

ADAPTACIÓN A
5ª EDICIÓN

ELLA

una aventura para

DUNGEONS & DRAGONS

Adaptación a 5ª edición por

Jonathan Gómez

Revisión y maquetación por

Edanna Patsaki



Lavondyss.net

Ella

UNA AVENTURA PARA EL JUEGO DE ROL DUNGEONS & DRAGONS

Adaptación a su 5ª edición por
Jonathan Gómez

Revisión y maquetación
Edanna Patsaki



“Ella”. Una aventura para Dungeons & Dragons, por Edanna, y su adaptación a la 5ª edición, por Jonathan Gómez, se encuentra bajo una Licencia [Creative Commons Reconocimiento-NoComercial-Compartir Igual 3.0 Unported](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/3.0/). Permisos que vayan más allá de lo cubierto por esta licencia pueden encontrarse en www.lavondyss.net



Lavondyss.net

"Era muy difícil verla incluso con la doble visión. Cuando se miraba de una forma, su aspecto no dejaba de cambiar. Era rubia, con ojos azules y piel sonrosada; la viva imagen de cómo sería Fara cuando creciera... Pero de pronto era morena como el tronco de un árbol, con la tez oscura como la pluma de un grajo y los ojos aún más negros... y luego, era pálida como un hueso y no parecía tener sangre excepto en los huesos color carmesí... De repente era rubicunda y robusta, con ojos esmeraldas y cabellos rojizos..."

"Y siempre joven, siempre la misma mujer con diferentes apariencias, siempre hermosa, tan vieja como el mundo..."

Peter Dickinson

Ella

Aventura para el juego Dungeons & Dragons. Adaptación a 5ª edición. Para 4 ó 5 personajes de nivel 1.

Esta guía solo contiene una conversión a las reglas de D&D 5ª edición de los personajes no jugadores (PNJS), monstruos y desafíos. Para tener todos los detalles de la aventura es necesario bajar el PDF original escrito por Edanna para la cuarta edición del sistema Dungeons & Dragons. Lo puedes conseguir en el sitio web: Lavondyss.net

Enlace:

<http://www.lavondyss.net/project/ella-aventura>

Las “referencias” al pie de cada bloque de estadísticas indican en que pagina del PDF original se encuentra el PNJ, monstruo u objeto en cuestión.



PERSONAJES NO JUGADORES

Guiraud

Humanoide mediano (humano). Caótico Bueno

CA 16 (cota de mallas, escudo).

PV: 16 (2d8+2).

Velocidad: 30 pies.

Características:

FUE 18 (+4) DES 15 (+2) CON 15 (+2)

INT 10 (+0) SAB 11 (+0) CAR 15 (+2)

Habilidades: Percepción +2

Sentidos: percepción pasiva 12

Idiomas: Común.

Nivel de Desafío: 1/8 (25 XP).

Acciones

Espada larga – Ataque cuerpo a cuerpo: +6 al ataque, alcance 5 pies. Un objetivo. Versátil. *Daño:* 8 (1d8+4) de daño cortante; 9 (1d10+4) de daño cortante si usa las dos manos.

Ballesta ligera – Ataque a distancia: +4 al ataque, rango 80/320 pies. Un objetivo. *Daño:* 6 (1d8+2) de daño perforante.

Referencia: pagina 12.

El Anciano

Humanoide mediano (humano). Neutral

CA 8

PV: 3 (1d8-1).

Velocidad: 20 pies.

Características:

FUE 7 (-2) DES 7 (-2) CON 9 (-1)

INT 12 (+1) SAB 11 (+0) CAR 10 (+0)

Habilidades: Percepción +2

Sentidos: percepción pasiva 12

Idiomas: Común, élfico, enano, dracónico.

Nivel de Desafío: 0 (10 XP).

Referencia: pagina 34.



MONSTRUOS

Las Hijas de la Noche (culebras pequeñas)

Enjambre mediano de bestias pequeñas. No alineado

CA 12 (armadura natural).

PV: 22 (5d8).

Velocidad: 20 pies. Escalar 20 pies.

Características:

FUE 3 (-4) DES 13 (+1) CON 10 (+0)

INT 1 (-5) SAB 7 (-2) CAR 1 (-5)

Resistencias al daño: Contundente, cortante, perforante.

Inmунidades a condiciones: amedrentado, aturdido, derribado, encantado, paralizado, petrificado, sujeto.

Sentidos: Vista ciega 10 pies, percepción pasiva 8

Lenguajes: —

Nivel de Desafío: 1/2 (100 XP)

Enjambre. Un enjambre puede ocupar el espacio de otra criatura y viceversa. Además, puede moverse por cualquier apertura lo suficientemente grande para un insecto pequeño. El enjambre no puede recuperar PV o ganar PV temporales.

Acciones

Mordedura – *Ataque cuerpo a cuerpo*: +3 al ataque, alcance 0 pies. Un objetivo en el espacio del enjambre.

Daño: 10 (4d4) de daño perforante y 2 de daño por ácido; 5 (2d4) de daño perforante y 1 de daño por ácido si el enjambre ha sido reducido a la mitad de sus PV o menos.

Referencia: pagina 16.

Para emular el efecto abrumador de la versión de 4e, recomiendo usar al menos 5 enjambres a la vez.

Lobo gris

Bestia mediana. No alineada

CA 13 (armadura natural).

PV: 11 (2d8+2).

Velocidad: 40 pies.

Características:

FUE 12 (+1) DES 15 (+2) CON 12 (+1)

INT 3 (-4) SAB 12 (+1) CAR 6 (-2)

Habilidades: Percepción +3, Sigilo +4

Sentidos: Percepción pasiva 13

Lenguajes: —

Nivel de Desafío: 1/4 (50 XP).

Olfato y visión agudos. El lobo tiene ventaja en tiradas de percepción (sabiduría) que dependan de la visión o el olfato.

Tácticas de manada. El lobo tiene ventaja en sus tiradas de ataque contra una criatura si al menos uno de sus aliados está a 5 pies de su víctima y el aliado no está incapacitado.

Acciones

Mordisco – *Ataque cuerpo a cuerpo*: +4 al ataque, alcance 5 pies. Un objetivo.

Daño: 7 (2d4 +2) de daño perforante. Si el objetivo es una criatura, debe superar una tirada de fuerza de Dificultad 11 o será derribado.

Referencia: pagina 20.

Niña del Agua (sirena)

Humanoide mediano (tritón). Legal Malvado

CA 11 (13 mientras el dilema del guardián esté activo).

PV: 11 (2d8+2).

Velocidad: 10 pies, nadando 40 pies.

Características:

FUE 10 (+0) DES 13 (+1) CON 12 (+1)

INT 11 (+0) SAB 11 (+0) CAR 12 (+2)

Habilidades: Percepción +2

Sentidos: Percepción pasiva 12

Lenguajes: Acuano, Común.

Nivel de Desafío: 1/8 (25 XP).

Anfibio. Los tritones pueden respirar tanto dentro como fuera del agua.

Arrastre. La Niña del Agua puede arrastrar consigo a una criatura que tenga sujeta. Se requiere una tirada de salvación de fuerza (atletismo) o destreza (acrobacias) de Dificultad 11 para liberarse.

El dilema del guardián. La Niña del Agua plantea un desafío o acertijo fuera de y durante el combate (consultar el PDF original). Solamente lo hará una de las sirenas. Si la criatura desafiada rehúsa contestar o falla la respuesta correcta, la Niña del Agua gana +2 a las tiradas de ataque, tiradas de salvación y a su CA hasta el final del encuentro.

Acciones

Garras – Ataque cuerpo a cuerpo: +2 al ataque (+4 mientras el dilema del guardián esté activo), alcance 5 pies. Un objetivo.

Daño: 6 (2d4+1) de daño perforante. Si el objetivo es una criatura, debe superar una tirada de fuerza (atletismo) o destreza (acrobacias) de Dificultad 11 o quedará sujeto.

Referencia: pagina 22.

Centauro Guardián

Bestia Grande. Legal Neutral

CA 12 (14 mientras el dilema del guardián esté activo).

PV: 45 (6d10+12).

Velocidad: 50 pies.

Características:

FUE 16 (+3) DES 14 (+2) CON 14 (+2)

INT 9 (-1) SAB 13 (+1) CAR 11 (+0)

Habilidades: Atletismo +6, Percepción +3, Supervivencia +3

Sentidos: Percepción pasiva 13

Lenguajes: Común, Élfico, Silvano.

Nivel de Desafío: 1 (200 XP).

Carga. Si el centauro se mueve al menos 30 pies en línea recta contra un objetivo y lo golpea con su maza en el mismo turno, el ataque causa 2 (1d4) de daño contundente adicional.

El dilema del guardián. El Centauro Guardián plantea un desafío o acertijo fuera de y durante el combate (consultar el PDF original). Si la criatura desafiada rehúsa contestar o falla la respuesta correcta, el Centauro Guardián gana +2 a sus tiradas de ataque, de salvación y a su CA hasta el final del encuentro.

Acciones

Multiataque. El centauro puede realizar dos ataques en un mismo turno: uno con su mazo y otro con sus pezuñas.

Maza – *Ataque cuerpo a cuerpo*: +5 al ataque (+7 mientras el dilema del guardián esté activo), alcance 5 pies. Un objetivo.

Daño: 6 (1d6+3) de daño contundente.

Pezuñas – *Ataque cuerpo a cuerpo*: +5 al ataque (+7 mientras el dilema del guardián esté activo), alcance 5 pies. Un objetivo.

Daño: 6 (1d6+3) de daño contundente.

Referencia: pagina 24.

Soldado guardián del castillo

Humanoide mediano (humano). Neutral

CA 16 (cota de mallas, escudo).

PV: 6 (1d8+2).

Velocidad: 30 pies.

Características:

FUE 15 (+2) DES 15 (+2) CON 15 (+2)

INT 11 (+0) SAB 11 (+0) CAR 9 (-1)

Habilidades: Percepción +2

Sentidos: percepción pasiva 12

Idiomas: Común.

Nivel de Desafío: 1/8 (25 XP).

Acciones

Espada larga – *Ataque cuerpo a cuerpo*: +4 al ataque, alcance 5 pies. Un objetivo. Versátil.

Daño: 6 (1d8+2) de daño cortante; 7 (1d10+2) de daño cortante si usa las dos manos.

Referencia: pagina 26.

Cuervos Centinelas

Enjambre mediano de bestias pequeñas. No alineado

CA 12

PV: 24 (7d8-7).

Velocidad: 10 pies. Vuelo 50 pies.

Características:

FUE 6 (-2) DES 14 (+2) CON 8 (-2)

INT 3 (-4) SAB 12 (+1) CAR 6 (-2)

Resistencias al daño: Contundente, cortante, perforante.

Inmунidades a condiciones: amedrentado, aturdido, derribado, encantado, paralizado, petrificado, sujeto.

Habilidades: Percepción +5

Sentidos: Percepción pasiva 15

Lenguajes: —

Nivel de Desafío: 1/4 (50 XP).

Enjambre. Un enjambre puede ocupar el espacio de otra criatura y viceversa. Además, puede moverse por cualquier apertura lo suficientemente grande para un cuervo pequeño. El enjambre no puede recuperar PV o ganar PV temporales.

Acciones

Picotazo – *Ataque cuerpo a cuerpo*: +4 al ataque, alcance 5 pies. Un objetivo en el espacio del enjambre.

Daño: 7 (2d6) de daño perforante; 3 (1d6) de daño perforante si el enjambre ha sido reducido a la mitad de sus PV o menos.

Referencia: pagina 27.

Para emular el efecto abrumador de la versión de 4e, recomiendo usar 5 enjambres a la vez. Los cuervos se retiraran una vez 2 enjambres hayan sido destruidos.

Cancerbero

Bestia faérica mediana. Neutral

CA 13 (armadura natural; 15 mientras el dilema del guardián esté activo).

PV: 45 (7d8+14).

Velocidad: 50 pies.

Características:

FUE 17 (+3) DES 12 (+1) CON 14 (+2)

INT 6 (-2) SAB 13 (+1) CAR 6 (-2)

Habilidades: Percepción +5

Sentidos: Visión en todas direcciones, visión en la oscuridad 60 pies. Percepción pasiva 15

Lenguajes: Común, Élfico.

Nivel de Desafío: 3 (700 XP).

Olfato y visión agudos. El Cancerbero tiene ventaja en tiradas de percepción (sabiduría) que dependan de la visión o el olfato.

Carga. Si el Cancerbero se mueve al menos 30 pies en línea recta contra un objetivo y lo muerde en el mismo turno, el ataque hace 4 (2d4) de daño contundente adicional.

Múltiples Cabezas. El Cancerbero tiene tres cabezas. Mientras tenga más de una tiene ventaja en salvaciones contra ceguera, encantamiento, sordera, miedo o inconsciencia. Cada vez que reciba 15 o más puntos de daño en un solo turno, una de las cabezas muere. Si todas las cabezas mueren, la bestia muere definitivamente.

Cabezas Reactivas. Por cada cabeza viva más allá de una que posea, gana una acción de reacción adicional que solo puede ser usada para efectuar ataques de oportunidad.

El dilema del guardián. El Cancerbero plantea un desafío o acertijo fuera de y durante el combate (consultar el PDF original). Si la criatura desafiada rehúsa contestar o falla la respuesta correcta, el Cancerbero gana +2 a sus tiradas de ataque, de salvación y a su CA hasta el final del encuentro.

Acciones

Multiataque. El Cancerbero puede realizar tantos ataques de mordisco como cabezas vivas posea.

Mordisco – Ataque cuerpo a cuerpo: +5 al ataque (+7 mientras el dilema del guardián esté activo), alcance 5 pies. Un objetivo.

Daño: 7 (1d8+3) de daño perforante. Si el objetivo es una criatura, debe superar una

tirada de FUE de Dificultad 13 o será derribado.

Referencia: pagina 28.

Guardia Alabardero

En este caso se utilizan las estadísticas del soldado guardián del castillo, pero cambiando su set de acciones con las siguientes:

Acciones

Alabarda – Ataque cuerpo a cuerpo: +4 al ataque, alcance 10 pies. Un objetivo.

Daño: 7 (1d10+2) de daño cortante.

Referencia: pagina 30.

No es recomendable incrementar el Nivel de desafío de este oponente, dado que lo hice deliberadamente con un valor 1/8 para compensar la dificultad elevada del encuentro con el Cancerbero.

Armadura Guardián

Constructo mediano. No alineado

CA 18 (armadura natural).

PV: 33 (6d8+6).

Velocidad: 25 pies.

Características:

FUE 14 (+2) DES 11 (+0) CON 13 (+1)

INT 1 (-5) SAB 3 (-4) CAR 1 (-5)

Inmунidades al daño: psíquico, veneno.

Inmунidades a condiciones: ciego, amedrentado, cansado, encantado, envenenado, paralizado, petrificado, sordo.

Sentidos: Vista ciega 60 pies (completamente ciego más allá de este radio), Percepción pasiva 6

Lenguajes: —

Nivel de Desafío: 1 (200 XP)

Susceptibilidad antimagia. Queda incapacitada mientras esté en el área de un escudo antimagia. Si es objetivo de un hechizo de *disipar magia*, la armadura debe superar una salvación de constitución contra la salvación de conjuros del arcanista que le ha atacado o quedará inconsciente durante 1 minuto.

Apariencia falsa. Mientras la armadura permanezca quieta, es indistinguible de un set de armadura normal.

Acciones

Multiataque. La armadura guardián puede realizar dos ataques de cuerpo a cuerpo.

Golpetazo – Ataque cuerpo a cuerpo: +4 al ataque, alcance 5 pies. Un objetivo.

Daño: 5 (1d6+2) de daño contundente.

Referencia: pagina 31.

Jefe de guardia

Humanoide mediano (humano). Neutral

CA 19 (armadura reforzada, escudo).

PV: 58 (9d8+18).

Velocidad: 30 pies.

Características:

FUE 16 (+3) DES 13 (+1) CON 14 (+2)

INT 10 (+0) SAB 11 (+0) CAR 10 (+0)

Habilidades: Atletismo +5, percepción +2

Sentidos: Percepción pasiva 12

Lenguajes: Común.

Nivel de Desafío: 3 (700 XP).

Acciones

Multiataque. El jefe de guardia puede realizar dos ataques de cuerpo a cuerpo.

Maza – Ataque cuerpo a cuerpo: +5 al ataque, alcance 5 pies. Un objetivo.

Daño: 6 (1d6+3) de daño contundente.

Referencia: pagina 31.

Brasero Animado

Constructo mediano. No alineado

CA 17 (armadura natural).

PV: 20 (5d8).

Velocidad: 20 pies.

Características:

FUE 12 (+1) DES 15 (+2) CON 11 (+0)

INT 1 (-5) SAB 5 (-3) CAR 1 (-5)

Inmунidades al daño: psíquico, veneno.

Inmунidades a condiciones: ciego, amedrentado, cansado, encantado, envenenado, paralizado, petrificado, sordo.

Sentidos: Vista ciega 60 pies (completamente ciego más allá de este radio). Percepción pasiva 7

Lenguajes: —

Nivel de Desafío: 1/4 (50 XP).

Susceptibilidad antimagia. El brasero queda incapacitado mientras esté en el área de un escudo antimagia. Si es objetivo de un hechizo de *disipar magia*, debe superar una salvación de constitución contra la salvación de conjuros del arcanista que le ha atacado o quedará inconsciente durante 1 minuto.

Apariencia falsa. Mientras el brasero permanezca quieto, es indistinguible de un brasero normal.

Acciones

Golpetazo – Ataque cuerpo a cuerpo: +3 al ataque, alcance 5 pies. Un objetivo.

Daño: 4 (1d4+2) de daño contundente y 2 de daño de fuego por las brasas.

Referencia: pagina 36.

ELLA

Humanoide mediano (faérico). Neutral

CA 11 (14 mientras el desafío de **Ella** esté activo).

PV: 66 (12d8+12).

Velocidad: 30 pies.

Características:

FUE 8 (-1) DES 12 (+1) CON 13 (+1)

INT 15 (+2) SAB 17 (+3) CAR 20 (+5)

Habilidades: Engaño +9, percepción +7, perspicacia +7, persuasión +9

Sentidos: Visión en la oscuridad 60 pies, percepción pasiva 17

Lenguajes: Común, dracónico, élfico, enano, mediano, silvano.

Nivel de Desafío: 4 (1100 XP).

El desafío del Ella. La hechicera plantea un desafío o acertijo fuera de y durante el combate (consultar el PDF original). Si la criatura desafiada rehúsa contestar o falla la respuesta correcta, **Ella** gana los siguientes beneficios hasta el final del encuentro:

- +3 a sus tiradas de ataque, tiradas de salvación y a su CA.
- Resistencia a daño de fuego, frío, relámpago, necrótico y veneno.
- Ventaja en sus tiradas de salvación contra conjuros y efectos de naturaleza mágica.
- Resistencia al daño contundente, daño cortante y daño perforante.

Lanzamiento de conjuros: La hechicera es una arcanista de nivel 5. Su habilidad para lanzar conjuros es Carisma (salvación de conjuros de Dificultad 16, +9 al ataque con hechizos). **Ella** no tiene necesidad de usar componentes somáticos o materiales para lanzar sus conjuros, y puede conjurar hechizos de nivel bajo usando espacios de hechizo del nivel más alto que pueda usar. Conoce los siguientes conjuros:

Trucos (a voluntad): ilusión menor, mano del mago, golpe verdadero, rayo de escarcha, virote de fuego.

1er nivel (4 espacios): escudo, misil mágico, onda atronadora.

2do nivel (3 espacios): invisibilidad, encantar persona.

3er nivel (2 espacios): virote relampagueante.

Metamagia: Al ser una hechicera, **Ella** tiene la capacidad de manipular los efectos de sus conjuros como desee. Posee 5 puntos de hechicería y conoce los siguientes efectos metamágicos:

- **Conjuro Potenciado:** Permite relanzar hasta 5 dados en una tirada de daño una vez por ataque (coste: 1 punto de hechicería).
- **Conjuro Acelerado:** Permite lanzar un conjuro de una acción usando en su lugar una acción de bonificación (coste: 2 puntos de hechicería).

Acciones

A través del velo (Recarga 5-6): Como acción de movimiento, **Ella** puede teletransportarse hasta 60 pies, apareciendo en un espacio desocupado que esté dentro de su rango de visión.

Referencia: pagina 37.



RETOS DE HABILIDAD

El hálito de la doncella

Una fría niebla cubre el terreno, oculta el suelo y envuelve con su gélido aliento a sus víctimas. Entre la bruma, se escucha levemente el canturreo de una voz femenina.

Una densa niebla de gélido contacto cubre el suelo, ocultándolo por completo. La niebla cubre el terreno hasta la cintura de una criatura mediana. Todo el terreno hasta una altura de 3 pies (aprox. 1 metro) queda densamente oscurecido y se convierte en terreno difícil.

Es necesario un chequeo de percepción de Dificultad 15 para percibir la presencia que comanda la niebla a voluntad, pero es imposible discernir su naturaleza a menos que se supere una **Prueba de Dificultad (a partir de ahora CD)** de nivel 25 en Arcanos.

Cualquier criatura dentro de la niebla debe hacer una tirada salvación de Sabiduría de Dificultad 30 cada turno que permanezca en ella. En caso de fallo caerá dormido en un sueño profundo en el que permanecerá como mínimo dos horas. Las criaturas con inmunidad a los efectos de sueño mágico quedaran paralizadas en su lugar, aunque conscientes, durante dos horas.

Referencia: pagina 16.

El bosque del espino

Entrar en el bosque no es fácil. La densa maraña forma un muro espeso que obstaculiza el movimiento. Entre los nudosos tallos crecen ramas y hojas rematadas en afiladas púas que han brotado de forma antinatural. Una presencia ominosa habita entre el ramaje.

Para superar este desafío es necesario tener 6 éxitos antes de haber fallado 3 veces. Puesto que el bosque es denso y viajar por él bastante difícil, recorrer la distancia que los separa hasta el castillo puede suponer un día entero o incluso día y medio. Un fracaso en este desafío significa que los aventureros se han perdido completamente en el bosque y necesitarán de un descanso prolongado antes de proseguir con la búsqueda (o tratar de salir del bosque). Además, desencadenará un encuentro con un grupo de lobos (min. 3, máx. 5) que, a las órdenes de su Reina, patrullan el bosque buscando invitados indeseables.

Naturaleza o Supervivencia CD 25: Los aventureros tratarán de seguir los rastros de Fara, lo que es toda una hazaña en este lugar. Son necesarias unas 3 tiradas con éxito de rastrear para encontrar el rastro definitivo al castillo de **Ella**. Este es el límite de veces que

pueden emplear estas dos habilidades para hacerlo.

Naturaleza CD 15: Conocer el bosque permite emplear la habilidad para desenvolverse en este lugar. Podrán emplearla en 2 ocasiones. Usar esta habilidad de esta forma no aporta éxitos o fallos.

Percepción CD 15: Necesitarán de los sentidos para abrirse paso a través del bosque, encontrar un camino medianamente accesible y evitar las zonas que obstaculicen totalmente el paso. Pueden hacer uso hasta 3 veces de la habilidad de percepción. Si un aventurero desea subirse a un árbol para explorar el terreno (Atletismo CD 15), gana un bonificador de +3 a percepción mientras esté allí subido, aunque al árbol no le haga ninguna gracia.

Constitución CD 15: El bosque es denso y el camino resulta difícil en medio de un entorno tan enmarañado. Puedes realizar un chequeo de grupo para verificar cómo se desenvuelven en medio de ese ambiente. El chequeo precisa que al menos la mitad del grupo tenga éxito. Sólo puedes pedir la prueba una vez cada jornada.

Arcanos CD 25: El bosque una vez fue envuelto con la magia de **Ella** y desde entonces toda la vida que contiene se ha visto afectada. Detectar su naturaleza y sentir de

dónde proviene la fuente precisa de localizar las líneas de energía. Muy tenues, esas líneas yacen en la tierra y son perceptibles para alguien que pueda discernir la naturaleza de la magia. Una sola prueba para un usuario entrenado en Arcanos permite trazar una dirección clara de las líneas de energía que parten del mismo corazón del bosque, donde medra la Reina en su fortaleza, gobernando desde allí a todas las criaturas en los alrededores.

Fuerza o destreza CD 15: La vegetación obedece a la reina. Para poder avanzar los héroes deberán eludir los esfuerzos de un bosque vivo, consciente de su presencia, por impedir su avance. Plantas y ramas pretenden enrollarse en piernas y brazos, atrapando a los incautos o, al menos, tratando de dificultar sus movimientos. Las raíces de los árboles parecen brotar de la tierra, haciendo que los viajeros tropiecen y se enreden entre sus tallos.

Puedes realizar hasta 3 pruebas de fuerza o destreza al grupo para ver qué tal se desenvuelven los héroes ante estas dificultades. El chequeo de habilidad de grupo requiere que al menos la mitad tenga éxito. En algún momento los miembros pueden ayudar a otro para liberarse de la maleza. Los fracasos en estas pruebas no significan un fallo para el desafío, más bien significan que el grupo gasta un tiempo muy significativo en conseguir

abrirse paso. Por cada fallo en esta prueba agrega una hora de viaje al total de lo que dura la travesía.

Referencia: pagina 18.

OBJETOS

Piedra de afilar inusual

Objeto maravilloso, común.

Una pequeña piedra de afilar de color rojizo que torna el filo de un arma en algo más mortífero. Es necesario usar la piedra sobre el arma durante al menos 3 minutos, y su efecto se mantiene durante 1 día. La piedra puede ser usada hasta un máximo de 30 veces antes de perder su efecto. Este objeto solo funciona con armas de filo no mágicas.

Si atacas usando un arma que ha sido afilada con esta piedra, puedes elegir maximizar el daño del ataque en lugar de lanzar los dados de daño. Una vez usada esta habilidad el arma pierde su carga mágica. Para volver a usar su efecto debes usar la piedra nuevamente.

Referencia: pagina 13.



ANEXO

SITUANDO LA AVENTURA EN EL VALLE DE NENTIR

En esta parte del documento puedes encontrar una adaptación de la aventura al Valle del Nentir, la ambientación por defecto de la cuarta edición de D&D. Además, hay cinco personajes prediseñados al final del documento. Si te gusta mi adaptación, siéntete libre de usarla y, si quieres, puedes cambiar los detalles que te parezcan.

ACERCA DEL VALLE

Cuando el imperio humano de Nerath estaba en su apogeo, hace unos trescientos años, el valle del Nentir se mantuvo como la región más al norte de sus fronteras. Los colonos viajaron por las aguas del río Nentir a través de inhóspitos pantanos o abrieron caminos por los frondosos bosques que separaban al valle del resto de Nerath. Al final de su viaje encontraron una tierra prometida, llena de peligros pero también de promesas para aquellos valientes que se atreviesen a dominarla.

El valle del Nentir es una tierra norteña, pero no suele ver el manto de la nieve; los inviernos son ventosos, eso sí, y

extremadamente fríos. El río Nentir es demasiado grande para congelarse, excepto unas pocas semanas en la parte más fría del año. Los veranos son suaves y frescos. La mayor parte de la región consiste en una mezcla de terrenos: grandes extensiones de prados, grupos de bosques dispersos, colinas suaves y algún grupo ocasional de bosque denso o maleza espesa. Las lomas normalmente son de hierba rala con pocos árboles. Las colinas son más empinadas y abruptas, con zonas de bosque disperso en sus faldas.

Fueron muchos los asentamientos que fundaron los primeros colonos del valle. Caminos de herradura entre estos remotos puntos de civilización pronto se convirtieron en importantes rutas de comercio, y muchos de estos pueblos florecieron como faros de la civilización en los siguientes doscientos años. Fue entonces, hace cien años, poco después de la destrucción del Imperio de Nerath en una era de caos y confusión, que las tierras del valle fueron azotadas por los orcos del clan de las Lanzas sangrientas. Los orcos descendieron desde los picos de las montañas de la Marca de Piedra, al noroccidente del valle, y arrasaron con todo a su paso. Cuando por fin abandonaron el valle, la gran mayoría de

pueblos y villas habían sido borrados completamente del mapa.

Actualmente, el valle se encuentra casi desierto, ya que tan solo un puñado de pueblos y villas se encuentran esparcidas a lo largo de toda su extensión. De este modo, no es raro encontrar en él granjas abandonadas, haciendas en ruinas y fortalezas derruidas mucho tiempo atrás. A sus anchas campan animales salvajes, bandidos y monstruos, amenazando a cualquiera que se aleje algunas millas de cualquier asentamiento superviviente, que están esparcidos como puntos de luz en una zona de extensa oscuridad. Normalmente, viajar por los caminos resulta seguro, pero de vez en cuando, los viajeros se encuentran con alguna sorpresa desagradable en su camino entre pueblo y pueblo.

EL PUEBLO DE ATWATER

En el valle del Nentir el pueblo de Atwater puede ser ubicado fácilmente al sur del mapa, en la periferia occidental del Bosque Harken, un lugar más que adecuado para ubicar también entre sus árboles el castillo de *Ella*.

Un punto perfecto para localizar Atwater en el valle es la ribera del río Blanco, pues el Camino Real, una de las principales

carreteras del valle, pasa por ahí, haciendo de este punto un camino obligado para el paso de las caravanas y otros viajeros.

Población: Alrededor de unas 350 personas viven en el pueblo de Atwater. La población está formada básicamente por humanos, aunque hay una minoría de medianos debido a los campamentos cercanos de las riberas del río Blanco. Los elfos también son una raza común en el pueblo, debido a lo cerca que están los territorios del clan élfico de los Cantores forestales. Miembros de otras razas son más bien raros, normalmente llegando al pueblo como viajeros, sea como integrantes de las caravanas mercantes o de grupos de peregrinos o mercenarios.

Gobierno: No existe ningún terrateniente o noble que gobierne Atwater, y el barón del Bosque de Harken poca influencia ejerce en un pueblo tan alejado de sus dominios. Los ancianos normalmente son respetados y se les busca para pedir consejo, solucionar asuntos del pueblo o para que hagan de intermediarios en rencillas locales.

Defensa: No hay. El pueblo y el bosque colindante están libres de monstruos y bandidos gracias a la influencia de *Ella*.

Durante la invasión de los orcos de clan de las Lanzas sangrientas, hace cien años, Atwater fue uno de los pocos lugares que fue totalmente ignorado por la horda; aún seras tan ignorantes como los orcos fueron lo suficientemente sensatos como para evitar las tierras de *Ella*.

Dioses: En Atwater se rinde culto a Melora para mantener a raya a los seres de los bosques, a Bahamut por protección y a Pelor para las buenas cosechas. Algunos incluyen en sus plegarias a Avandra, la siempre popular diosa de la suerte. Y, por supuesto, también se venera a *Ella*, quién es considerada por los pueblerinos como si fuese una diosa más.

Los Grifos Blancos

La Compañía de los Grifos Blancos es un pequeño grupo de aventureros que pertenece al gremio de mercenarios de la ciudad de Fallcrest, ubicada en las tierras centrales del valle. La Compañía se encuentra en este momento en el viaje de regreso a casa, luego de haber terminado su última misión. Esta consistió en escoltar a un mercader hasta la ciudad de Albridge, ubicada en la región nororiental del Bosque de Harken. Mientras estuvieron en Albridge, el lord regente de aquella ciudad les encargó una nueva misión,

que consiste en llevar unos documentos importantes al lord regente de Fallcrest. La recompensa por entregar los documentos les será otorgada una vez regresen a dicha ciudad.

El Camino Real, la ruta más rápida de regreso a Fallcrest, pasa también por Atwater, haciendo que su paso por el pueblo sea algo obligatorio. Debido a las inclementes lluvias que han estado azotando la región desde los últimos meses, la Compañía se ve forzada a detener su viaje y buscar un lugar donde refugiarse de la tormenta. Llegarán por casualidad —o quizá por la voluntad de los dioses, respondiendo a las plegarias de un desconsolado padre— la noche en que Fara será reclamada por *Ella*.

Cansados, hambrientos y buscando un refugio para ese clima de los nueve infiernos, la Compañía decide pasar la noche en la que según los rumores es la mejor posada de todo Nentir, la fonda del viejo Corby...





PERSONAJES LISTOS PARA JUGAR

HELM FENRISSON

Explorador Humano, caótico bueno.

Nivel: 1 (XP: 0).

PV: 10 (HD: d10) — **CA:** 14 (armadura de cuero)

Velocidad: 30 pies. — **Iniciativa:** +3

Características:

FUE 14 (+2) DES 16 (+3) CON 11 (+0)

INT 13 (+1) SAB 15 (+2) CAR 9 (-1)

Bonificación a competencias: +2

Competencia en salvaciones: FUE (+4) y DES (+5)

Competencia en habilidades:

Atletismo (+4), Manejo de animales (+4), Naturaleza (+6), Sigilo (+5), Supervivencia (+4).

Sentidos: Percepción pasiva 12.

Idiomas: Común, élfico, enano.

Enemigo favorito. Bestias (Ver PHB, pagina 91).

Explorador natural. Terreno favorito: Bosque. (Ver PHB, pagina 91).

Acciones

Espada corta – Ataque cuerpo a cuerpo: +5 al ataque, alcance 5 pies. Un objetivo. *Daño:* 1d6+3 de daño cortante.

Arco largo – Ataque a distancia: +5 al ataque, rango 150/600 pies. Un objetivo. *Daño:* 1d8+3 de daño perforante.

Equipo: Paquete de explorador, armadura de cuero, espada corta, arco largo, carcaj con flechas (x20), una trampa de cazador, un collar hecho con el colmillo de un lobo, ropas de viajero.

Dinero a la mano: 10 mo.

Concepto

Arquetipo: Maestro de bestias.

Trasfondo: Forastero (cazador).

Personalidad: De hecho, yo fui criado por lobos.

Ideal: La vida es como las estaciones, en cambio constante, y nosotros debemos cambiar con ella.

Vinculo: Dañar la naturaleza virgen de mi hogar es dañarme a mí.

Defecto: Estoy demasiado enamorado de la cerveza, el vino y otros licores.

Característica: Vagabundo.



LINXAKASENDALOR

ABRAXAS

Paladín Dracónido de Bahamut, legal bueno.

Nivel: 1 (XP: 0)

PV: 12 (HD: d10) — **CA:** 16 (cota de mallas, escudo)

Velocidad: 30 pies. — **Iniciativa:** +1

Características:

FUE 17 (+3) DES 13 (+1) CON 12 (+1)

INT 8 (-1) SAB 10 (+0) CAR 15 (+2)

Bonificación a competencias: +2

Competencia en salvaciones: SAB (+2) y CAR (+4)

Competencia en habilidades:

Atletismo (+5), Intimidación (+4), Perspicacia (+2), Percepción (+2)

Sentidos: Percepción pasiva 12

Resistencia a energía: Resistencia al daño por fuego.

Idiomas: Dracónico, común, enano.

Ascendencia dracónica. Tu ascendencia es dorada.

Acciones

Espada larga – Ataque cuerpo a cuerpo: +5 al ataque, alcance 5 pies. Un objetivo. Versátil. *Daño:* 1d8+3 de daño cortante; 1d10+3 de daño cortante si usa las dos manos.

Jabalina – Ataque cuerpo a cuerpo o rango: +5 al ataque, alcance 5 pies o rango 30/120 pies. Un objetivo. *Daño:* 1d6+3 de daño perforante.

Aliento de fuego: Puedes exhalar un cono de fuego de 15 pies. Cada criatura dentro del área debe superar una salvación de destreza de Dificultad 12. En caso de fallo, sufrirán 2d6 de daño de fuego. En caso de éxito, solo sufrirán la mitad de dicho daño. Una vez usado el aliento de fuego no podrás volver a usar esta habilidad hasta que hayas tomado un descanso corto o uno prolongado.

Sentido divino: Al activar esta habilidad puedes percibir en un radio de 60 pies la presencia de cualquier ser infernal, celestial o no-muerto que no esté totalmente oculto, además de la presencia de lugares u objetos que hayan sido consagrados o profanados. Puedes usar esta habilidad 4 veces al día. Una vez has gastado los usos no podrás volver a usar esta habilidad hasta que hayas tomado

un descanso prolongado, tras el cual se recuperan todos los usos.

Imposición de manos: Tienes un total de 5 PV acumulados para gastar con esta habilidad. Al tocar una criatura, puedes sanarla utilizando esos puntos hasta el límite acumulado o puedes curarla de cualquier efecto de envenenamiento o enfermedad gastando 5 PV por efecto que quieras remover. Esta habilidad no tiene efecto en constructos o no-muertos. Una vez has gastado los puntos no podrás volver a usar esta habilidad hasta que hayas tomado un descanso prolongado, tras el cual se recuperan todos los puntos.

Equipo: Paquete de explorador, cota de mallas, escudo con el símbolo sagrado de Bahamut, espada larga, jabalinas (x5), un set de juego de cartas "Three-Dragon Ante", un collar con un dije de un dragón de jade, mapas pobremente dibujados de Arkhosia, ropas de viajero.

Dinero a la mano: 5 mo.

Concepto

Arquetipo: Juramento de devoción.

Trasfondo: Viajero de tierras lejanas (SCAG, pagina 148).

Personalidad: Tengo un fuerte código de honor y sentido de la pertenencia que otros no comprenden.

Ideal: Como alguien nuevo en estas tierras, debo ser respetuoso y precavido en mis tratos.

Vínculo: Mientras tenga este recuerdo de mi hogar, puedo enfrentar cualquier adversidad en esta tierra extraña.

Defecto: Pretendo no entender el lenguaje local para evitar interacciones que no deseo.

Característica: Todos los ojos en ti.



DAGNA DEL CLAN GORUNN

Clériga Enana (de colina) de Moradin, neutral buena.

Nivel: 1 (XP: 0).

PV: 11 (HD: d8) — **CA:** 18 (armadura de escamas, escudo).

Velocidad: 30 pies. — **Iniciativa:** +1

Características:

FUE 14 (+2) DES 13 (+1) CON 14 (+2)

INT 10 (+0) SAB 16 (+3) CAR 8 (-1)

Bonificación a competencias: +2

Competencia en salvaciones: SAB (+5) y CAR (+1)

Competencia en habilidades:

Historia (+2 - +4 con sabiduría de la roca), Medicina (+5), Perspicacia (+5), Religión (+2)

Sentidos: Visión en la oscuridad 60 pies. Percepción pasiva 13

Entereza enana: Resistencia al daño por veneno, ventaja en salvaciones contra venenos.

Idiomas: Enano, común.

Lanzamiento de conjuros: Tu habilidad para lanzar conjuros es Carisma (salvación de conjuros de Dificultad 13, +5 al ataque con hechizos). Tienes acceso a los hechizos de la lista del Clérigo, además de los hechizos del dominio de la guerra, y puede preparar 4 hechizos de nivel 1. Esta es la lista de hechizos que Dagna tiene preparados al iniciar la aventura:

Trucos (a voluntad): Guía, Llama Sagrada, Reparación.

1er nivel (2 espacios): Bendición, Escudo de los fieles, Favor divino, Palabra de sanación, Santuario, Virote guía

Acciones

Sacerdote de guerra: Cuando atacas con un arma, puedes elegir usar esta habilidad para convertir la acción de ataque en una acción de bonificación. Puedes usar esta habilidad 3 veces por día. Una vez has gastado los usos no podrás volver a usar esta habilidad hasta que hayas tomado un descanso prolongado, tras el cual se recuperan todos los usos.

Maza – Ataque cuerpo a cuerpo: +4 al ataque, alcance 5 pies. Un objetivo. **Daño:** 1d6+2 de daño contundente.

Ballesta ligera – Ataque a distancia: +3 al ataque, rango 80/320 pies. Un objetivo. **Daño:** 1d8+1 de daño perforante.

Equipo: Paquete de erudito, armadura de escamas, escudo con el símbolo sagrado de Moradin, símbolo sagrado de Moradin, libro de oraciones, maza, ballesta ligera, virotes (x20), ropas de viajero.

Dinero a la mano: 15 mo.

Concepto

Arquetipo: Dominio de la Guerra.

Trasfondo: Acolito.

Personalidad: Veo presagios en cada momento y acción. Los dioses tratan de hablarnos en cada momento, solo debemos escuchar.

Ideal: Siempre trato de ayudar a los necesitados sin importar el costo personal.

Vinculo: Todo lo que hago, lo hago por la gente común.

Defecto: Soy inflexible en mi forma de pensar.

Característica: Refugio de los fieles.



MINDARTIS AMAKIIR

Pícaro Elfo (del bosque), caótico bueno.

Nivel: 1 (XP: 0).

PV: 10 (HD: d8) — **CA:** 14 (armadura de cuero).

Velocidad: 35 pies. — **Iniciativa:** +3

Características:

FUE 10 (+1) DES 17 (+3) CON 14 (+2)

INT 8 (-1) SAB 13 (+1) CAR 13 (+1)

Bonificación a competencias: +2

Competencia en salvaciones: DES (+5) e INT (+1)

Competencia en habilidades:

Acrobacias (+5), Engaño (+3), Escamoteo (+5), Investigación (+3), Percepción (+3), Persuasión (+3), Sigilo (+5)

Sentidos: Visión en la oscuridad 60 pies., percepción pasiva 13

Idiomas: Común, élfico, enano, cántico de los ladrones.

Ascendencia Faérica. Tienes ventaja en tiradas de salvación contra efectos de encantamiento, y eres inmune a los efectos de sueño mágico.

Trance. En lugar de dormir, entras en trance durante cuatro horas cuando necesitas descansar.

Mascara de lo salvaje. Puedes intentar ocultarte aun cuando estés ligeramente oscurecido por follaje, lluvia u otro fenómeno natural.

Experto. Obtienes bonificación mejorada con el uso de las herramientas de ladrón e investigación.

Acciones

Estoque – Ataque cuerpo a cuerpo: +5 al ataque, alcance 5 pies. Un objetivo. **Daño:** 1d8+3 de daño cortante.

Daga – Ataque cuerpo a cuerpo o rango: +5 al ataque, alcance 5 pies o rango 20/60. Un objetivo. **Daño:** 1d4+3 de daño cortante.

Arco corto– Ataque a distancia: +5 al ataque, rango 80/320 pies. Un objetivo. **Daño:** 1d6+3 de daño perforante.

Equipo: Paquete de explorador, armadura de cuero, estoque, dagas (x3), arco corto, carcaj con flechas (x20), herramientas de ladrón, kit

de disfraces, kit de falsificador, ropas de viajero.

Dinero a la mano: 15 mo.

Concepto

Arquetipo: Ladrón.

Trasfondo: Charlatán.

Personalidad: Tengo una broma para cada ocasión, especialmente para ocasiones donde el humor es inapropiado.

Ideal: Soy un espíritu libre. Nadie me dice que hacer.

Vinculo: Le debo todo a mi mentor. Una persona horrible que debe estar pudriéndose en la cárcel en algún lugar.

Defecto: No puedo resistirme a una cara bonita.

Ardid favorito: Hacer trampa en los juegos de azar.

Característica: Identidad falsa (Evendur Naïlo, emisario del duque de Sarthel).



BRYSEIS VRAGO

Maga Tiflin, neutral.

Nivel: 1 (XP: 0).

PV: 7 (HD: d6) — **CA:** 12

Velocidad: 30 pies. — **Iniciativa:** +2

Características:

FUE 8 (-1) DES 14 (+2) CON 13 (+1)

INT 16 (+3) SAB 12 (+1) CAR 12 (+1)

Bonificación a competencias: +2

Competencia en salvaciones: INT (+5) y SAB (+3)

Competencia en habilidades:

Arcanos (+5), Historia (+5), Investigación (+3), Perspicacia (+3)

Sentidos: Visión en la oscuridad 60 pies., percepción pasiva 11

Resistencia infernal: Resistencia al daño por fuego.

Idiomas: Infernal, común, élfico, enano.

Legado Infernal: Conoces el truco *taumaturgia*.

Lanzamiento de conjuros: Tu habilidad para lanzar conjuros es Inteligencia (salvación de conjuros de Dificultad 13, +5 al ataque con hechizos). Puedes preparar 4 hechizos de nivel 1. Esta es la lista de hechizos que Bryseis conoce al iniciar la aventura. Aquellos que tiene preparados están señalados con un (*):

Trucos (a voluntad): Luz, Mano del Mago, Rayo de escarcha, Taumaturgia.

1er nivel (2 espacios): Armadura de mago*, Caída de pluma, Detectar magia*, Disco flotante de Tenser, Escudo, Indentificar, Manos ardientes, Misil Mágico*, Sueño*.

Recuperación arcana. Puedes recuperar un espacio de conjuro durante un descanso corto, aunque este espacio no puede ser de nivel 6 o superior. Una vez has gastado esta habilidad, no podrás volver a usarla hasta que hayas tomado un descanso prolongado.

Acciones

Bastón – Ataque cuerpo a cuerpo: +1 al ataque, alcance 5 pies. Un objetivo. *Daño:* 1d6-1 de daño contundente.

Equipo: Paquete de erudito, bastón, libro de conjuros, una carta de un viejo colega, un cuchillo pequeño, ropas de viajero.

Dinero a la mano: 10 mo.

Concepto

Arquetipo: Escuela de Adivinación.

Trasfondo: Sabia (investigadora).

Personalidad: Uso palabras polisilábicas para dar la impresión de una gran erudición.

Ideal: El camino al poder y a la autorrealización es el del conocimiento.

Vinculo: He estado investigando toda mi vida para conseguir la respuesta a una interrogante.

Defecto: La mayoría de la gente grita y huye cuando ve a un demonio. Yo me detengo a tomar notas sobre su anatomía.

Característica: Investigador.



LICENCIA

OPEN GAME LICENSE Version 1.0a

The following text is the property of Wizards of the Coast, Inc. and is Copyright 2000 Wizards of the Coast, Inc ("Wizards"). All Rights Reserved.

1. Definitions: (a) "Contributors" means the copyright and/or trademark owners who have contributed Open Game Content; (b) "Derivative Material" means copyrighted material including derivative works and translations (including into other computer languages), potation, modification, correction, addition, extension, upgrade, improvement, compilation, abridgment or other form in which an existing work may be recast, transformed or adapted; (c) "Distribute" means to reproduce, license, rent, lease, sell, broadcast, publicly display, transmit or otherwise distribute; (d) "Open Game Content" means the game mechanic and includes the methods, procedures, processes and routines to the extent such content does not embody the Product Identity and is an enhancement over the prior art and any additional content clearly identified as Open Game Content by the Contributor, and means any work covered by this License, including translations and derivative works under copyright law, but specifically excludes Product Identity. (e) "Product Identity" means product and product line names, logos and identifying marks including trade dress; artifacts; creatures characters; stories, storylines, plots, thematic elements, dialogue, incidents,

language, artwork, symbols, designs, depictions, likenesses, formats, poses, concepts, themes and graphic, photographic and other visual or audio representations; names and descriptions of characters, spells, enchantments, personalities, teams, personas, likenesses and special abilities; places, locations, environments, creatures, equipment, magical or supernatural abilities or effects, logos, symbols, or graphic designs; and any other trademark or registered trademark clearly identified as Product identity by the owner of the Product Identity, and which specifically excludes the Open Game Content; (f) "Trademark" means the logos, names, mark, sign, motto, designs that are used by a Contributor to identify itself or its products or the associated products contributed to the Open Game License by the Contributor (g) "Use", "Used" or "Using" means to use, Distribute, copy, edit, format, modify, translate and otherwise create Derivative Material of Open Game Content. (h) "You" or "Your" means the licensee in terms of this agreement.

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

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

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

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

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

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

rights, title and interest in and to that Product Identity.

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

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

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

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

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

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

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

15. COPYRIGHT NOTICE

Open Game License v 1.0a Copyright 2000, Wizards of the Coast, Inc.

System Reference Document 5.0 Copyright 2016, Wizards of the Coast, Inc.; Authors Mike Mearls, Jeremy Crawford, Chris Perkins, Rodney Thompson, Peter Lee, James Wyatt, Robert J. Schwalb, Bruce R. Cordell, Chris Sims, and Steve Townshend, based on original material by E. Gary Gygax and Dave Arneson.

END OF LICENSE

Contenido

Ella	1	Objetos	12
Personajes No Jugadores	3	Piedra de afilar inusual	12
Guiraud	3	Situando la aventura en el Valle de Nentir....	14
El Anciano.....	3	Acerca del valle.....	14
Monstruos.....	4	El pueblo de Atwater.....	14
Las Hijas de la Noche (culebras pequeñas)	4	Personajes listos para jugar.....	17
.....	4	Helm Fenrisson.....	17
Lobo gris.....	4	Linxakasendalor Abraxas.....	18
Niña del Agua (sirena).....	5	Dagna del clan Gorunn.....	19
Centauro Guardián.....	5	Mindartis Amakiir.....	20
Soldado guardián del castillo.....	6	Bryseis Vrago.....	21
Cuervos Centinelas.....	6	Licencia.....	23
Cancerbero.....	7		
Guardia Alabardero.....	7		
Armadura Guardián.....	7		
Jefe de guardia.....	8		
Brasero Animado.....	8		
ELLA.....	9		
Retos de habilidad.....	11		
El hálito de la doncella.....	11		
El bosque del espino.....	11		