



# EL AGARRÓN DE THALARKIS

Una aventura D&D para personajes de niveles 13-15

Por Craig Campbell

Traducción por Bowesley (aka Humuusa)

Ilustraciones por Jim Nelson y Wayne England

Mapas por Mike Schley

Maquetación por Telaar

## INTRODUCCIÓN

“El Agarrón de Thalarkis” comienza en un pequeño pueblo pesquero a orillas de un gran mar. El grueso de la aventura tiene lugar bajo las olas, en los restos de un legendario barco aventurero y en un santuario impío construido por un grupo de kuo-toa.

Los kuo-toa buscan liberar el espíritu de un poderoso kraken que embruja los restos de un barco. Si los kuo-toa tienen éxito en sus planes, el kraken fantasma ya no estará atado al naufragio y podrá aterrorizar los mares otra vez en su nueva forma no muerta.

“El Agarrón de Thalarkis” es una aventura DUNGEONS & DRAGONS para personajes de niveles 13-15.

## TRASFONDO

Hace cincuenta y siete años, las aguas alrededor del pacífico pueblo pesquero de Cala de Dorgal fueron aterrorizadas por el kraken Thalarkis. La gran bestia arrasó la región, hundiendo barcos y matando a marinos. Trajo la devastación financiera a todos los pueblos e islas periféricas, destruyendo la economía pesquera local y parando el comercio marítimo.



Cuando las comunidades costeras más pequeñas rozaban la ruina económica, apareció un faro brillante en respuesta a sus plegarias. El Céfiro, un famoso barco corsario capitaneado por Rukos el Libertador Rojo, llegó al rescate.

Rukos y su tripulación partieron para salvar a los lugareños de la amenaza nacida en el mar. Después de unos pocos días de búsqueda, avistaron al kraken y lo arponearon, usando luego cabos para arrastrarlo a la superficie. Con machetes, arcos y conjuros se lanzaron sobre la bestia. La batalla fue larga, y marino tras marino cayó hasta que solo quedó el Capitán Rukos para enfrentarse a Thalarkis.

Con su fiel alfanje Siempretrevido firmemente en la mano, el Libertador Rojo se enfrentó al kraken gravemente herido. Al final, Rukos apuñaló a la bestia en un ojo mientras Thalarkis estrangulaba la vida del valiente capitán. Rukos cayó sobre la cubierta, muerto. La gran bestia se estremeció y se sumergió en el mar, llevándose el Céfiro, su tripulación y su capitán a las profundidades.

Los espíritus de Thalarkis y Rukos todavía persisten, ligados a los restos del Céfiro. El fantasma de Rukos se encuentra en el timón del barco, condenado a embrujar la borda solo. El espíritu de Thalarkis está atrapado en los restos del barco. El kraken fantasma puede animar partes del barco pero no puede atacar directamente hasta que sea liberado de su ligadura al barco.

En los años transcurridos, los pueblos y aldeas a lo largo de la costa prosperaron. La gente regresó. El comercio se reanudó. Los pescadores regresaron a sus redes. Y la historia del Céfiro y el kraken ocuparon su lugar entre las mayores leyendas locales.

## HISTORIA RECIENTE

Hace dos meses, la tranquilidad alrededor de Cala de Dorgal volvió a ser desbaratada otra vez. Un grupo nómada de kuo-toa, liderados por un látigo llamado Kraal, atravesó la zona. Cuando se encontraron con los restos del Céfiro, sintieron la presencia del kraken fantasma.

### ¡MOTÍN!

Sin saberlo nadie excepto la tripulación ahora muerta, casi se produce un motín en el Céfiro mientras buscaba al kraken.

El contramaestre del Céfiro, un semiorco llamado Torgath, intentó conseguir apoyo para derrocar al capitán y salvar a los miembros de la tripulación de lo que creía su perdición. La conducta del capitán Rukos se había vuelto extraña y peligrosa en los meses que precedieron a la caza del kraken. Torgath creía que la espada Siempretrevido obligaba a Rukos a exponer a un peligro innecesario a su barco y tripulación.

El capitán descubrió la conspiración antes de que Torgath pudiera conseguir todo el apoyo de la tripulación. Confinó al semiorco en el calabozo, y Torgath se ahogó solo en su celda cuando el barco fue arrastrado a las profundidades.

Torgath todavía ocupa su celda bajo las olas. La Reina Cuervo lo reanimó como un regresado para que así pueda llevar la muerte verdadera al kraken y al capitán, ahora que ambos embrujan los restos del Céfiro como espíritus sin descanso.

Thalarkis, enloquecido por sus décadas de aprisionamiento fantasmal, tocó la mente de Kraal con susurros de poder y prestigio. Kraal llegó a creer que Thalarkis es uno de los viles dioses de los kuo-toa. Thalarkis no hizo nada para negar la creencia del látigo, esperando que los kuo-toa le liberasen al fin de sus cadenas efímeras y la ayudasen a cobrarse su venganza sobre los habitantes de la superficie.

Los kuo-toa rapiñaron todo lo de valor que pudieron encontrar en los restos del Céfiro y comenzaron a construir un santuario para Thalarkis. Kraal pretende llevar a cabo un ritual para liberar a su “dios” kraken fantasma.

En las semanas pasadas, grupos de asalto kuo-toa han comenzado a atacar a los barcos pesqueros y comerciales en la superficie, recopilando cadáveres y tesoros para el ritual para liberar al kraken fantasma. Solo cuando Thalarkis esté libre podrá comenzar una invasión kuo-toa a gran escala del mundo de la superficie.

## DIRIGIENDO LA AVENTURA

“El Agarrón de Thalarkis” se presenta como una serie de eventos basados en lugares. Después de visitar Cala de Dorgal, los personajes exploran múltiples lugares en el suelo oceánico, comenzando con los restos hundidos del Céfiro. Estos eventos están diseñados para tener lugar en el orden en que son presentados. Las pistas descubiertas a lo largo del camino guían a los personajes de un lugar al siguiente y les permite averiguar lo que está pasando realmente bajo las olas.

Es posible que los personajes se salten lugares y aún tengan éxito en sus empeños, pero les será más fácil si visitan cada lugar y descubren todo lo que puedan antes de enfrentarse a Kraal en el santuario kuo-toa y, finalmente, regresan al barco para encargarse de Thalarkis. Es importante que los personajes descubran qué papel juegan en la historia Torgath y el fantasma del Capitán Rukos, para que así los aventureros tengan motivos para destruir completamente al kraken fantasma y acabar con la amenaza para siempre.

Lee todos los encuentros para obtener una idea de cómo se relacionan uno con otro. Cuando los personajes encuentren la primera parte del barco hundido, pueden viajar bastante fácilmente hacia las otras partes del barco; las tres partes del barco han sido asentadas en una línea recta a lo largo de una extensión de varios cientos de pies en el suelo oceánico.



## INVOLUCRANDO A LOS PERSONAJES

Usa uno de los ganchos siguientes para seducir a los personajes para se conviertan en los héroes más nuevos de Cala de Dorgal, o crea uno propio que tenga relación con tu campaña de una forma más clara.

♦ Los personajes se enteran de los problemas del pueblo mientras viajan por las cercanías. Escuchan que los ancianos del pueblo han realizado un llamamiento en busca de héroes que los salven de las merodeadoras criaturas del mar.

♦ Si los aventureros están viajando en barco cerca del pueblo, se tropiezan con las consecuencias de una incursión kuo-toa. Un único superviviente les conduce a Cala de Dorgal, donde pueden descubrir más sobre lo que esta pasando.

♦ Tu campaña en curso podría tener que ver con los personajes viajando a un pequeño pueblo con fines no relacionados con esta aventura. Haz que Cala de Dorgal sea el destino para esa misión, y presenta esta aventura cuando lleguen.

## MISIONES

Además de las recompensas que los personajes pueden ganar en los encuentros de esta aventura, puede ganar algunas recompensas en PX adicionales completando tres misiones.

### MISIÓN PRINCIPAL: AYUDAR A TORGATH A EXPIARSE

**Misión Principal de nivel 14° (1000 PX/personaje)**

Torgath esta en una misión personal para expiar su intento de motín. Los personajes obtienen esta recompensa de misión si se comprometen activamente con Torgath y le ayuda a expiar su traición. Si los personajes sencillamente usan la información que les proporciona para ayudarles en su misión o lo usan como un combatiente provechoso, no obtienen esta recompensa de misión.

## FANTASMAS EN LAS PROFUNDIDADES

“El Agarrón de Thalarkis” es una historia de fantasmas bajo el agua. El kraken fantasma Thalarkis es la clave de la historia, a pesar del hecho de que muchos de los enemigos son kuo-toa. El fantasma de Rukos y el contraamaestre no muerto también aparecen en este relato.

Cuando los personajes visiten las diversas partes del barco, asegúrate de que son conscientes de que lo que les rodea no están del todo bien. El barco anegado cruje y se balancea amenazadoramente. Las sombras se mueven al borde de la luz del grupo. Partes del barco podrían animarse.

Además, los personajes se encuentran en el fondo del océano, lejos de cualquier tipo de ayuda o rescate. Sobre ellos hay opresivas aguas oscuras. Están verdaderamente solos.

### MISIÓN SECUNDARIA: TRANQUILIZAR AL PUEBLO

**Misión Secundaria de nivel 15° (250 PX/personaje)**

Los habitantes de Cala de Dorgal tienen miedo a lo que esta pasando en el mar y están preocupados que su pueblo quede en ruinas si las incursiones no se detienen.

Los personajes obtienen esta recompensa de misión si buscan activamente calmar el miedo predominante entre los habitantes durante el Evento 1. Si los personajes tan sólo consiguen la información obtenida en el Evento 1 y se dirigen hacia los otros encuentros sin tratar con los lugareños, no obtienen la recompensa.

### MISIÓN SECUNDARIA: RECUPERAR LOS CUERPOS DE LOS LUGAREÑOS

**Misión Secundaria de nivel 15° (250 PX/personaje)**

El santuario kuo-toa contiene los restos de los recientemente habitantes asesinados. El regreso de estos desafortunados para un enterramiento adecuado granjea al grupo esta recompensa de misión.

## EVENTO 1: UN PUEBLO NECESITADO

**Encuentro de Exploración/Interpretativo**

Los aventureros llegan a Cala de Dorgal, conocen a los lugareños restantes y descubren que ha estado pasando en el mar.

**Cuando los personajes lleguen, lee:**

*Una sencilla señal de madera os recibe con las palabras, “Bienvenidos a Cala de Dorgal”. Este pueblo pequeño esta silencioso, casi bordeando la desolación. A medida que os adentráis en el pueblo, avistáis varios lugareños de pie cerca de vosotros mirando al suelo o mirando hacia otro lado sin veros.*

**Percepción CD 18:** Los personajes ven unas pocas casas abandonadas, sus postigos torcidos y las puertas abiertas.

**Percepción CD 26:** Los personajes escuchan un alboroto más adelante. (Esto es una discusión acalorada que tiene lugar en la Casa Comunal).

Si los personajes ya tienen conocimiento de los problemas aquí, podrían dirigirse directamente a la Casa Comunal. Si no es así, permíteles que exploren el pueblo.

Crea un sentido de desesperación silenciosa en los lugareños describiendo la falta de actividad normal y las hoscas miradas temerosas en las caras de los aldeanos.

Si los aventureros hablan durante un rato con cualquier de los lugareños, averiguan lo básico de la situación. El pueblo se encuentra en una situación desesperada, ya que la pesca ha llegado a su fin. La gente tiene miedo. Abunden rumores sobre horribles hombres peces atacando barcos pesqueros y comerciales. Algunos de los lugareños se están reuniendo ahora mismo en la Casa Comunal para discutir sobre el asunto.

Si los aventureros preguntan a múltiples lugareños acude al recuadro “Rumores”. Finalmente, alguien debería dirigirles hacia la alcaldesa y la Casa Comunal.

## CALA DE DORGAL

Cala de Dorgal es un pueblo pesquero, y aproximadamente la mitad de su población son pescadores y sus familias. Alberga una pequeña plaza central que sirve de mercado donde los granjeros normalmente se reúnen para vender sus productos, pero ahora esta plaza esta completamente vacía. La plaza del pueblo también es el lugar para la Casa Comunal, el único edificio de dos plantas en el pueblo y la sede de su diminuto gobierno.

Un pequeño puerto bordeado por afloramientos rocosos alberga cuatro pequeños muelles de madera donde los pescadores locales amarran sus pequeñas barcas.

**Población:** actualmente 200 (anteriormente alrededor de unos 350; principalmente humanos, con algunos medianos y semielfos, así como un puñado de otras razas).

**Gobierno:** la Dama Theryl Tollinton, una mujer humana de mediana edad, actúa como alcaldesa del pueblo. Ha vivido toda su vida en Cala de Dorgal y se preocupa profundamente por la prosperidad del pueblo. Con mucho gusto recibe a cualquier que pueda ayudar a su gente y a ella.

Un dracónido anciano llamado Boxal actúa como el alguacil del pueblo. Boxal es brusco y directo. Considera su puesto como alguacil tanto un privilegio como un deber. Boxal agradece la participación del grupo en las preocupaciones del pueblo, pero en secreto guarda rencor a la Dama Theryl por no actuar antes cuando el estilo de vida del pueblo fue atacado.

### Si el grupo entra en la Casa Comunal, lee:

*Esta pequeña cámara de reuniones contiene una multitud de temerosos lugareños discutiendo en voz alta. En un estrado elevado en la parte trasera del salón, una mujer humana de mediana edad con pelo gris golpea un martillo sobre un podio. Un dracónido anciano permanece callado tras ella, mirando a veces a un humano viejo que muestra varias contusiones y con su brazo derecho en cabestrillo.*

Los personajes deben adentrarse en el caos para avanzar más allá. Si los aventureros anuncian que están aquí para ayudar, la Dama Theryl les da la bienvenida y la multitud reunida calla sorprendida.

## RUMORES

Tira un d6 y consulta la tabla más abajo para determinar a que personajes conocen y que información proporcionan estos lugareños. La veracidad de un rumor dado es proporcionada entre paréntesis al final de cada entrada.

1. Litha, una mujer anciana dice, “¡El kraken ha regresado! ¡El kraken ha regresado!” Si se la pregunta sobre el kraken, ofrece lo básico sobre la leyenda. (Verdad, aunque su temeroso embellecimiento podría ser falso).
2. Un niño llamado Rafa afirma haber visto a un hombre pez bajo uno de los muelles del pueblo. (Falso. Su imaginación se ha disparado).
3. Garissa, una mediana joven (y la cotilla del pueblo) indica que exactamente veintisiete pescadores locales han sido capturados por los hombres peces. (Cierto).
4. Rorik Mardahs, un joven miembro de la milicia del pueblo, cree que los hombres peces van a atacar el pueblo en los próximos días. (Probablemente cierto, aunque no tiene pruebas para respaldarlo).
5. Lorethal, un semielfo de mediana edad devoto de Melora, cree que Melora ha abandonado al pueblo por no dedicarle una adoración adecuada en el pasado. (Falso).
6. Un joven llamado Fabris cree que el pueblo caerá en la pobreza si no se hace algo pronto con los problemas en el océano. (Cierto)

Una vez que los personajes se presentan a Lady Theryl, les hace pasar (junto con Boxel y el anciano que porta el cabestrillo) a una habitación trasera y les resume lo que esta pasando.

Les presenta al anciano, Ardrin Mostel. Es el único

superviviente de un ataque reciente en el mar, habiendo conducido obstinadamente a algunos de sus compañeros en un intento por obtener algo de pesca, a pesar de los problemas recientes.

Arisco y un poco senil, Ardrin cuenta como “hombres peces que gruñían” atacaron al grupo de pesca, matando a todo el mundo y arrastrando sus cuerpos bajos las olas. Afortunadamente consiguió huir, y se siente culpable por dejar a sus amigos detrás.

Les cuenta la historia de Rukos el Libertador Rojo y su batalla con el kraken que tuvo lugar hace muchos años. El ataque reciente contra el bote de Ardrin tuvo lugar cerca de donde tuvo lugar la gran batalla, llevándole a creer que los acontecimientos están relacionados.

Ardrin revela que, cuando era un jovencito, estaba en un pequeño bote pesquero cuando él y sus ayudantes ahora muertos presenciaron la batalla entre la tripulación del Céfiro y el kraken. Sabe todo sobre la gran batalla, incluyendo cómo Rukos y el kraken se mataron uno a otro a la vez. Ardrin vio al Céfiro romperse en pedazos mientras se hundía.

Ardrin cree firmemente que los acontecimientos recientes en el mar llevarán a los hombres peces a invadir con un ejército. (Aunque tiene razón, no posee información para respaldar esta afirmación).

Si los aventureros aceptan hacerse cargo de los hombres peces, la Dama Theryl les ofrece toda la ayuda que pueda. Le dice que Boxal les guiará al lugar en el mar donde los ataques de los hombres peces han tenido lugar, cerca de donde supuestamente el Céfiro se hundió. También les ofrece cuatro pergaminos que contienen el ritual de El Don del Agua, junto con los componentes necesarios para lanzarlos.

Si los personajes escogen hablar con otros lugareños para obtener más información, acude al recuadro “Rumores”.

Si los personajes poseen su propio barco, Boxal les puede guiar hasta el lugar de la batalla famosa desde su barco. Si no

poseen barco, les lleva en el bote de pesca de Ardrin.

Una vez en el mar, Boxal acepta esperar en el barco hasta que regresen. Cuando los personajes se marchen, les comenta, “Si podéis regresar con nuestros muertos. Se merecen algo mejor que pudrirse en alguna despensa de los hombres peces”. Los personajes reciben la misión “Recuperar los Cuerpos de los Lugareños”.

**Tesoro:** cuatro pergaminos de El Don del Agua y todos los componentes necesarios.

## PERGAMINO DE EL DON EL AGUA

**Nivel:** 10

**Coste en componentes:** 400 po

**Tiempo de lanzamiento:** 5 minutos

**Habilidad clave:** Naturaleza

Tú y hasta otras siete criaturas presentes durante la ejecución del ritual ganáis la aptitud de respirar en el agua tan fácilmente como si fuera aire, hablar normalmente bajo el agua y luchar bajo el agua sin penalizadores. Cada sujeto también obtiene un bonificador +5 de poder a las pruebas de Atletismo realizadas para nadar.

Tu prueba de Naturaleza determina la duración del efecto.

Resultado Prueba de Naturaleza	Duración
14 o menos	3 horas
15-24	6 horas
25 o más	12 horas

## ¡CAPTURADOS!

Si durante el transcurso de la aventura, alguno o todos los personajes caen en combate, los kuo-toa podrían dejarlos inconscientes, arrebatarles sus armas y equipo (no la armadura) y encerrarlos en el calabozo del Céforo (posiblemente en la celda de Torgath). Para continuar su misión y evitar ser sacrificados al nuevo dios kuo-toa, los aventureros deben escapar.

Dos kuo-toa monitores montan guardia en el calabozo. En un montón en el otro lado de la habitación esta todo el equipo arrebatado a los personajes.

## EVENTO 2: CASTILLO DE PROA

Encuentro de Combate de Nivel 13 (4300 PX)

Los personajes se encuentran con la parte delantera del barco, la cual una vez albergaba los camarotes de los oficiales bajo el castillo de proa. Varios kuo-toa comienzan el encuentro en un estrecho espacio inferior bajo la cubierta, ocultos a la vista.

**Luz:** ninguna

**Monstruos:** 1 kuo-toa arponero (H), 4 kuo-toa merodeadores (M), 2 escombros poseídos (T).

**Cuando los personajes se aproximen, lee:**

*La parte delantera del barco hundido se estrelló contra el suelo marítimo y permanece al borde de un pozo. La cubierta mayoritariamente parece intacta, pero los escombros están dispersos por todos lados. Un único mástil aún se mantiene en pie, pero se ha quebrado aproximadamente a 10 pies de la cubierta. Trozos de altas algas delgadas se mecen con la suave corriente. El barco cruje y se mueve de forma amenazadora.*

**Percepción CD 20:** los personajes advierten un estrecho espacio accesible bajo la cubierta.

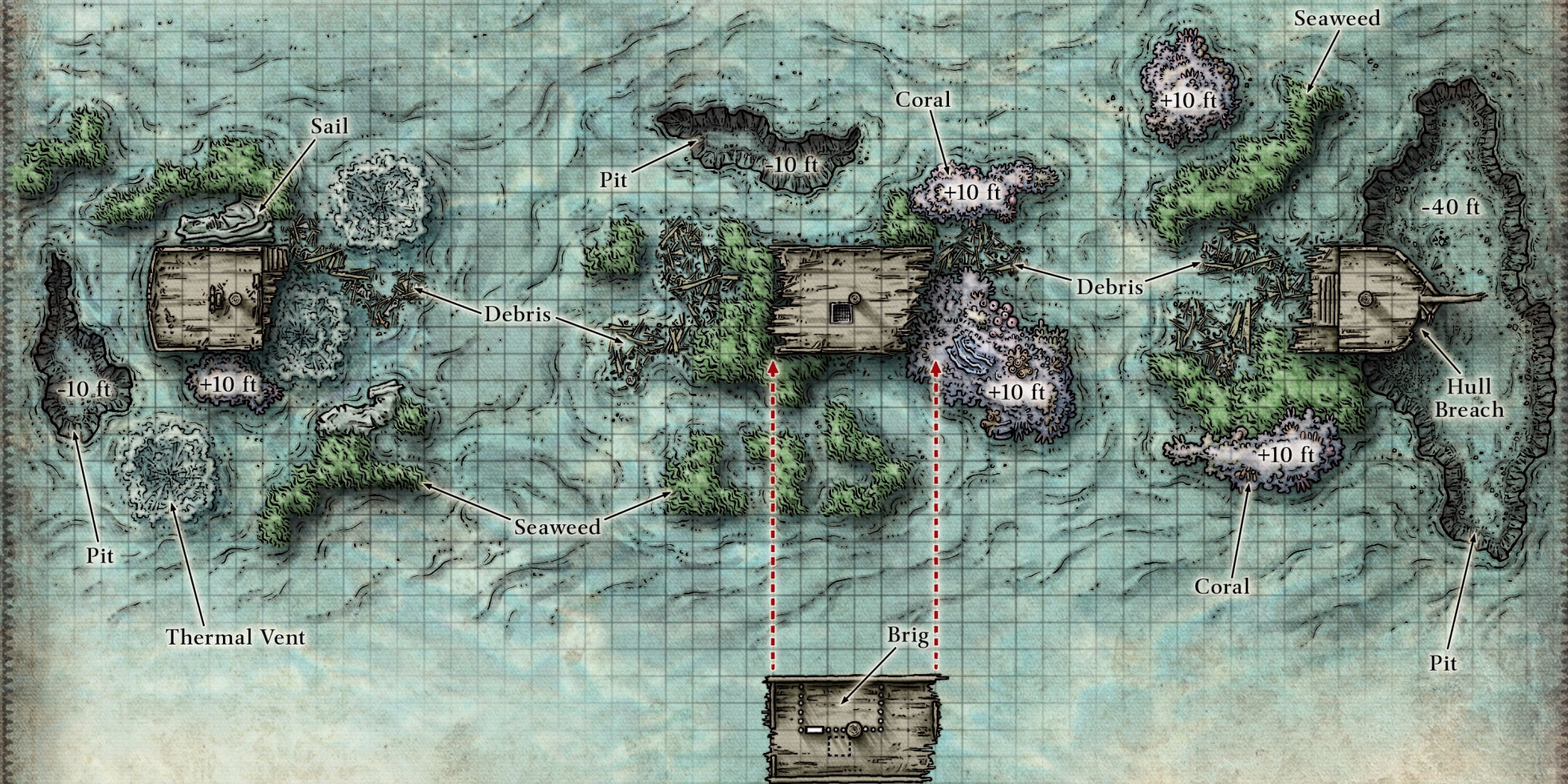
<b>Kuo-toa arponero (H)</b>	<b>Soldado nivel 14</b>
<b>Humanoide natural Mediano (acuático)</b>	<b>1000 PX</b>
<b>PG 137; Maltrecho 68</b>	<b>Iniciativa +12</b>
<b>CA 30, Fortaleza 26, Reflejos 26, Voluntad 24</b>	<b>Percepción +13</b>
<b>Velocidad 6, nadar 6 Visión en la oscuridad</b>	
<b>Rasgos</b>	
<b>Acuático</b>	
El kuo-toa puede respirar bajo el agua. En combate acuático, obtiene un bonificador +2 a las tiradas de ataque contra criaturas no acuáticas.	
<b>Acciones estándar</b>	
⬇ Arpón (arma) ♦ A Voluntad	
Ataque: cuerpo a cuerpo 1 (una criatura); +19 contra CA	
Impacto: 2d8 + 8 de daño, y el kuo-toa agarra al objetivo (escapar CD 21). Hasta que el agarrón termine, el objetivo sufre daño continuo 5 y el kuo-toa no puede hacer ataques usando este arpón.	
🔪 Arpón giratorio (arma) ♦ A Voluntad	
Ataque: a distancia 10 (una criatura); +19 contra CA	
Impacto: 2d8 + 8 de daño, y el kuo-toa realiza un ataque secundario contra el objetivo.	
Ataque secundario: +17 contra Fortaleza.	
Impacto: 1d8 + 6 de daño, y el kuo-toa arrastra al objetivo 3 casillas.	
<b>Acciones de movimiento</b>	
<b>Maniobra escurridiza ♦ A voluntad</b>	
Requisito: el kuo-toa debe estar adyacente a un enemigo.	
Efecto: el kuo-toa se desplaza 3 casillas a otra casilla adyacente al enemigo.	
<b>Acciones desencadenadas</b>	
⬇ Escudo pegajoso ♦ A voluntad	
Desencadenante: un enemigo adyacente falla con un ataque de arma cuerpo a cuerpo contra el kuo-toa.	
Ataque (reacción inmediata): cuerpo a cuerpo 1 (el enemigo que activa el poder); +17 contra Reflejos	
Impacto: el arma usada para el ataque que activa el poder cae en el espacio del objetivo.	
<b>Fue 17 (+10) Des 17 (+10) Sab 13 (+08)</b>	
<b>Con 17 (+10) Int 13 (+08) Car 15 (+09)</b>	
<b>Alineamiento maligno</b>	<b>Idiomas habla profunda</b>
<b>Equipo</b> armadura de cuero, escudo ligero pegajoso, 4 arpones	



# QUARTERDECK

# MAIN DECK

# FO'C'SLE DECK



One square = 5 feet



Si los personajes se acercan con alguna fuente de luz, los kuo-toa saben que el grupo viene. De otro modo, los personajes pueden intentar una prueba de grupo de Sigilo contra CD 20 para acercarse furtivamente y obtener la sorpresa. Si los kuo-toa escuchan al grupo acercarse, surgen desde debajo del castillo de proa como se indica en el mapa.

**Precipicio:** los restos descansan al borde de un pozo de 40 pies y pueden caer en él. Si un ataque comienza a desestabilizar los restos, describe el proceso de derrumbe para crear una sensación de miedo.

Si cualquier criatura utiliza un ataque de explosión o estallido que presenta un movimiento forzoso e incluye la parte trasera del castillo de popa hundida, los restos crujen y gimen, inclinándose un poco más hacia el pozo. La segunda vez que esto ocurra, lo mismo tiene lugar. La tercera vez, todo el castillo de proa cae por el precipicio y se desploma. Cuando los restos caigan, cualquier criatura dentro o adyacente a él debe realizar una tirada de salvación. Con un fallo, una criatura es arrastrada hacia el pozo, sufriendo 4d10 de daño por los escombros, y queda neutralizado por los restos en el fondo del pozo (salvación termina).

Una vez que la parte delantera del barco cae al pozo, las casillas previamente ocupadas por el barco quedan libres.

**Algas:** estas plantas miden 40 pies de alto y son terreno difícil. Las criaturas en las algas obtienen ocultación parcial.

**Conocimiento:** si los personajes exploran la zona de la zona del camarote bajo el castillo de proa, descubren trozos de muebles rotos y algunos efectos personales. Entre estos efectos hay un libro anegado titulado Anotaciones del Contramaestre. Este es el diario personal de Torgath, y describe su preocupación sobre la decisión del capitán, haciendo alusión al motín. La tinta especial en estas anotaciones no se corre con el agua, pero algunas páginas se han estropeado. Proporciona a los personajes jugadores un puñado de pistas basándose en la información ofrecida en el recuadro “Motín”, pero no seas muy específico.

4 kuo-toa merodeadores (M)	Hostigador nivel 12
Humanoide natural Mediano (acuático)	700 PX c/u
PG 119; Maltrecho 59	Iniciativa +11
CA 26, Fortaleza 22, Reflejos 23, Voluntad 21 (25 estando maltrecho)	
Percepción +11	
Velocidad 6, nadar 6 Visión en la oscuridad	
Rasgos	
Acuático	
El kuo-toa puede respirar bajo el agua. En combate acuático, obtiene un bonificador +2 a las tiradas de ataque contra criaturas no acuáticas.	
Acciones estándar	
⬇️ Ensartar lanza (arma) ♦ A Voluntad	
Ataque: cuerpo a cuerpo 1 (una criatura); +17 contra CA (+19 estando maltrecho)	
Impacto: 2d8 + 5 de daño, y daño continuado 5 (salvación termina).	
Acciones de movimiento	
Maniobra escurridiza ♦ A Voluntad	
Requisito: el kuo-toa debe estar adyacente a un enemigo.	
Efecto: el kuo-toa se desplaza 3 casillas a otra casilla adyacente al enemigo.	
Acciones menores	
Paso rápido ♦ A Voluntad	
Requisitos: el kuo-toa debe estar maltrecho.	
Efecto: el kuo-toa se desplaza 1 casilla.	
Acciones desencadenadas	
⬇️ Escudo pegajoso ♦ A voluntad	
Desencadenante: un enemigo adyacente falla con un ataque de arma cuerpo a cuerpo contra el kuo-toa.	
Ataque (reacción inmediata): cuerpo a cuerpo 1 (el enemigo que activa el poder); +15 contra Reflejos	
Impacto: el arma usada para el ataque que activa el poder cae en el espacio del objetivo.	
Fue 15 (+08) Des 16 (+09) Sab 11 (+06)	
Con 15 (+08) Int 11 (+06) Car 13 (+07)	
Alineamiento maligno	Idiomas habla profunda
Equipo armadura de cuero, escudo ligero pegajoso, lanza	

2 escombros poseídos (T)	Obstáculo esbirro
Objeto	250 PX c/u
Detectar Percepción CD 29	Iniciativa -
Inmune ataques	
Acciones desencadenadas	
⬇️ Escombros giratorios ♦ A Voluntad	
Desencadenante: un personaje entra en el espacio del obstáculo o comienza su turno allí.	
Ataque (acción de oportunidad): cuerpo a cuerpo 1 (el personaje que activa el ataque); +17 contra Fortaleza	
Impacto: el objetivo queda aturdido y ralentizado hasta el comienzo de su siguiente turno, o hasta que el objetivo se aleje 4 o más casillas de los escombros.	
Contramedidas	
♦ Destruir: Atletismo o Religión CD 21 (acción estándar)	
Requisitos: el personaje que lleva a cabo la prueba debe estar adyacente al obstáculo o en su espacio. Éxito: el obstáculo es destruido.	
Fallo (16 o menos): el obstáculo ataca al personaje como acción gratuita.	

Proporciona a los personajes tan solo información suficiente para tentarles a seguir explorando lo que pasó en la borda del Céfiro antes de que se hundiese.

**Otros restos:** desde el castillo de proa, los personajes puede ver la silueta oscura de la sección media del Céfiro (ver Evento 3).

**Tácticas:** los kuo-toa merodeadores atacan en parejas. Permanecen en movimiento y usan maniobra escurridiza y paso rápido para mantenerse en movimiento. Todos los kuo-toa intentan atraer a los enemigos hacia los escombros poseídos. Los arponeros pueden usar arpón giratorio para hacerlo.

**Escombros Poseídos:** Thalarkis puede animar cualquier casilla de escombros a 3 casillas del barco. A no ser que sea detectado, un obstáculo lleva a cabo su primer ataque con ventaja de combate.

## INTERROGANDO A LOS KUO-TOA

Todos los kuo-toa en esta aventura saben todo lo que ha pasado aquí en los dos meses pasados. Algunos de los kuo-toa más débiles pueden ser coaccionados para ofrecer información útil; usa las directrices a continuación para ayudar en tales situaciones interpretativas. Los personajes deben ser capaces de comprender el Habla Profunda para comunicarse con los kuo-toa. Torgath (ver Evento 4) habla este idioma y puede traducir para las personas.

Un kuo-toa dominado podría ofrecer más información de lo que haría normalmente; usa tu propia discreción cuando ofrezcas tal información.

Kuo-toa Guardias y Merodeadores (prueba de Engañar o Intimidar contra CD 21): estos kuo-toa desvelan cualquier cosa que los aventureros podrían desear saber sobre la situación. Cree que Thalarkis es un dios aberrante, y conoce la dirección general del santuario kuo-toa.

Kuo-toa Arponeros (prueba de Engañar o Intimidar contra CD 29): estos kuo-toa solo revelen lo suficiente para aplacar a los personajes más agresivos, incluyendo el nombre de su señor (Kraal) y el hecho de que están asaltando en busca de tesoros para llevarlos al santuario. Estos kuo-toa rechazan desvelar la ubicación del santuario kuo-toa.

Todos los demás kuo-toa: los demás kuo-toa rechazan desvelar cualquier cosa de importancia.

## EVENTO 3: CUBIERTA PRINCIPAL

### Encuentro de Combate de Nivel 14 (5300 PX)

Aquí, los aventureros se encuentran con la sección media del barco, donde kuo-toa arponeros esperan en la cubierta y cortadores se ocultan debajo.

**Luz:** ninguna.

**Monstruos:** 2 kuo-toa cortadores (C), 2 kuo-toa arponeros (H), 1 bomba de achique poseída (B), 1 escotilla poseída (D).

**Cuando los personajes se aproximen, lee:**

*Aquí se encuentra la sección media del Céfiro, un extremo de ella estrellado contra un afloramiento rocoso. En su mayoría parece intacta, con un único mástil alzándose sobre su cubierta y un par de vergas que sobresalen del mástil a veinte pies sobre la cubierta. Trozos de algas marinas rodean el final de la sección del barco opuesta al afloramiento.*

Si los personajes se aproximan con cualquier fuente de luz, los kuo-toa saben que el grupo se está acercando. De otro modo, los personajes pueden intentar una prueba de grupo de Sigilo contra CD 21 para acercarse furtivamente y obtener la sorpresa. Si los kuo-toa no están al tanto del grupo, los personajes también podrían escucharles conversar.

**Percepción CD 24:** los personajes escuchan a los kuo-toa charlando en Habla Profunda en la borda. Si los personajes comprenden Habla Profunda, los kuo-toa están entusiasmados con que conocerán pronto a su “dios”.

**Percepción CD 29:** los personajes escuchan voces amortiguadas que provienen de debajo de la cubierta.

**Algas:** las plantas miden 40 pies de alto y son terreno difícil. Las criaturas en las algas obtienen ocultación parcial.

**La Bodega:** ver Evento 4. Los kuo-toa monitores que vigilan a Torgath en la bodega del barco permanecen en sus puestos incluso si se inicia un combate. Sin embargo, si un aventurero se adentra en la bodega, los monitores atacan al intruso.

2 kuo-toa cortadores (C)	Hostigador nivel 16
<b>Humanoide natural Mediano (acuático)</b>	<b>1400 PX c/u</b>
PG 151; Maltrecho 75	Iniciativa +17
CA 30, Fortaleza 28, Reflejos 30, Voluntad 27	Percepción +12
Velocidad 6, nadar 6 Visión en la oscuridad	
Rasgos	
<b>Acuático</b>	
El kuo-toa puede respirar bajo el agua. En combate acuático, obtiene un bonificador +2 a las tiradas de ataque contra criaturas no acuáticas.	
Acciones estándar	
⬇ Daga con púas (arma) ⬆ A voluntad	
Ataque: cuerpo a cuerpo 1 (una criatura); +21 contra CA	
Impacto: 4d4 +14 de daño.	
⬇ Impacto paralizante (arma) ⬆ A Voluntad	
Ataque: cuerpo a cuerpo 1 (una criatura que conceda ventaja de combate al cortador); +21 contra CA	
Impacto: 2d4 + 4 de daño, y el objetivo queda ralentizado y sufre daño continuo 10 (salvación termina ambos).	
Acciones menores	
<b>Maniobra escurridiza ⬆ A voluntad</b>	
Requisito: el kuo-toa debe estar adyacente a un enemigo.	
Efecto: el kuo-toa se desplaza 3 casillas a otra casilla adyacente al enemigo.	
Acciones desencadenadas	
⬇ Impacto rápido ⬆ A Voluntad	
Desencadenante: un enemigo falla con un ataque cuerpo a cuerpo contra el cortador.	
Efecto (reacción inmediata): el cortador se desplaza 4 casillas usas daga con púas.	
<b>Habilidades</b> Acrobacias +20, Sigilo +20	
<b>Fue</b> 21(+13) <b>Des</b> 24 (+15) <b>Sab</b> 19 (+12)	
<b>Con</b> 15 (+10) <b>Int</b> 17 (+11) <b>Car</b> 17 (+11)	
<b>Alineamiento</b> maligno	<b>Idiomas</b> habla profunda
<b>Equipo</b> daga	



**Otros restos:** desde la sección media del barco, los personajes apenas pueden distinguir los restos del castillo de proa (ver Evento 2) y el alcázar (ver Evento 5).

**Tácticas:** los kuo-toa arponeros permanecen cerca del mástil, usando arpón giratorio para atraer a sus enemigos más cerca de las trampas de bomba de achique y de la escotilla. Una vez que tienen a los enemigos en la cubierta, usan maniobra escurridiza para alejarse de la bomba de achique y la escotilla, pero permanecen lo suficientemente cerca para mantener a los personajes cerca de las trampas.

Los kuo-toa cortadores usar impacto paralizante para ralentizar a sus enemigos para que así no puedan huir fácilmente del alcance de los escombros poseídos.

Thalarki anima a la bomba de achique y a la escotilla para atacar a enemigos dentro del alcance. A no ser que se detecten las trampas, llevan a cabo su primer ataque con ventaja de combate.

**Bomba de Achique Poseída:** esta trampa esta a 20 pies sobre la borda. Cuando ataca, un extremo de la bomba se abre hacia abajo, golpea, y luego flota hacia arriba.

**Escotilla Poseída:** las bisagras en la escotilla poseída hace tiempo que se oxidaron, soltando la escotilla de la borda. Sin embargo, permanece en su casilla.

2 Kuo-toa arponero (H)	Soldado nivel 14
Humanoide natural Mediano (acuático)	1000 PX c/u
PG 137; Maltrecho 68	Iniciativa +12
CA 30, Fortaleza 26, Reflejos 26, Voluntad 24	Percepción +13
Velocidad 6, nadar 6 Visión en la oscuridad	
Rasgos	
Acuático	
El kuo-toa puede respirar bajo el agua. En combate acuático, obtiene un bonificador +2 a las tiradas de ataque contra criaturas no acuáticas.	
Acciones estándar	
⚔ Arpón (arma) ♦ A Voluntad	
Ataque: cuerpo a cuerpo 1 (una criatura); +19 contra CA	
Impacto: 2d8 + 8 de daño, y el kuo-toa agarra al objetivo (escapar CD 21). Hasta que el agarrón termine, el objetivo sufre daño continuo 5 y el kuo-toa no puede hacer ataques usando este arpón.	
🌀 Arpón giratorio (arma) ♦ A Voluntad	
Ataque: a distancia 10 (una criatura); +19 contra CA	
Impacto: 2d8 + 8 de daño, y el kuo-toa realiza un ataque secundario contra el objetivo.	
Ataque secundario: +17 contra Fortaleza.	
Impacto: 1d8 + 6 de daño, y el kuo-toa arrastra al objetivo 3 casillas.	
Acciones de movimiento	
Maniobra escurridiza ♦ A voluntad	
Requisito: el kuo-toa debe estar adyacente a un enemigo.	
Efecto: el kuo-toa se desplaza 3 casillas a otra casilla adyacente al enemigo.	
Acciones desencadenadas	
⚔ Escudo pegajoso ♦ A voluntad	
Desencadenante: un enemigo adyacente falla con un ataque de arma cuerpo a cuerpo contra el kuo-toa.	
Ataque (reacción inmediata): cuerpo a cuerpo 1 (el enemigo que activa el poder); +17 contra Reflejos	
Impacto: el arma usada para el ataque que activa el poder cae en el espacio del objetivo.	
Fue 17 (+10) Des 17 (+10) Sab 13 (+08)	
Con 17 (+10) Int 13 (+08) Car 15 (+09)	
Alineamiento maligno	Idiomas habla profunda
Equipo armadura de cuero, escudo ligero pegajoso, 4 arpones	

Bomba de achique poseída (B)	Trampa esbirro nivel 14
Objeto	250 PX
Detectar Percepción o Religión CD 29	Iniciativa +12
PG 1; un ataque fallido nunca daña a un esbirro.	
CA 28, Fortaleza 25, Reflejos 26, Voluntad -	
Inmune necrótico, veneno, psíquico, movimiento forzoso, todas las condiciones, daño continuado	
Acciones estándar	
⚔ Golpetazo ♦ A Voluntad	
Ataque: cuerpo a cuerpo 4 (una criatura); +19 contra CA	
Impacto: 11 de daño.	
Contramedidas	
♦ Destruir: Atletismo, Religión o Hurto CD 22 (acción estándar);	
Requisitos: el personaje que realiza la prueba debe estar adyacente a la trampa. Éxito: la trampa es destruida. Fallo (17 o menos): la trampa ataca al personaje como acción gratuita.	

Escotilla poseída (D)	Trampa esbirro nivel 14
Objeto	250 PX
Detectar Percepción o Religión CD 29	Iniciativa +12
PG 1; un ataque fallido nunca daña a un esbirro.	
CA 28, Fortaleza 26, Reflejos 25, Voluntad -	
Inmune necrótico, veneno, psíquico, movimiento forzoso, todas las condiciones, daño continuado	
Acciones estándar	
⚔ Golpetazo ♦ A Voluntad	
Ataque: cuerpo a cuerpo 4 (una criatura); +17 contra CA	
Impacto: 11 de daño y el objetivo queda derribado.	
Contramedidas	
♦ Destruir: Atletismo, Religión o Hurto CD 22 (acción estándar);	
Requisitos: el personaje que realiza la prueba debe estar adyacente a la trampa. Éxito: la trampa es destruida. Fallo (17 o menos): la trampa ataca al personaje como acción gratuita.	

## EVENTO 4: LA BODEGA

### Encuentro de Combate de Nivel 10 (2800 PX)

Los personajes entran en la bodega del barco hundido. En el calabozo del barco, encuentran a Torgath el contraestre.

**Luz:** ninguna.

**Monstruos:** 2 kuo-toa monitores (M)

**Otras Criaturas:** Torgath

#### Cuando los personajes entren en la bodega, lee:

*La bodega cruje amenazadoramente al tiempo que discernís un pequeño calabozo con barrotes de hierro alzándose contra un muro, un semiorco muerto flotando en el agua dentro. El semiorco viste una armadura de cuero negro. Su pelo negro suelto gira en el agua alrededor de su cabeza. Su piel es pálida, esta arrugada y agrietada por el tiempo pasado bajo el agua. Dos kuo-toa permanecen de guardia cerca.*

**Sanar CD 18:** el semiorco esta demasiado bien conservado como para haberse hundido con el Céfiro.

**Percepción CD 26:** el personaje advierte que el semiorco aparentemente muerto en el calabozo en verdad le mira cuando entra.

Los monitores atacan a cualquier intruso. Cuando comience el combate, Torgath recupera la consciencia y les aconseja, que equivale mayoritariamente a “Matarlos y liberadme. ¡Por favor!”.

**Tácticas:** los monitores se agrupan contra un personaje a la vez, intentando reducir rápidamente el número de enemigos a los que se enfrentan.

Temiendo el castigo de Kraal si abandonan sus puestos, los monitores no persiguen a los intrusos que huyen de la bodega. Sin embargo, por la misma razón, luchan hasta la muerte.

**Tesoro:** los kuo-toa poseen un juego de llaves oxidadas, una de las cuales abre la puerta de la celda del calabozo.

2 kuo-toa monitores (M)	Hostigador nivel 16
<b>Humanoide natural Mediano (acuático)</b>	<b>1400 PX c/u</b>
PG 153; Maltrecho 76	Iniciativa +15
CA 30, Fortaleza 27, Reflejos 28, Voluntad 26 Percepción +15	
Velocidad 6, nadar 6 Visión en la oscuridad	
<b>Rasgos</b>	
<b>Acuático</b>	
El kuo-toa puede respirar bajo el agua. En combate acuático, obtiene un bonificador +2 a las tiradas de ataque contra criaturas no acuáticas.	
<b>Acciones estándar</b>	
⬇ <b>Golpetazo</b> ♦ <b>A Voluntad</b>	
Ataque: cuerpo a cuerpo 1 (una criatura); +21 contra CA	
Impacto: 3d10 + 8 de daño.	
⚡ <b>Ballesta</b> (arma) ♦ <b>A Voluntad</b>	
Ataque: a distancia 15 (una criatura); +21 contra CA	
Impacto: 3d8 + 8 de daño.	
⬇ <b>Salto con patada</b> ♦ <b>A Voluntad</b>	
Efecto: el kuo-toa se desplaza 2 casillas y usa golpetazo.	
⬇ <b>Puño relampagueante</b> (relámpago) ♦ <b>Encuentro</b>	
Ataque: cuerpo a cuerpo 1 (una criatura); +19 contra Reflejos	
Impacto: 2d10 + 8 de daño por relámpago y el objetivo queda aturrido (salvación termina).	
Fallo: mitad de daño y el objetivo queda atontado (salvación termina)	
<b>Acciones de movimiento</b>	
<b>Maniobra escurridiza</b> ♦ <b>A voluntad</b>	
Requisito: el kuo-toa debe estar adyacente a un enemigo.	
Efecto: el kuo-toa se desplaza 3 casillas a otra casilla adyacente al enemigo.	
<b>Habilidades</b> Acrobacias +18, Dungeons +15	
<b>Fue</b> 19 (+12) <b>Des</b> 20 (+13) <b>Sab</b> 15 (+10)	
<b>Con</b> 17 (+11) <b>Int</b> 15 (+10) <b>Car</b> 16 (+11)	
<b>Alineamiento</b> maligno	
<b>Idiomas</b> habla profunda	
<b>Equipo</b> armadura de cuero, ballesta con 20 virotes	

### TORGATH, EL CONTRAESTRE

Torgath ha estado en el calabozo durante décadas. Habiendo pasado la mayoría de ese tiempo en un estado semiconsciente, al que llama “el sueño oscuro de la Reina Cuervo”, no sabe exactamente cuanto tiempo ha pasado desde que el barco se hundió. Solo posee una incómoda sensación de que ha sido durante un muy largo tiempo.

Torgath se ahogó cuando el barco se hundió, pero no se le permitió fallecer de forma normal. La Reina Cuervo le envió de vuelta y le dejó en el calabozo en su estado comatoso. Sabe que la verdadera muerte sólo se puede tener cuando haya expiado sus crímenes liberando a Rukos y purgando al mundo de Thalarkis.

El estado de Torgath ha impedido que enloquezca pero no le ha impedido cierto nivel de consciencia. En el “sueño negro”, Torgath aprendió bastante sobre sus captores, incluyendo como hablar Habla Profunda. Se despertó espontáneamente es su estado comatoso cuando sintió que sería liberado.

Viendo su oportunidad para redimirse, Torgath pide ayuda. Alegremente ofrece su ayuda a los personajes y libremente les cuenta tanto su triste historia como la información siguiente:

♦ Al menos veinte kuo-toa están en y alrededor del naufragio del Céfiro. Su líder es un sacerdote llamado Kraal.

♦ Algunos de los kuo-toa son de voluntad débil y podrían sucumbir a la interrogación.

♦ Thalarkis habita en las tres secciones del barco. El fantasma solo puede ser confrontado y destruido si es liberado de su prisión.

♦ El alfanje de Rukos, Siempretrevido, es un componente necesario para el ritual que los kuo-toa planean ejecutar para liberar a Thalarkis, y es la única arma que puede destruir al kraken fantasma de una vez por todas.

Si los personajes liberan a Torgath y seguirlos (a tu discreción), se equipa con los pocos arpones dejados atrás por kuo-toa que



han huido o que se encuentran cerca de sus cadáveres.

Si los jugadores no quieren o no necesitan la ayuda de Torgath, puedes elegir hacer que se manifiesta como un fantasma sin aptitud para afectar al mundo físico o ser dañado por fuentes de daño mundano. Aún puede acompañar al grupo y ofrecer información y apoyo moral, según sea necesario.

Los personajes obtienen la misión “Ayudar a Torgath a Expiarse” (página 3).

Torgath, semiorco regresado	Pegador nivel 14
<b>Humanoide natural Mediano (muerto viviente)</b>	
PG 91; Maltrecho 45; Esfuerzos curativos 8 Iniciativa +9	
CA 29, Fortaleza 29, Reflejos 27, Voluntad 25 Percepción +6	
Velocidad 6, nadar 6 Visión en la penumbra	
Rasgos	
Ventaja del pegador	
Una vez por turno, cuando Torgath impacte a un enemigo que le conceda ventaja, puede infligir 2d6 de daño adicional a ese enemigo.	
Vitalidad antinatural	
Cuando Torgath descienda a 0 puntos de golpe o menos, queda aturrido en lugar de caer inconsciente mientras esta moribundo. Si falla una tirada de salvación contra muerte mientras esta moribundo en esta forma, queda inconsciente.	
Acciones estándar	
⬇️ ⤴️ Arpón (arma) ♦ A voluntad	
Ataque: cuerpo a cuerpo 1 o a distancia 10 (una criatura); +20 vs CA	
Impacto: 1d8 +11 de daño.	
⬇️ Golpe de mango (arma) ♦ Encuentro	
Ataque: cuerpo a cuerpo 1 (una criatura); +20 contra CA	
Impacto: 3d8 + 11 de daño, y el objetivo queda aturrido (salvación termina).	

Acciones de movimiento
Maniobra de presión ♦ A Voluntad
Efecto: Torgath se desplaza 3 casillas, incluyendo a través de espacios enemigos.
Acciones desencadenadas
Ataque furioso ♦ Encuentro
Desencadenante: Torgath impacta a un enemigo con un ataque.
Efecto (acción gratuita): el ataque inflige 1d8 de daño adicional.
Cosecha oscura (necrótico) ♦ Encuentro
Desencadenante: una criatura a 5 casillas de Torgath es reducida a 0 puntos de golpe.
Efecto (acción gratuita): una criatura que Torgath impacte con un ataque antes del final de su siguiente turno sufre 1d8 + 2 de daño necrótico adicional. Si la criatura sufre este daño necrótico, Torgath recupera 9 puntos de golpe.
Habilidades Atletismo +16, Intimidar +15
Fue 18 (+11) Des 14 (+09) Sab 08 (+06)
Con 14 (+09) Int 10 (+07) Car 12 (+08)
Alineamiento no alineado Idiomas común, habla profunda
Equipo armadura de cuero, 3 arpones

## EVENTO 5: ALCÁZAR

### Encuentro Interpretativo

El Capitán Rukos mora aquí, condenado a embrujar el barco que condujo a sus compañeros de tripulación a su final.

Luz: ninguna.

**Cuando los personajes se aproximen, lee:**

*Altas algas crecen por toda la zona, y tres respiraderos termales interrumpen el suelo marítimo cercan, cada uno expulsando hacia arriba una turbia mezcla de minerales y agua caliente que se extiende hacia la superficie del agua.*

*La parte trasera del barco hundido mayoritariamente permanece intacta, pero esta asentada entre dos afloramientos rocosos. Un mástil sobresale hacia arriba desde el alcázar, con una única verga aún intacta. En la cubierta, en el timón del barco, la aparición de un marinero os observa mientras os aproximáis.*

Este encuentro esta pensando como un desafío interpretativo. Rukos no puede dañar a los personajes, y viceversa, pero el capitán ha enloquecido durante las décadas que ha pasado en el timón del Céfiro. Arrepentido por conducir a su tripulación a sus muertes, Rukos al principio desconfía, pero se calma si los personajes le llamada por su nombre y dicen porque han venido. Si los personajes vienen con Torgath, les ayuda a calmar a Rukos pidiendo perdón por el motín.

Los personajes deben sonsacar la información a Rukos. Se va por la tangente, así que los personajes deben guiarle de vuelta al negocio que tienen entre manos. Pruebas de habilidad realizadas para conseguir información de él deberían tener CDs de moderadas a altas.

El capitán Rukos puede ofrecer la información siguiente. Los comentarios en paréntesis ofrecen la forma en que Rukos lo expresa en su locura).

♦ Rukos condujo a su tripulación hacia su perdición, y aún se lamenta por ellos y por el Céfiro. (“Los maté. ¡A cada uno! Mis compañeros y mi barco, inocentes. Mi corazón una y mil veces”).

♦ Los kuo-toa se llevaron la espada de Rukos, Siempreatrevido, para usarla en su santuario. (“Mi viejo amigo de acero, Siempreatrevido. Desaparecido a manos de los peces. De sus labios devotos y sus corazones negros surgen sus tentáculos”).

♦ Siempreatrevido debe ser usado para infligir el golpe mortal a Thalarkis para que el kraken sea destruido de una vez por todas. (“Mi amigo acerado. ¡Puede matarlo! Debe hacerlo. ¡A los Infiernos e irse con él, para siempre!”).

♦ Rukos sabe que Torgath esta cerca. (“¡El traidor! Aún aquí... observándome como un cuervo en el mástil. Esperando siempre. Un alma encerrada en el calabozo”).

♦ Rukos ha observado a los kuo-toa ir y venir de su santuario, y puede indicar a los personajes la dirección general del santuario. (“Los hombres peces vienen y van. ¡Allí! Llevándose las monedas y los muertos. Siempre llevando más allí”).

Cuando los personajes hayan averiguado todo lo que puedan del fantasma enloquecido, continúa con el Evento 6.

## EVENTO 6: REGRESO DE LOS INCURSORES

Encuentro de Combate de Nivel 15 (6250 PX)

Cuando los aventureros concluyen sus asuntos con Rukos, un grupo incursos kuo-toa ataca.

**Luz:** ninguna.

**Monstruos:** 4 kuo-toa ahogadores (D), 5 kuo-toa guardias (G), 2 velas poseídas (T).

**Cuando comience el encuentro, lee:**

*De repente el capitán se queda en silencio y se asoma a las profundidades oscuras. Susurra, “Han regresado”.*

Mientras los personajes hablan con Rukos, un grupo incursos kuo-toa regresa de la superficie. Habiendo visto a los personajes en la parte trasera del barco, se dispersan y se aproximan desde todos los lados. El aviso del capitán impide que los incursos obtengan la sorpresa.

**Respiradores Termales:** una pequeña fisura en el suelo oceánico se abre en la casilla central de cada respiradero, expulsando tóxica agua caliente en un área de 15 pies de lados, formando una nube de 40 pies de alto. Cualquier criatura que entre en la nube o comience su turno allí sufre 10 de daño por fuego y veneno. Una criatura solo puede sufrir este daño una vez por turno.

**Tácticas:** los kuo-toa ahogadores van por parejas y atacan a los personajes que parezcan más fuertes. Toman ventaja de los respiradores termales, usando gancho desgarrador para deslizar a los enemigos hacia ellos. Si puede llevar a un enemigo a la zona de un respiradero termal, se retiran una casilla y una red con púas para castigar a los personajes que abandonen las zonas de los respiraderos.

En grupos de dos o tres, los kuo-toa guardias se encargan de los enemigos restantes.

Thalarkis anima velas podridas, centrándose en enemigos que atacan a distancia. A no ser que se detecten, las velas llevan a cabo su primer ataque con ventaja en combate.

4 kuo-toa ahogadores (D)	Soldado nivel 14
Humanoide natural Mediano (acuático)	1000 PX c/u
PG 137; Maltrecho 68	Iniciativa +15
CA 30, Fortal 26, Reflejos 26, Voluntad 24 Percepción +18	
Velocidad 6, nadar 6 Visión en la oscuridad	
Rasgos	
Acuático	
El kuo-toa puede respirar bajo el agua. En combate acuático, obtiene un bonificador +2 a las tiradas de ataque contra criaturas no acuáticas.	
Acciones estándar	
⬇ Gancho (arma) ♦ A Voluntad	
Ataque: cuerpo a cuerpo (una criatura); +19 contra CA	
Impacto: 3d8 + 9 de daño.	
⬇ Gancho desgarrador (arma) ♦ A Voluntad	
Requisitos: el ahogador debe estar esgrimiendo un gancho.	
Ataque: cuerpo a cuerpo 1 (una criatura); +17 contra Reflejos	
Impacto: 3d8 + 9 de daño, y el ahogador desliza al objetivo 3 casillas hacia una casilla adyacente a él.	
🔪 Red con púas (arma) ♦ A Voluntad	
Ataque: a distancia 5/10 (una criatura); +17 contra Reflejos	
Impacto: 2d6 + 6 de daño. El objetivo sufre 8 de daño adicional si se mueve de forma voluntaria antes del comienzo del siguiente turno del ahogador.	
Acciones de movimiento	
Maniobra escurridiza ♦ A voluntad	
Requisito: el kuo-toa debe estar adyacente a un enemigo.	
Efecto: el kuo-toa se desplaza 3 casillas a otra casilla adyacente al enemigo.	
Fue 19 (+11) Des 23 (+13) Sab 13 (+08)	
Con 17 (+10) Int 13 (+08) Car 18 (+11)	
Alineamiento maligno	Idiomas habla profunda
Equipo gancho, 4 redes con púas	



<b>5 kuo-toa guardias (G)</b>	<b>Hostigador esbirro nivel 16</b>
<b>Humanoide natural Mediano (acuático)</b>	<b>350 PX c/u</b>
PG 1; un ataque fallido nunca daña a un esbirro. <b>Iniciativa</b> +13	
CA 30, <b>Fortaleza</b> 28, <b>Reflejos</b> 29, <b>Voluntad</b> 27 <b>Percepción</b> +12	
Velocidad 6, nadar 6 <b>Visión en la oscuridad</b>	
<b>Rasgos</b>	
<b>Acuático</b>	
El kuo-toa puede respirar bajo el agua. En combate acuático, obtiene un bonificador +2 a las tiradas de ataque contra criaturas no acuáticas.	
<b>Acciones estándar</b>	
⬇ <b>Lanza</b> (arma) ♦ <b>A Voluntad</b>	
Ataque: cuerpo a cuerpo 1 (una criatura); 21 contra CA	
Impacto: 12 de daño.	
<b>Acciones de movimiento</b>	
<b>Maniobra escurridiza</b> ♦ <b>A voluntad</b>	
Requisito: el kuo-toa debe estar adyacente a un enemigo.	
Efecto: el kuo-toa se desplaza 3 casillas a otra casilla adyacente al enemigo.	
<b>Fue</b> 15 (+10) <b>Des</b> 16 (+11) <b>Sab</b> 09 (+07)	
<b>Con</b> 15 (+10) <b>Int</b> 11 (+08) <b>Car</b> 13 (+09)	
<b>Alineamiento</b> maligno <b>Idiomas</b> habla profunda	
<b>Equipo</b> armadura de cuero, escudo ligero, lanza	

<b>2 velas poseídas (T)</b>	<b>Trampa esbirro nivel 14</b>
<b>Objeto</b>	<b>250 PX c/u</b>
<b>Detectar</b> Percepción o Religión CD 29	
<b>Iniciativa</b> +12	
PG 1; un ataque fallido nunca daña a un esbirro	
CA 28, <b>Fortaleza</b> 25, <b>Reflejos</b> 26, <b>Voluntad</b> -	
<b>Inmune</b> necrótico, veneno, psíquico, todas las condiciones, daño continuado	
<b>Acciones estándar</b>	
⬇ <b>Enredar lona</b> ♦ <b>A Voluntad</b>	
Ataque: cuerpo a cuerpo 1 (una criatura); +17 contra Reflejos	
Impacto: el objetivo queda cegado y agarrado (salvación termina ambos). La vela puede enredar a una criatura Grande o hasta dos criaturas Medianas o más pequeñas a la vez.	
<b>Acciones de movimiento</b>	
<b>Lona nadadora</b> ♦ <b>A Voluntad</b>	
Efecto: la vela nada 6 casillas, y las criaturas agarradas son tiradas con ella, permaneciendo en un espacio a elección del DM a 1 casilla de la vela. El movimiento de la vela no provoca ataques de oportunidad.	
<b>Contramedidas</b>	
♦ <b>Destruir:</b> Atletismo o Religión CD 22 (acción estándar).	
Requisitos: el personaje que realiza la prueba debe estar adyacente a la trampa. Éxito: La trampa es destruida. Fallo (17 o menos): La trampa ataca al personaje como acción gratuita.	



## EVENTO 7: SANTUARIO KUO-TOA

### Encuentro de Combate de Nivel 16 (7300 PX)

Los aventureros viajan al santuario kuo-toa, donde Kraal acaba de comenzar el ritual para liberar a Thalarkis.

**Luz:** ninguna.

**Monstruos:** 1 kuo-toa látigo (W), 2 kuo-toa monitores (M), 2 kuo-toa azotes (L), 2 kuo-toa guardias (G).

**Cuando los personajes se aproximen, lee:**

Un estrecho pasillo conduce a una caverna inundada con un alto techo a 10 pies. El agua esta teñida de rojo por la sangre y tiene sabor a cobre. En una esquina hay una oscura sima abierta,

En medio de la caverna cuerpos humanoides apiñados flotan, unidos por algas. Una entonación monótona emana de dentro de la

masa de cadáveres. Parece como si los cadáveres pudieran ser movidos o posiblemente hechos a un lado para revelar lo que acecha más allá.

## Cuando el santuario oculto es descubierto, lee:

En el centro de la caverna hay una pila de cofres, herramientas, armas, trozos de armadura, piezas de coral, rocas talladas y otros objetos. Un único alfanje brillante se encuentra en lo alto de la pila, su hoja enterrada en el montón.

El santuario kuo-toa esta oculto en medio de la masa de cuerpos muertos. Dentro del santuario, Kraal esta centrado en su ritual, pero el monitor a su lado esta vigilante. Solo si los personajes se aproximan a la caverna sin luz pueden obtener la sorpresa con una prueba de grupo de Sigilo contra CD 22.

**Grupos de cadáveres:** cada estrella en el mapa representa un grupo de cuerpo muertos unidos con algas. Un grupo se extiende desde el suelo hasta el techo a 10 pies por encima. En su estado inicial, los cuerpos son esencialmente terreno bloqueado. (Cuando comience el encuentro, Kraal y el monitor cerca de él se benefician de cobertura total contra los personajes debido a este terreno).

**Mover un grupo:** cualquier criatura adyacente a un grupo puede usar una acción menor para deslizar ese grupo 1 casilla. Un grupo no puede deslizarse a través de una casilla ocupada o hacia las casillas del santuario.

Una criatura adyacente a un grupo puede, como parte de su propio movimiento, agarrar y mover un grupo. Una criatura se mueve a la mitad de su velocidad mientras mueve un grupo de esta forma.

**Destruir un grupo:** cada grupo posee CA/Reflejos 5; Fortaleza 10; inmune a necrótico, veneno, psíquico, todas las condiciones y daño continuado; 45 pg. Si un grupo esta en la explosión o estallido de un poder de ataque de fuego, trueno o fuerza, haz una tirada de salvación por el grupo. Fallar resulta en la destrucción del grupo.

**Siempreatrevido:** cuando el santuario es descubierto, Siempreatrevido se comunica telepáticamente con el personaje más cercano, diciendo, “El peligro esta en marcha. Libérame, amigo, y siempre saldremos victoriosos. Esto te lo prometo”.

Si un personaje extrae a Siempreatrevido del santuario, se siente imbuido con una sensación de invulnerabilidad e inmediatamente conoce todas las propiedades del arma. El personaje también siente el deseo reprimido de Siempreatrevido por la aventura y la batalla -la espada ha estado esperando largo tiempo por una buena lucha.

**Tácticas:** cuando comience el combate, Kraal y el monitor a su lado apartan a los cuerpos de su camino, el monitor moviéndose para interceptar a los personajes y el látigo moviéndose para alejarse del combate cuerpo a cuerpo. Un segundo kuo-toa monitor y dos kuo-toa guardias surgen del pozo para interceptar a los aventureros. Los kuo-toa azotes surgen de la cámara auxiliar en el extremo de la caverna principal al comienzo del segundo asalto de combate.

Kraal permanece lejos del cuerpo a cuerpo, prefiriendo que sus seguidores hagan el juego sucio. Usa impacto del rayo para cegar a sus enemigos siempre que es posible y usa vórtice del limo tan pronto como pueda atrapar a dos o tres enemigos en su área de efecto.

Los azotes centran sus ataques sobre enemigos heridos para que así puedan recargar fácilmente relámpago bifurcado. Si los enemigos avanzan hacia ellos, usan llenar pulmones para ralentizar a sus perseguidores.

Los kuo-toa guardias permanecen cerca de Kraal para ayudar a mantener a salvo a su señor.

Kuo-toa látigo (W)	Controlador nivel 16
Humanoide natural Mediano (acuático)	1400 PX
PG 156; Maltrecho 78	Iniciativa +12
CA 30, Fortaleza 28, Reflejos 27, Voluntad 27	Percepción +16
Velocidad 6, nadar 6 Visión en la oscuridad	
Rasgos	
Acuático	
El kuo-toa puede respirar bajo el agua. En combate acuático, obtiene un bonificador +2 a las tiradas de ataque contra criaturas no acuáticas.	
Acciones estándar	
⬇ Bastón pinzado (arma) ♦ A Voluntad	
Ataque: cuerpo a cuerpo 2 (una criatura); +21 contra CA	
Impacto: 2d8 + 9 de daño, y el kuo-toa agarra al objetivo (escapar CD 22) hasta el final del siguiente turno del kuo-toa. Hasta que el agarra finalice, el kuo-toa no puede realizar ataques cuerpo a cuerpo con el bastón pinzado. El kuo-toa puede finalizar el agarre como acción menor y deslizar al objetivo 3 casillas. El objetivo debe permanecer a 2 casillas del kuo-toa durante este deslizamiento.	
Mantenimiento estándar: el agarre persiste hasta el final del siguiente turno del kuo-toa y el objetivo sufre 2d8 + 9 de daño.	
⚡ Impacto del rayo (relámpago) ♦ A Voluntad	
Ataque: a distancia 10 (una criatura); +19 contra Reflejos	
Impacto: 2d8 + 3 de daño por relámpago, y el objetivo queda cegado hasta el final del siguiente turno del kuo-toa.	
✪ Vórtice del limo ♦ Encuentro	
Ataque: área explosión 2 en 20 (enemigos en la explosión); +19 contra Fortaleza	
Impacto: 2d10 + 7 de daño, y el objetivo sufre un penalizador -2 a las tiradas de ataque (salvación termina). El objetivo queda derribado, y el kuo-toa le desliza 3 casillas.	
Fallo: mitad de daño, y el kuo-toa puede deslizar al objetivo 1 casilla.	
Acciones de movimiento	
Maniobra escurridiza ♦ A voluntad	
Requisito: el kuo-toa debe estar adyacente a un enemigo.	
Efecto: el kuo-toa se desplaza 3 casillas a otra adyacente al enemigo.	
Fue 17 (+11) Des 18 (+12) Sab 17 (+11)	
Con 20 (+13) Int 15 (+10) Car 18 (+12)	
Alineamiento maligno	Idiomas habla profunda
Equipo abrigo, bastón pinzado, tocado	



2 kuo-toa monitores (M)	Hostigador nivel 16
Humanoide natural Mediano (acuático)	1400 PX c/u
PG 153; Maltrecho 76	Iniciativa +15
CA 30, Fortaleza 27, Reflejos 28, Voluntad 26	Percepción +15
Velocidad 6, nadar 6	Visión en la oscuridad
Rasgos	
Acuático	
El kuo-toa puede respirar bajo el agua. En combate acuático, obtiene un bonificador +2 a las tiradas de ataque contra criaturas no acuáticas.	
Acciones estándar	
⬇ Golpetazo ♦ A Voluntad	
Ataque: cuerpo a cuerpo 1 (una criatura); +21 contra CA	
Impacto: 3d10 + 8 de daño.	
🏹 Ballesta (arma) ♦ A Voluntad	
Ataque: a distancia 15 (una criatura); +21 contra CA	
Impacto: 3d8 + 8 de daño.	
⬇ Salto con patada ♦ A Voluntad	
Efecto: el kuo-toa se desplaza 2 casillas y usa golpetazo.	
⬇ Puño relampagueante (relámpago) ♦ Encuentro	
Ataque: cuerpo a cuerpo 1 (una criatura); +19 contra Reflejos	
Impacto: 2d10 + 8 de daño por relámpago y el objetivo queda aturdido (salvación termina).	
Fallo: mitad de daño y el objetivo queda atontado (salvación termina)	
Acciones de movimiento	
Maniobra escurridiza ♦ A voluntad	
Requisito: el kuo-toa debe estar adyacente a un enemigo.	
Efecto: el kuo-toa se desplaza 3 casillas a otra casilla adyacente al enemigo.	
Habilidades Acrobacias +18, Dungeons +15	
Fue 19 (+12) Des 20 (+13) Sab 15 (+10)	
Con 17 (+11) Int 15 (+10) Car 16 (+11)	
Alineamiento maligno Idiomas habla profunda	
Equipo armadura de cuero, ballesta con 20 virotes	

2 kuo-toa azotes	Artillero nivel 15
Humanoide natural Mediano (acuático)	1200 PX c/u
PG 115; Maltrecho 57	Iniciativa +12
CA 27, Fortaleza 28, Reflejos 27, Voluntad 26	Percepción +10
Velocidad 6, nadar 6	Visión en la oscuridad
Rasgos	
Acuático	
El kuo-toa puede respirar bajo el agua. En combate acuático, obtiene un bonificador +2 a las tiradas de ataque contra criaturas no acuáticas.	
Acciones estándar	
⬇ Tridente (arma) ♦ A Voluntad	
Ataque: cuerpo a cuerpo 1 (una criatura); +20 contra CA	
Impacto: 2d8 + 9 de daño.	
🌀 Tridente relampagueante (arma) ♦ A Voluntad	
Ataque: a distancia 3/6 (una criatura); +22 contra CA	
Impacto: 3d8 + 10 de daño por relámpago.	
Efecto: el tridente regresa al azote.	
🌀 Llenar pulmones ♦ A Voluntad	
Ataque: a distancia 20 (una criatura); +20 contra Fortaleza	
Impacto: 2d6 + 7 de daño, y el objetivo queda ralentizado y sufre daño continuado 5 (salvación termina ambos).	
⚡ Relámpago bifurcado (relámpago) ♦ Recarga cuando el azote deja maltrecho a un enemigo o reduce a un enemigo a 0 o menos puntos de golpe.	
Ataque: área explosión 2 en 10 (una, dos o tres criaturas); +20 contra Fortaleza	
Impacto: 2d6 + 6 de daño por relámpago, y el objetivo queda cegado hasta el comienzo del siguiente turno del azote.	
Acciones de movimiento	
Maniobra escurridiza ♦ A voluntad	
Requisito: el kuo-toa debe estar adyacente a un enemigo.	
Efecto: el kuo-toa se desplaza 3 casillas a otra casilla adyacente al enemigo.	
Habilidades Acrobacias +18, Dungeons +15	
Fue 23 (+13) Des 20 (+12) Sab 17 (+10)	
Con 19 (+11) Int 15 (+09) Car 18 (+11)	
Alineamiento maligno Idiomas habla profunda	
Equipo tridente, cuchillo ceremonial	

2 kuo-toa guardias (G)	Hostigador esbirro nivel 16
Humanoide natural Mediano (acuático)	350 PX c/u
PG 1; un ataque fallido nunca daña a un esbirro.	Iniciativa +13
CA 30, Fortaleza 28, Reflejos 29, Voluntad 27	Percepción +12
Velocidad 6, nadar 6	Visión en la oscuridad
Rasgos	
Acuático	
El kuo-toa puede respirar bajo el agua. En combate acuático, obtiene un bonificador +2 a las tiradas de ataque contra criaturas no acuáticas.	
Acciones estándar	
⬇ Lanza (arma) ♦ A Voluntad	
Ataque: cuerpo a cuerpo 1 (una criatura); 21 contra CA	
Impacto: 12 de daño.	
Acciones de movimiento	
Maniobra escurridiza ♦ A voluntad	
Requisito: el kuo-toa debe estar adyacente a un enemigo.	
Efecto: el kuo-toa se desplaza 3 casillas a otra casilla adyacente al enemigo.	
Fue 15 (+10) Des 16 (+11) Sab 09 (+07)	
Con 15 (+10) Int 11 (+08) Car 13 (+09)	
Alineamiento maligno Idiomas habla profunda	
Equipo armadura de cuero, escudo ligero, lanza	

## CONCLUSIÓN

Mientras los personajes descansan después del combate, Siempreatrevido vehementemente les comunica la necesidad de convocar y eliminar a Thalarkis. La espada comenta a los aventureros que pueden liberar al kraken fantasma terminando el ritual de Kraal. Torgath apoya enérgicamente el punto de vista de la espada. Cualquier sitio cerca del naufragio de Céfire es un lugar aceptable, y Siempreatrevido puede guiar al grupo en los detalles del ritual.



Una vez que los personajes han escogido donde y cuando convocar a Thalarkis, ve al Evento 8.

**Tesoro:** Siempreatrevido, un cofre que contiene 5000 po, un cofre que contiene 4000 po, un anillo de platino con tres perlas blancas (1500 po), diez piezas de coral rosa (100 po cada una), cinco piezas de coral azul (500 po cada una), dos piezas de coral negro (1000 po cada una), dos objetos mágicos comunes y dos infrecuentes (nivel 14 + 1d4) y rocas grabadas con plegarias blasfemas a Thalarkis en Habla Profunda (sin valor excepto como curiosidades).

**Misión Completada:** entre los muchos cadáveres hay cinco amigos desafortunados de Ardrin. Devolverlos a Cala de Dorgal completa una misión secundaria (página 3).

## SIEMPREATREVIDO

Siempreatrevido es un alfanje legendario que ha aparecido en las manos de muchos aventureros atrevidos a lo largo de los siglos. Cuando Siempreatrevido fue creado por primera vez, tan solo era un alfanje mágico. Desde entonces, ha ido adoptando propiedades y poderes adicionales basados en la gente que lo ha esgrimido. La personalidad del alfanje es una amalgama de personalidades de sus anteriores propietarios, muchos de los cuales fueron marineros intrépidos. Se puso el nombre de Siempreatrevido debido a su propensión a tentar a sus propietarios a correr grandes riesgos. Aunque le molesta decirlo, ha conducido a varios de sus propietarios anteriores a tumbas tempranas.

El alfanje es empático y telepático. Puede sentir el estado emocional de su propietario y transmitir los suyos propios (normalmente excitación). A veces, se comunica con su propietario, engatusándole para actuar con valentía o con mucha temeridad.

## OBJETIVOS DE SIEMPREATREVIDO

Siempreatrevido desea:

- ♦ Ser esgrimido por gente de una incansable valentía y atrevimiento, nunca reposando cuando llama la aventura.
- ♦ Llevar a cabo misiones peligrosas para satisfacer su adicción al peligro y el combate.
- ♦ Tejer su historia de propietarios legendarios conocidos por su valor y sus muertes gloriosas.

### Siempreatrevido

Raro nivel 17

*Este alfanje está fabricado con cuerno de unicornio, marfil y metal estelar. La hoja está tan pulida como el mejor espejo, y el alfanje vibra sutilmente cuando es empuñado.*

Arma: Espada corta

Mejora: +4 a las tiradas de ataque y daño

Crítico: +4d6 de daño.

### Propiedades

- ♦ Mientras este arma esté en tu persona, eres inmune al miedo.
- ♦ Obtienes un bonificador +2 de objeto a las pruebas de Acrobacias y Atletismo, así como a las tiradas de salvación contra efectos de neutralizar, ralentizar e inmovilizar.

**Poder de Utilidad** (Curación) ♦ **Encuentro** (Acción de Movimiento)

*Efecto:* te desplazas a tu velocidad. El siguiente ataque cuerpo a cuerpo que realices con este arma en este turno inflige 4d6 de daño adicional, y recuperar puntos de golpe igual a la cantidad de daño adicional infligido.



## EVENTO 8: THALARKIS

### Encuentro de Combate de Nivel 16 (7000 PX)

Finalmente los personajes se encargan del kraken fantasma.

**Luz:** ninguna.

**Monstruos:** Thalarkis (kraken fantasma)

Este encuentro tiene lugar donde quiera que los personajes hayan elegido convocar a Thalarkis. Los personajes comienzan este evento llevando a cabo el resto del ritual de Kraal bajo la supervisión de Siempreatrevido. Cuando el ritual finaliza, la forma espectral de Thalarkis aparece y ataca.

#### Cuando Thalarkis aparezca, lee:

*La forma insustancial de un kraken adopta consistencia emanando de las tres partes de los restos del Céfiro. Es enorme y de un blanco translúcido, con ojos sin alma y largos tentáculos espectrales. Con un bramido telepático, convoca cuatro formas fantasmales que se retuercen en el agua como tentáculos incorpóreos.*

**Tácticas:** Thalarkis evitar el combate cerrado usando tentáculo para mantener a los enemigos apresados a 2 o 3 casillas de distancia. Con tentáculos fantasmales, crea esbirros adyacentes a atacantes a distancia, terminando con ataques cuerpo a cuerpo a través de tales esbirros. Thalarki emplea sus ataques cuerpo a cuerpo para obligar a los enemigos a juntarse para poder utilizar ondas enloquecedoras o explosión de locura.

El kraken fantasma ha pasado décadas atrapado en los restos del Céfiro. Conoce los obstáculos cerca del naufragio y los usa en su ventaja. Por ejemplo, si Thalarkis es convocado en la parte de delantera del barco, lanza a los personajes hacia la parte delantera y luego realiza una prueba de Fuerza para empujar al barco sobre el precipicio (ver Evento 2). Si la batalla se desarrolla cerca del alcázar, Thalarkis podía lanzar a los enemigos hacia las fuentes termales.

## MATANDO A THALARKIS

Thalarkis sólo puede morir a través de Siempreatrevido, el cual ignora pero no desconecta el rasgo insustancial del kraken. Si Thalarkis desciende a 0 o menos puntos de golpe por una fuente de daño distinta a Siempreatrevido, todos los efectos sobre Thalarkis finalizan y se convierte en una especie de bruma que nubla las aguas. Mientras Thalarkis esta a 0 o menos puntos de golpe, esta indefenso y sigue siendo vulnerable a los ataques, así que un impacto con éxito de Siempreatrevido lo mata. Al comienzo de su siguiente turno, si aún esta a 0 puntos de golpe o menos pero vivo, Thalarkis revive en el mismo espacio o el más cercano no ocupado. Recupera 55 puntos de golpe y comienza a luchar de nuevo.

4 tentáculos fantasmales	Hostigador esbirro nivel 16
<b>Animado aberrante Mediano (acuático, ciego, muerto viviente)</b>	
PG 1; un ataque fallido nunca daña a un esbirro.	Iniciativa +14
CA 30, Fortaleza 27, Reflejos 28, Voluntad 26	Percepción +6
Velocidad 6, nadar 6; fase Vista ciega 5	
Inmune cegado, enfermedad, mirada, ilusión, necrótico, veneno	
Rasgos	
<b>Acuático</b>	
En combate acuático, el tentáculo obtiene un bonificador +2 a las tiradas de ataque contra criaturas no acuáticas.	
Acciones estándar	
⬇ Golpetazo ♦ A Voluntad	
Ataque: cuerpo a cuerpo 1 (una criatura); +21 contra CA	
Impacto: 12 de daño, y el objetivo es agarrado (escapar CD 22).	
Mientras agarra a una criatura, el tentáculo solo puede usar golpetazo contra esa criatura.	
Acciones de movimiento	
<b>Deslizamiento insustancial ♦ A Voluntad</b>	
Efecto: el tentáculo se desplaza 3 casillas.	
Alineamiento caótico maligno	Idiomas -

Kraken fantasma	Controlador solitario nivel 16
<b>Bestia mágica aberrante Enorme (muerto viviente)</b>	<b>7000 PX</b>
PG 640; Maltrecho 320	Iniciativa +13
CA 30, Fortaleza 29, Reflejos 27, Voluntad 27	Percepción +16
Velocidad 6, nadar 10; fase Visión en la oscuridad	
Inmune enfermedad, necrótico, veneno	
Tiradas de salvación +5; Puntos de acción 2	
Rasgos	
<b>Acción recuperadora</b>	
Siempre que el kraken comience su turno, cualquier efecto de aturcido, atontado o dominado sobre él, finaliza.	
<b>Acuático</b>	
En combate acuático, el kraken obtiene un bonificador +2 a las tiradas de ataque contra criaturas no acuáticas.	
<b>Agarrón aplastante</b>	
Cuando el kraken comienza su turno, cada criatura agarrada por él o un tentáculo fantasmal a 10 casillas del kraken sufre 10 de daño.	
<b>Tentáculos fantasmales</b>	
Siempre que el kraken comience su turno con menos de cuatro tentáculos fantasmales a 20 de él, un número de tentáculos aparece para que así el número de tentáculos a 20 casillas de él sea igual a cuatro. Los tentáculos tiran iniciativa cuando aparecen, actuando en sus propios turnos.	
<b>Insustancial</b>	
El kraken sufre mitad de daño de cualquier fuente de daño, excepto aquella que inflige daño por fuerza, psíquico o radiante. Cuando el kraken sufre daño por fuerza, psíquico o radiante, pierde este rasgo hasta el comienzo de su siguiente turno.	
<b>Alcance de amenaza</b>	
El kraken puede hacer ataques de oportunidad contra enemigos a 3 casillas de él.	
Acciones estándar	
⬇ Tentáculo ♦ A Voluntad	
Ataque: cuerpo a cuerpo 3 (una criatura); +19 contra Reflejos	
Impacto: 3d8 + 11 de daño, y el kraken agarra al objetivo (escapar CD 22). El kraken puede agarrar hasta a ocho criaturas a la vez.	

## ✚ Arrojar lejos ♦ A Voluntad

**Efecto:** cuerpo a cuerpo 3 (una criatura agarrada por el kraken) o explosión cercana 10 (una criatura agarrada por un tentáculo fantasmal en la explosión); el kraken desliza a la criatura 5 casillas y realiza el siguiente ataque contra el objetivo. Si el objetivo entrase en el espacio de otra criatura, el kraken también realiza el siguiente ataque contra esa criatura.

**Ataque:** +19 contra Fortaleza

**Daño:** 2d8 +11 de daño, y el objetivo queda derribado.

## ✚ Espirales de Condenación ♦ A Voluntad

**Efecto:** el kraken usa tentáculo o arrojar lejos en cualquier combinación, para realizar hasta tres ataques.

↔ **Onda enloquecedoras** (psíquico) ♦ **Recarga** cuando queda maltrecho por primera vez.

**Especial:** la casilla de origen del ataque puede estar adyacente a cualquier tentáculo fantasmal a 10 casillas del kraken.

**Ataque:** cercano estallido 5 (enemigos en el estallido); +19 contra Vol

**Impacto:** 4d10 + 13 de daño psíquico y el objetivo queda aturdido (salvación termina).

**Fallo:** mitad de daño.

## Acciones menores

### Explosión de Locura (psíquico) ♦ A Voluntad (1/asalto)

**Efecto:** cercano explosión 10 (un tentáculo fantasmal en la explosión); el kraken desliza al objetivo 5 casillas y el objetivo desciende a 0 puntos de golpe. Luego el kraken realiza el siguiente ataque, centrado en el objetivo.

**Ataque:** cercano explosión 1 (enemigo en la explosión); +19 contra Voluntad

**Impacto:** 1d10 + 13 de daño.

## Acciones desencadenadas

### Huida fantasmal (teletransporte) ♦ Encuentro

**Desencadenante:** el kraken queda maltrecho por primera vez.

**Efecto** (acción gratuita): El kraken se teletransporta 10 casillas, y las criaturas agarradas por él son tiradas con él, permaneciendo en un espacio a elección del kraken a 3 casillas de él.

**Habilidades** Intimidar +18, Sigilo +18

**Fue** 18 (+12) **Des** 21 (+13) **Sab** 16 (+11)

**Con** 24 (+15) **Int** 18 (+12) **Car** 21 (+13)

**Alineamiento** caótico maligno

**Idiomas** telepátia 20

## CONCLUSIÓN

Una vez que Thalarkis sea derrotado, el espíritu del Capitán Rukos encuentra a los personajes y les agradece su ayuda. Con su mente liberada de su locura y tanto su tripulación como su barco vengados, Rukos esta listo para pasar al más allá. Antes de que desaparezca, Rukos susurra al personaje que esgrima a Siempreatrevido, “Amigo, ten cuidado con ese machete taimado. O, al menos, encuentra un mejor fin que el que me entregó”.

Antes de que el capitán se marche, Torgath pide perdón por su motín, y Rukos le perdona. Luego Torgath también pasa al más allá, a no ser que prefieras mantenerle como un PNJ recurrente. Antes de que Torgath siga a Rukos hacia la muerte, mira al grupo y dice, “Mis amigos nuevos, nunca podrá pagar vuestras hazañas aquí. Gracias...” Luego queda en silencio, y su cadáver se marcha flotando (si es un regresado), o sencillamente desaparece (si es un fantasma).

## FINALIZANDO LA AVENTURA

Si todo termina bien, los personajes regresan a Cala de Dorgal y llevan paz a su población sitiada. Si los personajes regresan con los cuerpos de cualquier de los lugareños muertos a Cala de Dorgal, el grupo se gana un mucho mayor respeto. La noticia del éxito del grupo se extiende rápidamente, y los lugareños restantes organizan una fiesta en honor del grupo. En la celebración, la Dama Theryl proclama a los personajes “Héroes de Cala de Dorgal”, afirmando que siempre tendrán una casa en el pueblo.

Si Torgath siguen aún con el grupo, se una a la celebración y deduce que la Reina Cuervo debe tener una razón para

mantenerle vivo. Cuales son estas razones, todavía las desconoce.

Cuando los aventureros abandonen Cala de Dorgal, escuchan a un lugareño cantar una canción que proclama su valentía. Su historia se convierte en el final feliz de la leyenda del Capitán Rukos y el kraken, Thalarkis.

## Sobre el Autor

Craig Campbell es un arquitecto de día y un jugador, DM e independiente de D&D de noche. Disfruta del apodo “hombre arquitecto” diseñando dungeons con escaleras sin barandillas o adecuados sistemas de control de iluminación. Contribuye regularmente con la Dungeon y la Dragon; su regalo anterior fue “La Choza Andante de Baba Yaga” en la Dungeon 197.

## Diseño

Chris Sims

## Dirección Creativa

Jon Schindehette

## Editores

Tanis O'Connor

Christopher Perkins

Dirección Editorial

Kim Mohan

## Dirección Artística

Kate Irwin

## Mapas

Daniel Helmick

## Jefe de Desarrollo y Edición

Jeremy Crawford

## Dirección de Producción

Angie Lokotz

## Producción Senior

Christopher Perkins

## Técnico de Imagen

Daniel Helmick

## Producción

Greg Bilsalnd, Stan

## Ilustradores

Wayne England

Jim Nelson