

DESPERTAR DEL PEZ DEL VIENTO



POR
**DEREK
RUIZ**

AVENTURA NIVEL 4

**ONE-SHOT INMERSIVO Y HERÓICO PARA
EL MEJOR JUEGO DE ROL DEL MUNDO**



CRÉDITOS

Autor. Derek Ruiz

Editor. Arthur Rouise

Cartografía. Elven Tower Cartography

Arte. Elven Tower Cartography, CC-0 stock, imágenes de Shutterstock y Artbreeder, e imágenes de dominio público que no requieren atribución

Portada. Tithi Luadthong / shutterstock.com

Agradecimiento Especial. A nuestros fantásticos seguidores en Patreon que nos ayudan a crear lugares y aventuras fantásticos. Sin su apoyo, esto no sería posible.

Notice of Open Game Content

This product includes Open Game Content as defined in the Open Game License below. It may only be used under and in the terms of the Open Game License Version 1.0a

Designation of Product Identity

All artwork, logos, and presentation are product identity. The following terms, including but not limited to "Elven Tower", "Dungeon Vault Magazine", are product identity.

Identification of Open Game Content

No content in this product is Open Game Content unless it is required to be.

OPEN GAME LICENSE Version 1.0a

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

1. Definitions: (a) "Contributors" means the copyright and/or trademark owners who have contributed Open Game Content; (b) "Derivative Material" means copyrighted material including derivative works and translations (including into other computer languages), potation, modification, correction, addition, extension, upgrade, improvement, compilation, abridgment or other form in which an existing work may be recast, transformed or adapted; (c) "Distribute" means to reproduce, license, rent, lease, sell, broadcast, publicly display, transmit or otherwise distribute; (d) "Open Game Content" means the game mechanic and includes the methods, procedures, processes and routines to the extent such content does not embody the Product Identity and is an enhancement over the prior art and any additional content clearly identified as Open Game Content by the Contributor, and means any work covered by this License, including translations and derivative works under copyright law, but specifically excludes Product Identity. (e) "Product Identity" means product and product line names, logos and identifying marks including trade dress; artifacts; creatures characters; stories, storylines, plots, thematic elements, dialogue, incidents, language, artwork, symbols, designs, depictions, likenesses, formats, poses, concepts, themes and graphic, photographic and other visual or audio representations; names and descriptions of characters, spells, enchantments, personalities, teams, personas, likenesses and special abilities; places, locations, environments, creatures, equipment, magical or supernatural abilities or effects, logos, symbols, or graphic designs; and any other trademark or registered trademark clearly identified as Product identity by the owner of the Product Identity, and which specifically excludes the Open Game Content; (f) "Trademark" means the logos, names, mark, sign, motto, designs that are

used by a Contributor to identify itself or its products or the associated products contributed to the Open Game License by the Contributor (g) "Use", "Used" or "Using" means to use, Distribute, copy, edit, format, modify, translate and otherwise create Derivative Material of Open Game Content. (h) "You"

Not for resale. Permission granted to print or photocopy this document for personal use only. System Reference Document 5.1 1

or "Your" means the licensee in terms of this agreement.

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

15. COPYRIGHT NOTICE

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

System Reference Document 5.1 Copyright 2016, Wizards of the Coast, Inc.; Authors Mike Mearls, Jeremy Crawford, Chris Perkins, Rodney Thompson, Peter Lee, James Wyatt, Robert J. Schwalb, Bruce R. Cordell, Chris Sims, and Steve Townshend, based on original material by E. Gary Gygax and Dave Arneson.

Elven Tower Adventures and Art, Despertar del Pez del Viento, © 2021, Author Derek Ruiz. Cartography art and written content originally published at www.patreon.com/elventower

END OF LICENSE

ÍNDICE



Créditos	2
Índice	3
Introducción	4
Trasfondo de la Aventura	5
Encontrando el Nido Antiguo	7
Dentro del Pez del Viento	11
Apéndice - Mapas	18
Agradecimiento	23



INTRODUCCIÓN

ANTES DE COMENZAR A JUGAR

Lee toda la aventura una o dos veces. Toma notas de todo lo que te gustaría resaltar o recordar mientras llevas a cabo el juego. Tales notas pueden incluir, sin estar limitadas a ello, maneras de como rolear un NPC, tácticas de combate para una criatura, o las ubicaciones de cosas importantes. Trata de familiarizarte con los apéndices de la aventura y los mapas.

- Una excelente forma de ahorrar tiempo es preparar de antemano el material que usarás para correr esta aventura. Pueden ser tarjetas, una pantalla de GM, miniaturas, dados, y mapas de batalla
- Es útil tener los nombres de los personajes, su raza, clase, armadura, y puntos de vida en un papel separado y fácil de ver. También puede ser importante anotar otras cosas como sus pasados, sus orígenes, y/o sus características de personalidad.

EL PAPEL DE GAME MASTER

Tienes la tarea más importante. El GM es el narrador y organizador de un buen juego. Debes encargarte de la narrativa y adjudicar las acciones del grupo. Tú transformas las palabras en papel en algo con vida.

Aquí hay algunos consejos para ayudarte a hacer esto:

Tu Tienes el Poder. Tu tomas las decisiones acerca del progreso de la aventura y como el grupo puede interactuar con los NPCs, criaturas, y los elementos del mundo. Estás en derecho de improvisar y cambiar cualquier cosa. Cada grupo es diferente y tendrán distintas necesidades y aspectos del juego que disfrutan o no.

Dar un Buen Reto. Eres el juez de la experiencia de tu grupo. Dales un reto bien balanceado para mantenerlos involucrados. Un buen reto no necesariamente significa combatir. Trata de determinar que es lo que mas les interesa y trata de dárselos. Una situación de rol como una negociación complicada, una interrogación, o pedir un favor pueden llegar a ser tan intensas como un combate.

No Pierdas Tiempo. Si el juego empieza a volverse lento porque los jugadores no están seguros de como proceder, no dudes en proveer pistas; un NPC amable que puede empujarlos en la dirección correcta. Los jugadores pueden frustrarse si no son capaces de actuar dentro de la aventura por no tener suficiente información. Pistas y señales pueden presentarse como ideas o pensamientos que tengan. Otro método es introducir un NPC que provea al grupo con sugerencias veladas. Esto sirve para tener “la voz del GM” dentro de la ficción.

CREAR UN GRUPO DE AVENTUREROS

Esta aventura no restringe ninguna combinación de razas, clases, u otra característica. No hay alineamiento requerido para esta aventura pero se sugiere que al menos la mitad del grupo sean de alineamiento bueno. De lo contrario, los incentivos para terminar la aventura son curiosidad y/o la promesa de oro. Los alineamientos buenos y neutrales son ideales para nuevos jugadores.

Si estás jugando con un nuevo grupo de jugadores, pregúntales porqué sus héroes están juntos y actúan como equipo. Cada jugador puede elegir una o dos opciones de la siguiente lista para justificar porqué están juntos. Esto facilita el juego desde el inicio y le da al grupo ideas de como interactuar entre si.

- Dos personajes son amigos de la infancia. Vienen de la misma ciudad o pueblo
- Un personaje salvó a otro hace un año
- Un personaje le debe dinero a otro
- Dos o más personajes son actualmente empleados del mismo gremio de mercenarios
- Dos personajes de la misma raza son familia (hermanos, primos, familia política, etc.)
- Los jugadores tienen la libertad de inventar más razones del porqué viajan juntos

Como el GM, eres libre de ignorar todo esto si tus jugadores son experimentados. Estas instrucciones están diseñadas para comenzar un juego desde cero y ayudar a nuevos jugadores acostumbrarse al grupo más pronto. Un grupo de jugadores experimentados puede juntarse e improvisar por que viajan juntos en segundos.

SOBRE LINEALIDAD Y AGENCIA DEL JUGADOR

Esta aventura incluye varios enfoques que los aventureros pueden tomar y variantes en la conclusión de cada capítulo. Estas opciones no son exhaustivas porque hay un límite para la información y opciones que un módulo puede incluir. La aventura, así como esta escrita, es algo lineal pero la intención no es restringir la creatividad de los jugadores ni sus opciones. Hemos incluido los que creemos que son los más posibles cursos de acción.

SOBRE LA NOTACIÓN

Algunos eventos en este documento expresan sus posibilidades de suceder así: “1-en-6”, “2-en-6” y así sucesivamente. Esto significa que el GM tira un d6. Obtener el primer número o menos significa que el tiro es exitoso.

Hay 2-en-6 probabilidades de hallar la puerta secreta.

Así, cuando un jugador o el GM tiren un d6, si obtienen 2 o menos, la puerta secreta es encontrada.

TRASFONDO DE LA AVENTURA



El pez del viento ha traído vida a nuestra gente por años. Debemos ser agradecidos.

Genasi de Agua, Pueblerino

DONDE AGREGAR ESTA AVENTURA

Despertar del Pez del Viento es una aventura optimizada para personajes nivel 4. La aventura se enfoca en la exploración de una caverna que lleva a un antiguo lugar de adoración. La figura de adoración del pueblo de genasi de agua ha regresado a su nido después de cientos de años. El Pez del Viento astral ha regresado en busca de ayuda; una anémona bioeléctrica se ha albergado en su corazón y amenaza su vida. Los héroes deben ayudarlo y encontrar a la sacerdotisa perdida dentro del pez.

Reinos Olvidados. En las Islas Moonshae. Cerca de las montañas al norte del Bosque Dernal.

Eberron. En Karrnath, donde el río Scions Sound llega al océano al norte. Al este de Stormhome.

Duración Estimada: 6 - 8 horas.

TRASFONDO DE LA AVENTURA

Hay un pueblo de gente acuática cerca de las silenciosas costas. Un poblado protegido por terreno rocoso y montañas adyacentes. La gente de Zorannia ha vivido en paz por siglos. Viven lejos de las grandes y ruidosas ciudades y metrópolis de humanos y enanos. Son genasi de agua. La vida al lado del océano es natural para ellos.

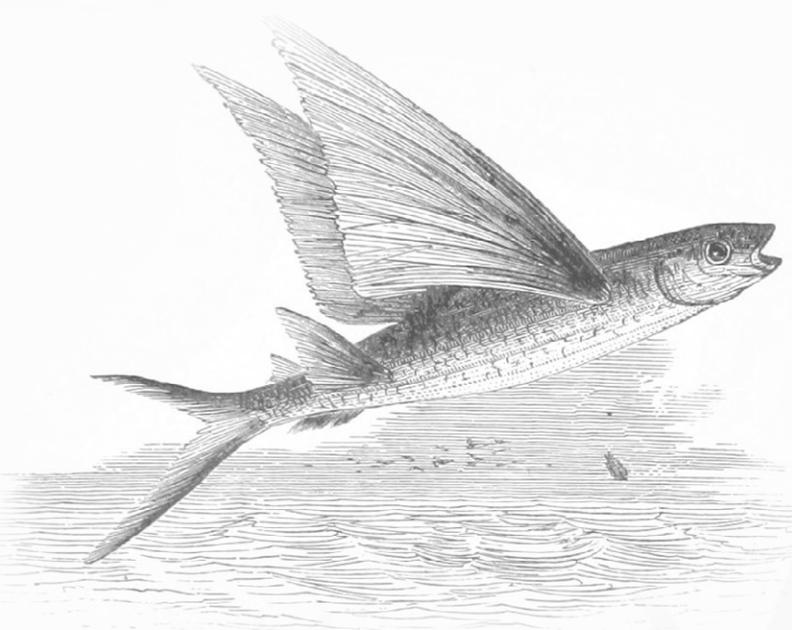
La gente en Zorannia se siente bendecida y se consideran únicos. Este orgullo ha crecido poco a poco con los años. El Pez del Viento es la fuente de su orgullo; una entidad astral que visita su pueblo una vez por año. Verlo llena de calidez los corazones genasi. Las visitas anuales del Pez del Viento son vistas como un buen presagio.

EL PEZ DEL VIENTO Y EL NIDO ANTIGUO

El Pez del viento ha visitado a los genasi una vez por año durante los últimos tres siglos. Flota y se desliza a través de la superficie rocosa de la montaña como si no estuviese ahí. Los genasi temían al pez al principio y deseaban que no volviera, pero cada año volvió.

Con el tiempo, los genasi aprendieron a confiar en la hermosa bestia acuática. Después de todo, con cada visita, la flora y fauna en el océano se multiplicaba. La presencia del pez siempre era buena. Un año, los genasi treparon la montaña para verlo de cerca. Lo vieron pasar a través de la montaña como si fuese agua. Durante su vuelo, el pez transmitió un mensaje telepático a los curiosos genasi. Compartió su nombre, pronunciado en una lengua que los genasi no comprendían. Tampoco podían pronunciarlo, así que lo llamaron el Pez del Viento.

Cincuenta años después, la criatura mágica eligió un lugar para aterrizar dentro de la montaña junto a Zorannia. El Pez del Viento solía descansar un día o dos antes de emprender el vuelo de nuevo y regresar al año siguiente. Los genasi no podían visitarle dentro de la montaña. Para conocerlo en persona, los genasi cavaron y construyeron un templo dentro de la montaña. Se sintieron honrados de ser los anfitriones de la visita del pez, aunque solo fuera por un par de días al año. Llamaron al lugar el Nido Antiguo. Desafortunadamente, el Pez del Viento dejó de ir ahí cien años después y eligió un lugar diferente en otra montaña. No por molestia, solo había cambiado. Los genasi abandonaron el templo y optaron por no construir más lugares de adoración, en caso de que el pez cambiara de nuevo de parecer.



Los genasi no visitan el templo ahora. El lugar ha estado abandonado por más de doscientos años. El pez astral cambia su comportamiento cada medio siglo aproximadamente, esto lo han aprendido los genasi. Busca un nuevo lugar, o simplemente pasa de largo volando. Pero independiente de lo que el pez hace o cuánto tiempo se queda, los genasi aman y añoran sus visitas.

UNA DEIDAD EN PELIGRO

La última Visita del pez del viento entristeció los corazones de todos los genasi. El pez aterrizó con dificultad en las costas de Zorannia. Se veía enfermo y débil. Contrajo un parásito conocido como la anémona bioeléctrica. Una de las líderes genasi quiso ayudar y se acercó. La joven sacerdotisa, Nari, le pidió a su gente que mantuvieran su distancia para que ella lo viera.

Nari, la sacerdotisa, tocó al pez. No solo sintió su fuerza vital debilitándose, también pudo sentir la presencia de un intruso peligroso. El Pez del Viento le comunicó esto a ella con un débil intercambio telepático. Fue suficiente para que la sacerdotisa se apresurara a la boca del pez y entrara. Tenía que encontrar la fuente de su enfermedad y destruirla de algún modo. Sin embargo, su prisa y repentina desaparición hicieron pensar al resto de los genasi que el pez se la había tragado entera. Gritaron de horror al ver su dios comerse a su líder. Algunos corrieron para salvar a la sacerdotisa pero el pez, asustado y confundido, voló y regresó a su antiguo lugar en la montaña, el Nido Antiguo. Ahí descansa como lo hizo hace casi dos siglos, esperando a que la sacerdotisa lo ayude, o a que la enfermedad termine con su sufrimiento.

Los genasi están desesperanzados. El templo es tabú para ellos desde que dejaron de asistir; nadie se atreve a entrar. Lo que es peor, es que el templo está destruido por derrumbes. El camino para encontrar al pez debe ser excavado. Las vidas del pez y Nari corren peligro.

RESUMEN DE LA AVENTURA

Esta sección provee un resumen de los capítulos y como la aventura puede desarrollarse:

1 Encontrando el Nido Antiguo. Los aventureros conocen a los genasi de agua, a Slate, y a Falandir, un drow que está con ellos por ahora. El elfo oscuro conoce el camino a la montaña y ha incluso entrado en ella. No pudo avanzar más debido a los túneles bloqueados.

2 Dentro del Pez del Viento. Los aventureros encuentran al Pez del Viento en el Nido Antiguo y escuchan su llamado de ayuda en sus mentes. Las entrañas del Pez del Viento son un complejo y peligroso calabozo. Los aventureros deben encontrar la anémona bioeléctrica y matarla para salvar al Pez del Viento.

ANZUELOS DE AVENTURA

Despertar del Pez del Viento puede comenzar con uno o más de los siguientes anzuelos de aventura:

LA PETICIÓN DE UN ESTUDIOSO

Un renombrado investigador busca a un grupo de aventureros para encontrar un raro ingrediente. El estudioso le dice a los héroes sobre un pueblo genasi al lado de una montaña donde una criatura mítica pasa cada año. El dedicado investigador ha seguido al Pez del Viento por una década. Sabe que esta es la época del año cuando vuelve. Le pide a los aventureros que busquen la forma de tomar una muestra de las escamas del pez. Dice que se llaman “escamas astrales” y que solo crecen en bestias originarias del Plano Astral. Ofrece 1,500 monedas de oro por diez frascos de escamas saludables.

RODEANDO EL TABÚ

La gente de Zorannia necesita ayuda urgentemente para rescatar a su sacerdotisa pero ninguno de ellos se atreve a romper el tabú y regresar al Nido Antiguo después de más de doscientos años de abandono. El explorador drow y guía en el pueblo, Falandir, desea ayudar a los pobres genasi, pero no puede hacerlo solo. Slate, el hermano de la sacerdotisa, ofrece 1,250 monedas de oro por una cura para el pez, y por salvar a su hermana.

LLAMADA DE LA NATURALEZA

El Pez del Viento hace un llamada a las mentes y corazones de bárbaros, druidas, guardabosques, y cualquier otro protector de la naturaleza. Su mensaje describe su pobre estado de salud, y ruega por ayuda. Este llamado se manifiesta en forma de sueños y visiones. La cara de angustia de la sacerdotisa es parte de estas visiones. Escenas de un oscuro parásito interrumpen la comunicación. Un sentimiento de urgencia termina el mensaje.

ENCONTRANDO EL NIDO ANTIGUO



No puedo explicarlo... No puedo ir. Se los ruego, salven al Pez del Viento, encuentren a Nari!

Slate

La gente de Zorannia no sabe qué hacer o cómo ayudar. Les apena saber que el Pez del Viento requiere de su ayuda y les duele más aceptar que sus tabús son más fuertes que su voluntad de apoyarlo. No se les puede culpar en realidad, ninguno de los genasi hoy vivía cuando el Nido Antigo fue construido. Es por eso que muchos de ellos evitan el lugar; sus padres les enseñaron eso. El tabú solo se ha fortalecido con cada generación.

Un visitante en Zorannia es un elfo drow llamado Falandir. Es un explorador e investigador. Cuando él llegó, el pez ya se había tragado a Nari, la sacerdotisa. Sintiendo curioso, el elfo exploró el Nido Antigo pero los derrumbes impidieron su avance. Necesita ayuda si quiere ir más lejos. Slate, el hermano de la joven sacerdotisa, les ruega a los aventureros y a Falandir que ayuden al Pez del Viento y salven a su hermana, si es que aún vive.

ZORANNIA, PUEBLO GENASI

Zorannia es un pueblo pequeño ubicado en las costas de una cordillera de montañas. No es tarea fácil llegar debido a los caminos irregulares y las casi inexistentes señales. Este aislamiento complace a los genasi de agua.

Los Zorannianos han desarrollado costumbres locales y tradiciones que tienen que ver con las visitas anuales del Pez del Viento. Sus sábanas, capas, y decoraciones en sus casas están llenas de bordados tradicionales con peces, escamas, y otros aspectos acuáticos. Frases religiosas sobre la visita del pez astral son comunes también.

El Pez del Viento es mencionado con frecuencia en Zorannia. Los genasi lo ven como un símbolo de paz, fuerza, y salud. Ellos jamás hablan mal del Pez del Viento.

EL TABÚ DEL NIDO ANTIGUO

Los aventureros llegan a Zorannia y encuentran una atmósfera pesada y triste. Los genasi se preocupan por el pez y la sacerdotisa. Sin importar cual **Anzuelo de Aventura** trajo a los aventureros aquí, Slate los aborda pronto, y aprenden sobre la situación actual del pueblo. Slate explica que los genasi no se acercan al Nido Antigo debido al un viejo tabú. Slate les presenta a Falandir, un investigador y explorador drow quien siente curiosidad por el pez y desea ayudar. Falandir cuenta a los aventureros sobre su intento previo de encontrar el Nido Antigo.

ESTADO ACTUAL DEL NIDO ANTIGUO

El Nido Antigo ha estado abandonado por más de doscientos años. Está deteriorado y mayormente destruido. Poco queda de los altares, relieves, y finas decoraciones que los genasi construyeron para complacer al pez.

El Pez del Viento usó recientemente la mayoría de su energía para volar a un lugar seguro, el Nido Antigo. Sin embargo, después de tantos años de abandono, insectos y otras criaturas de la oscuridad han llenado las irregulares cuevas cerca del Nido Antigo. Falandir no pudo explorar las cuevas más profundas debido a la peligrosa fauna que habita en ellas.

El explorador experimentado da al grupo una detallada descripción de lo que vio pero explica que remover las rocas para revelar los pasadizos no será fácil. Las vidas de tanto el pez como la sacerdotisa están en riesgo, y el viaje a través de las cuevas puede tomar más tiempo del deseado. Slate les ruega que partan lo más pronto posible. Los Zorannianos sabrán recompensar su ayuda.

SLATE, EL HERMANO DE LA SACERDOTISA

Genasi de Agua (edad 31)

Slate es más alto que el resto de los genasi. Sus facciones son finas y estéticas. Tiene ojos penetrantes azul claro. Slate puede mirar a los ojos a alguien de forma indefinida, tiene una voluntad de hierro. Es pescador y hace joyería. Su impotencia de no poder ayudar a Nari es visible. No puede contener su frustración al aceptar que sus tabús mentales son más fuertes que su coraje. Le ruega a los aventureros y ofrece oro (ver **Anzuelos de Aventura**) a cambio de ayudar a su hermana y al pez.

Característica. Slate nunca deja de ver a los ojos.

Ambición. Quiere ayudar a su hermana y al pez.



FALANDIR, EL ELFO GUÍA

Drow (edad 142)

Falandir (**scout**) es un explorador experimentado e investigador. Escribe libros y estudios sobre cientos de temas, y ahora, siente curiosidad por la entidad llamada el Pez del Viento. Si bien desea ayudar, no puede hacerlo solo. Ofrece su compañía a los aventureros; él solo quiere tomar notas y documentar el viaje. También comparte toda la información posible sobre su primera exploración de la montaña, cuando no pudo avanzar más allá de los derrumbes, y falló en encontrar el Nido Antiguo.

Característica. Falandir siempre tiene una pequeña libreta de mano y toma nota de todo lo que ve y escucha.

Ambición. Quiere saber todo sobre el Pez del Viento.



EXPLORANDO LAS ANTIGUAS CAVERNAS

Los aventureros necesitan fuentes de luz y equipo de excavación para encontrar al pez pronto. Mientras más tiempo tomen en encontrarlo, es más probable toparse con monstruos. Los aventureros pueden cavar pasadizos en los lugares marcados con una "X" (mapa en página 10). El no prepararse para excavar puede hacerles perder tiempo. Cómo determinar esto es trabajo del GM.

A los aventureros les toma 30 minutos remover las rocas de un derrumbe si carecen del equipo adecuado. Este tiempo se reduce a 10 minutos si lo tienen. Debido al ruido, hay 2-en-6 probabilidades de encontrar un enemigo por cada 10 minutos invertidos en excavar.

Si los aventureros carecen de picas o palas, tira tres veces por cada pasadizo que excaven. Si tienen el equipo apropiado, solo tira una vez. Ignora resultados repetidos.

- 1 1d4 **giant centipedes** atacan a los aventureros
- 2 1d4 **darkmantles** intentan emboscar de la oscuridad
- 3 1 **rust monster** huele el equipo de los héroes
- 4 1 **black pudding** ataca desde una grieta en el techo
- 5 2 **swarms of spiders** atacan a los aventureros
- 6 2 **centipede swarms** atacan a los aventureros
- 7 1d4 **shadows** atacan la primer criatura viva que vean
- 8 1d3 **giant spiders** descienden de sus telarañas y atacan

CARACTERÍSTICAS GENERALES

Las siguientes descripciones de áreas A1 hasta A9 corresponden al mapa de las cuevas del Nido Antiguo.

Luz. El cuerpo astral del Pez del Viento crea la única luz en las cuevas. Su brillo es débil y poco perceptible.

Presencia Mágica. El aura mágica del Pez del Viento se hace más presente mientras más se viaja hacia el sur.

Derrumbes. Los lugares marcados con una "X" pueden ser cavados para crear túneles (ver mapa). Cuánto tiempo toma depende del equipo a la mano. Esto determina el número de tiros de encuentros al azar (ver **Explorando las Antiguas Cavernas**). No todos los túneles deben ser cavados. Algunos llevan a callejones sin salida que hacen la exploración mas lenta y peligrosa.

Ruinas. Todo el lugar esta derrumbado. Después de dos siglos, poco ha sobrevivido el paso del tiempo.

A1. ENTRADA

Oscuridad (la luz solar no llega a estas cuevas).

Huellas (rastros de una persona entran y salen).

Después de una larga y cansada caminata a través del costado de la montaña, los aventureros llegan a la entrada de la cueva del templo genasi, el Nido Antiguo.

Si Falandir está presente, explica que las huellas en la entrada son suyas. Él apunta hacia los dos derrumbes al sur que llevan al área A6 (ver mapa) y dice que no pudo ir más allá. También menciona un derrumbe al norte (área A2) y agrega que no encontró nada en área A4.

A2. MADRIGUERA DE CIEMPIÉS

Huesos (regados por doquier, con marcas de dientes).

Chasquidos (se escuchan a través de las paredes).

Algunas de las paredes de esta habitación tienen manchas que muestran la piedra original del templo. Secciones con granito y caliza se asoman por entre las formaciones rocosas. Este es el hogar de tres **giant centipedes**. En su anterior visita, Falandir no fue atacado, pero ahora los insectos no dudan en atacar intrusos.

A3. GUARIDA DE MANTAS

Huesos (regados por doquier, con marcas de dientes).

Suciedad (suelo manchado de manchas como guano).

Los aventureros desperdician su tiempo aquí. Esta área incrementa sus probabilidades de encontrar enemigos al azar, y los hace disturbar un nido de darkmantles.

Emboscada desde lo oscuro. Cuatro **darkmantles** se hacen pasar por estalactitas. Esperan presas potenciales justo debajo de ellos para sorprenderlos. Si dos darkmantles llegan a 0 HP, el resto del grupo huye.

A4. ANTIGUO ALTAR

Ataúd (granito y caliza, viejo y deteriorado).

Columnas (débiles, la columna al suroeste colapsó).

Esta habitación aún conserva algo del piso original. Solo quedan adoquines manchados y fisurados. Un ataúd solitario descansa en la pared este. Pertenece al genasi de agua a quien acreditan por la construcción de este lugar. La gente de Zorannia considera un honor que él descansa aquí eternamente. El Pez del Viento aún frecuentaba el Nido Antiguo cuando el arquitecto falleció.

Un fantasma furioso. Si los aventureros disturban el ataúd, el fantasma (**ghost**) de un genasi se manifiesta. Apunta a los aventureros y los juzga como saqueadores de tumbas e intenta poseer a alguno de ellos. Un conjuro de *calm emotions* suaviza la predisposición del fantasma para que acceda a escucharlos. Si los aventureros explican el por qué están aquí (para ayudar al Pez del Viento), el fantasma los deja continuar.

A5. TÚNEL SECRETO

Estrecho (permite que una sola criatura mediana pase).

Peligroso (hogar de pequeños insectos venenosos).

Los aventureros pueden usar este túnel para llegar a las áreas A7 y A8 sin pasar por la A6. Sin embargo, su paso disturba el hogar de cientos de diminutas arañas.

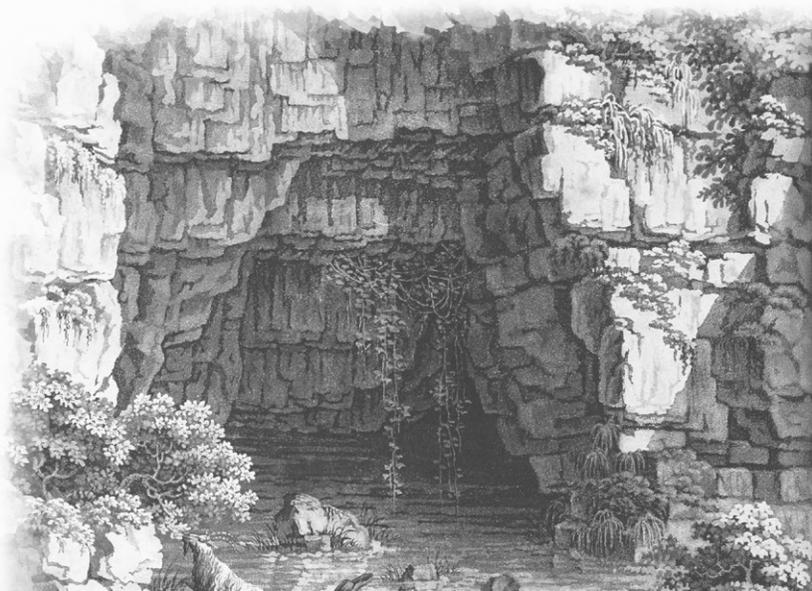
Arañas. Dos **swarms of spiders** atacan criaturas que pasen por este estrecho túnel. Ambos enjambres se dispersan y huyen si son reducidos a la mitad de sus HP.

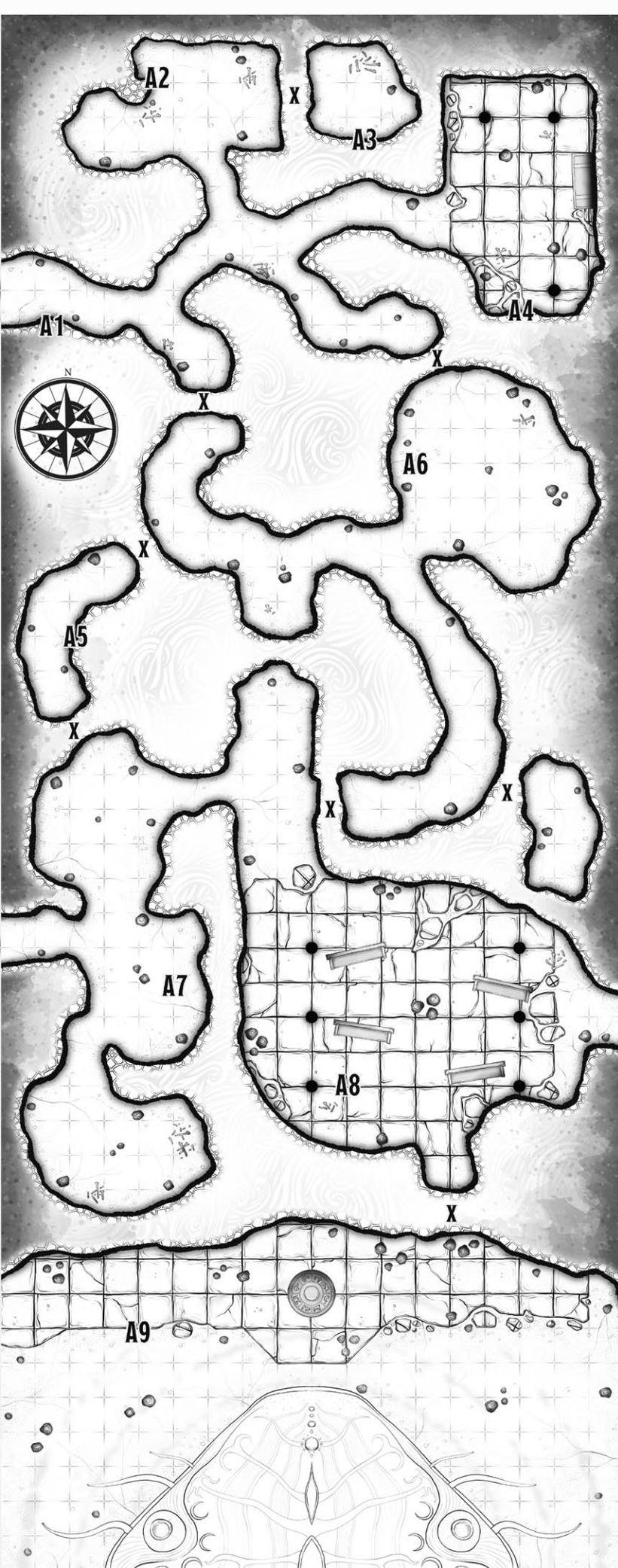
A6. GUARIDA DE ARAÑAS

Huesos (regados por doquier, con marcas de dientes).

Telaraña (hilos pegajosos llenan el techo del lugar).

Hay un pasadizo que lleva al área A8 y a una cueva vacía al sur de este lugar. La cueva más grande aquí es el hogar de tres **giant spiders**. Los arácnidos tratan de atrapar a sus enemigos en su telaraña desde el techo primero. Las arañas huyen por agujeros en el techo si son reducidas a la mitad de sus HP o si dos de ellas mueren.





A7. RED DE CAVERNAS

Huesos (regados por doquier, con marcas de dientes).

Peste (horrible olor proviene de las cuevas al oeste).

Esta área esta compuesta por varias cuevas irregulares.

Túnel Inexplorado. Un hedor horrible a muerte y putrefacción proviene del túnel al oeste. Un aventurero sabio (DC 14 Nature) determina que la peste solo puede significar troglodytes o grimlocks. Cualquiera de ellos suelen andar en grandes números. Ir allá no sería sabio.

A8. TEMPLO DESTRUIDO

Ruinas (bancas, columnas, y azulejos destruidos).

Aura Mágica (fuerte proyección cerca de la pared sur).

El Nido Antiguo fue alguna vez un hermoso lugar. Una inspección profunda del lugar revela lo poco que queda de los patrones y decoraciones de las paredes y muebles. Las descripciones genasi de este lugar se han vuelto imprecisas con el pasar de los años por ser historias transmitidas de forma oral. No hay genasi vivo que haya venido aquí así que no tienen forma de saber la verdad.

Tesoro. Al buscar en los lugares correctos (DC15 Investigation) los aventureros encuentran joyas genasi enterradas en la tierra. Hay dos zafiros (175 gp c/u).

A9. EL NIDO ANTIGUO

Pez del Viento (débil, vencido, pero aún respirando).

Dimensiones (100 pies de ancho, 300 pies de largo).

Poco queda que pueda probar la magnificencia de esta habitación en el pasado. Las pinturas borradas y relieves desvanecidos en las paredes retratan una mera fracción de la gloria del templo de antaño. El Pez del Viento descansa aquí; domina el centro del área. Si Falandir está presente, mira boquiabierto y escribe frenéticamente. El Pez del Viento respira con dificultad y se comunica mentalmente con el grupo de visitantes. Su mensaje está hablado en una lengua antigua que nadie puede pronunciar pero el sentir del pez es claro como el agua.

DESARROLLO

Con telepatía, los aventureros aprenden lo siguiente:

El Pez del Viento no se comió a la sacerdotisa, y tampoco es maligno. El pez deja en claro su nombre y propósito en el mundo: fortalecer la vida. El pez astral niega haber lastimado a la sacerdotisa y aclara que ella entró por su propia voluntad con la meta de ayudarle.

El Pez del Viento asegura que la sacerdotisa Nari aún vive, pero no por mucho. El pez puede sentir la corrupción dentro de él hacerse más fuerte. Les ruega a los aventureros que tenga prisa pues no hay mucho tiempo. Cuando estén listos, el pez abre su boca y los deja entrar.

DENTRO DEL PEZ DEL VIENTO



Una anémona maligna se alojó en el corazón del Pez del Viento. Morirá si no le ayudamos.

Sacerdotisa Nari

EL PEZ DEL VIENTO Y SUS FACCIÓNES

Dentro del Pez del Viento, hay varios factores en juego que pueden afectar las acciones de los aventureros. Las entrañas del pez están fuera de su control y pueden impedir el paso de los aventureros durante su exploración.

SACERDOTISA NARI

La joven genasi entró al Pez del Viento hace un par de días. Desafortunadamente, no está equipada para viajar dentro del pez. Su corto paseo dentro del pez astral la llevó a su estómago (área B4) y después al área B7 donde cayó por un agujero esfínter hacia el área B10. Ha estado atrapada ahí desde entonces, sin poder abrir la puerta-membrana. Nari está débil y deshidratada.

LA ANÉMONA BIO-ELÉCTRICA

El parásito del área B15 tiene una fuerte influencia sobre las respuestas corporales del pez, su comportamiento, y los reflejos de sus órganos. Usa esta habilidad para atacar a los visitantes no deseados, ya mencionado en las descripciones de área. La meta de la anémona bio-eléctrica es acabar con la vida del pez y dejar huevos en su cuerpo. La anémona no es mala en sí; es un no-pensante pero poderoso parásito que actúa por instinto natural.

INFESTACIÓN FÚNGICA

El cuerpo enfermo del Pez del Viento ha fomentado el crecimiento de vida fúngica en sus órganos. Las criaturas hongo poco a poco devoran las paredes de los órganos. Estas criaturas micónidas atacan a otros seres vivos con zarcillos para asegurar más fuentes de comida.

DESCARGO DE RESPONSABILIDAD

El calabozo dentro del Pez del Viento es un área completamente explorable mostrada en la página 14. Está inspirado en un área de calabozo de un juego de *Legend of Zelda*. Los aventureros entran en el pez gigante y pasan por sus órganos.

El calabozo aquí mostrado no tiene sentido desde una perspectiva biológica. Es solo para el juego. No es una representación de la biología de un pez. Un sistema digestivo real sería una línea recta de órganos sin opciones para explorar.

ENTRANDO AL PEZ DEL VIENTO

Los aventureros entran al Pez del Viento a través de su boca (área B1). Aunque el pez astral les permita entrar y les desea bien, los aventureros se dan cuenta pronto que incluso el cuerpo del pez se resiste a su progreso debido al comportamiento territorial de la anémona.

Al viajar dentro del Pez del Viento y explorar nuevas áreas, hay 1-en-6 probabilidades de encontrarse con cualquiera de las siguientes criaturas:

- 1d4 **anemone infant**
- 3 **anemone infant** peleando con 2 **myconid adults**
- 1 **Merfolk** amable tragado por el pez hace unos días
- 1d2 **ochre jellies**
- 1d4 **myconid adults** mudándose a otro órgano
- 1 **water elemental** hecho de jugos gástricos
- 1d3 **swarms of centipedes** comiéndose al pez vivo
- 1 **black pudding** hecho de jugos gástricos

SACERDOTISA NARI

Genasi de agua (edad 25)

Nari (**priest**) es una joven mujer con una carrera política y clerical prometedor en Zorannia. Es bajita y delgada. Su ojos grandes y azules son considerados atractivos en la comunidad genasi. Nari fracasó en ayudar al Pez del Viento cuando cayó en un órgano-celda (área B10). La anémona mantiene la puerta-membrana cerrada. Las intenciones de Nari son honestas incluso si ayudar al pez mejora su estatus político también.

Característica. Nari muestra una gran determinación cuando expresa sus opiniones e ideas.

Ambición. La meta de Nari es eliminar al parásito dentro del Pez del Viento y ayudarlo a sanar.



CARACTERÍSTICAS GENERALES

Puertas-Membrana. Las puertas marcadas en el mapa son membranas de tipo esfínter que bloquean el paso. Cada puerta tiene 3-en-6 probabilidades de abrir cuando las criaturas se aproximan. De lo contrario, la voluntad de la anémona mantiene la puerta-membrana cerrada. Para abrirla, los aventureros deben aplicar suficiente fuerza para vencer los músculos de la membrana (DC 15 Strength) o destruirla haciendo 12 puntos de daño. Destruirlas incrementa las probabilidades de muerte del Pez del Viento en 2% (ver **Conclusión**).

Ácido. Gotas de sustancias ácidas caen de todos los techos de las habitaciones excepto en áreas B9, B10 y B11. Mientras se explora, hay 1-en-6 probabilidades que una gran cantidad de ácido caiga en las pertenencias de un aventurero y destruya 1d3 objetos que traiga consigo.

Peste. El aire dentro del Pez del Viento es respirable pero tiene un fuerte y acre olor a azufre y hierro.

B1. ÁREA BUCAL

Dientes (superficies planas para una dieta marítima).

Lengua (grueso, fuerte, y rápido músculo).

La cavidad bucal del pez astral es lo suficiente grande para doce personas. Dos hileras de dientes flanquean la lengua con numerosas papilas gustativas.

El pez cierra su boca una vez los aventureros entran. Trata de mantenerse quieto pero la anémona detona un acto-reflejo que causa que la lengua empuje criaturas hacia los molares para ser destrozados. Toda criatura recibe 4d6 de daño aplastante (DC 15 Dexterity Save).

B2. INFESTACIÓN FÚNGICA

Moho (crece en paredes y techo, verde y amarillo).

Temperatura (muy caliente y húmedo).

La habitación está cubierta en hongos que consumen las paredes de los órganos. Un canal resbaladizo al sur desciende al estómago del pez.

Formas de vida micónidas comunes dentro del tracto digestivo han crecido fuera de control debido a la condición débil del pez. Se adhieren a las paredes y consumen al Pez del Viento desde dentro. Cuatro **myconid adults** semi-pensantes atacan cualquier visitante; su meta es plantar los cuerpos en las paredes para futuro consumo. Destruir a los hongos disminuye las probabilidades de muerte del Pez del Viento en 5% (ver **Conclusión**).

Una Promesa Micónida. Un conjuro de *speak with plants* permite a los aventureros comunicarse con los micónidos. Ellos saben que el pez está muriendo y están dispuestos a mudarse si los aventureros tienen otro lugar para ellos. Las cuevas del Nido Antiguo son una opción, entre otras. Esto disminuye las probabilidades de muerte del Pez del Viento en 10% (ver **Conclusión**).

B3. RESTOS DE VIDA MARINA

Muros (marcadas con mordidas de presas pasadas).

Detrito (huesos y restos de criaturas de mar).

Criaturas vivas consumidas por el pez son empujadas a esta cavidad por el sistema digestivo para morir. El suelo está repleto de conchas y huesos de criaturas marinas. Dos **ochre jellies** del estómago se esconden en los restos. Los aventureros son el tipo de presa que les atrae.

B4. ESTÓMAGO SUPERIOR

Producción de Ácido (2-en-6 probabilidades de gotas).

Pulsación (las paredes pulsán como un corazón).

La habitación estomacal es tan grande como la cavidad bucal. Gotas de ácido caen rápido y se acumulan en las aperturas de tipo esfínter en el suelo.

El estómago está dividido en dos niveles. En esta sección superior, todo se baña en ácido y después se arroja por los agujeros hacia la alberca gástrica en área B8.

Tres **anemone infants** (ver página 17) se separan de las paredes estomacales y atacan a los aventureros.

Agujeros Estomacales. Las aperturas son túneles que empujan objetos hacia abajo como el esófago. No se puede ver hacia abajo. Criaturas sobre las aperturas son succionadas y arrojadas al área B8. Dos de los agujeros arrojan a las criaturas directo al ácido abajo (ver mapa).

B5. PRIMER CAVIDAD DE MASTICACIÓN

Paredes (superficie muscular plana, dura como roca).

Peste (fuerte olor a cuerpos putrefactos y sulfuro).

El cuarto está vacío. Entrar aquí detona una respuesta corporal 10 segundos después. La puerta-membrana se cierra y las paredes de la habitación realizan un proceso de masticación, tallándose entre sí. Cualquier criatura dentro tiene un solo turno de acciones antes de que las paredes se cierren. Destruir la pared-membrana permite salir. De lo contrario, cualquier criatura dentro es aplastada y recibe 3d6 de daño (DC 16 Constitution save para mitad de daño). Después de esto, la puerta se abre.

B6. SEGUNDA CAVIDAD DE MASTICACIÓN

Paredes (superficie muscular plana, dura como roca).

Peste (fuerte olor a cuerpos putrefactos y sulfuro).

Esta habitación tiene la misma función aplastante que área B5. La entrada de al menos dos criaturas detona la respuesta corporal de la misma manera.

B7. ACCESO INTESTINAL

Moho (crece en paredes y techo, verde y amarillo).

Paredes (rojizas, cubiertas de delgados cilios).

Algunas secciones de este órgano están cubiertas con hongos similares a los de área B2. Dos **myconid adults** se separan de las paredes y atacan. Estos micónidos no pueden ser persuadidos de irse.

Agujeros Intestinales. La apertura es un túnel que empuja objetos hacia abajo como el esófago. No se puede ver hacia abajo. Criaturas sobre la apertura son succionadas y arrojadas al área B10.



Anémone Joven - Anemone Infant

B8. ESTÓMAGO

Vapores Ácidos (pesados, nocivos, causan mareo).

Gotas de Ácido (3-en-6 probabilidades de caer).

El estómago inferior está cubierto en una alberca de ácido gástrico verdoso. Pedazos de criaturas a medio digerir se asoman con el movimiento.

El proceso digestivo principal es realizado en esta habitación. La mayoría del lugar debería estar cubierto en ácido pero ahora hay una escasez; gran parte del ácido se han levantado como criaturas fangosas que se mudaron a otros órganos del Pez del Viento.

El túnel al oeste asciende al área B2. Hay evidencia de moho ahí que trata de apoderarse del estómago pero la acidez del aire ha detenido a los micónidos.

Un **black pudding** se levanta de la alberca de ácido y ataca a los aventureros cuando intentan llegar al área B12. Es imposible razonar con esta abominación.

Alberca de Ácido. Las criaturas que caen al ácido se sumergen de inmediato. Ellas reciben 2d6 de daño de ácido por cada turno, y por dos turnos más después de salir. Las criaturas que lleguen a 0 HP por causa del ácido son desfiguradas y disueltas por el jugo gástrico.

B9. ÁREA INTESTINAL

Paredes (rojizas, cubiertas de delgados cilios).

Suciedad (formaciones fecales llenas de mucosidad).

Esta es una de las dos secciones intestinales del Pez del Viento. La cavidad intestinal realiza su actividad digestiva pero está en un alto estado de estrés debido a que la segunda cavidad intestinal fue deshabilitada por la anémona. La segunda cavidad (área B10) es usada momentáneamente como celda para la sacerdotisa Nari.

Dos **anemone infants** se separan de las paredes estomacales y atacan a los aventureros.

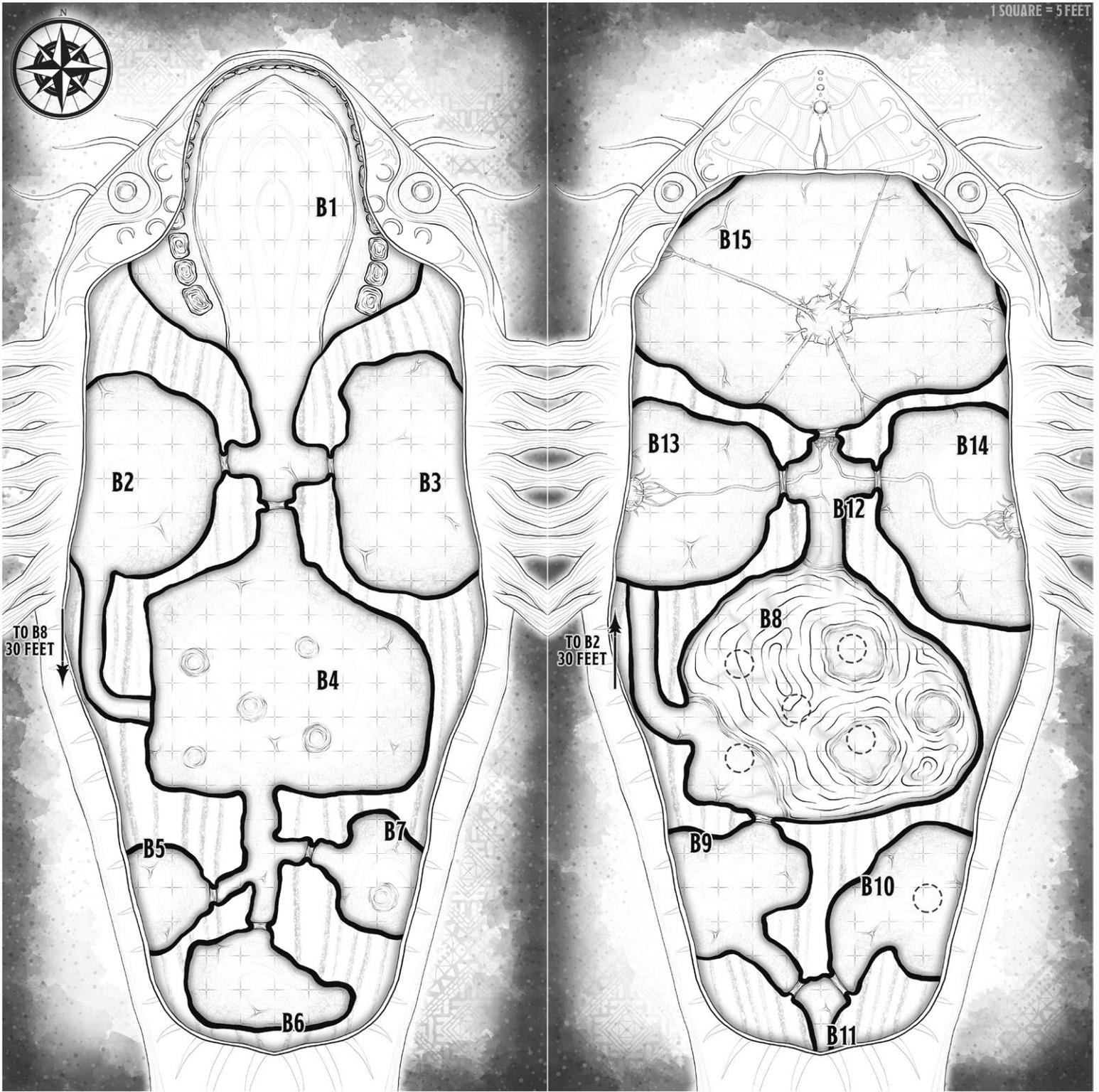
B10. CELDA INTESTINAL

Paredes (rojizas, cubiertas de delgados cilios).

Puerta-membrana (cerrada y sellada).

Una mujer genasi está sujeta al suelo por cientos de delgados cilios que crecen de la pared intestinal.

Nari (**priest**), la líder genasi, ha estado atrapada aquí por dos días. Está semi-consciente, deshidratada, tiene 2 niveles de cansancio, y la mitad de sus HP. Parte de su ropa ha sido disuelta por los cilios. Si es socorrida, Nari ayuda a los aventureros a luchar con la anémona.



B11. RECTO

Suciedad (manchado de una sustancia fecal verde).

Movimiento (natural empuje del sistema digestivo).

El recto del Pez del Viento continúa hacia el sur hasta el ano de la criatura. Los objetos o criaturas son empujados ahí lentamente y salen del sistema del pez.

B12. ENTRADA A LA CAVIDAD DEL CORAZÓN

Puerta-membrana (sellada, cerrada por parásitos).

Zarcillos (parásitos, alto nivel de regeneración).

Zarcillos parasitarios con terminales nerviosas han sellado la puerta con tumores carnosos. Tienen un poder de regeneración de 15 HP por turno. Destruir las glándulas infectadas en áreas B13 y B14 libera la puerta. De lo contrario, se puede destruir con suficiente daño.

B13. TUMOR OESTE

Infección (órgano glandular con tumores malignos).

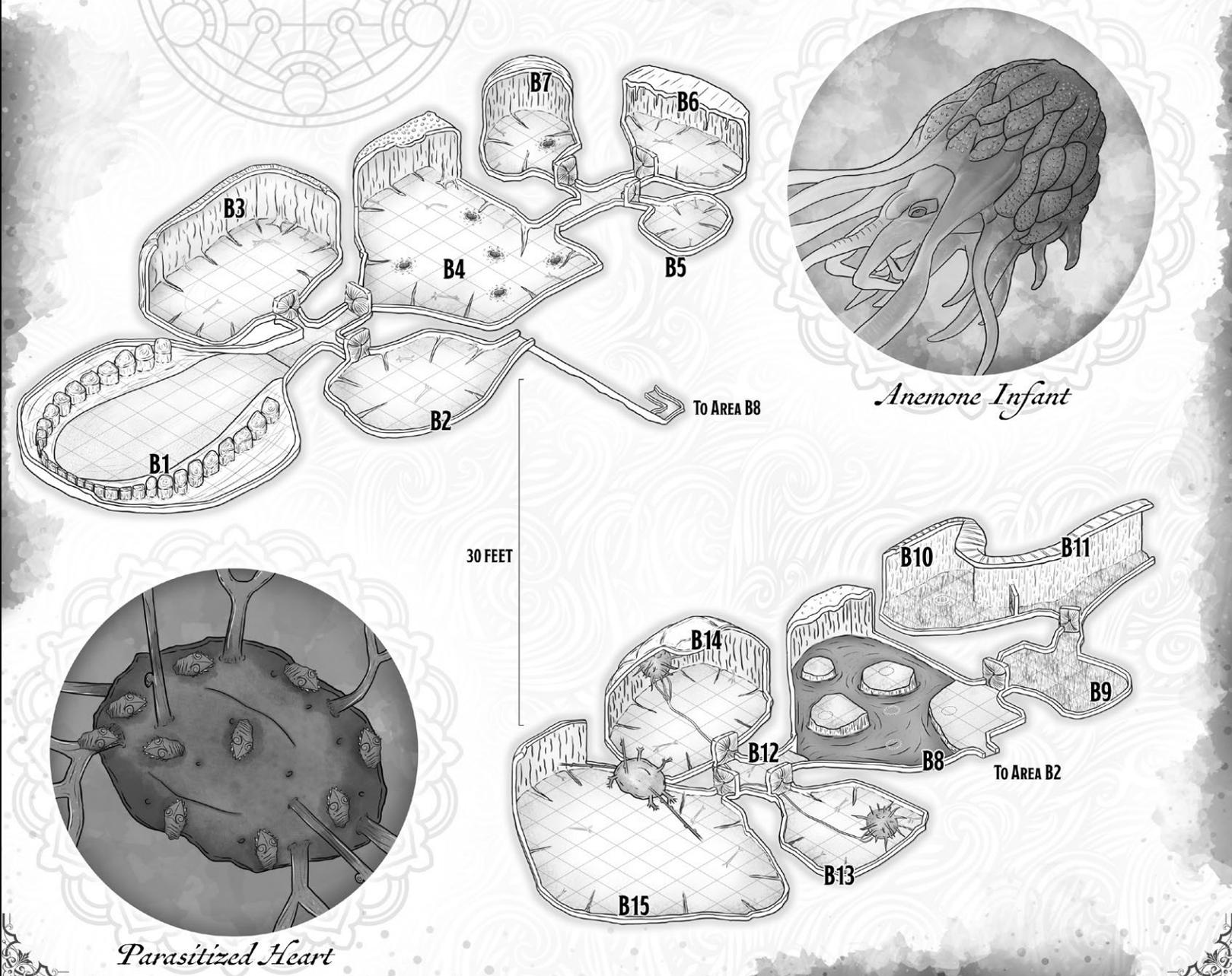
Feromonas (químicos aéreos que inducen confusión).

El zarcillo parasitario en el suelo lleva a un órgano de 5 pies de ancho en la pared. Está cubierto de terminales nerviosas que lo constriñen como una red.

La anémona bio-eléctrica ha ordenado a esta glándula que cause una obstrucción permanente en la puerta-membrana hacia el área B15. Dos **anemone infants** flotan cerca de la glándula y la defienden con su vida.

Feromonas de Confusión. La glándula infectada produce un área de 20 pies de diámetro que hace que las criaturas se comporten como si fuesen afectadas por el conjuro de *confusion* (DC 10 Wisdom save).

INSIDE THE WIND FISH



B14. TUMOR ESTE

Infección (órgano glandular con tumores malignos).
Feromonas (químicos aéreos que inducen confusión).

El zarcillo parasitario en el suelo lleva a un órgano de 5 pies de ancho en la pared. Está cubierto de terminales nerviosas que lo constriñen como una red.

El órgano glandular en esta habitación está en las mismas condiciones que el de área B13 y produce el mismo tipo de esporas de confusión. Dos **anemone infants** defienden el órgano de la misma manera.

B15. CAVIDAD DEL CORAZÓN

Corazón (sangra con cada latido, cubierto en zarcillos).
Temperatura (área más caliente, ondas de calor).

Un corazón latiente de 10 pies de ancho está suspendido en el centro de la habitación por arterias, venas, y zarcillos parasitarios de la anémona bio-eléctrica. El corazón late a pesar de la constricción por los zarcillos lila que lo aplastan más y más.

El corazón del pez está bajo un gran estrés. A penas puede funcionar apropiadamente. En un intento desesperado de continuar a bombear sangre, el corazón se llena de energía mágica y bombea sangre cada tres turnos. Este efecto causa una fuerte onda de calor (ver abajo).

Hay dieciocho huevos de anémona adheridos al corazón. Los huevos son color lila. Aún necesitan una semana para nacer. Si se les permite hacerlo, el Pez del Viento morirá. Hacerle 2 puntos de daño a cualquier huevo lo destruye junto con la criatura gestante adentro.

La **bio-electric anemone** y dos **anemone infants** flotan en la área del corazón. La anémona es una forma de vida no-inteligente que actúa por instinto. Reacciona con violencia territorial. Los aventureros invaden su guarida y la anémona la protege, a sus hijos, y a sus huevos.

Durante su primer turno, la anémona bio-eléctrica intenta posicionarse entre tantos aventureros como sea posible para usar su habilidad Lightning Pulse. La anémona puede usar las habilidades Lightning Pulse o Lightning Bolt para curar HP de las anémonas jóvenes.

Ondas de Calor. Cada tres turnos, el corazón produce un aura de 15 pies de diámetro de intenso calor que hace 2d4 de daño de fuego a cualquier criatura dentro. La anémona bio-eléctrica y sus hijos son inmunes a esto.

Tesoro. Después de derrotar a la anémona bio-eléctrica, inspeccionar su cuerpo semi-sólido revela que su estómago produce perlas, como una ostra. Los órganos de la anémona contienen 3d4 perlas del tamaño de un puño, cada una tiene un valor de 60 gp.

CONCLUSIÓN

Las acciones de los aventureros dentro del tracto digestivo del Pez del Viento pueden cambiar las probabilidades de morir del pez en la conclusión de la aventura.

LA ANÉMONA VIVE

Si los aventureros no logran vencer a la anémona bio-eléctrica, el Pez del Viento muere una semana después, cuando los huevos en la cavidad del corazón eclosionan. La anémona pone cientos más de huevos después de la muerte del pez. Estos nacen en un mes y pueden ser una amenaza para la vida en el océano.

LA ANÉMONA ES DESTRUIDA

Destruir a la anémona bio-eléctrica libera al pez de su infección, pero su estado de salud es terrible. El Pez del Viento tiene 20% de probabilidades de morir de todos modos. Estos factores pueden modificar el porcentaje:

- +2% por cada puerta-membrana destruida
- +3% por cada vez que el ataque de área eléctrico de la anémona dañe el corazón
- -5% por destruir los micónidos en área B2
- -10% por guiar a los micónidos del área B2 a otro hogar como el Nido Antiguo y sus cuevas

Suma los resultados para tener las probabilidades. Tira 1d100 para determinar si el Pez del Viento sobrevive.

EL PEZ DEL VIENTO VIVE

El pez astral supera la infección de la anémona y comienza un lento camino a la recuperación. El Pez del Viento permanece en el Nido Antiguo por un mes entero antes de ser capaz de tomar vuelo de nuevo. Durante este periodo, los genasi de agua juntan el valor para regresar a las cuevas y al fin visitar al mítico pez. Si Nari sobrevive, se convierte en una gran líder de su comunidad dentro de 5 años. Slate continúa su vida tranquila como granjero y joyero. Después de que el Pez del Viento parte, regresa a su hábito de volver una vez al año, reutilizando el Nido Antiguo, al menos por unas cuantas décadas.

LA MUERTE DEL PEZ DEL VIENTO

La muerte del Pez del Viento es por siempre recordada como un día oscuro para los genasi de agua. Nari puede asegurar a su gente de las buenas intenciones de los aventureros si es que vive. De lo contrario, los aventureros son culpados por todo. La multitud pide sus cabezas!

ESCAMAS DE LA BUENA SUERTE

Mientras el pez descansa o después de su muerte, los aventureros pueden tomar las escamas para llenar hasta 12 frascos. Encontrar un comprador no será nada fácil.



ANEMONE INFANT

Small aberration, parasite

Armor Class 13 (natural armor)

HP 27 (5d8 + 5)

Speed 5 ft., swim 30 ft., hover 30 ft.

STR	DEX	CON	INT	WIS	CHA
13 (+1)	12 (+1)	13 (+1)	3 (-4)	10 (+0)	5 (-3)

Skills Stealth +3

Senses Blindsight 30 ft. (blind beyond this radius), passive Perception 10

Languages None

Challenge 1 (200 XP)

Lightning Absorption. Whenever the anemone infant is subjected to lightning damage, it takes no damage and regains a number of hit points equal to the lightning damage dealt.

Actions

Slam. *Melee Weapon Attack:* +3 to hit, reach 5 ft., one target. Hit: 3 (1d4+1) lightning damage.

Acid Spit. *Ranged Weapon Attack:* +3 to hit, range 20/60 ft., one target. Hit: 7 (2d6) acid damage.

BIO-ELECTRIC ANEMONE

Large aberration, parasite

Armor Class 15 (natural armor)

HP 102 (12d10 + 36)

Speed 5 ft., swim 40 ft., hover 30 ft.

STR	DEX	CON	INT	WIS	CHA
17 (+3)	8 (-1)	16 (+3)	4 (-3)	10 (+0)	5 (-3)

Saving Throws Str + 6, Con + 6, Wis +3

Skills Stealth +2

Damage Immunities Lightning

Condition Immunities Blinded, prone, deafened, frightened

Senses Blindsight 60 ft. (blind beyond this radius), passive Perception 10

Languages None

Challenge 4 (1,100 XP)

Lightning Absorption. Whenever the bio-electric anemone is subjected to lightning damage, it takes no damage and regains a number of hit points equal to the lightning damage dealt.

Sting. A creature that touches the bio-electric anemone or hits it with a melee attack while within 5 feet of it takes 3 (1d6) lightning damage.

Actions

Multiattack. The anemone makes two slam attacks. If both attacks hit a Medium or smaller target, the target is grappled (escape DC 14), and the anemone uses Engulf on it. If only one attack hits, the anemone uses Constrict on the next opportunity.

Slam. *Melee Weapon Attack:* +6 to hit, reach 5 ft., one target. Hit: 10 (3d4 + 3) lightning damage.

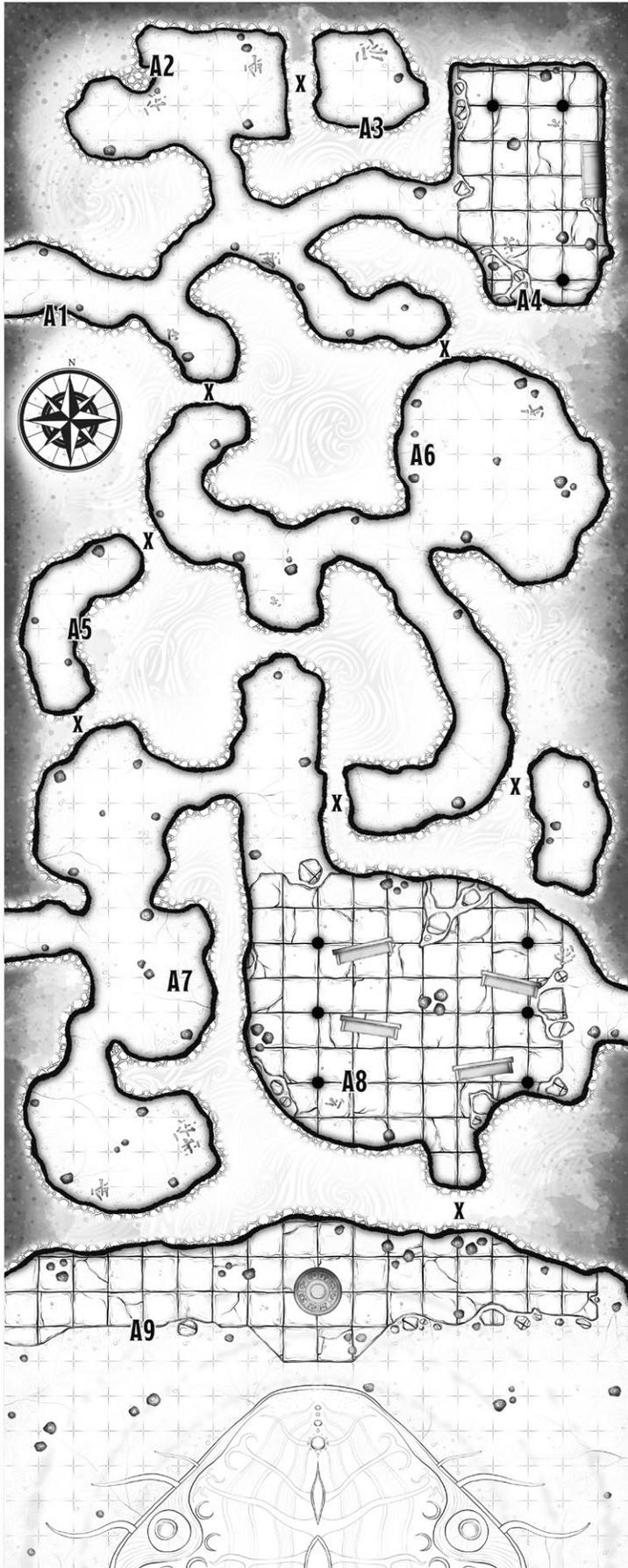
Lightning Bolt. *Ranged Weapon Attack:* +6 to hit, range 20/60 ft., one target. Hit: 14 (4d6) lightning damage.

Engulf. The bio-electric anemone engulfs a Medium or smaller creature grappled by it. The engulfed target is blinded, restrained, and unable to breathe, and it must succeed on a DC 14 Constitution saving throw at the start of each of the anemone's turns or take 13 (2d8 + 3) bludgeoning damage. If the anemone moves, the engulfed target moves with it. The anemone can have only one creature engulfed at a time.

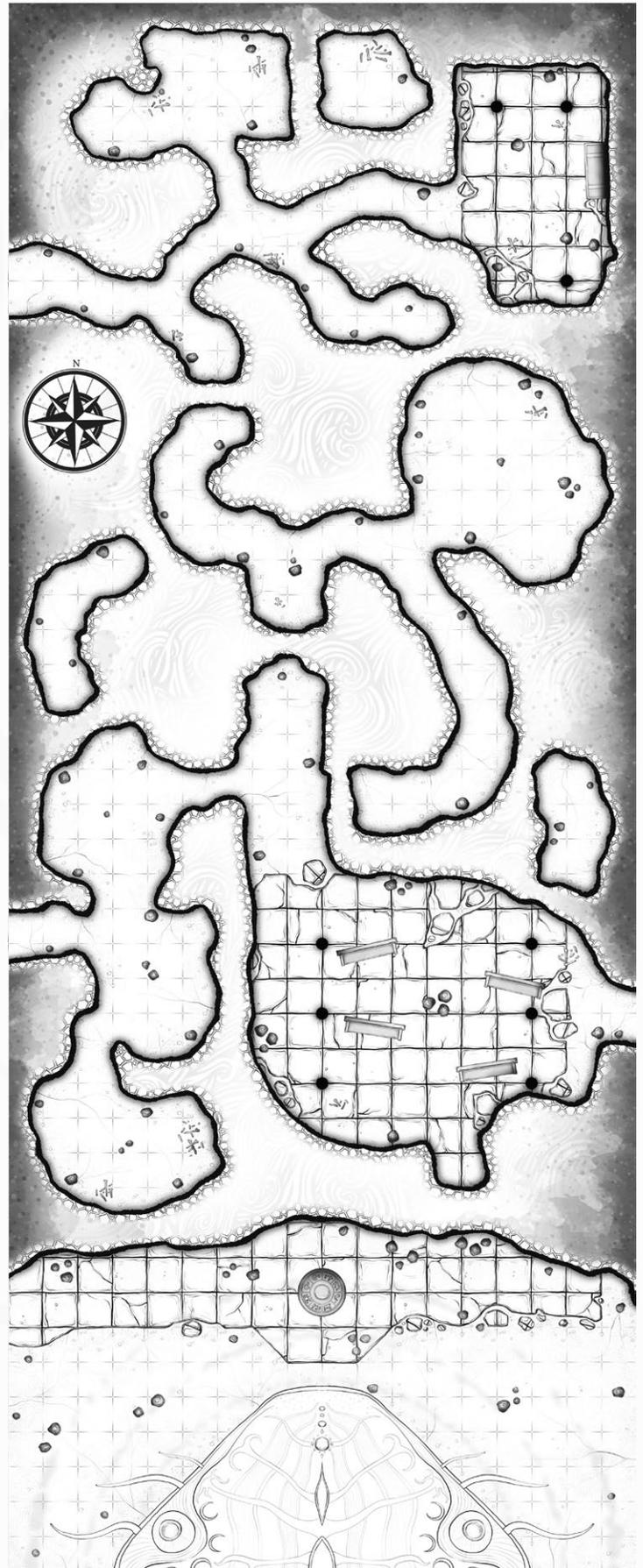
Constrict. *Melee Weapon Attack:* +6 to hit, reach 5 ft., one large or smaller creature. Hit: 10 (3d4 + 3) bludgeoning damage. The target is grappled (escape DC 14) if the anemone isn't already constricting a creature, and the target is restrained until this grapple ends.

Lightning Pulse (Recharge 5-6). The anemone releases a wave of lightning in the shape of a 20 ft. radius sphere centered on it. Each creature in that area must make a DC 14 Dexterity saving throw, taking 14 (4d6) lightning damage on a failed save, or half as much damage on a successful one.

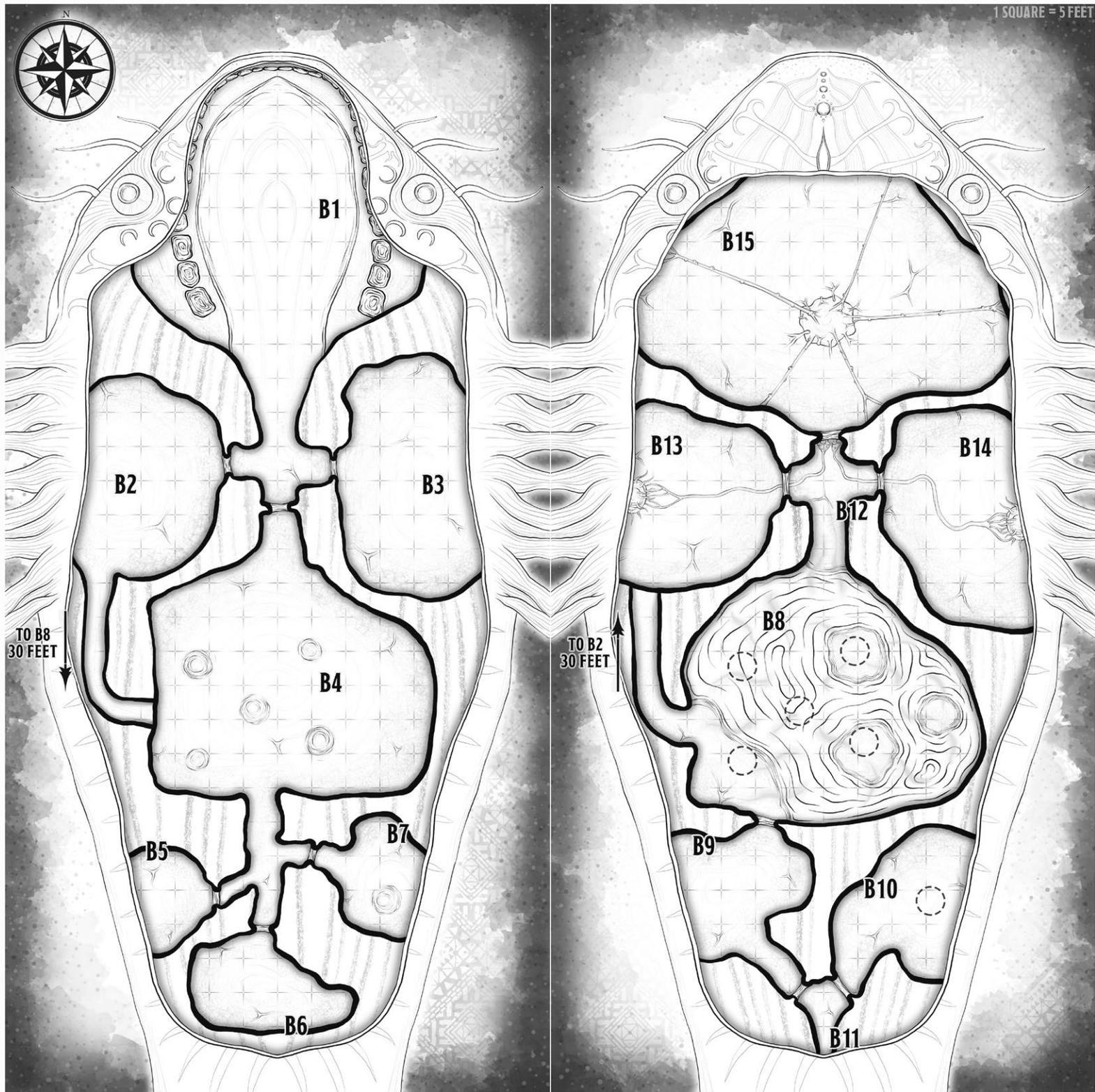
APÉNDICE - MAPAS



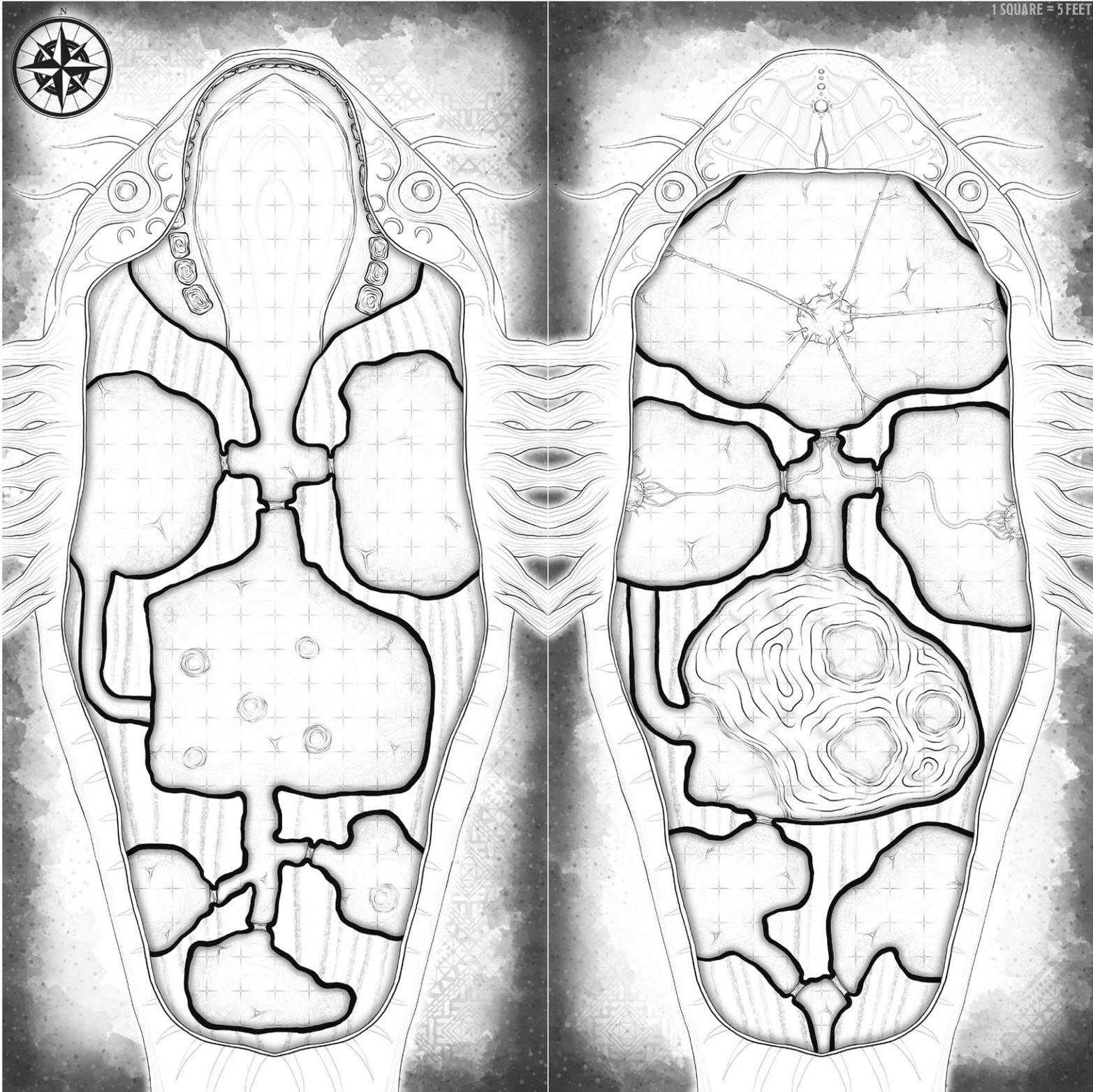
MAPA PARA GM



MAPA PARA PCs

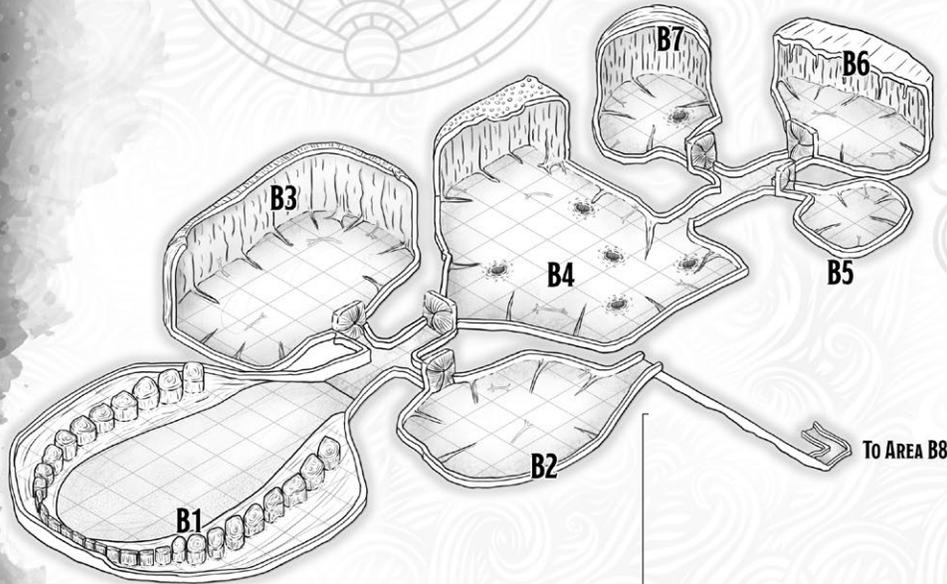


MAPA PARA GM

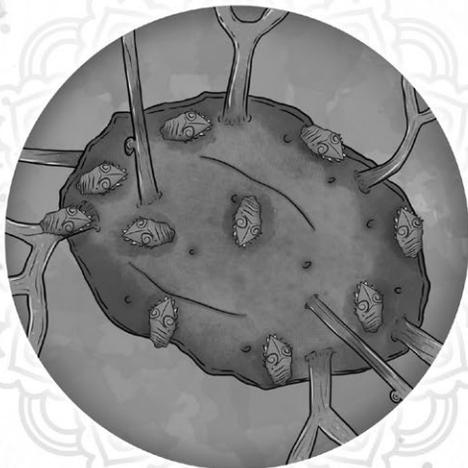


MAPA PARA PCs

INSIDE THE WIND FISH

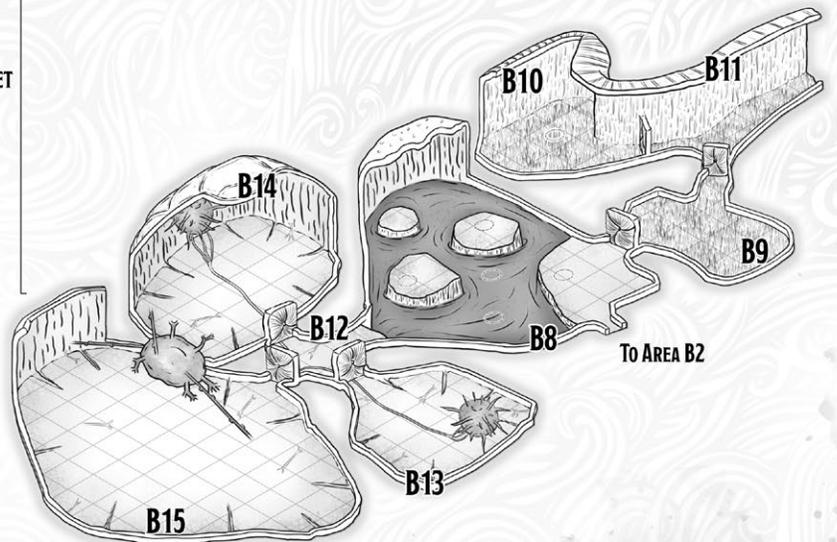


Anemone Infant



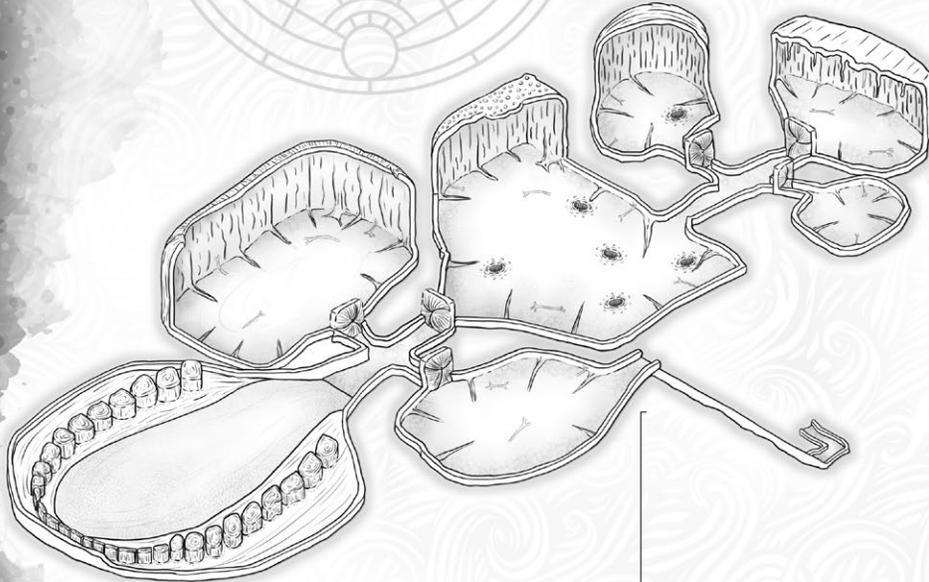
Parasitized Heart

30 FEET

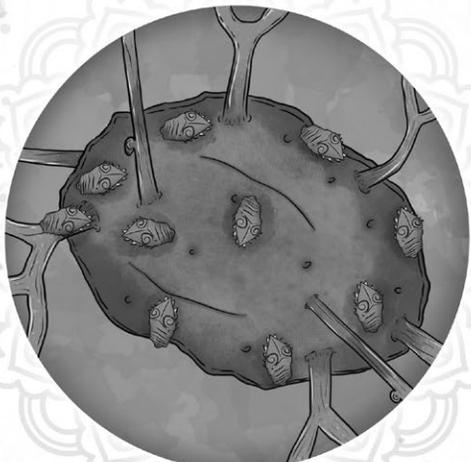


MAPA PARA GM

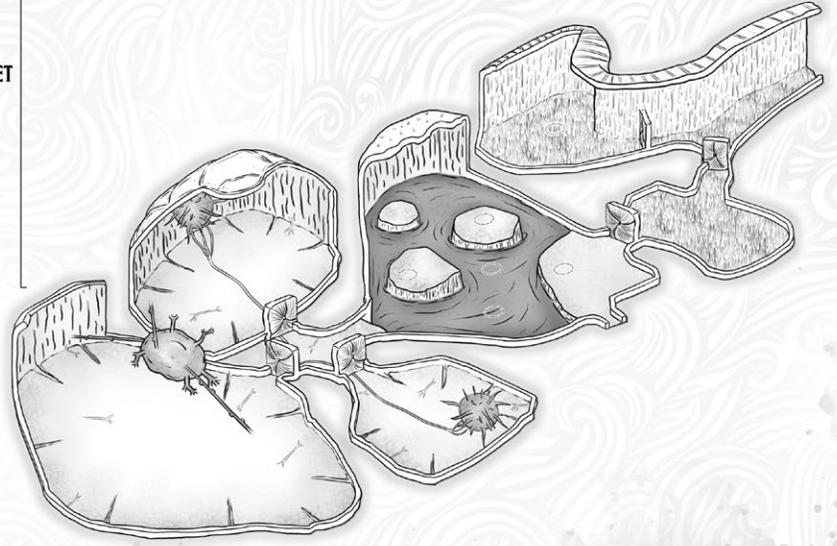
INSIDE THE WIND FISH



Anemone Infant



Parasitized Heart

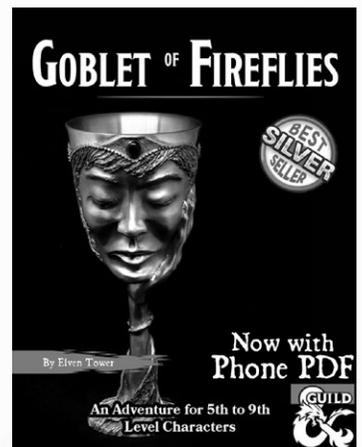
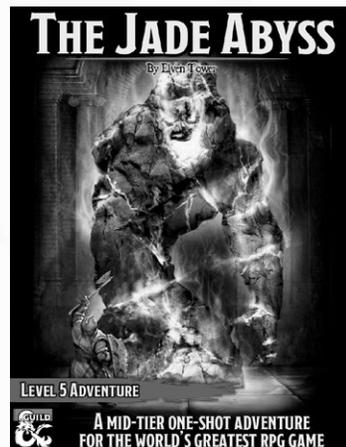
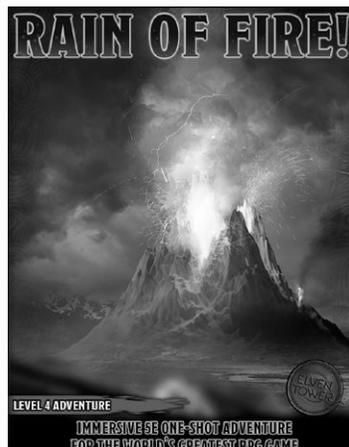
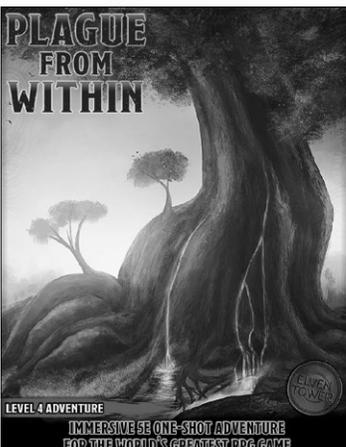
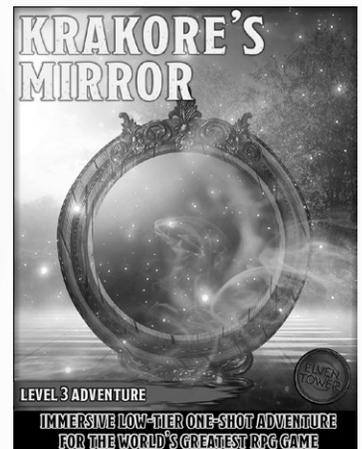
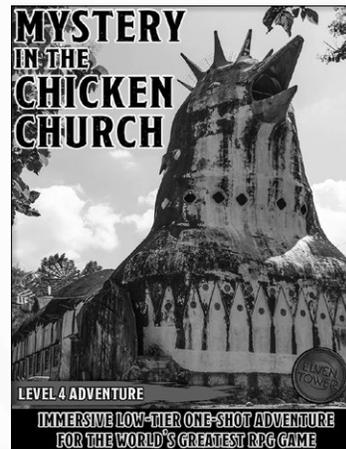
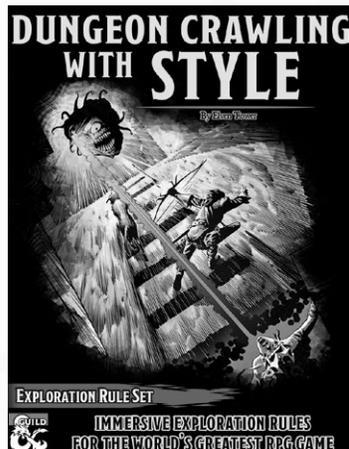
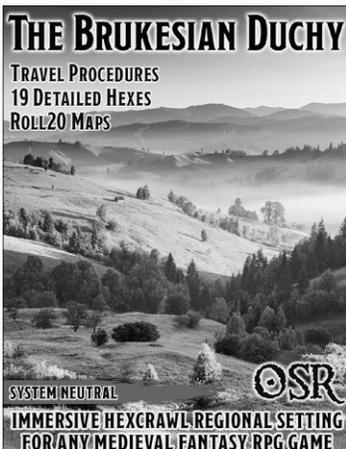


MAPA PARA PCs

AGRADECIMIENTO

Tu apoyo es muy importante; estamos agradecidos contigo. Gracias a la ayuda de nuestros seguidores podemos continuar creando cartografía y contenido escrito para juegos RPG.

Estos son algunos otros productos populares de nuestra autoría:



CLICK HERE TO JOIN OUR MAILING LIST

Get the latest updates about TTRPG maps, adventures, and special discounts for our products.

