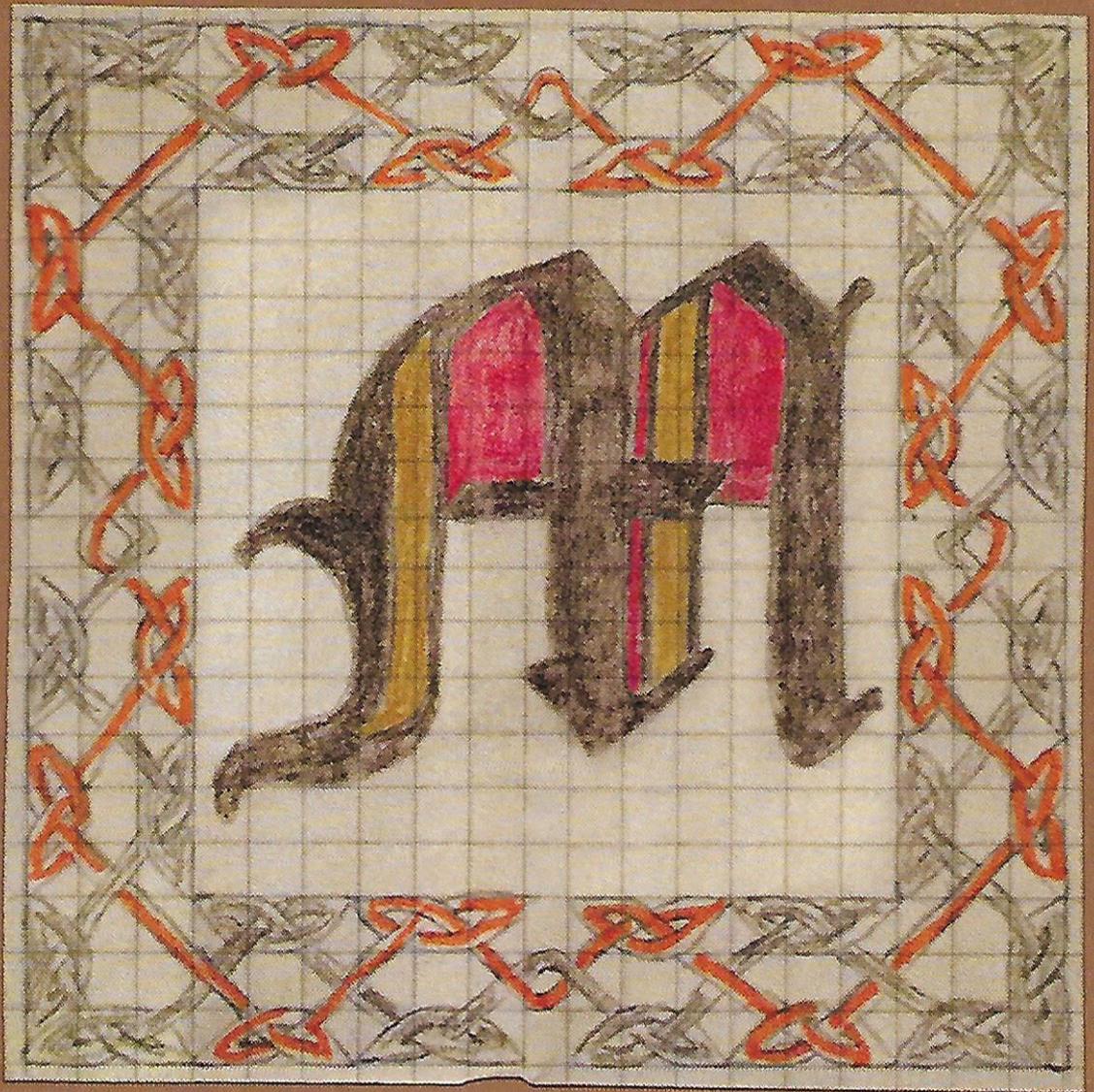


LIBRO DE AVENTURA

La caza de la
THESSALHYDRA

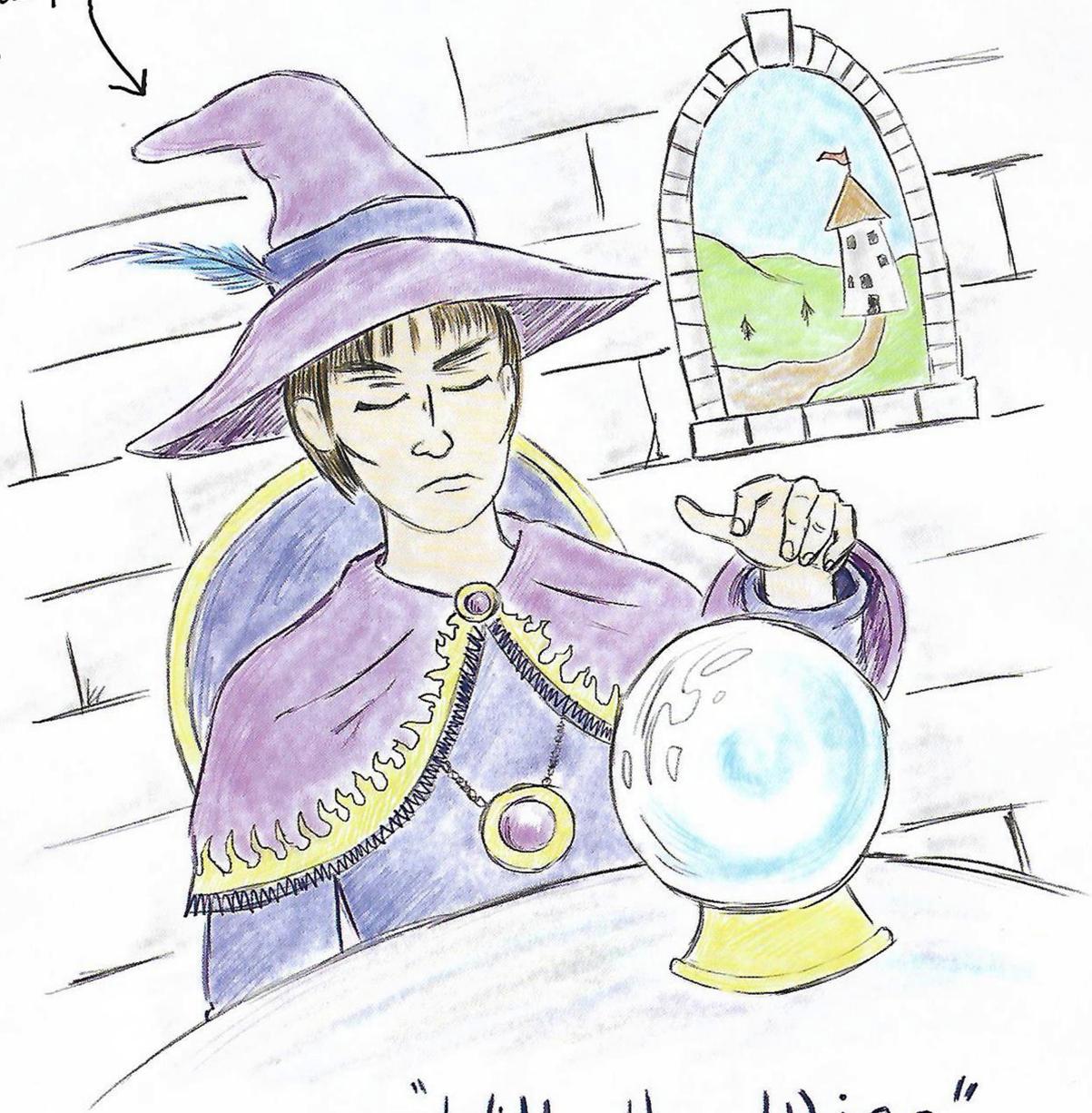


Una campaña de D&D creada
por

MIKE WHEELER



Dibujado por el propio Will el Sabio.



"Will the Wise"

CRÉDITOS

Aventura: Stan!, Ben Petrisor

Cartografía: Stan!

Reglamento: Jeremy Crawford

Corrección: Christopher Perkins, Chris Sims, Michele Carter, Scott Fitzgerald Gray, Kim Mohan, Philip Athans, Kate Welch

Diseñadores jefe de D&D: Jeremy Crawford, Mike Mearls

Equipo de diseño de la quinta edición de D&D: Christopher Perkins, James Wyatt, Rodney Thompson, Robert J. Schwalb, Peter Lee, Steve Townshend, Bruce R. Cordell

Otras contribuciones: Greg Bilsland, Matt Sernett, Chris Dupuis, Tom LaPille, Richard Baker, Miranda Horner, Jennifer Clarke Wilkes, Steve Winter, Nina Hess

Basado en el juego Dungeons & Dragons® original, obra de E. Gary Gygax y Dave Arneson, con Brian Blume, Rob Kuntz, James Ward y Don Kaye

DUNGEONS & DRAGONS, D&D, Wizards of the Coast, Forgotten Realms, el logotipo del dragón, *Player's Handbook*, *Monster Manual*, *Dungeon Master's Guide* y todos los nombres de productos de Wizards of the Coast, además de sus respectivos logotipos, son marcas comerciales de Wizards of the Coast en Estados Unidos y otros países. Todos los personajes y sus aspectos distintivos son propiedad de Wizards of the Coast. Este material está protegido por las leyes de derechos de autor de Estados Unidos. Queda prohibido realizar cualquier reproducción o hacer un uso no autorizado del material o material gráfico contenido en este documento sin permiso expreso por escrito de Wizards of the Coast. © 2018 Wizards of the Coast LLC.

NOTAS PERSONALES (COMO DUNGEON MASTER)

Deberíamos poder acabar esta historia en una noche (tal vez un fin de semana largo si Dustin se enreda demasiado con su personaje), pero nada de prisas. Mientras todos nos divirtamos, que lleve el tiempo que haga falta. Lo importante es divertirse.

Mi función es describirles cada escena. Decirles lo que sus personajes ven, oyen o sienten al principio, y luego dejarlos a su aire. Ellos dicen lo que sus personajes hacen, y yo les cuento lo que pasa. Pero es fundamental no apoderarme de sus personajes. Yo controlo todo lo demás: los monstruos, los personajes no jugadores (PNJ, como el rey Tristán), incluso el entorno (las trampas, por ejemplo)... ¡y los dados deciden en qué acaba todo!

Todas las criaturas que estén subrayadas aparecen en la sección de monstruos del reglamento.

No hay que preocuparse demasiado por entender totalmente las normas o ser perfecto como DM (es la abreviatura de Dungeon Master). La clave es relajarse, dejar que las cosas pasen de forma natural y disfrutar jugando. Si la cosa se pone confusa, sobre todo en combate, lo suyo es hacer lo que parezca más justo y seguir adelante.

Tal y como dice el reglamento, mi cometido como DM es asegurarme de que todo el mundo pasa un buen rato y de que la historia avanza sin problemas.

LA HISTORIA COMPLETA

El rey Tristán, gobernador de un pequeño reino en un solitario paraje montañoso, ha llamado a los personajes. Un terrible monstruo conocido como thessalhydra ha estado atacando sus dominios. Se trata de una extraña y temible criatura con ocho cabezas en torno a una enorme boca circular con dientes como sierras por todo el borde. Sus fauces rezuman ácido y su cola acaba en unas afiladas pinzas. Tristán les pide a los personajes que acaben con esa amenaza.

La última vez que alguien vio a la thessalhydra fue entrando a las cavernas de una tribu hostil de trogloditas. Los personajes deben adentrarse en el lugar y acabar con los apestosos trogloditas. El rastro de la thessalhydra los conduce a un laberinto maldito, donde se topan con el Caballero Perdido, que solamente los ayudará a escapar si demuestran estar a la altura resolviendo sus acertijos.

Para huir del laberinto hay que atravesar un portal que conduce a una extraña y oscura dimensión paralela llamada el Mundo del Revés. Allí, los personajes conocen a la Princesa Orgullosa, una poderosa aventurera que tiene su propia misión y que intenta mantener el mínimo contacto posible con los personajes. Les muestra cómo salir del Mundo del Revés y adentrarse en la guarida de la thessalhydra.

Si son capaces de vencer a la thessalhydra y llevarle las cabezas al rey Tristán, lograrán terminar la aventura victoriosos.

AUDIENCIA CON EL REY TRISTÁN

La aventura comienza en la sala del trono del rey Tristán. Los personajes ya conocen a Su Majestad. Fue su mecenas en otra aventura anterior y demostró ser un gobernante benévolo con su pueblo y un buen amigo para ellos. Es de fiar.

El rey Tristán les cuenta que, últimamente, un monstruo llamado thessalhydra aparece como de la nada y ataca granjas y pueblos de la zona, e incluso su propio castillo. Apenas fue capaz de mantener a raya a la criatura con todos sus soldados juntos. Después de cada ataque, la thessalhydra se adentra en el bosque y desaparece sin dejar rastro.

Tristán no puede enviar a sus guardias tras ella, porque los necesita para proteger su castillo (además, ha quedado claro que no son suficientemente fuertes para vencer a la bestia). Por eso, les pide a los personajes que den caza y maten a la thessalhydra, y que vuelvan ante él con sus cabezas (Tristán quiere disecarlas y lucirlas sobre su trono a modo de trofeo).

La clave de esta escena es la conversación. Los personajes se dirigen directamente al rey Tristán, pero hay más gente presente: consejeros reales, guardias que se han enfrentado al monstruo y demás. Todos tratan bien a los personajes; son los héroes a los que Tristán recurre en momentos de necesidad. Alíentalos a lanzarse a la acción (a veces, a Will hay que recordarle que está interpretando a un personaje y que no es él).

REGALOS DEL REY TRISTÁN

El rey Tristán les ofrece considerables recompensas por embarcarse en esta peligrosa misión. Comienza ofreciendo 100 piezas de oro por cabeza y les permite negociar, si quieren más. Si la codicia les puede, Tristán les recuerda que son viejos amigos.

Una vez cerrado el trato, es posible que el rey tenga una sorpresa para el grupo. Si los personajes han negociado un precio justo y respetado su amistad con Tristán, les hará entrega de unos objetos mágicos que les serán muy útiles en su aventura. Si han sido muy codiciosos o han demostrado desdén por su amistad con el rey Tristán, no les hará ningún regalo adicional.

Comienza dándoles dos bolsas de contención, para que puedan transportar con facilidad las cabezas cercenadas de la thessalhydra. Después le hace entrega a cada uno de un anillo de protección y una poción de curación. Por último, tiene dos armas para ellos, que son una varita de proyectiles mágicos y un espadón:

Mordisco Oscuro del Invierno. Esta arma está fabricada en un metal negro desconocido. En la mayoría de los casos, funciona como un espadón +1. Sin embargo, contra una thessalhydra funciona como un espadón +3. En el Mundo del Revés, funciona como un espadón +4.

RUMORES EN EL CAMINO

Durante su búsqueda de la thessalhydra, los personajes conocen a gente por el camino. Prepáralos unos cuantos encuentros cortos para que interpreten sus roles. Algunos PNJ tienen en su poder información útil, mientras que otros son meras distracciones. En todo caso, asegúrate de que las escenas sean divertidas, o puede que el grupo las ignore (sobre todo Lucas; no le gusta perder el tiempo).

- Un mercader les ofrece una manzana a cada uno. Dice que las manzanas de la zona sabían mejor antes de que llegara la thessalhydra. Por eso, está convencido de que la guarida del monstruo se encuentra en el huerto de manzanos que hay al norte.
- Un sacerdote de paso asegura que, a menudo, los monstruos menores veneran a los de mayor tamaño. Hay trogloditas en unas cavernas cercanas. A lo mejor saben algo acerca de la thessalhydra.
- Un talador les advierte que algunas de las cuevas de la zona están malditas. «En cuanto entras, te pierdes en sus retorcidos túneles y es imposible escapar».
- Un granjero viejo no cree que haya ninguna thessalhydra. Opina que será un oso lechuza que andará atacando asentamientos en busca de su cena. «Nunca he visto una thessalhydra, ¡pero los osos lechuza abundan por estos lares!».

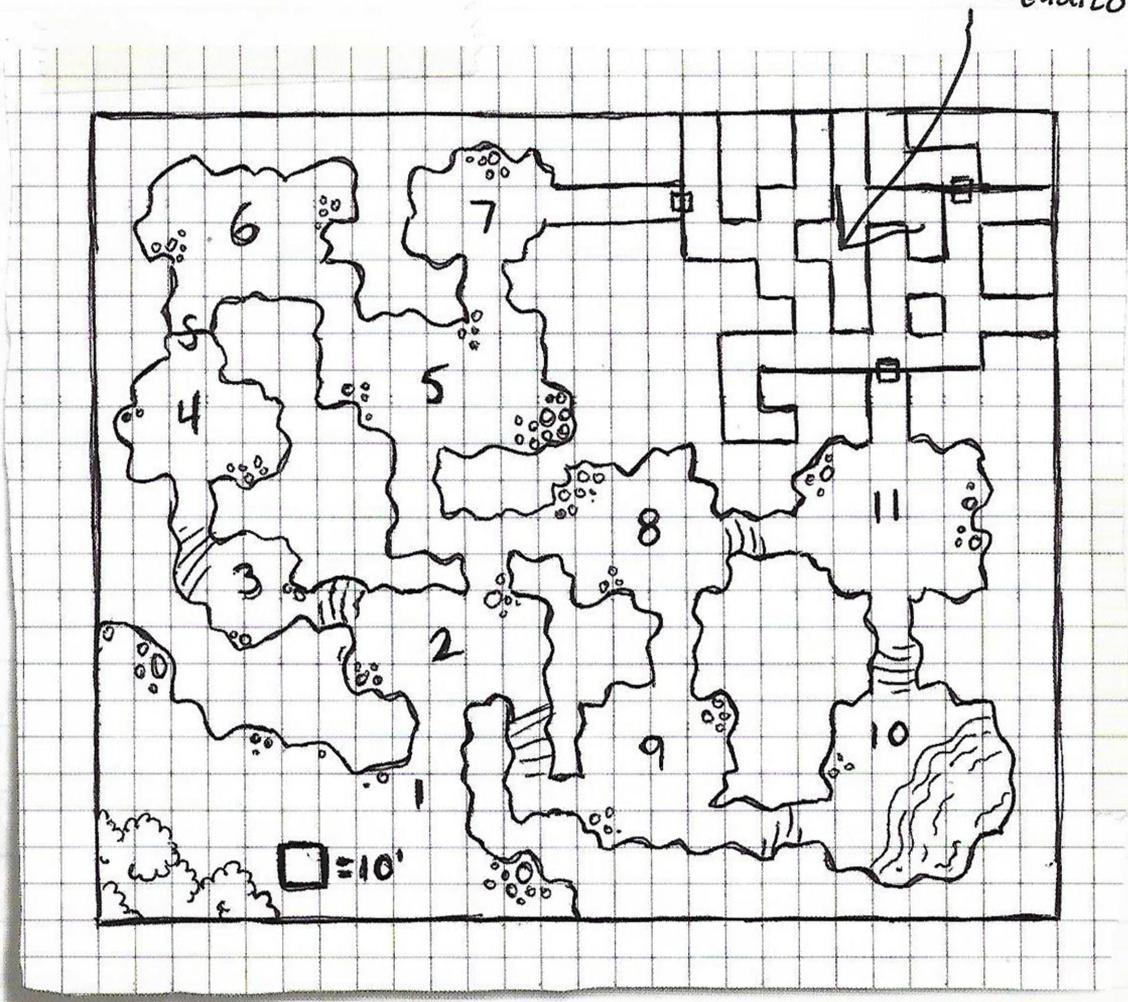
Cuando los jugadores empiecen a hartarse de encuentros de interpretación, es el momento de dar con las cuevas de los trogloditas. Si se han despistado siguiendo pistas falsas, acaban topándose con el lugar correcto de pura casualidad.

CAVERNAS DE LOS TROGLODITAS

Haz que un personaje (el que el grupo elija) realice una prueba de característica CD 12: de Inteligencia (Naturaleza) si están buscando las cuevas de los trogloditas, de Sabiduría (Supervivencia) si quieren dar con huellas de la thessalhydra, o de otra habilidad acorde a su objetivo.

Si la superan con éxito, habrán llegado a las cuevas de los trogloditas. Usa el mapa para describir lo que ven los personajes. Permíteles elegir en qué orden quieren explorar las cuevas. Cuando lleguen a una zona numerada, consulta su descripción en una de las siguientes páginas.

El Laberinto Maldito



Si la prueba de habilidad falla, también llegarán a las cuevas, pero, por desgracia, lo harán al mismo tiempo que una partida de caza de 8 trogloditas. Deberán derrotarlos a todos para poder acceder.

Zona 1: entrada a la cueva.

Si se supera una prueba de Inteligencia (Investigación) o Sabiduría (Supervivencia) CD 15, descubrirán que por la entrada a la cueva han pasado recientemente unos 25 trogloditas, la thessalhydra y un oso lechuza.

Zona 2: cueva vacía. Aquí no hay nada de interés. El suelo es demasiado rocoso para seguir el rastro de huellas.

Zona 3: pasadizo trampa. La cueva está vacía, pero en el pasadizo que comunica con la zona 4 hay una trampa. Con una prueba de característica CD 10 se puede detectar, usando Inteligencia (Investigación), o desarmar, usando Destreza. Si se activa, el techo se derrumba. Todos los que estén en el pasadizo tendrán que hacer una tirada de salvación de Destreza CD 10. Quienes la fallen sufrirán

2d6 + 2 de daño contundente.

Si la superan, sufren la mitad de daño. En todo caso, el pasadizo queda intransitable.

Zona 4: sala del tesoro. Aquí es donde los trogloditas guardan unos cuantos objetos de valor. Hay 200 po en monedas y gemas, además de obras de arte y objetos valiosos por valor de otras 200 po más. Hay una puerta secreta que conecta con la zona 6. Con una prueba de característica CD 15 se puede detectar, usando Inteligencia (Investigación), o abrir, usando Destreza.

Zona 5: estancia común. Aquí es donde duermen la mayor parte de los trogloditas. Hay diez trogloditas presentes, pero están aterrados e intentan huir a la zona 6 en cuanto ven a los personajes.

Zona 6: estancia noble. Aquí es donde duermen los cinco líderes trogloditas.

El jefe es un gobernador justo y noble (como una versión en troglodita del rey Tristán). Prefiere hablar a luchar (y, a diferencia de la mayoría de los suyos, habla común). Sin embargo, si el grupo lo enfurece, todos los trogloditas atacarán y lucharán a muerte. Si el grupo pregunta amablemente por la thessalhydra, él responderá que siempre viene del bosque, atraviesa las cuevas y entra al Laberinto Maldito. Nunca hace el recorrido inverso.

Zona 7: sala del tesoro falsa. Esta sala es como la zona 4, pero todo está deteriorado y no tiene valor alguno.

Hay un jarrón con trampa; se puede detectar con una prueba de Inteligencia (Investigación) CD 10 y desarmar con una prueba de Destreza CD 10. Si se activa, el pasadizo a la zona 5 se viene abajo. Todos los que estén en el pasadizo tendrán que hacer una tirada de salvación de Destreza CD 10.

Quienes la fallen sufrirán $2d6 + 2$ de daño contundente. Si la superan, sufren la mitad de daño. En todo caso, el pasadizo queda intransitable.

Zona 8: puesto de guardia. Hay ocho guardias trogloditas apostados aquí. Si los personajes entran o hacen demasiado ruido en una sala adyacente (por ejemplo, luchando o discutiendo), los guardias atacan.

Zona 9: oso lechuza. Aquí hay un oso lechuza durmiendo. Los personajes pueden intentar una prueba de Destreza (Sigilo) contra su Percepción pasiva (13). Si fallan, la bestia se despierta y ataca.

Zona 10: estanque de agua. Un manantial natural alimenta un estanque de 10 pies de profundidad de agua dulce y cristalina. En el estanque vive una rana gigante que, de un salto, se lanza a atacar al primer personaje que toque el agua.

Zona 11: santuario. Aquí es donde los trogloditas vienen a venerar a su dios oscuro, Laogzed. Hay un altar con la estatua de una horrenda criatura similar a una rana. Sobre el altar hay trozos de carne podrida, además de monedas y pequeñas gemas por valor de 50 po.

EL LABERINTO MALDITO

Parece un laberinto normal con pasillos llenos de vericuetos que se cruzan entre sí, pero sin solución. Su recorrido es totalmente aleatorio y, si das la vuelta y vuelves sobre tus pasos, descubres que todo ha cambiado.

Recorrido aleatorio. Usa los primeros pasillos tal y como se muestran en el mapa (pegado al libro unas cuantas páginas atrás), pero cuando los personajes se muevan más allá de esos límites, usa la tabla de más abajo para saber lo que encuentran. Si los personajes dan media vuelta, el laberinto sigue igual hasta que doblan una esquina o abren una puerta. A partir de este punto, el laberinto muestra un nuevo recorrido aleatorio.

d20 Resultado

- 1-2 id10 cuadrados de mapa en línea recta, luego pasadizo sin salida
- 3-5 id6 cuadrados de mapa en línea recta, luego vuelve a tirar
- 6-8 id4 cuadrados de mapa en línea recta, luego giro a la izquierda
- 9-11 id4 cuadrados de mapa en línea recta, luego giro a la derecha
- 12-14 Encuentro especial (descritos en la siguiente página)
- 15-16 id4 cuadrados de mapa en línea recta, luego intersección en forma de T
- 17-18 id6 cuadrados de mapa en línea recta, luego una intersección de cuatro caminos
- 19 Vuelve a tirar, pero también se añade una puerta
- 20 Vuelve a tirar, pero también se añade una puerta secreta

ENCUENTROS ESPECIALES

Mientras recorren el Laberinto Maldito, los personajes tendrán varios encuentros interesantes.

Tira usando la siguiente tabla (si sale el mismo resultado dos veces, vuelve a tirar o elige un encuentro).

d6	Encuentro
1	Paredes dañadas
2	Tesoro
3	Trampa de pozo
4	Trogloditas
5	Esqueletos
6	El Caballero Perdido

Paredes dañadas. El siguiente pasillo en el que se adentran los personajes tiene desperfectos, como si una poderosa bestia hubiera pasado arrasando por la zona. El grupo lo ve claro: son daños causados por la thessalhydra.

Tesoro. Hallan los restos de un aventurero que murió hace tiempo mientras intentaba escapar del laberinto. Llevaba encima un tesoro por valor de 3d20 piezas de oro.

Trampa de pozo. En algún punto del pasillo hay una trampa de pozo. Los personajes deben superar una prueba de Inteligencia (Investigación) CD 12 para detectarla y de Destreza CD 12 para sortearla. Los que fallen la prueba de Destreza caen al pozo y sufren 1d6 de daño contundente. Salir del pozo trepando no es difícil.

Trogloditas. Hay cuatro trogloditas, miembros de la tribu de las cavernas, que fueron a parar al laberinto escapando de la thessalhydra y están atrapados desde hace dos semanas. Están extremadamente hambrientos y atacan de inmediato.

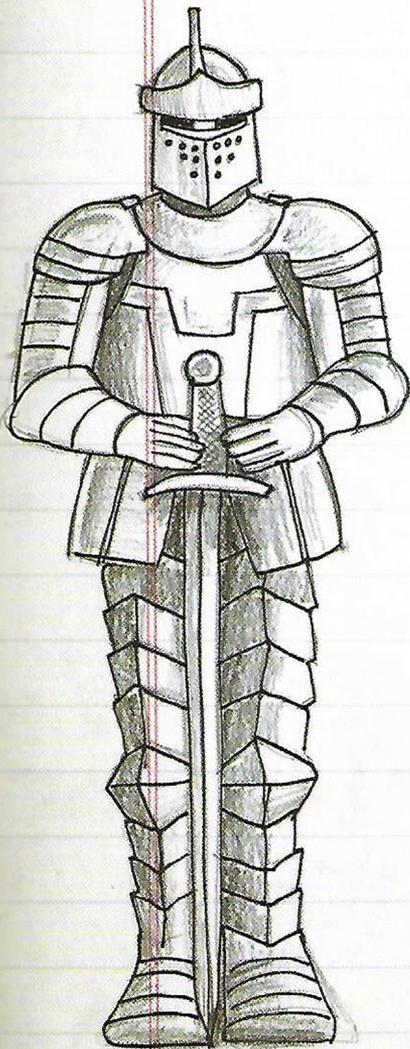
Esqueletos. Ocho esqueletos, muertos vivientes de aventureros, avanzan hacia los personajes arrastrando los pies con intención de atacarlos.

El Caballero Perdido. Ver detalles en la siguiente página.

EL CABALLERO PERDIDO

Los personajes se topan con el Caballero Perdido, una misteriosa figura ataviada con armadura completa que está atrapada en el Laberinto Maldito.

El caballero se encuentra en el extremo más alejado de un largo pasillo (a unos 20 metros del grupo). Les dice que sabe que pretenden aniquilar a un gran monstruo y que los ayudará si resuelven sus dos acertijos.



El primer acertijo es sencillo. Solo tienen que atraparlo. Corriendo gira la esquina y les recita:

«En este pequeño juego, yo soy el perseguido. Pero en un laberinto maldito yo estoy perdido. Entonces, ¿me seguís? ¿Acaso tiene sentido? Lo que está delante, va atrás, y saludando me he despedido».

Si los personajes lo persiguen, usa la tabla de recorrido aleatorio para generar pasillos (vuelve a tirar los dados si salen los resultados 1 y 2). Cada vez que giran una esquina, lo ven escapar por el extremo del pasillo.

La solución es dejar de perseguir al Caballero Perdido, dar media vuelta y volver por donde han venido. Cuando el grupo regresa a la estancia anterior, pasan automáticamente al segundo acertijo del caballero.

Segundo acertijo. Los personajes ven al Caballero Perdido ante una puerta en el otro extremo de una gran sala. «Habéis resuelto mi primer acertijo», dice. «¿Podréis encontrar ahora la pieza que falta para completar mi colección?».

Entonces señala tres estantes sobre la puerta. Acto seguido, cruza el umbral y la puerta se cierra mágicamente tras él (es imposible forzarla o echarla abajo).

En los dos primeros estantes hay dos estatuillas, pero en el tercero solo hay una.

Estatuillas del primer estante. Una joven y una casa.

Estatuillas del segundo estante. Una mujer y un hombre bien vestidos.

Estatuilla del tercer estante. Una anciana y un espacio vacío para una segunda estatuilla.

En la sala hay una mesa grande y, encima, montones de estatuillas, entre las que hay una varita, una aguja, una rueca, una manzana, una calabaza, un joven noble, un zapato y varias estatuas de personas parecidas.

Para resolver el acertijo, los personajes deben poner la estatuilla correcta de entre las de la mesa en el espacio vacío del tercer estante. Si se equivocan en su elección, todos los que estén en la sala sufren un rayo de daño de relámpago. Deben volver a intentarlo. Si aciertan, la puerta se abre.

Solución. La manzana. Son elementos de la historia de Blancanieves.

Pistas:

1. Está basado en un cuento clásico.
2. La anciana guarda cierto parecido con la mujer del segundo estante.
3. Hay exactamente siete estatuas de personas parecidas.

El premio del caballero. Cuando el grupo resuelve los dos acertijos del Caballero Perdido, este los felicita por su astucia.

Además, les explica que el Laberinto Maldito no pertenece a nuestro mundo, sino que está construido en un semiplano. La thessalhydra ha dado con un camino para cruzarlo y llegar a un lugar llamado el Mundo del Revés. El Caballero Perdido muestra a los personajes cómo hacerlo, pero les advierte que es un camino de un solo sentido; tendrán que encontrar otro modo de volver a casa.

EL MUNDO DEL REVÉS

El Mundo del Revés es una especie de dimensión alternativa, un eco del Plano Material en el que todos vivimos. Eso significa que, en cierto modo, es muy similar a nuestro mundo, pero en otros aspectos es completamente distinto.

El Mundo del Revés es un lugar frío y oscuro. Siempre es de noche, y sopla constantemente un aire frío (como justo antes de una tormenta de nieve). Es imposible sentir ningún tipo de calidez en el Mundo del Revés. Además, los personajes no tienen curación natural mientras estén allí; por mucho que descansen, no recuperan puntos de golpe, y no pueden gastar Dados de Golpe. Por suerte, la curación mágica sí que funciona.

En aquellos lugares en los que nuestro mundo y el Mundo del Revés se tocan, este último parece nuestro mundo, con los mismos edificios, árboles y demás estructuras, pero con un aspecto deteriorado y en ruinas. Hay puntos en los que puedes cruzar de un plano a otro, si sabes cómo.

En las zonas en las que los mundos no se tocan, el Mundo del Revés parece un bosque encantado.



MORDISCO OSCURO DEL INVIERNO EN EL MUNDO DEL REVÉS

La espada que los personajes pueden haber recibido del rey Tristán, Mordisco Oscuro del Invierno, está fabricada con un metal extraído del Mundo del Revés, por lo que gana fuerza cuando se utiliza allí. En el Mundo del Revés, Mordisco Oscuro del Invierno funciona como un espadón +4.



ENCUENTROS DEL MUNDO DEL REVÉS

Esta parte de la aventura debería inspirar miedo, más que ser peligrosa. Cuando los personajes llegan por primera vez al Mundo del Revés, se encuentran en mitad del bosque (es decir, en una zona sin contacto con nuestro mundo). Describe lo solitario, oscuro y desolador que es todo, con un gélido viento soplando constantemente.

Deja que los personajes exploren un poco. Describe zonas en las que el Mundo del Revés toca con nuestro mundo en enclaves que el grupo haya visitado, para que vean versiones tenebrosas y escalofriantes de lo que ya conocen. Cuéntales que el viento trae consigo extraños aullidos y hazles sentir como si algo los acechara, vigilándolos desde la oscuridad.

Encuentran huellas de la thessalhydra, pero también de otros monstruos. Lo malo es que son imposibles de seguir. El rastro va y viene; a veces los conduce de vuelta al mismo sitio. No parece tener mucho sentido.

Cuando sea el momento de hacer avanzar la historia, preséntales a la Princesa Orgullosa.

LA PRINCESA ORGULLOSA

Con un estallido de relámpagos y truenos, la Princesa Orgullosa aparece en una colina cercana a los personajes. Es fuerte y orgullosa, una princesa guerrera que, en cuanto ve a los personajes, sabe al instante que no suponen un peligro para ella. (No tiene un perfil porque no es alguien a quien deban enfrentarse. Si insisten en intentarlo, solo pueden golpearla con un crítico; incluso así, ella ignorará cualquier daño que puedan infligirle. Los ataques de la princesa siempre aciertan e infligen $2d6 + 6$ de daño cortante).

La Princesa Orgullosa tiene su propia misión, aunque se niega a desvelar los detalles. Advierte a los personajes de que no se interpongan en su camino, por su propio bien.

La thessalhydra usa el Mundo del Revés para volver a su guarida sin que nadie pueda seguirla. La guarida es una cueva en la que el Mundo del Revés y el Plano Material se tocan. Allí crece una planta especial; una que florece en ambos mundos. Esas flores se pueden utilizar para cruzar de un mundo a otro realizando un determinado ritual. Uno de los ingredientes clave del ritual es sangre de una monstruosidad (un tipo de criatura). La thessalhydra es una monstruosidad, por lo que su sangre serviría para abrir un portal de acceso.

Solo por quitárselos de encima, la princesa les dice cómo dar con la thessalhydra.



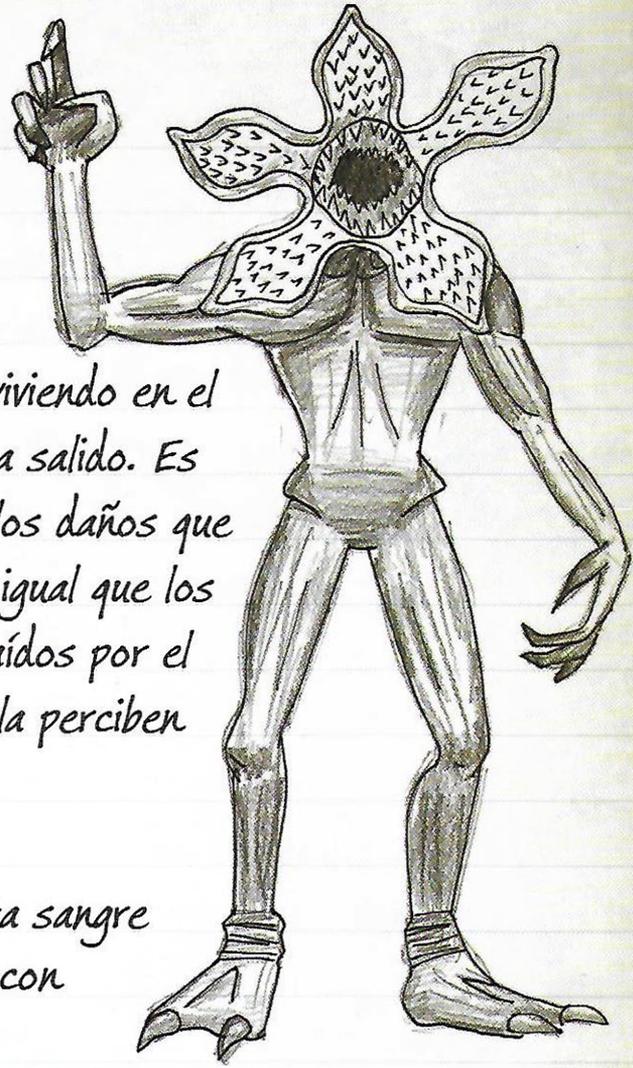
La Princesa Orgullosa puede indicarles el camino a la caverna donde crecen esas flores, pero si los personajes quieren abrir un portal, también necesitarán la sangre de una monstruosidad. Por suerte, ella sabe de una que últimamente anda rondando por el Mundo del Revés: ¡un demogorgon!

Les cuenta que el demogorgon se siente atraído por el olor a sangre. La forma más fácil de atraer su atención es derramar sangre en el suelo. Lo malo es que, como hay muy pocas criaturas en el Mundo del Revés, tiene que ser sangre de ellos mismos. Con un arma y mucho cuidado, un personaje puede realizarse una lesión menor (cortarse la palma de la mano) para derramar una pequeña cantidad de sangre a cambio de 1 PG. Si derraman en conjunto la sangre equivalente a 3 PG, el demogorgon llegará al cabo de 1d6 minutos, surgiendo de un salto de la oscuridad y atacando al grupo.

Si los personajes no quieren derramar su propia sangre, pueden tratar de rastrear al demogorgon, pero es una tarea muy difícil. Un personaje debería realizar una prueba de Sabiduría (Supervivencia) CD 15 por todo el grupo. Si la supera, habrán encontrado al demogorgon. De lo contrario, el grupo puede volver a intentarlo (la prueba puede realizarla el mismo personaje u otro distinto). Si el grupo fracasa tres veces, el demogorgon da con ellos y los ataca, pillándolos por sorpresa (consultar el capítulo 2 del reglamento para ver lo que implica el factor sorpresa).

DEMOGORGON

Un demogorgon es una monstruosidad similar en forma y tamaño a un humano adulto, pero la boca le ocupa todo el rostro y se abre como una flor. Hay uno viviendo en el Mundo del Revés y nadie sabe de dónde ha salido. Es increíblemente fuerte y puede curarse de los daños que sufre (incluso en el Mundo del Revés). Al igual que los tiburones, los demogorgon se sienten atraídos por el olor a sangre y entran en frenesí cuando la perciben cerca.

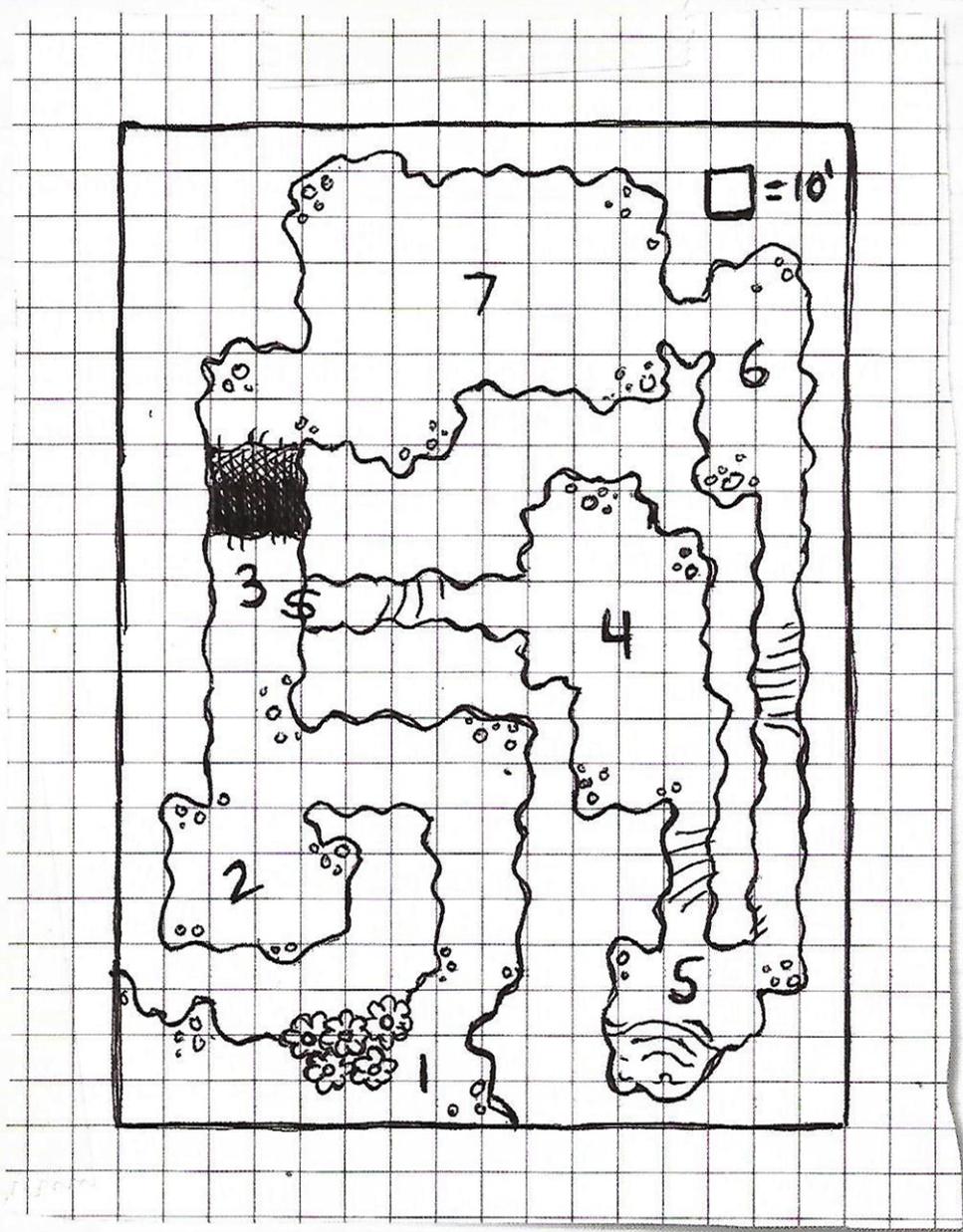


La Princesa Orgullosa dice que hacen falta sangre de la criatura para abrir un portal (basta con llenar un frasco de poción, pero deja que se les ocurra a los personajes). Si matan al demogorgon, pueden conseguir la sangre sin problema. De todos modos, si no quieren luchar a muerte, permíteles explorar otras alternativas. Por ejemplo, pueden recoger la sangre del filo de una espada inmediatamente después de atacar y herir a la criatura con ella (tendrán que hacerlo cuatro veces para obtener suficiente).

USAR LA SANGRE DE DEMOGORGON

Cuando los personajes hayan conseguido suficiente sangre de demogorgon, pueden llevarla a la caverna de las flores. Si vierten la sangre sobre una de ellas, explotará violentamente (todo el que esté junto a la flor deberá superar una tirada de salvación de Destreza CD 12 o caerá derribado), creando un portal interplanar. Al cruzarlo, llegan a la zona 1 de la guarida de la thessalhydra.

GUARIDA DE LA THESSALHYDRA

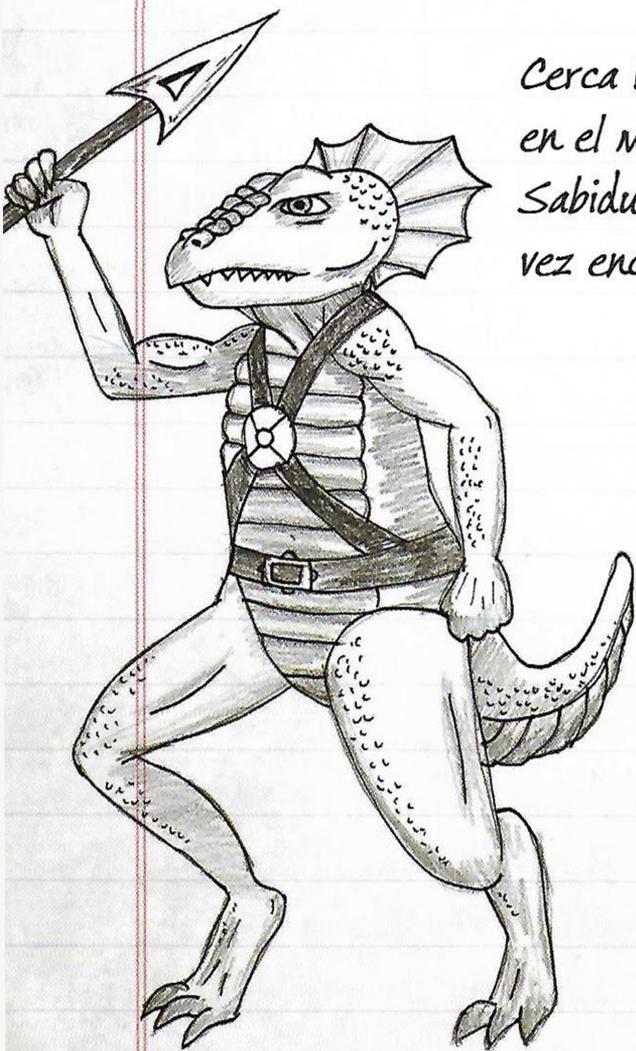


Cuando los personajes salen de una flor gigantesca (como en la que se metieron en el Mundo del Revés), descubren que han regresado a casa: el Plano Material. De hecho, están muy cerca del castillo del rey Tristán (pueden divisar las torres por encima de las copas de los árboles). Unas huellas en el barro delatan que la thessalhydra ha hecho este camino en numerosas ocasiones, y el rastro conduce a una cueva cercana.

Zona 1. Entrada a la cueva. Aquí, entre las rocas, crecen unas cuantas flores de las que sirven para moverse entre planos.

Zona 2. Esta cueva está plagada de telarañas, desde el suelo hasta el techo. La habitan tres arañas gigantes. Si los personajes no las molestan, los arácnidos los dejarán en paz.

Zona 3. Hay un pozo de 6 metros de ancho. Es necesario superar una prueba de Fuerza (Atletismo) CD 12 para saltarlo. Si algún personaje falla el salto y no se ha atado una cuerda de seguridad, cae a la oscuridad y sufre 3d10 de daño contundente. El pozo tiene 10 metros de profundidad.



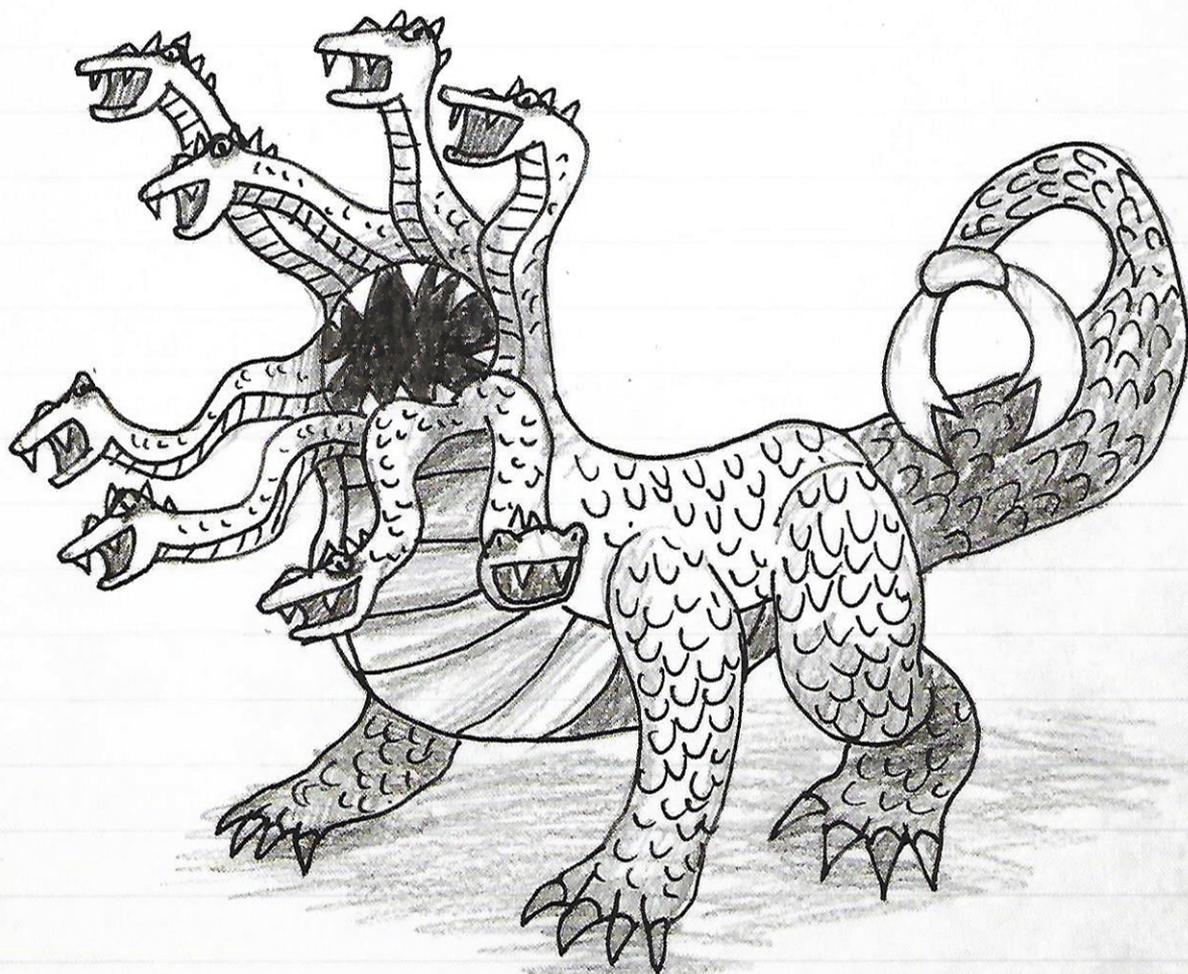
Cerca hay un pasadizo oculto (marcado con una «S» en el mapa). Es necesario superar una prueba de Sabiduría (Percepción) CD 12 para descubrirlo. Una vez encontrado, todos pueden usarlo libremente.

Zona 4. Aquí vive una tribu de diez trogloditas. Cuando la thessalhydra apareció, comenzaron a venerarla como a una deidad. Ahora la protegen mientras duerme. Si los personajes ya han matado a la thessalhydra, los trogloditas comienzan a adorarlos a ellos como sus nuevos dioses.

Zona 5. Al fondo de la cueva hay una zona que parece húmeda, como si fuera una zona de barro o un charco poco profundo que, de cuando en cuando, ondea o burbujea. Es una gelatina ocre, en realidad. Si los personajes no la molestan, no les hará nada.

Zona 6. Aquí es donde los trogloditas van a dejar sus ofrendas a la thessalhydra en señal de veneración. Las paredes están cubiertas de pequeños nichos, cada uno de los cuales contiene una ofrenda. (Ver «Conclusión», más abajo).

Zona 7. Esta caverna es donde acecha la thessalhydra, además de su lugar de descanso. Si los personajes logran acercarse a ella sigilosamente, pueden pillarla por sorpresa (consultar el capítulo 2 del reglamento para ver lo que implica el factor sorpresa).



CONCLUSIÓN

Si los personajes matan a la thessalhydra, habrán completado con éxito esta aventura. Si decapitan a la criatura y le llevan las cabezas al rey Tristán, este los recibirá como a héroes conquistadores, los cubrirá de tesoros y les concederá a cada uno de ellos una petición (siempre que esté en su poder hacerlo). Además, en la zona 6 de la guarida de la thessalhydra encontrarán monedas, gemas y obras de arte por valor de 1000 piezas de oro, más un objeto mágico a elección del Dungeon Master del apéndice A del reglamento.

NOTAS

NOTAS

Más aventuras

Tal vez la mejor recompensa sea que los personajes suben de nivel. Usa la información de la parte trasera de las hojas de personaje para hacerlos de nivel 4. ¡Así estarán listos para ir en busca de nuevas aventuras y recompensas en futuras partidas de **DUNGEONS & DRAGONS!**



© NETFLIX
MERCHANDISING OFICIAL
WWW.NETFLIX.COM

POR FAVOR GUARDE ESTA INFORMACIÓN, PUEDE NECESITARLA MÁS ADELANTE.

© 2018 HASBRO. TODOS LOS DERECHOS RESERVADOS. FABRICADO POR: HASBRO SA, RUE EMILE-BOÉCHAT 31, 2800 DELÉMONT CH.

REPRESENTADO POR: HASBRO. DE ENTREE 240, 1101 EE AMSTERDAM, NL.

ATENCIÓN AL CLIENTE: HASBRO IBERIA S.L., C/ANDARELLA, 1. BLOQUE 3. PLANTA 5ª, APTDO. CORREOS 72, 46950-XIRIVELLA (VALENCIA). NIF B-96897251.

TEL.: +34 (900) 180377. EMAIL: CONSUMIDOR@HASBRO.ES

WWW.HASBRO.ES

NETFLIX
OFICIAL MERCHANDISE
© NETFLIX



0519E3702105

HASBROGAMING.COM



