

Expendor

El Albor de la Quinta Edad

La Tumba de los Perdidos

Una aventura para un grupo de cuatro a seis
valientes aventureros de nivel 1



Elipendop

El Albor de la Quinta Edad

Al La Tumba de los Perdidos

Índice

Antecedentes	3
Preparación y ganchos	5
El pueblo de Masán	5
Una pareja extraña	7
La Mina de Fadrek	10
Monstruos errantes	19
Terminando la aventura	20
Bestiario	21
Fichas de personajes de ejemplo	27

Créditos

Idea original y redacción: Javier García.
Edición y maquetación: Carlos Julián del Cerro.
Ilustraciones: Jagoba Lekuona (portada y fichas) y Larry Elmore (personajes).
Mapas: Eneko Menica (interiores) y Acróbata2000 (contraportada).
Corrección: María José García, Pedro Camacho y Francesc Mercader.
Asesoría editorial: HT Publishers.
Depósito legal: AS 02439-2016
ISBN: 978-84-946458-2-2

Para Ada y Eloi, nuestro futuro.



a nadie recuerda la época en la que la **Mina de Fadrek** estaba habitada por los enanos. El pueblo de **Masán** creció a su sombra, aprovechando las nuevas rutas comerciales que la pequeña colonia enana desarrolló en la región. Alejados de los núcleos de civilización más importantes, la promesa de un comercio fácil y de un tráfico constante de caravanas era todo lo que se necesitó para atraer colonos humanos. Y fue provechoso y duró muchos años. Hasta que un día terminó.

De la misma forma que el clan enano había llegado, de la noche a la mañana, se desvaneció. Sin explicaciones ni despedidas. Una mañana, los habitantes de **Masán** despertaron para no ver más a los enanos. Sus minas estaban cerradas, y solo una gran losa con extrañas runas quedaba donde antaño se encontraba la entrada principal.

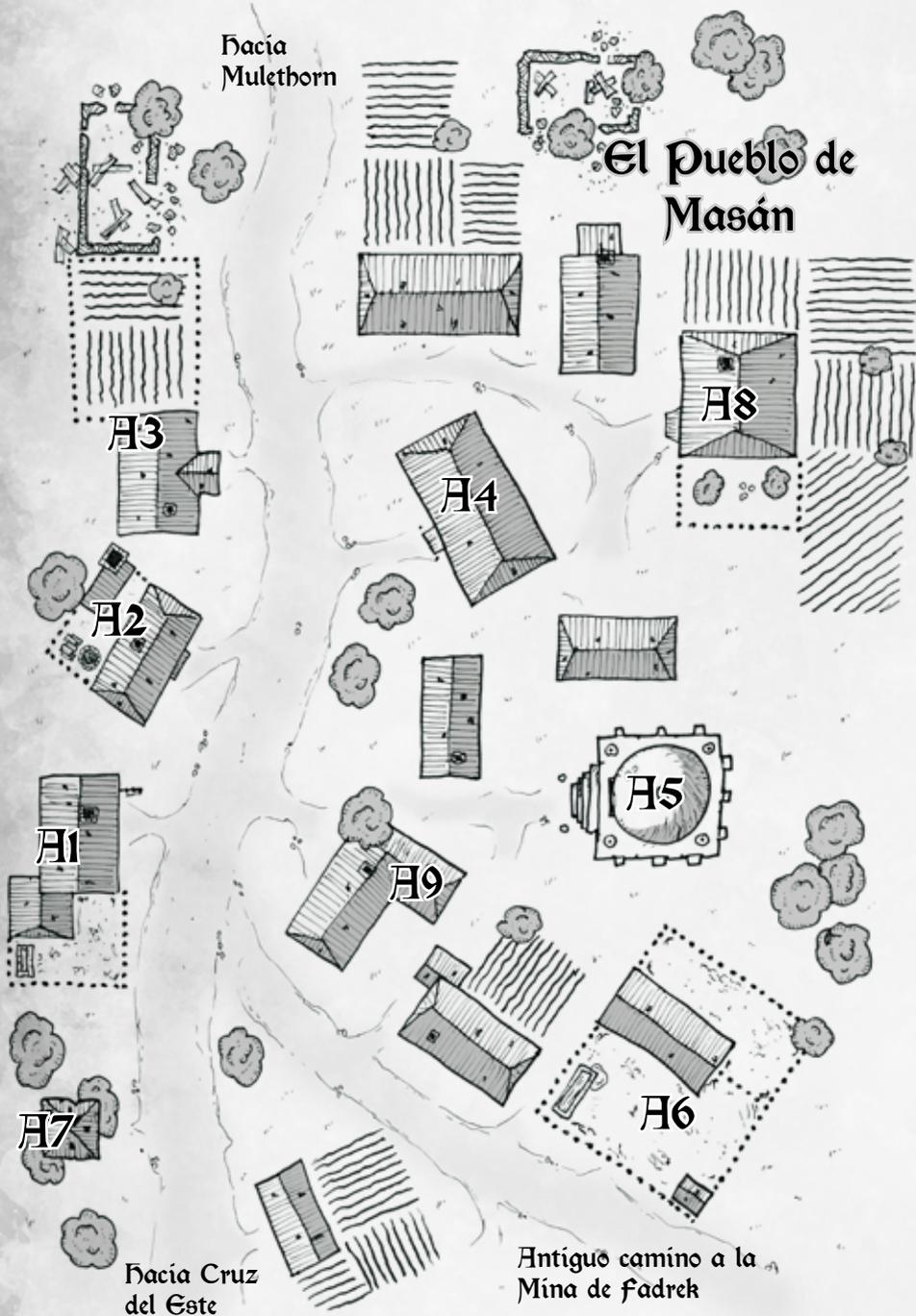
Con el paso del tiempo, la gente dejó de interesarse por el destino de los enanos y empezó a referirse a la mina como *La Tumba*. Sin el comercio que la sustentaba, **Masán** perdió bastante de su tamaño e importancia, llegando hasta nuestros días como poco más que una villa de ganaderos y agricultores. Pero las cosas parece que van a cambiar, pues no hace mucho que un grupo de pastores descubrió que la losa de la entrada estaba hecha añicos y el camino a la **Mina de Fadrek** despejado. ¿Qué grupo de valientes será el primero en explorar sus silenciosas salas?

Antecedentes

Cómo llegó la Lágrima del Caos al asentamiento enano es un misterio. Un buen día estaba allí, ante el Señor del Clan Fadrek. Se trataba de una gema oscura y pulida que parecía reflejar un haz de luz multicolor. Una piedra imposible y, sin embargo, los enanos se la quedaron para estudiarla.

Un poco después empezaron los accidentes, las desapariciones y la histeria. Y un buen día los enanos se esfumaron, aunque no está claro si consiguieron abandonar sus salones. Lo más probable es que la losa con runas fuera una advertencia, una protección contra lo que aguarda en el interior de las minas. Un gran peligro rodeado de las riquezas que los enanos no se llevaron con ellos.

Con la desaparición de los mineros llegó la decadencia de Masán. Por eso no es raro que su actual alcalde, Jidra Algan, viera una oportunidad de resurgir tan pronto se enteró de que la mina estaba otra vez abierta. Quizás atraería aventureros ávidos de tesoros, que podrían dejarse unas buenas monedas en el pueblo. Así, Jidra se ha asegurado de esparcir los rumores sobre los últimos acontecimientos ocurridos en la mina. Sin embargo, no tomó en cuenta la posibilidad de que la historia pudiera atraer algo más que aventureros.



Preparación y Ganchos

La Tumba de los Perdidos es una aventura para entre 4 y 6 aventureros de nivel 1. No esperes encuentros equilibrados, el combate frontal no siempre es la respuesta para todos los choques. Como casi con cualquier otra aventura, sería aconsejable que el grupo contase con capacidades de curación, ya sea en forma de conjuros o pociones. Si no es así, quizás los habitantes de **Masán** puedan venderle algunas hierbas curativas a un módico precio.

Si el grupo cuenta con un personaje con la clave [*Enano*], podrías usar este hecho como gancho inicial. Quizás ese personaje pertenece a un clan relacionado con el asentamiento y ha venido a averiguar más sobre la desaparición de sus congéneres. Otra opción es que los aventureros estén de paso en **Masán** cuando los pastores cuenten su descubrimiento en la posada. O tal vez son residentes del propio pueblo, y se encuentran ante una gran oportunidad de dejar atrás su vida actual y convertirse en aventureros de verdad. Puede que incluso los personajes estén buscando algún objeto o reliquia perdidos y les hayan llegado rumores o leyendas de que los enanos de las minas lo tenían en su poder.

La trama e inicio de la aventura se dejan abiertos de forma deliberada para que el Árbitro pueda insertar esta aventura en su campaña, ajustándola a sus necesidades. Qué pasó con los enanos del **Clan Fadrek** y por qué desaparecieron de la noche a la mañana es algo que queda a vuestra imaginación. Como debe ser.

El Pueblo de Masán

Lo más probable es que los personajes empiecen la aventura en **Masán**. El pueblo solo tiene una **posada (A1)**, y es allí donde los pastores han contado el descubrimiento del paso franco al interior de las minas. El pueblo es solo una sombra de lo que fue, con varias casas abandonadas o en completa ruina. La mayoría de los lugareños viven en granjas apartadas del núcleo principal.

Si los personajes preguntan a los lugareños, estos pueden dirigirlos hacia tres pastores. Son tres chicos jóvenes —de entre 13 y 15 años—, que se encargan de pasear varios de los rebaños del pueblo: **Cedric**, **Volkas** y **Turan**. Se les puede encontrar en la **posada (A1)** a primera hora, antes de salir al monte o en el **cercado del pueblo (A6)** al atardecer.

El pueblo cuenta con otros personajes con los que los aventureros podrían interactuar y que se describen a continuación.

- **Andreas Horban, el Armero.** Andreas es un viejo armero de cuyo pasado se sabe poco, pero cumple con su trabajo en la **herrería (A2)** y ha contraído matrimonio con una mujer del pueblo, Ann, con lo que nadie desconfía especialmente de él.
- **Grom, el Escriba.** Llegó al pueblo no hace mucho, justo un poco después de descubrirse la entrada a la mina. Se hospeda desde entonces en la **posada (A1)**. Está muy interesado en la mina, aunque no tiene interés en ir en persona. Puede que ofrezca a los aventureros 2 pr si vuelven con información del interior o incluso un esbozo de mapa —4pr—.
- **Jidra Algan, el Alcalde.** Un mercader de vinos con visión para los negocios. No tiene tierras propias, sino que comercia con el vino que se produce en los asentamientos vecinos. Vive en una **casa modesta (A3)** pero en muy buen estado. Jidra está encantado con la idea de que vengan cuantos más aventureros mejor, así que será amable y abierto con el grupo.
- **Katryn Calen, la Botánica.** Corren rumores de que Katryn es una antigua aventurera ya retirada. Katryn nunca habla de su pasado, así que nadie ha podido corroborar la certeza del rumor. Vive en una casa cuyo frontal sirve de **tienda (A8)**.
- **Osgood Brun, el Sacerdote de Lux.** Un anciano amable y servicial, aunque algo duro de oído. Mantiene en servicio el antiguo **templo de Lux (A5)**, aunque es un edificio a todas luces demasiado grande para la población actual de Masán. Otra muestra más de la decadencia del pueblo.
- **Ron Gerenton, el Alguacil.** Vive en la antigua **casa de guardias (A4)**. En otros tiempos, el pueblo contaba con hasta cinco guardias. Ahora Ron se basta y se sobra para solventar los pequeños problemas que surgen de vez en cuando. Estará encantado de compartir un par de cervezas con los aventureros.
- **Wilten Koras, el Tendero.** Regenta una pequeña **tienda de suministros (A9)**. La tienda no está especialmente bien provista, pero se pueden encontrar los objetos más cotidianos sin muchos problemas —cuerda, antorchas, piquetas, mantas, etc—.

Masán cuenta además con una **vieja torre de guardia (A7)** en desuso y algunas otras casas habitadas. Es muy probable que los lugareños aderecen el encuentro con algunos chismorreos sobre el asentamiento enano, si los

TABLA DE RUMORES

1d12	Rumor
1	«Un regalo que recibió el Señor del Clan Fadrek tiene la culpa de la caída de los enanos». Cierto, se refiere a la Lágrima del Caos .
2	«Cuentan que los enanos fueron castigados a permanecer encerrados por haber ultrajado a Lux». Falso.
3	«Los enanos desaparecieron tras comenzar a adorar a un espíritu extraño, un demonio con apariencia de mujer». Falso.
4	«El complejo era conocido por estar repleto de puertas secretas que permitían a los enanos defenderse contra invasiones del exterior». Cierto.
5	«El complejo contaba con una cámara secreta donde guardaban sus tesoros más queridos». Cierto, en la sala del tesoro (C32) .
6	«El lugar está maldito, cualquiera que duerma en el interior morirá al día siguiente sin remedio». Falso.
7	«El complejo disponía de unas aguas que eran famosas por sus cualidades curativas». Cierto, en el templo al espíritu de la roca (C18) .
8	«Los enanos abandonaron el lugar porque un buen día se acabaron los yacimientos de metales preciosos». Falso.
9	«Los enanos abandonaron el lugar porque excavando dieron con un dragón en letargo. Ni los enanos están tan locos como para enfrentarse a algo así». Falso.
10	«Si alguien sale de la tumba del enano con monedas del lugar, será perseguido por las almas en pena de los enanos hasta el fin de sus días». ¿Falso? Je, je, je...
11	«Sin duda algo ha escapado de la tumba y merodea por la zona sur del pueblo. No es la primera vaca que desaparece por la noche sin dejar rastro». Cierto.
12	«Yo no me adentraría en las minas si un buen manojo de ajos. Todo el mundo sabe que mantiene a raya las maldiciones». Falso.

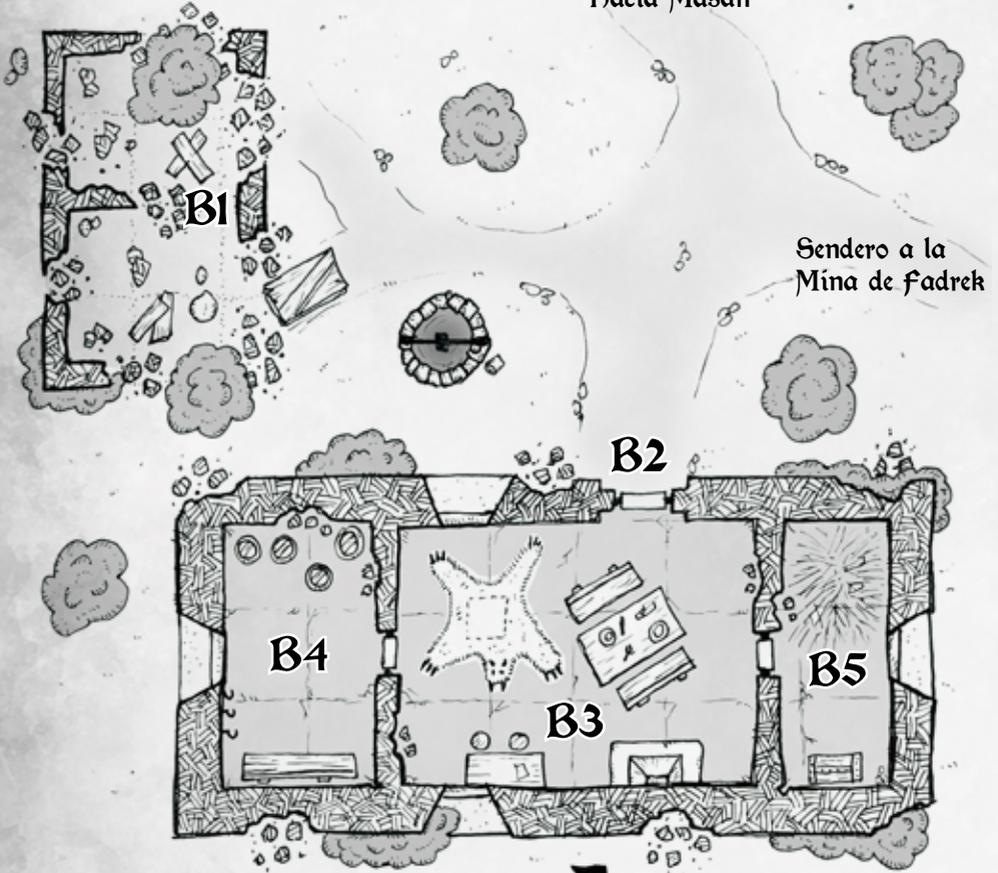
aventureros hablan con ellos. El Árbitro puede elegir algunos rumores de la **Tabla de Rumores** o tirar 1d12 para elegirlos de forma aleatoria.

Una Pareja Extraña

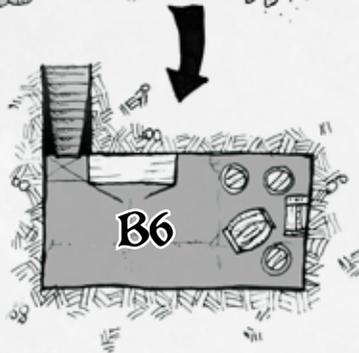
Mufar y Linn son una pareja de hombres-chacal que llegaron a la zona siguiendo las noticias sobre la apertura de la mina. Se asentaron en una granja abandonada al sur, entre el camino que lleva a **Masán** y el que lleva a las minas. Su plan es vigilar a los grupos de aventureros que entran en las minas para atacar a aquellos que al salir son una presa fácil. De momento no han tenido mucha suerte, puesto que el primer grupo que entró en las minas lo hizo para no salir más. Por ello, no les ha quedado más remedio que robar alguna que otra vaca para alimentarse.

La pareja busca ante todo riquezas, y podría llegar a alguna clase de trato con los aventureros. Es incluso posible que conozcan alguna información

Hacia Masán



Una Pareja
Extraña



menor, aunque valiosa, sobre el interior de la mina; tal como las propiedades curativas del agua del **templo al espíritu de la roca (C18)** o el emplazamiento de alguna de las puertas secretas o trampas. Queda a discreción del Árbitro.

B1 Antiguo granero

Está totalmente destruido.

B2 Entrada a la casa

La casa no parece estar en muy buen estado pero se mantiene en pie. El techo está especialmente dañado.

B3 Sala común

Contiene una mesa sencilla, justo enfrente del hogar, con dos bancos también de madera. Hay una mesa de trabajo con dos taburetes en la pared opuesta a la entrada y una roñosa piel de un animal desconocido “adorna” el suelo. La piel oculta una trampilla al antiguo sótano del lugar.

B4 Despensa

Es imposible saber qué utilidad tenía esta habitación en el pasado. Mufar y Linn la utilizan ahora como despensa. Contiene un banco de madera alargado y estrecho, algunos toneles con agua y unos ganchos en la pared donde secan carne de las reses robadas.

B5 Habitación

Aquí es donde duerme la pareja de hombres-chacal. Aparte de un camastro confeccionado a base de paja y jirones de tela, la habitación contiene un arcón sin cerradura con algo de equipo. Un par de mochilas, dos odres de agua, una cuerda de 15 metros, un par de dagas de aspecto común, 4 antorchas, un viejo farol y un par de recargas de aceite.

B6 Sótano

Mufar y Linn esconden aquí el poco tesoro con el que cuentan. Para protegerlo han montado una rudimentaria trampa al final de las escaleras. En el viejo mueble pegado a la pared han colocado una ballesta pesada con un cable. Se necesita pasar una prueba de atributo de Sabiduría a CD 15 y contar con luz para descubrir el cable. Cualquier personaje que pase por encima tiene un 50% de posibilidades de activar la trampa. Al fondo de la estancia, entre unos barriles vacíos, hay un pequeño cofre cerrado. Linn lleva la llave siempre encima, colgada del cuello. El interior contiene 50 piezas nobles y un colgante con un rubí valorado en otras 50 piezas más.

La Mina de TadreK

C1 Entrada a las minas

Tras subir una suave pendiente, se llega a un escarpado acantilado. En su pared se encuentra la entrada a las minas. La entrada está libre, aunque en el suelo se ven grandes bloques de piedra negra. En algunos aún se puede reconocer la presencia de runas. Obviamente, los bloques pertenecían a una misma losa de gran grosor. Sin duda era la gran losa que tapiaba la puerta, ahora reducida a simples cascotes.

C2 Pasillo de entrada

A ambos lados del pasillo de entrada hay dos nichos de vigilancia. Ahora vacíos, en otro tiempo servían para proteger a los guardias encargados de las puertas. Al final del pasillo hay una gran puerta de doble hoja. La puerta es de madera reforzada de metal. Cubriendo prácticamente toda la superficie de la puerta, se encuentra una cabeza de enano que parece observar con solemnidad a cualquiera que se sitúe frente a las aldabas. Las puertas no están trabadas, y cualquiera puede abrirlas empujando.

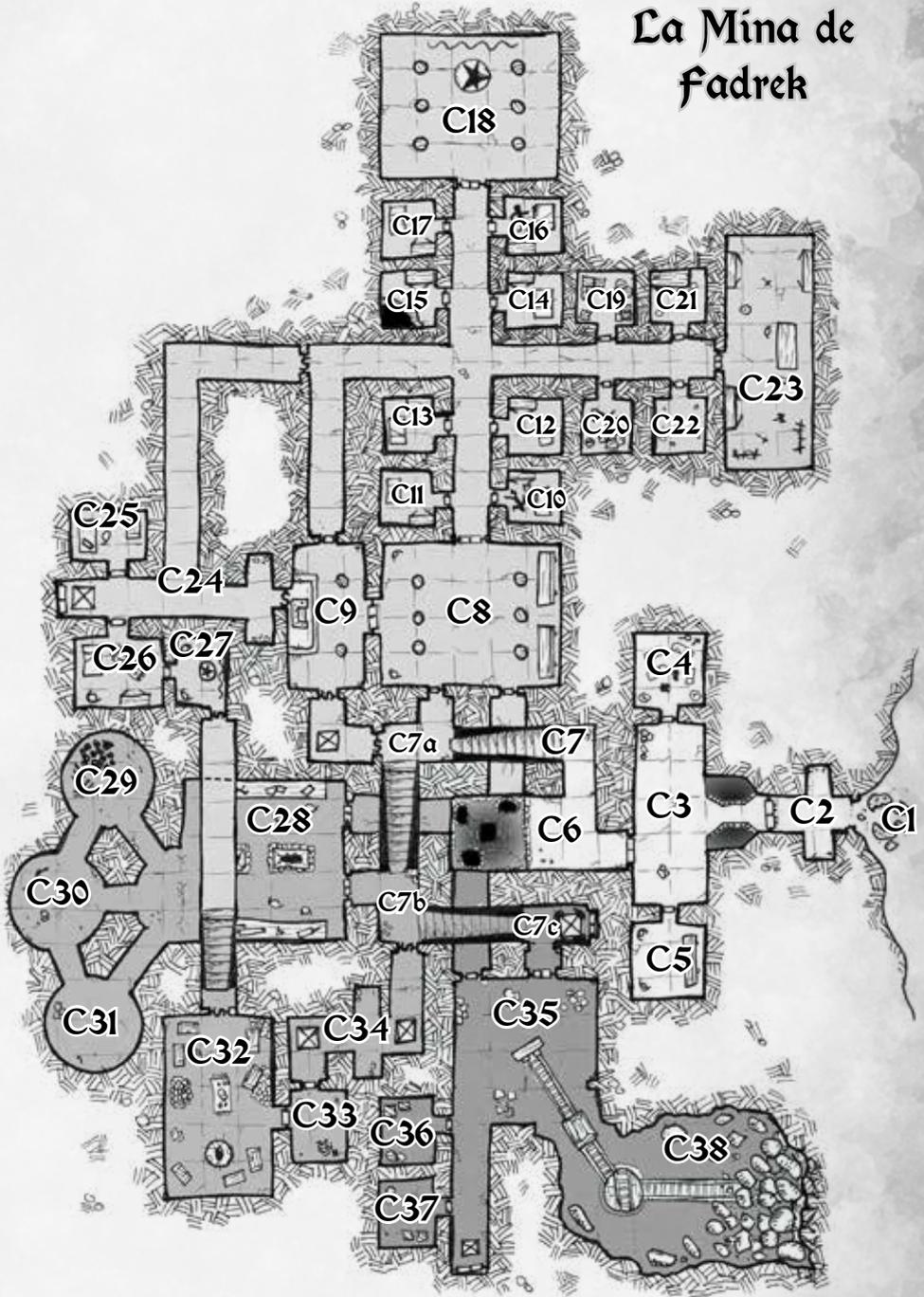
C3 Sala del recibimiento

Para llegar a esta sala, primero hay que pasar por un pequeño puente de piedra que asegura que una fuerza invasora no podrá luchar en este lugar cómodamente. En otro tiempo, una pequeña guarnición recibía a los visitantes aquí y los acompañaban hasta las **salas de espera (C4 y C5)**. Otra puerta cerrada lleva hasta la **plataforma de carga (C6)**. Ahora solo queda un silencio sepulcral.

C4 Sala de espera

Esta sala permitía que los enanos hicieran esperar cómodamente a aquellos visitantes que no tenían permitido acceder al resto del complejo. En los últimos días, un grupo de aventureros ha establecido aquí un puesto de descanso. Ahora está vacía, pero hay algunos sacos de dormir —cuatro— y un par de mochilas con equipo diverso: cuerda, antorchas, piquetas, cantimploras de agua, etc. En una esquina hay un pico y una pala —se usaron para esconder el tesoro de la otra **sala de espera (C5)**—. En el suelo hay pequeñas manchas de sangre.

La Mina de fadrek



C5 Sala de espera

Como la otra **sala de espera (C4)**, pero está vacía. Los aventureros del otro grupo usaron el pico y la pala para levantar una de las baldosas de piedra y cavar un pequeño agujero donde hay escondidos un par de sacos con el siguiente tesoro: 75 pn, 254 pc, una esmeralda —20 pn— y dos zafiros —50 pn— de buen tamaño.

C6 Plataforma de carga

En esta área empieza la escalera de piedra del **pasaje (C7)** que da acceso al resto del complejo. También hay un montacargas central de gran tamaño que los enanos usaban para trasladar carga entre los diferentes niveles. Ahora solo queda el gran hueco desde el que se ven, al menos, tres accesos en niveles inferiores. El pozo se pierde en las sombras y también continúa por encima bastantes metros. Hay un pequeño conducto mucho más arriba que conecta con el exterior. Lo usan los murciélagos gigantes para salir. No se ve a simple vista. Tampoco se ve ningún mecanismo ni plataforma del montacargas original.

Aquí hay **5 enakin** —enanos necrófagos mutados por el caos— que están rodeando y mordisqueando el cadáver de un aventurero caído, Auren el ladrón. No queda mucho de él, pero aún se puede apreciar que su pierna está vendada. El grupo lo dejó en la **sala de espera (C4)** porque fue herido por una trampa. Al ver que sus compañeros no volvían, llegó hasta aquí y fue sorprendido por el grupo de enakin. No hay tesoro ni en los enakin, ni el cuerpo caído.

Muy parecidos a los zombis, los enakin son enanos corrompidos por el caos con la apariencia de un necrófago. Muestran diversas mutaciones y malformaciones. Al igual que un zombi, no pueden hablar ni tienen mente.

C7 Pasaje

Va rodeando el montacargas mientras desciende y da acceso a las tres zonas principales del asentamiento: la **zona residencial (C7a)**, las **forjas (C7b)** y las **minas (C7c)**. El pasaje termina en una puerta que es falsa. Si se intenta abrir se acciona una trampa y una guadaña sale a la altura de las rodillas, barriendo la zona frente la puerta —2d6 puntos de daño cortante—. Una salvación de Reflejos a CD 12 reduce el daño a la mitad. Hay manchas de sangre en el suelo, pues aquí es donde Auren —el aventurero de la **plataforma de carga (C6)**— fue herido.

C8 Lonja de los metales

Un gran salón que servía, entre otras cosas, como sala de espera para la **sala de audiencias (C9)** del Señor del Clan. Tiene un techo especialmente alto, apuntalado por varias columnas de la sala. En las sombras de las alturas, se oculta un **murciélago gigante** que no dudará en atacar a un aventurero que se separe del grupo o parezca especialmente vulnerable.

C9 Sala de audiencias

Esta sala está dominada por una plataforma con un trono. Se usaba para las audiencias protocolarias. El trono es una obra maestra esculpida en un bloque de mármol. Su valor puede rondar las 10 pr, aunque transportarlo será todo un reto. Por lo demás, la sala está vacía. Al este hay una puerta secreta que lleva hasta el **pasaje (C7)**, que puede ser detectada por un personaje que investigue la zona y supere una prueba de Inteligencia CD 10. Este pequeño pasaje secreto contiene una trampa de pozo de 8 metros de caída —2d6 puntos de daño contundente— que solamente se puede detectar superando una prueba de Sabiduría a CD 12. Detrás del trono hay otra puerta secreta que lleva hasta la **zona privada del Señor del Clan (C24)**.

C10 Residencia enana

Espartana y funcional. Contiene un armario y unas literas. En el suelo se encuentra el cadáver de un aventurero en un estado avanzado de putrefacción —Rodric el hechicero—. El cuerpo no contiene sangre puesto que fue víctima del murciélago gigante de la **lonja de los metales (C8)**. No muy lejos del cuerpo, está su libro de conjuros.

C11 Residencia enana

Igual que la otra **residencia enana (C10)**, pero está vacía.

C12 Residencia enana

Igual que la otra **residencia enana (C10)**. El armario es el hogar de un moho amarillo. Si el armario se abre de forma poco cuidadosa o si se toca o molesta al moho, este lanzará sus esporas hasta una distancia de 2 metros, cubriendo prácticamente a todos los que se encuentren en el interior de la habitación y causándoles 1d6 de daño de veneno. Todas las criaturas que reciban más de 4 puntos de daño de esta forma, deben superar una salvación de Fortaleza a CD 10 o morirán. La habitación no contiene ningún tipo de tesoro.

C13 Residencia enana

Igual que la otra **residencia enana (C10)**, pero está vacía.

C14 Residencia enana

Igual que la otra **residencia enana (C10)**, pero está vacía.

C15 Residencia enana

Gran parte del suelo de esta habitación ha desaparecido. En su lugar hay un gran boquete y un pozo que se hunde en las profundidades de la tierra. Esta es la ruta que siguieron los gusanos gigantes que ahora moran en la armería (C23).

C16 Residencia enana

Igual que la otra **residencia enana (C10)**. En el suelo están los restos de otro aventurero del grupo anterior —Elmund, guerrero y líder del grupo—. Aquí están **3 enakin** dándose un festín con los restos. No hay tesoro.

C17 Residencia enana

Igual que la otra **residencia enana (C10)**, pero está vacía.

C18 Templo al espíritu de la roca

Esta pequeña capilla es un lugar santo que aún trasmite paz y serenidad a cualquiera que entre. En el centro de la sala se encuentra la estatua de una mujer que, con un ánfora, derrama un chorro de agua que desaparece al entrar en contacto con el suelo. Por mucha agua que se retire del ánfora, esta nunca se queda sin líquido. Una criatura que no posea las claves [*Caótico*] o [*Maligno*] y que beba de sus aguas, se curará de cualquier enfermedad —incluida la causada por los enakin— y recuperará 1d6 PG. Para las criaturas con las claves [*Caótico*] o [*Maligno*] el agua es un veneno que causa 2d6 puntos de daño si no se supera una salvación de Fortaleza CD 12.

C19 Almacén

Aquí se guardan varias obras de orfebrería de gran calidad. Si se consiguen transportar, estos utensilios están valorados en 60 pn.

C20 Almacén

Posiblemente, en el pasado servía para guardar comida, aunque ya no queda nada que pueda aprovecharse. En el suelo se encuentra el cadáver de otro aventurero —Bran el explorador—. Este fue el último del grupo en morir. Claramente ha sido envenenado —por los gusanos de la **armería (C23)**—. Lleva un pequeño diario en el que relata cómo el primero de los cuatro cayó atacado por un murciélago gigante (**C10**), como el segundo murió en el ataque de varios enakin mientras iba a por algo de agua (**C18**) para socorrer a un tercero que había sido herido por una trampa (**C7c**). Al final, dejó al herido en la **sala de espera (C4)** —aunque murió poco después en la **plataforma de carga (C6)** al ver que no regresaba— y fue a buscar algo de equipo para poder transportarlo de vuelta.

Esta información puede ser útil, pero quitando esto no hay nada más de valor en la habitación salvo la armadura de cuero de Bran, su espada corta y su escudo. El texto del diario es el siguiente:

«Escribo esto mientras Auren aúlla de dolor a mi lado. Esa maldita guadaña le ha dejado la pierna en muy mal estado. Creo que ha llegado el momento de dejar estas malditas salas abandonadas por Lux. En mala hora entramos en ellas.

Rodric y Elmund también han caído. Y no parece que ninguno de los dos tuviera una muerte placentera. Ese, supongo, es el destino que aguarda a todos los aventureros. Rodric no vio llegar la muerte desde el techo, ese maldito murciélago lo dejó seco antes de que llegáramos para ayudarlo. Nunca debió quedarse atrás. Elmund cayó tratando de llegar hasta el lugar santo. Esas malditas criaturas lo cazaron cuando ya estaba muy cerca. Para no tener mente, prepararon una trampa muy sofisticada. ¿Puede ser que algo que no hemos visto los esté dirigiendo?

Tendré que adentrarme una vez más en esas salas malditas. Necesito encontrar algo que me ayude a transportar a Auren. Quizás lo encuentre en la zona de los almacenes.

Si estás leyendo esto, probablemente no lo he conseguido, y tú, al igual que yo, eres otro aventurero vagando por esta tumba gigantesca. Que Lux te guarde mejor de lo que me guardó a mí.

Bran».

C21 Almacén enano

La pared opuesta a la entrada tiene una alacena cerrada con llave. La cerradura está protegida por una trampa de aguja envenenada —provoca la muerte si no se consigue superar una salvación de Fortaleza a CD 14—. En el interior hay varios cofres pequeños. Entre todos se pueden recolectar 29 pn y 563 pc.

C22 Almacén enano

Vacío.

C23 Armería

Un gran salón que antiguamente servía de armería para los enanos. Por el suelo aún se pueden encontrar una buena cantidad de armas variadas —mazas, hachas y espadas principalmente—. Ahora se ha convertido en la guarida de una pequeña familia de **gusanos gigantes** que no dudarán en defender lo que consideran su territorio. Los adultos no se encuentran ahora mismo en la habitación, pero sus tres crías sí.

C24 Zona Privada del Señor del Clan

En esta zona siempre había un par de guardias protegiendo el acceso a las salas del señor del clan. El pasillo termina en una puerta falsa con una trampa de pozo de 8 metros. Cualquier aventurero que pase por ahí debe superar una salvación de Reflejos a CD 10 o sufrir 2d6 puntos de daño contundente por la caída.

C25 Sala de trabajo del Señor de Clan

Aquí hay una robusta mesa de roble con una silla funcional y varios pergaminos en blanco y material de escritura. En un pequeño cofre muy ornamentado —20 pn— hay un conjunto de herramientas de joyero que pueden valer hasta 20 pn más. La habitación también tiene un baúl grande en el suelo. Está cerrado y protegido por una cerradura. Dicha cerradura contiene una trampa. Si se intenta forzar, libera un gas adormecedor —salvación de Fortaleza CD 12, no afecta a las criaturas con la clave [*Feérico*], [*Muerto Viviente*], o [*Constructo*]— que deja a las víctimas dormidas mágicamente durante 1 hora. No hay forma de despertar a alguien dormido por el gas salvo que se use algún método mágico. El gas es incoloro e inodoro por lo que se propagará por toda la habitación sin que se note. Si todos los personajes caen, el mayor peligro es que sean atacados por un monstruo errante —el Árbitro debe tirar de forma habitual durante el transcurso de esa hora.

El baúl contiene en su interior 800 pc, una **varita con el conjuro de Invisibilidad** —rango 2, con 2 cargas— y una **capa de desplazamiento** de tamaño enano —el portador de esta capa parece estar en una localización sensiblemente diferente a su localización real, lo que le otorga +1 a la CA y a las salvaciones de Reflejos.

C26 Dormitorio del Señor del Clan

Un dormitorio austero dominado por una cama de aspecto robusto. Parece que hace mucho que nadie pasa por aquí y el polvo es el señor del lugar. Debido al influjo de la estatua de la **capilla personal del Señor del Clan (C27)**, no hay que tirar por encuentros con monstruos errantes en esta sala.

C27 Capilla personal del Señor del Clan

Una pequeña capilla dominada por una versión más pequeña de la misma estatua que se encuentra en el **templo al espíritu de la roca (C18)**. Aquí no hay agua, pero se respira el mismo espíritu de paz y santidad. Esta habitación hace que ninguno de los moradores actuales de las minas se acerque mucho por el lugar. Por eso no hay que tirar por encuentros con monstruos errantes mientras se esté en esta habitación. Los personajes con la clave *[Caótico]* o *[Maligno]* soportarán estar en esta habitación, pero no podrán descansar en ella.

En esta sala hay una puerta secreta que permitía al señor del clan ir directamente hasta la sala del tesoro pasando por debajo de las forjas. Para accionarla hay que tirar de uno de los dedos de la estatua.

C28 Gran forja

Dos grandes hornos de forja se encuentran en mitad de la habitación. Ahora están apagados, pero es fácil imaginarse una habitación llena de enanos trabajando en la creación de objetos increíbles. A lo largo de las paredes de la sala hay dos grandes bancos de trabajo con varias herramientas y encargos a medio hacer. En la habitación hay **8 enakin** parados que se moverán hacia los aventureros en cuanto entren en la habitación. Su señor está en el **almacén (C30)** y podría aparecer si la lucha dura más de 4 turnos.

C29 Almacén

Antiguamente, se usaba para almacenar materias primas para la fragua. Aún queda algo de carbón y barras de hierro, pero estas últimas se han oxidado y no valen ya para nada. Por lo demás, el lugar está vacío.

C30 Almacén

Aquí se encuentra el último **Señor del Clan**. Totalmente corrompido y alterado por la Lágrima del Caos se ha convertido en un Señor de los Enakin. Una criatura con voluntad y albedrío propios al servicio del Caos. Entre sus poderes está el de poder gritar para llamar a 4 enakin en su ayuda.

C31 Almacén

Vacío.

C32 Sala del tesoro

Esta cámara guarda el verdadero tesoro del asentamiento. Se puede llegar desde la entrada secreta de la **capilla personal del Señor del Clan (C27)** o desde la de la **entrada a las cámaras del tesoro (C34)**. Aquí se encuentra la **Lágrima del Caos**, el ópalo que trajo la perdición a los enanos del lugar.

Esta sala está dominada por el Caos. Cualquier persona que descanse cerca del lugar, o que se lleve el ópalo sufrirá terribles pesadillas. Con el tiempo, puede verse corrompida por la gema, aunque los efectos concretos de la posesión quedan a discreción del Árbitro. Además del ópalo, la habitación cuenta con el siguiente tesoro: 600 pn, 5000 pc, un **anillo mágico** de +1 a CA y dos **pociones de curación**.

C33 Cámara de la guardia

Esta sala está vacía salvo por una **armadura enana viviente** que guarda el lugar. Puede parecer un adorno, pero en cuanto los aventureros entren en el lugar —o traten de salir de la cámara del tesoro si entraron por la **capilla personal del Señor del Clan (C27)**— se activará para proteger la estancia. Luchará hasta el final.

C34 Entrada a las cámaras del tesoro

Este pasillo tiene dos nichos donde antaño se resguardaba la guardia. Ahora está vacío, aunque no exento de peligro. El pasillo contiene dos trampas de pozo de 12 metros de caída. Cualquier aventurero que pase por ahí debe superar una salvación de Reflejos a CD 10 o sufrir 3d6 puntos de daño contundente por la caída.

C35 Entrada a las minas

En esta sala se amontonaban los materiales que luego, a través del montacargas, terminaban en los **almacenes (29, 30 y 31)**. Ahora es un lugar muerto y abandonado. 4 enakin permanecen aquí. El pasillo que lleva a los **almacenes (36 y 37)** termina en una puerta falsa con una trampa de pozo de 8 metros. Cualquier aventurero que pase por ahí debe superar una salvación de Reflejos a CD 10 o sufrir 2d6 puntos de daño contundente por la caída.

C36 Almacén

Un almacén de herramientas que ahora está vacío.

C37 Almacén

Un almacén de herramientas como el otro **almacén (C36)**, también vacío.

C38 Sala del derrumbe

Está claro que esta cámara no pertenece al resto del complejo, sino que forma ya parte de las minas. En cualquier caso parece que el acceso fue sellado por un derrumbe que no permite avanzar más. Un viejo rail y una vagoneta de transporte quedan como testimonio de tiempos más felices. Pero lo que más llama la atención son los restos de los **12 enanos** que murieron aquí, de espaldas al derrumbe; parece que lucharon enconadamente antes de ser exterminados. Contra qué lucharon o por qué plantearon la última defensa en un sitio así, son misterios que solo conoce el pasado. Aparte de los esqueletos de los enanos, sus armaduras y armas, no hay nada de valor en la habitación.

Monstruos Errantes

Durante la exploración de la mina, es probable que los aventureros se topen con algunas de las criaturas que pueblan el lugar. Cada 30 minutos de tiempo de juego, hay un 20% de que se produzca un encuentro.

Para determinar qué encuentro sucede, tira en la **Tabla de Encuentros Aleatorios** y comprueba el resultado.

TABLA DE ENCUENTROS ALEATORIOS	
1d6	Encuentro
1	1d6 enakin.
2	1 murciélago gigante.
3	1 cieno gris.
4	1 lagarto de las cuevas.
5	1d6 enanos del caos.
6	1 escarabajo de fuego.

Terminando la Aventura

Esta aventura corta ofrece varios enigmas no resueltos para facilitar al Árbitro su inclusión en cualquier campaña. ¿Qué pasó con los enanos que cerraron la tumba? ¿Quién ha destrozado ese sello? ¿Podrían haber sido los enanos del caos que vagan por las salas? ¿Por qué? ¿Quiénes eran los aventureros muertos y de dónde vinieron?

También hay varias opciones para continuar la aventura más allá de la mina misma. Quizás en el pueblo de Masán opera una secta secreta de adoradores del Caos que se ha perpetuado en el lugar, a la espera de poder recuperar la **Lágrima del Caos**. Tal vez fueron ellos los que rompieron el sello protector, aprovechando cierta alineación cósmica, y contrataron a los cuatro aventureros. Si los personajes salen del lugar con el ópalo, muy probablemente los persigan para recuperarlo.

Quizás **Grom, el Escriba**, pertenezca a la terrible y misteriosa orden monástica de Altocráneo y también esté interesado en conseguir la **Lágrima del Caos** —por lo que probablemente pagará una considerable cantidad de piezas reínas por conseguirla—.

También está la pareja de hombres-chacal que podrían intentar emboscar a los aventureros para robarles cualquier tesoro que hayan conseguido.

Hay muchísimas más opciones, ¿y si el ópalo es un huevo de demonio? Quizás es un instrumento que permite corromper a un objetivo hasta que alcanza el grado suficiente como para que un demonio pueda poseerlo. ¿Fue eso lo que le pasó al señor del clan enano? Quizás el demonio fuera al fin capaz de romper su prisión y escapar de las minas de los enanos para vagar por la zona libremente. Sin duda, un ser de esa naturaleza suelto por la región debería de generar muchas oportunidades de nuevas aventuras.

También es posible ampliar la exploración de las minas enanas. Quizás los aventureros descendan por el agujero del montacargas de la **plataforma de carga (C6)** o despejen un paso hasta el resto de las minas en la **sala del derrumbe (C38)**. Es muy probable que el complejo tenga otros niveles esperando a ser descubiertos. Quizás parte de los enanos escaparon allí antes de sellar su ruta de huida, haciendo que el techo se desplomara.

Bestiario

NIVEL 2	NOMBRE Armadura Enana Viviente	CLAVES [Constructo] [Medio]	18 CH							
FUG 15	DES 10	CON 12	INC 2	SHB 5	CHR 3	FOR +4	REF +0	VOE +0	INI +0	
10 MOV	ATQ Golpe. 2m 1d8+2G. TAL Sensibilidad a la Antimagia, Vista Ciega 24m.								22 PG	
HECHICES Y HELENCOS										

Se trata de una antigua armadura enana animada por el poder de la magia.

- **Sensibilidad a la Antimagia.** La criatura queda en estado [Incapacitado] si entra en un campo de antimagia. Además, si es objetivo de un conjuro de Disipar Magia, debe superar una salvación de Fortaleza o queda [Inconsciente] durante 1 minuto.
- **Vista Ciega X.** La criatura tiene vista ciega tantos metros como se indique.

NIVEL 2	NOMBRE Cieno Gris	CLAVES [Cieno] [Medio]	8 CH							
FUG 12	DES 11	CON 17	INC 2	SHB 7	CHR 2	FOR +3	REF +0	VOE +0	INI +0	
4 MOV	ATQ Golpe Corrosivo. 2m 1d6+1G. Adicional 3d6A. Corrosivo. TAL Amorfo, Corroer Metal, Vista Ciega 24m. RES A, E, F.								26 PG	
HECHICES Y HELENCOS										

Son charcos viscosos de lodo grisáceo que se pueden confundir con agua o humedad cuando están sobre piedra. Se alimentan de los seres vivos que logran envolver. El tacto con una de estas criaturas es corrosivo.

- **Amorfo.** La criatura puede mover a través de cualquier espacio más ancho que 1 centímetro sin penalizaciones.
- **Corroer Metal.** Después de hacer daño a la criatura con un arma de metal sin la clave [Mágico], el arma se corroe y recibe un penalizador permanente de -1 al daño. Se acumula hasta cinco veces, momento en el que el arma es completamente destruida.
- **Corrosivo.** Cuando este ataque consigue impactar a un objetivo con una armadura de metal sin la clave [Mágico], su armadura se corrompe y recibe un penalizador permanente de -1 a la CA. Se acumula hasta que el objetivo alcance una CA igual a 10, momento en el cual la armadura queda completamente destruida.
- **Vista Ciega X.** La criatura tiene vista ciega tantos metros como se indique.

NIVEL 1	NOMBRE Cria de Gusano de las Arenas	CLAVES [Bestia] [Caótico] [Medio] [Venenoso]	8 CH						
FUE	DES	CON	INC	SHB	CHR	FOR	REF	VOE	INI
7	10	8	4	7	4	-1	+0	+0	+0
8 MOV	ATQ Rociada. 2m 1A. Contagio 30%.								9 PG
HECHICES Y CHLENÇOS									

Estos pequeños gusanos de color amarillo y gran apetito viven en las Arenas Infinitas. Están terriblemente afectados por el Caos.

- **Contagio X.** Cuando este ataque impacta en un enemigo, tiene el porcentaje indicado de posibilidades de contagiarle una enfermedad mortal. La víctima sufrirá fuertes fiebres y violentas erupciones durante 72 horas. Pasado este tiempo, la víctima debe superar una salvación de Fortaleza o morir.

NIVEL 1	NOMBRE Enakin	CLAVES [Caótico] [Enano] [Medio] [Muerto] [Viviente]	13 CH						
FUE	DES	CON	INC	SHB	CHR	FOR	REF	VOE	INI
10	9	15	4	5	1	+2	+0	+0	-1
10 MOV	ATQ Garras. 2m 1d4C. Contagio 5%. TAL Multiataque 2 Garras, Sensibilidad a la Luz, Visión en la Oscuridad 24m.								12 PG
HECHICES Y CHLENÇOS									

Los enakin han sido corrompidos por el Caos. Sin embargo, a diferencia de los enanos del caos, no han sido capaces de sobrevivir a la transformación y se han convertido en muertos vivientes.

Sus ojos son rojos y brillantes, su cuerpo está lleno de restos de armaduras incrustadas en su piel y sus manos finalizan en dos enormes garras.

- **Contagio X.** Cuando este ataque impacta en un enemigo, tiene el porcentaje indicado de posibilidades de contagiarle una enfermedad mortal. La víctima sufrirá fuertes fiebres y violentas erupciones durante 72 horas. Pasado este tiempo, la víctima debe superar una salvación de Fortaleza o morir.
- **Multiataque X.** La criatura tiene el número de ataques indicados.
- **Sensibilidad a la Luz.** Bajo la luz del día, la criatura tiene desventaja en las tiradas de ataque y en las pruebas de Sabiduría que dependen de la vista.
- **Visión en la Oscuridad X.** La criatura tiene visión en la oscuridad tantos metros como se indique.

NIVEL 2	NOMBRE Enano del Caos	CLAVES [Caótico] [Humano] [Humanoide] [Medio]	CH 16							
FUE 10	DES 9	CON 15	INC 4	SHB 5	CHR 1	FOR +4	REF +0	VOE +0	INI +0	
MOV 10	ATQ Hachazo Corrupto. 2m 1d8+2C. Contagio 10%. TAL Multiataque 2 Hachazo Corrupto, Visión en la Oscuridad 24m.								PG 24	
HECHIZOS Y CHENOS										

Estos enanos están corruptos por las energías del Caos. Aunque conservan el libre albedrío, estos seres son oscuros y dementes. Cada enano del caos tiene una mutación aleatoria de la **Tabla de Mutaciones del Caos**.

- **Contagio X.** Cuando este ataque impacta en un enemigo, tiene el porcentaje indicado de posibilidades de contagiarle una enfermedad mortal. La víctima sufrirá fuertes fiebres y violentas erupciones durante 72 horas. Pasado este tiempo, la víctima debe superar una salvación de Fortaleza o morir.
- **Multiataque X.** La criatura tiene el número de ataques indicados.
- **Visión en la Oscuridad X.** La criatura tiene visión en la oscuridad tantos metros como se indique.

NIVEL 2	NOMBRE Escarabajo de Fuego Gigante	CLAVES [Bestia] [Medio]	CH 14							
FUE 8	DES 10	CON 12	INC 1	SHB 7	CHR 3	FOR +1	REF +0	VOE +0	INI +0	
MOV 12	ATQ Mordisco. 2m 2d8-1P. TAL Luz, Vista Ciega 12m.								PG 18	
HECHIZOS Y CHENOS										

Son escarabajos nocturnos cuyos ojos brillan con luz roja. Esta luz persiste incluso después de la muerte —1d6 días—.

- **Luz.** El cuerpo de la criatura ilumina tanto como el efecto del conjuro Fulgor.
- **Vista Ciega X.** La criatura tiene vista ciega tantos metros como se indique.

TABLA DE MUTACIONES DEL CAOS

1d8	Mutación	Efecto
1	Mutación menor. Cambios en el color de la piel, distinta longitud de las extremidades, cabeza bulbosa, protuberancias por el cuerpo...	Sin efecto.
2	Informidad. Los miembros del infectado comienzan a perder su forma sólida y se deforman con facilidad.	Antes de que el infectado realice sus acciones en un turno, tira 1d6. Con un 5 o un 6, el infectado puede atacar con sus ataques cuerpo a cuerpo a una distancia de 4m.
3	Mole acorazada. Varias partes del cuerpo han desarrollado placas óseas que lo cubren y lo protegen.	+1 CA.
4	Garras monstruosas. Los dedos del infectado están rematados por uñas de un tamaño parecido a la hoja de una daga.	El infectado realiza 1d6 + modificador de Fuerza (daño cortante) con cada una de sus garras, en lugar de realizar ataques desarmado.
5	Miasma nauseabunda. El infectado está envuelto de un olor penetrante y pegajoso muy difícil de aguantar.	Todas las criaturas que no tengan la clave [<i>Caótico</i>] y que estén a 4m del infectado tienen desventaja en sus tiradas de ataque.
6	Gigantismo. Alguna extremidad del cuerpo del infectado ha aumentado su tamaño, aumentando su capacidad muscular y su potencia.	Las tiradas de ataque del infectado tienen ventaja contra criaturas de tamaño [<i>Diminuto</i>], [<i>Pequeño</i>] o [<i>Medio</i>].
7	Saliva ácida. El infectado es capaz de expulsar escupitajos ácidos hacia sus enemigos.	Hasta 3 veces por combate, puede sustituir todos los ataques del asalto por un escupitajo a 2m. El blanco debe superar una salvación de Reflejos o sufrir 2d6 puntos de daño de ácido.
8	Recipiente maldito. Todo el cuerpo del infectado pulsa y se retuerce con las energías caóticas que guarda. Cuando el infectado es abatido, libera esas energías en una explosión que arroja fragmentos de hueso afilado a su alrededor.	Cuando el infectado muere, explota. Todos los objetivos a 2m del cuerpo del infectado deben pasar una salvación de Reflejos o sufrir 2d6 puntos de daño cortante por los múltiples cortes y laceraciones. Cualquiera que resulte herido tiene un 5% de posibilidades de contagiarse de una enfermedad mortal. Pasadas 72 horas, la víctima debe superar una salvación de Fortaleza CD 12 o morir.

NIVEL 2	NOMBRE Lagarto de las Cuevas	CLASES [Bestia] [Grande]	12 CH							
FUE 15	DES 12	CON 13	INC 2	SHB 10	CHR 5	FOR +2	REF +1	VOE +0	INI +1	
12 MOV	ATQ Mordisco. 2m 1d8+2P. TAL Visión en la Oscuridad 24m.								26 PG	
HECHOS Y HELENOS										

Se trata de un lagarto gigante que crece en los húmedos subterráneos y que suele ser utilizado como montura o como animal de carga por trasgos y otras criaturas subterráneas.

- **Visión en la Oscuridad X.** La criatura tiene visión en la oscuridad tantos metros como se indique.

NIVEL 2	NOMBRE Mufar y Linn	CLASES [Cambiaformas] [Humanoide] [Maligno] [Medio]	12 CH							
FUE 12	DES 15	CON 10	INC 13	SHB 11	CHR 10	FOR +1	REF +4	VOE +0	INI +2	
16 MOV	ATQ Mordisco. 2m 1d4+2P. ATQ Cimitarra. 2m 1d6+2C. ATQ Mirada Somnolienta. 12m. Recarga 5-6. TAL Cambiaformas, Oído Agudo, Olfato Agudo, Tácticas de Manada, Visión en la Oscuridad 24m. INV C, G, P.								20 PG	
HECHOS Y HELENOS										

Es una pareja de amantes mitad humanos, mitad chacales que combatirán en forma híbrida. Están interesados en acumular las riquezas de los aventureros y, por tanto, son abiertamente agresivos. Si uno de los dos cónyuges muere, el otro debe superar una salvación de Fortaleza CD 10 con las reglas de moral —ver página 149 del manual **Reglas & Magia**—. Si tiene éxito, ataca al asesino de su amante y lo hace con ventaja.

- **Oído Agudo.** La criatura tiene ventaja en las pruebas de atributo relacionadas con el sentido del oído.
- **Olfato Agudo.** La criatura tiene ventaja en las pruebas de atributo relacionadas con el sentido del olfato.
- **Recarga X.** Tras utilizarse ese ataque, queda agotado. Al inicio de cada turno de la criatura, debes sacar el resultado indicado —por ejemplo, «5-6»— en una tirada de 1d6 para poder volver a tener disponible el ataque.
- **Tácticas de Manada.** La criatura tiene ventaja en la tirada de ataque contra su objetivo si al menos uno de los aliados de la criatura que no esté [*Incapacitado*] está a 2 m del objetivo.
- **Visión en la Oscuridad X.** La criatura tiene visión en la oscuridad tantos metros como se indique.

NIVEL 2	NOMBRE Murciélago Gigante	CLASES [Bestia] [Grande]	13 CH							
FUE 15	DES 16	CON 11	INC 2	SHB 12	CHR 6	FOR +2	REF +3	VOE +1	INI +3	
24 MOV	ATQ Mordisco. 2m 1d6+2P. TAL Oído Agudo, Vista Ciega 24m, Volar.								24 PG	
HERQUES Y CHLENOS										

Este gigantesco y peludo murciélago, ataca desde las alturas sorprendiendo a sus enemigos.

- **Oído Agudo.** La criatura tiene ventaja en las pruebas de atributo relacionadas con el sentido del oído.
- **Vista Ciega X.** La criatura tiene vista ciega tantos metros como se indique.
- **Volar.** La criatura puede desplazarse de forma natural por el aire.

NIVEL 3	NOMBRE Señor del Clan Enakin	CLASES [Caótico] [Enano] [Medio] [Muerto] [Viviente]	15 CH							
FUE 19	DES 11	CON 18	INC 15	SHB 13	CHR 8	FOR +7	REF +2	VOE +1	INI +0	
10 MOV	ATQ Garras. 2m 2d6+4C. Contagio 15%, TAL Demencia del Caos, Multiataque 2 Garras, Sensibilidad a la Luz, Visión en la Oscuridad 24m. RES G, V								42 PG	
HERQUES Y CHLENOS										

El líder del Clan Fadrek también ha sido convertido en enakin. Sin embargo, al ser el primero de los afectados, su poder es mucho mayor al del resto.

- **Contagio X.** Cuando este ataque impacta en un enemigo, tiene el porcentaje indicado de posibilidades de contagiarle una enfermedad mortal. La víctima sufrirá fuertes fiebres y violentas erupciones durante 72 horas. Pasado este tiempo, la víctima debe superar una salvación de Fortaleza o morir.
- **Demencia del Caos.** La criatura tiene ventaja en las salvaciones contra venenos, conjuros, ilusiones y para resistir los estados de [Encantado] y [Paralizado].
- **Multiataque X.** La criatura tiene el número de ataques indicados.
- **Sensibilidad a la Luz.** Bajo la luz del día, la criatura tiene desventaja en las tiradas de ataque y en las pruebas de Sabiduría que dependan de la vista.
- **Visión en la Oscuridad X.** La criatura tiene visión en la oscuridad tantos metros como se indique.

NOMBRE: _____
 CLASE: Druida
 CLAVES: [Humano] [Humanoide]
 [Medio] [Sacerdote]

Exp. _____
 Nivel ① 2 3 4 5
 6 7 8 9 10

Erendon

EL ALBOR DE LA QUINTA EDAD

ATRIBUTOS

Fuerza	11	+0	<input type="checkbox"/>
Destreza	13	+1	<input type="checkbox"/>
Constitución	14	+2	<input type="checkbox"/>
Inteligencia	10	+0	<input type="checkbox"/>
Sabiduría	16	+3	<input checked="" type="checkbox"/>
Carisma	9	-1	<input type="checkbox"/>

punc. MOD. COMP.

MOV. **INICIATIVA** +1
 12 m

BONO COMP. +2

CA 12

ESFUERZO 3



SAVACIONES

Fortaleza	+2	<input type="checkbox"/>
Reflejos	+1	<input type="checkbox"/>
Voluntad	+3	<input checked="" type="checkbox"/>

MOD. COMP.

PODER

2
COGE

PCOS DE COCPE

14
COGE

ATAQUES

Bastón	+2	1d6 G	[Versátil 2d4]

ARMIA IMPACCO DAÑO CLAVES

EQUIPO Y DINERO

Armadura de cuero, bastón, manta, mochila, odre, símbolo sagrado. 13 piezas nobles.

TALENTOS Y CONJUROS

Magia divina. Ataque +5, CD 13.
 [A Voluntad]: Intimidación bestia, Guía Divina, Remendar.
 [Rango 1]: todos (p.74)



NOMBRE: _____
 CLASE: Guerrero
 CLAVES: [Humano] [Humanoide]
 [Luchador] [Medio]

Exp. _____
 Nivel ① 2 3 4 5
 6 7 8 9 10

Elrendon

El Albor de la Quinta Edad

ATRIBUTOS

Fuerza	17	+3	<input checked="" type="checkbox"/>
Destreza	11	+0	<input type="checkbox"/>
Constitución	15	+2	<input type="checkbox"/>
Inteligencia	10	+0	<input type="checkbox"/>
Sabiduría	9	-1	<input type="checkbox"/>
Carisma	13	+1	<input type="checkbox"/>

punc. mod. comp.

MOV. **INICIATIVA** +0
 12 m

BONO COMP. +2

CA 18

ESFUERZO 3



SALVACIONES

fortaleza	+3	<input checked="" type="checkbox"/>
Reflejos	+0	<input type="checkbox"/>
Voluntad	+1	<input type="checkbox"/>

MOD. COMP.

PODER

0

PCOS DE GOLPE

17

ATAQUES

Espada larga 1d4+3 1d8+1d4+3 C [Versátil 1d10]

ARMAS IMPACTO DAÑO CLAVES

EQUIPO Y DINERO

Cota de malla, escudo, espada larga,
 manta, mochila, odre.
 21 piezas nobles.

TALENOS Y CONJUROS

Entrenamiento marcial. d4.
 Recuperación. d4.



NOMBRE:
 CLASE: Hechicera
 CLAVES: [Humano] [Humanoide]
 [Mago] [Medio]

Elrendon

EL ALBOR DE LA QUINTA EDAD

Exp. _____
 Nivel ① 2 3 4 5
 6 7 8 9 10

ATRIBUTOS

Fuerza	8	-1	<input type="checkbox"/>
Destreza	12	+1	<input type="checkbox"/>
Constitución	9	-1	<input type="checkbox"/>
Inteligencia	18	+4	<input checked="" type="checkbox"/>
Sabiduría	15	+2	<input type="checkbox"/>
Carisma	14	+2	<input type="checkbox"/>

punc. MOD. COMP.

MOV. **INICIATIVA** +1
 12 m

BONO COMP. +2

CA 11

ESFUERZO 1



SALVACIONES

fortaleza	-1	<input type="checkbox"/>
Reflejos	+4	<input type="checkbox"/>
Voluntad	+2	<input checked="" type="checkbox"/>

MOD. COMP.

PODER

2

PCOS DE GOLPE

8

ATAQUES

Daga +3 1d4+1 P [Arrojadiza 8/24] [Ligera] [Sutil]

ARMAS IMPACTO DAÑO CLAVES

EQUIPO Y DINERO

Daga, libro de conjuros, manta, mochila, odre.
 33 piezas nobles.

TALENTOS Y CONJUROS

Extracción.
Magia arcana. Ataque +6, CD 14.
 [A Voluntad]: Fulgor, Mano espectral, Rayo de fuego.
 [Rango 1]: Armadura de mago, Caída de pluma, Detectar magia, Dormir, Grasa, Manos ardientes.



NOMBRE: _____
 CLASE: Pícaro
 CLAVES: [Bribón] [Humano]
 [Humanoide] [Medio]

Exp. _____
 Nivel ① 2 3 4 5
 6 7 8 9 10

Elrendon

El Albor de la Quinta Edad

ATRIBUTOS

Fuerza	9	-1	<input type="checkbox"/>
Destreza	17	+3	<input checked="" type="checkbox"/>
Constitución	8	-1	<input type="checkbox"/>
Inteligencia	12	+1	<input type="checkbox"/>
Sabiduría	16	+3	<input type="checkbox"/>
Carisma	14	+2	<input type="checkbox"/>

punc. MOD. comp.

MOV. **INICIATIVA** +3
 12 m

BONO COMP. +2

CA 14

ESFUERZO 1



SALVACIONES

fortaleza	-1	<input type="checkbox"/>
Reflejos	+3	<input checked="" type="checkbox"/>
Voluntad	+3	<input type="checkbox"/>

MOD. COMP.

PODER 0
 TEMPORAL

PCOS DE GOLPE 8
 TEMPORAL

ATAQUES

Espada corta	+5	1d6+3 C	[Ligera] [Sutil]
Daga (malo mala)	+5	1d4 P	[Arrojadiza 8/24] [Ligera] [Sutil]

ARMAS IMPACTO DAÑO CLAVES

EQUIPO Y DINERO

Armadura de cuero, daga, espada corta, herramientas de ladrón, manta, mochila, odre.
 16 piezas nobles.

TALENTOS Y CONJUROS

Ataque furtivo. 1d6.
 Especialista.



Licencia

Todas las mecánicas y el sistema de juego son parte del **Game Content** y están bajo la **OPEN GAME LICENSE Versión 1.0a**.

Las ilustraciones y contenidos referentes a la ambientación se consideran **Product Identity**.

LICENCIA DE JUEGO OPEN GAME LICENSE Versión 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, nonexclusive license with the exact terms of this License to Use, the Open Game Content.

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

15. COPYRIGHT NOTICE Open Game License v 1.0a Copyright 2000, Wizards of the Coast, 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.

Todas las ilustraciones de este libro pertenecen a sus autores.

Eirendor, Valdanar, y el resto de la ambientación, así como todos los textos, están bajo la licencia **Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International (CC BY-SA 4.0)**.

END OF LICENSE



Se permite el uso comercial de la obra y de las posibles obras derivadas, la distribución de las cuales se debe hacer con una licencia igual a la que regula la obra original.

¡Explora las profundidades!

Las puertas de la Mina de Fadrek se han roto, dejando al alcance de cualquiera un sinfín de tesoros y reliquias olvidadas.

Adéntrate en las profundidades de la excavación enana y descubre la terrible historia que hay tras la misteriosa desaparición de todos sus habitantes...

Esta aventura para Girendor está preparada para jugarse con un grupo de personajes de nivel 1 y es totalmente compatible con la quinta edición del juego de rol más grande jamás creado.

LEHENIA

PETROS



CRUZ
MUNDO

ISBN 978-84-946458-2-2



9 788494 645822



Escala: 1 hex = 5 km