

5^a

RUINAS DE LA CIUDAD FORJA

AVENTURA AVANZADA PARA NIVELES 10-13 DE 5ª EDICIÓN.

TABERNA
LA VELOZ 

RESUMEN

Las ruinas de la ciudad Froja es una aventura corta de entre una y dos sesiones para 4/6 jugadores de nivel 10/13 inspirada en una vieja ciudad-forja enana, caída en desgracia, dejando en el olvido una multitud de raros artefactos mágicos. Pocos son los valientes que se han atrevido a adentrarse, y los que lo hicieron, no han vuelto. El halo de misterio que rodea aquella fatídica ciudad augura una aventura llena de peligros mortales.

La aventura se plantea ideal para jugadores que le guste la exploración y el mazmorreo con encuentros desafiantes, rompecabezas llenos de misterio y objetos raros que pueden obtener para sus aventuras.

GANCHOS PARA LA AVENTURA

La taberna La Veloz siempre se presenta cerca de los jugadores en busca de aventuras, esta puede aparecer a las afueras de alguna ciudad/aldea, en medio de un bosque, al lado de un camino... Lo importante es que llame la atención de los jugadores para invitarles a entrar, puede aparecer incluso en algún camino que los jugadores conozcan y estén transitando y sepan perfectamente que esa taberna antes no estaba ahí.

Aprovechando un momento de inactividad por parte del grupo de aventureros, quizá tras terminar alguna aventura, en algún descanso entre sus misiones, etc... El grupo topará (a elección del DM) con La Veloz.

LAS LEYENDAS SON CIERTAS

Cuando el grupo de aventureros se adentra en la taberna, tras sentarse, un temblor sacude la tierra y hace caer el cuadro de la vieja ciudad de Magh Loduhr. Drakka se acercará a recoger el cuadro y les preguntará si alguna vez han oído hablar de la ciudad enana, también les contará que fue abandonada hace muchos años por el ataque de extrañas criaturas de las profundidades y que exóticas reliquias de manufactura enana quedaron olvidadas.

INTERPRETANDO A DRAKKA

Es simpática y le gusta escuchar una buena historia que pueda contarle a algún cliente de la taberna, es curiosa con los detalles, y por eso es también bastante meticulosa y ordenada

Drakka les indicará el camino, pero les desaconseja adentrarse demasiado, anticipándoles que el lugar es sumamente peligroso y deben de estar preparados para lo peor.

Si algo ha logrado que los testarudos y subterráneos enanos abandonen su hogar, lo que allí aguarda debe ser de dimensiones y poder terrorífico.

LA ENTRADA A LAS RUINAS

Como si fuese uno con la montaña, bajo la sombra y sus riscos se haya una gran puerta de acero se mantiene cerrada con refuerzos de hierro y troncos apostados en ristre para evitar que la puerta se abra desde dentro. El musgo crece cercano a la puerta y sus paredes a pesar del frío de la cumbre. Se puede sentir el calor emanar desde el interior de la puerta. A cada lado de la puerta, dos grandes esculturas de piedra enana blanden dos gigantes hachas formando un arco sobre la entrada.

Para poder pasar tendrán que desmontar los troncos y romper las cerraduras. Si colaboran entre todos será fácil que puedan abrir un pequeño hueco entre las dos grandes puertas.

Sugerencia: Puedes hacer que hagan algunas tiradas de atletismo para romper los troncos, juego de manos para aflojar las cerraduras o lo que se te ocurra para darle más sazón a la escena, lo importante es que sepan que alguien quiso encerrar algo allí, pero intenta evitar que unas malas tiradas les bloqueen el acceso a la mazmorra.

BIENVENIDOS, MI NOMBRE ES KHAZ'MOTH

Al entrar, un viejo enano les saludará con efusividad, se llama Khaz'Moth. Lleva años sobreviviendo en la ciudad esperando refuerzos. Bajo un yelmo aboyado nace una barba gris que acompaña su inquietante sonrisa. Su armadura esta destrozada y oxidada por el paso del tiempo y su escudo ha tenido días mejores, increíblemente su hacha de guerra se mantiene en óptimas condiciones.

Les avisará de algunos de los peligros que aguarda la ciudad y que las reliquias parecen estar a salvo, salvo por el pequeño detalle de que se encuentran al otro lado de la ciudad.

KHAZ'MOTH
MODELO DE HEROFORGE



INTERPRETANDO A KHAZ'MOTH

Khaz es un enano testarudo e inquieto. Cuando vea a los jugadores pensará que eran sus viejos compañeros y les señalará que los recordaba diferentes (con más pelo, más bajos, menos verdes... a discreción del DM), y nada le hará cambiar de opinión. Tiende a restar importancia a los peligros y suele ser incongruente y difuso en lo que dice, sin embargo, en ocasiones puede tener buenas ideas que puedan ofrecer nueva información útil para los jugadores sobre la ciudad, su historia o las criaturas que lo habitan.

Les planteará dos posibles caminos.

Ruta oeste: Atravesando la zona aún intacta de la sala del trono y la biblioteca, llena de peligros mágicos y acertijos por viejos pasadizos, pero fuera de la vista de monstruos.

Ruta este: La otra alternativa será pasando por la vieja guarnicionería y el museo, completamente destruido y a la vista de cualquier criatura que los aceche, una carrera contrarreloj para llegar a la cámara.

Una vez que los aventureros se adentren en la ciudad, **Khaz** los seguirá y apoyará en lo que pueda.

INTERIOR DE LA CIUDAD FORJA

1. EL GRAN RECIBIDOR

Al pasar por la gran puerta de la ciudad se alza el recibidor, una sala de altos techos llena de polvo. Presidiendo la sala, encontramos una enorme estatua de un rey enano, a sus pies hay un altar con ofrendas ya marchitas y polvorientas. A cada costado de la vieja escultura surgen dos pasillos con escaleras que descienden al centro de la ciudad. Un pequeño campamento queda apostado cerca de la puerta donde habita.

El Hall no entraña demasiado misterio, es una zona segura. En la tienda de campaña habita **Khaz'Moth**.

2. EL NUCLEO

Como el corazón de un volcán inactivo, en el centro de la ciudad palpita lleno de magma un foso cental, el cual es atravesado por puentes derruidos que conducen a una pequeña isla en su centro como un vestigio del pasado. El humo cubre los gargantuescos techos con nubes negras como si de una eterna y oscura noche se tratase. Acompañando la gran circunferencia de lo que fue el alma de esta ciudad, se alzan enormes pilares donde descansa la roca sobre una inmensidad de cubículos de piedra con tejados ocre que antaño fueron los hogares de sus desgraciados habitantes.

Cuando los personajes se adentren a esta gran sala podrán oír la voz de **Hedak**, retumbando como un eco, advirtiéndoles de que no están preparados para la vileza que reside en esta oscura ciudad.

A partir de este momento, la voz de Hedak les ira acompañando como un eco amenezante durante la exploración. Para interpretar a **Hedak** revisa su historia (Pag. 7).

Esta sala es el centro de toda la ciudad, desde ella podrán acceder a las diferentes salas que la rodean (Consultar Mapa).

Norte: 1. El gran recibidor: su acceso desde aquí son dos escaleras ascendentes. Lleno de escombros y con muros de lanzas apuntando hacia el interior de la ciudad.

Noroeste: 3. Sala de los escribas: Esta puerta se encuentra cerrada pero no intacta, los jugadores podrán abrirla sin problema.

Oeste: 4. Sala del Trono: Los escombros colapsan la gran puerta, a su vera se encuentran varios soldados muertos tras otros muros de lanzas que apuntan hacia el este.

Noreste: 6. La Armería: La puerta de acceso y sus muros están destrozados, como si una bestia enorme hubiese atravesado el lugar.

Este: 7. Gran Salón de los Hallazgos: Estos muros también han sido destruidos junto a sus puertas, dos grandes pilares se resienten mientras aguantan el techo antes de que se derrumbe.

3. SALA DE LOS ESCRIBAS

Esta sala un día fue una biblioteca llena de eruditos enanos, ahora los escombros y el polvo cubren la sala dejando ver bajo ellos algunas víctimas de los temblores. Sus viejas estanterías de piedra, aunque agrietadas, aún resisten conteniendo una inmensa cantidad de libros. Una de las mesas aún se conserva intacta, sobre ella reposa un cráneo y algunas hojas de papel.

Al fondo oeste de la sala, cubierta de escombros, yace un cuerpo en los huesos junto a una puerta fortificada.

Parece que intentaba salir antes de que los escombros lo aplastaran.

Esta puerta conduce a un pasadizo, necesitarán quitar los escombros y desbloquear la puerta por la fuerza o con destreza. Este es el sitio idóneo para encontrar algo de información sobre la ciudad. Si los jugadores buscan puedes proporcionar algo de su historia o distribución (A discreción del DM).

4. SALA DEL TRONO

Una gran mesa ceremonial con remates de oro se encuentra en el centro de la sala, su apéndice apunta al suroeste, justo hacia una de las 6 runas inscritas en las baldosas que la rodean. En el centro este de la sala se encuentra el gran trono de piedra, a sus pies, sobre la alfombra roja, yace otra víctima sepultada por los escombros y un cofre desvalijado lleno de polvo. Acompañando al trono hay dos cabezas de gárgolas talladas en piedra y junto a las columnas dos figuras de piedra. La figura del sur señala con su mano la baldosa rúnica más cercana, mientras que la del norte mira con lástima la runa que se encuentra al frente. La puerta principal está completamente bloqueada y sepultada por toneladas de roca. Esta puede ser desbloqueada con la colaboración de los héroes.

Esta sala está conectada mediante un pasadizo con la Sala de los Escribas. Aquí habita el espectro atormentado de un enano de la corte, el cual no recuerda su nombre. Advertirá que para desbloquear la puerta secreta hay que ubicarse sobre las baldosas marcadas, pero que requiere un sacrificio, una de ellas es la trampa que lo mató.

En el momento que acaba su frase empezara a vociferar mientras desaparece retorciéndose. La voz de **Hedak** volverá a oírse sentenciando: *Ya has hablado suficiente.*

Deja que tus jugadores decidan su plan y quien se ubicará en cada baldosa, estas se iluminarán al pisarlas. Luego lanza 1d6 para determinar sobre qué baldosa se lanzará el daño. Si la baldosa está ocupada por un personaje este deberá hacer una tirada de salvación de destreza CD 17, Si la falla recibirá 4d4 de daño de fuerza, si la salva, solo la mitad. Si esta impacta en una baldosa desocupada estallará en el suelo haciendo saltar la piedra aplicando 2d4 de daño contundente a todos los personajes de la sala.

Luego de este suceso, la puerta de roca del suroeste se abrirá dejando paso a un nuevo pasillo.

5. LABERINTO RÚNICO

Estos laberintos son un acceso a la cámara de las Reliquias. En las paredes de los pasillos podemos ver infinidad de inscripciones narrando la historia de la ciudad, cultura y religión. Puedes usarlo para proporcionar historia de tu propia campaña o contarles parte de la historia de **Magh Lodurh y Hedak Rastreavetas** (Pag. 7).

Las runas del suelo indican la dirección correcta. Puedes dejar que lo descubran por sí mismos o superando una tirada de Historia o Arcanos, a tu criterio, con una CD 17. Si eligen los caminos incorrectos al final del pasillo toparán con un muro giratorio que los devolverá al inicio volviendo a la sala anterior. Los pasillos falsos contienen viejas trampas arcanas que se activan al paso de los jugadores.

Flecha arcana: Una flecha roja reluciente se dirige a un objetivo que esté dentro del alcance y se cristaliza en su piel. El objetivo hará una tirada de salvación por Destreza de CD 14. Si falla, el objetivo recibe 4d4 puntos de daño por fuego inmediatamente y 2d4 al final de su siguiente turno. Si la supera, la flecha se fragmenta y estalla frente al objetivo y le hace la mitad de daño inicial y nada de daño al final de su siguiente turno.

Las runas del último tramo han sido manipuladas, con una tirada de Perspicacia o Percepción de CD 15 podrán darse cuenta de esto y averiguar el camino correcto. La falsificación es tan buena que solo alguien que conociese muy bien la ciudad, sus gentes y entresijos podría haber logrado realizarla.

6. LA ARMERÍA

Este viejo cuartel de altos techos está completamente destruido, las puertas derribadas, las armas y expositores hechos pedazos, cuerpos de viejos soldados destrozados y sepultados. Algunos cañones aún se conservan enteros, pero el polvo y la grava los ha dejado inútiles. Grandes túneles conectan con otras salas, parecen haberse realizado por una criatura gigantesca, el tunel del noreste parece haber colapsado impidiendo el acceso por completo.

De los cuerpos inertes surgirán 4 Fantasmas si son 6 jugadores o 3 si son menos de 6. Estos fantasmas atacarán a los jugadores mientras vociferan la llamada a las armas que gritaban al morir mientras defendían la ciudad de un gusano púrpura.

Tesoro: Cada fantasma dejará caer un orbe de espíritu inquebrantable, estos funcionan como una Curación mayor (4d4+4). Se consume mágicamente ubicándose sobre el pecho.

7. GRAN SALÓN DE LOS HALLAZGOS

Esta sala, también en ruinas, era una antigua exposición de artículos arqueológicos hallados por los enanos en sus múltiples incursiones en la tierra. Tiene acceso a la calle central de la forja. Por el sur este hay una gruta creada por la temible bestia de la que hablaban los espíritus de los soldados.

Entre el resto de hallazgos se encuentran viejos fósiles destruidos, algunas betas y papeles desperdigados. Entre las hojas pueden encontrar el registro de un hallazgo particular, hablan de unas betas de valiosos minerales corruptas que hacía enfermar a los mineros haciéndoles perder la razón e intentar devorar a sus compañeros. También hablan de un tal **Hedak**, líder de la expedición y viejo consorte del gobierno. Se le acusó de bloquear las operaciones en la mina y fue destituido. Si los jugadores curiosean demasiado los tesoros activarán el mecanismo de defensa de la sala y emergerá de los escombros 3 **Guardianes del Pasado**, si son 6 jugadores y 2 si son menos de 6. Estas viejas maquinarias mágicas los tomarán como intrusos e intentaran expulsarlos de allí a toda costa. Si son derrotados, dejarán al descubierto su núcleo.

Tesoro: Cada Núcleo geomántico contiene 1 carga de "Escudo"

ESCUDO

Nivel 1, abjuración

Componentes: V, S

Tiempo de lanzamiento: 1 reacción, la cual puedes realizar cuando seas impactado por un ataque o cuando seas el objetivo del conjuro Proyectil mágico

Alcance: Personal

Duración: 1 asalto

Una barrera invisible de fuerza mágica te protege. Hasta el principio de tu siguiente turno, tienes un bonificador de +5 a la CA, incluso contra el ataque que lo activa, y no recibes daño del conjuro Proyectil mágico.

LAS RELIQUIAS

Cuando los aventureros lleguen a **8. La cámara de las Reliquias** verán una hilera de esculturas de ancestros enanos portando diferentes artefactos. **Khaz** podrá proporcionar información de los artefactos para que los héroes elijan, máximo uno por jugador. Estos objetos se vinculan.

Los grupos de jugadores son sumamente variados, por lo que te recomendamos que elijas tu mismo, como **DM** los objetos que les proporcionas a los personajes de tus jugadores, para potenciar su fantasía.

Estas son algunas sugerencias extraídas de "Dungeon Master Guide":

- Armadura de Invulnerabilidad
- Banda de Hierro de Bilarro
- Bastón de Curación
- Braser de Comandar Elementales de Fuego
- Capa Arácnida
- Cetro de Absorción
- Cinturón de los Enanos
- Martillo arrojadizo de los Enanos
- Talismán de cerrar heridas

También tienes la opción de consultar nuestra lista de objetos propios totalmente actualizada en [nuestra web](#)

En el momento en el que el último objeto es sintonizado, un gusano púrpura emergerá del suelo y los perseguirá hacia la sala central. Si los jugadores no huyen el gusano devorará por sorpresa a **Khaz Moth** llevándoselo a la sala central.

Khaz quedará malherido, y no podrá luchar. Si sobrevive o no, dependerá de los personajes

El **Gusano Púrpura** tiene unas runas inscritas, con una tirada de percepción o una percepción pasiva de 13 los jugadores se darán cuenta de que la criatura está siendo controlada.

ENCUENTRO CON HEDAK

Allí estará esperando **Hedak**, un enano brujo no-muerto. Es quien controla el gusano.

Hedak fue un enano que descubrió un viejo mal escondido en las profundidades, una larga barba oscura reposa sobre su piel ahora putrefacta, y sus viejos ropajes de explorador estan completamente raidos. Sus ojos emanan una luz verde, el mismo verde que porta su corona de menas corruptas y las piedras de su baculo de bronce antiguo.

Revisa **La ciudad de Magh Lodurh y Hedak Rastreavetas** para saber como interpretar a Hedak y ver su aspecto.

El núcleo de la ciudad es ideal para este encuentro, juega con el entorno y permite a tus jugadores hacerlo también. El foso de lava, las columnas, los escombros, la altura de los techos, los viejos pasadizos... son un terreno fértil para las ideas más épicas y arriesgadas. Eso enriquecerá el encuentro final.

A discreción del DM, cuando el brujo es derrotado, el gusano puede seguir luchando o retirarse excavando un túnel, según como se haya desarrollado el encuentro.

BESTIARIO

FANTASMA

No muerto Mediano, No alineado

Clase de armadura 11

Puntos de golpe 45 (10d8)

Velocidad 0 pies, 40 pies volando (planear).

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
7 (-2)	13 (+1)	10 (+0)	10 (+0)	12 (+1)	17 (+3)

Inmunidades a estado Hechizado, agotamiento, asustado, agarrado, paralizado, petrificado, envenenado, tumbado, apresado

Inmunidades al daño Frío, necrótico, veneno

Sentidos Visión en la oscuridad 60 pies, Percepción pasiva 11

Idiomas Comun, Enano

Valor de desafío 4 (1.100 PX)

Vista etérea. El fantasma puede ver 60 pies en el Plano Etéreo cuando está en el Plano Material y viceversa.

Movimiento incorpóreo. El fantasma puede moverse a través de otras criaturas y objetos como si fuera terreno difícil. Recibe 5 (1d10) puntos de daño por fuerza si termina su turno dentro de un objeto.

ACCIONES

Toque desbastador. Ataque de arma cuerpo a cuerpo: +5 al ataque, alcance 5 pies, un objetivo. Impacto: 17 (4d6+3) puntos de daño necrótico.

Eteridad. El fantasma entra en el Plano Etéreo desde el Plano Material o viceversa. Es invisible en el Plano Material mientras permanezca en la Frontera Etérea y viceversa. Aun así, no puede ser afectado por nada en el otro plano.

Rostro aterrador. Toda criatura no muerta que se encuentre a 60 pies o menos del fantasma y que pueda verlo debe superar una tirada de salvación de Sabiduría CD 13 para no quedar asustada durante 1 minuto. Si falla por 5 o más, también envejece 1d4×10 años. Un objetivo asustado puede repetir la tirada de salvación al final de cada uno de sus turnos; si tiene éxito, el efecto termina. Cuando el efecto termine de la manera que sea, el objetivo se vuelve inmune al rostro aterrador del fantasma durante las siguientes 24 horas. El efecto del envejecimiento se puede revertir con un conjuro de Restablecimiento mayor si se hace antes de 24 horas.

Posesión (recarga 6). Un humanoide que el fantasma pueda ver a 5 pies o menos de él debe superar una tirada de salvación de Carisma CD 13 para no quedar poseído por el fantasma; si falla, el fantasma desaparece y el objetivo queda incapacitado y pierde el control sobre su cuerpo. El fantasma controla ahora el cuerpo, pero no priva al objetivo de percepción, y no puede ser el objetivo de ningún ataque, conjuro u otro efecto, salvo los que expulsan a no muertos. También conserva su alineamiento y sus puntuaciones de Inteligencia, Sabiduría y Carisma, y tiene inmunidad a quedar hechizado y asustado. Por todo lo demás, utiliza las estadísticas del objetivo, pero no tiene acceso a su conocimiento, rasgos de clases y competencias.

La posesión dura hasta que los puntos de golpe del cuerpo se reduzcan a 0, hasta que el fantasma la termine como acción adicional o hasta que el fantasma sea expulsado u obligado por un efecto como el del conjuro Disipar el mal y el bien. Cuando la posesión termina, el fantasma reaparece en un lugar sin ocupar que se encuentre a 5 pies o menos del cuerpo. Si el objetivo supera la tirada de salvación o después de que acabe la posesión, se vuelve inmune a la posesión del fantasma durante las siguientes 24 horas.

GUARDIAN DEL PASADO

Constructo Grande, No alineado

Clase de armadura 17 (armadura natural)

Puntos de golpe 142 (15d10+60)

Velocidad 30 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
18 (+3)	8 (-1)	18 (+4)	7 (-2)	10 (+0)	3 (-4)

Inmunidades a estado Hechizado, agotamiento, asustado, paralizado, envenenado

Inmunidades al daño Veneno

Sentidos Vista ciega 10 pies, Visión en la oscuridad 60 pies, Percepción pasiva 10

Idiomas Entiende órdenes que se den en cualquier idioma, pero no puede hablar

Valor de desafío 7 (2.900 PX)

Regeneración. El guardián escudo recupera 10 puntos de golpe al principio de cada uno de sus turnos si tiene al menos 1 punto de golpe.

Escudo. Como reacción. Una barrera invisible de fuerza mágica le protege. Hasta el principio de su siguiente turno, tienes un bonificador de +5 a la CA, incluso contra el ataque que lo activa, y no recibe daño del conjuro Proyectil mágico. Este rasgo solo puede ser usado una vez hasta que el golem quede inactivo por un mínimo de 8 horas.

ACCIONES

Multiataque. El guardián realiza dos ataques de puños.

Puños. Ataque de arma cuerpo a cuerpo: +7 al ataque, alcance 5 pies, un objetivo. Impacto: 11 (2d6+4) puntos de daño contundente.

Escudo. Cuando una criatura realiza un ataque contra un aliado del guardián, el guardián concede un bonificador de +2 a la CA del aliado si el guardián se encuentra a 5 pies del portador.

GUSANO PURPURA

Monstruosidad Gargantuesco, No alineado

Clase de armadura 18 (armadura natural)

Puntos de golpe 247 (15d20+90)

Velocidad 50 pies, 30 pies excavando

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
28 (+9)	7 (-2)	22 (+6)	1 (-5)	8 (-1)	4 (-3)

Tiradas de salvación Con +11, Sab +4

Sentidos Vista ciega 30 pies, Sentido de la vibración 60 pies, Percepción pasiva 9

Valor de desafío 15 (13.000 PX)

Tunelador. El gusano puede excavar a través de la roca sólida a la mitad de su velocidad de excavación y, a su paso, deja un túnel de 10 pies de diámetro.

ACCIONES

Multiataque. El gusano realiza dos ataques: uno con su mordisco y otro con su aguijón.

Mordisco. Ataque de arma cuerpo a cuerpo: +9 al ataque, alcance 10 pies, un objetivo. Impactar: 22 (3d8+9) puntos de daño perforante. Si el objetivo es una criatura Grande o más pequeña, debe superar una tirada de salvación de Destreza CD 19 para no ser tragado por el gusano. Una criatura tragada está cegada y apresada, tiene cobertura total contra los ataques y otros efectos de fuera del gusano y recibe 21 (6d6) puntos de daño por ácido al principio de cada uno de los turnos del gusano.

Si el gusano recibe 30 puntos de daño o más en un solo turno de una criatura que esté dentro de él, debe superar una tirada de salvación de Constitución CD 21 al final de ese turno para no regurgitar a todas las criaturas tragadas, las cuales caen tumbadas en un espacio que se encuentre a 10 pies o menos del gusano. Si el gusano muere, una criatura tragada deja de estar apresada y puede escapar del cadáver usando 20 pies de movimiento; sale tumbada.

Aguijón. Ataque de arma cuerpo a cuerpo: +9 al ataque, alcance 10 pies, una criatura. Impacto: 19 (3d6+9) puntos de daño perforante y el objetivo debe realizar una tirada de salvación de Constitución CD 19; si falla, recibe 42 (12d6) puntos de daño y, si tiene éxito, la mitad.

HEDAK

Humanoide (Enano) Mediano, Neutral maligno

Hedak es ahora, un antagonista con una convicción férrea de estar haciendo lo correcto. Está convencido de que él debe entregar su vida a la corrupción para poder dominarla y custodiar que no caiga en malas manos.

Clase de armadura 16 (armadura natural)

Puntos de golpe 150 (20D8+60)

Velocidad 30 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
10 (+0)	13 (+1)	16 (+3)	17 (+3)	12 (+1)	20 (+5)

Inmunidades a estado Encantado, asustado, envenenado

Inmunidades al daño Fuego

Sentidos Vision en la oscuridad 60p, Percepción pasiva 11

Idiomas Común, Enano, Infernal

Valor de desafío 11 (7.200 PX)

Equipo Especial. Hedak posee la Corona de Menas Corruptas

Rey de las profundidades. Hedak añade su bono de Carisma a su CS (ya añadido)

Necrosis. Si Hedak causa daño Necrotico mientras lleva la Corona de Menas Corruptas, el objetivo empieza a pudrirse. Al principio de cada uno de sus turnos, el objetivo afectado recibe 5(1D10) puntos de daño. Una criatura en rango de quien esta afectado puede hacer como accion una tirada de Medicina CD 8 para parar la putrefacción.

Resistencia Legendaria (5/dia) Mientras lleve puesta la Corona de Menas Corruptas si Hedak falla una tirada de salvacion puede decidir pasarla en su lugar.

ACCIONES

Toque infecto. Ataque magico cuerpo a cuerpo: +5 para golpear, alcance 5p, un objetivo. Golpe: 18 (4D8) daño necrotico

Pulso de las profundidades. Ataque magico a distancia: +5 para golpear, alcance 90p, un objetivo. Golpe: 40 (9D8) daño necrotico

Descomposición Hedak elige un punto que pueda ver dentro de un rango de 60p a su alrededor. Cada criatura a 5p de ese punto debe hacer una tirada de Salvacion de Destreza (CD 17), recibe 18 (4D8) puntos de daño necrotico si la falla, la mitad si la supera.

CON LA CORONA DE MENAS CORRUPTAS

Puede realizar 3 acciones legendarias, de entra las que aparecen a continuacion. Solo una accion legendaria puede realizarse en cada momento y solo al finalizar el turno de otra criatura. Severin recupera sus acciones legendarias al principio de su turno.

Ataque Hedak puede realizar un ataque

Paso de la muerte (Cuesta 2 acciones) Hedak junto a cualquier objeto que transporte se teleporta hasta 60p a un espacio sin ocupar que pueda ver. Cada criatura que este a 5p de distancia de Hedak antes de teletransportarse recibe 10 (1D10) puntos de daño necrotico.

Presa de la corrupción Hedak hace objetivo a una criatura que pueda ver a 30p de distancia. El objetivo es envuelto por unas cadenas magicas de menas corruptas y apresado. El objetivo apresado recibe 21 (6D6) puntos de daño necrotico al principio de cada uno de sus turnos. Al final de su turno, el objetivo puede realizar una Tirada de Salvacion de Fuerza (CD17) para liberarse en caso de conseguirla.

LA CIUDAD DE MAGH LODURH Y HEDAK RASTREAVETAS

Magh Lodurh era una próspera ciudad enana que proveía de la mejor herrería a los reinos colindantes. Gracias al gobierno de su rey **Hjoldar Alzaforjas**, su tierra rica en minerales exóticos y el duro trabajo de su pueblo, la ciudad forja de Magh Lodurh llegó a atesorar increíbles reliquias de manufacturación enana y otros antiguos artefactos hallados en las profundidades de la montaña.

Hedak Rastreavetas era quien lideraba las incursiones en las minas y pasadizos naturales entre la roca, un astuto y brillante explorador, experto en conocimientos arcanos, estudioso de antiguas civilizaciones ya extintas y la mano derecha de **Hjoldar**.

En una de las múltiples incursiones en las cavidades de la montaña, la avanzadilla de **Hedak** encontró un mineral nunca antes visto, este emanaba una tenue luz verde que circulaba por sus vetas como si de sangre se tratara.

Lo que estos enanos no sabrían es que poco a poco este mineral iría enfermándoles y drenando poco a poco su energía vital.

Ignorando el consejo de **Hedak**, el rey **Hjoldar** envió más destacamentos a extraer y estudiar el mineral, puede que ese mineral los enfermara porque aún no habían aprendido a manejarlo. Para **Hjoldar** era cuestión de tiempo, su pueblo había logrado dominar cualquier mineral descubierto hasta la fecha, esta vez no iba a ser distinta. **Hedak** se opuso rotundamente y después de una acalorada discusión con el consejo de eruditos, **Hjoldar** terminó por destituir a su fiel compañero. Después de haber entregado su vida a esta ciudad, había sido traicionado por su mejor amigo, siguiendo el consejo de *esas ratas de biblioteca que no se ensuciaban las manos en la mina*.

Hedak sabía que la corrupción de estas menas era un poder más allá de lo cognoscible, ¡los eruditos no habían visto como la piel se corrompía lentamente al contacto con la roca!, era conocedor sobre magias oscuras similares que hacían caer en desgracia enormes imperios, pero era tarde, el rey ya no le apoyaba. Así que convencido de estar haciendo lo correcto, se adentró en solitario en lo más profundo de la montaña, solo él podría salvarlos. Cuando volvió no era el **Rastreavetas** que conocíamos...



HEDAK EL INAMOVIBLE
MODELO DE HEROFORGE

A lomos de un gusano púrpura y una corona de rocas clavada en su cabeza, **Hedak** atacó la ciudad que le había visto crecer. Derrumbando pilares y arrasando el cuartel, embestía contra las filas de soldados que intentaban frenarle. Con los ojos vidriosos, **Hedak** no cesó en su empeño hasta hacer huir hasta el último enano de la ciudad. Barricadas de lanzas y escombros cubrían la evacuación de los civiles, mientras que el rey y su consejo huían por pasarelas secretas incrustadas en la roca, dejando atrás a cualquiera que no corriese o no fuese lo suficientemente astuto para escapar. Todo lo que habían construido, todas las reliquias que habían hallado, todo el conocimiento acumulado, quedó abandonado como los vestigios de lo que fue la gran ciudad forja de **Magh Lodurh**.

Los techos se derrumbaban, debía hacerlos huir de lo que había presenciado, su pueblo merecía una segunda oportunidad, y la tendrían, pero no aquí.

Ahora esta montaña era dominio de **Hedak El Inamovible**, custodio de conocimientos imposibles, artefactos de poder inconcebible y el último defensor de **Magh Lodurh**.

MAPA DE LAS RUINAS DE MAGH LODURH



[Abrir mapa sin enumerar](#)

ANEXO

Esta aventura esta pensada para jugadores mas veteranos que quieran probar su fuerza en combate en una exploracion desafiante, a la vez que probar el poder de objetos magicos inusuales. Es una buena puerta para preparar a los heroes a nuevos desafios de alto nivel. Si tus jugadores no temen a la muerte, este puede ser una aventura ideal.

LOS DESCANSOS

La corrupción que emana el lugar es a cada paso mas fuerte, impidiendo descansar por largo rato a los jugadores engendrandoles pesadillas. La aventura provee de objetos para que los personajes puedan recuperar el aliento, pero tu como DM conoces bien a tus jugadores, si lo ves necesario, permíteles algun descanso corto.

RECOMPENSAS

Como recompensa puedes permitir a los jugadores conservar algunos de los objetos magicos hayados en la vieja ciudad

En el caso que consideres que son demasiado poderosos y puedan romper el equilibrio de juegos posteriores, los objetos pueden perder su poder fuera de la ciudad, convirtiendolas en inutilis reliquias que alcanzaran altos precios que algun coleccionista estará dispuesto a pagar.

GANCHO PARA MÁS AVENTURAS

Como gancho por si se quiere jugar una nueva aventura de **La Veloz**, tras finalizar la aventura, el grupo puede volver a la Taberna donde ya habrá corrido la voz de su heroica gesta y les ofrecerán comida y descanso durante una noche.

RECOMENDACIÓN

Si pasas por la taberna para descansar de tan apoteosica gesta, te recomendamos llenar el buche con un buen **Estofado de Res** acompañados de una buena jarra de hidromiel, ¡eso os recompondrá! Además, puedes encontrar en nuestra web [la receta](#).

AGRADECIMIENTOS

¡Si te ha gustado esta aventura no dudes en compartirla! Puedes revisar siempre que quieras nuestra página web: [Taberna la veloz](#) en busca de nuevas aventuras o también puedes visitar nuestro [Twitter](#).

Muchas gracias por jugar nuestra aventura, esperamos que hayáis disfrutado tanto como nosotros al desarrollarla.

CRÉDITOS

En esta aventura se ha utilizado [homebrewery](#) para maquetar el manual, hemos utilizado la plataforma [DungeonDraft](#) y multiples assets gratuitos de diferentes autores en [Cartography Assets](#) para diseñar el mapa de la aventura. Los modelos de personaje han sido diseñados con [Hero Forge](#).

