

FREE LEAGUE

DRAGONBANE



LA TORRE SUMERGIDA

DEVIR

DRAGONBANE

AUTOR PRINCIPAL

Nils Karlén

PERSONAJES PREGENERADOS

Marco Behrmann

EDITOR

Tomas Härenstam

ILUSTRADOR PRINCIPAL

Johan Egerkrans

ILUSTRACIONES ADICIONALES

Dave Brasgalla, Niklas Brandt

DISEÑO GRÁFICO

Niklas Brandt, Christian Granath, Dan Algstrand

MAQUETACIÓN

Dan Algstrand

TRADUCCIÓN AL INGLÉS

Niklas Lundmark

MAPAS

Niklas Brandt

REVISIÓN

Brandon Bowling

RELACIONES PÚBLICAS

Boel Bermann

EVENTOS

Anna Westerling

ATENCIÓN AL CLIENTE

Daniel Lehto

PRUEBAS DE JUEGO

Marco Behrmann, Nils Karlén, Kosta Kostulas, Anna Westerling,
Tomas Härenstam, Maximilian Pukk Härenstam

CRÉDITOS DE LA VERSIÓN ESPAÑOLA

EDICIÓN

Vanessa Carballo

REVISIÓN

Jorge Redondo Garcés

TRADUCCIÓN

Hugo González Martínez

MAQUETACIÓN

Bascu

COORDINACIÓN DE TRADUCCIONES:

Jordi Zamarreño

Dragonbane es una marca registrada de Fria Ligan AB.

©2024 Fria Ligan AB



LA TORRE SUMERGIDA



Bienvenido a *La torre sumergida*, una aventura de torneo para el JdR de *Dragonbane* RPG llena de peligros y desafíos a la altura de los aventureros más valientes y hábiles. Los jugadores tendrán que echar mano

de todos sus recursos y trabajar en equipo para resolver los acertijos, ganar las batallas y encontrar los valiosos tesoros que les aguardan en la torre. ¡Todo en solo dos horas!!

LA SITUACIÓN

Hace mucho tiempo dos hermanos vivían a orillas de un gran mar. Kamandur y Magdala crecieron juntos explorando las playas, acantilados y bosques alrededor de su pequeña cabaña junto a la orilla, descubriendo secretos y misterios donde otros no lograban ver nada. Sus padres no tardaron en darse cuenta de que los niños tenían un don especial para la magia, así que los enviaron a estudiar con un viejo ermitaño del bosque.

Tras el fallecimiento de sus padres, años después, los hermanos siguieron viviendo en la pequeña cabaña junto al mar y pasaban los días estudiando magia y realizando experimentos arcanos. Un día, mientras Kamandur recolectaba hierbas en el bosque, sucedió algo que lo cambió todo. Un barco pirata echó anclas frente a la costa para reabastecerse y, viendo que la casa de los hermanos era la única en la zona, la saquearon y acabaron con la vida de Magdala en el proceso.

Cuando regresó, Kamandur encontró su hogar calcinado y a su hermana muerta en la orilla. Su mundo se vino abajo y algo dentro de él se rompió para siempre.

Con el tiempo se convirtió en un poderoso hechicero, pero los pensamientos sobre su hermana no cejaban de atormentarlo a lo largo de sus viajes, pues había jurado mil veces vengar su muerte. Un día recordó la leyenda de la lindorma Krakul, de la que se decía que moraba en el mar y cuya mirada era capaz de hechizar a cualquiera que se cruzara con ella. Kamandur localizó la guarida de la lindorma y le robó uno de sus ojos, una esmeralda verde de terribles poderes.

Luego construyó una torre de piedra junto al mar, a la que bautizó como la Torre de Magdala, y colocó a su hermana en

la última planta, en un hermoso sarcófago de piedra negra, junto a un podio donde situó el ojo esmeralda de la lindorma. Después, puso su malvado plan en marcha.

Innumerables barcos fueron atraídos por el resplandor verde de la Torre de Magdala y acabaron estrellándose contra sus afiladas rocas. Piratas y navíos mercantes perecieron por igual, ya que la ira del hechicero no le permitía distinguir entre sus víctimas y la sed de venganza seguía ardiendo en su interior. Nada podía hacerle olvidar la injusta muerte de su hermana. Y así continuó atrayendo barcos a su perdición, hasta el día en que simplemente murió de viejo en su lecho. Al fallecer Kamandur, la torre perdió la mayor parte de su poder mágico y se hundió bajo las aguas, desapareciendo. Pero no para siempre.

Tal era el dolor del mago que la Torre de Magdala continuó cumpliendo su perversa misión incluso tras su muerte. Desde entonces, la torre resurge del fondo del mar cada veinte años, el día de la muerte de Magdala, volviendo a sumergirse pocas horas después. Muchos son los aventureros que han intentado llegar hasta su cima para robar la legendaria esmeralda, pero ninguno lo ha conseguido. Ahora la torre ha emergido del mar una vez más y su fantasmal luz verde brilla de nuevo sobre las olas del mar. ¿Tendrán éxito los aventureros de los jugadores allí todos los demás han fracasado?

CONSEJOS PARA UNA PARTIDA DE TORNEO

La *torre sumergida* está diseñada para poder jugarse en un torneo, en cuyo caso hay un límite máximo de tiempo para terminarla: dos horas. Una vez transcurrido ese plazo, la torre vuelve a hundirse bajo las olas y cualquier personaje jugador que no logre escapar muere ahogado (ver página 13). Además, el grupo de jugadores recibe una puntuación según la tabla de la página 14. A continuación hay algunos consejos para el DJ:

- ♦ **Mantén el ritmo.** Si se te olvida una regla o detalle, piensa algo rápido y continúa con la partida.
- ♦ **Deja que los jugadores decidan.** Esta aventura es bastante sencilla. Lee o presenta la entrada de cada planta de la torre, describe su contenido y deja que los jugadores la exploren. Si quieren concentrarse en un detalle en concreto o discutir algo entre ellos, déjalos.
- ♦ **Controla el tiempo transcurrido.** Coloca algún tipo de cronómetro donde los jugadores puedan verlo y, cuando haya pasado una hora, ponlo en pausa y lee el recuadro “*El tiempo no se detiene*” en voz alta. Luego pon el cronómetro

en marcha de nuevo: la aventura terminará una hora más tarde.

- ♦ **Si muere un personaje jugador...** Es posible que algún aventurero muera durante la partida. En ese caso, tienes dos personajes listos para que el jugador afectado siga jugando: el enano Alberic Pecho de Oro o la marinera Betrix Velarrápida. Los personajes se encuentran en la cámara del tesoro (ubicación n.º 4) y el laboratorio (n.º 5) respectivamente.
- ♦ **Recompensa las ideas creativas.** Si los jugadores encuentran una solución inteligente a un problema, deja que tenga éxito. Por ejemplo, si han resuelto el acertijo del suelo, pueden evitar el combate corriendo al siguiente nivel de la torre.
- ♦ **¡Divertíos!** Es un juego, así que hazlo divertido. El torneo es un guiño a las jornadas de rol del pasado y no hay que tomárselo muy en serio. Ponte del lado de los jugadores e intenta que todo el mundo participe y se lo pase bien.

EL TIEMPO NO SE DETIENE

Lee el siguiente texto cuando haya transcurrido exactamente una hora de juego:

De repente, el suelo tiembla bajo vuestros pies. Por un momento fue como si toda la torre se tambaleara. Oís un estruendo en la distancia y notáis una sensación de vértigo en la boca del estómago. ¡La torre se está sumergiendo en el mar! Pero el sonido se detiene tan rápido como comenzó y la torre vuelve a estabilizarse. No parece que se haya hundido más de unos pocos metros, aunque si la leyenda es cierta, el resto de la torre desaparecerá bajo la superficie dentro de una hora.

Pon el cronómetro de nuevo en marcha y continúa la partida.

LAS CARTAS DE TESORO

Varios lugares de la aventura contienen tesoros que se pueden determinar al azar con la baraja de tesoros de la *Caja Básica de Dragonbane*. Normalmente el valor de dichos tesoros se anota de inmediato, pero en esta aventura los jugadores deben conservar sus cartas de tesoro, ya que se usan para calcular la puntuación del grupo al final de la partida (página 14).

Si no tienes un mazo de cartas de tesoro, puedes usar cualquier ficha o marcador en su lugar: la puntuación depende de la cantidad de tesoros encontrados, no de su contenido. Estos tesoros “abstractos” no cuentan para el límite de carga de los personajes jugadores.

COMIENZA LA AVENTURA

Lee el siguiente texto en voz alta a los jugadores:

El aullido del viento marino y el olor a algas y a descomposición inunda vuestros sentidos. Buscáis refugio bajo vuestras capas y seguís remando, impulsando el bote sobre las olas. La niebla se despeja y finalmente, tal y como esperabais, divisáis la torre. Este es el momento que estabais esperando, el día en que la torre de piedra encantada (que se dice fue construida por un mago loco), surge de las profundidades del mar. Según os contaron los pescadores de la posada es algo que solo ocurre una vez cada veinte años, pero solo durante dos horas; trascurrido ese tiempo, la torre y sus tesoros se hunden de nuevo en las profundidades. Hay una pálida luz verde que brilla siniestramente en la parte superior de la torre. Ahí es donde se dice que está la esmeralda del hechicero. ¿Seréis los primeros en encontrarla?

EL VIEJO TUERTO

En un bote de remos al pie de la torre se encuentra un anciano envuelto en una capa marrón. Su rostro está desgastado y lleno de arrugas, y un parche negro cubre su ojo izquierdo. Cuando os ver llegar, os dice:

“No sois los primeros en buscar lo que no es vuestro, pero espero que seáis los últimos. Mi nombre no importa, pero en la cima de la torre hay algo que me pertenece, una esmeralda verde que me robaron hace mucho tiempo. Traédmela y podréis quedaros con los demás tesoros que encontréis. A cambio, os

ofrezco un elixir de vida. Quien lo beba podrá regresar del reino de los muertos”.

El anciano, que no es otro sino la lindorma Krakul en forma humana, sostiene una botella de vidrio llena de un líquido verde. Si alguno de los personajes acepta la oferta, le entrega el elixir. El trato tendrá un papel importante en la confrontación final en el observatorio (ubicación n.º 7) al final de la aventura. La botella contiene una dosis de una pócima que permite que un aventurero con cero PG se recupere automáticamente y deje de hacer tiradas de muerte. La pócima no tiene efecto sobre heridas que causen la muerte de forma directa e instantánea.

ESCALAR LA TORRE

Trepar por el exterior de la torre es posible, pero no fácil. Los personajes que lo intenten deben superar una tirada de **ATLETISMO** por piso, con desventaja. Si falla, el aventurero pierde el control y cae al mar y, aunque no sufre daño, debe elegir un estado. Un escalador que llegue a la cuarta o quinta planta puede entrar a la torre a través de las ventanas.

UBICACIONES

A continuación presentamos las ubicaciones que los personajes jugadores podrán explorar en la torre hundida.

I. LA SALA DE LAS ESTATUAS

La pesada puerta de madera se abre hacia adentro con un crujido. El interior de la torre está impregnado de un hedor a algas que os golpea. Estáis en una gran sala de piedra, sin duda magnífica en su día, pero ahora convertida en una parodia de lo que fue. El suelo de piedra está sumergido bajo un palmo de agua. En la pared norte hay un mural cubierto de algas podridas. Frente a vosotros, en el centro de la habitación, hay dos estatuas de piedra. Vislumbráis algo situado en el suelo entre las estatuas, bajo el agua.





- ♦ **El mural:** la pared del fondo está cubierta con un mural de una escena idílica: una cabaña junto al mar, dos niños jugando y pájaros planeando sobre el agua.
- ♦ **La estatua de Kamandur:** la estatua en el lado oeste de la habitación representa a un hombre encapuchado con una larga barba que mira al frente. Tiene el brazo derecho levantado, con el dedo índice apuntando hacia arriba. Ver imagen de la página 4.
- ♦ **La estatua de Magdala:** la estatua del lado oriental representa a una joven vestida con una túnica y la cara inclinada hacia el suelo. Tiene la mano izquierda sobre su pecho y los dedos corazón y anular extendidos. Ver imagen de la página 4.
- ♦ **Placas de cobre:** hay seis placas redondas de cobre verde y un metro de diámetro incrustadas en el suelo entre las estatuas. Cualquiera que las examine y pase una tirada de **DESCUBRIR** se da cuenta de que pueden hundirse si se aplica la suficiente presión. Si alguien presiona con fuerza o se coloca sobre una o más placas al mismo tiempo, se oye un fuerte clic. Lo que sucede a continuación depende de cuántas placas haya presionado.
 - **Si presionan una, tres, cuatro, cinco o seis placas:** cae un rayo del techo que inflige D6 daño que ignora la armadura de todos los que estén en contacto con el agua del suelo.
 - **Si presionan dos placas:** se escucha un leve estruendo procedente del techo y una escalera de piedra se despliega mágicamente en la esquina suroeste. La escalera conduce al siguiente piso. Ten en cuenta que se deben presionar exactamente dos placas al mismo tiempo para abrir la escalera.

- ♦ **El símbolo de la mano:** en el centro de la habitación hay una mano gigante tallada en el suelo.
- ♦ **Escaleras hacia las profundidades:** al otro extremo de la sala hay una escalera de piedra que desciende hacia el agua, hasta el sótano (n.º 2).

LA TORRE Y EL NÚMERO DOS

Kamandur estaba obsesionado con su hermana muerta y dedicó toda su vida a su recuerdo. Los hermanos eran como un solo ser, por lo que la mayor parte de la torre se diseñó pensando en el número dos. Esto no es algo que los jugadores necesiten entender (aunque les facilitaría las cosas), pero como DJ deberías enfatizar la presencia de los hermanos en la torre. En los muros siempre aparecen los dos, hay dos estatuas, la torre se eleva durante dos horas, etcétera. El número dos es la solución a varios acertijos de la torre, como las placas de cobre del piso inferior o los símbolos de la tercera planta.

2. EL SÓTANO

El agua es fría, oscura y turbia, pero aún pueden adivinarse el contorno de lo que debió ser un sótano. En el suelo de piedra está tallada la imagen de un ojo que os mira fijamente.

- ♦ **Bajo el agua:** el sótano está por debajo del nivel del mar, por lo que cualquier aventurero que quiera moverse por la zona o investigar algo debe hacer una tirada de **NADAR** (no consume acción) para orientarse por las tenebrosas aguas y superar una tirada de **CON** por ronda para contener la respiración bajo el agua (página 53 del Libro de Reglas).
- ♦ **La anguila monstruosa:** una anguila de tres metros de largo tiene su hogar en la esquina suroeste de la bodega. Está emboscada (ver página 43 del Libro de reglas) y atacará a los personajes en cuanto uno de ellos se zambulla en el agua.
- ♦ **El ojo:** en el suelo hay una talla de un ojo de grandes dimensiones. Está en la misma posición y es del mismo tamaño que la mano de la entrada a la torre. El ojo es una pista del acertijo de la biblioteca, dos pisos más arriba (n.º 3).
- ♦ **Mascarones de proa:** en la esquina noroeste hay una docena de mascarones podridos apoyados contra la pared. Sus caras sonrientes obligan a cualquiera que se acerque a realizar una tirada de **VOL**; en caso de fallo, se sufre el resultado n.º 2 de la tabla de miedo (página 53 del Libro de Reglas) y, por tanto, el estado de Asustado.
- ♦ **Barriles:** en la esquina sureste hay veinte barriles rotos, apilados el uno encima del otro. Un personaje que examine los barriles y supere una tirada de **DESCUBRIR** encuentra un tesoro aleatorio.
- ♦ **Apertura:** la esquina suroeste de la bodega se abre hacia el mar. Quienes se acerquen a la apertura pueden divisar los restos de un naufragio a poca distancia de la torre.
- ♦ **El pecio:** los restos de un barco de dos mástiles descansan sobre una roca en el fondo del mar. El pecio está en pésimas condiciones y hay una gran apertura por la que los personajes pueden internarse. Se necesitan dos éxitos en **NADAR** para alcanzarlo y entrar. Quienes se acerquen podrán leer el nombre en el casco: La Medusa Azul. En su interior se pueden encontrar dos tesoros aleatorios.



ANGUILA MONSTRUOSA

Ferocidad: 2 Tamaño: grande
Movimiento: 14 Armadura: 3 PG: 28

ATAQUES DE MONSTRUO

D6 ATAQUE

- 1 **¡Fauces horripilantes!** La monstruosa anguila nada rápidamente alrededor de su víctima, restallando sus afilados dientes de forma amenazadora. El objetivo debe hacer una tirada de **VOL** para resistir el miedo.
- 2 **¡Embestida!** La bestia embiste a un personaje jugador con su enorme cuerpo e inflige D10 de daño contundente. Si sufre daño, la víctima también queda Aturdida.
- 3 **¡Coletazo!** La anguila golpea con su larga cola a un personaje jugador a menos de 4 metros. El ataque inflige 2D6 de daño contundente y deja a la víctima Aturdida.
- 4 **¡Mordisco salvaje!** La monstruosa anguila hunde sus colmillos en un personaje jugador y le inflige 2D8 de daño cortante.
- 5 **¡Ataque de barrido!** La monstruosa anguila empieza a hacer girar su pesado cuerpo y a golpear a todos los aventureros en un radio de 6 metros, infligiendo D8 de daño contundente.
- 6 **¡Abrazo mortífero!** La bestia se enrosca alrededor de un personaje jugador. El ataque inflige 2D4 de daño contundente y 2D4 adicionales cada vez que sea el turno de la víctima. La víctima no puede moverse ni realizar acciones que requieran movimiento, excepto tratar de liberarse con una tirada de **FUE**, aunque puede recibir ayuda.

3. LA BIBLIOTECA

Las estanterías cubren las paredes de la estancia desde el suelo hasta el techo, formando un pequeño laberinto. Los estantes están abarrotados de volúmenes encuadernados en cuero, y la habitación huele a papel y moho. Oís unos ligeros rasguños procedentes del centro de la habitación.

- ♦ **El libro:** los personajes que echen un vistazo a cualquier libro pueden ver que se titula “Vida y prematura muerte de



Magdala” y que fue escrito por alguien llamado Kamandur, con la ayuda del escriba Arlidus. Las páginas están empapadas y son difíciles de descifrar, pero un éxito en **IDIOMAS** revela que el tomo es una alabanza a la difunta Magdala y que está lleno de maldiciones contra los piratas que la mataron. Si los personajes examinan los demás libros, se dan cuenta de que son idénticos.

- ♦ **El fantasma del bibliotecario:** en un escritorio en medio de la biblioteca se sienta una figura encorvada sobre un pergamino, escribiendo con su pluma. Es el fantasma del bibliotecario Arlidus que continúa sirviendo fielmente a su señor más allá de la muerte, aunque ahora es incluso más quisquilloso que antes con las interrupciones. Al menor sonido, el fantasma se vuelve hacia la fuente y chista con fuerza.
- ♦ **Los aventureros** deben superar una tirada de **SIGILO** cada ronda para hacer otra cosa que no sea quedarse quietos. Al primer fallo, el fantasma estalla de ira y asusta todos a los personajes en su línea de visión, que sufren un ataque de miedo. Al segundo fallo, ataca. Si todos los personajes permanecen en silencio e inactivos en su turno, el fantasma deja de atacar inmediatamente y regresa a su trabajo de muerto viviente, garabateando como si no hubiera pasado nada.
- ♦ **El Barco:** en el centro de la habitación hay una imagen de un barco tallada en el suelo. Es una pista del acertijo del laboratorio, dos pisos más arriba (n.º 5).

EL FANTASMA DEL BIBLIOTECARIO

Arlidus era el escriba y bibliotecario de Kamandur. Pereció cuando la torre se hundió en las profundidades. La torre de Kamandur estaba tan llena de energía mágica que Arlidus se convirtió en un fantasma, y continua trabajando desde entonces.

Ferocidad: 2 **Tamaño:** normal

Movimiento: 12 **Armadura:** — **PG:** 30

Inmunidad: inmune a todo el daño excepto la magia y el fuego.

ATAQUES DE MONSTRUO

D6 ATAQUE

- 1 **¡Avalancha de estanterías!** Una estantería cae sobre un aventurero. El personaje sufre 2D8 de daño contundente, es derribado y no puede moverse ni realizar acciones que requieran movimiento, excepto tratar de liberarse con una tirada de **FUE**, aunque puede recibir ayuda.
- 2 **¡La mano del muerto!** El fantasma hunde su mano translúcida en el pecho de una desafortunada víctima, retorciéndole el corazón. El personaje sufre 2D10 de daño que ignora armadura y está Asustado.
- 3 **¡Golpe de libro!** Un libro sale volando de una estantería y golpea al personaje jugador más ruidoso. La víctima sufre 2D6 de daño contundente y está Enfadada. La armadura no tiene efecto (excepto los cascos).
- 4 **¡La mirada del muerto!** El fantasma se eleva sobre un personaje jugador y le atraviesa el alma con sus ojos muertos. La vida de la víctima pasa ante sus ojos y su mente se ve inundada con imágenes grotescas de amigos y enemigos muertos. La víctima está Asustada, sufre un ataque de miedo (página 53 del Libro de Reglas) y debe hacer una tirada de **VOL** con desventaja.
- 5 **¡Lanzamiento aplastante!** El fantasma usa su magia para coger a un personaje jugador y lanzarlo contra el techo de piedra, infligiendo 2D10 de daño contundente. Luego lo suelta y la víctima sufre otro D8 de daño contundente adicional por la caída.
- 6 **¡Tormenta de libros!** Un torbellino de libros mohosos salta de las estanterías y golpea a todos los aventureros en la sala una y otra vez, infligiendo 2D6 de daño contundente.

♦ **Pedestales:** frente a una de las estanterías hay tres pedestales de madera de un metro de altura. En cada uno descansa un libro con un símbolo grabado en la portada. El libro de la izquierda tiene una espada, el de en medio una cruz y el de la derecha un ojo. Si los personajes abren un libro, se escucha un chasquido seguido del crujido de una puerta abriéndose. El libro de la espada abre la puerta norte (ver más abajo) y el libro de la cruz abre la del sur, lo que en ambos casos hace que el fantasma del bibliotecario ataque de inmediato (a menos que ya haya sido derrotado). El libro de la derecha (el del ojo) abre la puerta oriental, lo que no alerta al fantasma.

♦ **Puertas ocultas:** hay tres puertas ocultas, cada una de las cuales conduce a una habitación secreta. Los personajes pueden encontrarlas registrando cuidadosamente la biblioteca y tirando **DESCUBRIR** o mirando exactamente en el lugar correcto. Las puertas ocultas se abren más fácilmente con los pedestales, pero también se pueden abrir tirando **DEDOS ÁGILES** con desventaja. Hay un tesoro aleatorio en cada uno de los espacios tras las puertas norte y sur. La puerta oriental esconde una escalera que conduce a la cámara del tesoro (n.º 4).

4. LA CÁMARA DEL TESORO

Veis diez cofres de madera colocados en forma de abanico dentro de la sala, cinco a cada lado. A lo largo de las paredes hay cinco armaduras completas armadas con tridentes. A través de las rendijas de la armadura se adivinan las formas de unos esqueletos sonrientes. En la pared norte hay un mural en mal estado.

♦ **Esqueletos guardianes:** dentro de las antiguas armaduras teñidas de verde por el agua y las algas hay cinco esqueletos que cobran vida y atacan si alguien los toca a ellos o a alguno de los cofres.

♦ **Cofres:** son de diferente longitud y, con un poco de imaginación, se asemejan a dos manos cuyos “pulgares” son los cofres más cercanos al muro norte. Tres de los diez cofres contienen tesoros, el resto son trampas.

La clave para encontrar los cofres correctos son las manos de las estatuas en la sala de las estatuas, dos pisos más abajo (n.º 1). La estatua de Kamandur se encuentra en el lado oeste, levantando su dedo índice derecho, lo que significa que en el lado oeste de la cámara del tesoro el cofre correcto es el segundo empezando por el norte. La estatua de Magdala está de pie en el lado este y sostiene sus dedos corazón y anular izquierdos, es decir, que en el lado oriental los cofres tres y cuatro contienen tesoros.

Una vez que se han abierto dos cofres correctos, se escucha un estruendo cuando de la pared sur de la habitación se despliega una escalera de piedra. Si un personaje abre un cofre equivocado, se abre una trampilla en el suelo y el personaje cae por un túnel que conduce a la pared exterior y hacia el mar (ver más abajo). Inmediatamente

4. LA CÁMARA DEL TESORO

Esqueleto



después, los esqueletos cobran vida y atacan a los personajes que haya en la cámara del tesoro.

- ♦ **Símbolo del Sol:** en el centro de la habitación hay un símbolo de un sol tallado en el suelo. Es una pista para la cámara del hechicero, dos pisos más arriba (n.º 6).
- ♦ **Mural:** la escena representa a dos jóvenes cogidos de la mano en una playa. Parecen estar rodeados de algún tipo de energía mágica y flotan ligeramente por encima del suelo. Se les ve felices.
- ♦ **El mar:** los personajes jugadores que caigan al mar deben elegir un estado y hacer una tirada de **NADAR** para volver a la torre. Cada intento cuenta como una acción. Una vez de regreso, el personaje puede atravesar una habitación por cada movimiento en esprint; en otras palabras, se necesitan dos rondas para llegar desde la sala de las estatuas (n.º 1) a la cámara del tesoro.
- ♦ **El aventurero:** si los personajes jugadores derrotan a los esqueletos, escuchan un sonido débil y ahogado procedente de uno de los cofres vacíos que no han tocado. Si lo abren cuidadosamente con algún objeto largo, pueden activar la trampilla sin caerse ellos mismos. A continuación escuchan una voz profunda que grita “¡Hey! ¡Me vendría bien un

ALBERIC PECHO DE ORO

Mov.: 10 Bon. de daño AGI: +D4 PG: 14

Armadura: — PV: 11

Habilidades: Alerta 12, Descubrir 12, Engañar 14, Mitos y leyendas 12, Persuadir 14, Regatear 14, Sigilo 12

Capacidades: Cazatesoros, Vengativo

Arma: daga (nivel de habilidad 12, daño D8)

Equipo: aceite de lámpara, cuerda (cáñamo), linterna, yesca y pedernal, 10 de plata

poco de ayuda!”. Es el enano Alberic Pecho de Oro (ver recuadro), que estaba explorando la torre y cayó accidentalmente por una trampilla.

Aunque logró agarrarse al borde del foso, está atrapado. Los personajes pueden ayudarlo a subir tirándole una cuerda o bajando con un éxito en **ATLETISMO**. En agradecimiento, les da un tesoro al azar, les dice que ya ha tenido suficientes aventuras y pregunta si puede esperarles en el exterior de la torre.

Ten en cuenta que Alberic puede servir como reemplazo si uno de los aventureros muere. En otras palabras, un jugador puede asumir el control de este personaje si fuera necesario.

5. EL LABORATORIO

El lugar está repleto de estantes de madera y mesas de trabajo llenas de cristales rotos y lo que parecen ser restos de viejos experimentos. En el centro de la habitación hay una jaula de hierro de dos metros de altura y veis una figura que os observa desde la oscuridad del interior.

- ♦ **Jaula:** la jaula parece haber sido parte de una trampa que se activó y cayó atrapando a un intruso. La prisionera es la capitana Betrix Velarrápida, excompañera del enano Alberic (ver habitación n.º 4). Sabe que la torre va a hundirse y está desesperada por escapar, así que intenta amenazar, halagar, intimidar y sobornar a los personajes para que la liberen. Levantar la jaula requiere una tirada de **FUE** con desventaja, aunque los aventureros pueden ayudarse entre ellos. Betrix puede servir como reemplazo si alguno de los personajes muere. De lo contrario, seguirá explorando la torre por su cuenta.

ESQUELETO GUARDIÁN

Mov.: 8 Bon. de daño: — PG: 8

Armadura: completa (6)

Habilidades: Alerta 8, Esquivar 6

Arma: tridente (nivel de hab. 12, daño D10)



- ♦ **Imagen de lindorma:** en el centro de la habitación hay una imagen de una lindorma tallada en el suelo. La talla está tapada por la jaula y no es visible hasta que la levanten o Betrix les explique lo que vio. La lindorma es una pista del acertijo del observatorio (n.º 7).

- ♦ **La pócima:** una botella de una de las mesas de trabajo está completamente intacta y contiene un líquido rojo transparente; se trata de un elixir desarrollado por Kaman-dur para recuperar su magia menguante. Un mago puede sentir que el contenido de la botella es mágico. Quien bebe el elixir encoge inmediatamente hasta una altura de unos 10 centímetros. El personaje obtiene ventaja a sus tiradas de SIGILO, pero no puede infligir más de 1 punto de daño por ataque. El encantamiento termina si el aventurero entra en contacto con el agua o si le lanzan un conjuro de DISIPAR.

CAPITANA BETRÍX VELARRÁPIDA

Mov.: 12 **Bon.al Daño FUE / AGI:** +D4 **PG:** 12

Armadura: — **PV:** 16

Habilidades: Alerta 10, Artesanía 12, Atletismo 12, Dedos ágiles 12, Descubrir 10, Esquivar 12, Idiomas 10, Marinería 10, Nadar 12

Capacidades: Flexible, Piernas de Mar

Arma: cimitarra (nivel de habilidad 12, daño 2D6)

Equipo: arpeo, catalejo, cuerda (cáñamo), 10 de plata

- ♦ **Receta mágica:** un personaje jugador que examine cuidadosamente las mesas de trabajo o supere una tirada de DESCUBRIR encuentra un pergamino donde se pueden leer partes de una fórmula mágica. Con un éxito en IDIOMAS, el aventurero logra deducir que es una receta para encoger objetos y criaturas. Una tirada de MITOS Y LEYENDAS o ELEMENTALISMO revela que sus efectos se puede romper poniendo al objeto en contacto con el agua.

- ♦ **Tarros de cristal:** en el estante del muro occidental hay una mezcla de tarros intactos y rotos. Los rotos contienen lo que parece materia orgánica podrida. El tarro más al norte, sin embargo, está intacto y contiene una araña peluda negra. En realidad es una araña gigante (página 11): si rompen el tarro y la araña entra en contacto con el agua (basta con unas gotas), crece de golpe y ataca de inmediato a la amenaza más cercana.
- ♦ **Barco embotellado:** en el estante del muro oriental hay algunos frascos de vidrio rotos y lo que parecen ser restos de pequeñas maquetas de barcos. En el centro del estante hay un barco intacto en una botella. Tan pronto como alguien coja el tarro, se escucha un estruendo y se abre la escalera al siguiente piso.

LOS EXPERIMENTOS

En el laboratorio hay tres artefactos potencialmente útiles: un elixir que encoge a quien lo beba y una araña y un barco encogidos. Unos aventureros inteligentes podrían emplearlos de varias maneras:

- ♦ La araña puede usarse contra los mascarones de proa de la cámara del hechicero (n.º 6). No tires por los ataques de la araña: la araña y uno de los mascarones se eliminan mutuamente, ahorrándole la molestia a los personajes.
- ♦ La araña también puede servir para distraer a la lindorma del observatorio (n.º 7), de modo que los personajes puedan escapar.
- ♦ El barco puede usarse para escapar de la torre al final de la aventura o para distraer a la lindorma.
- ♦ El elixir se puede lanzar contra la boca de la lindorma superando una tirada con desventaja en cualquier habilidad de arma basada en AGI. La bestia se transforma de inmediato en una pequeña serpiente inofensiva que lanza un chillido adorable, aunque tan pronto como entre en contacto con el agua, el hechizo se rompe y el monstruo recupera su tamaño normal.

El barco tiene un nivel de detalle increíble y debe ser obra de un verdadero maestro. De hecho, es un barco de verdad encogido por la magia de Kamandur. Si el tarro se rompe no pasa nada, pero si el barco en miniatura entra en contacto con el agua, el hechizo se disipa inmediatamente y el navío recupera su verdadero tamaño.

ARAÑA GIGANTE

Ferocidad: 2 **Tamaño:** normal

Movimiento: 24 **Armadura:** — **PG:** 36

ATAQUES DE MONSTRUO

D6 ATAQUE

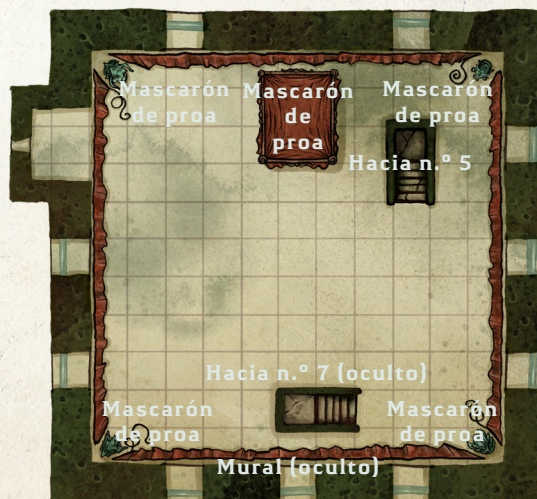
- 1 **¡Mandíbulas!** Las mandíbulas dentadas de la araña se mueven por el aire como cimitarras. El ataque inflige 2D8 de daño cortante.
- 2 **¡Ataque desgarrador!** La famélica araña se abalanza sobre los personajes jugadores, atacando frenéticamente con sus patas cubiertas de pelos y pinchos. Todos los personajes jugadores en un radio de 2 metros sufren D8 de daño perforante.
- 3 **¡Mirada hipnótica!** El monstruoso arácnido mira a los personajes jugadores con su aterradora multitud de ojos. Aquellos a menos de 10 metros deben tirar **VOL** para resistir el miedo.
- 4 **¡Picadura venenosa!** El horror de ocho patas levanta su trasero y ataca a un personaje jugador con un aguijón venenoso que sale disparado de su repulsivo cuerpo. El ataque inflige daño penetrante D10. Si la víctima sufre al menos 1 punto de daño también le inyecta un veneno paralizante de potencia 16. El ataque puede ser detenido.
- 5 **¡Telarañas!** La araña fija sus numerosos ojos en el personaje jugador con más **FUE** e, instantes después, le escupe una telaraña pegajosa. Si el objetivo no supera una tirada de **ESQUIVAR** (no consume acción), queda atrapado en la telaraña y no puede moverse. Para liberarse hace falta superar una tirada de **FUE** con desventaja (consume acción), aunque se puede recibir ayuda.
- 6 **¡Embestida!** La araña gigante da un gran salto y embiste con su enorme cabeza a un personaje jugador. El ataque inflige 2D6 de daño contundente y derriba a la víctima.

6. LA CÁMARA DEL HECHICERO

Unas pesadas cortinas cubren las ventanas, sumiendo el lugar en sombras y penumbra. Junto a la pared norte se alza una gran cama con dosel cuyas cortinas ocultan su interior. En la pared sur hay otro mural. En las cuatro esquinas de la habitación se distinguen las siluetas de enormes y aterradores mascarones de proa con forma de bestias de fauces sonrientes.

- ♦ **Los mascarones:** están imbuidos de la energía mágica de Kamandur y cobran vida en el momento en que alguien los toca a ellos, a las cortinas de las ventanas o la cama. Cuando sucede, los cuatro atacan de inmediato (ver página 12).
- ♦ **Cortinas:** todas las paredes de la habitación están cubiertas desde el suelo hasta el techo por unas gruesas cortinas. Estas se pueden correr usando las cuerdas que hay en cada esquina, pero es una tarea laboriosa que consume una acción por cortina.
Detrás de las cortinas hay unos grandes ventanales que llenan la habitación de luz. Por cada cortina abierta, un mascarón de proa se paraliza. Cuando se corra la cuarta cortina, la escalera al observatorio (n.º 7) se despliega desde el techo.
- ♦ **Mural:** la escena pintada en la pared sur representa la misma playa que los otros dos murales. Nubes oscuras enmarcan la imagen donde el joven está arrodillado junto a lo que parece ser el cadáver de la joven. La cabaña está en llamas. Al fondo se ve un barco alejándose de la costa.
- ♦ **La cama con dosel** tiene las cortinas cerradas, ocultando el interior. En la cama yace el cadáver momificado de un anciano barbudo con las manos entrelazadas sobre el pecho. Es el cadáver del hechicero Kamandur. Sobre su cuerpo reposa un tesoro aleatorio.

6. LA CÁMARA DEL HECHICERO



MASCARONES DE PROA ENCANTADOS

Estas figuras de madera proceden de barcos atraídos a su perdición por la magia de Kamandur y representan a diferentes bestias de mandíbulas abiertas y ojos feroces. Al atacar, sus cuerpos producen crujidos antinaturales.

Ferocidad: I **Tamaño:** normal

Mov.: 10 **Armadura:** madera recia (3) **HP:** 24

Vulnerabilidad: los mascarones sufren el doble de daño por fuego. Además, cada cortina abierta en el dormitorio paraliza a un mascarón.

ATAQUES DE MONSTRUO

D6 ATAQUE

- 1 **¡Rugido espantoso!** El mascarón de proa lanza un rugido que sacude la habitación. Todos los personajes jugadores sufren un ataque de miedo (página 53 del Libro de Reglas).
- 2 **¡Mordisco crujiente!** La bestia de madera muerde a un personaje jugador y le inflige 2D8 de daño cortante.
- 3 **¡Cabezazo de madera!** La bestia cruje de manera antinatural y golpea con la cabeza a su víctima, infligiendo 2D6 de daño contundente que ignora armadura (excepto los cascos). Si la víctima sufre daño, cae al suelo.
- 4 **¡Cascada de agua marina!** El mascarón abre sus mandíbulas de par en par y escupe un potente cono de 10 metros de negra agua de mar. Las víctimas salen despedidas D8 metros, sufren la misma cantidad de daño contundente y caen al suelo.
- 5 **¡Viento gélido!** La bestia levanta su horrible cabeza y sopla un viento helado que llena la habitación. Los aventureros deben superar una tirada de **SUPERVIVENCIA** para no sufrir frío (página 54 del Libro de Reglas).
- 6 **¡A volar!** La bestia agarra al personaje jugador más cercano y lo lanza con todas sus fuerzas contra otro personaje a menos de 6 metros. Los aventureros sufren 2D6 de daño contundente y caen derribados.

7. OBSERVATORIO



7. OBSERVATORIO

La cima de la torre está cubierta por una gran cúpula de vidrio bañada en una luz verde sobrenatural. Rodeando la cúpula hay un balcón y, más allá, el mar extendiéndose en todas direcciones. En el centro veis un podio de piedra sobre el que descansan dos gemas brillantes que relucen como esmeraldas. En el extremo norte hay un sarcófago de piedra negra.

- ◆ **El chico:** sentado en el suelo tras el podio hay un niño sollozando con la cabeza en las manos. Es Orvild, el fantasma de un grumete sumido en el dolor desde que fue abandonado por los compañeros del barco en el que trabajaba.
- ◆ **Si los personajes** le hablan amablemente o superan una tirada de **PERSUADIR**, Orvild les cuenta que no sabe dónde está, ni cómo acabó aquí, ni dónde está su barco, el *Medusa Azul*. Si los personajes le dicen dónde encontrar los restos de su barco, Orvild les da las gracias, pero no sabe cómo llegar allí. ¿No podrían ayudarlo?
- ◆ **Si los personajes** le conducen hasta el lugar, necesitarán un éxito en **NADAR** para atravesar la entrada (si ya está inundada) y el sótano. Si llevan a Orvild al pecio, este se muestra feliz y les da las gracias por haberlo devuelto a casa. A continuación se desvanece para siempre.
- ◆ **Sarcófago:** la tapa del sarcófago luce una talla de una hermosa joven vestida con una túnica hasta los tobillos. Los personajes la reconocen como la mujer de los murales de la torre. Se necesita un éxito en una tirada con desventaja de **FUE** para quitar la tapa (los personajes pueden ayudarse entre sí). Si lo logran, ven caer al suelo los restos de una mano esquelética, como si estuviera encajada entre

LA TORRE SE HUNDE

Si los personajes jugadores cogen la gema del demonio, activan la trampa del sarcófago de Magdala (n.º 7) o se cumplen las dos horas de juego, la torre comienza a hundirse rápidamente. La primera planta es devorada inmediatamente por el mar, seguida de otra más al comienzo de cada ronda, antes de que actúen los personajes.

Si la sala de las estatuas (1) está hundida porque ya pasó una hora, la biblioteca (3) se hunde inmediatamente, seguida al comienzo de las siguientes rondas por la cámara del tesoro (4), el laboratorio (5) y la cámara del hechicero (6). Finalmente, cuatro rondas después de que la torre comenzara su rápido descenso, el observatorio (7) desaparece bajo las olas. Si Krakul ha sido invocado, continúa luchando hasta que muera o se apodere de la esmeralda.

Una vez que la torre comience a hundirse no hace falta llevar la cuenta del tiempo, pero es importante que las últimas rondas se jueguen a un ritmo rápido. ¡Es el final de la aventura!

la tapa y el sarcófago. La mano pertenece a un aventurero que quedó atrapado en la trampa de grilletes hace mucho tiempo y que, desesperado, acabó cortándosela.

- ♦ **Trampa de grilletes:** *tocar el interior del sarcófago desencadena inmediatamente una trampa mágica que hace que un pesado grillete de hierro se cierre alrededor de la muñeca del aventurero.*
- ♦ **El grillete** *está unido al sarcófago, tiene nivel de armadura 10 y se rompe tras sufrir 20 puntos de daño cortante o contundente.*
- ♦ **Los restos de Magdala:** *en el sarcófago yace Magdala, descansando en un sueño eterno. Solo quedan sus huesos, su cráneo que yace de lado con la mandíbula abierta y un tesoro aleatorio.*
- ♦ **Las gemas gemelas:** las esmeraldas del podio parecen completamente idénticas. Hay una imagen de un demonio debajo de una de ellas y de una lindorma debajo de la otra.
 - Si los personajes quitan la piedra de la imagen del demonio, algo hace clic y la torre comienza a hundirse rápidamente bajo las olas (consulta la barra lateral “La torre se hunde”).
 - Si quitan la piedra de la imagen de la lindorma, sienten temblar la torre y notan una gran sombra creciendo en el exterior de la

LA VENGANZA DE KRAKUL

La lindorma Krakul ha esperado mucho tiempo para recuperar su ojo. La magia de la torre le impide entrar, pero Krakul usa la astucia para recuperar lo que le robaron. Si los personajes encuentran la esmeralda y aceptaron la oferta del anciano de la escena inicial, la lindorma exige que se le entreguen.

Si lo hacen, Krakul deja escapar un fuerte suspiro antes de colocarse la esmeralda en la cuenca vacía de su ojo. A continuación rugie lleno de nuevas energías, asiente con gratitud a los personajes y se sumerge bajo el oscuro mar.

Si los aventureros no aceptaron la oferta del anciano, Krakul les ataca inmediatamente. Sin embargo, está dispuesto a perdonarles la vida a cambio de la esmeralda.

torre: se trata de Krakul (página 14), la lindorma tuerta que ha venido a recuperar su ojo perdido, la esmeralda. Ver la barra lateral “La venganza de Krakul”.

- Si cogen ambas piedras, las dos cosas suceden al mismo tiempo.

- ♦ **Balcón:** la planta superior de la torre está rodeada por un balcón con vistas a un horizonte de aguas grises. Es posible saltar al mar desde aquí, pero se necesita un éxito en NADAR para no sufrir D6 de daño contundente por la caída.



KRAKUL

En el pasado Krakul era temida a lo largo y ancho de los océanos. Pero ahora es una lindorma vieja y amargada. Desde que el hechicero Kamandur le robó el ojo, Krakul lleva una existencia miserable, pasando largas temporadas en el fondo del mar, sumida en sueños de venganza que le corroen el alma.

Ferocidad: 2 **Tamaño:** grande
Movimiento: 4 **Armadura:** 6 **PG:** 64

Atraída por la esmeralda: si la lindorma ve a alguien con la esmeralda en su poder o tratando de cogerla, le ataca de inmediato.

ATAQUES DE MONSTRUO

D6 ATAQUE

- 1 **¡Siseo atronador!** La lindorma lanza un siseo espantoso y ensordecedor. Todos aquellos a menos de 10 metros sufren un ataque de miedo.
- 2 **¡Garrazo!** La bestia golpea con sus garras a dos oponentes a menos de 2 metros el uno del otro. Cada víctima sufre 2D8 de daño cortante.
- 3 **¡Espinass dorsales!** La criatura se retuerce aplastando a todos los oponentes en un radio de 6 metros. Las víctimas sufren 2D4 de daño cortante por las espinas de la espalda del monstruo y caen derribadas.
- 4 **¡Abrazo mortal!** La bestia se enrosca alrededor de un oponente y empieza a aplastarlo. El ataque inflige 2D8 de daño contundente y la misma cantidad cada vez que sea el turno de la víctima. La víctima no puede moverse ni realizar acciones que requieran movimiento, excepto tratar de liberarse mediante una tirada de **FUE** con desventaja, aunque puede recibir ayuda.
- 5 **¡Mordisco voraz!** El lindorma abre sus fauces y se abalanza sobre una víctima para darle un gran mordisco. El ataque inflige 3D8 de daño cortante, pero se puede detener.
- 6 **¡Ataque devorador!** La bestia se traga a un oponente entero, infligiendo 2D6 de daño contundente. La víctima puede seguir atacando a la lindorma desde dentro, donde no tiene armadura, pero por cada ronda que pase en el vientre de la bestia sufre D6 de daño que ignora armadura durante su turno. La víctima sale una vez que la lindorma muera.

PUNTUACIÓN

El grupo de aventureros obtiene puntos en función de lo que encuentren y logren durante la aventura. Consulta la siguiente lista.

Desempates: si dos o más grupos quedan empatados, gana aquel a cuyos personajes les queden más puntos de golpe (PG). Los personajes de reemplazo no cuentan para el desempate.

LOGRO	LUGAR	PUNTOS
Tesoros hallados	Cualquier sitio	1 por tesoro
Plantas exploradas	Cualquiera	1 por planta
Personajes jugadores fallecidos	Cualquier sitio	-1 por personaje
Resolver el acertijo de las placas de cobre al primer intento	Sala de las galerías (n.º 1)	1
Derrotar a la anguila monstruosa	Sótano (n.º 2)	1
Encontrar el barco naufragado	Sótano (n.º 2)	1
Pasar junto al fantasma sin combatir	Biblioteca (n.º 3)	2
Derrotar al fantasma	Biblioteca (n.º 3)	1
Resolver el acertijo de los libros al primer intento	Biblioteca (n.º 3)	1
Derrotar a los esqueletos	Cámara del tesoro (n.º 4)	1
Resolver el acertijo de los cofres del tesoro al primer intento	Cámara del tesoro (n.º 4)	1
Rescatar a Alberic Pecho de Oro	Cámara del tesoro (n.º 4)	1
Rescatar a Betrix Velarrápida	Laboratorio (n.º 5)	1
Derrotar a los mascarones de proa	Cámara del hechicero (n.º 6)	1 por mascarón
Ayudar a Orvild a regresar a su barco	Observatorio (n.º 7)	2
Resolver el acertijo de las gemas gemelas al primer intento	Observatorio (n.º 7)	1
Darle la esmeralda a Krakul	Observatorio (n.º 7)	3
Derrotar a Krakul	Observatorio (n.º 7)	4

JUGADOR

RAZA

Humano

EDAD

Viejo

PROFESIÓN

Mago - Elementalista

DEBILIDAD

Pusilánime. Siempre te quedas

en retaguardia.

DRAGON BANE

APARIENCIA

Alto y fibroso. Barba blanca y
larga. Cejas pobladas. Mirada
inquisitiva.

NOMBRE
Aodhan el Archimaestro

FUE

8

CON

11

AGI

9

INT

16

VOL

18

CAR

14

AGOTADO

ENFERMO

ATURDIDO

ENFADADO

ASUSTADO

DESANIMADO

BONIF. AL DAÑO FUE

-

BONIF. AL DAÑO AGI

-

MOVIMIENTO

8

CAPACIDADES Y HECHIZOS

Bola de fuego

Columna

Encender

Flexible

Frio/Calor

Nube de humo

Ráfaga de viento

HABILIDADES

14 Alerta (INT)

4 Artesanía (FUE)

5 Atletismo (AGI)

14 Bestias (INT)

5 Cabalgar (AGI)

5 Caza y pesca (AGI)

14 Curación (INT)

5 Dedos ágiles (AGI)

14 Descubrir (INT)

6 Engañar (CAR)

10 Esquivar (AGI)

14 Idiomas (INT)

6 Interpretar (CAR)

7 Marinería (INT)

14 Mitos y leyendas (INT)

5 Nadar (AGI)

12 Persuadir (CAR)

6 Regatear (CAR)

10 Sigilo (AGI)

14 Supervivencia (INT)

HABILIDADES DE ARMAS

5 Arcos (AGI)

5 Ballestas (AGI)

10 Bastones (AGI)

5 Cuchillos (AGI)

4 Espadas (FUE)

4 Hachas (FUE)

5 Hondas (AGI)

4 Lanzas (FUE)

4 Martillos (FUE)

4 Pelea (FUE)

HABILIDADES SECUNDARIAS

14 Elementalismo (INT)

INVENTARIO

LÍMITE DE CARGA

4

1 Antorcha

2 Grimorio

3

4

5

6

7

8

9

10

RECUERDO

Un viejo diario lleno
de descubrimientos y
experiencias.

OBJETOS DIMINUTOS
Yesca y pedernal

ORO

PLATA

7

COBRE

ARMADURA

CASCO

DESVENTAJA EN:

◇ SIGILO ◇ ESQUIVAR
◇ ATLETISMO

DESVENTAJA EN:

◇ ALERTA
◇ ATAQUES A DISTANCIA

◇ DESCANSO DE RONDA ◇ DESCANSO CORTO

PUNTOS DE VOLUNTAD

18

ARMA/ESCUDO

AGARRE

ALCANCE

DAÑO

RESIS-
TENCIA

TIPOS

Bastón

2m

2

D8

9

Contundente, embestidora

PUNTOS DE GOLPE

11

TIRADAS
DE MUERTE

ÉXITOS

FALLOS

AODHAN EL ARCHIMAESTRO

El fuego te ha fascinado desde pequeño. Tu madre era hechicera y te llevó a una escuela de magos después de que incendiaras accidentalmente el granero de la granja familiar. En la escuela aprendiste los secretos de la magia, pero la sed de conocimientos más profundos te inquietaba. Ahora, tras años de largos viajes, te has unido a una compañía de aventureros para explorar el Valle Brumoso.

FLEXIBLE

◆ Puntos de Voluntad: 3

Al tirar una habilidad, puedes elegir usar otra habilidad a tu elección. Tienes que justificar cómo usas la habilidad seleccionada en lugar de la normal. El DJ tiene la última palabra, pero debería ser generoso.

MAGIA

◆ Puntos de Voluntad: variable

Puedes usar magia. Para más información sobre la magia, consulta el capítulo 5.



JUGADOR

RAZA

Elfa

EDAD

Adulta

PROFESIÓN

Cazadora

DEBILIDAD

Intolerante. Los seres de la oscuridad, como los orcos

y goblins, son malvados y deben ser combatidos.

DRAGON BANE

APARIENCIA

Tranquila y de pasos seguros. Ojos claro que analizan con sospecha a todo el mundo. Impaciente y veloz, tanto de pensamiento como a la hora de actuar.

NOMBRE
Orla Luna de Plata

FUE

13

CON

15

AGI

17

INT

13

VOL

10

CAR

9

AGOTADO

ENFERMO

ATURDIDO

ENFADADO

ASUSTADO

DESANIMADO

BONIF. AL DAÑO FUE

D4

BONIF. AL DAÑO AGI

D6

MOVIMIENTO

14

LÍMITE DE CARGA

CAPACIDADES Y HECHIZOS

Disparo doble

Paz interior

HABILIDADES

12 Alerta (INT)

6 Artesanía (FUE)

14 Atletismo (AGI)

6 Bestias (INT)

7 Cabalgar (AGI)

14 Caza y pesca (AGI)

6 Curación (INT)

7 Dedos ágiles (AGI)

6 Descubrir (INT)

6 Engañar (CAR)

14 Esquivar (AGI)

6 Idiomas (INT)

5 Interpretar (CAR)

6 Marinería (INT)

6 Mitos y leyendas (INT)

14 Nadar (AGI)

5 Persuadir (CAR)

5 Regatear (CAR)

14 Sigilo (AGI)

12 Supervivencia (INT)

HABILIDADES DE ARMAS

14 Arcos (AGI)

7 Ballestas (AGI)

7 Bastones (AGI)

14 Cuchillos (AGI)

12 Espadas (FUE)

6 Hachas (FUE)

7 Hondas (AGI)

6 Lanzas (FUE)

6 Martillos (FUE)

6 Pelea (FUE)

HABILIDADES SECUNDARIAS

INVENTARIO

7

1 Antorcha

2 Carcaj (flechas con punta de hierro)

3 Cuerda

4

5

6

7

8

9

10

RECUERDO

Un colmillo del trol que mató a tu hermana.

OBJETOS DIMINUTOS
Yesca y pedernal

ORO

PLATA

4

COBRE

ARMADURA

Cuero

DESVENTAJA EN:

◇ SIGILO ◇ ESQUIVAR
◇ ATLETISMO

CASCO

DESVENTAJA EN:

◇ ALERTA
◇ ATAQUES A DISTANCIA

◇ DESCANSO DE RONDA ◇ DESCANSO CORTO

PUNTOS DE VOLUNTAD

10

ARMA/ESCUDO

AGARRE

ALCANCE

DAÑO

RESIS-
TENCIA

TIPOS

Arco largo

2m

100

D12

6

Perforante, requiere carcaj

Cuchillo

1m

13

D8

6

Sutil, perforante, arrojadizo

PUNTOS DE GOLPE

15

TIRADAS
DE MUERTE

ÉXITOS

FALLOS

ORLA LUNA DE PLATA

Creciste en los bosques tropicales del sur, siempre en busca de aventuras, pero también frustrada por las expectativas de disciplina y sensatez de tu familia. Después de que un trol atacara tu aldea y matara a muchos de tus parientes, decidiste emprender tu propio camino. Aún no sabes cuál es tu destino, pero has llegado a la conclusión de que viajar es parte de tu meta. Te has unido a un grupo de aventureros que se dirigen al Valle Brumoso para ver qué secretos esconde.

PAZ INTERIOR

◆ Puntos de Voluntad: —

Puedes meditar profundamente durante los descansos cortos. Te curas D6 PG y D6 PV extras y puedes recuperarte de un estado adicional. Durante tu meditación estás completamente inconsciente y no puedes despertarte.

DISPARO DOBLE

◆ Puntos de Voluntad: 3

Al atacar con un arco (no con una ballesta), puedes activar esta capacidad para disparar dos flechas en lugar de una. Haz una sola tirada, con una desventaja. Tira cada daño por separado. Puedes dirigir las flechas contra el mismo objetivo o contra dos diferentes.



JUGADOR

RAZA

Anátida

EDAD

Adulto

PROFESIÓN

Caballero

DEBILIDAD

Temerario. Siempre eres el primero en avanzar hacia el peligro.

DRAGON BANE

APARIENCIA

Fuerte, duro y testarudo. Andares de pata. Te enfadas rápidamente si te provocan, especialmente si insultan a tu familia o tu honor. No sueles sonreír.

NOMBRE
Makander de Mediabahia

BONIF. AL DAÑO FUE

D4

BONIF. AL DAÑO AGI

-

MOVIMIENTO

8

CAPACIDADES Y HECHIZOS

Furibundo

Palmipedo

Protector

HABILIDADES

- 5 Alerta (INT)
- 7 Artesanía (FUE)
- 10 Atletismo (AGI)
- 5 Bestias (INT)
- 5 Cabalgar (AGI)
- 5 Caza y pesca (AGI)
- 5 Curación (INT)
- 5 Dedos ágiles (AGI)
- 5 Descubrir (INT)
- 6 Engañar (CAR)
- 5 Esquivar (AGI)
- 5 Idiomas (INT)
- 12 Interpretar (CAR)
- 5 Marinería (INT)
- 10 Mitos y leyendas (INT)
- 5 Nadar (AGI)
- 12 Persuadir (CAR)
- 6 Regatear (CAR)
- 5 Sigilo (AGI)
- 5 Supervivencia (INT)

HABILIDADES DE ARMAS

- 5 Arcos (AGI)
- 10 Ballestas (AGI)
- 5 Bastones (AGI)
- 5 Cuchillos (AGI)
- 14 Espadas (FUE)
- 14 Hachas (FUE)
- 5 Hondas (AGI)
- 14 Lanzas (FUE)
- 14 Martillos (FUE)
- 14 Pelea (FUE)

HABILIDADES SECUNDARIAS

-
-
-
-
-
-
-
-
-
-

INVENTARIO

LÍMITE DE CARGA

8

1 Antorcha

2

3

4

5

6

7

8

9

10

RECUERDO

Una pipa de calidad hecha de cuerno negro (un regalo de tu padre).

OBJETOS DIMINUTOS
Yesca y pedernal

ORO

PLATA

10

COBRE

ARMADURA



Completa

DESVENTAJA EN:

- SIGILO
- ESQUIVAR
- ATLETISMO

CASCO



DESVENTAJA EN:

- ALERTA
- ATAQUES A DISTANCIA

DESCANSO DE RONDA

DESCANSO CORTO

PUNTOS DE VOLUNTAD

14

ARMA/ESCUDO

AGARRE

ALCANCE

DAÑO

RESISTENCIA

TIPOS

Hacha de batalla

1m

2

2D8

9

Cortante, embestidora

Espada corta

1m

2

D10

12

Cortante, perforante

Escudo pequeño

1m

2

D8

15

Contundente

PUNTOS DE GOLPE

16

TIRADAS DE MUERTE

ÉXITOS

FALLOS

MAKANDER DE MEDIABAHÍA

Eres el hijo menor del barón de Mediabahía, un feudo a muchos días de viaje hacia el este. Sabes que el título familiar pasará (inmerecidamente) a tu hermano mayor, así que decidiste labrarte tu propia fortuna. Te sientes muy orgulloso de tu nombre y tu honor y aceptas misiones que ayudan a los débiles y castigan a los malvados. Ahora te has unido a una compañía de aventureros, atraído por los rumores de tesoros en el Valle Brumoso.

FURIBUNDO

♦ Puntos de Voluntad: 3

Los anátidas suelen tener un temperamento colérico. Al hacer una tirada de habilidad, puedes activar esta capacidad (no consume acción) para obtener una ventaja. Si no lo estabas, ahora estás enfadado. Esta capacidad no se puede usar para tirar INT o habilidades de INT.

PALMÍPEDO

♦ Puntos de Voluntad: —

Los anátidas tienen una ventaja en las tiradas de NADAR. Además, te mueves a tu velocidad normal dentro o debajo del agua.

PROTECTOR

♦ Puntos de Voluntad: 2

No dudas en encajar un golpe para proteger a tus amigos. Si tú y otro personaje jugador estáis a 2 metros del mismo enemigo y este intenta atacar al otro personaje, puedes activar esta capacidad para obligar al enemigo a atacarte a ti. Esta capacidad puede usarse fuera de turno y no cuenta como una acción.



JUGADOR

RAZA Halfling EDAD Joven
 PROFESIÓN Ladrona
 DEBILIDAD Imprudente. Corres grandes riesgos sin pensar en las consecuencias.

DRAGON BANE

APARIENCIA

Cara inocente y ojos astutos, siempre alerta. De pasos ligeros y silenciosos. Ves oportunidades en cualquier situación.

NOMBRE Krisanna la Audaz



BONIF. AL DAÑO FUE — BONIF. AL DAÑO AGI D6 MOVIMIENTO 12

CAPACIDADES Y HECHIZOS

Apuñalar por la espalda
Escurridiza

ORO
 PLATA 2
 COBRE

HABILIDADES

- ◇ 12 Alerta (INT)
- ◇ 4 Artesanía (FUE)
- ◇ 14 Atletismo (AGI)
- ◇ 6 Bestias (INT)
- ◇ 7 Cabalgar (AGI)
- ◇ 7 Caza y pesca (AGI)
- ◇ 6 Curación (INT)
- ◇ 14 Dedos ágiles (AGI)
- ◇ 12 Descubrir (INT)
- ◇ 10 Engañar (CAR)
- ◇ 14 Esquivar (AGI)
- ◇ 6 Idiomas (INT)
- ◇ 5 Interpretar (CAR)
- ◇ 6 Marinería (INT)
- ◇ 6 Mitos y leyendas (INT)
- ◇ 7 Nadar (AGI)
- ◇ 5 Persuadir (CAR)
- ◇ 5 Regatear (CAR)
- ◇ 14 Sigilo (AGI)
- ◇ 6 Supervivencia (INT)

HABILIDADES DE ARMAS

- ◇ 7 Arcos (AGI)
- ◇ 7 Ballestas (AGI)
- ◇ 7 Bastones (AGI)
- ◇ 14 Cuchillos (AGI)
- ◇ 4 Espadas (FUE)
- ◇ 4 Hachas (FUE)
- ◇ 7 Hondas (AGI)
- ◇ 4 Lanzas (FUE)
- ◇ 4 Martillos (FUE)
- ◇ 4 Pelea (FUE)

HABILIDADES SECUNDARIAS

- ◇
- ◇
- ◇
- ◇
- ◇
- ◇

INVENTARIO

LÍMITE DE CARGA

4

- 1 Antorcha
- 2 Cuerda
- 3 Ganchos normales

- 4
- 5
- 6
- 7
- 8
- 9
- 10

RECUERDO

Un mapa del tesoro que te "encontraste".

OBJETOS DIMINUTOS
Yasca y pedernal



ARMADURA

Cuero

DESVENTAJA EN:
 ◇ SIGILO ◇ ESQUIVAR
 ◇ ATLETISMO



CASCA

DESVENTAJA EN:
 ◇ ALERTA
 ◇ ATAQUES A DISTANCIA

◇ DESCANSO DE RONDA ◇ DESCANSO CORTO

PUNTOS DE VOLUNTAD

15

ARMA/ESCUDO AGARRE ALCANCE DAÑO RESISTENCIA TIPOS

<u>Daga</u>	<u>1m</u>	<u>8</u>	<u>D8</u>	<u>9</u>	<u>Sutil, perforante, cortante, arrojadizo</u>
<u>Cuchillo</u>	<u>1m</u>	<u>8</u>	<u>D8</u>	<u>6</u>	<u>Sutil, perforante, arrojadizo</u>
<u>Cuchillo</u>	<u>1m</u>	<u>8</u>	<u>D8</u>	<u>6</u>	<u>Sutil, perforante, arrojadizo</u>

PUNTOS DE GOLPE

13

TIRADAS DE MUERTE ÉXITOS FALLOS
 ◇ ◇ ◇ ◇ ◇ ◇

KRISANNA LA AUDAZ

Creciste en una ciudad del oeste. Desde niña siempre se te ocurrían ideas descabelladas y retabas a tus amigos a correr riesgos cada vez mayores en los callejones. Te convertiste en una experta carterista y más tarde empezaste a robar en lujosas mansiones. Te atraparon y te metieron en la cárcel, pero escapaste poco después y desde entonces te mantienes alejada de las ciudades. Ahora vas en busca de nuevos retos y experiencias junto a un grupo de aventureros. Os dirigís al Valle Brumoso, donde según se dice podrás encontrar ambas cosas.

APUÑALAR POR LA ESPALDA

♦ Puntos de Voluntad: 3

Puedes activar esta capacidad al realizar un ataque cuerpo a cuerpo contra un enemigo que esté a 2 metros de otro personaje jugador. Tu ataque cuenta como un ataque furtivo, lo que significa que no se puede esquivar ni detener, obtienes una ventaja para la tirada y tiras un dado más de daño (es decir, 2D8 en lugar de D8). Esta capacidad solo se puede usar con un arma sutil (*Libro de reglas*, página 74). Activar esta capacidad no cuenta como una acción.

ESCURRIDIZA

♦ Puntos de Voluntad: 3

Puedes activar esta capacidad al esquivar un ataque para obtener una ventaja a la tirada de ESQUIVAR.



JUGADOR

RAZA Lupino EDAD Joven
 PROFESIÓN Guerrero
 DEBILIDAD Glotón. No sabes resistirte a una comida sabrosa.

DRAGON BANE

APARIENCIA

Fibroso y cubierto de cicatrices.
De apariencia peligrosa para los desconocidos y reconfortante para los amigos. Cuidas bien tu ropa y sueles usar perfume.

NOMBRE Bastonn Mandibulasangrienta



BONIF. AL DAÑO FUE D6 BONIF. AL DAÑO AGI D4 MOVIMIENTO 14

CAPACIDADES Y HECHIZOS

Instinto de caza
Veterano

HABILIDADES

- ◇ 5 Alerta (INT)
- ◇ 7 Artesanía (FUE)
- ◇ 12 Atletismo (AGI)
- ◇ 5 Bestias (INT)
- ◇ 6 Cabalgar (AGI)
- ◇ 6 Caza y pesca (AGI)
- ◇ 5 Curación (INT)
- ◇ 6 Dedos ágiles (AGI)
- ◇ 5 Descubrir (INT)
- ◇ 4 Engañar (CAR)
- ◇ 12 Esquivar (AGI)
- ◇ 5 Idiomas (INT)
- ◇ 4 Interpretar (CAR)
- ◇ 5 Marinería (INT)
- ◇ 5 Mitos y leyendas (INT)
- ◇ 6 Nadar (AGI)
- ◇ 4 Persuadir (CAR)
- ◇ 4 Regatear (CAR)
- ◇ 12 Sigilo (AGI)
- ◇ 5 Supervivencia (INT)

HABILIDADES DE ARMAS

- ◇ 6 Arcos (AGI)
- ◇ 6 Ballestas (AGI)
- ◇ 6 Bastones (AGI)
- ◇ 6 Cuchillos (AGI)
- ◇ 6 Espadas (FUE)
- ◇ 14 Hachas (FUE)
- ◇ 6 Hondas (AGI)
- ◇ 14 Lanzas (FUE)
- ◇ 14 Martillos (FUE)
- ◇ 14 Pelea (FUE)

HABILIDADES SECUNDARIAS

- ◇ _____
- ◇ _____
- ◇ _____
- ◇ _____
- ◇ _____
- ◇ _____

INVENTARIO

LÍMITE DE CARGA

9

1 Antorcha

- 2
- 3
- 4
- 5
- 6
- 7
- 8
- 9
- 10

RECUERDO

Botella azul de perfume.

OBJETOS DIMINUTOS
Yesca y pedernal

ORO _____
 PLATA 2
 COBRE _____



ARMADURA

Cuero tachonado

DESVENTAJA EN:

- ◇ SIGILO ◇ ESQUIVAR
- ◇ ATLETISMO



CASCO

DESVENTAJA EN:

- ◇ ALERTA
- ◇ ATAQUES A DISTANCIA

◇ DESCANSO DE RONDA ◇ DESCANSO CORTO

PUNTOS DE VOLUNTAD

13

PUNTOS DE GOLPE

17

TIRADAS DE MUERTE

ÉXITOS

FALLOS

ARMA/ESCUDO	AGARRE	ALCANCE	DAÑO	RESISTENCIA	TIPOS
Lanza larga	2m	4	2D8	9	Larga, perforante
Lanza corta	1m	36	D10	9	Perforante, arrojadiza

BASTONN MANDÍBULASANGRIENTA

Has venido de los páramos del norte en busca de trabajo, felicidad y las cosas buenas de la vida. Estabas cansado de las luchas tribales de tu pueblo y soñabas con otra vida en las tierras del sur. Allí trabajaste como mercenario, gladiador, escolta de caravanas y guardia, antes de unirme a una compañía de aventureros. Ahora te diriges al Valle Brumoso, atraído por los rumores de demonios, monstruos y poderosos enemigos.

INSTINTO DE CAZA

♦ Puntos de Voluntad: 3

Al activar esta capacidad, elige a una criatura que puedas oler (incluso si solo es su rastro) o ver y márcala como presa. Puedes seguir el olor de tu presa durante un día completo y gastar 1 PV extra (no consume acción) para obtener una ventaja en un ataque contra tu presa. Activar Instinto de caza en combate cuesta una acción.

VETERANO

♦ Puntos de Voluntad: 1

Si activas esta capacidad (no cuenta como acción) al comienzo de una ronda de combate, puedes conservar tu carta de iniciativa de la ronda anterior en vez de robar una nueva. Las reglas sobre combate e iniciativa aparecen en el capítulo 4 del Libro de reglas.



JUGADOR

RAZA Enano EDAD Joven
 PROFESIÓN Mercante
 DEBILIDAD Vanidoso. Ayudas a cualquiera que te adule o elogíe.

DRAGON BANE

APARIENCIA

Energico e impaciente, casi nunca estás quieto. Ojos calculadores que parecen sopesar los pros y contras de cualquier situación. Siempre vas bien vestido y arreglado.

NOMBRE Alberic Pecho de Oro



BONIF. AL DAÑO FUE —

BONIF. AL DAÑO AGI D4

MOVIMIENTO 10

LÍMITE DE CARGA

CAPACIDADES Y HECHIZOS

Cazatesoros
Vengativo

HABILIDADES

- 12 Alerta (INT)
- 5 Artesanía (FUE)
- 6 Atletismo (AGI)
- 6 Bestias (INT)
- 6 Cabalgar (AGI)
- 6 Caza y pesca (AGI)
- 6 Curación (INT)
- 6 Dedos ágiles (AGI)
- 12 Descubrir (INT)
- 14 Engañar (CAR)
- 6 Esquivar (AGI)
- 6 Idiomas (INT)
- 7 Interpretar (CAR)
- 6 Marinería (INT)
- 12 Mitos y leyendas (INT)
- 6 Nadar (AGI)
- 14 Persuadir (CAR)
- 14 Regatear (CAR)
- 12 Sigilo (AGI)
- 6 Supervivencia (INT)

HABILIDADES DE ARMAS

- 6 Arcos (AGI)
- 6 Ballestas (AGI)
- 5 Bastones (AGI)
- 12 Cuchillos (AGI)
- 5 Espadas (FUE)
- 5 Hachas (FUE)
- 6 Hondas (AGI)
- 6 Lanzas (FUE)
- 5 Martillos (FUE)
- 5 Pelea (FUE)

HABILIDADES SECUNDARIAS

-
-
-
-
-
-
-
-
-
-

INVENTARIO

5

- 1 Aceite de lámpara
- 2 Cuerda (cañamo)
- 3 linterna

- 4
- 5
- 6
- 7
- 8
- 9
- 10

RECUERDO
Un pequeño amuleto de oro con el escudo familiar

OBJETOS DIMINUTOS
Yasca y pedernal

ORO

PLATA 10

COBRE

ARMADURA

CASCO

DESVENTAJA EN:

- SIGILO
- ESQUIVAR
- ATLETISMO

DESVENTAJA EN:

- ALERTA
- ATAQUES A DISTANCIA

— DESCANSO DE RONDA — DESCANSO CORTO

PUNTOS DE VOLUNTAD

11

PUNTOS DE GOLPE

14

TIRADAS DE MUERTE

ÉXITOS

FALLOS

ARMA/ESCUDO

AGARRE

ALCANCE

DAÑO

RESISTENCIA

TIPOS

Daga 1m 8 D8 9 Sutil, perforante, cortante

ALBERIC PECHO DE ORO

Tu padre os educó a ti y a tu hermanos para triunfar en la vida, así que en cuanto tuvisteis edad os dio un capital inicial para que os dedicarais a los negocios, cada uno en su propia especialidad. Tú elegiste las antigüedades y artefactos. Te dedicas a la compraventa, aunque las mejores piezas las llevas al hogar familiar. Sin embargo, tu padre nunca está satisfecho, así que a cada nuevo viaje te ves obligado a embarcarte en misiones cada vez más peligrosas.

VENGATIVO

♦ Puntos de Fuerza de Voluntad: 3

Puedes activar esta habilidad para obtener una ventaja en una tirada de ataque contra alguien que te haya hecho al menos 1 punto de daño en el pasado, sin importar el tiempo que haya transcurrido desde entonces. Podría ser buena idea anotar los nombres de todos los que te hagan daño, para no olvidarlos...

CAZATESOROS

♦ Puntos de Fuerza de Voluntad: 3

Cuando estés en una encrucijada de algún tipo, puedes activar esta capacidad para sentir en qué dirección está el tesoro de mayor tamaño.



JUGADOR

RAZA

Humana

EDAD

Adulta

PROFESIÓN

Marinera

DEBILIDAD

Dominante. Siempre dices a los demás lo que tienen que hacer.

DRAGON BANE

APARIENCIA

Ojos cautelosos y rostro severo quemado por el sol. Vestida con ropa práctica y duradera. Adornada con recuerdos de viajes anteriores.

Capitana Betrix Velarrápida

NOMBRE



BONIF. AL DAÑO FUE

D4

BONIF. AL DAÑO AGI

D4

MOVIMIENTO

12

LÍMITE DE CARGA

CAPACIDADES Y HECHIZOS

Flexible

Piernas de mar

HABILIDADES

- 10 Alerta (INT)
- 12 Artesanía (FUE)
- 12 Atletismo (AGI)
- 5 Bestias (INT)
- 6 Cabalgar (AGI)
- 6 Caza y pesca (AGI)
- 5 Curación (INT)
- 12 Dedos ágiles (AGI)
- 10 Descubrir (INT)
- 5 Engañar (CAR)
- 12 Esquivar (AGI)
- 10 Idiomas (INT)
- 5 Interpretar (CAR)
- 10 Marinería (INT)
- 5 Mitos y leyendas (INT)
- 12 Nadar (AGI)
- 5 Persuadir (CAR)
- 5 Regatear (CAR)
- 6 Sigilo (AGI)
- 5 Supervivencia (INT)

HABILIDADES DE ARMAS

- 6 Arcos (AGI)
- 6 Ballestas (AGI)
- 6 Bastones (AGI)
- 6 Cuchillos (AGI)
- 12 Espadas (FUE)
- 6 Hachas (FUE)
- 6 Hondas (AGI)
- 6 Lanzas (FUE)
- 6 Martillos (FUE)
- 6 Pelea (FUE)

HABILIDADES SECUNDARIAS

-
-
-
-
-
-
-
-
-
-

INVENTARIO

7

1 Arpeo

2 Catalejo

3 Cuerda (cáñamo)

4

5

6

7

8

9

10

RECUERDO

Un estuche impermeable que contiene el dibujo del barco perfecto. Algún día será tuyo.

OBJETOS DIMINUTOS

ORO

PLATA

10

COBRE

ARMADURA

CASCO

DESVENTAJA EN:

- SIGILO
- ESQUIVAR
- ATLETISMO

DESVENTAJA EN:

- ALERTA
- ATAQUES A DISTANCIA

DESCANSO DE RONDA

DESCANSO CORTO

PUNTOS DE VOLUNTAD

16

PUNTOS DE GOLPE

12

TIRADAS DE MUERTE

ÉXITOS

FALLOS

ARMA/ESCUDO

AGARRE

ALCANCE

DAÑO

RESISTENCIA

TIPOS

Cimitarra

1m

2

2D6

12

Cortante

CAPITANA BETRIX VELARRÁPIDA

Has capitaneado una magnífica carabela, sobrevivido a un naufragio y te has arrastrado por las selvas del sur en busca de venganza, gloria y riquezas. Ahora vas de aventuras en busca del suficiente oro para comprarte un barco y poner rumbo a nuevos descubrimientos y aventuras más allá del horizonte.

FLEXIBLE

♦ Puntos de Fuerza de Voluntad: 3

Al tirar una habilidad, puedes elegir usar otra habilidad a tu elección. Tienes que justificar cómo usas la habilidad seleccionada en lugar de la normal. El DJ tiene la última palabra, pero debería ser generoso.

PIERNAS DE MAR

♦ Puntos de Fuerza de Voluntad: 1

Puedes activar esta habilidad gratuitamente al realizar una acción en el agua, incluso si solo te llega hasta la cintura. Eres inmune durante una ronda a todos los efectos negativos de estar en el agua, incluyendo el riesgo de ahogamiento.



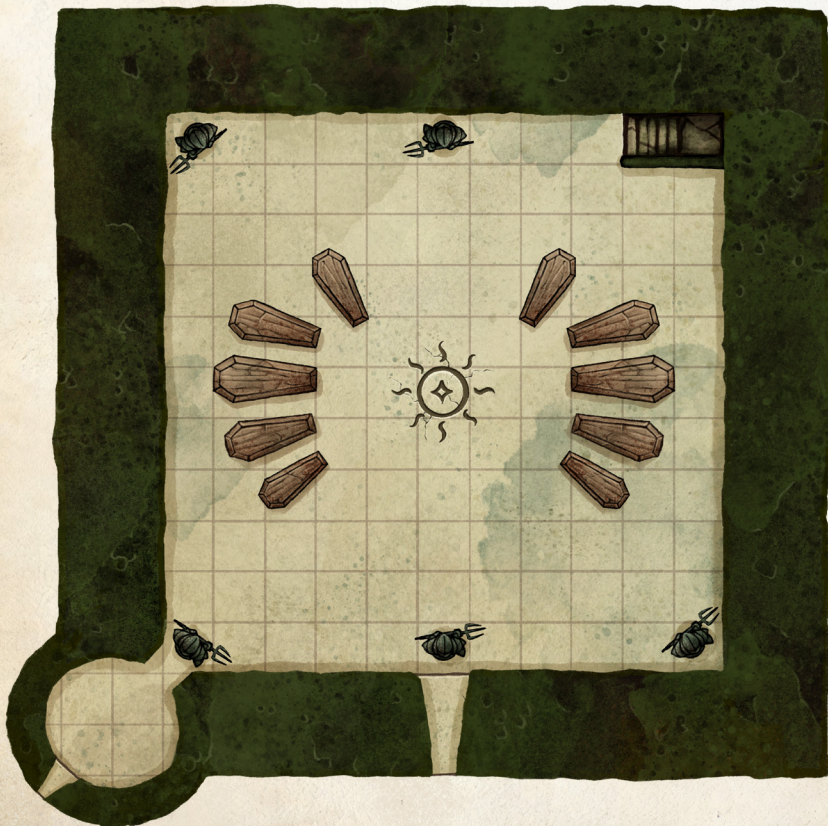
MAPA PARA LOS JUGADORES



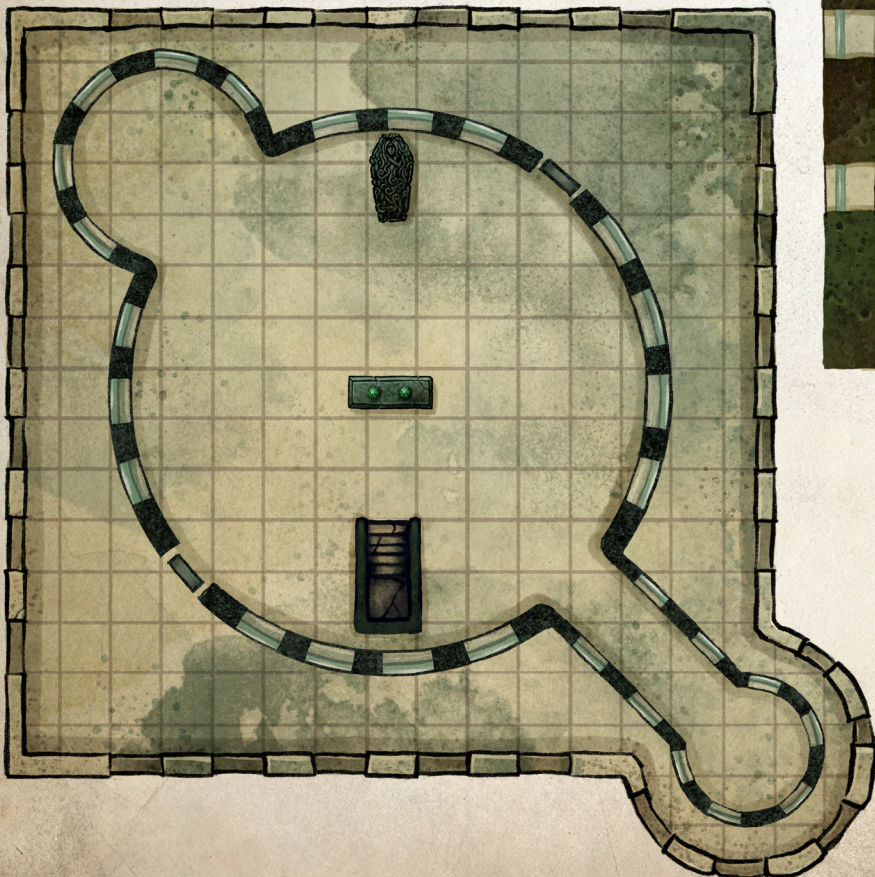
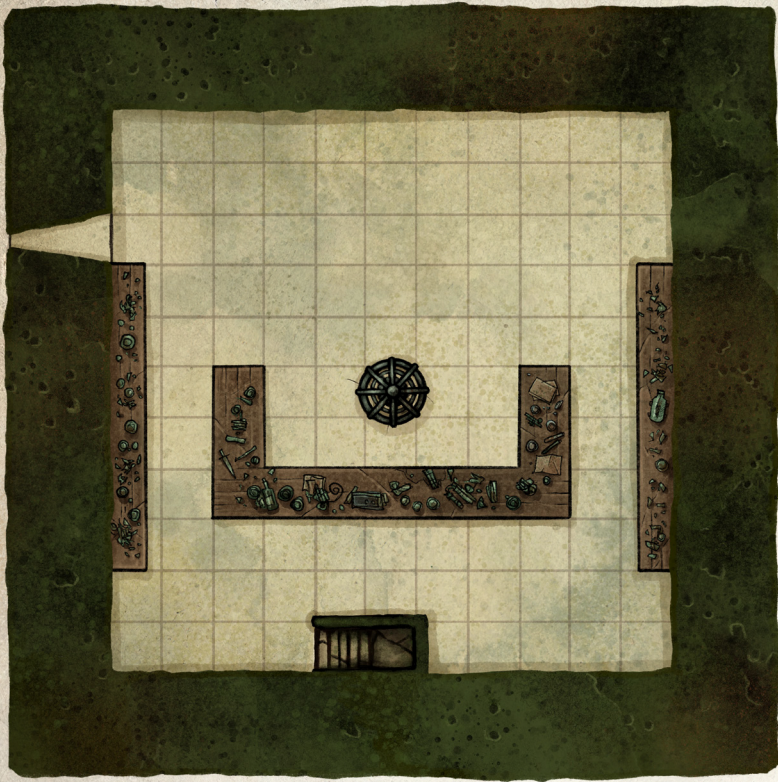
MAPA PARA LOS JUGADORES



MAPAS PARA LOS JUGADORES



MAPAS PARA LOS JUGADORES



El aullido del viento marino y el olor a algas y a descomposición inunda vuestros sentidos. Buscáis refugio bajo vuestras capas y seguís remando, impulsando el bote sobre las olas. La niebla se despeja y finalmente, tal y como esperabais, divisáis la torre. Este es el momento que estabais esperando, el día en que la torre de piedra encantada (que se dice fue construida por un mago loco), resurge de las profundidades del mar.

La torre sumergida es una aventura oficial de torneo para el JdR de *Dragonbane* llena de peligros y desafíos a la altura de los aventureros más valientes y experimentados. Los jugadores tendrán que echar mano de todos sus recursos y trabajar en equipo para resolver los acertijos, ganar las batallas y encontrar los valiosos tesoros que les aguardan en la torre. ¡Todo en solo dos horas!

Tienes más información sobre *Dragonbane* en:
dragonbane-rpg.com



Devir Iberia S.L.
Via Augusta 153, entl. 4
08021 - Barcelona
www.devir.com



FREE LEAGUE

Dragonbane is a registered trademark by Fria Ligan AB.
©2024 Fria Ligan AB



DB007