

IMPERIOS PERDIDOS

EL NOVIO IMPUNTUAL





LA VIEJA
MINA

PEÑAS DE LOS
TRASCOS

LA CIUDAD
PERDIDA

LAGO
CYLLIDAN

LA TUMBA
DE LOS LANTAUUS

EL FOSO

BOSQUE DE
VALLEVERDE

EL MOLINO
ABANDONADO

CYLLIAN

RUINAS DE LOS
DRUIDAS

SENDA DEL BOSQUE

VADO DEL
KASH

RÍO KASH

CAMINO DEL NORTE



10 KM

CRÉDITOS

Coordinación editorial: Ismael de Felipe y Juan Emilio Herranz

Autor: José Manuel Palacios

Edición y Corrección: Eva Vidal

Maquetación y diseño interior: Vanessa García

Ilustración Portada: Enrique Barajas

Ilustraciones interiores: Enrique Barajas

Mapas y cartografía: José Manuel Palacios

Editorial: Holocubierta Ediciones, S.L.



ISBN: 978-84-15763-50-5

Depósito Legal: GU-156-2018

El Novio Impuntual está ambientado en el escenario de campaña de Imperios Perdidos.
Puedes descargar gratuitamente la Guía del Jugador en nuestra página web de
www.holocubierta.com

Y recuerda que puedes colaborar con el escenario de campaña. Tienes todos los detalles en la
última página dicho documento.



Holocubierta Ediciones, S.L
Copyright 2018

Todos los derechos reservados.
www.holocubierta.com



EL NOVIO IMPUNTUAL

El Novio Impuntual es una aventura para un grupo de 4-5 PJ de nivel 1. Se trata de una aventura sencilla y bastante lineal que puede jugarse en una única sesión y que conducirá a los PJ hasta el nivel 2. La acción se desarrolla en el Bosque de Valleverde y las inmediaciones de la aldea de Cyllian del escenario de campaña “Imperios Perdidos”. La aventura incluye información detallada de Cyllian y sus alrededores, aunque puedes adaptarla con mucha facilidad a cualquier entorno de campaña de fantasía.

SINOPSIS

Lynus, un buen amigo de los PJ, va a casarse. La boda se celebra al principio de la primavera y los PJ han sido invitados a los esponsales. Es un acontecimiento importante y el pueblo se ha engalanado para la ocasión. Todo está dispuesto, solo falta que Keenan, el prometido de Lynus, llegue en carruaje con su hermano Parven desde la granja en la que residen en Cerrog-noll, una ciudad vecina al noroeste. Pero el tiempo pasa y parece que Keenan empieza a retrasarse. Lynus pedirá a sus buenos amigos, los PJ, que salgan en busca del novio impuntual.

LOCALIZACIÓN

Esta aventura se desarrolla íntegramente en Valleverde. Valleverde es una amplia zona, boscosa en su mayor parte, que comprende la cuenca del río Kash desde su nacimiento, en las montañas Levander, hasta su desembocadura en el delta que va a dar al Mar de Nehur. Las montañas de La Corona y al sur las montañas Crestacuervo cierran el valle al este.

Antaño, Valleverde formaba parte del Gran Reino de Ethelin. Tras el Colapso, el valle se ha convertido en tierra de nadie colonizada por intrépidos pioneros, forajidos y monstruos. A continuación, hacemos un repaso de algunas de las zonas más importantes de Valleverde.

ALTHORON

La antigua capital de Ethelin, Althoron, es una ciudad costera en el delta del Kash. Tras el Colapso sufrió muchos daños en las luchas por el control de la capital y los restos del reino. Actualmente ha recuperado parte de su esplendor

como ciudad independiente e incluso se habla abiertamente de anexionar ciudades vecinas como Delforel para volver a crear el Gran Reino.

BALUARTE DE ANNERION

Una gran fortaleza, a la sombra de las Crestacuervo, que antaño servía para contener a los goblins de los Cerros de los Trasgos. Con el Colapso, el baluarte quedó abandonado y ahora solo viles criaturas moran tras sus muros.

BOSQUE DE VALLEVERDE

Un antiguo y frondoso bosque de robles y abetos de ramas retorcidas que cubre casi toda la cuenca del río Kash. La zona este, más cercana a las montañas de La Corona, contiene en su interior ruinas antiguas, aldeas abandonadas cubiertas por la vegetación y restos de otras épocas. A medida que uno avanza hacia el noreste del bosque, este se hace cada vez más denso y peligroso.

CERROGNOLL

Una próspera ciudad en las inmediaciones del Kash con importantes industrias madereras. Después del Colapso mucha gente abandonó la región y ahora se está repoblando.

CRESTACUERVO

Las montañas Crestacuervo ocupan una pequeña zona al sur de Valleverde, cerca de Althoron. Su cercanía con las Peñas de los Trasgos, al norte, ha hecho que muchas de estas criaturas se asienten en pequeños campamentos en las montañas.

CYLLIAN

A principios del Colapso una extraña maldición afectó a las gentes de Cyllian, que finalmente abandonaron el pueblo. Actualmente se está repoblando y es una aldea próspera de pioneros. Más adelante tendrás información detallada sobre Cyllian.

DELFOREL

La ciudad de Delforel, cerca de la antigua capital, se ha convertido en un concurrido enclave comercial. Su prosperidad ha atraído la mirada de los gobernantes de Althoron e incluso circulan rumores de que planean anexionarla.

ENTREBOR

Una colonia comercial que durante años se benefició del tránsito de mercancías a través de la Carretera de la Frontera. Actualmente es un puesto fronterizo plagado de aventureros, forajidos, contrabandistas y todos aquellos que parecen escapar de algo.

LA CORONA

Las montañas de La Corona son una cadena montañosa que separa al este la zona central de Valleverde. Las cumbres casi siempre se encuentran cubiertas de nieve, y en invierno los pasos quedan cerrados. Antes del Colapso, había numerosos enclaves mineros, ahora abandonados. Algunos clanes de bárbaros moran en pequeñas aldeas en sus laderas. La zona sur de esta cordillera se conoce como las Peñas de los Trasgos.

LAGO CYDELLAN

Un hermoso lago de aguas claras del que parte un riachuelo del mismo nombre, que se une al Kash al norte de Los Pastos. En la orilla oeste florece la aldea de Cyllian, mientras que los trasgos campan a sus anchas por la orilla este, convirtiéndola en un lugar peligroso. Antaño se utilizaban el lago y el río para bajar troncos hasta el Kash y transportarlos desde allí a Althoron. Aunque es navegable en ese tramo, apenas nadie hace ya esa travesía.

LEVANDER

Las montañas Levander separan Valleverde de los Páramos al norte. La mayor parte de ellas pertenecían en el pasado a los enanos. Hermosas ciudades se extendían bajo las montañas, comunicadas por galerías y pasadizos. Muchas de ellas se han perdido, olvidado o han desaparecido. En la actualidad, los enanos están regresando, recuperando alguna de estas ciudades y reabriendo las minas. Hay multitud de pequeños enclaves mineros y algunas aldeas pequeñas de clanes bárbaros que moran en las zonas habitables de las Levander. La cara norte está habitada por orcos salvajes que a veces cruzan los pasos para sembrar el caos.

LOS PASTOS

Los Pastos es una amplia zona en el sur del valle de Valleverde, entre el bosque y el mar. Es una zona de altos pastos verdes salpicados por pedanías, granjas y aldeas abandonadas reclamadas por la naturaleza.

PEÑAS DE LOS TRASGOS

Las entrañas de la zona sur de las montañas de La Corona están surcadas por decenas de cuevas y túneles. A las de los antiguos mineros se unen las galerías excavadas por los trasgos. Aunque se enviaron numerosas fuerzas expedicionarias a acabar con ellos antes del Colapso, los trasgos siempre se replegaban al interior de la tierra. Tras el Colapso los trasgos han comenzado a salir del subsuelo y empiezan a levantar campamentos en la superficie, en la orilla este del lago Cydellian.

PUNTADRACO

En la misma base de las montañas Levander, Puntadraco fue durante años un bastión preparado para rechazar las invasiones de los orcos bárbaros de los Páramos. Con la

decadencia del Reino de Ethelin se convirtió en una colonia penal, donde muchos condenados permutaban una pena de muerte o de prisión con el servicio militar. Actualmente es una ciudad independiente en la que solo residen (y resisten) los más duros o aquellos que huyen de algo.

VADO DEL TROLL

Antigua colonia enana de Ytgarth, que pasó a manos del reino de Ethelin tras la 3ª Guerra del Norte. Con la caída de Ethelin muchos enanos han regresado para reconstruir la antigua ciudad y reabrir las minas.

EL COLAPSO

Aunque pueda parecer que se trató de un evento sobrenatural y catastrófico, en realidad se trató del derrumbe de los viejos reinos e imperios que gobernaban Tereaz. Muchos de ellos se habían convertido en estados fallidos presas de sus propias intrigas. El Colapso es un evento que se desarrolló a lo largo de casi tres décadas en el cual la mayor parte de los grandes reinos se desmoronaron. Muchos de estos reinos destruyeron su economía, despilfarrando sus recursos en obras faraónicas, guerras intestinas, problemas sucesorios o la corrupción generalizada. Otros se vinieron abajo por culpa de conflictos coloniales, problemas de infraestructuras, eventos mágicos catastróficos o por pura desidia. El Colapso dejó un mar de pequeñas ciudades estado, regiones independientes y tierras libres donde impera la ley del más fuerte.

CYLLIAN EN DETALLE

Cyllian se encuentra en la zona sur del Bosque de Valleverde, en la orilla oeste del Lago Cylledan. Se puede llegar hasta la aldea desde el sur por el Camino del Norte, que va desde la antigua capital, Althoron, hasta Puntadraco, serpenteando junto al río Kash. También se puede llegar desde el norte a través de La Senda del Bosque. Esta senda surge del Camino del Norte, cruza el Vado del Kash y atraviesa la zona más densa del Bosque de Valleverde. Es una región de bosque de montaña, con veranos suaves e inviernos fríos con muchas nevadas.

Cyllian es una aldea formada por pioneros que repoblaron las ruinas de un pueblo abandonado del mismo nombre, afectado por una extraña maldición que diezmo a su población hace varias décadas. Los supervivientes de aquella primera Cyllian se marcharon lejos para nunca volver, y poco o nada se recuerda de aquella maldición. Los actuales cyllianos son intrépidos pioneros que, con el Colapso, buscaron un lugar donde comenzar una nueva vida, reconstruyeron el pueblo y salieron adelante con mucho sacrificio. Durante los últimos 20 años han prosperado y son una comunidad que convive en armonía.

La mayor parte de los Cyllianos se dedica a la agricultura, ganadería o pesca. También hay algunos tramperos, peleteros y pequeñas explotaciones madereras. La actividad minera en las montañas de La Corona cesó hace años.

- › **Población:** 900 aproximadamente, la mitad de ellos en pequeñas granjas, cabañas de tramperos o serrerías dispersas.
- › **Gobierno:** Cyllian es una aldea de pioneros curtidos con muy pocas normas. Cuando hay problemas se reúne la Asamblea donde cada familia del pueblo puede expresarse y tiene derecho al voto.
- › **Defensa:** Milicia ciudadana. Llegado el momento de la defensa casi un cuarto de su población puede alzarse en armas. Cyllian posee un alguacil con dos ayudantes que se dedican a mantener la ley y el orden, patrullando los alrededores y deteniendo criminales. Las disputas entre ciudadanos las dirime un juez de paz.
- › **Comercio:** Los suministros básicos (hasta 150 po) son fáciles de conseguir y suelen estar disponibles en el puesto comercial de Cyllian. Otros suministros pueden encargarse (dejando una señal por adelantado).
- › **Organización:** Aparte del ayuntamiento y de la torre del alguacil, existe un templo dedicado a Aldaire cuidado por una lugareña que mantiene las instalaciones y un clérigo itinerante que visita otros pueblos de Valleverde.

LUGARES DESTACADOS DE CYLLIAN

AYUNTAMIENTO

El ayuntamiento de Cyllian es un viejo edificio de piedra que reconstruye el archivo original de la primera aldea, antes de su desaparición. La mayor parte de los documentos de aquella época se perdieron o fueron saqueados. El ayuntamiento guarda copias de contratos, sentencias y actas de la asamblea. Normalmente hay un funcionario, un halfling llamado Mereth, que atiende las visitas que quieren consultar algún legajo. Para redactar un contrato importante (como la venta de una casa) suele llamarse al juez de paz (una enana llamada Tórvaden) para que de fe de la validez del mismo. Los juicios se celebran en el ayuntamiento y las asambleas en la plaza frente al mismo. En el tablón del ayuntamiento suelen encontrarse las resoluciones y anuncios de la Asamblea y, a veces, ofertas de trabajo.

LA ESCUELA

Se trata de un viejo almacén de madera acondicionado para servir de escuela, donde el elfo Glenn enseña lo que puede a los niños. Glenn es un erudito en muchos temas y le encanta responder preguntas antiguas. Dicen que es amigo de Pluma de Cuervo y que a veces va a visitarlo a la Torre de la Colina.

LA TORRE DE LA COLINA

En una loma a las afueras de Cyllian se alza una torre oscura que antaño formaba parte de una construcción mayor. Ahora vive en ella un viejo mago medioelfo retirado al que llaman Pluma de Cuervo. Es difícil encontrarlo en la

torre y, aunque esté, rara vez abre la puerta, probablemente absorto en alguna investigación mágica extraña. La gente de Cyllian suele evitar la torre de la que se dice salen ruidos y luces extraños por las noches.

POSADA EL ESPÍRITU CEÑUDO

Un lugar tranquilo y apacible construido en madera y regentado por una elfa llamada Darae. La posada sirve comida casera y posee dos habitaciones individuales y una habitación común con 2 literas en la parte superior. Darae apareció en Cyllian hace 17 años, embarazada y sola. Se asentó en la posada y allí crió a su hija Sasha. Shasa es ahora una joven bardo itinerante que a veces ayuda en la cocina o deleita a los parroquianos con historias y poemas.

PUESTO COMERCIAL

El puesto comercial de Cyllian es un gran almacén de suministros regentado por una pareja humana, Ulgart y Feren. El puesto suele estar bien abastecido de todo tipo de materiales gracias a los viajes y expediciones que Ulgart organiza. A veces contrata personal para garantizar la seguridad de sus expediciones o para conseguir algún material caro o poco común pedido por algún cliente.

TEMPLO DE ALDAIRE

El templo de Aldaire se alza sobre los cimientos arrasados del primer templo de la antigua Cyllian. Se trata de una construcción pequeña, una nave con columnas que acaba en un altar donde una figura en madera representa a la diosa. El templo es mantenido por la comunidad y siempre está abierto. Lo cuida una anciana llamada Terstia que vive en una casita cercana.

LA DIOSA ALDAIRE

Aldaire es una de las diosas más veneradas de los Imperios Perdidos. Representa al Sol como elemento primordial de vida, energía y positividad. Aldaire guía el ciclo de la vida, igual que el Sol, con un amanecer, plenitud y la muerte que llega tras el atardecer. Aldaire es representada como una mujer pelirroja de cabellos radiantes y ojos como estrellas.

- › **Alineamiento:** Neutral Buena.
- › **Dominios:** Luz, Vida.
- › **Símbolos:** Sol, símbolo solar radiante.

TORRE DEL ALGUACIL

Los restos de una ruinoso barbacana de la antigua ciudad sirven ahora como puesto para el alguacil Jodereck y sus ayudantes (una enana llamada Frek y un medioelfo al que llaman Tanith). La torre tiene una pequeña mazmorra en el sótano donde se suele encerrar a los criminales antes de ser juzgados (la mayoría de las veces borrachos y alborotadores). También cuenta con una oficina para el alguacil, con mapas de la zona, y una pequeña armería.

PERSONAJES DESTACADOS DE CYLLIAN

DARAE

Elfa adulta de cabello negro trenzado y ojos grises. Tiene una hermosa voz y es una gran cocinera. Regenta la posada El Espíritu Ceñudo y parece conocer a muchos de los aventureros, soldados de fortuna o viajeros que pasan por el pueblo.

FEREN

Dueña (junto con su esposo Ulgart) del puesto comercial. Es una mujer menuda de unos 40 años, de cabello oscuro y piel llena de pecas. Feren es como un torbellino que no para de moverse, hablar, y hacer cosas. Tiene el puesto comercial impecable y perfectamente colocado.

FREK

Una enana joven, de aspecto fuerte y musculoso, con pequeñas coletas rubias. Siempre arrastra un enorme martillo de guerra. Es una mujer amable, habladora y optimista. También es ayudante del alguacil y la fuerza bruta de la patrulla.

GLENN

Un joven elfo, alto y espigado. Siempre parece absorto en los libros. Es el maestro de la escuela de Cyllian y muy querido por los niños. También es buen amigo de Pluma de Cuervo y entra y sale de la Torre cuando quiere.

JODERECK

Es el alguacil. Un hombre de unos 50 años, delgado, con un parche en un ojo y barba rala. Jodereck maldice, blasfema y habla con rudeza incluso cuando trata de ser educado. Es un tipo duro, acostumbrado a los elementos, y buen rastreador.

MERETH

Halfing de unos 30 años, con lentes, pelo ensortijado y aspecto serio. Es un competente abogado y administrador que lleva los archivos del ayuntamiento.

PLUMA DE CUERVO

Un estafalario medioelfo mago que vive en La Torre de la Colina. De humor tan cambiante como su aspecto (no es extraño que su cabello y barba aparezcan con distintos y llamativos colores), siempre parece estar ocupado en algún extraño experimento en la Torre.

SASHA "CANCIÓN DE INVIERNO"

Semielfa adolescente, hija de Darae, de cabello negro, ojos grises y rostro pecoso. Una bardo precoz de gran talento que ameniza con sus relatos las veladas en la posada de su madre.

TANITH

Medioelfo de unos 30 años. Tiene el pelo oscuro repeinado hacia atrás y una cicatriz en la cara. Habla poco (jamás sobre su pasado) y sonrío de forma maliciosa. Es un buen jinete y arquero, ayudante del alguacil.

TERSTIA

Una anciana humana que vive cerca del templo de Aldaire y se encarga de limpiarlo y adecentarlo. Tiene unos 70 años, larga melena blanca y camina encorvada. Se trata de una mujer amable y piadosa que siempre ayuda al que lo necesita. Algunos dicen que es más ágil de lo que parece y que sabe más de lo que dice.

TÓRVADEN

Una enana de cabello negro, de aspecto señorial, que hace de juez de paz. Es conocida por su gran sabiduría y sentido común. Su voz tiene mucho peso en la Asamblea de Cyllian.

ULGART

Dueño (junto a su esposa Feren) del puesto comercial. Un humano grandote de unos 40 años, de piel bronceada y barba blanca. Ulgart realiza a menudo expediciones para traer suministros de la capital o de otros lugares. Es un tipo jovial, competente y rápido para los números.

LOS SUCESOS HASTA AHORA

Una banda de goblins de las Peñas de los Trasgos ha bajado de los montes en busca de pillaje y botín. Han preferido el exilio a jurar lealtad a la nueva caudillo que ha tomado el poder en las Peñas de los Trasgos. Se han instalado en un destartado molino tras expulsar a patadas al viejo gnomo que lo habitaba, y han salido en busca de un golpe fácil. Mientras vigilan la Senda del Bosque ven el carruaje de Keenan, vestido de gala para casarse, y lo confunden con un noble rico. Entonces atacan el carruaje y lo secuestran dejando a su hermano Parven herido e inconsciente junto al camino. La idea de los goblins es pedir un rescate más adelante. Con esto en mente, conducen a Keenan al viejo molino.

Keenan escapa en un descuido de los goblins y huye hacia el este. Creyéndose perseguido entra en un viejo túmulo para buscar refugio. Su involuntaria profanación hace que los muertos de la tumba se levanten y varios zombis y esqueletos lo ataquen. El pobre Keenan no tiene más remedio que esconderse en un sarcófago a la espera de que alguien le encuentre.

GANCHO PARA LOS PJ

Los PJ son de la zona, sus familias son agricultores, mineros o trabajan en los aserraderos de las inmediaciones de Valleverde. Todos son jóvenes que, o bien llevan toda la vida en su pueblo, o han regresado hace relativamente poco.

Lynus, viejo conocido de los PJ, va a celebrar su boda. Dependiendo de tu grupo de PJ, Lynus puede ser un familiar (un primo, hermano o medio hermano de alguno de los personajes), un amigo de la infancia con el que se han criado, el hijo del mentor de uno de los PJ, compañero de las primeras aventuras, etc. Lynus va a desposarse con

Keenan, un joven trabajador de un aserradero cercano, que tiene de fama ser una persona honrada y trabajadora.

Los PJ esperan a que comience la ceremonia cuando Lynus, preocupado por la tardanza de su prometido, les pide que lo busquen mientras él se hace cargo de los invitados y tranquiliza a las familias.

ENCUENTROS DE LA AVENTURA

BODA INTERRUMPIDA

Nuestra aventura comienza aquí, con los PJ disfrutando de los esponsales. Se encuentran plácidamente en Cyllian, en medio de un día festivo, comiendo y bebiendo en la plaza en la espléndida celebración que se está llevando a cabo en honor de la pareja. Pendones y confalones ondean al viento en ventanas y balcones, las gentes visten sus mejores galas y los árboles de la plaza se han decorado con guirnaldas de colores. Un clérigo de Aldaire espera para celebrar el rito charlando amigablemente con la familia de Lynus.

LA FELIZ PAREJA

Lynus es un viejo conocido de los PJ. Como ya hemos apuntado anteriormente, puede ser un amigo de la infancia o un pariente cercano. Mientras los PJ esperan a que comience la ceremonia oficial, puedes introducir algún recuerdo de la pandilla, con el bueno de Lynus metiéndose en algún lío para ayudar a alguno de los PJ, robando una jarra de vino para compartirla a escondidas tras el templo o explorando las ruinas de la vieja mina. Ahora es todo un hombre, la granja de su familia prospera y se ha hecho cargo de una explotación ganadera muy rentable. Lynus parece más joven de lo que es, con el cabello negro oscuro y los ojos verdes. Es simpático, ingenioso y siempre sonríe.

Keenan es el prometido de Lynus. Trabaja en la serretería de su familia en Cerrognoll y conoció a Lynus cuando este fue a comprar materiales para una nueva cerca para sus vacas. Se enamoraron a primera vista. Keenan es un tipo grandote, pelirrojo, con una barba cuidada y el cabello largo. Su aspecto de oso encaja con su carácter, ruidoso y afable.

LA FIESTA

La fiesta es un momento ideal para que los PJ socialicen puesto que todos los personajes importantes de la ciudad se encuentran en la boda. Hay muchísima comida (la mayor parte preparada por Darae) como empanadas, salchichas, quesos, pan, carne a la brasa y abundante y variada bebida. Aparte de charlar con otros invitados, beber o comer, los PJ pueden participar en alguna de las competiciones que se han organizado para amenizar la jornada.

Hay un torneo de tiro con arco y otro de comer empanada que pueden ser del interés de los PJ que quieran medir sus fuerzas y demostrar sus habilidades.

EL TORNEO DE TIRO CON ARCO

El torneo de tiro con arco se celebra en una pequeña explanada a las afueras. Todos los participantes deben realizar 3 disparos a unas dianas de paja situadas a unos 20 metros; el que obtenga mayor puntuación, será el ganador. Para disparar a las dianas, los PJ pueden hacer una Tirada de Ataque contra una Clase de Armadura de 10. Una tirada fallida implica que el personaje ha errado y su puntuación será 0. Si se produce un impacto, el personaje ganará tantos puntos como el valor total de su tirada de ataque (máximo 20). Así, si obtiene un 17 en su tirada de ataque, el personaje ganará 17 puntos, si el personaje obtiene un 20 natural en su tirada de ataque, habrá dado en el centro, por lo que ese disparo valdrá 30 puntos. En el torneo se inscribirán 1d4+2 participantes extra además de los personajes jugadores. Puedes calcular la Destreza de cada uno de ellos de forma aleatoria lanzando 3d6. El premio para el ganador es una corona de flores y un cuerno para beber tallado (que vale en torno 3 po).

TANITH EL ARQUERO

Tanith, el ayudante del alguacil, es un gran arquero. Si quieres algo más de competición, puedes hacer que participe en el concurso. Considera que tiene una puntuación de ataque de +4 con el arco.

EL TORNEO DE COMER EMPANADA

Los más tragones pueden optar al título del rey de la empanada. Aquel que coma más empanadas será el ganador. Un personaje puede comer tantas empanadas como la mitad de su Constitución (redondeando arriba). A partir de ahí, si quiere seguir comiendo sin vomitar debe realizar una Tirada de Salvación (Constitución) de CD 14 para cada empanada posterior. Gana aquel participante que coma más empanadas sin desfallecer. Se apuntarán a este concurso 1d4+2 PNJ. Puedes calcular su puntuación de Constitución del mismo modo que la de un personaje jugador, lanzando 3d6. El vencedor se llevará una corona de flores y un lechón. El lechón puede valer 3 po si el personaje quiere venderlo más adelante, o tal vez quiera criarlo.

MERETH EL TRAGÓN

A pesar de su pequeño tamaño, Mereth, el administrador del ayuntamiento, tiene el récord absoluto de comer empanada en el pueblo de Cyllian. Posee una Constitución de 14 y es competente en las Tiradas de Salvación de Constitución (TS de Constitución +4).

EL NOVIO IMPUNTUAL

El sol ya está alto y los PJ ven que el clérigo de Aldaire, que debe bendecir la unión, habla nerviosamente con Lynus. Si los PJ no se aproximan a su amigo, será él quien se acerque preocupado. Keenan debería haber llegado hace casi dos horas. Lynus sabe que es un día especial y que los PJ son invitados, pero no sabe a quién más podría recurrir, así que les pedirá que vayan a buscar a Keenan.

¿Qué puede contarles Lynus?

- Keenan debía venir desde la granja familiar en Cerrognoll, atajando por la Senda del Bosque desde el Vado del Kash.
- No viaja solo, le acompaña su hermano Parven que conduciría el carruaje de la familia.
- La pareja estaba feliz y no tiene motivos para sospechar que haya decidido huir del compromiso.
- Acompañaría a los PJ, pero debe ocuparse de los invitados y de las familias.

Parece claro que los PJ pueden coger sus cosas y partir por la Senda del Bosque en busca del novio impuntual. Si los PJ necesitan algo de equipo, pueden ir al puesto comercial que Ulgart abrirá para ellos debido a la importancia de la situación. Incluso les puede fiar hasta 20 po en equipo anotándolo en la cuenta de los PJ.

Si los PJ quieren pedir algún tipo de recompensa en este momento, el padre de Lynus se ofrecerá a compensarles debidamente si encuentran al novio. Rápidamente se correrá la voz de la codicia de los PJ y el ambiente hacia ellos se enfriará mucho en el pueblo.

EL CARRUAJE DEL NOVIO DESAPARECIDO

La Senda del Bosque es un camino de tierra que discurre a la sombra de grandes robles y abetos. Conduce a través del Bosque de Valverde hasta el Vado del Kash y ahí se une al Camino del Norte que lleva hasta Vado del Troll y Puntadraco. Tiene anchura suficiente para un carrumato ancho y suele estar en buenas condiciones. Tras un buen tramo de marcha (unos 9 kilómetros del pueblo), los PJ verán un bulto en el camino. Al aproximarse se percatarán de que se trata del carruaje de la familia de Keenan. Uno de los caballos está muerto, atado aún al tiro. El otro caballo se ha soltado y está cerca, resoplando nervioso. El carruaje ha volcado y hay restos de cerámica y vino derramados por el suelo (transportaban más viandas para el banquete). Un hombre joven, de unos 17 años, vestido de forma elegante, yace en el suelo con las piernas atrapadas por el peso del carruaje. Se trata de Parven, el hermano de Keenan.

Puedes pedir a los PJ Tiradas de Sabiduría (Percepción) con CD 14 para encontrar pistas sobre lo ocurrido. En función de cómo realicen la búsqueda y del éxito que tengan puedes darles la siguiente información:

- › El caballo ha muerto por una herida de flecha. La flecha parece de factura goblin.
- › Hay huellas de goblins alrededor del carro que se dirigen al noreste, saliendo del camino.
- › Hay huellas de que han arrastrado un cuerpo hacia el noreste.
- › Se han llevado todo lo que había de valor en el carruaje y no se ha roto al volcar el carro.

Si examinan al herido, verán que tiene un fuerte golpe en la cabeza a consecuencia de la caída y las piernas atrapadas por el carruaje. Si los PJ quieren mover el carruaje y sacar al herido pueden hacerlo por la fuerza bruta haciendo una Tirada de Fuerza (Atletismo) de CD 15 o pueden ingeniar otras maneras. Premia su creatividad dándoles ventaja en la tirada si tienen una buena idea, como hacer una polea o buscar un tronco para hacer palanca.

Parven está inconsciente, pero si recibe cuidados se despertará alarmado y preguntará por su hermano. Tiene una pierna rota, por lo que no puede ser de ayuda a los PJ. Si estos quieren curarlo con magia, se negará, diciendo que puede que necesiten los conjuros para ayudar a Keenan. Pedirá que le entablillen la pierna y le dejen el caballo para poder llegar al pueblo y avisar a Lynus y a la familia. Pueden realizar una Tirada de Sabiduría (Medicina) con CD 15 para entablillar su pierna y permitirle cabalgar.

¿Qué les puede contar Parven?

- › Un grupo de goblins salió de la nada y espantó a los caballos disparándoles flechas, provocando que el carruaje volcara. Lo último que recuerda, antes de que le golpeasen la cabeza, es que se llevaban a su hermano a rastras, hacia el noreste. A él no lo cogieron porque no podían levantar el carro para llevárselo. Uno de los goblins, el que parecía el jefe, no paraba de decir que lo querían vivo.
- › Si alguno de los PJ se pregunta por qué los goblins querían coger a Keenan, Parven dirá que llevaban todo el día bromeando con que con un traje de novio tan elegante parecía un rico terrateniente.
- › Parven pedirá a los PJ que continúen la búsqueda de Keenan hacia el noreste.

EL GNOMO

De camino al molino los personajes escucharán unos extraños lamentos y gemidos que parecen provenir de unos matorrales. Si investigan, encontrarán a un anciano gnomo agazapado entre la maleza. Tiene la barba larga y ensortijada, llena de hojas secas y pequeñas ramitas. Sus ropas están sucias y hechas jirones. Se trata de Rolan, un viejo gnomo ermitaño que ha estado viviendo en el molino abandonado durante años. Los goblins lo sacaron a punta-piés de allí y el pobre está más alterado de lo habitual. Rolan está medio loco y habla a veces consigo mismo, incluso cuando hay otras personas delante. Es posible que los PJ le den un buen susto, aunque si consiguen tranquilizarle podrán mantener una conversación con él. Intenta que esta

escena se resuelva mediante la interpretación, pero puedes permitir alguna Tirada de Carisma (Persuadir) para calmar a Rolan. Recuerda que Rolan farfulla y murmura para sí y que está un poco chiflado, por lo que, aunque es inofensivo, puede ser un poco desquiciante para los jugadores. Rolan tiene un pequeño tesoro escondido en las proximidades, y puede ofrecérselo a los personajes si le ayudan a echar a los goblins del molino. Si los personajes lo hacen desinteresadamente, también se lo entregará como muestra de amistad. El tesoro escondido de Rolan es una esmeralda imperfecta que puede valer 100 piezas de oro si se vende a un joyero.

¿Qué puede contarles Rolan?

- › Rolan lleva años viviendo en el viejo y abandonado molino.
- › Los goblins asaltaron el molino y le arrastraron fuera de su casa, le patearon y le escupieron.
- › Vio a los goblins arrastrar a un joven pelirrojo al interior del molino, aunque el pelirrojo luchó bastante.
- › La banda está formada por una decena de goblins, pero un grupo salió hace un rato y solo la mitad están en el molino.

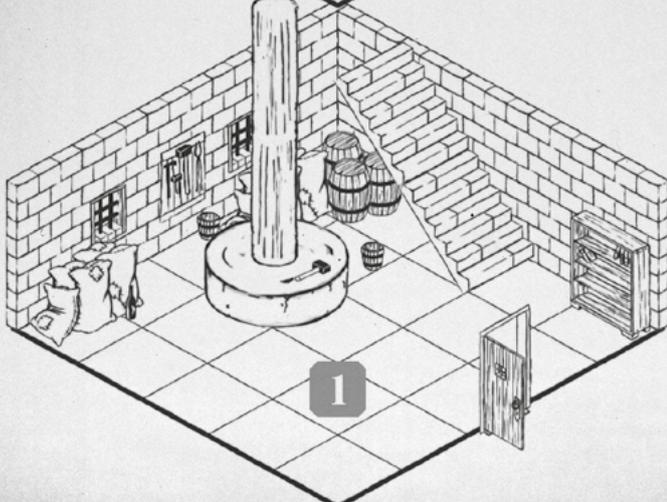
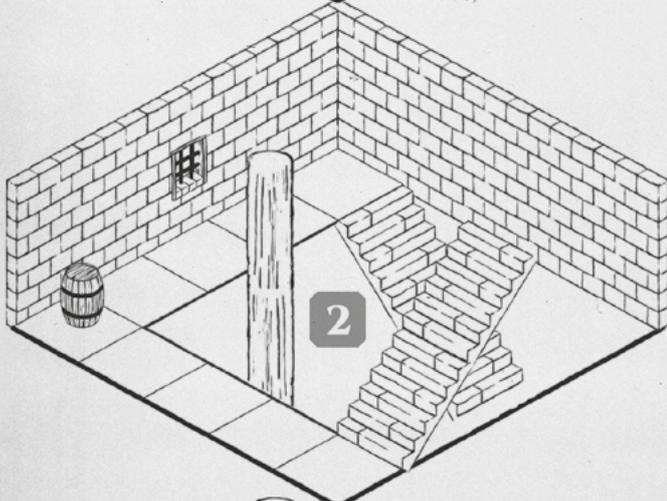
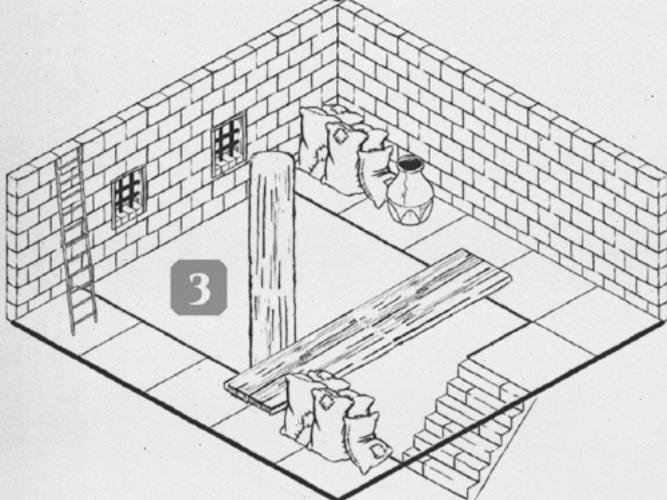
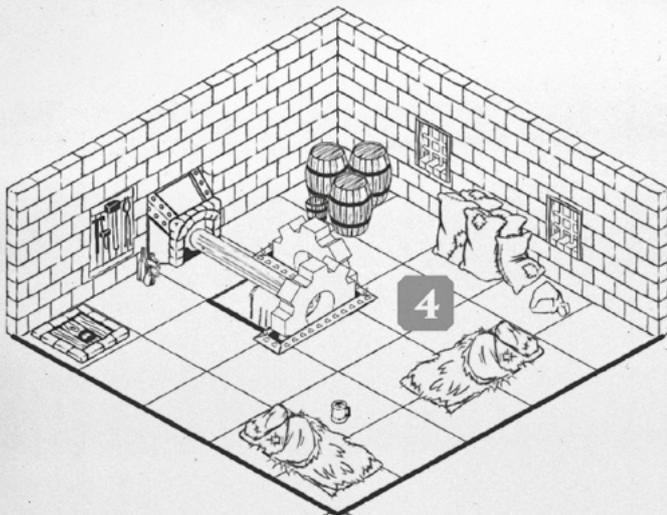
EL VIEJO MOLINO

A un par de kilómetros a través del bosque, se llega hasta una pequeña loma despejada y en su cresta, sobre un pequeño terraplén, se alza un molino de viento destartado de unos 18 metros de altura. Una cúpula cónica de teja oscura corona la vieja estructura de piedra, que parece retorcida y a punto de venirse abajo. La vela que cubre las aspas cuelga hecha jirones de la estructura de madera. El viento las mece suavemente arrancándole crujidos lastimeros. Un pequeño sendero asciende hasta la entrada principal, un portón de madera.

El molino está tomado por la banda de goblins, que están desconcertados y furiosos por haber perdido a su presa. Hay 5 goblins en el molino, armados con espadas cortas, dagas y ballestas ligeras con 10 virotos por cabeza. Las puntuaciones de los goblins aparecen en la parte final de la aventura.

Sin las indicaciones de Rolan, los personajes pueden tratar de rastrear la partida de goblins, realizando una Tirada de Sabiduría (Naturaleza) con una CD 10 (varios goblins arrastrando a un humano que no para de pelear han dejado un rastro bastante evidente). El rastro de pisadas, ramas rotas y tal vez jirones de ropas de Keenan llevará a los PJ hasta la base de la loma donde se encuentra el viejo molino.

Las aspas del viejo molino tienen una longitud de unos 15 metros cada una; un escalador ágil podría trepar por ellas y llegar a la zona 6, el ático. Para subir o bajar por las aspas hace falta una Tirada de Destreza (Atletismo) con una CD 15.



Esta es la ruta de escape que cogió Keenan, bajando por las espas y luego dejándose caer por el terraplén. Si los personajes bajan por el terraplén, encontrarán huellas recientes que se dirigen al este.

1 – LA PLANTA BAJA

La puerta principal que da a la planta baja es un grueso portón de madera con remaches. Está atrancada por dentro, así que los personajes tendrán que echarla abajo de alguna forma. Si lo hacen por la fuerza bruta, necesitarán una Tirada de Fuerza (Atletismo) con una CD 15. Si utilizan un tronco o similar como ariete para echar abajo la puerta entre al menos 2 PJ, tendrán Ventaja en estas tareas. También pueden causarle daño a la puerta con sus armas, tiene Clase de Armadura 12 y 20 Puntos de Golpe.

La planta baja aún tiene las grandes piedras de moler con el gran eje de madera en el centro, lleno de muescas y medio podrido, que asciende hasta la planta superior. El depósito alrededor de las piedras hace tiempo que está vacío. Una pasarela de madera asciende hacia la entreplanta.

Normalmente hay 3 goblins en esta zona, sentados en alguna parte de la planta.

2 – LA ENTREPLANTA

La entreplanta tiene una pasarela de madera que rodea el eje central del molino. La altura sobre el suelo es de 3 metros (10 pies). Así que si un PJ, PNJ o monstruo cae desde esta altura, el daño es de 1d6. La pasarela es lo bastante ancha para que una criatura tamaño humano se desplace sin problemas.

3 – LA SEGUNDA ENTREPLANTA

La pasarela de la segunda entreplanta está rota y un par de tablones de aspecto poco sólido cruzan de un lado a otro. Un personaje que camine normal puede cruzar sin problemas. Un PJ que quiera cruzar a la carrera debe realizar una Tirada de Destreza (Acrobacias) CD 15 o perderá el equilibrio. Un PJ que pierde el equilibrio cae, pero puede realizar una Tirada de Salvación (Destreza) CD 15 para agarrarse al borde en el último momento, aunque deberá emplear su siguiente asalto en subir de nuevo a la pasarela. Mientras está colgando, tiene un -4 a la CA y no puede atacar o lanzar un conjuro sin soltarse. Desde esta altura, 6 metros (20 pies), una criatura que caiga recibe 2d6 puntos de daño.

Normalmente hay dos goblins en la entreplanta. Uno de ellos estará en la esquina suroeste, vigilando. Si entran desconocidos, se cubrirá con el saco de la trampa de sacos, que le dará CA +6 mientras dispara con su ballesta a los intrusos. Si alguno llega a la pasarela, usará la trampa de sacos para tratar de derribarlo. El otro goblin estará haciendo guardia, puedes ponerlo en cualquier punto de la pasarela.

LA TRAMPA DE SACOS

De una anilla del techo, en el centro mismo de la estancia, cuelga una cadena ligera que sujeta dos pesados sacos con piedras. Los goblins lo balancean para derribar a cualquiera que trate de pasar por la pasarela. Un goblin puede utilizar la trampa de sacos, atacando como si lo hiciese con un arma a distancia contra aquellos que crucen la pasarela. Con un impacto con éxito, aquel que haya sido golpeado recibe 1d6 PG y debe hacer una Tirada de Salvación de Fuerza CD 15 o ser derribado de la pasarela y caer al vacío. Tanto si el ataque acierta como si falla, los sacos tardan 1 asalto en volver a las manos del goblin lanzador.

Un personaje puede tratar de atrapar los sacos con una Tirada de Fuerza (Atletismo) de CD 15, y uno realmente osado puede tratar de balancearse en la cadena de los sacos para llegar hasta el goblin lanzador con una Tirada de Destreza (Acrobacias) de CD 20. Un fallo en cualquiera de estas tiradas significa que el personaje es golpeado por los sacos.

4 – EL ÁTICO

El ático es la última planta del molino. Las ruedas dentadas que conectan el movimiento de las aspas con el eje están averiadas. Hay una palanca de madera que antaño conectaba las ruedas a las aspas y provocaba que el eje comenzase a girar. El eje que lleva a las aspas sale por un hueco redondo en la pared, suficientemente grande como para que quepa una persona. Una Tirada de Sabiduría (Percepción) CD 10 permitirá a un PJ descubrir un jirón de ropa de buena calidad enganchado en la madera, que parece indicar que su portador salió por el hueco de la pared hacia las aspas.

El suelo está sucio de restos de comida y huele fuerte a orina. Hay un viejo camastro que los goblins deben haber estado usando.

El botín de los goblins (lo que robaron de la carreta de Keenan y otros saqueos) se encuentra desparramado en la esquina suroeste.

- › 1 anillo de oro de 50 po (Con la inicial de Y).
- › 4 ánforas con vino caro (25 po cada una).
- › 2 candelabros de plata (valor 25 po cada uno).
- › 20 piezas de oro.
- › 500 piezas de plata.

Es posible que los PJ hagan prisioneros o negocien con los goblins. En este caso, dependiendo de sus acciones, podrán conseguir la siguiente información de ellos.

¿Qué pueden contarles los goblins?

- › Se llevaron al pelirrojo porque pensaban que era un noble y podrían pedir un rescate por él.
- › El pelirrojo escapó saliendo por el hueco del eje y descolgándose por las aspas del molino. La mitad del grupo ha salido en su persecución.
- › Dejaron las Peñas de los Trasgos porque no querían jurar lealtad a la nueva caudilla, una cruel osgo a la que llaman Roilaram y que está sometiendo a todos los trasgos de las Peñas de los Trasgos.

HITO, LIBERAR EL MOLINO

Si los personajes liberan el molino y derrotan o expulsan a los goblins superarán un hito de la historia. Además de los PX ganados por derrotar a los goblins, cada uno de ellos recibirá 100 PX.

LOS GOBLINS COBARDES

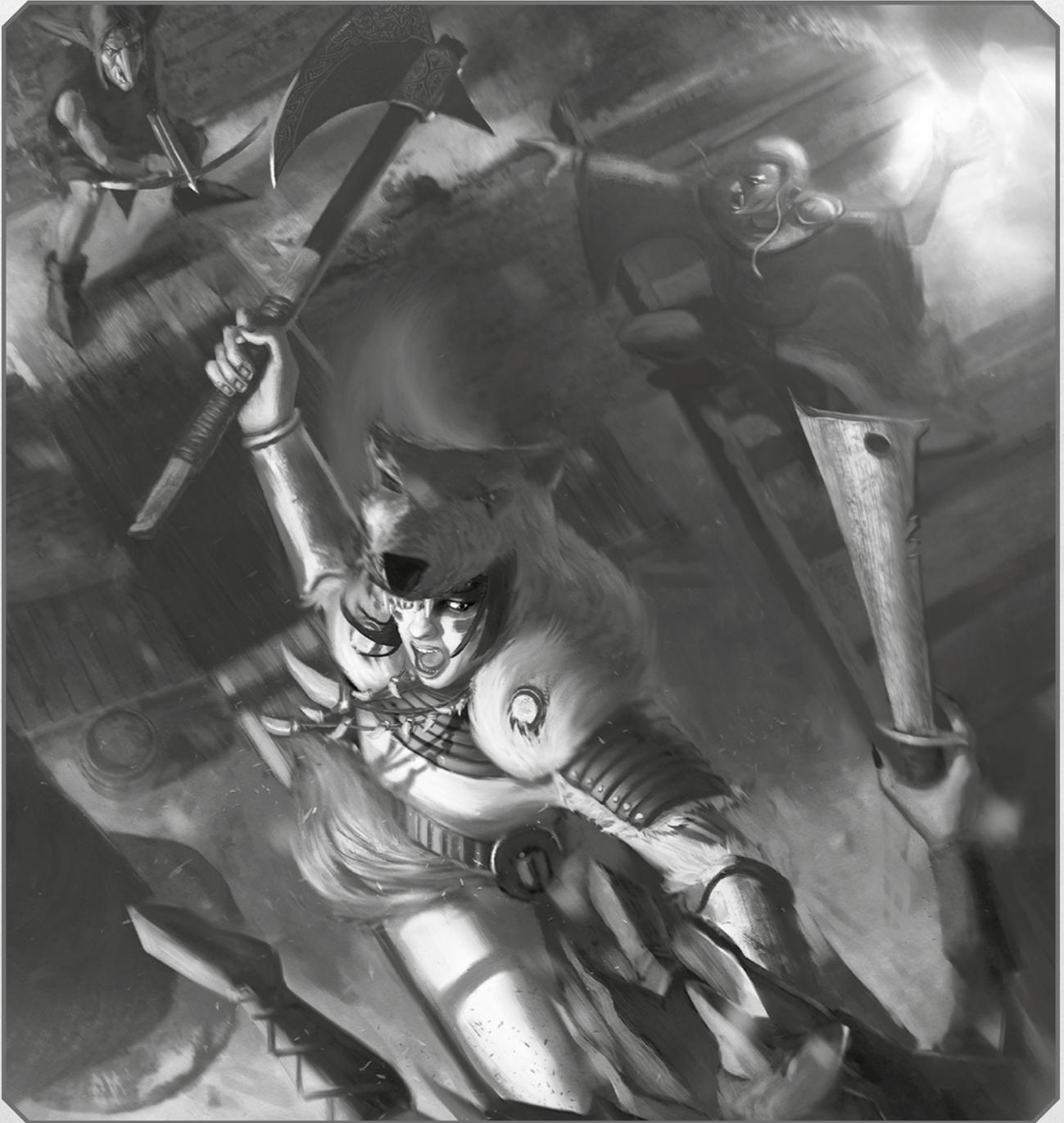
Las huellas de Keenan y de sus perseguidores se interman en el bosque al noreste varios kilómetros hasta llegar a la cañada seca de un riachuelo. Las huellas son bastante evidentes: hay rastro de pisadas, algún jirón de ropa, ramas rotas y, por la amplitud de los pasos, parece que todos corrían de manera apresurada. El rastro muere cerca de una pared de roca donde se aprecian unas pequeñas ruinas; se trata de un viejo túmulo funerario de una familia extinta hace años, los Lantaus.

La mitad de los goblins de la banda han sido enviados a capturar al fugado Keenan y lo han perseguido hasta la entrada de la tumba, pero ahora no se atreven a entrar. Los personajes les escucharán discutir desde bastante lejos, lo que les permitirá acercarse con cuidado u observarles en la distancia. Son 5 goblins en total. Si alguno habla su lengua podrá entender cómo discuten cuando el que parece el líder pide al resto que entren en la tumba, y cómo los otros se niegan sistemáticamente. El lenguaje del goblin es bastante fuerte y se va enfadando a medida que los otros se resisten a cumplir sus órdenes.

Los personajes pueden abordar este encuentro de varias maneras: pueden atacar a los goblins o pueden tratar de negociar o parlamentar con ellos; los goblins buscaban un golpe fácil y las cosas se están complicando. Además, el grupo de personajes posiblemente sea del mismo tamaño que el suyo, por lo que una pelea puede ser muy perjudicial para ellos. Es decir, que si los personajes dan a los goblins la oportunidad de largarse de allí, lo harán a la carrera y sin mirar atrás.

¿Qué pueden contarles los goblins?

- › El pelirrojo escapó descolgándose por las aspas del molino. Luego el jefe les azotó por no haberle vigilado bien.



- › Persiguieron al pelirrojo a través del bosque hasta que se metió en la tumba.
- › Han escuchado ruidos raros en el interior y les da bastante miedo.

Si los personajes escogen pelear, utiliza las puntuaciones que encontrarás al final de esta aventura.

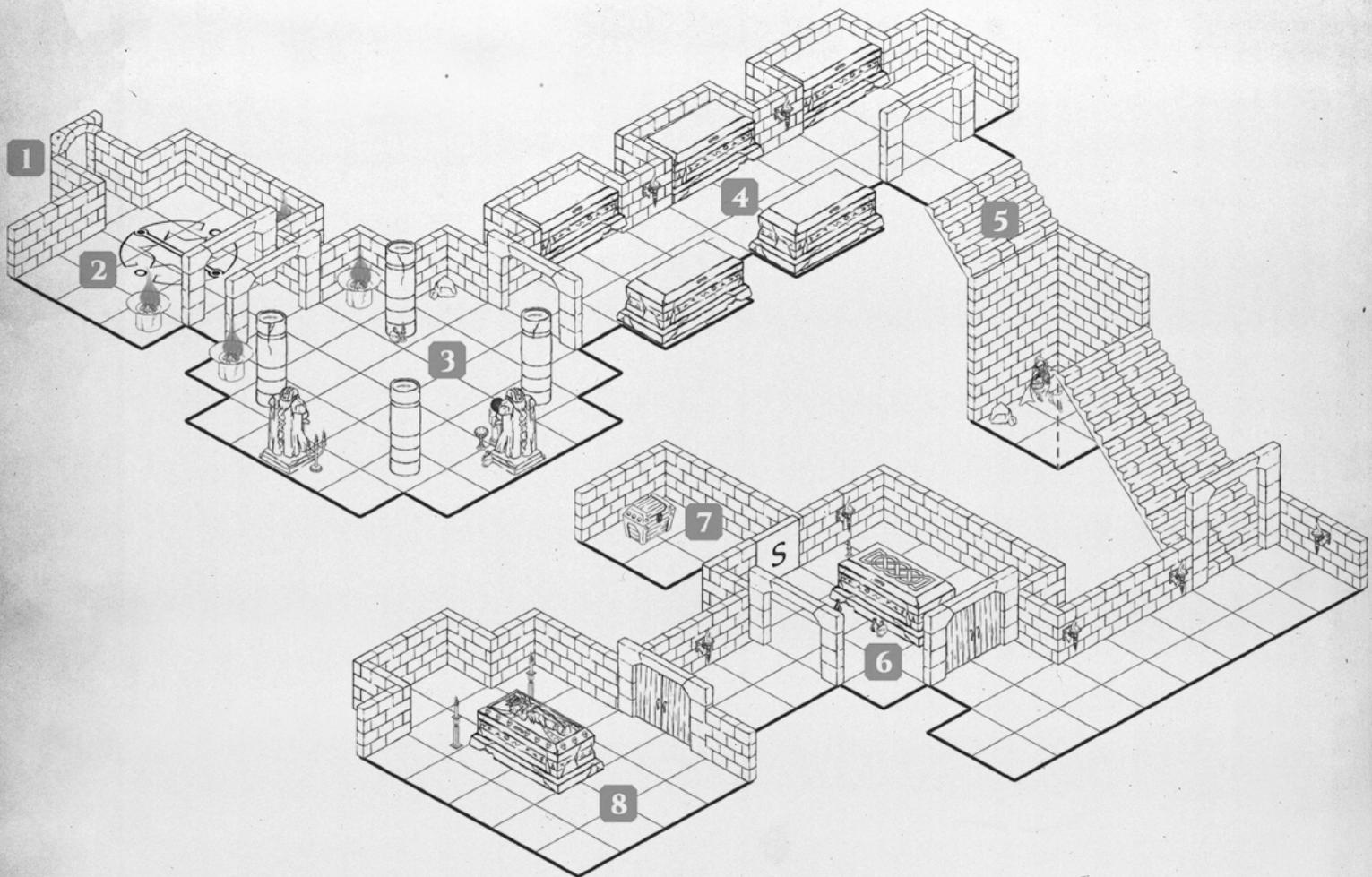
LA TUMBA DE LOS LANTAUUS

Keenan escapó de los goblins entrando en la tumba de la familia Lantaus, escenario además del trágico final de su linaje. La involuntaria profanación de Keenan ha hecho que los cuerpos de la familia se reanimen como esqueletos o zombis y deambulen por las silenciosas catacumbas llenos

de odio hacia todo lo que está vivo. Keenan está escondido en la cámara funeraria de los últimos Lantaus, y si los personajes quieren rescatarlo, tendrán que llegar hasta allí.

1 – LA ENTRADA

La entrada al túmulo es una enorme abertura en la pared, antaño cubierta con una gran lápida, con un escrito en Común antiguo, que ahora se encuentra hecha pedazos. En lo poco que queda en pie puede leerse “Sea esta la última morada de los Lantaus”. El resto parecen fechas, muchas de ellas con varios siglos de antigüedad, y otros textos que no pueden descifrarse por el desgaste de las letras. El pasillo es oscuro y de piedra pulida. Las telarañas, rotas recientemente, indican que alguien ha pasado por allí hace poco. Hay huellas en el polvo que se adentran en el túmulo.



Un personaje que realice una Tirada de Inteligencia (Historia) de CD 15 puede recordar que los Lantaus fueron una familia noble de Althoron, relacionados con el ejército, que cayó en desgracia hace ya varios siglos y que se extinguió casi arruinada.

2 – EL VESTÍBULO

Esta sala es un vestíbulo de entrada, las paredes son de piedra y las raíces y humedades se han filtrado por todas partes. Posee dos pebeteros de bronce a ambos lados de la entrada. Están encantados y cuando alguien entra en la sala se encienden de golpe, junto con el de la estatua de la Sala de la Estatua (zona 3), iluminando y descubriendo toda la estancia de golpe (incluyendo los monstruos).

3 – LA SALA DE LA ESTATUA

Esta sala posee un techo alto a casi 12 metros. Hay 4 columnas de piedra muy desgastadas por el paso del tiempo que lo sujetan. Entre las rocas que forman las paredes se filtra agua que forma pequeños charcos. En la pared este hay una gran estatua de una gárgola sujetando un pebetero de bronce que está encantado y se encenderá al mismo tiempo que los del Vestíbulo (zona 2). También hay una estatua grande con una inscripción en Común antiguo que dice “Thalion Lantaus, patriarca”. El paso del tiempo ha erosionado la estatua y apenas son distinguibles los rasgos faciales. Un personaje que supere una Tirada de

Inteligencia (Historia) de CD 15 puede recordar que Thalion Lantaus era el patriarca de la familia Lantaus y que fue general en Althoron, aunque cayó en desgracia tras unas acusaciones de corrupción y murió en la ruina.

En esta zona hay 4 esqueletos y 1 zombi que han salido de la galería (zona 4). Los esqueletos están armados con espadas oxidadas y llevan restos putrefactos de ropas mortuorias. El zombi va desarmado y viste ropas nobles medio podridas. Utiliza las puntuaciones para Esqueleto y Zombi que se encuentran al final para estas criaturas.

4 – LA GALERÍA

Esta larga galería mortuoria de húmedas paredes de roca pulida tiene raíces putrefactas abriéndose paso por cada grieta. Hay nichos con ataúdes destrozados, de los que han salido los monstruos que han llegado a la Sala de la Estatua (zona 3). En el ataúd de la pared este, entre jirones de ropa raída, hay una daga de plata. Junto al ataúd de la pared norte hay dos frascos de aceite (óleos mortuorios) que pueden usarse con una lámpara.

5 – LAS ESCALERAS

El túnel desciende por una escalera de piedra. Parte de ella se ha derrumbado y hay un foso de unos 3 metros de profundidad y 3 de largo. Si los PJ van a oscuras sin tomar precauciones, el que vaya primero puede caer al foso sin

darse cuenta si no supera una Tirada de Salvación de Sabiduría CD 14. Un fallo supone caer y recibir 4 (1d6+1) puntos de daño.

Para saltar el foso, los PJ deben realizar una Tirada de Fuerza (Atletismo) CD 15. También pueden tratar de cruzar por el borde manteniendo el equilibrio, lo que requerirá una Tirada de Destreza (Acrobacias) CD 15. Si se les ocurre una fórmula imaginativa para cruzar, déjales intentarlo.

6 – LA SALA NOBLE

Esta gran sala de paredes de roca trabajada tiene otro ataúd sobre un pequeño altar. Las paredes están llenas de grietas por las que entran raíces de plantas de la superficie.

La pared norte tiene una puerta secreta, que puede hallarse con una Tirada de Sabiduría (Percepción) CD 15 con éxito. Se trata de una pared deslizante oculta entre las raíces. Al abrirla se llega a la habitación secreta (zona 7).

El ataúd del centro está abierto y sus ocupantes, dos zombis, vagabundean por la sala.

7 – HABITACIÓN SECRETA

Se trata de una pequeña sala de techo muy bajo (1,20 metros) con un pequeño cofre de madera, tan podrido que se vendrá abajo en cuanto alguien lo toque, desparramando su contenido.

- › 1 brazaletes de plata labrada (valor 100 po).
- › 20 piezas de oro.
- › 800 piezas de plata.
- › 1 jaspe (valor 50 po).

8 – LA SALA DEL PATRIARCA

Se trata de una gran cámara funeraria. Las paredes estaban cubiertas de tapices que han sucumbido al paso del tiempo y que se caen a pedazos. En el centro hay un gran sarcófago de mármol blanco mal cerrado (dentro está escondido Keenan). Si Keenan escucha voces, responderá al instante, ya que está esperando que alguien le rescate.

En esta sala se encuentran vagabundeando dos zombis, el patriarca y su esposa, vestidos con restos podridos de sus armaduras y arrastrando espadas oxidadas y cubiertas de herrumbre. Utiliza las puntuaciones para Los Patriarcas que se encuentran al final para estas criaturas.

Dentro del sarcófago hay unos viejos pergaminos donde se cuentan los últimos días de la familia Lantaus. Tras ser acusados falsamente de corrupción fueron perdiendo el apoyo de familiares y amigos. Perdieron, además, su fortuna y el hogar ancestral de su familia. Deshonrados, arruinados y cercados por los acreedores, decidieron quitarse la vida en el panteón de la familia en un ritual sangriento.

HITO, RESCATAR A KEENAN

Si los personajes rescatan a Keenan de la tumba de los Lantaus superarán un hito de la historia. Además de los PX ganados por derrotar a los muertos vivientes, cada uno de ellos recibirá 100 PX.

REGRESO A CYLLIAN

Una vez los personajes hayan rescatado a Keenan pueden regresar a Cyllian. La fiesta se ha detenido y hay un ambiente de preocupación hasta que aparezcan los personajes. En ese momento sonarán las campanas del templo de Aldaire para anunciar su regreso. Si algún personaje ha resultado herido, el clérigo que se disponía a officiar la ceremonia puede sanarlo de inmediato.

La boda se celebrará esa misma noche. Si algún aventurero hubiera fallecido, se celebrará un funeral en su honor y no habrá otras celebraciones. Si todos los aventureros sobrevivieron, habrá una gran fiesta donde serán los invitados de honor.

Aparte de los posibles tesoros que hayan encontrado, los padres de los recién casados les recompensarán con 50 piezas de oro por aventurero. El padre de Keenan (un anciano llamado Foster) les entregará también un viejo mapa junto con una historia:

“La madre de Keenan, Asara, era una aventurera. La encontré muy malherida en la orilla este del Lago Cydellian, mientras conducía una balsa de troncos al sur. El resto de su grupo había muerto. La rescaté y la llevé a casa para que se recuperara. Tardó meses en hacerlo y, durante ese tiempo, nos enamoramos. Finalmente decidió quedarse conmigo en la granja y vivimos juntos 30 años hasta que falleció por una enfermedad hace tres inviernos. Ella poseía este mapa del lugar donde su grupo se había internado buscando un antiguo tesoro. No sé lo que puede haber allí, porque Asara nunca mencionó nada al respecto, pero debía ser importante. Si decidís buscarlo, espero que me contéis algún día de qué se trataba.”

En cualquier caso, los PJ habrán ganado fama en Cyllian y tienen un largo futuro por delante. Los PX conseguidos hasta ahora habrán hecho que tus personajes suban a nivel 2 y se vuelvan más poderosos de cara a próximas aventuras.



MONSTRUOS Y CRIATURAS

A continuación presentamos las puntuaciones de las criaturas que aparecen a lo largo de la aventura en orden alfabético.

ESQUELETO

Muerto viviente mediano, legal malvado.

- › **Clase de Armadura:** 13 (restos de armadura).
- › **Puntos de Golpe:** 13 (2d8+4).
- › **Velocidad:** 30 pies.
- › **FUE:** 10 (+0), **DES:** 14 (+2), **CON:** 15 (+2), **INT:** 6 (-2), **SAB:** 8 (-1), **CAR:** 5 (-3)
- › **Vulnerabilidad al daño:** contundente.
- › **Inmunidad al daño:** veneno.
- › **Inmunidad a estado:** cansancio, envenenado.
- › **Sentidos:** visión en la oscuridad 60 pies, Percepción pasiva 9.
- › **Idiomas:** entiende idiomas que conoció en vida, pero no puede hablar.
- › **Desafío:** ¼ (50).

ACCIONES

Espada corta. Ataque con arma cuerpo a cuerpo: +4 impactar, alcance 5 pies, un objetivo. Impacto: 5 (1d6+2) de daño cortante.

Objeto arrojadizo: Ataque con arma a distancia: +4 impactar, alcance 20/80 pies, un objetivo. Impacto: 3 (1d4+1) de daño perforante.

GOBLIN

Humanoide Pequeño (trasgo), neutral malvado.

- › **Clase de Armadura:** 14 (armadura de cuero).
- › **Puntos de Golpe:** 7 (2d6).
- › **Velocidad:** 30 pies.
- › **FUE:** 8 (-1), **DES:** 14 (+2), **CON:** 10 (+0), **INT:** 10 (+0), **SAB:** 8 (-1), **CAR:** 8 (-1)
- › **Habilidades:** Sigilo +6.
- › **Sentidos:** visión en la oscuridad 60 pies, Percepción pasiva 9.
- › **Idiomas:** común, goblin.
- › **Desafío:** ¼ (50).

Huida veloz: En cada uno de sus turnos puede emplear una acción adicional para Destrabarse o Escondarse.

ACCIONES

Espada Corta. Ataque con arma cuerpo a cuerpo: +4 impactar, alcance 5 pies, un objetivo. Impacto: 5 (1d6+2) de daño cortante.

Ballesta pequeña: Ataque con arma a distancia: +4 impactar, alcance 80/320 pies, un objetivo. Impacto: 5 (1d6+2) de daño perforante.

LOS PATRIARCAS

Muerto viviente mediano, neutral malvado.

- › **Clase de Armadura:** 8.
- › **Puntos de Golpe:** 26 (4d8+9).
- › **Velocidad:** 20 pies.
- › **FUE:** 14 (+2), **DES:** 6 (-2), **CON:** 16 (+3), **INT:** 3 (-4), **SAB:** 6 (-2), **CAR:** 5 (-3)
- › **Tiradas de salvación:** Sab +0.
- › **Inmunidad al daño:** veneno.
- › **Inmunidad a estado:** envenenado.
- › **Sentidos:** visión en la oscuridad 60 pies, Percepción pasiva 8.
- › **Idiomas:** entiende idiomas que conoció en vida, pero no puede hablar.
- › **Desafío:** 1/2 (100).

Fortaleza de Muerto Viviente: Si el daño reduce a uno de los patriarcas a 0 puntos de golpe, deberá hacer una Tirada de Salvación de Constitución con CD 5 + daño sufrido, siempre que no sea daño radiante o proveniente de un crítico. Si tiene éxito, el zombi se queda a 1 PG en vez de 0.

ACCIONES

Espada herrumbrosa. Ataque con arma cuerpo a cuerpo: +4 impactar, alcance 5 pies, un objetivo. Impacto: 5 (1d8+1) de daño cortante.

ZOMBI

Muerto viviente mediano, neutral malvado.

- › **Clase de Armadura:** 8.
- › **Puntos de Golpe:** 22 (3d8+9).
- › **Velocidad:** 20 pies.
- › **FUE:** 13 (+1), **DES:** 6 (-2), **CON:** 16 (+3), **INT:** 3 (-4), **SAB:** 6 (-2), **CAR:** 5 (-3)
- › **Tiradas de salvación:** Sab +0.
- › **Inmunidad al daño:** veneno.
- › **Inmunidad a estado:** envenenado.
- › **Sentidos:** visión en la oscuridad 60 pies, Percepción pasiva 8.
- › **Idiomas:** entiende idiomas que conoció en vida, pero no puede hablar.
- › **Desafío:** ¼ (50).

Fortaleza de Muerto Viviente: Si el daño reduce al zombi a 0 puntos de golpe, deberá hacer una Tirada de Salvación de Constitución con CD 5 + daño sufrido, siempre que no sea daño radiante o proveniente de un crítico. Si tiene éxito, el zombi se queda a 1 PG en vez de 0.

ACCIONES

Golpe. Ataque cuerpo a cuerpo: +3 impactar, alcance 5 pies, un objetivo. Impacto: 4 (1d6+1) de daño cortante.

INFORMACIÓN LEGAL

OPEN GAME License Version 1.0a The following text is the property of Wizards of the Coast, LLC. and is Copyright 2000 Wizards of the Coast, Inc (“Wizards”). All Rights Reserved.

1. Definitions: (a) “Contributors” means the copyright and/or trademark owners who have contributed Open Game Content; (b) “Derivative Material” means copyrighted material including derivative works and translations (including into other computer languages), potation, modification, correction, addition, extension, upgrade, improvement, compilation, abridgment or other form in which an existing work may be recast, transformed or adapted; (c) “Distribute” means to reproduce, License, rent, lease, sell, broadcast, publicly display, transmit or otherwise distribute; (d) “Open Game Content” means the game mechanic and includes the methods, procedures, processes and routines to the extent such content does not embody the Product Identity and is an enhancement over the prior art and any additional content clearly identified as Open Game Content by the Contributor, and means any work covered by this License, including translations and derivative works under copyright law, but specifically excludes Product Identity. (e) “Product Identity” means product and product line names, logos and identifying marks including trade dress; artifacts; creatures characters; stories, storylines, plots, thematic elements, dialogue, incidents, language, artwork, symbols, designs, depictions, likenesses, formats, poses, concepts, themes and graphic, photographic and other visual or audio representations; names and descriptions of characters, Spells, enchantments, personalities, teams, personas, likenesses and Special abilities; places, locations, environments, creatures, Equipment, magical or supernatural Abilities or effects, logos, symbols, or graphic designs; and any other trademark or registered trademark clearly identified as Product identity by the owner of the Product Identity, and which specifically excludes the OPEN Game Content; (f) “Trademark” means the logos, names, mark, sign, motto, designs that are used by a Contributor to Identify itself or its products or the associated products contributed to the Open Game License by the Contributor (g) “Use”, “Used” or “Using” means to use, Distribute, copy, edit, format, modify, translate and otherwise create Derivative Material of Open Game Content. (h) “You” or “Your” means the licensee in terms of this agreement.

2. The License: This License applies to any Open Game Content that contains a notice indicating that the Open Game Content may only be Used under and in terms of this License. You must affix such a notice to any Open Game Content that you Use. No terms may be added to or subtracted from this License except as described by the License itself. No other terms or Conditions may be applied to any Open Game Content distributed using this License.

3. Offer and Acceptance: By Using the Open Game Content You indicate Your acceptance of the terms of this License.

4. Grant and Consideration: In consideration for agreeing to use this License, the Contributors grant You a perpetual, worldwide, royalty-free, nonexclusive License with the exact terms of this License to Use, the Open Game Content.

5. Representation of Authority to Contribute: If You are contributing original material as Open Game Content, You represent that Your Contributions are Your original Creation and/or You have sufficient rights to grant the rights conveyed by this License.

6. Notice of License Copyright: You must update the COPYRIGHT NOTICE portion of this License to include the exact text of the COPYRIGHT NOTICE of any Open Game Content You are copying, modifying or distributing, and You must add the title, the copyright date, and the copyright holder’s name to the COPYRIGHT NOTICE of any original Open Game Content you Distribute.

7. Use of Product Identity: You agree not to Use any Product Identity, including as an indication as to compatibility, except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of each element of that Product Identity. You agree not to indicate compatibility or co-adaptability with any Trademark or Registered Trademark in conjunction with a work containing Open Game Content except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of such Trademark or Registered Trademark. The use of any Product Identity in Open Game Content does not constitute a challenge to the ownership of that Product Identity. The owner of any Product Identity used in Open Game Content shall retain all rights, title and interest in and to that Product Identity.

8. Identification: If you distribute Open Game Content You must clearly indicate which portions of the work that you are distributing are Open Game Content.

9. Updating the License: Wizards or its designated Agents may publish updated versions of this License. You may use any authorized version of this License to copy, modify and distribute any Open Game Content originally distributed under any version of this License.

10. Copy of this License: You MUST include a copy of this License with every copy of the Open Game Content You Distribute.

11. Use of Contributor Credits: You may not market or advertise the Open Game Content using the name of any Contributor unless You have written permission from the Contributor to do so.

12. Inability to Comply: If it is impossible for You to comply with any of the terms of this License with respect to some or all of the Open Game Content due to statute, judicial order, or governmental regulation then You may not Use any Open Game Material so affected.

13. Termination: This License will terminate automatically if You fail to comply with all terms herein and fail to cure such breach within 30 days of becoming aware of the breach. All sublicenses shall survive the termination of this License.

14. Reformation: If any provision of this License is held to be unenforceable, such provision shall be reformed only to the extent necessary to make it enforceable.

15. COPYRIGHT NOTICE Open Game License v 1.0a Copyright 2000, Wizards of the Coast, LLC. System Reference Document 5.1 Copyright 2016, Wizards of the Coast, LLC.; Authors Mike Mearls, Jeremy Crawford, Chris Perkins, Rodney Thompson, Peter Lee, James Wyatt, Robert J. Schwalb, Bruce R. Cordell, Chris Sims, and Steve Townshend, based on original material by E. Gary Gygax and Dave Arneson.

N



CYLLIAN

- 1 - AYUNTAMIENTO
- 2 - LA ESCUELA
- 3 - LA TORRE DE LA COLINA
- 4 - EL ESPÍRITU CEÑUDO
- 5 - PUESTO COMERCIAL
- 6 - TEMPLO DE ALDAIRE
- 7 - TORRE DE L'ALGUACIL

50 M

0



AVENTURA DE NIVEL 1 PARA 4 - 5 JUGADORES

Todo está preparado en Cyllian para la boda entre Lynus y Keenan. El pueblo se ha engalanado para la ocasión, al igual que sus habitantes. La comida y la bebida se sirven en exceso. No falta nadie... salvo uno de los contrayentes, que empieza a retrasarse demasiado.

¿Encontrarán los aventureros a tiempo a este novio impuntual?

El novio impuntual es una aventura sencilla compatible con la 5ª Edición del juego de rol de fantasía más famoso del mundo. Está diseñada para un grupo de 4 o 5 aventureros de nivel 1, y es ideal como iniciación al juego. Además, se incluye una pequeña guía de Cyllian y sus alrededores, que sirve como perfecta introducción al escenario de los Imperios Perdidos.



Este material ha sido desarrollado bajo la OPEN GAME License Version 1.0a incluida en el presente documento. Todos los mapas, ilustraciones, símbolos, nombres propios, de lugares, organizaciones, ciudades, personajes, dioses, eventos o facciones se consideran Product Identity tal y como se describe en la citada licencia.