

AGE 12+



EL LEGADO DE LA PIEDRA DE CRISTAL™
AVENTURA PARA PERSONAJES NIVEL 1º-3º

FORGOTTEN REALMS®



CONTENIDOS

INTRODUCCIÓN	2
Trasfondo	2
Lo que Ha Sucedido Antes	3
Preparando la Aventura	4
Sinopsis de la Aventura	4
Eventos Próximos	5
Ganchos	6
PRELUDIO: LLEGADA A BRYN SHANDER	7
Yetis a las Puertas	7
Tras la Lucha	7
ACTO 1: DESENVAINADO	8
Hermandad Arcana	8
Llegando Aquí	9
Enfrentándose al Flaco	9
Hablando con Mithann	9
Las Armas de Aarun	10
Ayudando a Aglonell	10
El Gambito del Mago	11
La Tribu del Alce	12
Llegando Aquí	12
El Crimen de Hengar	12
Liberad a Hengar	12
Cruzando la Tundra	13
El Campamento del Alce	13
Siempre Fundido	14
Los Salones del Hielo Negro	15
La Situación en el Valle	15
Llegando Allí	15
El Valle de los Enanos	16
INTERLUDIO: UNATORMENTA REPENTINA	19
La Caída de Bryn Shander	19
Aullidos desde el Norte	20
EL Hielo Negro se Esparce	20
ACTO 2: INVIERNO PROFUNDO	21
Piratas del Lago Dinneshere	21
Llegando Aquí	21
Easthaven	22
Caer-Konig y Caer-Dineval	24
Lac Dinneshere	24
Enfrentándose a Vaelish Gant	25
Los Colmillos de la Doncella de la Escarcha	25
Llegando Aquí	25
Nueve Nudillos	26
Desaparecidos	26
El Hombre Salvaje	26
La Guarida de los Verbeeg	27
ACTO 3: LA GARRA DEL INVIERNO	29
Llegando Aquí	29
EL Mar de Hielo Movedizo	29
La Torre de la Bruja del Hielo	30
Sala de Audiencias (Nivel 1)	30
Templo de la Tormenta (Nivel 2)	30
Santuario de la Bruja (Nivel 3)	31
EPÍLOGO: EL DESHIELO	31

INTRODUCCIÓN

El Invierno ha llegado al valle del Viento Helado. Las gentes de las Diez Ciudades están nerviosas: con comida y suministros escasos, cada villa se preocupa celosamente por su propia supervivencia. Más allá de los muros, los lobos y los yetis merodean por las tierras salvajes y los pocos viajeros suficientemente valientes como para aventurarse allí, raras veces retornan.

Al Norte, las tribus Reghed susurra historias de la Doncella de Escarcha, la cual se ha manifestado en el mundo para castigar a aquellos que han abandonado su adoración. Y en las laderas de la Cumbre de Kelvin, un viejo enemigo despierta para terminar la conquista que inició hace más de cien años.

El Legado de la Piedra de Cristal™ es una aventura para personajes de Nivel bajo que puede ser jugada como aventura separa o como una secuela a Asesinato en Puerta de Baldur™.

Esta aventura permite a los jugadores explorar las vastas extensiones del helado norte de Faerûn y enfrentarse tanto a viejos enemigos como a nuevas amenazas para las gentes del Valle del Viento Helado.

TRASFONDO

Mientras las memorias de Akar Kesell y su piedra de cristal se desvanecen en leyenda, una joven bárbara exiliada llamada Hedrun Arnsfirth ha aceptado el mando de Elegida de Auril y ha jurado llevar a las gentes del Valle del Viento Helado a adorar a la Doncella de Escarcha.

Con las bestias y las nieves bajo su mando, esta exiliada se ha convertido en la Bruja del Hielo, desatando su furia sobre las tribus bárbaras y las Diez Ciudades. Si no se le opone nadie, ayudara a su señora a someter todo el Valle del Viento Helado a un invierno eterno.

Al mismo tiempo, Vaelish Gant; un miembro de la recientemente resurgida Hermandad Arcana; se ha integrado en las redes comerciales de las Die Ciudades con el objeto de controlar toda la región. Ayudado por los rufianes y canallas del Buque Rethnor de Luskan, Gant ha establecido una tasa de protección en Bryn Shander, el centro comercial de la región, y sus agentes se están desperdigando a lo largo y ancho de las Diez Ciudades para reforzar su control.

Por si estas dos malvadas fuerzas no fueran suficiente, Akar Kessell el no muerto, liberado de un siglo de aprisionamiento bajo la nieve y el hielo ha vuelto también para aterrorizar el Valle de Viento Helado, buscando terminar su conquista y vengarse de a todos aquellos que se le opusieron. Esparciendo la influencia de los restos del hielo negro de la Piedra de Cristal, espera debilitar los suficiente el Valle del Viento helado con luchas intestina, abriéndose así un camino libre para la conquista.

Los planes de los villanos se han iniciado y mezclado los unos con los otros durante un mes antes de que empiece la aventura, llegando a un clímax que atrae hacia su interior a los personajes. Lo que sigue es un sumario de los sucesos clave que ya han ocurrido, llevando al comienzo de la aventura el 25 de Eleint, 1485 CV.

Lo Que Ha Sucedido Antes

En el Invierno de 1484, Hedrun Arnsfirth fue exiliada de la Tribu del Alce después de la muerte accidental de su pretendiente, Olaf Tormhaalt, hijo del chamán de la tribu. Elegida por Auril, Hedrun ha descubierto sus maravillosas capacidades y ha comenzado a planear su venganza.

Eleasias (Agosto) 1485 CV

El 21 de Eleasias, la primera gran tormenta del invierno se ha desatado; un mes antes de lo normal. Como es previsible, las gentes de las Diez Ciudades ha hecho sacrificios a Auril, ofreciendo un porcentaje mayor de lo normal de sus cosecha y ofreciendo monedas en gélidos riachuelos y corrientes. Davrick Fain vagó por la tundra con la esperanza de recibir la bendición de Auril.

El 22, Davrick Fain experimentó el “abrazo” de Auril y volvió a Bremen, proclamándose como sacerdote de la Doncella de Escarcha y exhortando a sus vecinos a que la sirvieran.

El 23, Hedrun la Bruja de Hielo envió un simulacro para que liderara una manada de bestias salvajes en un ataque sobre la Tribu del Alce, la más grande de las tribus Reghed.

El 24, una caravana de Luskan llegó a Bryn Shander.

Viajando con la caravana estaban Vaelish Gant, un cierto número de matones del Buque Rethnor bajo su mando y un agente de los Arpistas llamado Aarun que están siguiendo hasta aquí a los agentes del Buque Rethnor.

El 25, Vaelish Gant consiguió una audiencia con la Portavoz Duversa Shane de Bryn Shander, pretendiendo ser un amistoso mercader de Aguas Profundas. Se ganó la confianza de la portavoz incluso aun cuando los matones del Capitán Rethnor secretamente bajo su mando comenzaban a establecer una tasa de protección en Bryn Shander.

Mientras tanto, el aprendiz de Gant, Pallidor, es escapó de su maestro y contrató a un grupo de mineros del valle enano. Treparon la Cumbre de Kelvin, esperando encontrar signos del cadáver de Akar Kessell.

El 26, habiendo descubierto que varios de los matones del Buque Rethnor era hombres ratas, Aarun usó magia para pedir ayuda de agentes Arpistas en Luskan.

Los agentes arpistas se hicieron con un cargamento de armas chapadas en plata e hicieron acuerdos para ponerlas en la próxima caravana que partiera en dirección Norte.

El 27, un grupo de lobos salvajes atacaron a un grupo de viajeros en la carretera desde Termlaine hacia Bosque Solitario.

Este fue el primero de los ataques de la Bruja de Hielo sobre la gente de Diez Ciudades, y a lo largo de las siguientes semanas las bestias solo parecían hacerse más osadas, aventurándose cada vez más cerca de la civilización.

El 28, Pallidor y sus mineros enanos desenterraron a Akar Kessell, ahora un renacido, y lo liberaron de su gélida prisión. Poniendo a Pallidor y a los enanos bajo su servicio, Kessell partió hacia las montañas del espinazo del Mundo en busca de algún resto del poder de la Piedra de Cristal.

El 29, bajo el liderazgo del chamán Bjami Tengervaald, la tribu del Oso juró pleitesía a Hedrun la Bruja de Hielo. Bjami lidera a un grupo de guerreros hasta Siempre Fundido,

un campamento en las fuentes termales y un templo improvisado en la guarida de Muerte de Hielo.

El 30, la última caravana con viaje hacia el norte de la estación partió desde Luskan hacia el Valle del Viento Helado. Escuchando informes del temprano invierno, los líderes de la caravana tenían sus dudas sobre que la caravana partiera como estaba programado, pero los arpistas se aseguraron de que la caravana partiera como estaba prevista, pero esta vez con un cargamento de armas chapadas en plata a bordo. Si los personajes jugadores viajaron al Valle del Viento Helado al principio de la aventura, han viajado con esta caravana.

Eleint (Septiembre) 1485 CV

El 1º día del mes, Davrick Fain entabló amistad con Rycher “el salvaje” en Bosque Solitario.

El 3, Akar Kessell descubrió Hielo Negro en el lugar donde se erigió la primera Crishal-Tirith en el Espinazo del Mundo. Aunque decepcionado por sus aparentes carencias de gran poder, quedó complacido al ver el caos que sembró entre los enanos. Baerick Piedramartillo mató a los otros mineros y extrajo una gran cantidad de hielo negro. Kessell, Baerick, y Pallidor viajaron de vuelta al valle de los enanos, retornando el día 8. Ese día, Akar Kessell mató a un grupo de mineros enanos y, durante los siguientes días, los reanimó como zombis.

El día 9, el trampero Aglonell de Bryn Shander encontró varias de sus trampas expoliadas, los animales capturados desaparecidos. Los culpables, desconocidos para él, son bandidos reclutados y organizados por los agentes del capitán Rethnor bajo las órdenes de Vaelish Gant.

El día 10, Vaelish Gant comenzó a exhortar a varios de los ciudadanos más influyentes de Bryn Shander para que declararan su falta de confianza en el liderazgo de Duversa Shane. Estos ciudadanos incluyen a Myrtle (propietaria del Descanso del Ciervo de Gelden), Scramsax (propietario de La Mirada al Norte), Rendaril (propietario del Emporio que lleva su nombre), y al Alguacil Markham.

El día 11, la última caravana de Luskan alcanzó al Paso Norte-Sur.

El día 12, los zombis enanos de Akar Kessell atacaron a otro grupo de mineros, matando a varios enanos.

El día 13, un mercader que vino a Diez Ciudades en la misa caravana que Vaelish Gant fue muerto por cultistas de Auril en Dougan’s Hole. Esta ha sido el primer asesinato cometido según los adoradores de Auril se iban haciendo más fuertes y desesperados ante la cercanía del duro invierno.

El día 14, la última caravana terminó de atravesar el Paso Norte-Sur y se encontró con una dura tormenta invernal en el Valle del Viento Helado.

El día 15, el Dain Stokely Rioargénteo del valle de los enanos tuvo un sonoro altercado en público con Baerick Piedra Martillo durante el cual Baerick cuestionó públicamente el liderazgo de Stokely, su lealtad al clan y su dedicación a proteger a su gente. Tras la discusión, Baerick atrajo a su lado a un grupo de enanos descontentos como él con la situación y estableció una morada en el lado oriental del valle,; un lugar que llamas los Salones del Hielo Negro.

El 18, Rycher “el Salvaje” descubrió un huevo de remorhaz y se lo llevó a Davrick Fain, quien estableció una guarida en la vieja cueva de los verbeegs en la cumbre de Kelvin.

El día 20, se esperaba la llegada de la última caravana en Bryn Shander, pero esta no llegó. También en este mismo día, un emisario de Vaelish Gant llegó a los Salones del Hielo Negro, buscando una alianza con los enanos y acceso al hielo negro.

El 21 (equivalente al equinoccio otoñal), el guerrero de la Tribu del Alce Hengar Aesnvaard dejó su campamento, dirigiéndose a Bryn Shander para plorar la ayuda de las gentes de las Diez Ciudades.

El 22, con más y más enanos uniéndose a Baerick Piedra Martillo en los Salones del Hielo Negro y con ataques de zombis que convertían las minas en mucho más peligrosas, Stokely Rio argénteo desplazó a los enanos que le seguían siendo fieles al lado occidental del valle en lo que él llamó Salón de los Battlehammer.

El 23, Baerick vendió un espolón de barco hecho de hielo negro a un pescador e Caer-Dineval llamado Derrick Gaffner.

El mismo día, los ciudadanos más importantes de Bryn Shander pidieron la elección de un nuevo Portavoz. Duessa Shane prometió conceder audiencia para que todo el que quisiera expresar sus quejas. Estableció la audiencia para la festividad de la Gran Cosecha, el día posterior al día 30 del mes.

El 24, más zombis atacaron a otro grupo de mineros enanos en el nexo. Hengar llegó a Bryn Shander, donde fue rápidamente identificado por el culto de Auril como un sacrificio adecuado para la Doncella de Escarcha. Fue falsamente acusado de robo y encadenado a la intemperie durante la noche. En su ausencia, la Tribu del Oso lanzó un ataque sobre el campamento de la Tribu del Alce.

La aventura comienza el 25 de Eleint. Ese día, el grupo de incursores de la Tribu del oso volvió a Siempre Fundido con sus cautivos de la Tribu del Alce, y Hengar fue sentenciado a muerte por congelación en Bryn Shander. La tribulación del Diablo Aullador, con el espolón de Hielo Negro montado en su barco atacaron a un barco pesquero en el Lago Dinnseshere. Y finalmente, la última caravana de Luskan llega a las puertas de Bryn Shander, donde es atacada por Yetis, llevado a la acción a los personajes jugadores.

PREPARANDO LA AVENTURA

Antes de jugar a Legado de la Piedra de Cristal, deberías leer este libro para familiarizarte con las posibilidades. Está bien centrarse al principio en el Preludio y en el Acto 1, pero también deberías leer la información del Guía de Campaña para asegurarte de que entiendes la aventura y sus personajes, lo que te ayudará a improvisar cuando los jugadores lleven la acción en direcciones inesperadas.

Antes de jugar la aventura descarga también la información de tesoros y encuentros para la edición del juego en la que vayas a jugar. Para proporcionar la mayor flexibilidad posible, Legado de la Piedra de Cristal ha sido diseñada para ser jugada con cualquier edición reciente del juego D&D®, incluyendo la 3ª edición (v.3.5), 4ª, o D&D Next®.

EL CALENDARIO

Los Reinos Olvidados tienen un calendario de doce meses, cada uno de los cuales con treinta días. Cinco festividades intercaladas llevan el total de días del año a 365, con un día festivo adicional (Reunión del Escudo) cada cuatro años.

El mes de Eleint, cuando comienza la aventura, es fácilmente comparable a nuestro septiembre, y el equinoccio otoñal se produce el 21 de ese mes. El Invierno suele llegar pronto al Valle del Viento helado, y más este año.

Tras el día 30 de Eleint viene la festividad de la Gran Cosecha, una jornada de fiesta dedicada a celebrar las cosechas de otoño, al menos en las tierras más al sur. El mes siguiente es Marpenoth.

Los años del calendario son contados desde la ratificación del Tratado de los Valles, un acuerdo entre los elfos del gran bosque de Cormathor y los enanos que habían comenzado a colonizar los Valles situados en esa región boscosa.

Este sistema es llamado Cómputo de los Valles, y los años a veces se ven seguidos con CV. El año actual, 1485 CV, es también llamado Año de la Venganza del Enano de Hierro, de acuerdo con el antiguo Rollo de los años, derivado de una antigua profecía.

La primera aparición de Akar Kesell en el Valle del Viento Helado fue en el 1356 CV, hace más de cien años.

Por tanto, este libro no contiene estadísticas de monstruos ni reglas; encontrarás lo que necesites para jugar la aventura en www.DungeonsandDragons.com/Sundering.

A lo largo de este libro referencias a las estadísticas proporcionadas en las descargas aparecen indicadas en negrita y con un asterisco. Por ejemplo merodeadores yeti* te dirige a las estadísticas de los yetis en el paquete de descarga.

SINOPSIS DE LA AVENTURA

En Legado de la Piedra de Cristal queda en manos de los Jugadores el decidir qué aventuras quieren perseguir, y sus elecciones determinarán que devenir tiene la historia.

La aventura comienza (Preludio: Llegada a Bryn Shander) cuando un grupo de héroes se reúne cerca de las puertas meridionales de Bryn Shander justo cuando una caravana a punto de llegar es atacada por Yetis. Ras ayudar a las locales a acabar con las bestias, los personajes comienzan a descubrir informaciones sobre los extraños sucesos que han acaecido últimamente en el Valle del Viento Helado, incluyendo un reciente incremento en ataques de bestias en las villas y las omnipresentes nieves que siempre parecen acompañarlas.

El final de este primer encuentro ofrece tres claros ganchos de personaje que llevan a los tres capítulos del Acto 1.

La aventura se desarrolla en tres actos. En cada acto, los tres villanos desarrollan sus planes y esquemas a lo largo y

ancho del Valle del Viento Helado y los jugadores deben escoger a que amenazas enfrentarse y en qué orden. En principio, deberían sentir una sensación de terrible urgencia, sabiendo que posiblemente no puedan acabar con todas y cada una de las amenazas que asola el Valle del Viento Helado.

En la primera parte de la aventura, (Acto 1: La Retirada), Vaelish Gant busca convertirse en el portavoz de Bryn Shander (La Hermandad Arcana). Además, la Bruja de Hielo y sus peones buscan eliminar a la Tribu del Alce. Finalmente, Akar Kesell siembra el disenso y el desorden entre los enanos de la Cumbre de Kelvin (Salones del Hielo Negro)- Los aventureros pueden responder ante algunas de estas amenazas, pero no ante todas.

Cada uno de estos tres capítulos puede hacer que los jugadores cambien de objetivo y persigan otras tareas. Por ejemplo, mientras viajan hacia la Cumbre de Kelvin para ayudar a los enanos, se pueden encontrar con un mercader que huye de Bryn Shander y decidir que necesitan tratar con Vaelish Gant y sus matones.

La amenaza con la que nos jugadores no acaben crecerá hasta convertirse pronto en una catástrofe., con efectos duraderos sobre el Valle del Viento Helado que reflejan el progreso de los planes de los villanos. Puede decidir cuándo mover este interludio. Se basa en la asunción de que los personajes no tendrán tiempo suficiente como para solucionar todas las tres partes del Acto 1, y el villano que dejen sin oposición será la fuerza principal durante el interludio.

Por ejemplo, si se centran en Vaelish Gant y Akar Kessell, dejando a la Bruja del Hielo relativamente tranquila, esta lanzará un ataque masivo sobre el Valle del Viento helado con consecuencias duraderas.

Tras ese catastrófico evento, los tres villanos continuarán con sus planes (Acto 2: Invierno Profundo). Los Aventureros pueden responder ante los eventos del interludio y perseguir al villano que han estado ignorando, o pueden continuar persiguiendo a los villanos a los que se opusieron durante el Acto 1.

Sin importar lo que hagan, la Bruja de Hielo comenzará a trabajar con el Culto de Auril en Diez Ciudades y el líder del culto intentará lanzar un remorhaz sobre las villas de Maer Dualdon. (Colmillos de la Doncella de Escarcha).

Los agentes de Vaelish Gant trabajarán a lo largo de las Diez Ciudades, pero su atención se verá centrada en un grupo de pescadores en Caer Dineval cuyo uso del hielo negro los ha convertido en sanguinarios piratas (Piratas del Lago Dinneshere).

Finalmente, los aventureros deben viajar hasta la torre de Hielo Negro de la Bruja en el Mar de Hielo Movedizo (Acto 3: La Garra del Invierno) y enfrentarse a ella directamente.

Al final, El Legado de la Piedra de Cristal es lo que los aventureros hagan de ella; el Valle del Viento Helado al completo está abierto ante ellos para ser explorado, con muchas intrigas para ser descubiertas y muchos aliados y enemigos por hacer. Tus personajes deben escoger qué mal es que quieren derrotar y cual dejaran que medre. El destino del Valle del Viento Helado yace en sus manos; y en las tuyas.

SUCESOS PRÓXIMOS

Si los aventureros no hacen nada, los planes de los villanos avanzaran sin ellos. Esta línea temporal sumaria importantes eventos que ocurrirán a no ser que los aventureros los prevengan. Puedes ajustar estas fechas como quieres, ya sea para darle a los aventureros un poco más de tiempo para cumplir todo lo que se planteen lograr o para incrementar la urgencia que sientan mientras intentan acabar con todos estos males a la vez.

En la noche del 25 de Eleint, el mismo día que llega la caravana de los personajes, un almacén en Bryn Shander arde en llamas hasta los cimientos. Los aventureros podrán ver las llamas, un extraño fuego alquímico verde; pero la villa en su totalidad se verá impotente para detenerlas. Las gentes de la villa conseguirán impedir que se extienda a edificios colindantes. (Ver Las Armas de Aarun en la página 10). Además, el Flaco atraerá a Aarun hasta la Posada Mirada al Norte con una nota falsificada de Mithann y lo asesinará. (Ver “Enfrentándose al Flaco,” página 9.)

El 26, Vaelish Gant enviará a Pyrse del Buque Rethnor a Caer Konig con instrucciones para infiltrarse en la tripulación pirata que atacó a un buque de pesca el día anterior.(Ver “Piratas del Lago Dinneshere” en la Página 21). También Marek Espinillas y un grupo de Matones del Buque Rethnor asaltarán el segundo almacén de Dunavan para robar el cargamento de armas chapadas en plata de Aarun

El 28, Hedrun (a través de su conjuro de simulacro) enviará a su padre cautivo, Soren Arnsfirth, de nuevo a la Tribu del Alca para exigir su obediencia (Ver “La Guarida del Dragón” el “La Tribu del Alce”, página 14). Además, la tripulación pirata del Diablo Aullador atacará Caer Konig. El 29, el emisario que Vaelish Gant envió a Baerick Piedramartillo sellará una alianza con el enano y volverá a Bryn Shander.

El 30, Helda viaja al valle de los enanos si los personajes no la han acompañado antes hasta allí. El mismo día, los piratas del Diablo Aullador asaltan Caer Dineval.

El Día de la Gran Cosecha, el Flaco y un grupo de matones del Buque Rethnor capturan a Duessa Shane antes de su audiencia pública programada. Dado que no aparecen en la audiencia, los notables de la villa reunidos eligen a Vaelish Gant como nuevo portavoz de Bryn Shander (Ver “La Caída de Bryn Shander” en la página 19). Además, la Bruja de Hielo lidera un asalto masivo sobre el corazón del Valle del Viento Helado (Ver “Aullidos del Norte, en la página 20). También, Stokely Rioargéteo huye del valle de los enanos con los escasos enanos que le siguen siendo leales y que no han sido corrompidos por los efectos del Hielo Negro. (Ver “El Hielo Negro se Esparce”, página 20.)

Al día siguiente, el 1° de Marpenoth, zombis enanos comienzan a salir de las minas bajo la Cumbre de Kelvin (Ver “El Hielo Negro se Esparce, página 20). Además, los matones del Buque Rethnor comienzan a establecer su tasa de protección en Caer Konig y Caer Dineval, pintando símbolos supuestamente mágicos sobre los barcos protegidos (ver “Piratas del Lago Dinneshere”, página 21).

El día 2, Vaelish Gant envía a agentes del Buque Rethnor y mercenarios contratados para hacerse con un rebaño de renos y ocupar minas enanas, intentando expandir su

influencia económica más allá de Bryn Shander. (Ver “La Caída de Bryn Shander, página 19).

El día 3, los piratas del Diablo Auallador lanzan un gran ataque sobre Easthaven, intentando hacerse con armas de la armería de Rurden (ver “Piratas del Lago Dinneshere”, página 19).

El día 5, el huevo de remorhaz eclosiona, por lo que Davrick Fain deja su tienda en Bremen y se une a Rycher en la guarida de los verbeeg.

El día 10, el concejo de Diez Ciudades, Stokely Rioargénteo y el rey Jarund Elkhardt acuerdan declarar la guerra contra la Bruja de Hielo y sus fuerzas. Cientos de guerreros comienzan a marchar a lo largo y ancho de la tundra hacia la guarida de la Bruja de Hielo para acabar con su amenaza (Ver Acto 3: “La Garra del Invierno”, en la página 29).

GANCHOS DE PERSONAJE

Considera usar uno o más de estos ganchos de personaje para unir a los aventureros juntos a la puertas de Bryn Shander al comienzo de la aventura. Puedes enlazar estos ganchos con una aventura anterior como por ejemplo Asesinato en Puerta de Baldur, o presentarlos como trasfondo a los personajes.

Guardias de Caravana: Los aventureros han firmado como guardias en una caravana que se dirige al Valle del Viento Helado desde cualquier ciudad que se adapte al desarrollo de tu campaña (quizás Puerta de Baldur si los personajes han jugado Asesinato en Puerta de Baldur) o quizás vado de la Daga, Aguas Profundas, Noyvern o Luskan.

Agentes Arpistas: Los personajes pueden haber sido contratados en Luskan por una mujer llamada Emryn Dawe, la cual es, en realidad, una agente de los Arpistas. Les ofrecerá pagarles 300 Po, además del coste el viaje hasta el norte así como cualquier suministro que puedan necesitar para asegurarse de que un cajón de suministros llegue sano y salvo a manos de su amigo Aarun (otro agente arpista) en Bryn Shander. El cajón puede ser entregado a un mercader llamado Dunavan, el cual lo puede guardar en su almacén hasta que Aarun lo reclame. El cajón contiene armas chapadas en plata que Aarun planea usar contra los hombres rata del Buque Rethnor.

Caza recompensas: Los aventureros han sido contratados por Obar Nevendil, un mago de la Orden Vigilante de Magos y Protectores en Aguas Profundas, para seguir el rastro de un ladrón que ha robado un bastón mágico de la Torre del Bastón Negro en esa ciudad. Las fuentes de Obar indican que el ladrón huyó al Norte hacia el Valle del Viento Helado (como muchos ladrones suelen hacer) Encarga a los aventureros con que recuperen el bastón y lo traigan de vuelta a Luskan. A Obar le gustaría que trajeran preso al ladrón y lo llevaran ante él, pero pondrá énfasis ante los aventureros que su principal objetivo debería ser recuperar el bastón por cualquier medio necesario.

El mago está dispuesto a adelantarles suficiente dinero como para cubrir el coste de su viaje hacia el Norte, junto con el coste de equiparlos con equipamiento básico para el frío. Dependiendo de las negociaciones de los personajes, puede adelantarles 50 Po extra por personaje (a discreción del DM). La mayor parte de la recompensa será pagada al

volver con el bastón, más un bonus si vuelven con el ladrón vivo.

El ladrón no es otro que Vaelish Gant. Obar no es un miembro de la Orden Vigilante de Magos y Protectores, como dice ser, sino un miembro rival de la Hermandad Arcana que desea reclamar el bastón mágico para sí y ver humillado a Vaelish Gant por sus fallos en el Valle del Viento Helado.

Elegido: Uno o más de los aventureros es el Elegido de un Dios de Faerûn o quizás está luchando por convertirse en uno. El Elegido recibe una misión de su Dios, requiriendo que el personaje viaje hasta el Valle del Viento Helado.

La naturaleza exacta de la tarea dependerá de la personalidad y portafolio de la deidad en cuestión, pero debería estar enlazada con uno o más de los villanos principales de la historia. Por ejemplo, un Elegido de Amaunator o Silvanus podría ser encargado con acabar con el invierno innaturalmente frío que azota la región, mientras que un Elegido de Moradin o Dumathoin podría ser enviado a acabar con la causa de la corrupción que aflige a los enanos de la Cumbre de Kelvin.

Los Elegidos activos durante la “Escisión” no son necesariamente personajes poderosos y de nivel alto, en tiempos como estos, incluso los sirvientes menos importantes pueden marcar una gran diferencia. La mayor parte de estos solo disponen de habilidades menores otorgadas por su Dios.

Un Elegido de Amaunator podría tener visión en la oscuridad o ser capaz de soportar los efectos del frío excepto del más inclemente. Un Elegido de Moradin podría tener rasgos raciales incrementados. Ser un Elegido, en todo caso, no debería desestabilizar el nivel de poder del juego.

A la Carrera: Los aventureros son fugitivos que huyen de las tierras del Sur, buscando refugio (como muchos otros han hecho antes) en las remotas tierras fronterizas del Valle del Viento Helado. Pueden estar siendo perseguidos por villanos que no pudieron derrotar en una aventura anterior (o por los amigos de villanos a los que si derrotaron) por paladines de Torm que los persiguen por un crimen que cometieron (o por el que fueron injustamente acusados) o por agentes de Netheril que buscan asesinar a un personaje jugador el cual sospechan (correcta o incorrectamente) que es un Elegido. Los personajes pueden llegar a Bryn Shander con la caravana desde el Sur, o quizás ya se habían establecido en la villa, dejando atrás sus antiguas vidas, y sucede que se hallan cerca de las puertas cuando la caravana es atacada.

Lazos Que Atan: Los aventureros tienen una relación cercana con alguien que ha desaparecido recientemente en el Valle del Viento Helado; quizás un enano que fue muerto en las minas o en la expedición que desenterró a Akar Kesell, un miembro de una de las tribus Reghed que murió durante uno de los ataques de la Bruja del Hielo, o un aliado Arpista que estaba investigando el creciente culto a Auril en Diez Ciudades. Los aventureros vienen a Bryn Shander con una caravana que hacia el viaje al norte con el objeto de encontrar pistas que aclaren el destino de su amigo.

Otros: Uno o más de los aventureros pueden ser oriundos de la región y haberse visto directamente afectados por las

extorsiones de Vaelish Gant o por las actividades de Akar Kessell en el valle de los enanos.

PRELUDIO: LLEGADA A BRYN SHANDER

La aventura comienza con la llegada de la largamente esperada última caravana desde Luskan a las puertas meridionales de Bryn Shander. Puedes leerles a tus jugadores el siguiente texto para describirles la escena, alterándolo de la forma que sea necesario si sus personajes no llegaron a la villa con la caravana.

Lo que debería haber sido un viaje de seis días a lo largo del Sendero de las Diez villas desde el paso de montaña se alargó a once interminables días de frío helador, vientos aullantes, nevadas interminables y bestias en mitad del camino de la caravana. Mientras los carromatos se acercan rodando hasta las puertas de Bryn Shander, veis ciudadanos mirándoos expectantes, felices por la llegada de la que casi con toda seguridad será la última caravana desde el Sur en los próximos meses. Los rostros de los mercaderes y los guardias de la caravana muestran alivio y anticipación que parecen casi acabar con el cansando, y anticipan fuegos acogedores, comida caliente, camas blandas y el refugio dentro de unos muros.

Después de haber descrito la escena, procede al siguiente encuentro.

YETIS A LAS PUERTAS

La Bruja de Hielo ha enviado un grupo de **merodeadores Yeti** * para atacar la caravana. Las puertas abiertas permiten a los yetis entrar en la villa donde comenzarán a atacar a cualquiera que se ponga a su alcance.

Dependiendo de cómo hayan llegado a la escena, los personajes pueden comenzar el encuentro dentro de la villa, fuera de las puertas o divididos entre las dos zonas. Las puertas no pueden ser cerradas hasta que los carromatos sean movidos, lo cual es difícil ya que la cercanía de los yetis llena de pavor a los caballos de los carromatos.

Cuando los personajes derroten a todos los yetis que se oponen a ellos, cualquier yeti restante huirá de vuelta a la tormenta de nieve. Los personajes que intenten perseguirlos descubrirán que pronto pierden de vista a los yetis en retirada en mitad del inclemente clima. Un personaje que supere un control de Sabiduría moderado para rastrear a los yetis, se dará cuenta de que aunque las criaturas han huido hacia el sur, anteriormente se acercaron desde el Norte.

Un personaje que supere un control Difícil de Sabiduría [Percepción] no podrá divisar a los yetis, pero tendrá atisbos de una mujer vestida con ropajes blancos, aparentemente coronada con cuernos de alce, de pie en mitad de la tormenta. La imagen desaparecerá rápidamente, y cualquier personaje que intente rastrearla no encontrará ningún signo de su paso. (La figura es el simulacro de la Bruja de hielo, a través del cual ha llamado a la tormenta y dirigido a los

Yetis. Una vez cumplido su propósito, la figura se deshace de nuevo en un montón de nieve).

TRAS LA LUCHA

Inmediatamente tras el ataque, los sucesos en Bryn Shander pueden empujar a los personajes en direcciones diferentes en el Acto 1 de la aventura. Los personajes no pueden sino fijarse en un apotecario histórico, y sus acciones tras el ataque pueden determinar si escuchan a los guardias quejándose o hablar con Helda Rioargénteo. El objetivo aquí es colocar a los aventureros en el comienzo de tres caminos, representando las tres porciones del Acto 1, y dejarles escoger por cual comenzar.

El Apotecario Histórico: Un apotecario llamado Rierdon está histórico, lamentándose por el daño que los yetis le han causado a su tienda, situada justo al lado de la puerta de la villa. Se queja de todo el dinero que se había gastado en protección, gritando: “¿Dónde estaba ese bastardo del Flaco para proteger mi tienda cuando hacía falta?”

Si los aventureros hablan con él o si este se da cuenta de que están ayudando a otras personas, les llamará para pedirles ayuda para recuperar el dinero que le dio a alguien al que llama “El Flaco”, diciendo: “Necesito que repare todos estos daños”.

Ofrecerá darles la mitad del dinero de lo que recupere de “El Flaco, el importe original eran 150 Po. Además, les prometerá descuentos en su tienda, la cual ofrece simples remedios contra las ampollas, erupciones y fiebres, así como antitoxinas y ungüentos especiales contra el frío. Si los personajes aceptan su oferta, Rierdon les dirá de reunirse con él en la Posada La Mirada al Norte, donde se sabe que el Flaco pasa normalmente su tiempo libre.

Si los personajes se encuentran con Rierdon en La Mirada el Norte o después deciden investigar a “El Flaco” y sus tasas de protección, revisa la Sección “La Hermandad Arcana” (página 8) y especialmente “Enfrentándose al Flaco” (página 9).

Los Guardias Quejicosos: Los aventureros escuchan a un par de guardias murmurando sobre el ataque, diciendo cosas como “Ese maldito bárbaro los ha traído directamente a nosotros”. Si se les preguntan, los guardias les dirán a los personajes que un bárbaro de las tribus Reghed fue capturado esa misma mañana robando algo. Como muchos de los habitantes de las Diez Ciudades, los guardias creen que los Bárbaros Reghed están de alguna manera relacionados con el temprano y duro invierno y los ataques de monstruos, y el bárbaro en cuestión es un cabeza de turco conveniente. “No pasa nada”. Dirá uno de los guardias. “Pagaré por lo que ha hecho”. El bárbaro, Hengar Aesnvaard, se halla actualmente encadenado a un poste en la plaza del mercado, donde probablemente morirá congelado durante la noche.

Si los personajes deciden hablar con el bárbaro o investigar este crimen, ve a “La Tribu del Alce” (página 12).

La Mercader Enana: Una enana llamada Helda Rioargénteo, la propietaria de uno de los carromatos de la caravana, dará las gracias a los aventureros por sus esfuerzos en proteger la caravana de los yetis. Les ofrecerá un pago (20 Po a cada uno) por acompañarla a ella y a su carromato hasta su destino final, el Valle de los Enanos en la cumbre

de kelvin; para ayudarla a llegar sana y salva de nuevos ataques. Planea visitar a su tío, Stokely Rioargenteo, y espera adquirir algo de los grabados en hielo negro de los que ha escuchado hablar. El ataque sobre la caravana ha hecho que no esté particularmente interesada en hacer el viaje sola.

Si los aventureros quieren perseguir otras historias o realizar otras gestiones antes de dejar Bryn Shander con Helda, esta estará dispuesta a esperar cinco días. Si su atención se desvía durante demasiado tiempo (por ejemplo si se enzarzan con los matones en Bryn Shander y luego acompañan a Hengar hasta su tribu) entonces ella contratará a un grupo diferente de mercenarios y partirá sin los héroes.

Si los personajes acompañan a Helda hasta el valle de los enanos, revisa “Los Salones del Hielo Negro” (página 15)..

El Sentir de la Villa: Todos en Bryn Shander saben que los ataques a manos de bestias salvajes y monstruos como los yetis no son nada nuevo. Ataques similares sobre viajeros han sido una plaga común en el Valle del Viento Helado durante semanas, desde poco tiempo después de la temprana tormenta que ha marcado el inicio de este duro invierno, pero este incidente es la primera vez que las criaturas han sido lo suficientemente arrojadas como para llegar tan cerca de una de las ciudades en el valle.

Normalmente, los yetis de la tundra no se suelen aventurar al sur de la Cumbre de kelvin, y los lobos y los osos de las llanuras suelen mantenerse lejos de las Diez Ciudades y de los viajeros humanos.

Si los aventureros pasan la tarde hablando con los paisanos y recogiendo información sobre sucesos recientes, pueden escuchar rumores e informaciones concretas sobre todos los sucesos recogidos en “Lo Que Ha Sucedido Antes”. (página 3).

Por supuesto, los paisanos no saben que Vaelish Gant es un miembro de la hermandad Arcana o que Akar Kesell está detrás de los ataques de zombis en el valle de los enanos, pero los rumores y los cuchicheos llegan lejos en una villa como Bryn Shander. Varios paisanos hablarán sobre la próxima audiencia pública de Du vessa Shane en la que se expondrán peticiones por parte de los notables de la villa, también sobre los despiadados matones de Luskan que están extorsionando dinero de honrados comerciantes, el gran retraso con el que ha llegado la caravana hasta llegar a Bryn Shander, las trampas de animales vacías de Aglonell y, sobre todo, el temprano invierno y la evidente ira de Auril.

Si los personajes deciden perseguir estos rumores en vez de seguir los ganchos más obvios proporcionados justo tras el ataque de los yetis, todavía deberías tener problemas en dirigirlos hacia una de las tres historias principales a través del Acto 1. La mayor parte de estos rumores les llevarán de una u otra forma, a la “Hermandad Arcana”.

ACTO 1: LA RETIRADA

A su llegada a Bryn Shander, los aventureros se darán probablemente cuenta de que el Valle del Viento Helado no es el tranquilo lugar de retirada que ellos esperaban. Por el contrario, la región está acosada por peligros grandes y pequeños.

Inicialmente, tres situaciones se presentarán ante los jugadores: las actividades de los extorsionadores de Vaelish Gant en Bryn Shander, las amenazas a las que se enfrenta la Tribu del Alce y la inestable situación en las minas de los enanos.

LA HERMANDAD ARCANA

Uno de los agentes de Vaelish Gant pertenecientes al buque Rethnor, un hombre rata llamado “El Flaco”, está estableciendo una tasa de protección para reforzar la base de poder de Gant en Bryn Shander. Ayudado por un bruto hobgoblin llamado Marek el Espinillas, Flacoha comenzado a apretar a los comerciantes de Bryn Shander.



Vaelish Gant

Aquellos que son demasiado tontos u obcecados como para no someterse a las demandas de los luskanitas se encuentran con problemas.

Al final, Gant planea convertirse en el nuevo portavoz de la villa, lo que le permitirá proporcionar a sus operaciones un grado de legitimidad mientras intenta llevar bajo su control a todas las villas de Diez Ciudades.

El único obstáculo para sus ambiciones es la actual portavoz d Bryn Shander, Du vessa Shane

Matar a Du vessa le privaría a Gant de la legitimidad que busca, por lo que por el contrario ha exhortado a varios de los ciudadanos más notables de Bryn Shander para que declaren su falta de confianza en el liderazgo de Du vessa, basada en parte en que incapacidad de contener las tasas de protección instauradas por sus propios matones.

Aunque sus instintos políticos le dicen que estas declaraciones son una jugada preparada por un rival, Du vessa no sabe quién se encuentra detrás de ellas, por lo que tiene pocas opciones parte de responder a las peticiones de los agraviados en audiencia pública para mantener su influencia como portavoz de la villa.

Cuando los héroes llegan a Bryn Shander, la audiencia está a seis días de ser realizada, programada para el día de fiesta de la gran Cosecha. Los intentos de Du vessa de mantener las cosas tranquilas y ordenadas se han visto frustrados por el ataque de los yetis. Mientras tanto, las operaciones de Gant están en peligro de ser descubiertas por un agente Arpista llamado Aarun, el cual ha seguido a Flaco y a su banda desde Luskan. Aarun ha descubierto que Flaco y algunos de sus hombres son en realidad hombres rata, y ha organizado la llegada de un envío de armas de plata a la villa. Espera armar a una banda de aventureros para poner fin así a la

amenaza antes de que la maldición de la licantropía se extienda por la villa. El Arpista está siendo ayudado por Mithann, la clérigo en el Santuario de Amaunator (ver página 16 en la Guía de Campaña).

Llegando Aquí

Los aventureros pueden verse inmersos en el conflicto si responden a la petición de ayuda de Rierdon justo después del ataque (“Enfrentándose al Flaco”). Dependiendo de los ganchos que usaras para comenzar en la aventura, pueden también intentar entregar el cajón de armas de plata de los Arpistas a Dunavan y verse así envueltos de esta forma (“Las Armas de Aarun”). De otra forma, pueden encontrarse con un comerciante de Bryn Shander mientras persiguen otras historias en la zona y escuchar de la opresiva situación que se vive en la villa (“Enfrentándose al Flaco”).

Enfrentándose Al Flaco

Ya acepten los aventureros a ayudar a Rierdon inmediatamente después del ataque de los yeti en la puerta ya vayan preguntando por la villa sobre los extorsionadores que campan por sus respetos en la ciudad, es fácil para ellos averiguar la identidad de su adversario: Flaco, un resbaladizo tipo de Luskan, es que siempre “negocia” los pagos de protección, respaldado siempre por al menos media docena de matones de aspecto rudo.

Rierdon está ansioso por recuperar su dinero después de que su tienda fuera dañada durante el ataque de los yeti. Otros comerciantes en la villa se lamentan de los pagos que han tenido que hacer, pero tienen demasiado miedo de Flaco y sus matones como para enfrentarse a él. Todos señalarán a los aventureros a que vayan a la Posada Mirada al Norte, la posada más bulliciosa de Bryn Shander, como el actual lugar de residencia de Flaco.

Scramsax, el propietario de La Mirada al Norte, le han dicho que espere la llegada de tipos de aspecto fiero buscando a Flaco, ya que Flaco siempre está buscando contratar a nuevos reclutas. Scramsax enviará a los aventureros directamente a la habitación de Flaco, confundidos con nuevos reclutas.

Si los aventureros van buscando a Flaco en la noche después de su llegada a Bryn Shander (25 Eleint), como Rierdon les ha pedido, encontrarán a Flaco en su habitación de pie sobre el cadáver de Aarun el Arpista, con varios matones como apoyo. Si llegan más tarde, el cadáver de Aarun hace tiempo que ya no estará. La reacción de Flaco a la llegada de los aventureros dependerá si le han cogido con las manos en la masa en medio de un asesinato.

Si los aventureros llegan justo cuando Flaco acaba de matar a Aarun, son testigos de su crimen, y por tanto deben ser silenciados. Flaco y sus matones (La Emboscada de Flaco) intentan acabar con los aventureros rápidamente e impedir que escapen para dar la alarma general.

Flaco no es alguien que intente prolongar una batalla perdida, sin embargo. Si las tornas se vuelen contra él, intentará una huida a través de la ventana y hacia el callejón. Flaco intentará salir fuera de la vista de los personajes antes de transformarse en una rata y correr hasta lugar seguro.

VISITANDO A DUVESSA SHANE

La primera vez que los aventureros visiten el Palacio del Portavoz para buscar una audiencia con Duveffa Shane, llegarán al palacio del Portavoz justo a tiempo de ver a Vaelish Gant salir..

Le escucharán por encima como asegura a la portavoz: “Haré todo lo que esté en mi mano para encontrar a aquel a quien buscas.” Duveffa considera a Gant un aliado, y espera que el mago pueda descubrir la identidad de su rival político. Si los personajes intentan conversar con Gant, él dejará bien claro que tiene mejores cosas que hablar con ellos y se marchará de forma busca sin despedirse.

Si los aventureros lo acorralan, usará su forma animal para escapar. Después de que Flaco haya huido, cualquier matón restante intentará escapar. Flaco intervendrá más adelante en la historia, por lo que hay que intentar que escape a este encuentro.

Sin embargo, si no puede escapar, otro hombre rata puede tomar su lugar más adelante en la aventura.

Si los personajes llegan a tiempo de encontrar el cuerpo de Aarun, encontrarán una nota arrugada en una de sus bolsas de cinturón. Aparentemente es de Mithann pero fue falsificada por Flaco para atraer al Arpista a La Mirada al Norte. En ella se lee:

“Aarun, han surgido problemas. Por favor reúnete conmigo en la Mirada Al Norte para discutirlos. Mithann”. (Flaco intercepto una nota diferente que Mithann había enviado realmente a Aarun; ver “Hablando con Mithann” y envió esta nota falsificada en su lugar.)

La bolsa de Aarun contiene también dos gemas por valor de 50 Po cada una. Rierdon aceptará rápidamente ambas gemas como como recompensa por el daño sufrido. Si previamente les prometió a los aventureros una parte de todas las ganancias que pudiera reclamar, se quedara a regañadientes con solo una gema.

Si los aventureros llegan después y no encuentran el cadáver de Aarun, Flaco no les atacará. Su posición es que los pagos a cambio de protección que está recogiendo son perfectamente legales; el Valle del Viento Helado es un lugar peligroso, y sus “agentes” pueden proporcionar protección legítima. Les devolverá parte de los pagos que ha cobrado del apotecario como gesto de buena voluntad, ofreciendo en total 50 Po. Rierdon queda satisfecho a regañadientes, especialmente estando delante los matones de Flaco mirando.

Si los aventureros intentan provocar a Flaco para que luche, el hombre rata protestará que son ellos los que lo están extorsionando. Sin embargo, si los personajes atacan, él y sus matones lucharán de la forma descrita arriba.

Hablando con Mithann

Los aventureros pueden acabar hablando con Mithann por uno o dos motivos. Si se enfrentan a Flaco y encuentran el

cadáver de Aarun, el cadáver del Arpista asesinado porta una nota aparentemente escrita por la sacerdotisa. Si se enfrentan con Flaco pero no encuentran el cadáver de Aarun, ella les buscará al día siguiente, habiendo escuchado de sus acciones.

Mithann está preocupada por su amigo Arpista. Explicará que Aarun tenía sospechas de que algunos de los matones de Buque Rethnor eran hombres ratas, y de hecho había obtenido algunas armas con plata para luchar contra ellos y ahora Aarun ha desaparecido.

El día del ataque de los yeti, Mithann le escribió a Aarun para organizar una reunión entre él y un cazador, Aglonell, creyendo que el cazador se había encontrado con los mismos matones que Aarun había estado buscando.

Desde entonces no ha sabido nada de él..

Mithann negará haber escrito la nota encontrada en el cadáver de Aarun, y parece genuinamente confundida si se le muestra la nota.

En cualquier caso, Mithann está complacida por haber conocido a los aventureros y puede ayudárseles a dar sentido a todas las informaciones que hayan descubierto hasta entonces sobre la situación en Bryn Shander. Si parecen dispuestos a ayudar, sugerirá que se reúnan con Aglonell (“Ayudando a Aglonell”) y que se hagan con las armas de plata de Aarun (“Las Armas de Aarun”) antes de enfrentarse a los matones.

Las Armas de Aarun

Dunavan es un mercader que dejó los viajes de caravana por el menos lucrativo (y menos peligroso pensaba él) mercado de Bryn Shander. También alquila espacio en sus dos almacenes para otros mercaderes que carecen de un lugar seguro donde guardar sus bienes mientras están en la villa.

Unos de los posibles ganchos de aventura pide a los aventureros que le lleven un cajón de suministros con armas de plata, con el objeto de que luego le sean enviadas a Aarun. Si le llevan el cajón de suministros el día de su llegada a la villa, les dará las gracias, les dirá que informará a Aarun y que almacenará las armas en su almacén hasta que el Arpista las reciba.

Esa noche, sin embargo, Marek el Espinillas (otro de los matones de Vaelish Gant) asaltó uno de los almacenes de Dunavan en busca de las armas. Registró el almacén pero no encontró las armas, por lo que usó una forma de fuego de alquimista para incendiar el almacén, ocultando así las señales de que el almacén ha sido asaltado.

Tras este incendio, Dunavan está asustado por su otro almacén, donde las armas de Aarun están almacenadas de forma segura. Si los aventureros le llevaron el cajón de suministros, contactará con ellos (si todavía están en Bryn Shander); de cualquier otro modo, Mithann les urgirá que contacten con Dunavan con el objeto de poner en sitio seguro las armas de plata de Aarun. En cualquier caso, Dunavan les dirá que no ha sido capaz de contactar con Aarun, y ofrecerá contratarlos para que vigilen su otro almacén en caso de que esa noche sea atacado. A cambio de sus servicios, pagará 50 Po y también les entregará la custodia del cajón de suministros.

La noche siguiente (la del 26 de Eleint), Marek y sus matones realizarán otro **Asalto Nocturno***. Si los

aventureros están montando guardia, Marek los atacará sin mediar palabra, mientras ordena a sus matones que encuentren el cajón de suministros de las armas. Si Marek o sus matones encuentran el cajón, intentarán huir con él, momento tras el cual todos los enemigos restantes intentarán huir. De cualquier otra forma, si Marek cae por debajo de la mitad de sus puntos de golpe, el hobgoblin usará una bomba de humo para cubrir su huida, dejando solos al resto de sus matones. Los contenidos exactos del cajón de suministros quedan a tu criterio. Lo deseable, sin embargo, sería que los héroes fueran capaces de equiparse con armas de plata que puedan usar con pericia.

Ayudando a Aglonell

Durante semanas, el cazador semielfo Aglonell ha estado encontrando vacías las trampas que coloca en las colinas alrededor de Bryn Shander, después de que alguien se haya hecho con los animales atrapados en ellas. Recientemente, un trio de matones le robaron a punta de espada mientras transportaba los restos de un alce de vuelta a la villa, forzándolo a huir temiendo por su vida. Cuando informó del suceso, el Alguacil Markham fue reticente a dedicar los recursos de la villa para perseguir a los matones.

Aunque el alguacil piensa que han sido unos cuantos bandidos desharrapados, los desaprensivos que están robando en los campos de caza de Aglonell han sido organizados por el Flaco y Marek; en un número que suma varias docenas. Los matones llegan a la villa solos o en parejas para ayudar al Flaco y Marek en sus operaciones, pero en cualquier momento, la mayor parte de ellos se encuentran guarecidos en una cueva en las colinas. Cuando Vaelish Gant realice su lucha por el poder, Flaco moverá al resto de los matones a Bryn Shander para ayudar a hacer cumplir el gobierno del mago.

Después de que Aglonell no recibiera ninguna ayuda por parte del alguacil, habló con Mithann en el santuario de Amaunator. Mithann sospechaba acertadamente que los bandidos de Aglonell eran los mismos sobre los que Aarun le había hablado hace unos días, y organizó un encuentro entre los dos en el Ciervo de Gelden. Aglonell llegó a la hora acordada, pero Aarun nunca vino, por lo que cuando los personajes aparecen para ayudar al semielfo, este no es muy optimista

Aglonell no tiene dinero con el que contratar a los héroes, pero si le ofrecen ayuda les dirá de buen grado lo que sabe, incluyendo la localización de la cueva donde sospecha que los bandidos están escondidos. Se halla en las laderas suroccidentales de la Cumbre de Kelvin, aproximadamente a unas siete millas al Norte de Bryn Shander.

Cuando los personajes alcanzan el escondrijo, deberán atravesar a los **guardias del escondrijo*** antes de aventurarse en la guarida. No todas las fuerzas del Flaco están presentes cuando los héroes llegan. Unos aventureros astutos podrán darse cuenta de que el número de sacos de dormir y suministros de comida sugieren que al menos veinte matones más están aquí destacados en la actualidad (Flaco movió recientemente unos cuantos más a la villa en preparación para el golpe de estado de Gant).

Flaco ha dejado un par de sus dos agentes más afables; ambos hombres rata; al mando de la fuerza principal de

Matones del Escondrijo* mientras él está fuera, y ofrecerán una formidable resistencia en un intento por matar o capturar a los aventureros.

Si los hombres superar a la fuerza principal, todavía tienen que lidiar con **Marek el Espinillas***, el cual viven en una cueva más pequeña más profundo en la montaña en compañía de su lobo mascota. El hobgoblin se retiró aquí después de su fallido ataque en el almacén de Dunavan (y si los personajes lucharon allí contra él, estará ansioso de vengarse de ellos). Habiéndose decidido a no huir ante otro encuentro, Marek luchará hasta la muerte.

En la guarida del hobgoblin, los héroes encontrarán dos frascos de un fuego de alquimista verde bastante inusual y un pequeño cofre cerrado con 220 Po (forzar la cerradura requiere del uso de herramientas de ladrón y un control exitoso de Destreza Difícil, pero Flaco tiene las llaves). También encontrarán una hoja de pergamino arrugada con una nota escrita con una letra adornada y florida:

*“Flaco,
Sungo que el “pequeño problema” que mencionaste en tu último informe ha sido solucionado. No puede haber ninguna interferencia con la audiencia pública de la portavoz; al menos, ninguna que no sea la nuestra. Duversa ha hecho un mejor trabajo en ganarse la aprobación pública de lo que había anticipado. Traete un grupo de tus mejores a la villa y ven a verme. Necesitaremos actuar de forma más decisiva si quiero tener la seguridad de poder reclamar su asiento a la cabeza del Concejo de Portavoces.”*

En lugar de una firma, hay un extraño símbolo, el glifo arcano de Vaelish Gant. Los aventureros no tienen una forma inmediata de reconocer este símbolo.

El Gambito del Mago

Cuando la fiesta de la Gran Cosecha llegue (seis días tras el inicio de la aventura) Vaelish Gant tomará acciones para despojar a Duversa Shane de su cargo. Esa mañana, la villa está llena de rumores y especulaciones, y peleas menores surgirán entre seguidores de Duversa y sus detractores (muchos de los cuales han sido plantados por Flaco para causar problemas).

Flaco y un grupo de matones de Buque Rethnor secuestrarán a la portavoz y la mantendrán presa en las oficinas de Gant al otro lado de la calle del Salón de Concejos. Si los aventureros ya se han convertido en una espina clavada en el costa de Vaelish Gant en un momento anterior, también tomará acciones para quitárselos de en medio antes de la audiencia pública.

En este caso, un mensajero, otro miembro de la banda de Flaco, encontrará a los personajes donde sea que estén y les entregará una nota que parece ser de Duversa pero que en realidad es otra de las falsificaciones de Flaco.

*“Bravos héroes,
Tengo una urgente necesidad de vuestra ayuda. Por favor, reunís conmigo en el Salón de Concejos tan pronto como podáis. Aseguraos de que nadie sepa donde, yo os enterareis por qué; todo depende del secreto.
Muy agradecida*

D.S.”

Si los personajes responden la llamada, un grupo de **Matones del Buque Rethnor*** está esperando para emboscarlos en el salón de concejos.

Sin importar si van o no al Salón de conejos, los héroes serán contactados poco después por el Alguacil Markham, el cual revelará que la Portavoz Duversa no puede ser encontrada. La mayor parte de los ciudadanos más influyentes, incluyendo a Gant están en el salón de la villa, esperando impacientes a la llegada de Duversa, y, si no aparece pronto, con toda seguridad elegirán a un nuevo portavoz en su lugar. Aunque al alguacil no le importa quien reclame el puesto de portavoz, conoce a Duversa lo suficiente para saber que ella no abandonaría voluntariamente el cargo, por lo que teme que su ausencia es el resultado de juego sucio.

En este punto, puedes permitir a los personajes que sigan unas cuantas líneas de investigación diferentes, las cuales puedan, potencialmente, resultar en pistas falsas o en encuentros adicionales con matones del buque Rethnor, antes de que el alguacil Markham sugiera que busquen pistas en el palacio de la portavoz (si los jugadores no han dado con esta idea por ellos mismos). Un registro del palacio no revelará signos de lucha, pero una nota dejada encima del escritorio de la oficina de Duversa alberga una pista sobre su actual situación.

*“Duversa,
Creo haber descubierto la identidad de tu misterioso rival, aunque, si estoy en lo cierto, la situación es más peligrosa de lo que habíamos supuesto. Es imperativo que hable contigo antes de la audiencia del hoy; por favor, ven a mis despacho a toda prisa.”*

En lugar de una firma en la parte de abajo se ha inscrito un extraño símbolo, el cual los personajes reconocerán como la misma marca de mago de la nota en la guarida de Marek. Si todavía no se lo han figurado, Markham les podrá confirmar que la runa de mago es la de Vaelish Gant. Adorna la puerta de las oficinas donde se mudó tras su llegada a Bryn Shander.

Los personajes pueden encontrar fácilmente las **Oficinas de Gant***, pero la runa en la puerta es en realidad un glifo de defensa, el cual los héroes dispararán si no son cuidadosos.

En el interior, Flaco y varios de sus matones mantienen a Duversa atada y amordazada en el despacho del mago. Flaco intentará atraer a la lucha a los héroes, amenazando con matar a Duversa si se van para pedir ayuda. El familiar quasit de Gant, el cual acecha invisible en el estudio, se unirá a la lucha, aunque si la batalla va mal, intentará escapar y alertar a su maestro.

Resolución: Si los personajes rescatan a Duessa, esta los llevará hasta el salón de la villa, donde expondrá a Gant como un villano. Gant, por el contrario, se burlará de ella y de los héroes por pensar que ha sido derrotado:

“Mientras vosotros estabais ocupados luchando aquí contra mis fuerzas, he continuado mis planes a lo largo y ancho de Diez Ciudades, y Easthaven está a punto de sentir mi ira. Podéis estar en diez ciudades a la vez?”

Quizás vosotros no, pero yo sí.”

Y con eso, Gant se teleportará lejos. Solo se teleportará a la calle, fuera del salón, pero huirá rápidamente desde allí.

Flaco, si sobrevive, huirá a Bosque Solitario. Puede convertirse en un problema para los héroes si se aparecen por allí, pero el hombre rata evitará cualquier trato futuro con Gant, temeroso de la ira del mago.

LA TRIBU DEL ALCE

Los habitantes del Valle del Viento Helado se han visto cogidos por sorpresa por el inusualmente duro y temprano invierno este año, y los bárbaros Reghed se han llevado la peor parte. Gracias a su tamaño y fuerza, la Tribu del Alce ha conseguido sobrevivir hasta el momento, pero cada día la situación empeora.

Además, la misteriosa mujer que los bárbaros llaman la Bruja de Hielo ha estado liderando bandas de bestias salvajes en ataques contra sus campamentos. Cada vez que los guerreros acaban con ella, la Bruja de Hielo se desvanece en la nieve, solo para aparecer unos pocos días más tarde durante el siguiente ataque.

Sin ninguna idea de cómo combatir a la Bruja de Hielo, el Rey Jarund ha permitido a Hengar Aesnvaard, uno de los guerreros de la tribu, a que viaje a Diez Ciudades para buscar ayuda. A su llegada a Bryn Shander, Hengar fue categorizado por el culto de Auril como una víctima propicia para ser sacrificado a la Doncella De Escarcha. El culto preparó una falsa acusación de robo, y el alguacil Markham lo declaró culpable y sentenció. Hengar cuelga ahora encadenado a un poste en mitad de la plaza del mercado de Bryn Shander, donde casi seguro morirá por congelación durante la noche. El ataque de los yeti ha reforzado las creencias del alguacil, compartidas por muchos en la villa, de que los bárbaros de las tribus Reghed son responsables, de alguna forma, de los ataques de las bestias y del duro tiempo invernal.

En ausencia de Hengar la situación de la tribu del Alce se ha vuelto incluso más peligrosa. Sus mayores rivales, la Tribu del Oso, ha jurado pleitesía a la Doncella de Escarcha bajo presiones de su chamán, Bjami Tengervald. Aunque sus terrenos normales de caza se hallan más lejos hacia el Norte, los guerreros de la tribu del Oso han construido un santuario a Auril en las cavernas de hielo abandonadas hace mucho tiempo bajo Siemprefundido. Energizado por los crecientes poderes de su deidad patrona, los guerreros de la Tribu del Oso han realizado una abrumadora incursión sobre el campamento de la Tribu del Alce, capturando a un gran

número de guerreros y arrastrándolos hasta el santuario para ser sacrificados en los sangrientos ritos de Bjami.

Hostigados desde el Este por los guerreros de la Tribu del oso y desde el Oeste por las monstruosas fuerzas de la Bruja de Hielo, y con tormentas cada vez más violentas limitando su capacidad de huir, los miembros de la Tribu del Alce se hallan en una lucha desesperada por la supervivencia. Si la ayuda no llega pronto, esta es una lucha que podrían no ser capaces de ganar.

Llegando Aquí

A continuación del ataque en la Puerta Suroeste de Bryn Shander, los aventureros escucharán a los guardias de la villa especular que el ataque de los yeti tan pronto después de la llegada a la villa de Hengar parece ser mucho más que una coincidencia. Cuando los héroes entren en la plaza del mercado, verán a un hombre alto y musculado encadenado a un poste de madera en el centro de la plaza. Tiene la piel clara y los ojos claros típicos de un norteño, con cabellos castaño oscuros que cuelgan por debajo de sus hombros. Ha sido despojado de todas sus pertenencias, excepto un colgante que pende de un cordel alrededor de su cuello, fabricado con dos piezas de cuernos para parecer la cornamenta de un alce.

El prisionero es Hengar Aesnvaard, y aunque la gente de Bryn Shander sigue impasible realizando sus tareas, el periódicamente les llama en una voz quebrada, protestando y clamando su inocencia y pidiendo ser liberado. Los locales que no se rien o no escupen al bárbaro simplemente lo ignoran, por lo que cuando ve a los héroes, Hengar les llamará: “¡Por favor, ayudadme viajeros! Vine aquí buscando ayuda para mi gente, y temo que sin ella perecerán. Si mi tribu cae, nada escudará a las genes de Diez Ciudades de la ira de la Bruja de Hielo!”

Si los héroes se acercan a Hengar, el rápidamente les relatará todo lo que pueda sobre su misión y los sucesos que le han llevado a su situación actual. El guardia que vigila en la plaza desaconsejará las conversaciones largas, sugiriendo que si os aventureros tienen algún interés relacionado con el prisionero deberían ver al Alguacil Markham.

El Crimen De Hengar

El acusador de Hengar es una comerciante llamada Brinna Alcott, cuya tienda vende lanas, tejidos y suministros de costura.

Brinna es, secretamente, una discípula de Davrick Fain, un autoproclamado sacerdote de Auril que regenta una tienda de reventa en Bremen. Ella cree que la furia de Auril puede ser desviada de Diez Ciudades si es dirigida hacia otra parte; específicamente, a extranjeros como el bárbaro.

Al principio, Brinna le dijo a los locales que el bárbaro había robado bienes de su tienda, pero incapaz de explicar para qué querría un bárbaro Reghed rollos de tela, cambió su historia, diciendo que lo que realmente se había llevado eran objetos personales suyos que guardaba en su tienda. Finalmente, dándose cuenta que, por un acto así, el alguacil probablemente lo único que haría sería cortarle unos cuantos dedos de su mano izquierda al bárbaro, Brinna volvió a cambiar su historia, diciéndole al Alguacil Markham que



Hengar robó la caja de su recaudación, la cual contenía una cuantiosa suma de dinero.

Liberando A Hengar

Los héroes que decida ayudar a Hengar pueden intentar lograr su liberación de cierto número de formas.

Cualquiera que sea el método que usen, asegúrate de que entiendan de que el tiempo es esencial. Si no lo liberan, el bárbaro morirá con casi total seguridad antes del siguiente amanecer.

Probar Su Inocencia: El grupo puede escuchar las historias contradictorias de Brinna hablando con sus vecinos y con el Alguacil, obteniendo de algún modo una confesión de Brinna, o consiguiendo evidencias de que el robo, en realidad, nunca tuvo lugar. Persuadir al Alguacil Markham de que libere al bárbaro requiere de un significativo número de evidencias y de cierto grado de persuasión, ya que está predispuesto a culpar al bárbaro no solo por el robo, sino también por el ataque de los yetis.

Apelar a la Portavoz: La portavoz Duessa Shane no se ha visto relacionada con el arresto o condena de Hengar. Está inclinada a confiar en el buen juicio del Alguacil Markham, pero también está preocupada por si las Tribu del Alce reacciona con venganza si Hengar muere.

Puede ser persuadida para decretar la liberación del bárbaro pero solo si los aventureros prometen llevárselo fuera de la villa, lo que en realidad supone conmutar su pena por la de destierro.

Liberarlo a la Fuerza: Si los aventureros neutralizan o evitan a los **Guardias de la Villa***, pueden romper las cadenas de Hengar. Si alguien los ve escoltándolo fuera de la villa, el Alguacil Markham los declarará fuera de la ley.

Cualquiera que sea el enfoque que tomen, si los aventureros consiguen asegurar la libertad de Hengar, se ganarán la enemistad del culto de Auril. El Culto intentará que se les acuse falsamente de un crimen o simplemente instigará resentimiento hacia ellos por haber liberado al bárbaro. Dado que a los aventureros se les vio luchando contra los yetis en la puerta, la gente de Bryn Shander será menos rápida en condenarlos. Si los cultistas se ven sumidos en la desesperación, enviarán **asesinos del culto*** para atacar a los aventureros.

Si los héroes quieren investigar el culto de forma más profunda, pueden usar la información en la Guía de Campaña sobre los adoradores de Auril (y Davrick Fain en particular) para crear oportunidades adicionales de aventura.

Cruzando La Tundra

Si los héroes liberan a Hengar, les pedirá que vuelvan con él al campamento de su tribu. Hengar está dispuesto a esperar un día si el grupo tiene otros negocios que atender primero, pero si estas tareas les toman más tiempo a los personajes, partirá solo.

Antes de irse, Hengar presionará a los personajes para que lo sigan tan pronto como puedan, y les recordará que el retraso no solo pone en peligro a su tribu, sino también a la gente de diez ciudades.

La tundra es peligrosa en el mejor de los tiempos, pero especialmente ahora que el invierno ha llegado. El

LA MUERTE DE HENGAR

Si Hengar muere, los aventureros todavía pueden ayudar a la tribu de Hengar antes de que sus cazadores viajen a Siempre Fundido y caigan en combate ante sus oponentes de la Tribu del.

Otros personajes de la Tribu del Alce que los personajes conozcan en encuentros aleatorios (como los simpatizantes de los bárbaros en Diez Ciudades) pueden enviar el mismo mensaje que Hengar empujando a los personajes para que actúen de forma inmediata para ayudar a su tribu.

De forma alternativa, Duessa Shane, puede pedirle a los personajes que viajen como embajadores de Diez Ciudades a la Tribu del Alce en un esfuerzo de prevenir cualquier represalia por su muerte. Si los personajes no actúan para ayudar a la Tribu del Alce, sentirán las repercusiones de esa decisión durante el Interludio.

campamento de la Tribu del Alce se halla aproximadamente a unas veinte millas de la Cumbre de Kelvin. Sin ninguna carretera que seguir, los aventureros se arriesgan a perderse si no viajan con un guía (como Hengar). Haz controles para ver si se producen encuentros aleatorios usando la Tabla de Encuentros Aleatorios de Tundra Abierta en la Pantalla del DM.

El tiempo exacto que necesitan para llegar al campamento depende de cuán rápido y sin descansar viajen los personajes, pero, de media, le tomará a un grupo de humanos a pie un día de viaje el viajar desde Bryn Shander a una de las villas más al Norte, y otros dos días para atravesar la tundra hasta el campamento. (El duro tiempo invernal hace que el viaje dure el doble de normal).

Campamento de la Tribu del Alce

La Guía de Campaña ofrece una visión general del estilo de vida de las tribus Reghed, un campamento típico de la tribu del Alce y los personajes importantes de la tribu del Alce. Usa esa información para ayudar a daré más detalles a la experiencia de los aventureros en el Campamento.

Cuando lleguen al campamento, Hengar y los personajes se enterarán de la incursión de la Tribu del Oso que se ha producido durante su ausencia.

La Tribu del alce está preparando a un grupo de guerreros para que sigan a los incursores y rescaten a los prisioneros antes de que sean sacrificados a la Doncella de Escarcha.

Hengar planea acompañar a este grupo e invitará a los personajes a que lo acompañen. Si se reúnen con el Rey Jarund Elkhardt, el Rey les pedirá de la misma forma que les ayuden (quizás como pago de la deuda de sangre si Hengar murió dentro de la villa).

Folnor Hagbarthe, el mejor rastreador de la tribu del alce, llevará a los aventureros y una banda de una docena de guerreros de la tribu del Alce hasta el campamento de la Tribu del Oso en Siempre Fundido. Las fuentes termales e

hallan a una distancia de unas diez millas al Este del Campamento de la tribu del Alce, por lo que llegar allí les tomará otras tantas horas;: posiblemente más, dependiendo de si el grupo es enlentecido por tormentas soplando desde el glaciar. Realiza controles para ver si se producen encuentros aleatorios usando la Tabla de Encuentros Aleatorios de Tundra Abierta en la Pantalla del DM.

Mientras viajen, Folnor les relatará a los aventureros su encuentro con la Bruja de Hielo cuando su partida de caza fue atacada por una manada de bestias salvajes. Con evidente miedo y temor, les contará como disparó a la bruja en el corazón y como de alguna manera esto no la mató, no habiendo encontrado ningún rastro de su cadáver tras la lucha. Folnor también les contará que la Tribu del oso suele tener sus territorios de caza más al Norte, en las orillas del Mar de Suelo Movedizo, por lo que su presencia en Siempre Fundido es algo extraño.

Siempre Fundido

Revisa la Guía de Campaña para tener una visión general y un mapa de Siempre Fundido y las caverna de hielo bajo él.

Pozo Sagrado

La Tribu del Oso ha construido un nuevo campamento en los límites del pozo sagrado. Desde aquí, Wolvig Barrundson, el caudillo de nombre de la tribu, lidera a sus guerreros en sus incursiones a través de la tundra, mientras que el verdadero líder de la tribu, el chamán Bjami Tengervaald, realiza ritos sacrificiales en el interior de las heladas cavernas.

Los exploradores de la Tribu del Oso mantienen guardia antes grupos de incursión que este de vuelta y otras amenazas desde posiciones en lo alto del glaciar,. A no ser que los aventureros se aproximen de forma sigilosa bajo cobertura de la oscuridad, el Campamento de la Tribu del Oso* estará alerta y preparado ante su presencia, y los guerreros de la tribu del oso lanzarán rocas sobre los personajes mientras los exploradores les lanzan flechas. Después de que el grupo escale la morrena glacial hasta el nivel del pozo sagrado, Wolvig Barrundson entrará en la contienda, enfrentándose a cualquiera que parezca ser el mejor guerrero de los invasores.

En el campamento no hay signos de los prisioneros de la Tribu del Alce. Todos los guerreros de la tribu del Oso saben que Bjami se llevó a los cautivos a las cavernas que hay bajo el pozo. Folnor o cualquier otro personajes que supere un control moderado de Inteligencia [Investigación] encontrará una pila de ropas de piel y colgantes de manufactura de la Tribu del Alce situados al lado de la orilla del pozo. Los prisioneros fueron despojados de sus posesiones antes de ser llevados a la caverna de la catarata.

Caverna de la Catarata

Bjami Tengervaald ha llevado a los prisioneros de la tribu del Alce hasta la **Caverna de la Catarata*** para ofrecerlos en sacrificio al simulacro de la bruja de Hielo, el cual ha venido para recibir la ofrenda en representación de la Doncella de Escarcha. El simulacro se halla en la guarida del dragón más adelante mientras Bjami y sus seguidores preparan el ritual. Los prisioneros están atados a estalactitas

de hielo esparcidas por la sala y se hallan medio muertos por la congelación, habiendo sido despojados de sus prendas de piel.

Tan pronto como Bjami sea consciente de la presencia de los héroes, anunciará como blasfema su entrada en las sagradas cámaras de Siempre Fundido y prometerá que compartirán el destino de los prisioneros. Enardecidos por la presencia del simulacro de la Bruja de Hielo en la siguiente cámara, Bjami atacará al grupo sin dudarlo y luchará sin temor, provocando alternativamente a los personajes y llamando a la Doncella de Escarcha, pidiéndole sus bendiciones durante la batalla.

Luchando al lado de Bjami hay un grupo de Furias de la Tribu del Oso, mujeres de la tribu vestidas imbuidas con espíritus animales que ayudan al chamán en sus rituales y que son mortales con sus dagas curvadas. Empujadas por su fanática devoción a Auril, Bjami y las furias lucharán hasta la muerte.

Liberar a los miembros capturados de la tribu del Alce es simple, aunque no se hallan en condiciones para luchar. Informarán a los aventureros que la Bruja de Hielo se encuentra acechando en la siguiente cámara, y que uno de los suyos; Soren Arnsfirth, ya ha sido llevado allí por Bjami como la primera víctima de la bruja.

La Guarida del Dragón

Aquí en la antigua guarida del dragón, al lado de los huesos del dragón Muerte de Hielo, el simulacro de la Bruja de Hielo conversa con Soren.

El guerrero de la Tribu del Alce le implora a su hija que acepte su vida para aplacar la furia de Auril y que perdone al resto de prisioneros, pero no es su vida lo que la Bruja de Hielo quiere. Planea matar a los prisioneros como ejemplo y enviar a Soren de vuelta a la tribu del Alce para ordenarse su completa obediencias hacia ella y su sumisión a Auril comenzando con el exilio de su chamán, Mjenir.

Cuando los héroes aparezcan y sea evidente que han acabado con el control de la Tribu del Oso sobre Siempre Fundido, la Bruja del Hielo entrará en cólera y un frío viento comenzará a fustigarles en la caverna. *“¡Contemplad el poder que Auril le ha otorgado a su Elegida y probad la furia del Invierno!”* Gritará, mientras los hueso incrustados con hielo del dragón muerto hace tanto tiempo comienzan a moverse. El grupo debe enfrentarse a **Dragón y Bruja***. El esquelético Muerte de hielo, incapaz de volar o usar un arma de aliento, luchará con garras y colmillo mientras el simulacro de la Bruja de hielo lanza conjuros a los personajes.

Cuando el simulacro se vea reducido a 0 puntos del golpe, se desmoronará en un montón de nieve y los restos animados se colapsarán. Mientras el viento se detiene, los aventureros escucharán la risa de la Bruja de Hielo como si viniera de un lugar muy lejano: *“La forma que habéis destruido es un mero receptáculo de mi poder; tan vacío como vuestra victoria de hoy. Pronto enviaré otro, y si lo destruis, otro,*



hasta que todo el Valle del Viento Helado conozca la terrible ira de mi señoras!”

Resolución: Con la tribu del Oso desperdigada, la Tribu del Alce moverá su campamento hasta Siempre Fundido, donde sus miembros buscarán refugio de las tormentas invernales y las bestias de la tundra. El Rey Jarund proclamará a los héroes miembros honorarios de la Tribu del Alce y Hengar (si todavía está vivo) se ofrecerá a acompañarlos durante el resto de sus aventuras en el Valle del Viento Helado. Aunque el tesoro original de Muerte Helada fue saqueado hace generaciones, la tribu del Oso trajo muchos tesoros a la guarida del Dragón como ofrendas a la Doncella de Escarcha. Por su parte en rescatar a los cautivos de la Tribu del Alce, a los héroes se les permitirá reclamar como suyos los tesoros de Muerte de Hielo.

Hadrún no ha resultado herida por la destrucción de su simulacro, pero le tomará varios días antes de que pueda recuperar la fuerza que gastó para animar los restos de Muerte de Hielo y crear un nuevo Simulacro. Este retraso les proporciona un breve respiro ante la Furia de la Bruja de Hielo a los bárbaros y a los habitantes de Diez Ciudades.

SALONES DE HIELO NEGRO

Durante el reino de terror de Akar Kessell hace más de un siglo, usó a Piedra de Cristal para construir torres cristalinas en tres lugares alrededor del Valle del Viento Helado. Uno estaba justo fuera de los muros de Bryn Shander, donde todos los restos de ella se desvanecieron hace mucho tiempo. Los otros dos se hallaban en el Espinazo del Mundo y lejos al Este en la tundra, donde los restos derrumbados de las torres yacieron sin ser molestados durante más de un siglo. Con el regreso de Akar Kessell al Valle del Viento helado, la maldad de la Piedra de Cristal también ha venido a perturbar la región una vez más.

Aunque las Torres de Cryshal-Tirith, como eran llamadas, se han convertido en polvo y han estado enterradas bajo cien años de nieves, el tiempo no las ha lavado completamente.

En las laderas del Espinazo del Mundo, donde la primera torre fue levantada, Kessell encontró una gran losa de hielo negro, el cual reconoció como un resto de la Piedra de Cristal que había sido infundido con su maldad y al menos una fracción de su poder.

El hielo negro no era todo lo que Akar Kessell había esperado, sin embargo. Parecía carecer del poder destructivo y espectacular de la Piedra de Cristal original, y no consiguió crear una torre para él. Mientras batallaba por controlarlo, intentando discernir qué es lo que podía hacer, vio a los mineros enanos discutiendo sobre el hielo negro, hasta que uno de ellos mató a los otros tres y reclamó todo el hielo negro para sí. Kessell estiró su piel helada y disecada en una sonrisa, creyendo que había encontrado la clave para poder usar el hielo negro. Si no podía usarlo para dominar el Valle del Viento Helado, en vez de eso quizás lo podría usar para destruir la región. Le confió al minero enano superviviente, Baerick Piedramartillo, el cuidado del hielo

negro y le exhortó a que se llevara parte de él al valle de los enanos, experimentara con él y creara objetos con él.

El hielo negro contiene un residuo significativo de la gran maldad de la Piedra de Cristal, e influencia a todos aquellos que se acercan a él. Según Baerick fabricó más y más objetos; armas armaduras, joyería y estatuillas; su corrupción comenzó a extenderse. Inicialmente, sus peores efectos fueron sentidos entre los enanos de la Cumbre de Kelvin, donde se han venido la mayor parte de las obras de Baerick .

La Situación en el Valle

Hace unos diez días, el Dain Stokely Rioargénteo tuvo un sonoro encontronazo en público con Baerick Piedramartillo durante el cual Baerick cuestionó su liderazgo, su lealtad al clan y su dedicación para proteger a su gente. Tras la discusión, Baerick atrajo a un grupo de enanos similarmente descontentos y estableció un refugio en el lado oriental del valle enano; un lugar que llaman los Salones del Hielo Negro. Desde entonces y con el paso de los días, más y más enanos se han ido pasando al bando de Baerick. En este momento, aproximadamente la mitad de los enanos de la Cumbre de Kelvin se han visto profundamente corrompidos por el hielo negro. Avariciosos, egoístas y amorales, ignoran las leyes de la comunidad y a su líder. Por el contrario, siguen a Baerick Piedramartillo, el cual los está llevando hacia la revuelta y el bandidaje.

Entre la otra mitad de la población, la influencia del hielo negro también se ha sentido, pero estos enanos han podido mantener al mal bajo control y permanecen fieles al Dain Stokely.

Entre los ataques de zombis y la amenaza que suponen los seguidores de Baerick, Stokely decidió reunir a todos los enanos que le eran leales en una zona más pequeña y defendible.

Hace tres días, sacó a muchas familias y las llevó a una única sala en el lado oeste de la garganta (en lo que han pasado a llamar Salón de los Battlehammer). Los enanos de la facción de Stokely no son inmediatamente hostiles hacia los otros, puesto que, después de todo, son su familia. Los enanos de Baerick son abusones y beligerantes, y atacarán a cualquiera sobre el que piensen que pueden vencer fácilmente. Mientras tanto, Akar Kessell acecha en los túneles abandonados de las minas de los enanos, esparciendo su propia forma de caos reanimando a los mineros muertos como zombis y enviándolos a atacar a los enanos de Stokely en los túneles occidentales. También ha comenzado a exhortar a Baerick que comience a vender sus objetos de hielo negro más allá del valle de los enanos, y a través de su agente Pallidor, ha vendido una quilla para un barco pesquero a un pescador de Caer König; el cual ahora ha pasado a ser conocido como Derrick el ahogado (ver “Piratas del Diablo Aullador” en la página 25 de la guía de campaña).

Llegando Aquí

Inmediatamente después del encuentro inicial de la aventura, Helda Rioargénteo; una mercader enana que también es la sobrina de Stokely Rioargénteo; ofrecerá a los aventureros



una recompensa adicional si la acompañan en su carromato hasta la Cumbre de Kelvin, donde planea visitar a su tío Stokely y espera adquirir unos cuantos grabados sobre hielo negro de los cuales ha escuchado tanto hablar. El ataque sobre la caravana la ha hecho reticente a realizar el viaje sola, por lo que está dispuesta a esperar mientras los personajes exploran otras aventuras, al menos por un tiempo. Además, mientras los personajes exploran otros hilos de aventuras, pueden descubrir pistas que apunten hacia la tragedia que se está desarrollando en el valle de los enanos. Por ejemplo, Helda está alojada en la posada de Mirada al Norte en Bryn Shander, donde los personajes se la pueden encontrar mientras tratan con los matones de Vaelish Gant. Más aún, un encuentro aleatorio con un enano que vende objetos fabricados con hielo negro puede llevarlos a los problemas que se están produciendo en el valle.

Descripción del Valle Enano

Revisa la Guía de Campaña para una visión general y un mapa del valle de los enanos con sus salones, minas y túneles abandonados.

Mientras los personajes exploran el área, realiza controles para encuentros aleatorios usando la tabla Encuentros en la Mina Enana en la pantalla del DM.

No se producirán encuentros aleatorios si los personajes se encuentran en el Salón battlehammer o en los Salones del Hielo Negro. Los encuentros aparecen descritos en el paquete de descarga.



1. Puesto Sur de Guardia

En el extremo sur del valle, donde una carretera lleva hacia el sur hacia Bryn Shander, los enanos de los Salones del Hielo Negro han establecido un puesto de guardia para advertir a los viajeros que se alejen del valle. La respuesta inicial de esta **patrulla enana*** a la llegada del carromato de Helda es la de echarla; a ella y a los aventureros; pero si alguien no se marcha sin rechistar, comenzarán a tener otras ideas. Primero empezarán a preguntarse en voz alta si en el carromato habría algo valiosos con lo que pudieran quedarse (la respuesta es no, Helda ya ha vendido sus mercancías en Bryn Shander), y luego comenzarán a preguntarse si alguien pagaría un rescate si secuestraran a Helda y a sus compañeros. Si descubren la relación de Helda con Stokely, el secuestro es una alternativa segura.

Los aventureros pueden intentar tranquilizar los ánimos antes de que pase a convertirse en una batalla campal. Alejarse del Valle de los enanos funcionará. Todos los guardias portan algún objeto de hielo negro y se han visto afectados con su influencia corruptora, por lo que los aventureros podrían ser capaces de atravesar la patrulla si juegan con sus sentimientos de sospecha, dudas y paranoia. Helda pueden intentar usar su conexión con Stokely para ignorarán la mención de su líder de nombre y dirán: “Stokely puede decir que tenéis permiso para entrar, pero

Baerick dice que no por lo que la respuesta es que no podéis”.

Si el combate comienza, los enanos estarán más dispuestos en capturar a los aventureros y a Helda que en matarlos, aunque repelerán por la fuerza cualquier intento de entrar en el valle.

2. Centinelas Battlehammer

Los enanos del Salón Battlehammer, no afectados en su mayor parte por el hielo negro y todavía leales a Stokely Rioargénteo, han establecido cuatro puestos de guardia alrededor del valle: en la entrada más meridionales a las minas occidentales, en la entrada principal al Salón Battlehammer, encajado en una bifurcación de túneles en el extremo oeste del salón y en el lateral del valle, donde el camino se bifurca. Cada puesto está vigilado en todo momento por una **patrulla enana***.

Estos enanos son cautos y prestarán una atención particular a cualquier enano en el grupo que se aproximen, incluyendo a Helda.. “¿Quién es el legítimo líder de este valle?” Preguntarán, y cualquier otra respuesta excepto “Stokely Rioargénteo” hará que se vuelvan altamente suspicaces. (aunque un “no lo sé” es aceptable).

Estos enanos saben todo acerca de los recientes ataques de zombis y el conflicto con los enanos de Baerick, pero no compartirán fácilmente esta información con extraños. Por el contrario, si pueden ser convencidos de las buenas intenciones del grupo, dos de los enanos escoltarán a los personajes al Salón de los battlehammer para reunirse con Stokely. (ver área 4).

Si se les atacan los enanos lucharán para defenderse Nada excepto la muerte puede convencerlos de que abandonen su puesto.

3, Centinelas del Hielo Negro

Los enanos leales a Baerick Piedramartillo, corrompidos por el hielo negro, han establecido sus propios puestos de guarda en el valle: en ambas entradas de acceso a sus salones, entre los pasadizos bifurcados en el extremo oriental de los Salones del Hielo Negro, y en la Escalada de Bruenor que lleva desde la tundra oriental bajando hasta el valle. Cada uno de estos puestos está vigilado por una **patrulla enana***.

Al igual que los enanos del puesto Sur, estos enanos son hostiles y bajo órdenes de no dejar pasar a extraños a las minas. Un enano que proclame el liderazgo sobre el valle de Baerick Piedramartillo y que muestre un objeto fabricado en hielo negro puede ganarse la admisión a los salones del Hielo Negro para recibir audiencia con Baerick. Con algo de negociación, intimidación o sobornos, un enano admitido a los salones también puede persuadir a los guardias que admitan a sus compañeros.

Estos enanos corrompidos son egoístas, extremadamente avariciosos, altamente sospechosos, rápidos en enfadarse y proclives a la violencia. No saben nada sobre Akar Kessel o los ataques zombis (estos se han visto limitados a las minas occidentales).. En lo que los concierne, la única amenaza al valle es Stokely Rioargénteo, el cual “rehúsa proteger nuestros tesoros” y “no nos deja avanzar”.

Si se les ataca o provoca hasta llegar a una agresión, estos enanos lucharán hasta la muerte con desenfreno.

4, Salón Battlehammer

Si los aventureros se ganaron el acceso al Salón Battlehammer, serán escoltados hasta la forja y se encontrarán con Stokely a plena vista de la comunidad reunida al completo.

Stokely (ver página 48 de la Guía de Campaña) puede contar a los aventureros todo lo que sabe sobre los zombis en las minas y el problema con Baerick, y si los personajes parecen realmente interesados, les ofrecerá una recompensa si le ayudan con estos problemas.

Los Zombis: varias expediciones mineras se han encontrado con zombis de enanos en las minas. La mayor parte de estos encuentros se ha producido en las secciones noroccidentales de las minas, incluyendo el ataque más reciente (y devastador) el cual no dejó supervivientes. Otros ataques se han producido en otros lugares de las minas, incluyendo en el lado oriental del valle (antes de que Baerick y sus seguidores se establecieran en ese lado; y quizás después, pero Stokely no lo sabe).

Los zombis eran enanos de la Cumbre de Kelvin antes de sus muertes, en su mayor parte víctimas de ataques anteriores de zombis, lo cual lleva a algunos enanos a llamar a esta situación “plaga de zombis”. La mayor parte de los zombis enanos tienen todavía parientes entre los vivos bien en el Salón Battlehammer o al otro lado del valle entre los aliados de Baerick. Stokely nunca ha escuchado de una plaga o cualquier otra cosa que pudiera hacer que una persona matada por un zombi se convirtiera en zombi, a no ser que un nigromante estuviera reanimando los cadáveres, por lo que asume que un nigromante así acecha en las minas en algún lugar.

Stokely prometerá a los héroes una recompensa de 100 po si acaban con el nigromante y limpian las minas de zombis. Si los aventureros acceden a investigar, sugerirá que comiencen con el Nexo (área 7).

Baerick Piedramartillo: Stokely siente como si no hubiera manejado bien su discusión con Baerick y se ha estado martirizando a si mismo desde entonces.

Aunque no sabe de dónde vino el hielo negro o qué es lo que hace, Stokely sintió algo en él que no le daba buena espina, por lo que nunca se acercó mucho a él. Reflexionando, se le ha ocurrido que el comportamiento extraño de Baerick comenzó más o menos cuando comenzó a trabajar con el hielo negro, pero Stokely no puede ofrecer nada más que sea útil que esto.

Stokely no quiere que Baerick o cualquiera del resto de los otros enanos muera, aunque admitirá que Baerick en particular puede haber llegado a un estado mental tan inestable que la violencia no pueda evitarse en una confrontación con él. Le pedirá a los aventureros que persuadan a Baerick que se aparte del camino de la destrucción. Si pueden. Si pueden ayudar a Stokely a volver a reunir al clan, les dará una recompensa de 250 Po y les declarará amigos del Clan Battlehammer a perpetuidad.

Tendrán la ayuda del clan cuando la necesiten, y escribirá una carta de presentación si alguna vez viajan a Mithral hall.

5. Salones del Hielo Negro

Los enanos en favor de Baerick pueden ser distinguidos por las hachas de hielo negro que portan o por los yelmos que visten. La influencia corruptora del hielo negro ha plantado la idea en la mente de Baerick de liderar a su gente en una guerra contra el resto del Valle del Viento Helado, aunque todavía no es conscientes de tener tales ambiciones.

Si se le pregunta por qué está armando a su gente, su respuesta (la cual cree de forma sincera) es que busca proteger el valle de cualquier incursión por parte de las avariciosas gentes de Diez Ciudades que desean el Hielo Negro.

De hecho, las sospechas de Baerick no están totalmente infundadas. Un emisario interceptado hace unos días por los guardias en la escalada de Bruenor es ahora un huésped; o quizás un prisionero; en su hogar. El emisario ha sido enviado por Vaelish Gant, el cual está interesado en asegurarse la fuente de producción de hielo negro.

El emisario es una mujer con lengua meliflua llamada Baccha, una pícara del Buque Rethnor que trajo caros regalos desde los mercados de Bryn Shander. Aunque inicialmente Baerick sospechaba de ella, la emisaria sabe cómo jugar con los sentimientos engendrados por el hielo negro para atraer al líder enano a su forma de pensar.

Si se le deja que su planes tenga fruto, Vaelish Gante conseguirá eventualmente convencer al enano para que se alíe con él en contra de la gente de Diez Ciudades.

Ya los aventureros sean capturados y llevados a rastras delante de Baerick o vengán por su propia voluntad, su reacción inicial ante su aparición es hostil.

Se referirá a ellos como “espías de Diez Ciudades” y creará que han sido enviados con el concejo para asesinarlo como avanzadilla de una invasión general del valle.

CONVENCRIENDO A BAERICK BAERICK

Para convencer a Baerick de que reconsidere su actual curso de acción, los personajes deben lanzar una duda razonable sobre las intenciones del maestro de la emisaria y contar todo lo que hayan descubierto sobre los orígenes del hielo negro o su conexión con Akar Kessell (y, por extensión, con los zombis en las minas).

Mientras él toma y daca por el alma de Baerick vaya desarrollándose, puedes permitir a los personajes que hagan controles moderados de Sabiduría [Percepción] para discernir sus motivaciones, ganando así una idea de cuáles son los objetivos de la emisaria, o haz que realicen controles Difíciles de Carisma para intimidar a la emisaria para que se mantenga callada o para disimular de forma descarada.

En su mayor parte, sin embargo, debe ser el peso de las palabras, no las tiradas de dados, lo que controle la escena. Los controles pueden permitirle al grupo ganar una ventaja cuando traten Baerick, pero no dejes que los controles decidan el resultado hacia un lado o el otro. Deben ser los argumentos de los personajes lo que hagan esto.

El grupo se verá presionado para convencer a Baerick de lo contrario, aunque; como los enanos en el puesto Sur de guardia; cualquier plan basado en el miedo y la sospecha generadas por el hielo negro tiene mejores probabilidades de funcionar. Baerick ha estado tan fuertemente influenciado por el hielo, sin embargo, que cualquier intento de persuasión puede llevar hasta cotas extremas de miedo, ira y sospecha.

Mientras tanto, la emisaria trabajará para contrarrestar los argumentos de los personajes y reforzar las sospechas de Baerick sobre sus intenciones

Si los personajes son habilidosos, pueden ser capaces de hacer que Baerick vea la razón y detenga este curso de acción autodestructivo, o al menos, ganar algo de tiempo.

El grupo falla en convencer a Baerick (o no lo intenta), el enano ordenará a sus **guardias de hielo negro** * que ejecuten a los personajes allí mismo. Los enanos lucharán hasta la muerte, y si Baerick cae, el emisario intentará huir para poder transmitir las noticias a su maestro.

Si los personajes convencen a Baerick, o si lo derrotan y no acaban con su vida, el enano sigue esclavizado por el hielo negro y será solo cuestión de tiempo de que la corrupción le vuelva completamente loco. Todavía hay tiempo para los héroes para traer a Baerick y a los demás del borde de la locura.

Hacer eso, sin embargo, significa romper la influencia que atenaza sus mentes; probablemente deshaciéndose completamente del hielo negro.

Esa no es una tarea pequeña, dado las grandes cantidades de la sustancia que poseen los enanos.

Es más, los poseedores del hielo intentarán proteger sus piezas escondiéndolas de la vista o mintiendo sobre su existencia. Incluso cuando el hielo negro sea retirado, los enanos sufrirán arrebatos de arrepentimiento para recuperarlo, forzando al grupo a tomar precauciones extrema para mantener la sustancia fuera de las manos de los enanos.

6. Templo

Hay un 30% de que se produzca un encuentro con un **grupo de zombis*** en el templo, independientemente de la probabilidad normal de encuentros en las minas.

7. El Nexo

Stokely cree que el nexo es la opción más sabia para escoger un lugar donde comenzar la investigación de los ataques de los zombis, dado que fue el lugar donde se produjeron los últimos asaltos. El nexo está cubierto por los restos de la expedición minera perdida. Hay vagonetas mineras y equipamiento desperdigados por toda la cámara.

Los signos de combate son evidentes, incluyendo armas abandonadas y salpicaduras de sangre seca, pero no hay cuerpos, y cualquier personaje que busque huellas, encontrará que los combatientes parecen haberse levantado y marchado caminado con pasos renqueantes, habiendo sido reanimados como zombis.

Un par de huellas llevan a una vagoneta minera vuelta del revés y ya no avanzan más. Bajo la vagoneta se esconde el

único miembro superviviente de la expedición, Paldrinor Yelmodegranito.

Después de ser testigo de cómo asesinaban y luego reanimaban como zombis a sus compañeros, Paldrinor se ha vuelto loco de miedo y huyó corriendo a ciegas por los túneles. Sobrevivió por los pelos a las emboscadas de los esbirros zombis de Kessell, y finalmente consiguió llegar hasta el nexo, en donde se ha estado escondiendo desde entonces, con unos suministros de agua y comida cada vez más escasos, escondido bajo la vagoneta.

Si alguien manipula la vagoneta, Paldrinor comenzará a gritar de forma incontrolable, pensando que los zombis lo han encontrado. Tomará algo de esfuerzo el calmarlo, y todavía más el obtener una historia coherente de él. Si el grupo puede conseguir hacer que Paldrinor hable, describirá lo que le ocurrió a sus equipo y como los zombis fueron creados por una criatura no muerta de tamaño humano que recorre los túneles, aparentemente buscando nuevas presas.

Paldrinor puede mostrarles a los personajes la dirección desde la cual vino el ataque de Kessell, dirigiéndolos hacia el templo que hay media milla y luego en dirección Norte. Rehusará abandonar su escondite en el Nexo a no ser que los aventureros prometan escoltarlo con seguridad hasta salir de las minas. No sirve de nada en una lucha, y si el grupo se encuentra con algún zombi mientras llevan a Paldrinor a rastras, comenzará a gritar e intentará huir por cualquier camino que vea.

Esparcidos por todo el nexo hay una gran cantidad de equipamiento minero, incluyendo picos, palas, martillos y cinceles, vagonetas, entre las cuales hay un puñado de raciones de campaña que son lo que ha estado manteniendo con vida a Paldrinor durante los últimos días.

8. La Minas Profundas

Después de que los héroes se hayan aventurado en los túneles más profundos hacia el noroeste del nexo, no pasará mucho tiempo antes de que atraigan la atención de Akar Kessell. El renacido puede percibir la presencia de los vivos en estos túneles por otra parte vacíos, y comenzará a seguir a los personajes observando sus movimientos.

Kessell siente curiosidad sobre quien ha venido buscándolo, y está alerta antes de enfrentarse con alguien suficientemente fuerte como para haberse abierto paso luchando hasta un lugar tan profundo en las minas. Sin embargo, no puede si no echarle un cebo a los aventureros, por lo que mientras estos recorren los túneles, escucharán la suave y arruinada voz de Kessell resonar por los túneles, preguntándoles si han venido aquí a morir. Aludirá a sus planes de volver el Valle del Viento Helado contra sí mismo, empezando con las villas del Lago Dinneshere.

También se burlará de los personajes con sutiles referencias a su pasado, por ejemplo diciendo que como creen los personajes que pueden enfrentarse con alguien que tuvo bajo el tacón de su bota todo el Valle del Viento helado. (Si quieres seguir esta secuencia, puedes darle más énfasis a las burlas con uno o dos encuentros con un puñado de zombis u otros habitantes de las minas antes de que Kessell activa su trampa).

Por mucho que Kessell disfrute atormentando a los personajes, no planea luchar contra ellos él mismo. Por el

contario, intentará atraerlos hasta la **trampa de Kessell***, una guarida donde un par de arañas gigantes pueden atacar con sorpresa antes de que Kessell ordene a sus zombis que se unan a la refriega.

Si los personajes se dan cuenta de que están siendo llevados a una trampa o si hacen enfadar al renacido lo suficiente (quizás diciéndole que está demasiado asustado como para enfrentarse a ellos), Kessell perderá su paciencia y ordenará a sus esbirros que ataquen inmediatamente. En cualquier caso, no se quedará el tiempo suficiente como para verse enzarzado en la lucha. Prometerá hacer que los héroes sufran en su próxima lucha y luego huirá a través de una serie de pasadizos que finalmente se abren en la ladera noroccidental de la Cumbre de Kelvin.

Desde ahí, marchará a un lugar seguro.

Resolución: Después de que Akar Kesell deje las minas, los zombis, carentes de su influencia, recorrerán los túneles sin destino alguno y serán despachados por los enanos que quedan en la cumbre de kelvin. Si el grupo falla en su propósito de echar a Kesell, el renacido comenzará a presionar más y más a los enanos hasta que la mayoría de estos se unan a su ejército de no muertos. Los únicos que sobrevivirán serán Stokely Rioargénteo y sus seguidores, y quizás Baerick, dependiendo de cómo arreglen los personajes las cosas con él.

INTERLUDIO: UN CHUBASCO REPENTINO

Este interludio es una interrupción para lanzar a los aventureros al Acto 2 sin permitirles que resuelvan todo durante el Acto 1. Les enviará el mensaje de que hay más cosas sucediendo en el Valle del Viento Helado al mismo tiempo, y deberá agudizar su sensación de urgencia para tratar con estas amenazas tan rápido como sea posible.

Tiempo: Como DM, eres el mejor juez de cuando lanzar el interludio. Esta sección asume que los personajes han tenido tiempo para estar envueltos en al menos dos de las tres secciones del Acto 1, pero no el suficiente como para poder resolver los tres.

Esta sección presenta tres cortos interludios enlazados con los planes de los tres villanos. Normalmente, tendrías que jugar uno de ellos para servir de puente entre el Acto 1 y el Acto 2. Si necesitas devolver al rumbo que quieres a los personajes, puedes usar un interludio para devolver su atención a elementos del Acto 1 y luego usar otro interludio para llevarlos al Acto 2. Puedes incluso decidir usar los tres interludios al completo para mantener el ritmo de la aventuras. Eso queda a tu criterio.

Qué Ocurre: El interludio asume que los héroes solo se han podido centrar en uno o dos de los villanos durante el Acto 1, dejando solo al menos a un villano para que lleve a cabo sus planes sin ser molestado.

Esencialmente, los interludios presentan las consecuencias de que los aventureros no tengan éxito completando una de las secciones del Acto 1.

Vaelish Gant: Si los planes de Vaelish Gant no encuentran oposición, juega “La Caída de Bryn Shander” como interludio.

La Bruja de Hielo: Si los personajes todavía no se han enfrentado con la Bruja de Hielo, usa “Aullidos desde el Norte”.

Akar Kessell: Si Akar Kessell continúa en las minas de los enanos, usa “El Hielo Negro se Extiende”.

Informa de Los Resultados: Cuando llegues al interludio, puedes compartir tus resultados con otros Dungeon Masters que estén jugando esta aventura. Si estás jugando esta aventura como parte del programa D&D Encounters™, se te sugiere encarecidamente que lo hagas. Los resultados sumados de todos los que jueguen esta aventura serán incorporados en futuras líneas de historia relacionadas con el Valle del Viento Helado y el Norte.

Ve a www.DungeonsandDragons.com/Sundering para informar de tus resultados.

LA CAÍDA DE BRYN SHANDER

Si los planes de Vaelish Gant en Bryn Shander han tenido fruto, se convertirá En una seria amenaza para todo el Valle del Viento helado. Los ciudadanos de Bryn Shander perderán la confianza en Duversa y la despojarán de su cargo.



Vaelish Gant

Gant dará un paso adelante para ayudar a Sofocar los levantamientos y “rescatar” a Duversa, porque cuando los ciudadanos Lo elijan como portavoz Duversa se dará cuando demasiado tarde que ha sido engañada, y Gant será rápido en silenciar o desacreditar a cualquiera que lance acusaciones contra él. Con escasos aliados en Bryn Shander, la anterior portavoz contratará a unos cuantos mercenarios y se marchará silenciosamente de la villa para intentar levantar una movimiento de resistencia contra el golpe de estado del mago.

Mientras tanto, los agentes de Gant se desperdigarán por las Diez Ciudades, y comenzarán a dar pasos para colocar algunos de los recursos más valiosos del Valle bajo su control. Enviará grupos grandes y bien armados para comenzar excavaciones en las minas del Valle de los Enanos y para saquear la tundra de carne y pieles.

Si los aventureros se hallan con la tribu del Alce, los guerreros se apresurarán a comunicar al Rey Jarund que un grupo de Diez Ciudades está masacrando a una manada de renos que la tribu considera suya. Jarund enviará a un guerrero de su confianza (Hengar, si esta todavía vivo) junto con una banda de guerreros para investigar, y le pedirá a los personajes que los acompañen para mediar en cualquier disputa que pueda surgir con los habitantes de Diez Ciudades. (Si necesitas estadísticas para los guerreros de la Tribu del Alce, usa las del encuentro **Incursores de la Tribu del oso***).

De forma parecida, si los personajes están en el valle de los Enanos, Dain Stokely recibirá informes de que un grupo proveniente de diez Ciudades ha entrado en las minas en la parte Sur del valle y ha empezado a excavar. Stokely enviará una **patrulla enana*** y a los aventureros para que investiguen.

Cuando lleguen, el líder del grupo de **saqueadores*** explicará que el recientemente nombrado portavoz de Bryn Shander ha establecido una alianza entre las Diez Ciudades y la Hermandad Arcana, y que les ha enviado a iniciar las operaciones en beneficio de la Alianza Comercial “para el beneficio de todos los habitantes del Valle”.

Es más, el agente de Rethnor dirá que el Portavoz Gant le ha autorizado para negociar la venta de sus tierras (las minas de los enanos o las de la tundra abierta de la Tribu del Alce), en las que el portavoz les permitirá seguir viviendo como gesto de buena voluntad. Naturalmente, a los residentes de estas tierras se les requerirá que paguen un impuesto en todo el mineral que extraigan de las minas o de las presas que cacen en la tundra.

Por supuesto, ni los enanos ni los barbaros de la tribu del Alce harán nada de eso, y a no ser que los aventureros hablen rápidamente para calmar los ánimos, la situación degenerará rápidamente en violencia.

Durante el transcurso del encuentro, el Agente de Rethnor advertirá a los enanos o barbaros que Gant no aceptará un no como respuesta. Les llamará estúpidos por o aceptar la oferta de amistad del mago, y les recordará que la Hermandad arcana tiene una base de poder y unos bolsillos más llenos que nadie en el Valle del Viento Helado, y le advertirá que el siguiente grupo que Gant envíe será mucho más grande, estará mejor armado y tendrá instrucciones no de negociar, sino de echarlos de sus tierras.

Sin importar el resultado de este encuentro, los aventureros se encontrarán con que ya no son bien recibidos en Bryn Shander; los guardias lo echarán si intentan entrar. A donde quiera que vayan a continuación, encontrarán evidencias de que los planes de Vaelish Gant siguen desarrollándose. Alrededor de Maer Dualdon, está comprando barcos de pesca de pescadores faltos de dinero y gremios de las villas, negociando una parte de las capturas de truchas cabeza de jarrete como pago por permitir a los pescadores continuar usando los barcos.

Sus agentes también están trabajando en Buena Birra, comprando panales que están en peligro de morir durante el largo invierno. El Agujero de Dougan se verá aislado de sus planes, por ahora, pero las villas alrededor del Lago Dinneshere serán las que más los sufrirán. Los aventureros se encontrarán con un **pescador desahuciado*** el cual está huyendo de las actividades pirata en el lago según la situación se hace progresivamente peor.

AULLIDOS DESDE EL NORTE

Si la Bruja de Hielo no ha tenido oposición hasta ahora, se ha convertido en una fuerza terrible. Con la Tribu del Oso firmemente asentada en su campamento, los huesos de Muerte Helada reanimados como un terror esquelético y el



Ice Witch

favor de Auril asegurado con el sacrificio de los guerreros de la Tribu del Alce, la bruja lanzará un asalto masivo sobre el corazón del Valle del Viento Helado. El viento aullando, un sonido constante en el Valle, crecerá de forma incluso más intensa mientras baja desde el norte por delante de las fuerzas de la Bruja de Hielo.

Manadas de lobos (**ataque de lobos***) y yetis (**ataque yeti***), osos furiosos (**ataque de osos***), y bandas de **Incursores de la Tribu del Oso*** acompañan a otro simulacro de la bruja y a los restos esqueléticos reanimados de Muerte helada (**dragón y bruja***) según avanzan hacia Diez Ciudades.

Donde sea que se encuentren los aventureros, no podrán evitar el verse atrapados en el combate; o quizás se verán atrapados dentro de los muros rodeados de Bryn Shander.

La lucha contra estos peligros monstruosos es un asunto militar, no algo que los personajes puedan manejar solos. Dicho eso, los héroes siempre tienen un lugar en un conflicto de esta escala e importancia. Puedes dejar a los personajes que escojan su curso de acción en mitad de la batalla o hacer que líderes como Duversa Shane o Stokely Rioargénteo les pidan que emprendan una misión.

A continuación se presentan algunos ejemplos, pero siéntete libre de improvisar en función de lo que los aventureros quieran hacer.

Cazar a la bruja de Hielo o Enfrentarse a Muerte de Hielo: El simulacro de la bruja de Hielo es parte de la horda que asola el valle, y cazarlo es una heroica tarea apropiada para los aventureros. De la misma forma, pueden decidir acabar con el gigantesco dragón esquelético, desenterrado de la

vieja guarida de Muerte Helada y reanimado por la Bruja de Hielo. En cualquier caso, encontraran a los dos juntos (**dragón y bruja ***) y pueden enfrentarse a ellos en mitad del campo de batalla. Puedes complicar este combate con otros encuentros (ataques de osos, lobos, o yetis, o la aparición de la Tribu del Oso).

Si el simulacro es destruido, se convertirá en nieve y será esparcido por el viento, no dejando ningún rastro.

Liberar la Ladera del Valle: Las fuerzas de la bruja de Hielo entrarán en el valle de los enanos por una estrecha ladera llamada la Caída del Valle. Es bastante defendible, y los enanos se ganarán muy necesitado respiro en el combate si los aventureros pueden luchar camino arriba de la caída del valle y mantenerla despejada el suficiente tiempo como para que las patrullas dispersas puedan volver al valle y reforzar las defensas. Los enemigos vendrán en oleadas tal y como los veas adecuado. Puedes usar la tabla de encuentros en el campo de batalla para generar oleadas de enemigos y complicaciones.

Asegurar la Puerta: Mientras guerreros de la tribu del oso y fieros Yetis de la tundra asaltan a puerta Norte de Bryn Shander, los habitantes de la villa intentan desesperados reforzarla con cualquier cosa que puedan encontrar. Si los aventureros intentan ayudar, la mejor ayuda que pueden proporcionar es acabar con el incesante martilleo de la puerta. Pueden saltar por encima del muro o dejarse caer en mitad de los asaltantes, haciéndolos retroceder el tiempo suficiente como para que los defensores la refuercen.

Unir a los Refugiados: Docenas de miembros de la Tribu del Alce buscan refugio en Diez Ciudades por delante de la horda. Débiles y desmoralizados atrás los salvajes ataques de la Tribu del Oso, estos bárbaros ofrecerán poca ayuda en la defensa de las villas. Si los personajes pueden unirlos contra un enemigo común, pueden ayudar a alterar el desenlace del combate. Este esfuerzo puede ser únicamente diplomático, peor los Guerreros de la Tribu del Alce es más probable que luchen con héroes entre ellos.

Ayudar a Fuerzas Enzarzadas en la Lucha: Habiendo acabado con un grupo de bestias o una partida de bárbaros, los aventureros verán a un cercano grupo de aliados rodeados por otra amenaza. Estos aliados pueden ser una **patrulla enana ***, guerreros de la Tribu del Alce, o **guardias de la villa ***.

Sin importar los éxitos de los personajes durante el interludio, la ofensiva de la bruja de Hielo tiene efectos duraderos. El culto a Auril se hace más fuerte en Diez ciudades, y será probablemente muy influyente en el Norte en los siguientes años.

Es más los restantes miembros de la tribu del Alce se asentarán en las villas de Diez Ciudades tal y como lo hicieron tras el primer intento de Akar Kessell de conquistar el valle. Las tensiones entre ellos y los residentes crearán y podrán convertirse en violencia en cualquier momento.

EL HIELO NEGRO SE EXTIENDE

Si a Akar Kessell no se le molesta en el Valle de los enanos, el futuro de la Comunidad enana parece sombrío.

El Hielo Negro de Baerick PiedraMartillo se extiende por el valle y Stokely Rioargénteo huirá de las minas con un pequeño grupo de enanos que le siguen siendo leales. Los enanos corruptos portarán objetos de hielo Negro a Diez Ciudades, extendiendo la vil sustancia por doquier.

Dependiendo de donde estén los aventureros cuando comience el interludio, pueden tener que tratar con uno o más encuentros significativos:

Akar Kessell

- Grandes números de zombis enanos saldrán de las minas y vagabundearán por la zona. Algunos se acercarán a las villas mientras que otros se dirigirán a la tundra. Los personajes pueden tener que enfrentarse a una o más oleadas de atacantes zombis (cada una de los cuales es un encuentro separado de **Grupo de Zombis***) que amenaza a la Tribu del Alce o a viajeros atacados en una de las carreteras.
- Aventurarse demasiado cerca del valle de los enanos lleva a los personajes a enfrentarse a una belicosa **patrulla enana *** (usa la patrulla de Salones del Hielo Negro). Los enanos portan todos armas de Hielo Negro.
- Dentro de Diez Ciudades, un encuentro con una banda de **rufianes*** apunta a la influencia extendida del hielo negro. Los rufianes portan amuletos o anillos hechos de hielo negro, los cuales les han hecho más fuertes y más agresivos.

Este interludio no tiene por qué ser un suceso discreto y concreto. Los encuentros pueden sucederse a lo largo de un tiempo de una semana o más mientras los aventureros realizan otras tareas a lo largo y ancho del Valle del Viento helado. La extensión del hielo negro al final los llevará hacia el Lago Dinneshere, donde los relatos hablan de un barco pirata cuya quilla está hecha de esa sustancia. También, el hielo negro hace a los cultistas de Auril más agresivos y violentos, quizás dando más urgencia a las investigaciones de los personajes sobre asesinatos y desapariciones por toda la región.



ACTO 2: INVIERNO PROFUNDO

Mientras el interludio llega a su fin, los aventureros pasan a estar libres de perseguir cualquier amenaza que consideren que es la más peligrosa. Si siguieron las pistas del Acto 1 y del interludio, probablemente investigarán las actividades de Gant en Easthaven (y el papel del Hielo negro en los recientes informes de piratería en el lago) o intentarán descubrir donde ha ido Akar Kessell después de que huyera de las minas de los enanos.

Pueden también perseguir la amenaza de la bruja de Hielo, pero en este punto, todavía no tendrán una idea clara de su localización (si los personajes insisten en intentarlo, puedes saltar al Acto 3. (Las amenazas en el Acto 2 no desaparecerán, y siempre puedes volver para acabar con ellas más tarde).

La aventura asume que los personajes puede enfrentarse a ambos de los desafíos presentados en el Acto 2; Piratas del Lago Dinnsehere, y el plan de Davrick Fain.

PIRATAS DEL LAGO DINNESHHERE

En el Lago Dinnsehere, los planes de Vaelish Gant y Akar Kessell chocan; o coinciden. Ambos se centran en la volátil situación alrededor del Lago Dinnsehere, donde el crecimiento de Easthaven ha puesto en tensión los difíciles acuerdos entre Caer-Konig y Caer-Dineval sobre un hielo incluso más quebradizo.

Justo al principio de la aventura, Baerick Piedramartillo fabricó un espolón de barco con hielo negro y se lo vendió a Derrick Gaffner, un pescador de Caer-Dineval.

Bajo la influencia del hielo negro, Derrick y su tripulación se han convertido en notorios piratas, atacando barcos de pesca en el Lago Dinnsehere sin importar su villa de origen e incluso ocasionalmente atacando las mismísimas villas.

(Revisa la Guía de Campaña para obtener más información acerca de los piratas del Diablo Aullador).

Al insertar los restos de Hielo Negro de la Piedra de Cristal en esta situación, Akar Kessell espera crear tal caos y desorden alrededor del lago oriental que podría establecerse como gobernante absoluto del Lago Dinnsehere. Desde allí, planea perseguir el mismo sueño que le impulsó al final de su vida anterior; convertirse en el Tirano del Valle del Viento helado. Después de que el espolón esté colocado en el Diablo Aullador, da un paso atrás y deja que cree su confusión, dejando la zona por ahora.

Mientras tanto, Vaelish Gant ha enviado a Pyrse Auliff, uno de sus aliados del Buque Rethnor, para infiltrarse en la tripulación pirata y dirigir sus actividades en favor de sus propios planes. Los agentes de Rethnor en Caer Konig y Caer Dineval han comenzado una variación del tema usado en Bryn Shander: agentes ofrecen vender “protección” a propietarios de barcos privados y colectivos de pescadores de la villa en forma de salvaguardas supuestamente mágicas. Para aquellos que pagan, los agentes pintan grandes y elaborados (aunque carentes de poder) símbolos

en los barcos, y Pyrse se asegura de que los piratas no ataques a los barcos así protegidos

Según empieza el Acto 2, Gant ha decidido expandir sus operaciones a Easthaven, y Pyrse ha convencido al capitán pirata, Derrick el Ahogador, que lance un ataque masivo sobre los muelles de la villa. Gant, mientras tanto, usa agentes del Buque Rethnor para recibir mensajes de Pyrse.

Llegando Aquí

Un número de sucesos en otras partes de la aventura pueden dirigir a los personajes hacia Easthaven y los piratas:

- Si descubrieron a Akar Kessell en las minas de los enanos en el Acto I, le escucharán jactarse sobre la expansión del Hielo Negro en el Lago Dinnsehere.
- Si echaron a Vaelish Gant de Bryn Shander durante el Acto 1, este les habrá provocado con comentarios de que sus planes ya se están desarrollando por todas las Diez Ciudades con Easthaven estando a punto de sentir su ira.
- Conversaciones con portavoces o mercaderes en cualquier parte de la aventura, incluyendo encuentros aleatorios que se hayan producido según los personajes se mueven por todo el Valle del Viento Helado, pueden dirigir la atención de los héroes hacia los problemas que se viven en las villas alrededor del Lago Dinnsehere. Si Bryn Shander cayó durante el interludio, las quejas acerca de la situación en el Lago Dinnsehere serán particularmente sonoras. Y si el hielo negro se ha extendido lejos y a lo ancho, las historias de piratas que navegan con un barco con un espolón hecho con la vil sustancia habrán circulado lejos.

Easthaven

Revisa la Guía de Campaña para una visión general de Easthaven. En el 3° día de Marpenoth, Derrick el Ahogador lanzará un ataque sobre la villa. Puedes ajustar las fechas de este ataque dependiendo de las acciones de los personajes y el ritmo de tu juego. Puede ocurrir justo cuando los personajes llegan a Easthaven o podría ocurrir uno o dos días después, después de que se hayan hecho con la ciudad (y posiblemente hayan hecha una amistad con personajes importantes como el portavoz Danneth Waylen o con Rurden el herrero).

Si los personajes van a Caer-Konig o Caer-Dineval sin detenerse en Easthaven, podrán escuchar historias del ataque por parte de testigos, o puedes interrumpir su viaje diciéndoles que ven humo negro levantándose desde Easthaven.

Si los personajes van preguntando por la villa acerca de Vaelish Gant después de haberlo ahuyentado de Bryn Shander, descubrirán que se aposenta en la posada de la Dama Blanca. No estará en su habitación cuando los personajes vayan a buscarlo, y el ataque de los Piratas (ver “Incurción en los Muelles”) debería interrumpir cualquier intento de esperarlo.

El portavoz Danneth Waylen les empujará sin parar para que detengan a los piratas. Si los personajes rehúsan moverse antes de tratar con Gant, revisa “Enfrentándose a Vaelish Gant” (página 25).

¿Y SI DERRICK MUERE?

Si el grupo se las arregla para acabar con Derrick durante la incursión inicial en Easthaven la lucha no habrá acabado.

Todos los piratas que queden se retirarán inmediatamente hacia sus barcos e intentarán navegar de vuelta hacia su escondite.

Asumiendo que Derrick ha muerto, Pyrse asumirá el mando del Diablo Aullador, dirigiendo los ataques de los piratas con mucha más astucia que su predecesor.

Mientras tanto, si los personajes capturaron a Derrick con vida, ofrecerá voluntariamente información sobre Pyrse para salvar su propio pellejo (ha estado sospechando del hombre desde el principio y ahora está convencido de que lo han vendido).

Derrick intentará ocultar su relación con Creedon, esperando que el barquero todavía le pueda ser de utilidad. Si los personajes le preguntan por la situación de su barco o de su escondite, Derrick se ofrecerá a llevarlo allí), esperando que una vez lleguen, su tripulación lo rescatará. (también le encantaría tener la ocasión de rajarle la garganta a Pyrse por supuestamente haberlo traicionado).

Derrick revelará la localización del escondite incluso aún bajo amenaza, recordándole a los personajes por el contrario que los restantes piratas vengarán la pérdida de su capitán si el grupo no acepta su oferta.

Incursión en los Muelles

Esta parte de la aventura comienza con una **incursión pirata*** en la villa de Easthaven. Unos veinte piratas, liderados por Derrick el Drownder, han navegado hasta los muelles de Easthaven en el Halcón de la Tundra y el Duende Plateado, una pareja de barcos capturados de Caer-Dineval (Derrick ha dejado el Diablo Aullador en la ensenada escondida junto con Pyrse y el resto de los piratas).

Los trabajadores de los muelles no se darán cuenta de que los botes portan enemigos a bordo hasta que los piratas salten a los muelles y comiencen a atacar.

Los aventureros pueden escuchar la conmoción en los muelles; si tardan en responder, verán humo levantarse desde donde los piratas han prendido fuego a algunas casas.

El objetivo principal de los piratas es la armería de Rurden, la cual alberga un amplio suministro de armas y armaduras (revisa la Guía de Campaña para tener más información acerca de Rurden y su tienda).

Desafortunadamente para la villa, la mayor parte de los guardias y mercenarios de Easthaven se hllan en el lago cuando el ataque tiene lugar., estratégicamente escondidos entre los miembros de la flota pesquera para tornar las tablas sobre los piratas cuando el Diablo Aullador vuelva a atacar. Los piratas fueron advertidos del plan por un barquero, Creedon, y formularon el ataque sorpresa para aprovecharse de la falta de defensas de la villa.

Mientras los piratas avanzan hacia el arsenal, un puñado de bravos ciudadanos toman las escasas armas que pueden encontrar e intentan luchar contra los incursores, pero no son

rival contra los sobrenaturalmente fuertes y sanguinarios piratas. Rurden ofrecerá una gran resistencia, pero el enano quedará incapacitado e inconsciente.

A no ser que el grupo los detenga, los piratas tendrán éxito en asaltar la armería y en escapar hacia su guarida con mucho equipo

Tras el ataque, los aventureros querrán hablar con Rurden o con cualquiera de los piratas que puedan haber sido capturados, y el Portavoz Waylen estará muy interesado en reunirse con los héroes que tan capazmente han defendió la aldea.

Rurden el Herrero

El interior de la Armería de Rurden yace destrozado cuando los piratas acaban de asaltarla, y Rurden yace inconsciente en medio de un charco de sangre al lado de una de las paredes. Ha ofrecido al menos una buenas resistencia antes de que la superioridad numérica lo abrumara: al menos tres piratas yacen muertos dentro de la tienda.

Si los aventureros socorren a Rurden (ya sea curando sus heridas con maga y estabilizándolo y dándole unas cuantas horas para que se recupere, el enano describirá el asalto desde su perspectiva. La mayor parte de esta información es más que evidente; los piratas entraron en tropel en su tienda a través de la puerta principal y trasera y unos cuantos de ellos lo mantuvieron ocupado mientras el resto se marchaba con montones de armas y armaduras.

Rurden también ofrecerá dos piezas importantes de información.

Primero, comentará que un hombre de aspecto sospechoso con acento de Luskan” vino a su tienda hace tres días. Intentando asustar a Rurden con una vaga amenaza de piratas en el lago, el susodicho dijo que podía ofrecer protección para la armería de tales peligros a cambio de una gran cantidad de armas.

El enano cree que esta Luskanita está relacionado con los piratas, pero desde entonces no ha vuelto a ver a este hombre.

Rurden también escuchó un retazo de conversación que puede ayudar a proporcionar la identidad del informante de los piratas en la ciudad.

Mientras un par de piratas se llevaban las armas, recuerda Rurden, uno de ellos dijo, “El barquero no nos ha guiado mal, eh?” El otro responderá, “Si, pero no nos dijo que el enano luchaba tan bien. Es peor que un yeti de la tundra, y dos veces más sanguinario.” (Es posible que Rurden se hay inventado esa última parte). Cualquiera en la villa puede identificar a Creedon como el “Barquero” en cuestión.

Piratas Capturados

Si los héroes capturan con vida a uno de los piratas de la incursión en los muelles de Easthaven, podrían ser capaces de interrogar al cautivo; pero esto no será fácil. El hielo negro ha retorcido la mente de la mayor parte de los piratas hasta tal punto que obtener cualquier tipo de información útil de ellos es una tarea difícil, ya que las amenazas de muerte y torturas no son necesariamente efectivas. Incluso si los aventureros logran que hable uno de los piratas, ninguno de ellos excepto Derrick conoce el nombre de Creedon.

La mayor parte de ellos lo conocen como “el tío de Easthaven”, aunque algunos saben que es “el barquero”, y todos los piratas pueden identificarlo de vista, Saben que les proporciona información actualizada sobre las actividades en tres de las villas costeras y que ayuda al capitán a identificar blancos para sus incursiones. Los piratas no saben nada de un Luskanita que amenazó a Rurden antes del ataque. Piensan que Pyrse es de Caer-Konig, y no saben que en realidad trabaja para Vaelish Gant.

Portavoz Danneth Waylen

Si ayudaron a ahuyentar a los piratas, los aventureros se ganarán la gratitud de Danneth Waylen, el cual ofrecerá alojarlos en la posada de la Dama Blanca. Incluso si los personajes no intervienen, su reputación pronto lleva al portavoz a preguntar si estarían dispuestos a acabar con la amenaza de los piratas, ofreciendo 500 Po como recompensa si tienen éxito.

Si el grupo acepta, Danneth señalará un cierto número de posibles planes de acción: descubrir si los piratas tienen un informante (cosa de la cual está seguro (ver “El Informante”), localizar la guarida de los piratas (“La Ensenada Oculta”) o atraer a los piratas a una lucha en el lago (ver “Batalla en el Lago”).

Las siguientes secciones detallan estas posibilidades, aunque los personajes no tienen por qué cumplir todas ellas y pueden tener sus propias ideas acerca de cómo tratar con los piratas.

Si los aventureros ahuyentaron a Vaelish Gant de Bryn Shander durante el Acto 1, podrían preguntarse si Danneth Waylan sabe algo de Gant. El portavoz ha escuchado acerca de los incidentes en Bryn Shander, pero está demasiado preocupado por las incursiones de los piratas como para preocuparse del mago, y dejará de lado la pregunta.

El Informante

El Informante es Creedon Connelly, el Barquero, a quien el grupo puede haber identificado de varias formas. La forma más fácil es gracias al testimonio de Rurden el Herrero, el cual escuchó a los piratas descuento información acerca de “el barquero”. Si los personajes no descubren esto de Rurden, pueden haberse visto dirigidos a esta información a través de un pirata que haya sido capturado i preguntando por la villa acerca de envíos extraños o de movimiento de suministros.

Creedon transporta un montón de mercancías que pertenecen a otra gente. Últimamente, sin embargo, está comprando suministros a granel para entregar a los piratas, y aunque las mercancías en si no son sospechosas, unos cuantos de los comerciantes locales se han extrañado del tamaño y frecuencia de sus compras.

Finalmente, preguntando por ahí acerca del Luskanita que amenazó a Rurden también señalará a Creedon, el trata con muchos viajeros.

Si el grupo se enfrenta a Creedon, se rendirá fácilmente, revelando que los piratas le forzaron a convertirse en su cómplice tras capturarlo en el lago (una mentira que espera que le gane un tratamiento misericordiosos por su complicidad). Le contará a los personajes todo lo que sabe,

incluyendo como llegar a la ensenada oculta, aunque rehusará acompañar al grupo allí; está (y con razón) asustado de que los piratas lo maten nada más verlo si sospechan que los ha traicionado.

Si el grupo le habla a Danneth de la traición de Creedon, el portavoz insistirá en que el barquero sea colgado por sus crímenes. Si Danneth cree que Creedon fue coaccionado por los piratas, le permitirá entregar su “dinero manchado de sangre” a su viuda; si no, Danneth lo donará a las familias que hayan perdido a seres queridos durante los ataques de los piratas.

Caer-Konig y Caer-Dineval

Las actividades de los piratas no se han visto limitadas a Easthaven. Los pescadores de las demás villas del Lago Dinneshere han sufrido mayores pérdidas, y los piratas han realizado incursiones en las villas más pequeñas antes de su asalto en Easthaven.

Si los aventureros deciden visitar Caer-Konig o Caer-Dineval, pueden obtener información adicional de los portavoces de esas dos villas.

Caer-Dineval se halla aproximadamente a ocho millas de Easthaven alrededor de la orilla occidental del lago. Un tosco camino discurre entre las dos villas, pero el duro invierno lo ha dejado cubierto de nieve, haciendo que el viaje requiere de una jornada entera de camino.

Caer Konig se halla tres millas más allá de Caer Dineval, Mientras los aventureros están de viaje, realiza controles para ver si se producen encuentros aleatorios usando la tabla Encuentros en el Este de la pantalla del DM.

Pescadores en ambas villas rezongan acerca del par de Luskanitas que han estado intentando extorsionarles mediante tarifas de protección recientemente. Unos cuantos barcos han sido pintados con elaborados símbolos, supuestamente salvaguardas mágicas que proporcionan protección contra los ataques de los piratas. Estos barcos pertenecen a propietarios independientes los cuales han accedido a pagar a los Luskanitas. Han transferido la propiedad de los barcos a los extorsionistas y ahora a pagan un modesto “alquiler” mensual por continuar usando los barcos.

Los portavoces de ambas villas confirmarán que estos Luskanitas se les aproximaron con un tato similar para los barcos que pertenecen a la villa. Ambos portavoces rehusaron, aunque Alden Lowell está reconsiderando su decisión.

Portavoz Crannoc Siever: El portavoz de Caer-Dineval se pone rojo de rabia cuando se le pregunte por los piratas. Tiene una buena razón para estar enfadado: ha usado fondos de la villa para pagar el espolón de hielo negro que adorna la quilla del Diablo Aullador, y se siente traicionado ahora que el espolón está siendo usado contra la gente de Caer Dineval. Crannoc conoce el nombre y la historia de Derrick Gaffner (como aparece descrita en la Guía de Campaña) hasta el momento en el que el hielo negro lo corrompió.

Portavoz Lowell: El portavoz de Caer-Konig siente curiosidad por saber la respuesta de Crannoc ante los recientes sucesos, y confirmará todo lo que los aventureros le digan que han escuchado de labios del portavoz de Caer Dineval. Sin embargo, también sabe que los extorsionistas (**Matones del Buque Rethnor***) están actualmente alojados en la posada de Las Luces del Norte en su villa.

La Ensenada Oculta

Si los personajes no tienen información o un guía para llevarlos a la guarida, simplemente el encontrar a los piratas puede ser todo un desafío. La ensenada oculta está cubierta de indiscreciones y ante busques cercanos por formaciones de roca naturales.

Es difícil de ver incluso pasando cerca, y aproximarse en cualquier cosa mayor que un bote de remos significa

arriesgarse a encallar en los bajos de la ensenada (los piratas y Creedon han navegado por la ensenada tantas veces que saben cómo evitar las rocas).

Peor todavía, si el grupo no ha descubierto la complicidad de Creedon, el traicionero barquero es probable que lleve al grupo en una visita al lago, y permanecerá lo suficientemente lejos de la costa como para impedir que los personajes divisen la entrada de la ensenada.

Rodear el lago a pie para aproximarse al escondite es una manera segura de encontrar a los piratas, pero este método tiene sus desventajas; el tiempo extra que conlleva el viajar a través de terreno difícil y la posibilidad de encuentros peligrosos.

Después de que los aventureros localicen el escondite, se encontrarán enfrentados contra la **tripulación pirata*** al completo. El número de piratas sería probablemente abrumador en una lucha abierta, por lo que los personajes pueden necesitar aliados o una estrategia diferente para poder salir triunfantes. Finalmente, si los piratas tienen razones para esperar un ataque; por ejemplo si han sido avisados por Creedon; prepararán una emboscada, llenarán la zonas circundantes al campamentos de tramas y mantendrán a la mitad de los suyos escondidos en las cercanías.

La ensenada es un puerto aproximadamente circular de unos 200 pies de ancho, casi completamente rodeado de formaciones rocosas.

Dentro, la ensenada está protegida del viento y sus aullidos, y una playa helada de aproximadamente 20 pies de ancho proporciona espacio a los piratas para levantar tiendas y encender fuegos para calentarse. Los piratas tiene dos pares de guardias apostados en el borde de la ensenada para vigilar por si alguien se aproxima desde la tundra, y el resto son rápidos en divisar a cualquier barco que entre en la ensenada desde el lago.

Batalla en el Lago

Si el grupo se las arregla para atraer a los piratas a una **lucha en el lago*** (quizás haciéndose pasar por pescadores y navegando en un barco marcado), las probabilidades son más igualadas. Si la lucha va mal para los piratas, Derrick intentará navegar de vuelta a su escondite para reagruparse; si se le captura, rogará por su vida ofreciéndole al grupo el enseñarles la situación de su escondite.

En cualquier caso, si los aventureros viajan al escondite, se encontrarán con el resto de la **tripulación pirata*** incluyendo a Pyrse. Si el grupo no continúa hasta el escondite, los piratas al final se desbandarán después de escuchar que Derrick fue derrotado y que el Diablo Aullador fue apresado.

Pyrse, mientras tanto comunica los desarrollos a Vaelish Gant, quien puede enviarle a ayudar a un compañero en otro lugar en Diez Ciudades o crear más problemas para los personajes de alguna otra forma.

Lago Dinneshere

Si los personajes se quedan sin cosas que hacer en tierra, pueden dirigirse al lago e intentar enfrentarse allí a los piratas. Después de todo, poner fin a la incursiones supone

Capturando el Diablo Aullador

Estar a bordo del Diablo Aullador aunque solo sea durante unos momentos hará que los personajes se sientan molestos e irritables, debido a la influencia del espolón de Hielo Negro. Si los aventureros son lo suficientemente tontos como para reclamar el barco como suyo y navegar en él, rápidamente sucumbirán a la influencia del hielo negro y se torcerán hacia el mal.

Como lidies con esta situación queda a tu criterio; si te sientes cómodo jugando una campaña en donde los personajes se han convertido en piratas merodeadores en el Valle del Viento Helado, ve a por ello. De otra forma, puedes hacer que los personajes comiencen a jugar con otros personajes o sugerirles que abandonen el barco antes de que su corrupción sea completa.

Si los personajes quieren destruir el espolón, su mejor opción es cargarlo en un carro y llevarlo hasta la forja de Baerick Piedramartillo en el Valle de los enanos, aunque cualquier forja; calentada a una temperatura adecuada; puede fundir el hielo negro. De otro modo, pueden dejar que se hunda en el fondo del lago Dinneshere, pero desde allí todavía podría causar problemas.

realizar un ajuste de cuentas con los piratas, ya sea en su escondite o bien a bordo del Diablo Aullador.

Enfrentándose a Vaelish Gant

Con sus planes en Bryn Shander y nn el Lago Dinneshere anulados, Vaelish Gant deja de ser una amenaza importante Para las Diez Ciudades.

Pero si los personajes no fueron capaces de echarlo de Bryn Shander en el Acto 1 puede continuar siendo allí una figura influyente en el Valle del Viento Helado Al contrario que los otros dos villanos en esta aventura, tratar con Gant puede no ser tan simple como entrar en su guarida, con las armas desenvainadas y los conjuros preparados.

Bajo presión por parte de los personajes, los extorsionistas de Rethnor en Caer Konig o Pyrse en el Diablo Aullador puede revelar que reciben órdenes de Vaelish Gant y que conocen su actual localización. Si los personajes lo echaron durante el Acto I, está alojado en la posada de la Dama Blanca en Easthaven; si no, permanece todavía en Bryn Shander.

Llevar a **Vaelish Gant*** ante la justicia requiere de sutileza. No atacará a los aventureros; de otra forma, podrían alegar legítima defensa después de que lo maten. Si lo atacan, se escapará a un lugar público (posiblemente teleportándose desde su habitación a la calle donde multitud de testigos verán que está huyendo de asesinos desequilibrados).



Vaelish Gant

Si los personajes obtienen evidencias de sus actividades criminales en Bryn Shander, sus intentos de extorsión alrededor del Lago Dinneshere y su conexión con los piratas, será fácil convencer al Portavoz Waylan que condene a Gant, sentenciándolo al exilio, trabajos forzados o quizás la muerte por congelación.

Si los personajes derrotan a Gant en combate, pueden recuperar el bastón mágico que robó de la Torre Bastón Negro en Aguas Profundas. También puede intentar usar el Bastón para salvar su vida.

COLMILLOS DE LA DONCELLA DE ESCARCHA

Capaces de tragarse un reno entero, un remorhaz es una criatura parecida a una oruga oriunda de las regiones más frías del mundo. Con casi cuarenta pies de longitud, con docenas de patas insectiles, un remorhaz caza alces, renos, osos polares gigantes de escarcha e incluso jóvenes dragones blancos, y devora cualquier cosa que viva en los páramos helados que llama hogar.

El intenso calor que genera su abdomen puede fundir las armas de metal que golpeen su abdomen. Entre las tribus Reghed, nada; excepto quizás un dragón; es más temido.

Algunas gentes del Valle del Viento Helado creen que la aparición de un remorhaz es un augurio seguro de la ira de Auril, más incluso que los vientos fríos y las interminables ventiscas.

Quizás su superstición está fundamentada en hechos. Davrick Fain, propietario de la tienda de segunda mano Nueve Nudillos en Bremen y líder del culto de Auril en Diez Ciudades, ha desarrollado un plan para desatar un remorhaz sobre la región. Hace diez días, Rycher, un "Salvaje" local que vive en el borde de la civilización, se hizo con un huevo de remorhaz. (hacía unos minutos, su madre había sido muerta por un Dragón Blanco, y su cuerpo todavía estaba manteniendo el huevo caliente).

Rycher llevó el huevo a Davrick Fain, el cual comenzó a preparar un plan en el que empollaba el huevo y luego lanzaba al monstruo sobre los habitantes de Diez Ciudades. Con la ayuda de Rycher, el líder del culto ha establecido una base para domar a la bestia cuando eclosiona y atarla a su voluntad. Luego Davrick Fain esperará varios meses a que la criatura crezca lo suficiente como para ser una seria amenaza.

Llegando Hasta Aquí

Varios sucesos en otras partes de la aventura pueden llevar al grupo hacia Bosque Solitario en la actividad de Davrick Fain en el área:

- Donde sea que los aventureros estén, escuchan hablar de la desaparición de la noche de un mercader extranjero o reciente llegada a la villa; y un paisano colaborador advertirá que pueden ser las próximas víctimas de los



Ice Witch

“locos” que adoran a Auril. Desde que “ese Davrick Fain” comenzó a lanzar sus sermones apocalípticos sobre la ira de Auril actos aleatorios de violencia se han ido convirtiendo cada vez en sucesos más comunes, y mucha gente echa la culpa de estos sucesos a gente desesperada que busca apaciguar a la Doncella de Escarcha. Un portavoz puede contratar a los personaje para encontrar evidencia de que la persona desaparecida fue asesinada y así poder llevar a los asesinos ante la justicia.

- Si las fuerzas de la Bruja de Hielo atacaron durante el interludio, el culto de Auril crecerá rápidamente y atraerá a gentes de importante, incluyendo a los portavoces de Agujero de Dougan, Bosque Solitario y Caer Konig. Las actividades del culto crecerán, y más y más extranjeros desaparecerán, y un grupo de **asesinos del culto*** puede que ataquen a los héroes donde estos se encuentren.
- Si los aventureros se han hecho amigos de los enanos de la Cumbre de Kelvin, un par de ellos les relatarán que un par de leones blancos han comenzado a cazar en las laderas meridionales de la montaña. Los enanos sospechan que los gatos están viviendo en una cueva en algún lugar en la montaña. Es más, los enanos han divisado una fina columna de humo subiendo en algún lugar de esa zona de la montaña.

Ya comiencen su investigación los personajes con la cueva en la cumbre de Kelvin, las personas desaparecidas o con los planes de Davrick Fain, pronto encontrarán que están tirando de hilos entrelazados entre sí.

Nueve Nudillos

Los personajes que sospechen de Davrick Fain y el culto de Auril, o que hayan hablado con Rycher en la guarida de los verbeegs (ver “El Salvaje,” más adelante, pueden decidir cazar al líder del culto en Bremen. Si los aventureros primero persiguieron otras historias después del interludio (como Piratas del Lago Dinneshere), Davrick Fain hará bastante tiempo que se habrá ido, habiéndose unido a Rycher en la guarida de los Verbeegs. Si los personajes comienzan a investigar estos sucesos inmediatamente después del interludio, Fain todavía está trabajando en su tienda en Bremen.

Prácticamente todo el mundo en Diez Ciudades sabe que el hombre que está predicando sermones apocalípticos sobre la ira de Auril es un comerciante de Bremen. La mayor parte de aquellos que viven en las villas alrededor de Maer Dualdon saben que regenta Nueve Nudillos, una tienda de artículos de segunda mano con precios bastante altos.

Si los aventureros encuentran a Davrick Fain en su tienda, el los recibirá de forma civilizada, como clientes potenciales.

Si se vuelven agresivos o lo amenazan con potencial violencia, intentará mover la conversación al exterior, delante de la máxima cantidad de testigos posible.

Se jactará de su devoción a Auril, habiendo experimentado “su abrazo” (ver página 53 en la Guía de Campaña para obtener más información sobre él y sus creencias).

Protestará y dirá que es inocente de cualquier crimen y no revelará nada acerca del huevo de remorhaz.

Si Davrick Fain ya ha abandonado Bremen cuando los personajes vayan a buscarlo, encontrarán Nueve Nudillos a cargo de un comerciante llamado Gemp, el cual dirá que Fain ha dejado la tienda, dirigiéndose hacia el Este, hacia targos o quizás hacia Bryn Shander. Gemp no es devoto de Auril y no tiene ni idea de los planes de Fain. Espera que Fain vuelva en unos diez días.

Personas Desaparecidas

Los aventureros pueden decidir investigar a los extranjeros que han desaparecido en cualquiera de las diez ciudades.

En donde quiera que vayan, la historia será la misma: un viajero llegó, alquiló una habitación en una posada o buscó un lugar en un establo y nunca más se lo volvió a ver con vida. Algunos cuerpos han sido encontrados, normalmente muertos por congelación cerca de las aldeas. De otros se presume que se ahogaron en uno de los lagos. Unos cuantos, como Hengar en Bryn Shander, fueron acusados de crímenes y públicamente sentenciados a muerte; en particular en Bosque Solitario y Agujero de Dougan, donde los portavoces son simpatizantes del culto a Auril

La forma más rápida para los personajes de enfrentarse a los perpetradores de estos crímenes, es el convertirse en blancos, lo cual pueden hacer simplemente haciendo demasiadas preguntas sobre las desapariciones y asesinatos. Si el grupo hace mucho ruido acerca de las personas desaparecidas, Auril o Davrick Fain, en poco tiempo un grupo de **asesinos del culto*** intentará atacar a los alborotadores héroes mientras duermen.

Si la lucha no va bien para los cultistas, estos intentarán huir y alertar a Fain. Si son capturados, los cultistas se rendirán fácilmente y confesarán los asesinatos. Los cultistas no mostrarán arrepentimiento por sus acciones, manteniendo que el grupo debería estarles agradecido. *“Murieron para que el resto pudiéramos vivir. Solo los fuertes sobreviven al rigor del invierno; es el camino de Auril”.*

El Salvaje

El hombre que trajo el huevo de remorhaz a Davrick es un harapiento humano llamado Rycher, el cual vive en una cueva en la cara oeste de la Cumbre de Kelvin, encima de la carretera de Bremen. Rycher es uno de los humanos cada vez más escasos que puede trazar sus orígenes a los primeros exploradores que visitaron la región. Como su padre, que fue quien lo crió, Rycher evita en su mayor parte la vida en la civilización, creyendo que aquellos que residen en Diez Ciudades han sacrificado la libertad que al principio atrajo a la gente al Valle del Viento Helado, y que la vida fuera de las ciudades es la verdadera expresión de lo que significa ser humano. Las escasas personas en las pequeñas villas alrededor de Maer Dualdon que tienen motivos para tratar con él; mercaderes que le venden acero o medicinas a cambio de las pieles y carne que trae, lo llaman “el Salvaje. Rycher se encontró por primera vez con Davrick en una de sus infrecuentes visitas a Bosque Solitario. La simple amabilidad con que Davrick le trató aquel día, y el respeto que mostró por el simple modo de vida del Salvaje,; combinado con un resentimiento común hacia las gentes de Diez Ciudades por su complacencia en creerse a salvo de las

fuerzas de la naturaleza; hicieron que este se ganara la confianza de Rycher.

Desde entonces, el Salvaje le ha hecho favores a Davrick a cambio de pequeños regalos como un nuevo cuchillo de caza o una cuenta en la taberna local. Inocente en los caminos del mundo civilizado, Rycher no entiende que está siendo manipulado por el astuto líder cultista.

Rycher es tan leal como un perro, y cumplirá la voluntad de Davrick sin cuestionárselo.

Rycher es un astuto cazador con muy buena mano con el manejo; y con la doma; de bestias. Comparte su cueva con un par de gatos de las rocas de pelaje blanco, bestias temidas por todo el Lejano Norte. Mientras Rycher permanece en la guarida de los Verbeegs, cuidando el huevo y esperando a Davrick, deja que los inquietos gatos cacen presas en las laderas de la montaña y en el Paso del Viento Helado. Con el temprano y duro invierno, las presas son escasas, y los gatos se aventurarán más y más lejos de la cueva de Rycher en busca de comida.

Los aventureros pueden escuchar de los enanos del valle o de las gentes de Caer-Konig o Termalaine que estos dos gatos de los acantilados están merodeando cerca de la civilización.

Los enanos pueden informar de la localización general de la guarida de los verbeeg, traicionados por el penacho de humo del fuego que mantiene caliente al huevo de remorhaz. De otra forma, los gatos pueden atacar a los héroes mientras viajan hacia el lago Dinneshere por cualquier otra razón.

Perseguir a los gatos que corren huyendo después de una emboscada en la carretera, buscar su rastro desde un lugar donde han estado, o registrar las laderas de la montaña en busca de signos de su paso son todo cosas que pueden llevar a los aventureros hasta la guarida de los verbeegs

La Guarida de los Verbeegs

Este complejo excavado en las laderas de la Cumbre de Kelvin fue el hogar de los gigantes esbirros de Akar Kessell durante su primer intento de conquistar el Valle del Viento Helado. Los Verbeegs, primos más inteligentes de ogros y gigantes de las colinas, ya hace tiempo que no están, pero un joven gigantes se ha mudado de nuevo a la vieja guarida con una banda de goblins.

La demostración que hizo Davrick Fain del poder de Auril atemorizó a los goblins y convenció al Verbeeg que considerara una alianza con el líder del culto. Ahora, el gigante, los goblins y un puñado de cultistas de Auril protegen el huevo de remorhaz, manteniendo un fuego constantemente encendido en la cocina para calentar el huevo. Secretamente, Davrick Fain planea que todos ellos sirvan como primeras comidas al remorhaz, para fortalecer a la bestia antes de la próxima carnicería.

La guarida de los Verbeegs aparece descrita y mapeada en la Guía de Campaña.

Entrada Delantera

Abierta en la cara sur de la montaña, la entrada principal es la forma más accesible de entrar en la cueva. Sin embargo, no es inmediatamente evidente, astutamente escondida por una cortina de matorrales secos. Si los personajes vienen

subiendo por la ladera, probablemente avistarán (o serán avistados por) a los **guardias goblins*** situados fuera de la entrada principal antes de que vean la entrada propiamente dicha. Los goblins atacarán al grupo nada más verlos, lanzándoles proyectiles desde lejos mientras buscan cobertura detrás de las rocas. Los guardias lucharán valientemente, pero intentarán huir hacia la guarida si la lucha se torna en su contra.

Barracones

Los barracones es donde los goblins viven y pasan la mayor parte de su tiempo cuando no están de guardia. Cobardes y poco curiosos, no suelen responder inmediatamente ante sonidos de lucha que provengan del exterior. Si los aventureros no entran rápidamente en la guarida, la mitad de los **goblins*** de los barracones saldrán a investigar in minuto después de los primeros sonidos de combate, habiendo sido ordenados por el Verbeeg. El resto permanecerá dentro de los barracones, preparados para repeler a cualquier intruso, mientras el verbeeg acecha en el pasadizo lateral. Si los héroes atraviesan sigilosamente la vigilancia de los guardias del exterior, pueden sorprender a los goblins en los barracones, con el verbeeg viniendo para investigar el clamor durante el tercer round de combate.

Los barracones están llenos con montones de pieles de animales sin curtir que los goblins usan como cama, así como pilas de basura y comida podrida. Cualquier mueble que aquí pudiera quedar ha sido partido en trozos para usar como leña en la pequeña chimenea, la cual ilumina la habitación y lucha por mantener a raya el frío.

Habitaciones del Capitán

Esta suite de habitaciones pertenece al **gigante verbeeg***, Dardo, el cual se denomina a si mismo capitán de esta banda de desharrapados. El recibidor está vacío, vigilado por dos **guardias goblins*** adicionales los cuales han recibido órdenes estrictas de no ayudar a sus compañeros de la entrada principal o de los barracones, sino de avisar inmediatamente al capitán ante el primer signo de problemas.

ENCONTRANDO A DAVRICK FAIN

Si Davrick Fain no está en la guarida de los Verbeegs cuando los aventureros lleguen, es porque todavía estará en su tienda de Bremen (ver "Nueve Nudillos", en la página 26), y pueden enfrentarse a él allí. Si revelan que han encontrado el huevo de remorhaz, entrará en furia y llamará sobre ellos la maldición de Auril. Les atacará donde están, justificando así el uso de la violencia por parte de los personajes en legítima defensa. Sin embargo, el portavoz de Bremen preferiría que Fain fuera arrestado y enjuiciado antes de que fuera muerto en las calles.

En el “dormitorio”, Dardo duerme sobre un montón de paja cubierto con pieles. Duerme profundamente, y si la guarida es asaltada durante la noche, le tomará a los goblins 1d4+1 rounds el despertarlo. Cuando lo despierten, enviará a lo goblins a valorar la situación de tal forma que pueda decidir si enfrentarse a la amenaza o escapar por la puerta secreta.

Al otro lado de un coto pasillo hay una pequeña habitación donde Dardo guarda el resto del tesoro que ha amasado. Unos cuantos sacos bastante grandes albergan 2,360 pp, 328 po, y cinco gemas de 10 Po cada una.

Una puerta secreta en el muro del dormitorio se abre al exterior, proporcionando una ruta de escape si la guarida resulta atacada. El verbeeg no dudará en usar esta salida secreta si un encuentro se vuelve en su contra.

Encontrar la puerta desde el interior o el exterior requiere de un control Difícil de Inteligencia, aunque si es descubierta, la puerta puede ser abierta fácilmente; no está ni cerrada con llave ni protegida con trampas.

Salón Principal y Almacenes

El salón principal de la guarida está iluminado por una suave luz mágica de color azul que emana del final del pasillo. Las cámaras a ambos lados fueron originariamente almacenes, aunque los leales **asesinos del culto*** de Davrick Fain usan cuatro de ellas como dormitorios. Estas habitaciones tienen Toscos jergones tirados por el suelo con escasos objetos personajes guardados en las esquinas dentro de unas mochilas.

El resto de habitaciones de almacenaje contienen una variedad de muebles rotos y suministros arruinados. Unos cuantos muestran signos de haber sido usados como guaridas por algún tipo de animal en algún momento del pasado con sucios nidos y excrementos congelados esparcidos entre los detritus. Los habitantes actuales han buscado a través de los suministros docenas de veces, no dejando tras ellos nada que tuviera utilidad. Sin embargo, el grupo podría encontrar algo de uso o con valor escondido en un nido olvidado.

Los cultistas pasan el menor tiempo posible en sus sucias y hediondas habitaciones, prefiriendo socializar en el comedor mientras no están durmiendo.

Comedor

Cuando los **asesinos del culto*** no están descansando o no han salido de misión, pasan la mayor parte de su tiempo en el comedor de la guarida, comiendo, apostan, jugando y boxeando. La sala está equipada con una larga mesa corrida flanqueada por bancos y esta iluminada por lámparas de aceite de valle en antorcheros situados en las paredes. Un largo túnel reforzado con soportes de madera sale de uno de los laterales, llevando a la sala de espionaje. La cocina tiene un par de tocones tallados que sirven como mesas de trabajo y una chimenea encendida con un potente fuego.

Si el grupo entra en esta área, los cultistas atacarán inmediatamente. Cualquier cultista que esté descansando en sus habitaciones pasado el salón principal, responderá ante cualquier sonido de combate a partir del cuarto round de combate. Los cultistas usarán cuidadosas tácticas intentando flanquear a su adversarios, dividir al grupo entre las dos habitaciones, y llevar la lucha más abajo del salón principal si hay allí refuerzos. Si la lucha se vuelve en contra de los

cultistas, intentarán despegarse del combate para avisar a Rycher o al Verbeeg en sus habitaciones.

Cocina

Lo que los personajes pueden encontrarse en la cocina depende de si Davrick Fain ya ha llegado a la guarida o no. Si los aventureros comenzaron con esta parte de la aventura inmediatamente después del Interludio, Fain está todavía en Bremen. En cualquier otro caso estará aquí.

Si Fain No Está Aquí: La cocina es la **Guarida de Rycher***, donde vigilan de forma constante un fuego encendido en el horno y el huevo de remorhaz que hay en su interior. Los guardias goblins en la entrada trasera han sido encargados de mantenerse atentos ante cualquier peligro y con traerle leña, normalmente a partir de muebles hechos pedazos provenientes de los almacenes.

Si los aventureros siguieron a los gatos de acantilado hasta la guarida, Rycher estará curando sus heridas (y puede haber tenido tiempo de curarlos hasta que estos recuperen todos sus puntos de golpe). De otra forma, hay un 50% de que los gatos estén en la cueva cuando el grupo llegue.

Rycher no será inmediatamente hostil a no ser que los personajes lo ataquen a él o a sus gatos. Inicialmente puede que asuma que sean personas como él que viven lejos de la civilización, y aunque no le gusta el tener competidores en su oficio de trampero, respecta más a esa gente que los “blandos” que viven en Diez Ciudades. Si los aventureros conversan con él, compartirá con ellos lo que sabe sobre Davrick Fain pero no dirá nada del huevo de remorhaz; Fain le ha inculcado la importancia de mantener en secreto la existencia del huevo. Si se le pregunta dónde está el líder del culto, Rycher dirá que cree que Fain está todavía en Bremen, y no se sentirá inclinado a decir dónde irá Fain a continuación.

La cocina contiene los enseres personales de alguien que vive de la tierra. La cama de Rycher es un simple montón de pieles, y todos son enseres personales están almacenados o enganchado a una gran mochila que porta donde quiera que viaja. Estos enseres incluyen nueve trampas de cepo (en tres tamaños (apropiadas para nutrias, lobos y osos), una caja de cerillas y una cazuela de hierro, un juego de cuatro cuchillos de despellejar de varios tamaños, 30 pies de cuerda de cáñamo, un cubo de hojalata, un rollo de hilo de pescar, una colección de anzuelos de metal y de marfil, agujas e hilo de coser, un pico y una bolsa llena de carne seca.

Si Fain está aquí: La cocina es la **guarida del remorhaz***, donde Fain y Rycher luchan por controlar al joven remorhaz (ya del tamaño de un enano) y mantenerlo controlado.

Sus esfuerzos se verán rápidamente abortados cuando lleguen los personajes, momento en el cual Fain intentará colocar a los intrusos entre él y el remorhaz mientras Rycher empujar a la criatura a que ataque a los personajes.

Entrada Trasera

La guarida de los Verbeegs tiene una entrada trasera que se abre desde la cocina y lleva a una pequeña repisa que se levanta sobre la ladera de la montaña. La entrada trasera no ha sido ocultada de forma deliberada de la vista, pero se halla en una zona no accesible de la montaña. Los personajes es probable que no la vean durante su

aproximación a no ser que rodeen específicamente esta zona de la montaña buscando otra entrada o que sigan el rastro de los gatos de Rycher, e incluso entonces, alcanzar la repisa requiere de que superen un control de Fuerza Moderado [Atletismo] para preparar por la abrupta ladera de la montaña.

Un grupo de guardias goblins* vigila la entrada trasera, aunque a no ser que alguien les esté vigilando, la idea de “guardar” de los goblins es asomar la cabeza de vez en cuando. A tu discreción, si Rycher tiene algún motivo para sospechar que se puede producir la llegada de aventureros hostiles, puede haber ordenado a los goblins que se retiren y haber colocado tres trampas para osos cerca de la entrada de la cueva, pero solo si sus dos gatos están a salvo con él dentro de la guarida.

Sala de Espionaje

Esta sala tiene un único adorno; un espejo con marco de plata de unos tres pies de altura, mantenido a la altura de la cara por un soporte de hierro forjado. Este es el espejo de espionaje de Akar Kessell, formado a partir de la esencia de la piedra de Cristal, el cual Akar Kessell usó hace tanto tiempo para comunicarse con el líder de los verbeegs, Muecagrande. Ahora está enlazado con un espejo similar dentro de la Torre del Hielo Negro de la Bruja de Hielo de tal forma que Davrick Fain puede comunicarse con la Elegida de Auril.

Un personaje que examine el espejo puede, tras un control moderado de Inteligencia [Saber Arcano] que tiene propiedades de comunicación y transporte (también irradia una poderosa aura de adivinación y conjuración ante un conjuro de *Detectar Magia*).

Con un control moderado de Carisma para usar este dispositivo mágico, un personaje puede mirar en el interior del Salón de Audiencias de la torre de la Bruja de Hielo. Mirar en el espejo durante más de unos pocos momentos atrae la atención de Hedrun, la cual acudirá a su lado del espejo, donde podrá ver al personaje.

Un segundo control moderado de Carisma permitirá al personaje abrir un portal a la localización del otro espejo. Los aventureros que entren en el portal aparecerán en el Templo de la Tormenta en la torre de la Bruja de Hielo. Revisa la descripción de esa habitación en la página 30.

Si los personajes tienen éxito, pueden reclamar como suyo el espejo. Este es un poderoso objeto mágico, pero mantenerlo bajo su posesión es peligroso. Al igual que el hielo negro, el espejo porta en sí la esencia malvada de la Piedra de Cristal, y la cercanía, durante un tiempo prolongado, de este objeto comenzará a pervertir la mente del usuario.

ACTO 3: LA GARRA DEL INVIERNO

En el Mar de Hielo Movedizo, la Bruja de Hielo se sienta en su Torre del Hielo Negro, dirigiendo en el nombre de Auril su ejército de bestias, bárbaros y cultistas contra la gente del Valle el Viento Helado. Si el valle quiere salvarse del terrible destino de un invierno interminable, el grupo debe enfrentarse a la bruja en el interior de su torre.

LLEGANDO AQUÍ

Al final, la situación en Diez Ciudades se vuelve tan mala como para demandar acción. La frecuencia cada vez mayor de ataques de bestias y de incursiones de los bárbaros, junto con la cada vez mayor furia de las tormentas invernales, hará obvio para las gentes de Diez Ciudades que morirán si no capitulan ante la Bruja de Hielo o la detienen una vez por todas. Si el grupo no afronta por sí mismo la tarea, el concilio de Diez Ciudades, el Rey Jarund de la tribu del Alce, o Stokely Rioargenteo de la Cumbre de Kelvin (o los tres) declararán la guerra a la bruja y le pedirán a los aventureros que sean sus campeones.

Sin héroes en vanguardia, creen, cualquier resistencia contra la Bruja de Hielo está condenada al fracaso.

A estas alturas, los personajes o sus aliados se han figurado que las manifestaciones de la Bruja de Hielo contra las que se han enfrentado son constructos mágicos, no la bruja de verdad. El truco, entonces, es encontrar su verdadera forma y acabar con ella de una vez por todas. Pistas por toda la aventura apuntan a la localización de su torre en el Mar de Hielo Movedizo (o al menos en el Lejano Norte, culminando en el espejo de espionaje en la guarida de los verbeegs, el cual no solo revela la torre, sino también permite un fácil desplazamiento hasta ella).

Sin el uso del espejo, los héroes deben recorrer veinte millas a través de la tundra. Dependiendo de tus preferencias, puedes aligerar ese viaje a través de la tundra, tirar encuentros aleatorios en la tundra, forzar a los aventureros a atravesar sigilosamente grupos de patrulla de guerreros de la Tribu del Oso y manadas de bestias o dejar que lideren cientos de guerreros tras de sí contra estos peligros, aunque ningún ejército les seguirá a través de los peligrosos témpanos del Mar de Hielo Movedizo.

EL MAR DE HIELO MOVEDIZO

La última etapa del viaje es la más peligrosa: navegar los peligros del Mar de Hielo Movedizo para alcanzar la torre de la Bruja.

El mismísimo mar parece obstinado en bloquear los avances de los aventureros. Por ejemplo, mientras viajan de un iceberg a otro, otro iceberg chocará contra el suyo, inclinándolo o haciéndolo pedazos; mientras reman con un kayak entre las heladas aguas, dos grandes icebergs chocarán; o lo que toman por un sólido suelo helado se romperá bajo sus pies, precipitándolos en el agua helada.

La tabla de encuentros del Mar de Hielo Movedizo presenta varios peligros potenciales para los personajes, detallados en el paquete de descarga.

Los personajes y PNJs clave (como Hengar o Helda) pueden cruzar el Mar de Hielo Movedizo si son habilidosos y perseveran, pero ninguna otra fuerza les acompañará. Si los personajes lideraron cazadores de la Tribu del Alce o soldados de la milicia de Diez Ciudades a través de la tundra, estos guerreros se detendrán en la orilla del mar y le desearán a los personajes la mejor de las suertes. Pueden ayudar a los personajes a apropiarse o a construir kayaks,

pero no querrán, y de hecho no podrán, acompañarlos a través del mar.

Como lleguen los aventureros a alcanzar la torre dependen de ellos.

Pueden construir kayaks, negociar por ellos con un amistoso grupo de cazadores; usar cuerda, ganchos y fuerza física para viajar de iceberg en iceberg y a través de las llanuras de hielo. Los desafíos dependen de si viajan a pie o en bote, pero el viaje es posible de ambas formas.

LA TORRE DE LA BRUJA DE HIELO

Desde el exterior, la torre de la Bruja de Hielo se parece a una gran estalactita negra que sobresale del helado mar, irregular y cubierta de nieve en su parte superior. Hedrun la levantó de la helada superficie del iceberg usando solo una pequeña semilla del hielo negro de Baerick Piedramartillo, la cual le fue entregada por Akar Kessell, y creó una fortaleza que recuerda a Cryshal Tirith.

Una diferencia entre la torre de la bruja y la original es que la entrada a la torre de hielo negro está abierta completamente, como Auril manda que todos los edificios deben estar, dejando así que el helado viento entre en su interior.

Revisa la página 55 de la Guía de Campaña para ver una descripción general y un mapa de la Torre de la Bruja de Hielo.

Salón de Audiencias (Nivel 1)

Al atravesar por el negro portalón ojivado, los personajes entrarán en el salón de Audiencias de la torre. Dos hileras de columnas recorren la habitación en toda su longitud hasta llegar a unas escaleras en el otro lado. Arriba de las escaleras hay un rellano que alberga un pequeño trono, al lado del cual está el espejo que permite a la Bruja de Hielo el comunicarse con Davrick Fain en la guarida de los Verbeegs. Mas escaleras se levantan a ambos lados, ascendiendo por las paredes hasta el nivel en el piso superior.

Las columnas, escaleras y el trono están contruidos de Hielo Negro, y la sala está iluminada por antorchas encendidas en antorcheros situados en las paredes, lanzando miríadas de destellos y sombras entre las columnas.

La Bruja de Hielo casi nunca se digna a visitar esta sala, dejando por el contrario al **Rey Günvald*** de la tribu del Oso a cargo de mandar grupos de incursores de la Tribu del Oso contra las aldeas.

Günvald aprecia el que se le haya permitido mantener una posición de autoridad en el ejército de la Bruja de Hielo, aunque detestar tener que permanecer en la torre mientras sus guerreros campan por sus respetos por todo el valle, matando y saqueando.

Está deseosos de tener un buen combate, por lo que no dudará en lanzar un desafío ante cualquier intruso que aparezca en la torre.

Günvald está acompañado por una pequeña fuerza de guerreros de la tribu del Oso y de orcos del espinado del Mundo que han jurado obediencia a la Bruja de Hielo, y todos ellos se unirán a la refriega.

Günvald solía ser un rey honorable, pero la influencia del hielo negro de la torre lo ha vuelto cruel y despiadado. Ordenará a sus guerreros que sigan luchando incluso aunque esté claro que han sido derrotados, sacrificándolos para obtener cualquier ventaja que pueda contra el grupo. Si Hengar está con el grupo, señalará que esta sed de sangre es extraña, incluso para el notoriamente belicoso rey, y sugerirá que el Rey Günvald puede que esté bajo algún tipo de hechizo (un control moderado de Sabiduría superado por los personajes puede llevar a la misma conclusión).

Aunque superar la influencia del Hielo Negro es difícil, el grupo puede apelar al sentido común de Günvald y recordarle su honor. Hacer esto no impedirá que se enfrente a los personajes, pero hará que se rinda si su bando es claramente el perdedor, en vez de forzar la lucha hasta la muerte. Si los aventureros pierden, Günvald puede permitirles una audiencia con la Bruja de Hielo, como prisioneros suyos.

Templo de la Tormenta (Nivel 2)

Esta cámara de 80 pies de altura representa dos tercios de la altura total de la torre y es donde la bruja De Hielo se le aparece normalmente Al Rey Günvald, Akar Kessell y a cualquiera con quien quiera comunicarse en persona. La cámara es completamente diáfana, adornada únicamente



con seis grandes estatuas de la Doncella de Escarcha que rodean completamente la cámara, y un podio central con la forma de un diamante con el símbolo sagrado de Auril del copo de nieve grabado sobre su superficie e incrustado con plata.

Un agujero en el techo de la cámara, con la misma forma y tamaño del podio bajo él, permite la entrada en el nivel superior.

La habitación está a oscuras excepto cualquier fuente de luz que los visitantes traigan con ellos.

Akar Kessell ha tomado por costumbre el quedarse en el **Templo de la Tormenta***, intentando en vano contactar con la conciencia de la Piedra de Cristal contenida entre los muros de hielo negro de la torre.

Percibirá la llegada de cualquier intruso (a no ser que vayan en silencio y no porten ninguna fuente de luz) y se esconderá detrás de una de las estatuas.

La Bruja de Hielo reside en la cámara de arriba y de la misma forma percibirá cualquier actividad en la cámara inferior. Tras un breve momento, el aire en el interior del templo comenzará a soplar como si se hubiera desatado una tormenta, y la Bruja descenderá desde la apertura en el techo, levitando en el aire hasta detenerse a unos 40 pies de altura encima del grupo. Demandará saber por qué han venido los aventureros.

El encuentro del grupo con la bruja de Hielo puede dirigirse en varias direcciones. Incluso aunque los personajes se hayan opuesto a ella anteriormente, no será inmediatamente hostil hacia ellos; preferiría que se convirtieran a la

adoración a Auril, sabiendo que serían sirvientes capaces y útiles de su diosa.

Si los héroes han debilitado significativamente el dominio de la bruja de Hielo sobre Diez Ciudades, pueden ser capaces de negociar con ella, aceptando realizar tareas en su nombre o haciendo concesiones al culto a la Doncella de Escarcha en Diez Ciudades a cambio de un cese en las hostilidades en ayuda contra un enemigo.

Si el grupo ha traído a Soren de la Tribu del Alce con ellos, le pedirá a su hija que llegue a un acuerdo pacífico con la gente del Valle del Viento helado, y los aventureros recibirán un +4 en cualquier control que hagan para negociar con ella. Si el grupo ha traído a Mjenir, el chamán de la Tribu del Alce, este insistirá que el único camino hacia la paz es pavimentarlo con la sangre de la Bruja de Hielo, y si los personajes intentan negociar con ella, sufrirán un -4 en todos sus controles.

Si los aventureros hablan con la bruja, Akar Kessell emergerá de sus escondite. Permanecerá en silencio a no ser que lo integren en la discusión. La Bruja de Hielo no pone mucho peso en el acuerdo al que ha llegado con Akar Kessell, sintiendo hasta cierto punto que ha sobrepasado su utilidad tan pronto como su torre fue levantada del hielo; y sospechando (correctamente) que planea derrocarla.

Si los personajes fallan en su intento de llegar a un acuerdo con la Bruja de Hielo, jurará enseñarles a respetar a la Doncella de Escarcha e invocará a un elemental de aire para que ataque al grupo. Se levantará otra vez hasta la sala del nivel superior, sostenida por los vientos que soplan en la cámara. El elemental se aprovechará de sus capacidades de vuelo y la cobertura proporcionada por las estatuas para acosar al grupo mientras evita el ser atacado.

Akar Kessell también se unirá a la refriega.

Cualquier personaje que suba al podio central es levantado por la tormenta, ganando una velocidad de vuelo igual a la mitad de su velocidad normal y es capaz de permanecer flotando (ambos efectos son disipados cuando un personaje termina su turno sobre una superficie sólida).

El elemental luchará hasta la muerte pero no perseguirá a los personajes fuera del templo. La tormenta cesará tras cinco minutos, momento en el cual el elemental también desaparecerá si todavía está vivo.

Santuario de la Bruja (Nivel 3)

Esta cámara es el santuario de la Bruja De Hielo, donde pasa su tiempo realizando plegarias a la Doncella de Escarcha, comunicándose con sus seguidores, y elaborando sus planes de domiNación del Valle del Viento Helado.

La habitación está escasamente adornada con Hielo negro tallado:

una losa apoyada contra la pared que le sirve como cama a la bruja, una mesa y un taburete para las comidas colocados contra otra pared, unas cuantas estanterías con ofrendas traídas por Günval y otros cultistas (muchas de las cuales han sido adquiridas durante incursiones en las villas y otras tribus bárbaras) adornan el tercer muro; un pequeño altar a Auril, consistente en un pequeño plinto flanqueado por versiones más pequeñas de las estatuas del templo en el piso inferior, ha sido colocado contra el cuarto muro.

La habitación está escasamente iluminada por frías llamas azules que arden encima de la mesa y del altar. Un agujero con forma de diamante se abre al templo en el piso inferior.

Si los personajes entran en el santuario, probablemente ha se han encontrado y han desafiado a la bruja en el templo, por lo que no desperdiciará tiempo en más negociaciones. Por el contrario, pedirá a su diosa protección y desatará su furia sobre los personajes. La Doncella de Escarcha escuchará la **Llamada de la Elegida***, haciendo que las dos estatuas que flanquean el altar se animen y ataquen al grupo. La Bruja de Hielo no dará cuartel y luchará hasta la muerte; si resulta muerta, las estatuas gemirán y se desharán en montones de nieve.



EPÍLOGO: EL DESHIELO

Neutralizar la amenaza contra el Valle del Viento Helado no trae un alivio inmediato al Valle del Viento Helado. La furia de Auril es persistente, y el resto del invierno no será menos duro que su comienzo. Pero los ataques de las bestias cesarán, los guerreros de la tribu del Oso quedarán desperdigados o se retirarán, y las gentes del Valle se refugiarán para pasar el invierno, como hacen todos los años.

Dependiendo del éxito del grupo durante el Acto I, el Valle del Viento Helado puede verse todavía sujeto a algunos problemas. Si Vaelish Gant se las arregló para hacerse con el control e Bryn Shander, incluso aunque fuera temporalmente, la Hermandad Arcana habrá conseguido poner un pie en el Valle, y echarla de allí puede ser un desafío significativo. Si la Bruja de Hielo quedó sin oposición durante el Acto I, el culto a Auril podría seguir siendo una amenaza sustancial en el Valle y por todo el Lejano Norte cuando termine la aventura.

De la misma forma, la muerte de Akar Kessell no pone fin a la amenaza que él representa. Se han vendido objetos

realizados con el Hielo Negro por todo el Valle del Viento Helado.

Si el Grupo falló a la hora de acabar con los planes de Kessell durante el Acto I, el Hielo Negro se ha extendido tanto, que pronto piezas de Hielo Negro llegan hacia el sur hasta la Costa de la Espada, trayendo el caos con él. Destruir el Hielo Negro por donde se haya extendido; y convencer a aquellos que posean armas o piezas hechas de él para que se las entreguen a los personajes; puede ser una base para futuras aventuras.

Los personajes pueden quedar atrapados en el Valle del Viento Helado hasta el fin del Invierno, porque el paso Norte/Sur queda virtualmente impasable hasta que las nieves se funda. Puedes usar la Guía de Campaña como recurso para desarrollar nuevas aventuras para los aventureros hasta que la furia del Invierno se abata finalmente.

Considera los eventos de la Secesión, también, como ideas para aventuras. Quizás otro Elegido podría aparecer en el Valle del Viento Helado, o quizás agentes Netherinos o Thayinos pueden llegar al Valle en busca de la Elegida de Auril (o uno de los personajes jugadores podría ser también el elegido de otra deidad).

Incluso aunque queden otros problemas, los aventureros serán héroes en el Valle del Viento Helado. La gente brindará a su salud, les dará las gracias por las calles y les dejará los sitios de honor en las tabernas. Tienen todos los motivos para estar orgullosos de sus hazañas.



DUNGEONS & DRAGONS, Wizards of the Coast, Legacy of the Crystal Shard, D&D, Forgotten Realms, all other Wizards of the Coast product names, and their respective logos are trademarks of Wizards of the Coast LLC in the USA and other countries. All Wizards characters and their distinctive likenesses are property of Wizards of the Coast LLC. 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 LLC. Any similarity to actual people, organizations, places, or events included herein is purely coincidental.

Printed in the U.S.A. ©2013 Wizards of the Coast LLC

620A4538000002.EN