendia. Mientras esté ardiendo, el objetivo sufre 3 (1d6) de daño de fuego al comienzo de cada uno de sus turnos. Una criatura puede dejar de recibir este daño si se sumerge en agua o si emplea una acción y supera una prueba de Destreza CD 10 para extinguir las llamas.

## 1. PUENTE SOBRE LA OSCURIDAD

Un puente arqueado de piedra conecta la isla con el pueblo. El tramo medio de 30 pies de la construcción está preparado para que se colapse. Dos palancas de piedra ocultas en compartimientos secretos en el extremo sur del puente provocan su derrumbe cuando se tira de ellas simultáneamente (lo que requiere una acción para cada una). Los personajes que busquen en dicho lado pueden encontrar las palancas y discernir su propósito con un éxito en una prueba de Sabiduría (Percepción) CD 20.

## 2. PUERTA PRINCIPAL

La entrada principal a la fortaleza está protegida por una robusta puerta de hierro. Las manivelas en las torres de guardia que la flanquean abren y cierran este portón.

## 3. PUERTOS

Isla Calavera tiene dos puertos naturales (zona 3a y zona 3b). Cada uno de ellos alcanza los 60 pies de profundidad y está cubierto de dársenas de madera podrida. Las barrenas de acero instaladas a lo largo de la boca de cada puerto pueden elevarse o bajarse con cadenas de hierro oxidadas conectadas a las manivelas en las torres situadas en los dos extremos del fondeadero. Cuando se levantan, las barrenas perforan los cascos de los barcos que pasan, inundando sus cubiertas inferiores y haciendo que se hundan.

## 4. BARRACONES DUERGAR

Diez **duergars** están alojados en este edificio de dos pisos.

## 5. BARRACONES HUMANOS

Este edificio de tres alturas se asoma sobre el puerto noreste (zona 3a). Setenta **matones** humanos se alojan aquí.

## 6. ARMERÍA MERMADA

El Gremio del Xanathar saqueó esta construcción de dos pisos después de tomar el control de la fortaleza. Está vacío.

## 7. BARRACONES OSGOS

Sesenta **osgos** habitan en este edificio de piedra de dos alturas.

## 8. TORRES DE LAS GÁRGOLAS

Doce **gárgolas** se posan en las almenas de estas torres de piedra de tres pisos (cuatro encima de cada una).

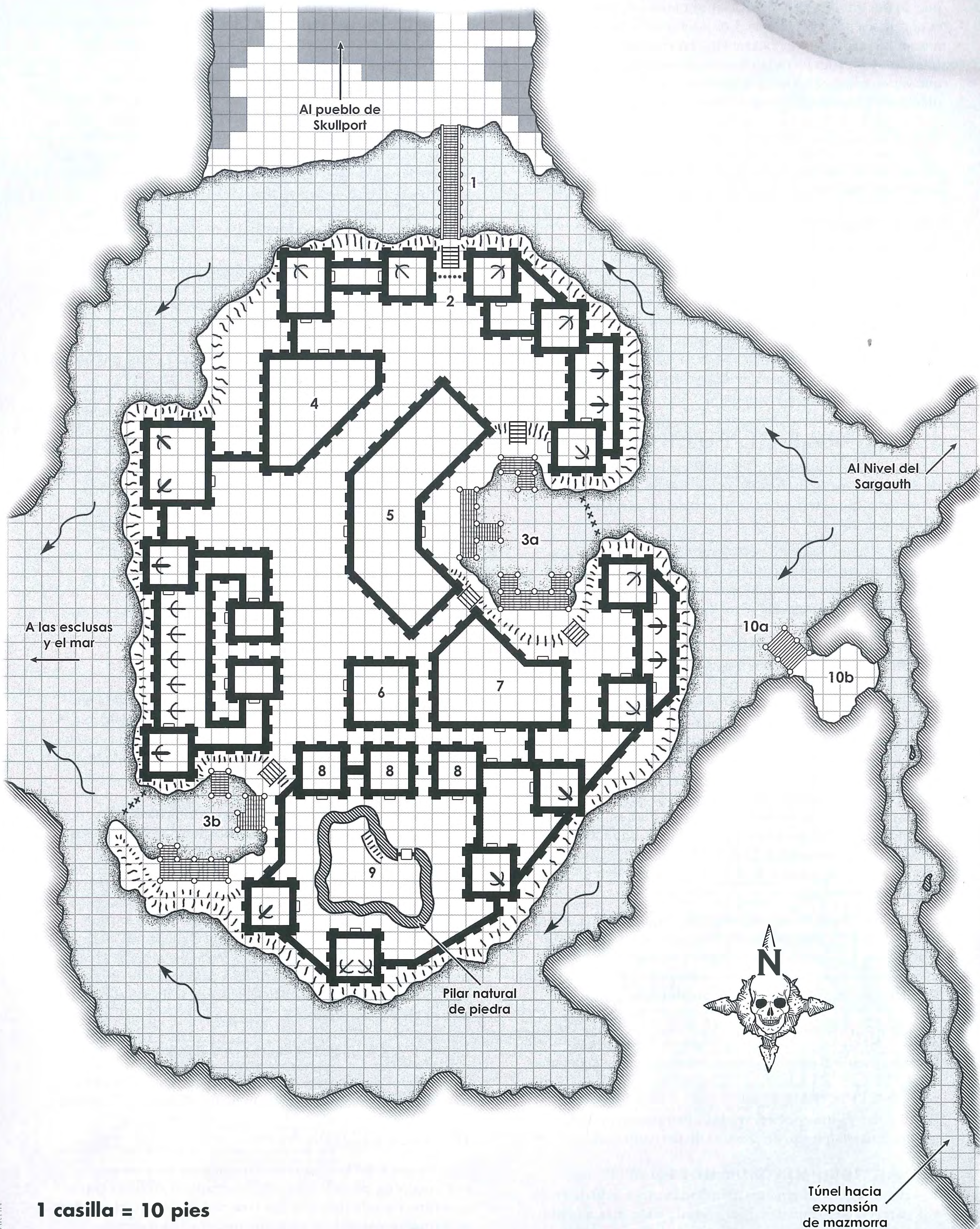
## 9. TORRE DE LAS SIETE CALAMIDADES

El comandante semiogro de la fortaleza, Sundeth, vive en esta espira hueca con su montura, un **guiverno**. Se trata de un **campeón** semiogro (mira el apéndice A) horrible, de 8 pies de altura, con los siguientes cambios:

- Es caótico malvado.
- Tiene los siguientes atributos raciales: es Grande y posee visión en la oscuridad con un alcance de 60 pies. Habla común y gigante.

La columna se une con el techo de la caverna, se estrecha a la mitad (donde convergieron una estalactita y una estalagmita hace eones) y tiene abundantes salientes y asideros en el exterior. La puerta de acceso está hecha de hierro y chirría fuerte cuando se abre, alertando a los ocupantes de la espira.





1 casilla = 10 pies

MAPA 24: ISLA CALAVERA



Tallada en dicho pilar hay una prisión de siete pisos compuesta por cámaras de tortura sin ventanas conectadas entre sí por unas escaleras toscas. Los adoradores de Loviatar usaron esta torre para encarcelar y atormentar a esclavos. Las paredes están forradas con esposas, grilletes oxidados que yacen esparcidos entre potros de tortura, jaulas con pinchos y otros artilugios que están en mal estado.

## 10. GUARIDA KUO-TOA

Al este de la fortaleza de la isla, un viejo muelle sobresale de la boca de una caverna húmeda como una lengua de madera.

### 10A. VIEJO MUELLE

El muelle cruje y gime, pero es seguro estar en él.

### 10B. CUEVA KUO-TOA

Un hambriento **kuo-toa** llamado Hlool está agachado en medio de esta gruta. Si los personajes le dan comida, Hlool se la come, se sumerge en el fondo del río Sargauth, vuelve minutos más tarde con una *capa de la mantarraya* envuelta que tomó de un aventurero muerto y se la da a los personajes como muestra de agradecimiento.

## EXPLORAR EL PUEBLO

Todas las descripciones de las localizaciones del pueblo de Skullport están marcadas en los mapas 25 y 26. Las principales características de la población se resumen a continuación:

- Todo tiene un aspecto deteriorado y descuidado. Los edificios apretados de madera y piedra se apilan unos encima de otros, creando tres niveles: uno inferior (a menudo denominado nivel de calle), uno medio y uno superior.
- Las vías sin nombre atraviesan el pueblo a nivel de calle. Sobre este dédalo corren laberintos de pasarelas hechas con la madera de antiguos naufragios. El viejo cordaje se utiliza para suspender las crujiertes pasarelas.
- El techo de la caverna alcanza los 90 pies de altura y está cubierto por un montón de estalactitas.
- La mayoría de las linternas que una vez iluminaron Skullport han desaparecido, se convirtieron en óxido o fueron robadas hace mucho tiempo. Los habitantes utilizan sus propias fuentes de luz o confían en la visión en la oscuridad para ver. Las calaveras llameantes a menudo se confunden desde la distancia con las antorchas que se mueven a la deriva mientras se desplazan por las calles.

El pueblo no tiene una tienda surtida y algunas mercancías que abundan en Waterdeep simplemente no están disponibles aquí. Los precios en Skullport son cinco veces más altos de lo normal. Si un PNJ se menciona por su nombre sin señalar a un perfil, supón que es un **plebeyo**.

## 11. VIEJOS MERCADOS

Estos espacios al aire libre son sombríos y están desolados.

### 11A. ANTIGUO MERCADO DEL PESCADO

Las tiendas y almacenes cerrados albergan un mercado abandonado salpicado de puestos de pescado vacíos.

### 11B. ANTIGUO MERCADO DE ESCLAVOS

Las tiendas que rodean este abandonado mercado de esclavos parecen desocupadas. Una investigación más a fondo revela que una tienda (zona 12) está abierta al comercio.

## 12. EL RINCÓN DEL HOMBRE MUERTO

Una **saga de los mares** llamada Olive Stillwater vende zombis humanos fuera de esta tienda en ruinas. Aparece como una anciana cubierta de caracoles y percebes.

Olive tiene una docena de **zombis** humanos en su pequeña tienda. “¡Son geniales para activar trampas!”, dice con una risilla. Como pago por cada muerto viviente, exige un pequeño vial de sangre y tres pelos arrancados de la cabeza, todo ello del comprador. Tiene de un par de tijeras de hierro oxidado que se pueden usar para extraer sangre y cortar el cabello. Después de llevar a cabo este pago, la saga obtiene la característica innata de lanzar el conjuro *animar a los muertos* una vez al día durante los próximos tres días.

Cada zombi lleva una soga alrededor del cuello. Un personaje que compre uno de estos muertos vivientes debe guiarlo con la soga; de lo contrario, el zombi se queda quieto y no hace nada.

## 13. CASA DE EMPEÑOS DE THIMBLEWINE

Una alegre gnoma de las rocas llamada Krystaleen dirige esta tienda. Es la sobrina del anterior dueño de la casa de empeño, Thimblewine, quien murió de viejo hace unos años.

Krystaleen compra productos reutilizables a los visitantes a un precio normal (como se indica en el *Player's Handbook*). Si los personajes buscan comprar un artículo no mágico, existe una posibilidad del 10 % de que la gnoma lo tenga a la venta. Toda la mercancía se vende a cinco veces el precio habitual.

## 14. ENCUENTRO DE LOS HERALDOS

Esta plaza está llena de basura. Casi todos los edificios que la rodean están abandonados.

## 15. LA JARRA NEGRA

El propietario de esta miserable taberna de una planta es un gordo y severo **duergar** llamado Droon Stonedark, que trabaja para el Xanathar. Dos **minotauros** están en rincones oscuros, listos para dar a los clientes rebeldes la patada. Un **espectador** flota en medio de las vigas y proporciona seguridad adicional.

Droon vende Meado de Wyrms, una bebida alcohólica, por 2 pp por copa. No hay comida ni otras bebidas disponibles.

## 16. DESTILERÍA DE GYUDD

Esta destilería enana es un edificio de piedra de tres pisos con el techo hundido. Gyudd, el destilador enano escudo, fabrica Serviola (un jerez), una amarga Cabeza de Cabra Ale y una bebida alcohólica para beber a tragos llamada Meado de Wyrms. El precio de un barril de 5 galones es de 20 po para la Serviola, 10 po para la Cabeza de Cabra Ale y 5 po para el Meado de Wyrms.

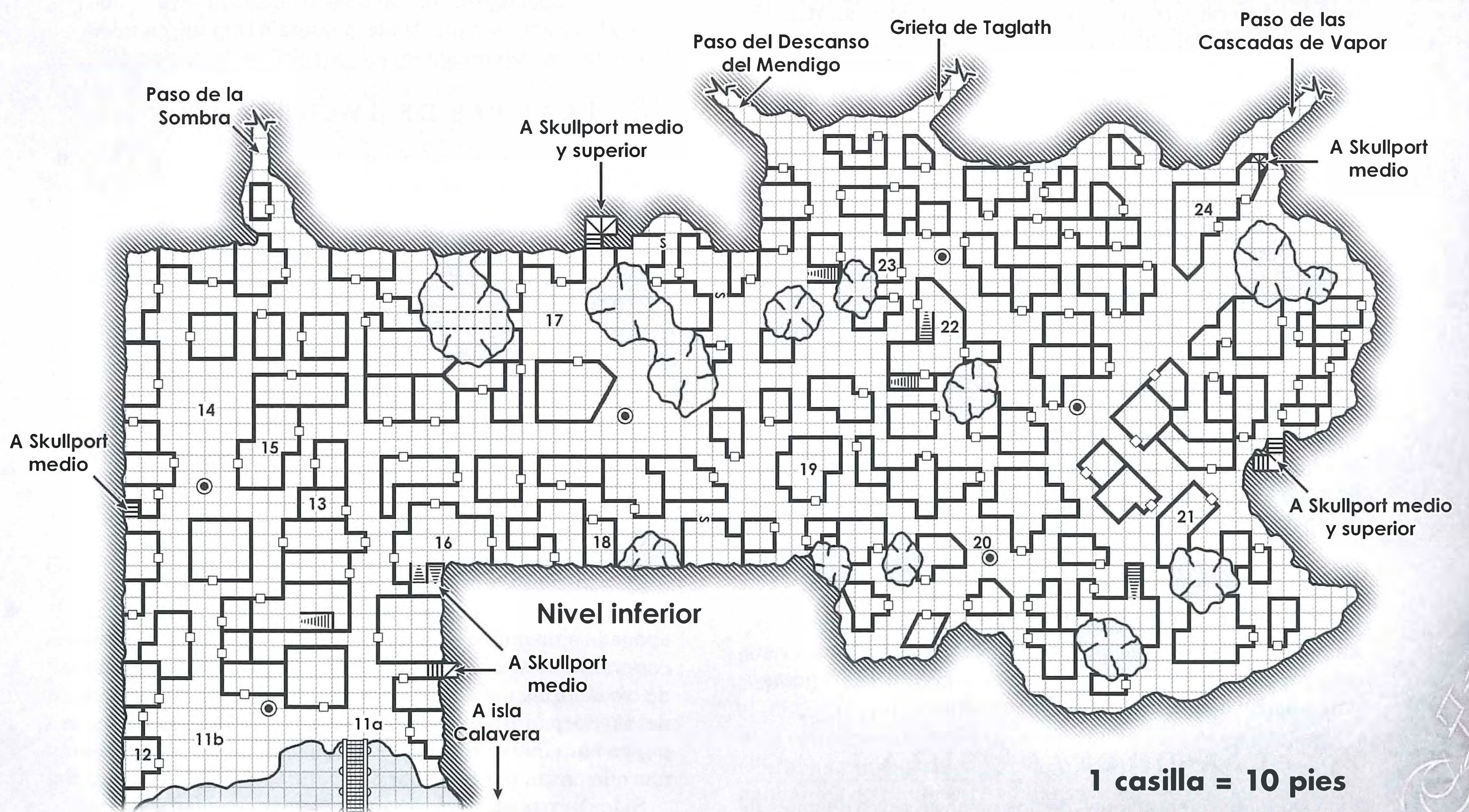
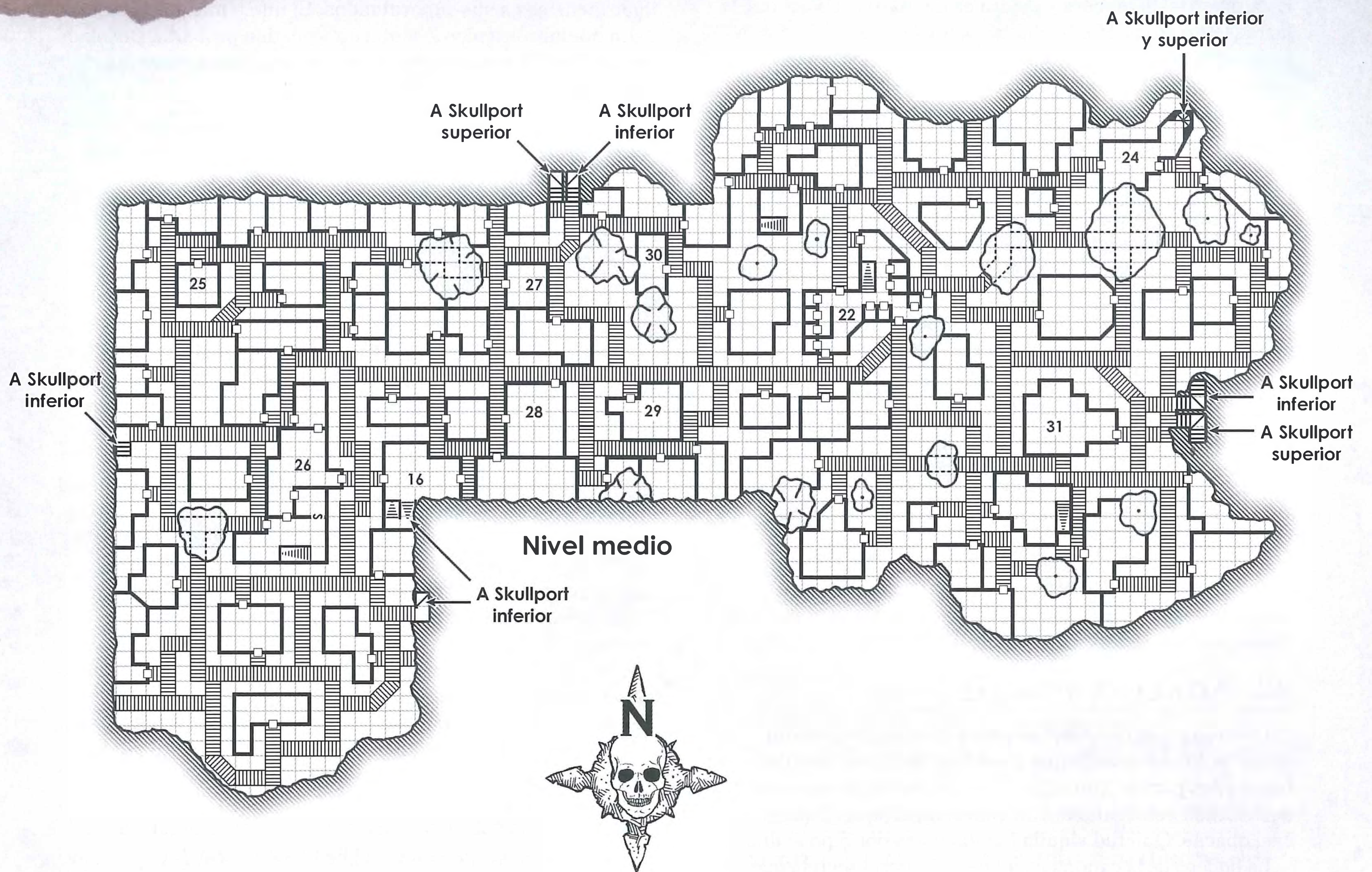
## 17. PLAZA DE LA CALAVERA

Los edificios vacíos rodean esta plaza, que está adornada con horcas de hierro que cuelgan de los mástiles de madera.

## 18. COFRE DEL MAR

Esta tienda solía vender cofres, cajas fuertes y otros contenedores, pero el lugar está cerrado. A su propietario, un enano escudo llamado Tor Grayfell, le devoró el cerebro un azotamentes que se cree que todavía sigue suelto por Skullport.





1 casilla = 10 pies

MAPA 25: SKULLPORT, NIVELES INFERIOR Y MEDIO



## 19. EL JARRO Y EL DRAGÓN

Esta taberna de madera y piedra es de mayor calidad que la Jarra Negra (zona 15). La que se ocupa del bar es la propietaria, una semidrow llamada Cal'al Claddani. Siempre se presenta preguntando: "¿Cuál es tu veneno?".

Cal'al se hizo cargo de la cantina después de que sus dueños anteriores huyeran. Vende dos bebidas locales: un jerez llamado Serviola (8 pp por vaso) y Cabeza de Cabra Ale (4 pp por jarra). También guarda algunos licores raros detrás de la barra.

Si los aventureros se desprenden de algunas monedas en este lugar, la semidrow se complace en suministrarles información sobre los otros habitantes y establecimientos de Skullport. Cal'al también se imagina a sí misma como una recolectora de secretos y podría compartir uno o dos de ellos con personajes en los que confíe (consulta el apéndice C).

## 20. MERCADO DE LA COSECHA OSCURA

Los alimentos cosechados en el Underdark son vendidos aquí por 1d6 **duergars**, que emplean al mismo número de **hombres rata** como guardaespaldas.

## 21. LA ESPADA Y EL SEXTANTE

Un par de medianos fortector llamados Oleander y Will compran y venden mapas en esta tienda modesta. Están impacientes por conseguir mapas precisos de Undermountain.

## 22. AGALLAS Y LIGAS

Un tiefling taciturno y de voz suave de nombre Quietud dirige la última posada que queda en Skullport y espía a los huéspedes para el Xanathar. El local tiene una estructura deteriorada con ventanas tan cubiertas de mugre que son casi opacas. Quietud alquila habitaciones por 5 po al día.

La bodega de la cantina contiene una puerta secreta que requiere superar una prueba de Sabiduría (Percepción) CD 15 para detectarla. Más allá de esta se encuentra un escabroso túnel de 300 pies que se dirige al oeste hacia las mazmorras del Xanathar (descritas en *Waterdeep: El Golpe de los Dragones*).

## 23. LA RATA EMPLUMADA

Ulvira Snowveins, un venerable semielfo y espía de los Arpistas, dirige esta tienda de mascotas de un solo piso. La mercancía y los precios de Ulvira son los siguientes: araña (5 pc), escarabajo de fuego gigante (25 po), estirge (10pp), gato (5 pp), lagarto (5pc), murciélago (5 pc), rana o sapo (5 pc), rata gigante (10 pp).

## 24. LA FUNDICIÓN DE THAGLAR

Esta fea fundición de piedra de Skullport tiene cuatro pisos de altura. En el interior, los herreros **duergars** bajo el mando de un brutal capataz duergar llamado Thaglar Xundorn crean armas, armaduras y herramientas.

## 25. LA COLONIA DEL MURCIÉLAGO

Este edificio, que fue una taberna de mala muerte, ahora es un pozo de combate donde los visitantes pueden resolver sus diferencias a través de los puños, mientras que los espectadores hacen apuestas sobre el resultado.

## 26. EL SALÓN DE LA QUILLA

Este salón de celebraciones de dos pisos se cerró después de la Plaga de Conjuros y nunca volvió a abrir sus puertas. Los Zhentarim ahora lo emplean como piso franco.

Bosskyn Gorrb, un tiefling **espía** ciego, dirige la Red Negra en Skullport y utiliza serpientes voladoras para entregar mensajes a sus subordinados. Si uno o más personajes son miembros de los Zhentarim y pueden probarlo, Bosskyn se ofrecerá a ayudarlos de al menos una de las maneras siguientes:

- Permite que el grupo use el salón de celebraciones como refugio y lugar de descanso durante el tiempo que lo necesiten.
- Utiliza una de sus serpientes voladoras para entregar un mensaje a cualquier persona en Waterdeep de parte del grupo.

## 27. LA PLUMA ENVENENADA

No hay mucha necesidad de una experta falsificadora en Skullport hoy en día, pero eso no preocupa a la propietaria de la Pluma Envenenada, Tasselgryn Velldarn, que obtiene dinero de los visitantes que necesitan abandonar el Puerto de la Sombra a toda prisa.

"Tas" es una anciana **archimaga**. Su secreto es la amistad que la une con Halaster. El Mago Loco la visita una vez al mes para tomar el té y le pone al día con las últimas noticias y chismes. Cuando están juntos, Halaster y Tasselgryn se comportan como un matrimonio viejo.

Si los aventureros vienen en busca de una forma de escapar de Skullport, Tasselgryn ofrece lanzar un conjuro de *círculo de teletransportación*, pero exige un pago de 50 po por cada miembro del grupo por adelantado. Conoce la dirección de otro círculo de teletransportación en Waterdeep (en el ático de un orfanato en el Distrito del Puerto) y envía a los personajes allí si no tienen una dirección de círculo de teletransportación propio.

Halaster ha colocado encantamientos en la tienda de Tasselgryn que le permiten a ella (y solo a ella) lanzar *círculo de teletransportación* dentro de sus límites, ignorando la restricción que Undermountain impone en tal magia (mira "Alteraciones de la magia", en la página 10).

## 28. TRAMPAS DE TWINBEARD

Este edificio de una sola planta contiene el taller de Thorvin Twinbeard, un enano trampero e ingeniero al servicio del Xanathar. Sin embargo, rara vez se encuentra aquí, ya que el contemplador lo mantiene ocupado (para obtener más información sobre Thorvin, consulta *Waterdeep: El Golpe de los Dragones*).

## 29. LA GENEROSIDAD DEL SARGAUTH

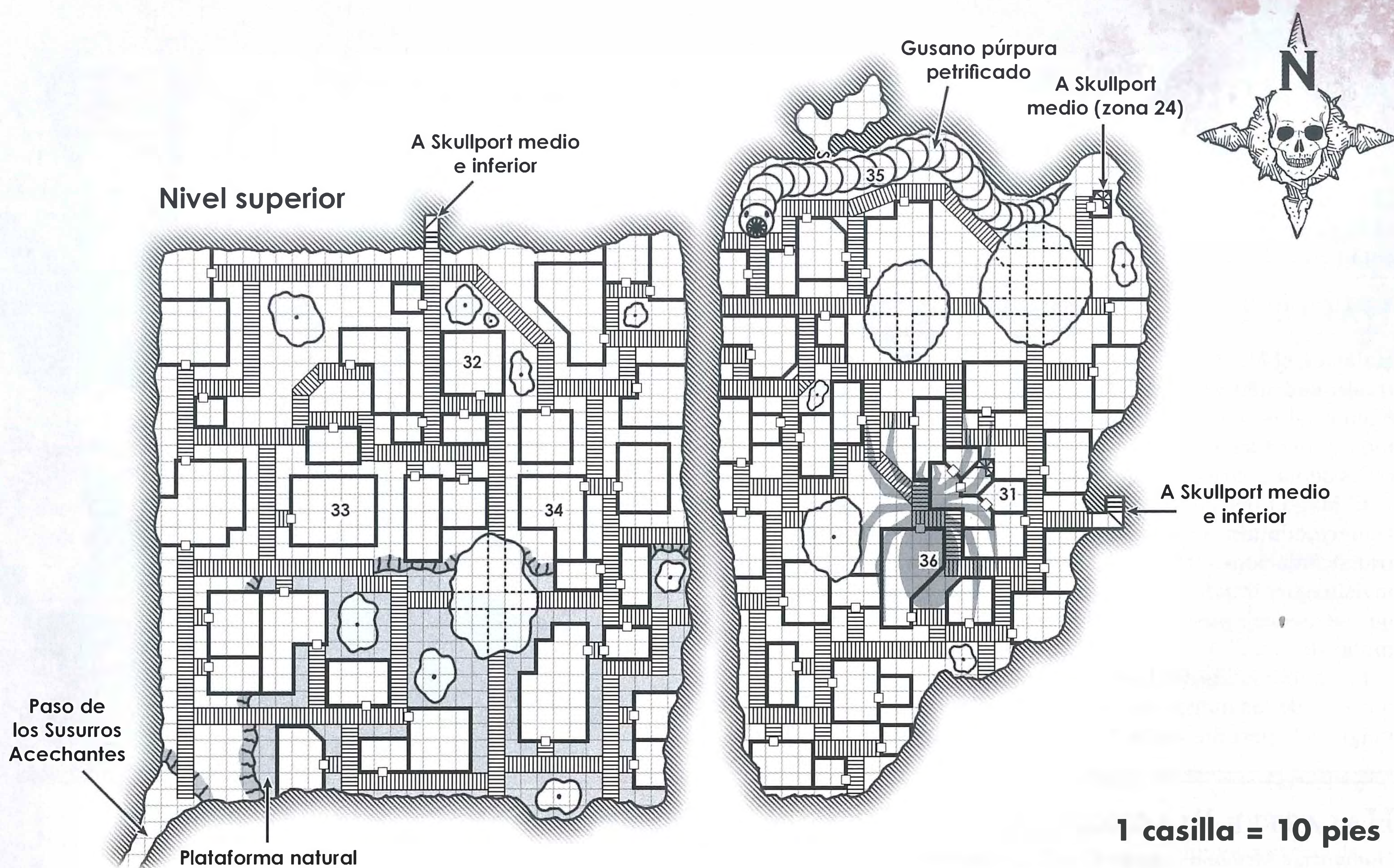
Darum y Duram Ghaz, un par de hermanos enanos escudo, venden chatarra rescatada del río Sargauth. Hay un 50 % de posibilidades de que la tienda esté cerrada y que los hermanos estén fuera en una misión de rescate.

## 30. LOS ENCIENDEFAROLES

Anderian Dusk, un viejo semielfo con una larga barba blanca, vende faroles. La luz en los ojos del anciano se ha apagado a medida que el tiempo ha aplastado lentamente sus esperanzas o sueños. Alrededor del cuello lleva un colgante de *ojo de bruja* que le han regalado las sagas de los mares del río Sargauth (consulta la zona 10c en el nivel 3). Ellas le pagan para que se lo ponga y así puedan espiar a las personas que pasan por Skullport.

Si los personajes necesitan aceite para sus faroles, Anderian los dirige a la Urna Desbordante (zona 33).





MAPA 26: SKULLPORT, NIVEL SUPERIOR

## 31. FORTALEZA DE DALAGOR

Dalagor era un guerrero malvado que se codeaba con nigromantes y muertos vivos. Él y sus esbirros fueron destruidos o expulsados durante la Plaga de Conjuros, dejando atrás una desolada mansión de piedra de tres pisos que los Arpistas han capturado y convertido en un escondrijo.

Felrax, un **mag**o draconídeo con escamas de color cobre, vigila el edificio. Un truco de *luz* en su bastón le permite ver en la oscuridad del interior. Si uno o más aventureros pertenecen a los Arpistas, Felrax se ofrece a ayudarlos de al menos una de las maneras siguientes:

- Permite que el grupo utilice la mansión como refugio y lugar de descanso durante el tiempo que lo requieran.
- Si los personajes necesitan abandonar Skullport rápidamente, les dice que Tasselgryn Velldarn (zona 27) tiene acceso a un círculo de teletransportación y que cobra 50 po por persona por usarlo.

## 32. LA BROMA DE DUMATHOIN

Ygarra Urmbaalt, una **duergar**, evalúa las gemas por una tarifa fija del 20 % del valor de la piedra preciosa. Su establecimiento es un edificio de piedra fea de una sola planta.

## 33. URNA DESBORDANTE

Esta tienda descansa sobre otra estructura que se desmorona con el tiempo. Como resultado, el edificio se inclina ligeramente hacia el este. En el interior, un hombre que se hace llamar Garryth vende frascos de aceite por 5 pp cada uno y barricas de alquitrán por 2 po cada una.

Hace cinco años, un **doppelganger** mató a Garryth y asumió su identidad después de deshacerse del cuerpo. Está contento con el negocio y no tiene reparos en pagar al Xanathar a cambio de protección.

## 34. LA CARICIA DE SOMBRANOCTURNA

En la ventana de esta tienda se muestran varias hierbas, elixires, viales de veneno y cestas de hongos medicinales. El local está lleno de más productos de este tipo, todos etiquetados y con precios claros. La apotecaria, Sombranocturna, es una criatura muerta viviente (usa el perfil de **momia**) que se parece a una arpía marchita vestida con una túnica harapienta.

## 35. LA GARGANTA DEL GUSANO

El único restaurante del pueblo está ubicado dentro de un gusano púrpura petrificado y ahuecado. La comida y el servicio han ido cuesta abajo desde que el Xanathar instaló a un nuevo gerente: un desagradable **duergar** llamado Gharz Stonedark.

Gharz hace comidas con lo que sus **kobolds** puedan encontrar y espera que los clientes se coman lo que les sirva. Los platos habituales incluyen pan de estirge, suflé de carroñero reptante, estofado de flumph y pastel caliente de chillón. La cerveza ale de la casa es Meado de Wyrms, que procede directamente de la destilería local (zona 16). Una comida con su bebida cuesta 5 pp por persona.

## 36. REFUGIO DE TANOR'THAL

Esculpida por la casa drow Tanor'thal, esta fortaleza se parece a una araña del revés que se cierne sobre el resto de Skullport como un gran dios oscuro. La cabeza ahuecada, el tórax y el abdomen de la construcción de apariencia arácnida contienen dormitorios sin ventanas llenos de gruesas telarañas y una gran cantidad de **arañas gigantes**. Otros habitantes de Skullport evitan este lugar, lo que lo convierte en un excelente refugio una vez dichas criaturas sean eliminadas. Los drows no dejaron nada de valor cuando abandonaron su refugio.



# APÉNDICE A: MORADORES DE LA MAZMORRA

Este apéndice contiene información sobre Halaster Blackcloak, así como monstruos y PNJ que no se recogen en el *Monster Manual*. Después del Mago Loco, las criaturas están en orden alfabético.

## HALASTER BLACKCLOAK

Halaster, el Mago Loco de Undermountain, es el individuo trastornado detrás de la mayoría de las trampas y horrores encontrados en la gran mazmorra bajo Waterdeep. Undermountain es su hogar, una galería de diversiones en la que otros actúan para entretenerlo.

El Mago Loco conoce las formas siempre cambiantes de Undermountain como nadie, porque es quien controla esas transformaciones. Prefiere permanecer oculto, merodeando invisible o mirando a través de sensores de escudriñamiento que se asemejan a ojos abiertos rodeados de brillantes motas de luz.

Las habilidades de Halaster superan con creces las de la mayoría de los magos mortales. Su experiencia con portales mágicos le permite viajar a lo largo y ancho para realizar sus



## HALASTER BLACKCLOAK

Humanoide Mediano (humano), caótico malvado

**Clase de Armadura:** 14 (17 con armadura de mago)

**Puntos de golpe:** 246 (29d8 + 116)

**Velocidad:** 30 pies

| FUE     | DES     | CON     | INT     | SAB     | CAR     |
|---------|---------|---------|---------|---------|---------|
| 10 (+0) | 18 (+4) | 18 (+4) | 24 (+7) | 18 (+4) | 18 (+4) |

**Tiradas de salvación:** Int +14, Sab +11

**Habilidades:** Conocimiento Arcano +21, Historia +21, Percepción +11

**Resistencia al daño:** fuego y relámpago (otorgado por el *cetro explosivo*; consulta "Equipo especial" a continuación)

**Sentidos:** visión en la oscuridad 120 pies, Percepción pasiva 21

**Idiomas:** abisal, celestial, común, dracónico, enano, elfo, infernal e infracomún.

**Desafío:** 23 (50.000 PX)

**Equipo Especial.** Halaster usa una *túnica de los ojos* que le permite ver en todas las direcciones, le da visión en la oscuridad a un alcance de 120 pies y le otorga ventaja en las pruebas de Sabiduría (Percepción) que dependan de la vista. Además, mientras vista esta túnica es capaz de distinguir a criaturas y objetos invisibles, así como en el Plano Etéreo, que estén a un alcance de 120 pies.

El Mago Loco empuña un *cetro explosivo* (un objeto mágico muy raro que requiere sintonización). Puede ser utilizado como un canalizador arcano. Quien esté en sintonía con él obtiene resistencia al daño de fuego y relámpago y puede, como acción, usarlo para lanzar *ola atronadora* como un conjuro de nivel 4 (salvación CD 16) sin gastar un espacio de conjuro.

Halaster también lleva un *anillo con cuernos* (un objeto mágico muy raro que necesita sintonización) que permite a un portador sintonizado ignorar las restricciones mágicas de Undermountain (mira "Alteraciones de la magia", en la página 10).

**Recuperación Arcana (1/Día).** Cuando finaliza un descanso corto, el Mago Loco recupera todos sus espacios de conjuro de nivel 5 e inferior.

**Resistencia Legendaria (3/Día).** Halaster puede elegir superar una tirada de salvación que haya fallado.

**Rejuvenecimiento.** Si el Mago Loco muere en Undermountain, revive después de 1d10 días, con todos sus puntos de golpe y todas las partes del cuerpo que hubiese perdido restauradas. Su nuevo cuerpo aparece en un lugar seguro determinado al azar en Undermountain.

**Lanzamiento de Conjuros.** Halaster es un lanzador de conjuros de nivel 20. Su aptitud mágica es Inteligencia (salvación de conjuros CD 22, +14 a impactar con ataques de conjuro). Puede emplear *disfrazarse* e *invisibilidad* a voluntad. Es capaz de lanzar *volar* y *relámpago* una vez sin gastar un espacio de conjuro, pero no puede volver a hacerlo hasta que termine un descanso corto o largo. Tiene preparados los siguientes conjuros de mago:

Trucos (a voluntad): *descarga de fuego*, *luces danzantes*, *mano de mago*, *prestidigitación*

Nivel 1 (4 espacios): *armadura de mago*, *escudo*, *imagen silenciosa*, *proyector mágico*

Nivel 2 (3 espacios): *abrir*, *cerradura arcana*, *nube de dagas*, *visión en la oscuridad*

Nivel 3 (3 espacios): *bola de fuego*, *contrahechizo*, *disipar magia*

Nivel 4 (3 espacios): *confusión*, *polimorfar*, *terreno alucinatorio*

Nivel 5 (3 espacios): *geas*, *mano de Bigby*, *muro de fuerza*

Nivel 6 (2 espacios): *globo de invulnerabilidad*, *ilusión programada*, *relámpago en cadena*

Nivel 7 (2 espacios): *dedo de la muerte*, *símbolo*, *teletransporte*

Nivel 8 (1 espacio): *laberinto*, *mente en blanco*

Nivel 9 (1 ranura): *deseo*, *tormenta de meteoritos*

## ACCIONES

**Cetro explosivo.** Halaster usa su *cetro explosivo* para lanzar *ola atronadora* como un conjuro de nivel 4 (salvación CD 16).

## ACCIONES LEGENDARIAS

Halaster puede llevar a cabo 3 acciones legendarias, a elegir de entre las opciones presentadas a continuación. Solo es capaz de utilizar una acción legendaria cada vez, y siempre al final del turno de otra criatura. Halaster recupera las acciones legendarias gastadas al comienzo de su turno.

**Lanzar conjuro.** Halaster lanza un conjuro de nivel 3 o inferior.

**Guardia de conjuros (cuesta 2 acciones).** Halaster gasta un espacio de conjuro de nivel 4 o inferior y gana 5 puntos de golpe temporales por cada nivel del espacio empleado.



investigaciones arcanas. Dedicar gran parte de su tiempo a crear portales, moverlos y lanzar runas antiguas en ellos. Los portales de Halaster conectan los diferentes niveles de Undermountain, lo que le permite traer nuevos monstruos a la mazmorra para reponer a los que mueren o escapan. El Mago Loco altera constantemente los peligros de la mazmorra con el fin de frustrar a los grupos de aventureros, incluso mientras estos intentan controlar de forma decisiva tan solo una pequeña sección de los pasillos de Undermountain.

La verdadera forma de Halaster es la de un hombre alto y demacrado, pero utiliza la magia para tomar muchos otros rostros y aspectos. No importa qué forma lleve, el Mago Loco se ríe y murmura incesantemente. Sin embargo, a pesar de lo que dicen las apariencias, Halaster está alerta y atento a las actividades y preparativos de todos los seres que se encuentran cerca de él. Nunca entra en combate voluntariamente sin lanzar *armadura de mago y mente en blanco* sobre sí mismo primero.

## LA GUARIDA DE HALASTER

Como amo de Undermountain, el Mago Loco es capaz de alterar toda la mazmorra hasta cierto punto. Sus acciones en guarida y sus efectos regionales no se extienden más allá de Undermountain.

### ACCIONES EN GUARIDA

En el orden de iniciativa 20 (perdiendo los empates), Halaster puede realizar una acción en guarida para causar uno de los efectos siguientes:

- El Mago Loco apunta a un volumen de espacio desocupado o piedra sólida que no supere en dimensiones a cuatro cubos de 10 pies de lado, situado a 30 pies o menos de distancia, convirtiendo el espacio abierto en piedra sólida trabajada o viceversa.
- Halaster hace que una puerta o arco situado a 30 pies de él desaparezca y sea reemplazado por una pared en blanco o, al contrario, restaura una puerta o un arco previamente retirado de esta manera.
- El Mago Loco desactiva o reactiva uno de los portales mágicos de Undermountain. El objetivo debe estar a 120 pies de él.

### EFFECTOS REGIONALES

Cuando Halaster está en Undermountain, los siguientes efectos pueden ocurrir en cualquier ubicación dentro de la mazmorra o en cualquier extensión extraplanar de la misma:

- Aparece un sensor de escrutinio mágico, que toma la forma de un ojo humanoide fantasmal de 1 pie de diámetro rodeado de motas de luz. El sensor es inerte, aunque el Mago Loco puede reorientar el ojo para que mire en cualquier dirección. Halaster puede ver a través de él como si estuviera en su propio espacio. El sensor no se puede dañar ni disipar, pero parpadea cuando se encuentra en un campo antimagia. Un ojo escrutador dura hasta que Halaster finaliza el efecto (no se requiere acción).
- Se desencadena un efecto ilusorio menor, como si el Mago Loco hubiera lanzado *ilusión menor* en una zona. Las ilusiones habituales incluyen el eco de las cadenas que traquetean, el distante sonido de los conjuros que explotan al lanzarse, una capa polvorienta o un casco oxidado que flota como si lo llevase una figura invisible y huellas ilusorias que aparecen en el suelo ceniciento.
- Las silenciosas apariciones de aventureros muertos vagan por los pasillos y las habitaciones como si estuvieran perdidas. No se les puede dañar y, además, no responden ante criaturas ni objetos de ninguna manera. No es posible disiparlas, pero se las puede suprimir dentro de un campo antimagia.

## ARCHIDRUIDA

Los archidruidas cuidan de las maravillas naturales de sus dominios. Rara vez interactúan con personas civilizadas a menos que exista una gran amenaza para el orden natural. Sus guaridas a menudo están protegidas por bestias aliadas, plantas y feéricos.

## ARCHIDRUIDA

Humanoide Mediano (cualquier raza), cualquier alineamiento

**Clase de Armadura:** 16 (armadura de pieles, escudo)

**Puntos de golpe:** 132 (24d8 + 24)

**Velocidad:** 30 pies

| FUE     | DES     | CON     | INT     | SAB     | CAR     |
|---------|---------|---------|---------|---------|---------|
| 10 (+0) | 14 (+2) | 12 (+1) | 12 (+1) | 20 (+5) | 11 (+0) |

**Tiradas de salvación:** Int +5, Sab +9

**Habilidades:** Medicina +9, Naturaleza +5, Percepción +9

**Sentidos:** Percepción pasiva 19

**Idiomas:** druídico y otros dos cualesquiera

**Desafío:** 12 (8.400 PX)

**Lanzamiento de Conjuros.** El archidruida es un lanzador de conjuros de nivel 18. Su aptitud mágica es Sabiduría (salvación de conjuros CD 17, +9 a impactar con ataques de conjuro). Tiene preparados los conjuros de druida siguientes:

- Trucos (a voluntad): *crear llama*, *reparar*, *rociada venenosa*, *saber druídico*
- Nivel 1 (4 espacios): *curar heridas*, *enmarañar*, *fuego feérico*, *hablar con los animales*
- Nivel 2 (3 espacios): *inmovilizar persona*, *mensajero animal*, *sentidos de la bestia*
- Nivel 3 (3 espacios): *conjurar animales*, *fundirse con la piedra*, *respirar bajo el agua*
- Nivel 4 (3 espacios): *dominar bestia*, *localizar criatura*, *muro de fuego*, *piel pétrea*
- Nivel 5 (3 espacios): *comunidad con la naturaleza*, *curar heridas en masa*, *paso arbóreo*
- Nivel 6 (1 espacio): *curar*, *festín de héroes*, *rayo solar*
- Nivel 7 (1 espacio): *tormenta de fuego*
- Nivel 8 (1 espacio): *aspectos animales*
- Nivel 9 (1 espacio): *presagio*

### ACCIONES

**Cimitarra.** *Ataque con arma cuerpo a cuerpo:* +6 a impactar, alcance 5 pies, un objetivo. *Impacto:* 5 (1d6 + 2) de daño cortante.

**Cambiar de forma (2/Día).** El archidruida se polimorfa mágicamente en una bestia o elemental con un valor de desafío de 6 o menos. Es capaz de permanecer en este aspecto hasta 9 horas. Además, puede elegir si su equipo cae al suelo o si se funde o se usa en la nueva forma. El archidruida vuelve a su aspecto verdadero cuando muere o cae inconsciente. Igualmente, puede recuperar su forma habitual utilizando una acción adicional en su turno.

Mientras está en una nueva forma, el archidruida mantiene su perfil y su capacidad para hablar, pero su CA, tipos de movimiento, Fuerza y Destreza son reemplazados por los del aspecto que haya cobrado y gana cualquier sentido especial, competencias, atributos, acciones y reacciones (excepto rasgos de clase, acciones legendarias y acciones en guarida) que este posea. Puede lanzar sus conjuros con componentes verbales o somáticos en su nueva forma. Además, los ataques realizados mientras esté en ella cuentan como mágicos a efectos de superar las resistencias e inmunidades a ataques y daño no mágicos.



## CAMPEÓN

Los campeones son guerreros poderosos que perfeccionaron sus habilidades en combate en conflictos bélicos o pozos de gladiadores. Para los soldados y aquellos que se ganan la vida combatiendo, los campeones tienen tanta influencia como los nobles, razón por la que los gobernantes buscan su presencia como un símbolo de estatus.

## CONJURO VIVIENTE

Las zonas de magia salvaje y los sitios que han sido devastados por poderosas fuerzas sobrecogedoras pueden provocar efectos de conjuros que se niegan a disiparse. Estos son los llamados conjuros vivientes y acechan los lugares donde fueron creados, subsistiendo de la energía mágica del ambiente.

Un conjuro viviente se parece mucho a un efecto de un conjuro normal, excepto que su energía mágica persiste y se mueve con un propósito.

### CAMPEÓN

Humanoide Mediano (cualquier raza), cualquier alineamiento

**Clase de Armadura:** 18 (armadura de placas)

**Puntos de golpe:** 143 (22d8 + 44)

**Velocidad:** 30 pies

| FUE     | DES     | CON     | INT     | SAB     | CAR     |
|---------|---------|---------|---------|---------|---------|
| 20 (+5) | 15 (+2) | 14 (+2) | 10 (+0) | 14 (+2) | 12 (+1) |

**Tiradas de salvación:** Fue +9, Con +6

**Habilidades:** Atletismo +9, Intimidación +5, Percepción +6

**Sentidos:** Percepción pasiva 16

**Idiomas:** uno cualquiera (normalmente común)

**Desafío:** 9 (5.000 PX)

**Indomable (2/Día).** El campeón vuelve a tirar una tirada de salvación fallida.

**Tomar Aliento (se recarga tras un descanso corto o largo).** El campeón puede recuperar 20 puntos de golpe utilizando una acción adicional.

### ACCIONES

**Ataque múltiple.** El campeón ataca tres veces con su espadón o con su arco corto.

**Espadón.** Ataque con arma cuerpo a cuerpo: +9 a impactar, alcance 5 pies, un objetivo. **Impacto:** 12 (2d6 + 5) de daño cortante, más 7 (2d6) de daño cortante si al campeón le quedan más de la mitad de sus puntos de golpe totales.

**Arco corto.** Ataque con arma a distancia: +6 a impactar, alcance 80/320 pies, un objetivo. **Impacto:** 5 (1d6 + 2) de daño perforante, más 7 (2d6) de daño perforante si al campeón le quedan más de la mitad de sus puntos de golpe totales.

**Naturaleza artificial.** Un conjuro viviente no necesita respirar, comer, beber ni dormir.

**Esencia mágica.** El proceso que crea un conjuro viviente cambia la naturaleza de su magia. Un conjuro viviente no está sujeto a *disipar magia* y no se ve afectado por un campo antimagia.

### SIRVIENTE INVISIBLE VIVO

Como un mayordomo o una criada demasiado entusiasta, un conjuro de *sirviente invisible* se ocupa en sus tareas con la esperanza de complacer a su creador. Puede empuñar armas sencillas, pero prefiere no hacerlo. *Ver invisibilidad*, *visión veraz* y efectos mágicos similares revelan que el sirviente tiene una forma parecida a la de un humanoide adulto delgado.

## GISH GITHYANKI

Sus mentes agudas y sus dones psiónicos permiten a los githyankis dominar la magia. Los gishs combinan sus habilidades arcanas con el manejo de la espada para convertirse en enemigos peligrosos en batalla. Sus capacidades especializadas los hacen adecuados para el asesinato, el asalto y el espionaje.

## HOMBRE MURCIÉLAGO

Un hombre murciélago es un humanoide afligido con una rara forma de licantropía que le permite transformarse en un murciélago gigante o en un híbrido murciélago-humanoide (consulta el *Monster Manual* para obtener más información sobre la licantropía). La mayoría de los hombres murciélago pertenecen a la raza goblin.

### SIRVIENTE INVISIBLE VIVO

Autómata Mediano, sin alineamiento

**Clase de Armadura:** 10

**Puntos de golpe:** 4 (1d8)

**Velocidad:** 30 pies

| FUE    | DES     | CON     | INT    | SAB     | CAR    |
|--------|---------|---------|--------|---------|--------|
| 2 (-4) | 10 (+0) | 11 (+0) | 1 (-5) | 10 (+0) | 1 (-5) |

**Habilidades:** Percepción +2, Sigilo +4

**Inmunidad a daño:** veneno

**Inmunidad a estados:** cansancio, envenenado, inconsciente, paralizado, petrificado

**Sentidos:** visión ciega 60 pies (ciego más allá de este radio), Percepción pasiva 12

**Idiomas:** entiende un idioma (normalmente el común), pero no puede hablar

**Desafío:** 0 (10 PX)

**Invisibilidad.** El sirviente invisible es invisible.

### ACCIONES

**Golpe.** Ataque con arma cuerpo a cuerpo: +2 a impactar, alcance 5 pies, un objetivo. **Impacto:** 1 de daño contundente.



**Moradores de las profundidades.** Los hombres murciélagos son rechazados incluso por la sociedad goblin debido a su necesidad de alimentarse de sangre para sobrevivir. Prefieren quedarse en lugares oscuros, como áticos y cuevas, y suelen adoptar hábitos de caza nocturnos.

**Bebedores de sangre.** Un hombre murciélago debe consumir al menos 1 pinta de sangre fresca cada noche. De lo contrario, se debilita y obtiene un nivel de cansancio que ninguna cantidad de descanso puede eliminar. Cada pinta de sangre que tome el hombre murciélago elimina un nivel de cansancio obtenido de esta manera.

GISH GITHYANKI

Humanoide Mediano (gith), legal malvado

Clase de Armadura: 17 (media armadura)  
Puntos de golpe: 123 (19d8 + 38)  
Velocidad: 30 pies

| FUE     | DES     | CON     | INT     | SAB     | CAR     |
|---------|---------|---------|---------|---------|---------|
| 17 (+3) | 15 (+2) | 14 (+2) | 16 (+3) | 15 (+2) | 16 (+3) |

Tiradas de salvación: Con +6, Int +7, Sab +6  
Habilidades: Percepción +6, Perspicacia +6, Sigilo +6  
Sentidos: Percepción pasiva 16  
Idiomas: gith  
Desafío: 10 (5.900 PX)

**Lanzamiento de Conjuros Innato (Psiónica).** La aptitud mágica innata del githyanki es Inteligencia (salvación de conjuros CD 15, +7 a impactar con ataques de conjuro). Puede lanzar de forma innata los siguientes conjuros, sin necesidad de componentes materiales:

A voluntad: *mano de mago* (la mano es invisible)  
3/día cada uno: *indetectable* (solo sobre sí mismo), *paso brumoso*, *salto*  
1/día cada uno: *desplazamiento entre planos*, *telequinesis*

**Lanzamiento de Conjuros.** El githyanki es un lanzador de conjuros de nivel 8. Su aptitud mágica es Inteligencia (salvación de conjuros CD 15, +7 a impactar con ataques de conjuro). El githyanki tiene preparados los conjuros de mago siguientes:

Trucos (a voluntad): *guardia de cuchillas*, *impacto certero*, *luz*, *mensaje*  
Nivel 1 (4 espacios): *detectar magia*, *dormir*, *ola atronadora*, *retirada expeditiva*  
Nivel 2 (3 espacios): *contorno borroso*, *invisibilidad*, *levitar*  
Nivel 3 (3 espacios): *acelerar*, *bola de fuego*, *contrahechizo*  
Nivel 4 (2 espacios): *puerta dimensional*

**Magia de Guerra.** Cuando el githyanki usa su acción para lanzar un conjuro, puede hacer un ataque con arma como acción adicional.

ACCIONES

**Ataque múltiple.** El githyanki realiza dos ataques con su espada larga.  
**Espada larga.** Ataque con arma cuerpo a cuerpo: +7 a impactar, alcance 5 pies, un objetivo. *Impacto:* 7 (1d8 + 3) de daño cortante u 8 (1d10 + 3) de daño cortante cuando se usa a dos manos, más 18 (4d8) de daño psíquico.

**Licantropía del hombre murciélago.** Un personaje jugador que se convierta en un hombre murciélago gana una Destreza de 17 si su puntuación no era ya superior. Las tiradas de ataque y daño del mordisco de un hombre murciélago dependerán de la Fuerza o la Destreza, la que sea mayor.

HOMBRE MURCIÉLAGO

Humanoide Pequeño (goblin, cambiaformas), neutral malvado

Clase de Armadura: 13  
Puntos de golpe: 27 (7d6)  
Velocidad: 30 pies (trepar 30 pies, volar 60 pies en forma de murciélago o híbrido)

| FUE    | DES     | CON     | INT     | SAB     | CAR    |
|--------|---------|---------|---------|---------|--------|
| 8 (-1) | 17 (+3) | 10 (+0) | 10 (+0) | 12 (+1) | 8 (-1) |

Habilidades: Percepción +3, Sigilo +5  
Inmunidad a daño: contundente, cortante y perforante de ataques no mágicos no hechos con armas de plata  
Sentidos: visión en la oscuridad 60 pies, Percepción pasiva 13  
Idiomas: goblin (no puede hablar en forma de murciélago)  
Desafío: 2 (450 PX)

**Cambiaformas.** El hombre murciélago puede usar su acción para polimorfarse en un híbrido murciélago-humanoide, en un murciélago gigante o de vuelta a su forma auténtica, que es la de un humanoide. Su perfil, a excepción del tamaño, es el mismo en todos sus aspectos. Cualquier elemento de equipo que porte o lleve puesto no se transformará. Si muere, volverá a su forma auténtica.

**Ecolocalización (solo en forma de murciélago o híbrida).** El hombre murciélago posee visión ciega a un alcance 60 pies, siempre y cuando no esté ensordecido.

**Oído Agudo.** El hombre murciélago cuenta con ventaja en las pruebas de Sabiduría (Percepción) que dependan del oído.

**Huida Veloz (solo en forma humanoide).** El hombre murciélago puede, en cada uno de sus turnos, utilizar una acción adicional para Destrabarse o Escondarse.

**Sensibilidad a la Luz Solar.** El hombre murciélago tiene desventaja en las tiradas de ataque y las pruebas de Sabiduría (Percepción) que dependan de la vista hechas bajo la luz del sol.

ACCIONES

**Ataque múltiple (solo en forma humanoide o híbrida).** En forma humanoide, el hombre murciélago realiza dos ataques con su cimitarra o dos ataques con su arco corto. En forma híbrida, puede hacer un ataque de mordisco y un ataque de cimitarra.

**Mordisco (solo en forma de murciélago o híbrida).** Ataque con arma cuerpo a cuerpo: +5 a impactar, alcance 5 pies, una criatura. *Impacto:* 6 (1d6 + 3) de daño perforante y, además, el hombre murciélago gana tantos puntos de golpe temporales como el daño infligido. Si el objetivo es un humanoide, este deberá superar una tirada de salvación de Constitución CD 10 o quedará afectado por la maldición de licantropía del hombre murciélago.

**Cimitarra (solo en forma humanoide o híbrida).** Ataque con arma cuerpo a cuerpo: +5 a impactar, alcance 5 pies, un objetivo. *Impacto:* 6 (1d6 + 3) de daño cortante.

**Arco corto (solo en forma humanoide o híbrida).** Ataque con arma a distancia: +5 a impactar, alcance 80/320 pies, un objetivo. *Impacto:* 6 (1d6 + 3) de daño perforante.



## MUIRAL

*Monstruosidad Grande, caótica malvada*

**Clase de Armadura:** 16 (armadura natural)

**Puntos de golpe:** 195 (23d10 + 69)

**Velocidad:** 50 pies

| FUE     | DES     | CON     | INT     | SAB     | CAR     |
|---------|---------|---------|---------|---------|---------|
| 19 (+4) | 11 (+0) | 16 (+3) | 18 (+4) | 13 (+1) | 18 (+4) |

**Tiradas de salvación:** Con +8, Int +9

**Habilidades:** Conocimiento Arcano +9, Atletismo +9,

Percepción +6, Sigilo +5

**Sentidos:** visión en la oscuridad 120 pies, Percepción pasiva 16

**Idiomas:** común, enano, elfo, goblin e infracomún

**Desafío:** 13 (10.000 PX)

**Lanzamiento de Conjuros.** Muiral es un lanzador de conjuros de nivel 13. Su aptitud mágica es Inteligencia (salvación de conjuros CD 17, +9 a impactar con ataques de conjuro). Tiene preparados los siguientes conjuros de mago:

Trucos (a voluntad): *agarre electrizante*, *luces danzantes*, *mano de mago*, *prestidigitación*, *rayo de escarcha*

Nivel 1 (4 espacios): *escudo*, *nube de oscurecimiento*, *proyectil mágico*, *retirada expeditiva*

Nivel 2 (3 espacios): *abrir*, *oscuridad*, *trepar cual arácnido*, *ver invisibilidad*

Nivel 3 (3 espacios): *animar a los muertos*, *contrahechizo*, *relámpago*

Nivel 4 (3 espacios): *invisibilidad mejorada*, *polimorf*

Nivel 5 (2 espacios): *animar objetos*, *muro de fuerza*

Nivel 6 (1 espacio): *crear muerto viviente*, *de la carne a la piedra*

Nivel 7 (1 espacio): *dedo de la muerte*

**Resistencia Legendaria (3/Día).** Muiral puede elegir superar una tirada de salvación que haya fallado.

### ACCIONES

**Ataque múltiple.** Muiral realiza tres ataques: dos con su espada larga y uno con su aguijón.

**Espada larga.** *Ataque con arma cuerpo a cuerpo:* +9 a impactar, alcance 5 pies, un objetivo. *Impacto:* 13 (2d8 + 4) de daño cortante, o 15 (2d10 + 4) de daño cortante si se usa a dos manos.

**Aguijón.** *Ataque con arma cuerpo a cuerpo:* +9 a impactar, alcance 10 pies, una criatura. *Impacto:* 9 (1d10 + 4) de daño perforante. El objetivo deberá hacer una tirada de salvación de Constitución CD 16. Sufirá 27 (6d8) de daño de veneno si la falla, o la mitad de ese daño si la supera.

### ACCIONES LEGENDARIAS

Muiral puede llevar a cabo 3 acciones legendarias, a elegir de entre las opciones presentadas a continuación. Solo es capaz de utilizar una de ellas cada vez, y siempre al final del turno de otra criatura. Muiral recupera las acciones legendarias gastadas al comienzo de su turno.

**Lanzar truco.** Muiral lanza un truco.

**Arremetida (cuesta 2 acciones).** Muiral realiza un ataque de espada larga que tiene un alcance 10 pies.

**Golpe de retirada (cuesta 3 acciones).** Muiral es capaz de moverse a toda su velocidad sin provocar ataques de oportunidad. Antes del movimiento, puede hacer un ataque de espada larga.



## MUIRAL

Muiral era un consumado guerrero humano que durante mucho tiempo sirvió como guardaespaldas de Halaster. Su descenso a la locura comenzó cuando le pidió al Mago Loco que le enseñara las artes arcanas. Finalmente, aprendió suficiente magia para transformarse en una monstruosidad medio escorpión, siendo conocido como Muiral el Deforme. Luego se retiró al nivel de Undermountain que más tarde se llamaría el Coto de Muiral, expulsando y matando a sus habitantes drows originales. Muiral ahora pasa sus días cazando aventureros y otros intrusos para divertirse. Los largos años solo, y la influencia de Halaster, lo han vuelto completamente loco.

## NEOTÉLIDO

Cuando los renacuajos de una colonia ilícita y a no son alimentados por sus cuidadores, recurren a devorar unos a otros por el hambre. Solo uno de ellos sobrevive de entre los miles presentes en el estanque de la colonia y emerge como un neotélido, un gusano cubierto de limo de inmenso tamaño.

Al tratarse de un ser salvaje, un neotélido no sabe de nada que no sea la existencia depredadora que ha vivido hasta ahora. Recorre pasajes subterráneos en busca de más cerebros para saciar su hambre constante, siendo cada vez más agresivo.



## NIÑO DE LAVA

Físicamente idénticos entre sí, los niños de lava tienen complexiones musculosas y caras infantiles que siempre sonríen. La mayoría nacen en las Fuentes de la Creación, también conocidas como el Plano del Magma, que está encajado entre los Planos Elementales de la Tierra y el Fuego. Dentro de las cavernas volcánicas, estas criaturas forman comunidades, sirviendo a seres primordiales movidos por el temor o adorando a los dioses de la tierra y el fuego.

### NEOTÉLIDO

*Aberración Gargantuesca, caótica malvada*

**Clase de Armadura:** 16 (armadura natural)

**Puntos de golpe:** 325 (21d20 + 105)

**Velocidad:** 30 pies

| FUE     | DES    | CON     | INT    | SAB     | CAR     |
|---------|--------|---------|--------|---------|---------|
| 27 (+8) | 7 (-2) | 21 (+5) | 3 (-4) | 16 (+3) | 12 (+1) |

**Tiradas de salvación:** Int +1, Sab +8, Car +6

**Sentidos:** visión ciega 120 pies, Percepción pasiva 13

**Idiomas:** —

**Desafío:** 13 (10.000 PX)

**Sentir Criatura.** El neotélido es consciente de la presencia de criaturas que se encuentren a 1 milla o menos y tengan una puntuación de Inteligencia de 4 o más. Conoce la distancia y la dirección de todas ellas, así como la puntuación de Inteligencia de cada criatura, pero no puede sentir nada más sobre ellas. Alguien protegido por un conjuro de *mente en blanco*, *indetectable* o un efecto mágico similar no puede ser percibido de esta manera.

**Lanzamiento de Conjuros Innato (Psiónica).** La aptitud mágica del neotélido es Sabiduría (salvación de conjuros CD 16). Puede lanzar de forma innata los siguientes conjuros, sin necesidad de componentes materiales:

A voluntad: *levitar*

1/día cada: *confusión*, *romper la mente*, *telequinesis*

**Resistencia Mágica.** El neotélido tiene ventaja en las tiradas de salvación contra conjuros y otros efectos mágicos.

### ACCIONES

**Tentáculos.** *Ataque con arma cuerpo a cuerpo:* +13 a impactar, alcance 15 pies, un objetivo. *Impacto:* 21 (3d8 + 8) de daño contundente, más 13 (3d8) de daño psíquico. Si el objetivo es una criatura Grande o más pequeña, deberá superar una tirada de salvación de Destreza CD 18 o será engullida por el neotélido. La criatura que sea tragada estará apresada y cegada, tendrá cobertura total contra ataques y otros efectos que se originen en el exterior del neotélido y sufrirá 35 (10d6) de daño de ácido al comienzo de cada uno de los turnos del neotélido.

Si el neotélido recibe 30 o más de daño durante un mismo turno de una criatura que se encuentre en su interior, deberá superar una tirada de salvación de Constitución CD 18 al final de dicho turno o se verá obligado a regurgitar a todas aquellas que haya devorado, que quedarán derribadas en un espacio situado a 10 pies o menos del neotélido. Si el neotélido muere, las criaturas engullidas dejarán de estar apresadas y podrán escapar del cadáver utilizando 20 pies de movimiento. Estarán derribadas al salir.

**Aliento ácido (Recarga 5-6).** El neotélido exhala ácido en un cono de 60 pies. Todas las criaturas que se encuentren en la zona deberán hacer una tirada de salvación de Destreza CD 18. Sufrirán 35 (10d6) de daño ácido si la fallan, o la mitad de ese daño si la superan.

Aunque no son violentos por naturaleza, los niños de lava defienden ferozmente el territorio que reclaman como propio. Muchos intrusos han sido engañados por la sonrisa de alguno de ellos, creyéndose bienvenidos cuando, de hecho, están a punto de ser despedazados. Los niños de lava suelen quedarse cerca de sus guaridas, pero cazan activamente cuando la comida escasea.

**Nacidos de la lava.** Los primeros niños de lava fueron creados por la fusión de espíritus de la tierra y el fuego. Al llegar a la edad adulta, ganan la capacidad de procrear por sí mismos. Un niño de lava adulto pone varios huevos durante su vida, que es de aproximadamente cincuenta años. Estos se incuban en charcos de magma fundido hasta que eclosionan. El recién nacido rosado y sonriente madura al mismo ritmo que un humano. Los padres protegen a su prole hasta que es lo suficientemente fuerte como para defenderse y forrajear por sí solo. Los niños de lava comen carne, huesos, papel, plantas y casi cualquier otra cosa que no sea de metal o piedra. La carne cocinada es su comida favorita.



### NIÑO DE LAVA

*Humanoide Mediano (niño de lava), neutral*

**Clase de Armadura:** 11

**Puntos de golpe:** 60 (8d8 + 24)

**Velocidad:** 25 pies, trepar 20 pies

| FUE     | DES     | CON     | INT     | SAB     | CAR     |
|---------|---------|---------|---------|---------|---------|
| 18 (+4) | 13 (+1) | 16 (+3) | 11 (+0) | 10 (+0) | 10 (+0) |

**Habilidades:** Atletismo +6, Supervivencia +2

**Inmunidad a daño:** fuego; contundente, cortante y perforante de armas de metal

**Sentidos:** visión en la oscuridad 60 pies, Percepción pasiva 10

**Idiomas:** común, ígneo

**Desafío:** 3 (700 PX)

**Inmunidad al Metal.** El niño de lava puede moverse a través de metal sin que este le represente un obstáculo y tiene ventaja en las tiradas de ataque contra cualquier criatura que lleve una armadura metálica o que use un escudo de metal.

### ACCIONES

**Ataque múltiple.** El niño de lava realiza dos ataques, uno con su mordisco y otro con sus garras.

**Mordisco.** *Ataque con arma cuerpo a cuerpo:* +6 a impactar, alcance 5 pies, un objetivo. *Impacto:* 11 (2d6 + 4) de daño perforante.

**Garras.** *Ataque con arma cuerpo a cuerpo:* +7 a impactar, alcance 5 pies, un objetivo. *Impacto:* 7 (1d6 + 4) de daño cortante.



## SCALADAR

Los scaladars son autómatas creados por Trobriand, uno de los aprendices de Halaster. Se mueven y atacan como escorpiones gigantes, agarran a sus presas con dos grandes garras-tenazas y emiten un pulso mortal de relámpago con sus colas terminadas en un aguijón metálico.

**Anillos de Trobriand.** Trobriand creó anillos mágicos para controlar a los scaladars. Cada uno de ellos es un círculo negro de metal con un saliente con forma de aguijón. Ninguno de estos autómatas puede dañar al portador de uno de estos objetos y, además, cualquier scaladar situado a 100 pies de un personaje que lleve uno de los anillos debe obedecer las órdenes que este exprese de forma oral. La magia de la sortija permite al autómata entender e interpretar sus instrucciones, aun cuando estas criaturas no tienen ningún idioma propio. Si se le dan órdenes contradictorias por parte de dos portadores diferentes, el scaladar se apaga de inmediato y queda incapacitado durante 1 hora.

### SCALADAR

*Autómata Enorme, sin alineamiento*

**Clase de Armadura:** 19 (armadura natural)

**Puntos de golpe:** 94 (7d12 + 49)

**Velocidad:** 30 pies, trepar 20 pies

| FUE     | DES     | CON     | INT    | SAB     | CAR    |
|---------|---------|---------|--------|---------|--------|
| 19 (+4) | 10 (+0) | 25 (+7) | 1 (-5) | 12 (+1) | 1 (-5) |

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

**Inmunidad a daño:** fuerza, relámpago, veneno

**Inmunidad a estados:** envenenado, hechizado, paralizado

**Sentidos:** visión en la oscuridad 60 pies, Percepción pasiva 11

**Idiomas:** —

**Desafío:** 8 (8.900 PX)

**Absorción de Relámpago.** Siempre que el scaladar fuera a sufrir daño de relámpago, no recibirá daño de este tipo y su aguijón infligirá 11 (2d10) de daño de relámpago adicionales hasta el final de su siguiente turno.

**Vínculo Scaladar.** El scaladar conoce la ubicación de cualquier otro scaladar que se encuentre a 100 pies de distancia y, además, puede detectar cuándo alguno de ellos sufre daño.

### ACCIONES

**Ataque múltiple.** El scaladar realiza tres ataques, dos con sus garras y otro con su aguijón.

**Garra.** *Ataque con arma cuerpo a cuerpo:* +7 a impactar, alcance 10 pies, un objetivo. *Impacto:* 10 (1d12 + 4) de daño contundente y el objetivo está agarrado (CD 15 para escapar). El scaladar tiene dos garras, así que solo podrá agarrar a un objetivo con cada una.

**Aguijón.** *Ataque con arma cuerpo a cuerpo:* +7 a impactar, alcance 10 pies, un objetivo. *Impacto:* 9 (1d10 + 4) de daño perforante más 11 (2d10) daño de relámpago.

Trobriand tiene en su poder un anillo maestro que le permite anular las órdenes de los otros anillos sin hacer que los scaladars se apaguen. Los anillos de Trobriand funcionan solo en Undermountain.

**Naturaleza automática.** Un scaladar no necesita respirar, comer, beber ni dormir.

## SOMBRA ASESINA

Una sombra asesina se parece a una sombra muerto viviente (como se describe en el *Monster Manual*) que empuña una espada corta también hecha de sombras. Solo existe para matar a los vivos.

**Naturaleza de muerto viviente.** Una sombra asesina no necesita respirar, comer, beber ni dormir.

### SOMBRA ASESINA

*Muerto viviente Mediano, caótico malvado*

**Clase de Armadura:** 14

**Puntos de golpe:** 78 (12d8 + 24)

**Velocidad:** 40 pies

| FUE    | DES     | CON     | INT     | SAB     | CAR     |
|--------|---------|---------|---------|---------|---------|
| 6 (-2) | 19 (+4) | 14 (+2) | 13 (+1) | 12 (+1) | 14 (+2) |

**Tiradas de salvación:** Des +8, Int +5

**Habilidades:** Percepción +9, Sigilo +12

**Vulnerabilidad a daño:** radiante

**Resistencia a daño:** ácido, frío, fuego, relámpago, trueno; contundente, cortante y perforante de ataques no mágicos

**Inmunidad a daño:** necrótico, veneno

**Inmunidad a estados:** agarrado, apresado, asustado, cansancio, derribado, envenenado, paralizado, petrificado

**Sentidos:** visión en la oscuridad 60 pies, Percepción pasiva 19

**Idiomas:** entiende los idiomas que conoció en vida, pero no puede hablarlos

**Desafío:** 9 (5.000 PX)

**Amorfa.** La sombra asesina puede moverse a través de espacios de tan solo 1 pulgada de ancho sin apretarse.

**Escondarse en las Sombras.** Mientras se encuentra bajo luz tenue o en oscuridad, la sombra asesina puede Escondarse usando una acción adicional.

**Debilidad a la Luz Solar.** La sombra asesina sufre desventaja en las tiradas de ataque, pruebas de característica y tiradas de salvación hechas bajo la luz del sol.

### ACCIONES

**Ataque múltiple.** La sombra asesina realiza dos ataques de hoja de sombra.

**Hoja de sombra.** *Ataque con arma cuerpo a cuerpo:* +8 a impactar, alcance 5 pies, un objetivo. *Impacto:* 7 (1d6 + 4) de daño perforante, más 10 (3d6) de daño necrótico. A menos que el objetivo sea inmune al daño necrótico, su puntuación de Fuerza se reducirá en 1d4 cada vez que sea impactado por este ataque. Si su Fuerza disminuye hasta 0, morirá. Esta reducción permanece hasta que la criatura finaliza un descanso corto o largo.

En el caso de que un humanoide no malvado muera a consecuencia de este ataque, una nueva sombra (consulta el *Monster Manual*) se alzarán de su cadáver después de 1d4 horas.



## ULITHARID

Aberración Grande, legal malvada

**Clase de Armadura:** 15 (coraza)

**Puntos de golpe:** 127 (17d10 + 34)

**Velocidad:** 30 pies

| FUE     | DES     | CON     | INT     | SAB     | CAR     |
|---------|---------|---------|---------|---------|---------|
| 15 (+2) | 12 (+1) | 15 (+2) | 21 (+5) | 19 (+4) | 21 (+5) |

**Tiradas de salvación:** Int +9, Sab +8, Car +9

**Habilidades:** Conocimiento Arcano +9, Percepción +8, Perspicacia +8, Sigilo +5

**Sentidos:** visión en la oscuridad 120 pies, Percepción pasiva 18

**Idiomas:** habla de las profundidades, infracomún, telepatía 2 millas

**Desafío:** 9 (5.000 PX)

**Sentir Criatura.** El ulitharid es consciente de la presencia de criaturas que se encuentren a 2 millas o menos y tengan una puntuación de Inteligencia de 4 o más. Conoce la distancia y la dirección de todas ellas, así como la puntuación de Inteligencia de cada criatura, pero no puede sentir nada más sobre ellas. Alguien protegido por un conjuro de *mente en blanco*, *indetectable* o un efecto mágico similar no puede ser percibido de esta manera.

**Resistencia Mágica.** El ulitharid tiene ventaja en las tiradas de salvación contra conjuros y otros efectos mágicos.

**Centro Psiónico.** Si un cerebro anciano establece un vínculo psíquico con el ulitharid, el primero puede formar un enlace psíquico con cualquier otra criatura que el ulitharid pueda detectar usando Sentir Criatura. Cualquier vínculo de este tipo termina si la criatura queda fuera del alcance de ambas telepatías: la del ulitharid y la del cerebro anciano. El ulitharid puede mantener su vínculo psíquico con el cerebro anciano independientemente de la distancia entre ellos, siempre y cuando ambos estén en el mismo plano de existencia. Si el ulitharid se encuentra a más de 5 millas de distancia del cerebro del anciano, puede terminar con dicho enlace en cualquier momento (no se requiere acción).

**Lanzamiento de Conjuros Innato (Psiónica).** La aptitud mágica innata del ulitharid es Inteligencia (salvación de conjuros CD 17). Puede lanzar de forma innata los siguientes conjuros, sin necesidad de componentes materiales:

A voluntad: *detectar pensamientos*, *levitar*

1/día cada uno: *confusión*, *desplazamiento entre planos* (solo sobre sí mismo), *dominar monstruo*, *escudriñar*, *mal de ojo*, *proyectar imagen*, *romper la mente*, *sugestión en masa*, *telequinesis*

### ACCIONES

**Tentáculos.** *Ataque con arma cuerpo a cuerpo:* +9 a impactar, alcance 10 pies, una criatura. *Impacto:* 27 (4d10 + 5) de daño psíquico. Si el objetivo es Grande o más pequeño, estará agarrado (CD 14 para escapar) y deberá superar una tirada de salvación de Inteligencia CD 17 o estará aturdido hasta que este agarre finalice.

**Extraer cerebro.** *Ataque con arma cuerpo a cuerpo:* +9 a impactar, alcance 5 pies, un humanoide incapacitado que esté agarrado por el ulitharid. *Impacto:* 55 (10d10) de daño perforante. Si este daño reduce los puntos de golpe del objetivo a 0, el ulitharid le matará extrayendo y devorando su cerebro.

**Descarga mental (Recarga 5–6).** El ulitharid emite mágicamente una descarga de energía psíquica en un cono de 60 pies. Todas las criaturas que se encuentren en el área deberán superar una tirada de salvación de Inteligencia CD 17 o recibirán 31 (4d12 + 5) de daño psíquico y estarán aturdidas durante 1 minuto. Una criatura aturdida puede repetir la tirada de salvación al final de cada uno de sus turnos, librándose del efecto si tiene éxito.



## ULITHARID

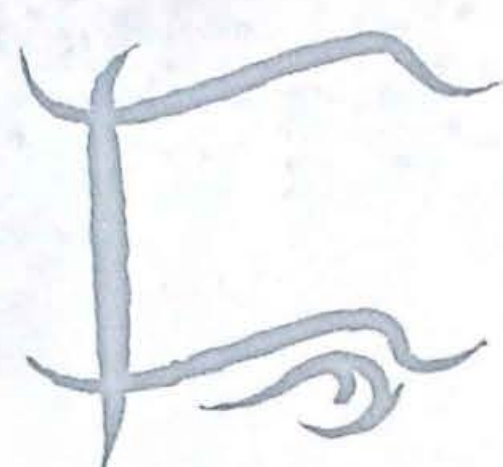
En muy raras ocasiones, un renacuajo ilícido transforma a un individuo en un ulitharid en lugar de un azotamentes normal. Los ulitharids son más grandes que los azotamentes y tienen seis tentáculos en lugar de cuatro. Los ilícidos reconocen de forma innata que la supervivencia de un ulitharid es más importante que la propia. En la mayoría de las colonias, un ulitharid se convierte en el servidor más favorecido del cerebro anciano, investido con poder y autoridad. Sin embargo, en otras, el cerebro anciano percibe al ulitharid como un potencial rival, manipulando o aplastando las ambiciones del ulitharid en consecuencia.

Cuando a un ulitharid le resulta insoportable compartir el liderazgo con un cerebro anciano, se separa del grupo, se lleva a unos cuantos azotamentes y forma una nueva colonia. Después de la muerte del cuerpo del ulitharid, los azotamentes colocan su cerebro en una piscina de salmuera, donde se convierte en un cerebro anciano en unos días.

**Bastón extractor.** Cada ulitharid lleva un bastón psiónicamente mejorado hecho de metal negro. Cuando el ulitharid está listo para renunciar a su cuerpo, une el bastón a la parte posterior de su cabeza y lo utiliza para abrir su propio cráneo y retirarlo, lo que permite extraer el cerebro y colocarlo en un estanque salobre, donde puede crecer hasta ser un cerebro anciano. El bastón no sirve para ningún otro propósito.



# APÉNDICE B: BARAJA DE RUNAS ANTIGUAS

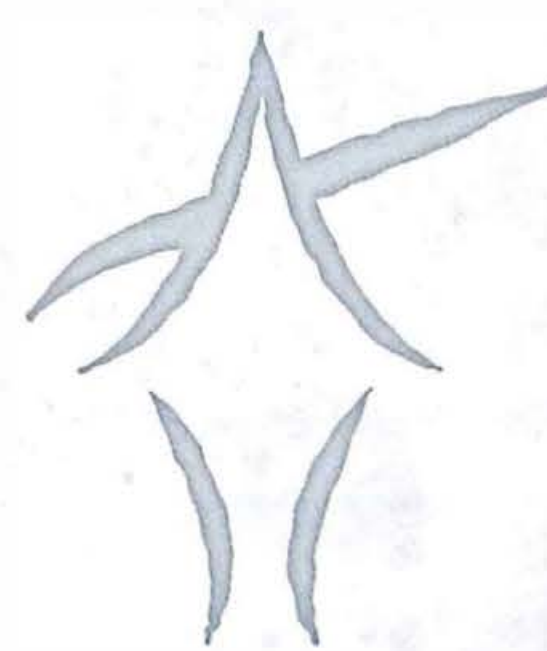


## ANARATH

*Runa antigua de la protección y el sacrificio*

**Efecto de perjuicio:** el objetivo deberá tener éxito en una tirada de salvación de Constitución o no podrá recuperar puntos de golpe hasta que se lance un conjuro de *levantar maldición* o *restablecimiento mayor* sobre él.

**Efecto de ayuda:** el objetivo tiene inmunidad a los estados asustado, aturdido, cegado, ensordecido, envenenado, hechizado, paralizado y petrificado. Además, se estabiliza inmediatamente cuando sus puntos de golpe descienden a 0. Este efecto de ayuda dura 24 horas.



## ANGRAS

*Runa antigua de la guerra*

**Efecto de perjuicio:** El objetivo deberá tener éxito en una tirada de salvación de Constitución o ganará vulnerabilidad a todos los tipos de daño y una penalización de -2 en las tiradas de salvación contra muerte durante 24 horas.

**Efecto de ayuda:** Cuando el objetivo impacta con un ataque, puede convertir ese impacto en un crítico, tras lo cual este efecto de ayuda termina.



## HALASTER

*Runa antigua del Mago Loco*

**Efecto de perjuicio:** El objetivo deberá hacer una tirada de salvación de Constitución. Sufrirá 20d6 de daño de fuerza si la falla, o la mitad de ese daño si la supera.

**Efecto de ayuda:** El objetivo recupera sus espacios de conjuro de nivel 6 e inferior gastados. Si no hubiera espacios de conjuros para recuperar, entonces un escudo mágico rodea al objetivo durante 1 hora. Esta protección otorga al objetivo resistencia a todos los tipos de daño. No puede ser disipada, aunque el contacto con un campo antimagia la destruye.



## KOROMBOS

*Runa antigua del caos*

**Efecto de perjuicio:** El objetivo deberá tener éxito en una tirada de salvación de Sabiduría o sufrirá el efecto de un conjuro de *confusión* con una duración de 1 minuto.

**Efecto de ayuda:** Cuando el objetivo tira daño, puede volver a lanzar cualquiera de los dados de daño una vez. Deberá utilizar los nuevos resultados, tras lo cual este efecto de ayuda termina.

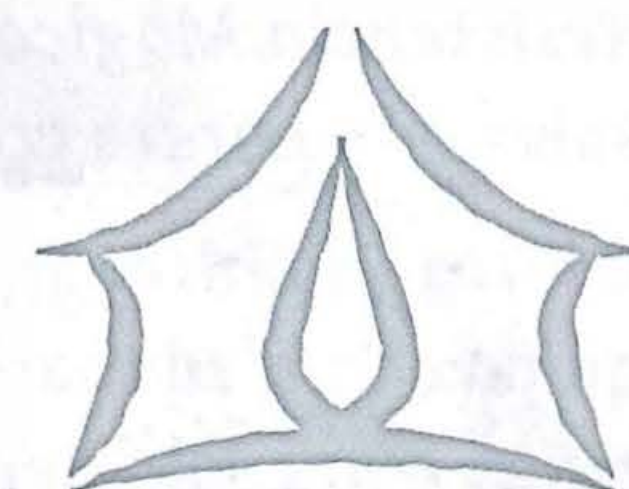


## LAEBOS

*Runa antigua del fuego*

**Efecto de perjuicio:** El objetivo deberá hacer una tirada de salvación de Destreza. Sufrirá 10d10 de daño de fuego si la falla, o la mitad de ese daño si la supera.

**Efecto de ayuda:** El objetivo gana una reserva de diez d6. Se pueden gastar hasta dos de estos dados a la vez y añadirlos a cualquier tirada de daño que este realice cuando impacta con un ataque con arma. El daño aportado por estos dados es daño de fuego.

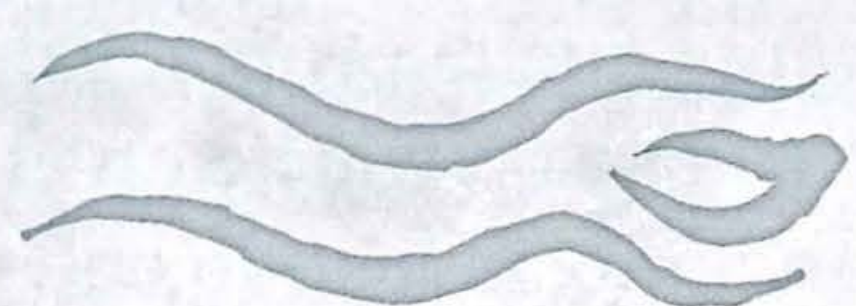


## LAMMATH

*Runa antigua de la seguridad*

**Efecto de perjuicio:** Durante las siguientes 24 horas, el objetivo no puede obtener ventaja en tiradas de ataque, pruebas de característica o tiradas de salvación.

**Efecto de ayuda:** Una vez durante las próximas 24 horas, el objetivo puede usar su reacción para reducir el daño que recibe de una fuente en 10d6.

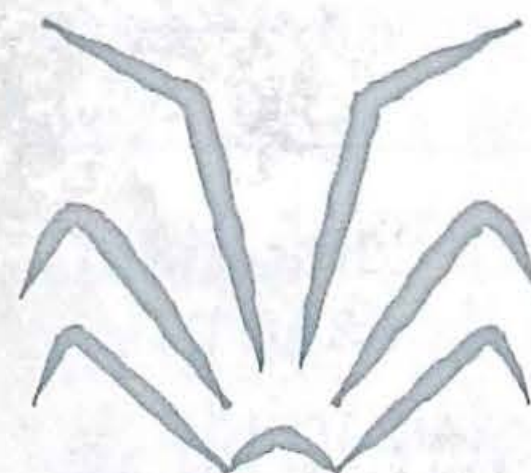


## NCHASME

*Runa antigua de la decisión*

**Efecto de perjuicio:** El objetivo deberá tener éxito en una tirada de salvación de Sabiduría o quedará incapacitado durante 1 hora. Mientras está incapacitado de esta manera, adquiere el siguiente defecto de personalidad, que reemplaza a cualquier otro con el que entre en conflicto: "Estoy, en esencia, en desacuerdo con todo lo que diga cualquiera".

**Efecto de ayuda:** El objetivo puede lanzar el conjuro de *augurio* como una acción tres veces, sin necesidad de componentes y sin posibilidad de una lectura aleatoria.



## SAVAROS

*Runa antigua de los trasgos*

**Efecto de perjuicio:** Todas las monedas y gemas no mágicas que posea el objetivo desaparecen.

**Efecto de ayuda:** La runa invoca mágicamente a un goblin (usa el perfil de goblin, en el *Monster Manual*), que aparece en un espacio desocupado situado a 20 pies o menos del objetivo. Esta criatura es grosera con todos, salvo con el objetivo, y obedece sus órdenes. El goblin desaparece en una nube de humo si sus puntos de golpe descienden a 0.



## ULLATHAR

*Runa antigua del paso*

**Efecto de perjuicio:** El objetivo deberá tener éxito en una tirada de salvación de Sabiduría o quedará apresado durante 24 horas.

**Efecto de ayuda:** Durante las próximas 24 horas, el objetivo obtiene los siguientes beneficios:

- Los efectos del conjuro de *libertad de movimiento*.
- La habilidad de lanzar el conjuro de *abrir* a voluntad, sin necesidad de componentes.



# APÉNDICE C: BARAJA DE SECRETOS

## GREMIO DE LOS NUMEROSOS OJOS

Un gremio de ladrones que fue expulsado de Waterdeep hace mucho tiempo todavía merodea por Undermountain, esperando y planeando recuperar el poder en la ciudad de arriba. Estos villanos hacen que las alcantarillas sean inseguras para que una persona honesta se aventure a entrar. Recientemente se han apoderado de Skullport, una población subterránea conectada a Undermountain.

## LOCURA INMORTAL

El Mago Loco de Undermountain se ha destruido a sí mismo o ha sido exterminado muchas veces, pero su desaparición siempre dura poco. La gente dice que la mazmorra no puede existir sin él, así que recrea mágicamente al archimago siempre que este encuentra su final dentro de sus salas en ruinas. Cada vez que Halaster regresa, queda menos de su cordura.

## SKULLPORT

Skullport domina el río Sargauth, un paso de agua que atraviesa el tercer nivel de Undermountain. Los piratas usaron tiempo ha el asentamiento subterráneo como un puerto comercial, pero ahora es un lugar infestado de monstruos en el que los espías y asesinos perfeccionan su oficio. ¡Cuidado con la fortaleza que domina el río! Su guarnición está bajo las órdenes de un caballero malvado que monta sobre un guiverno.

## ENREDADO EN LA TELARAÑA

Los templos secretos existen en gran número en Undermountain, particularmente aquellos de dioses malvados que no son bienvenidos en la ciudad de la superficie. Los siervos viles de estas deidades están atrapados en una guerra sin fin por la supremacía en la oscura mazmorra. Lolth, la Reina Demoníaca de las Arañas, es la mente diabólica detrás de muchos de estos sangrientos conflictos.

## EL FEUDO DE ARCTURIA

Uno de los aprendices de Halaster fue una transmutadora humana llamada Arcturia, quien creó todo tipo de nuevos monstruos y, a menudo, se convirtió en el sujeto de sus propias transformaciones mágicas horribles. Reclamó un nivel entero de Undermountain como su guarida y polimorfó a los prisioneros en monstruos encargados de protegerlo. Es probable que Arcturia todavía resida en Undermountain, de una forma u otra.

## LO QUE LOS DROWS TEMEN

Parte de Undermountain fue esculpida por los drows. Muiral, del cual se dice que fue un antiguo guardaespaldas y aprendiz de Halaster, reclama este dominio y caza a los intrusos como deporte. Estas salas están llenas de huesos de los sacrificados. Incluso los elfos oscuros hablan de Muiral en voz baja. Cualquiera capaz de aterrorizar a los drows debe ser evitado a toda costa.

## ARTESANÍA ENANA

Gran parte de Undermountain fue construida hace mucho tiempo por los enanos escudo del clan Melairkyn. Estos eran maestros de la piedra y escondían muchas de sus habitaciones detrás de puertas secretas. También cavaron profundamente en busca de metales preciosos. Sin embargo, estas minas fueron luego saqueadas por invasores duergars, dejando un laberinto de túneles y cavernas sin valor alguno en las que habitan los monstruos.

## ESCUELA MÁGICA

Se rumorea que una academia de magos ha abierto sus puertas en uno de los niveles de Undermountain. No se sabe quién dirige este centro, tal vez uno de los aprendices de Halaster o el propio Mago Loco, pero muchos practicantes de las artes arcanas se han visto atraídos por ella. ¿Qué mago no querría vislumbrar la poderosa magia que acumula polvo en las profundidades de Undermountain?

## CASA DE LOCOS

Los Shadowdusk eran una familia aristocrática agundina cuya búsqueda de la supremacía política terminó hace siglos, después de que los magos Shadowdusk abrieran portales al Reino Lejano. Retorcidos por la locura y expulsados de su hogar, buscaron la ayuda de Halaster y se hundieron en las profundidades de Undermountain para no volver a ser vistos. No obstante, sin duda quedan vestigios de la casa noble.



### BOSQUE SUBTERRÁNEO

El Río de las Profundidades conecta los niveles cuarto y quinto de Undermountain, rodeando los bordes de vastas cavernas llenas de árboles, arbustos, aves, otros animales y la luz del sol. Un bosque entero, tan real como cualquiera encontrado en la superficie, espera ser explorado, pero una archidruida lo protege. Y los aventureros que han viajado corriente abajo también han vislumbrado un enorme dragón verde, encaramado en una torre cerca de un puente que cruza el río.

### CARROÑERO

El Mar de las Espadas ha tenido su ración de barcos piratas, pero ninguno más extraño que el *Carroñero*. Esta embarcación podría viajar por debajo de las olas y por el aire, pero nadie la ha visto en años. Tal vez se hundió o se perdió en la vorágine estrellada del cielo nocturno, aunque los conjuros de adivinación sugieren que encontró su camino hacia Undermountain. Otros lo han buscado debajo de Waterdeep, pero nadie lo ha encontrado y ha vivido para contarlo.

### EL EJÉRCITO DE TROBRIAND

Trobriand fue uno de los aprendices más prometedores y dementes de Halaster. Fascinado por las máquinas, forjó un nivel de la mazmorra del Mago Loco para sí mismo y se puso a trabajar en la construcción de un ejército de autómatas en aquel lugar. Se dice que Trobriand controla sus creaciones con un anillo de metal y que creó anillos similares de menor poder para sus aprendices, para protegerlos en caso de que sus autómatas se volvieran locos.

### TIRANO SEPULCRAL

El Mago Loco ha transformado un nivel completo de Undermountain en una zona de entrenamiento para los aventureros que buscan alcanzar las capas más profundas de la mazmorra y los tesoros escondidos en su interior. Al final de esta pista de obstáculos subterránea espera el mayor desafío de todos: Cráneo Abisal, el tirano sepulcral, un contemplador muerto viviente que odia a los magos por encima de todo.

### EL DESTINO DE NESTER

Halaster trajo siete aprendices con él a Undermountain. Uno de ellos, Nester, se convirtió en un liche utilizando conjuros y métodos de su propia creación. Sin embargo, el proceso fue defectuoso y, con el tiempo, la filacteria y el cuerpo del mago se desintegraron hasta que solo quedaron el cráneo flotante y los brazos esqueléticos. Enloquecido por su fracaso para alcanzar la verdadera conversión a liche, Nester continúa acosando a Undermountain en esta forma debilitada.

### AMENAZA ELFA OSCURA

Los conflictos recientes en Menzoberranzan han dejado a las casas drow debilitadas y temiendo por su futuro. Los drows están llegando a Undermountain en gran número para forjar santuarios para una familia u otra. Es imposible que Halaster esté contento de verlos regresar en masa, pero ¿quién sabe? Tal vez el Mago Loco orquestara los conflictos para así arrastrar de vuelta a los elfos oscuros, por designios que van más allá de la comprensión de los cuerdos.

### HOJA ESMERALDA

Waterdeep se erigió sobre los huesos de un reino enano construido sobre el polvo de un reino élfico mucho más antiguo. Se dice que una reliquia de los elfos todavía espera ser encontrada en Undermountain: una espada mágica tan afilada que su filo puede cortar piedra. Muchos aventureros han desaparecido durante su búsqueda del arma, que, según se dice, los elfos bendijeron con el corazón de un guerrero y el alma de un poeta.

### LOS GITH YA ESTÁN AQUÍ

Los githyankis ha invadido Undermountain. Tal vez intenten destruir una colonia de azotamientos oculta en las profundidades de la mazmorra o, incluso, es posible que estén planeando atacar y saquear Waterdeep. Hay otra posibilidad: los githyankis podrían estar construyendo una crèche, un bastión alejado del Plano Astral y su atemporalidad, donde criar a sus jóvenes y entrenarlos en el arte de la guerra.

### ESPIRA Y CARACOL

En las profundidades de Undermountain hay una gran caverna con una estalagmita gigante, que se ha vaciado para servir como torre de un mago, tal vez incluso sea un refugio para el propio Mago Loco. El lugar está custodiado por autómatas de piedra. Nadie sabe lo que habita en su interior. No lejos de esta torre se esconde una criatura muy peculiar: un caracol gigante con una concha de oro puro.



DUNGEONS & DRAGONS

WATERDEEP ♦ LA MAZMORRA DEL MAGO LOCO





# LA MAZMORRA MÁS FABULOSA DE TODAS

En la ciudad de Waterdeep se encuentra enclavado el Portal Bostezante, una taberna así llamada por el amplio pozo situado en su sala común. Al fondo de este ruinoso conducto comienza una mazmorra laberíntica que todos, salvo los más aguerridos aventureros, procuran evitar. Conocida como Undermountain, representa los dominios de Halaster Blackcloak. Tiempo ha que el Mago Loco mora en estas tenebrosas profundidades, poblando su guarida con monstruos, trampas y misterios. ¿Con qué fin? Esta pregunta es una fuente constante de preocupación y especulaciones.

Esta aventura retoma la historia donde quedó al término de *Waterdeep: El Golpe de los Dragones* y llevará a los aventureros desde (como poco) el nivel 5 hasta el nivel 20, si es que deciden explorar el hogar de Halaster en su totalidad. El presente libro detalla los 23 niveles de Undermountain, junto con el refugio subterráneo de Skullport. Hay tesoros y secretos por doquier, pero ¡cuidado dónde pisas!

Una aventura de **DUNGEONS & DRAGONS**  
para personajes de niveles 5-20.

Utilízala con la quinta edición del  
*Player's Handbook*, *Monster Manual*  
y *Dungeon Master's Guide*.



[DUNGEONSANDDRAGONS.COM](http://DUNGEONSANDDRAGONS.COM)



8 435407 624917

WATERDEEP: LA MAZMORRA DEL [...]

SKU : EEWCDD09

EAN : 8435407624917

D.L. : SE 1212-2019

73620-S