

LA MARCA DEL ESTE COMUNIDAD

La colina del Avispon

MÓDULO PARA PERSONAJES DE NIVEL 3 - 5



La posada del Cuerno Rebotante, un lugar de descanso en la carretera que conduce desde Olmeda hasta la Fortaleza del Vado es víctima de una plaga muy especial y peligrosa





La colina del Avispon

Créditos

Autor: Miguel Rodríguez

Maquetación: Anonimo

Ilustración de portada: Bing IA

Ilustraciones interiores: Bing IA

Dedicatoria del autor: Agradecimientos a mis jugadores: Carlos, Mery, Irene, Íñigo, Jorge, José Manuel, el otro Jorge y el otro José. A mis hijas M^ José y Sofía y a mi pareja Pilar por aguantarme.



ANTECEDENTES PARA EL NARRADOR:

La siguiente sección contiene los antecedentes históricos y actuales para ayudar a presentar la aventura a los jugadores, que se les puede dar o no tanta información como el Narrador quiera. La aventura está diseñada para ser jugada en una sesión de unas 2-4 horas. Los grupos de Aj poderosos posiblemente podrán abrirse camino a través de la cueva sin muchas complicaciones, los grupos más débiles tendrán que ser mucho más cautelosos y adoptar un enfoque más táctico, si quieren sobrevivir a los encuentros.

La aventura puede incluirse en una campaña o jugarse como aventura individual. El nombre de la aldea puede cambiarse para encajar con el mundo en el que el narrador dirija y puede resultar de utilidad posteriormente como lugar de descanso entre aventuras.

El narrador puede decidir que gancho usar para que los Aj se vean envueltos en la trama. Aquí dejamos unos de ejemplo:

1: Los jugadores son atacados en el camino, antes de llegar a la aldea, por un grupo de avispas gigantes o de los kobolds, o ambos unos tras otros. Después del encuentro llegan a la aldea y descubren más sobre la situación de esta (la aldea durante el día parece deshabitada, aunque se ven muestras de la actividad de sus moradores), o pueden perseguir a los kobolds hasta las cuevas y empezar la aventura desde ese punto.

2: Los Aj llegan sin incidentes a la aldea, donde se encuentran que esta parece abandonada, de no ser por las columnas de humo que brotan de las chimeneas de las cabañas, y ven a un grupo de kobolds huyendo del lugar. También pueden ser atacados por las avispas mientras deambulan por la aldea en busca de la posada que da fama a la aldea. Las avispas pueden estar atacando a algún aldeano y atacaran a los Aj en cuanto sean conscientes de su presencia.

HISTORIA

Posada del Cuerno Rebosante Esta es una de las pocas paradas que hay en el camino entre Olmeda y la Fortaleza del Vado. Es un lugar agradable y bien dispuesto, defendido por un retén de soldados, donde el viajero puede descansar y comer. Además, dispone de una pequeña tienda donde adquirir pertrechos básicos para el aventurero: mantas de viaje, mochilas y herramientas diversas, antorchas y fanales de aceite, entre otras muchas cosas.

Hace 30 años la próspera villa sufrió un revés y su utilidad como refugio de viajeros quedo amenazada. Un grupo de orcos asalto la villa, y atacaban a los viajeros que recorrían la carretera. Se construyó una torre de vigilancia en lo alto de una colina cercana y con la ayuda de unos mercenarios, acabaron con la amenaza de los orcos. La torre contribuyo enormemente a la seguridad de la aldea, que aunque fue atacada en numerosas ocasiones, los muros la guarnecen resistieron, y la torre dio al menos algunas advertencias de los inminentes ataques. Una vez derrotados los orcos y sin líder que los guiase, éstos se terminaron por dispersar.

Ahora, aquellos problemas son malos recuerdos del pasado y la aldea disfruta de paz, prosperando gracias al número de viajeros que han retomado sus viajes y usan la posada para descansar. Se creó una milicia de voluntarios bajo el mando de un capitán del ejército retirado, que vive en el mismo edificio.

La torre, una vez que cumplió su cometido contra los orcos, fue abandonándose con el paso de los años, hasta quedar como un recuerdo del pasado desde hace unos 20 años. Ahora es poco más que un montón de ruinas al que los críos de la aldea se acercan a jugar a pesar de ser un lugar inseguro y peligroso.

Pero el verano pasado, un nuevo problema azoto la tranquilidad de la aldea. En lo alto de la colina, muy cerca de la torre se estableció una colmena de avispas gigantes. Inicialmente las avispas no constituían una gran amenaza



za para la gente de la villa, pero a medida que la colmena crecía, también lo hacía su territorio y su coto de caza. A mediados del verano comenzaron a atacar a las gentes de las granjas cercanas a la villa, llegando hasta ésta.

Después de una semana de estar encerrados, un puñado de incautos aldeanos fueron capturados por las avispas y trasladados mientras estaban paralizados por su veneno hasta la colmena.

La suerte quiso que una patrulla de soldados pasase por la carretera y también fueron atacados por las avispas, buscando refugio los supervivientes en la aldea, tras acabar con dos de ellas con disparos precisos de sus ballestas y dispersando al resto. En la guarnición fueron atendidos los soldados heridos por las picaduras, por el sacerdote local.

Los miembros de la patrulla unieron fuerzas con los milicianos y su anciano capitán. Al amanecer, los 24 hombres abandonaron la seguridad de la guarnición y se dirigieron hacia la colina en estrecha formación. Cada hombre en el perímetro sostenía dos largas antorchas encendidas. En el centro 6 soldados portaban ballestas pesadas, cargadas y listas para disparar.

Los dos líderes iban en la delantera, ambos ataviados con armaduras completas, escudos y espadas largas. El sacerdote les había dado además, su bendición y unas redomas con una poción que neutralizaría los efectos del veneno en caso de ser atacados por las avispas.

Las avispas atacaron al grupo dos veces antes de que la comitiva llegase a la entrada excavada de la colina. La formación de fuego se mantuvo bien. Alrededor de dos docenas de avispas cayeron bajo los viroles de las ballestas y las espadas de los líderes. Uno de los milicianos entró en pánico rompiendo la formación y huyó, muriendo más tarde por las picaduras y mordiscos de las avispas.

Se arrojaron varias antorchas en la estrecha abertura de la ladera para mantenerlas atrapadas en el interior. Luego procedieron a cavar un hoyo que les condujo hasta una gran caverna natural. Al arrojar más antorchas a la caverna, pudieron ver más avispas y al fondo la colmena, del tamaño de una casa pequeña.

Las últimas avispas lucharon por defender el nido, pero no fueron rivales para los soldados, tres de los cuales fueron picados por los venenosos aguijones. Los hombres comenzaron a atacar la colmena y de ella emergió la Reina, una enorme avispa. Era una enemiga formidable que antes

de huir había acabado con la vida del viejo capitán, uno de los soldados y herido de gravedad a otros dos. Al borde de la muerte, la reina retrocedió por un estrecho pasadizo situado en la parte trasera de la caverna. Los soldados arrojaron antorchas para hacerla retroceder aún más y luego derribaron el techo del túnel encerrándola dentro.

Justo cuando los soldados estaban a punto de quemar el nido destruido, descubrieron dos cuerpos inmóviles entre los restos, los sacaron a rastras y los revivieron con las pociones que es había dado el sacerdote. Después, antes de abandonar la cueva, arrojaron antorchas a los restos del nido quemando todo. Unas horas más tarde el interior de la caverna era todo cenizas y humo, los soldados abandonaron el lugar tras sellar con tablones de madera la entrada a la caverna.

ACTUALMENTE

Ha pasado un año de aquello y las avispas han regresado. Una vez más el pueblo está amenazado.

La avispa Reina se hundió más y más en el estrecho túnel, del que logro salir en el sótano de la vieja torre de vigilancia. Allí, sobrevivió como pudo a base de los pequeños animales que entraban desde el exterior, curando sus heridas. Al llegar la primavera, fundó una nueva colonia y comenzaron la construcción de un nuevo nido.

La milicia del pueblo, aunque ya experimentada después de los acontecimientos del año anterior, no tienen el número ni el coraje para subir de nuevo la colina y enfrentarse a las avispas por sí solos. Están esperando a la patrulla que pasa cada quince días, pero aun queda una semana para su regreso. Y la reputación de la aldea está otra vez menguando ya que varios viajeros han sido atacados en el camino. También ha desaparecido un aldeano.

Además de los ataques de las avispas, en la aldea se están sufriendo misteriosas desapariciones de cosas. Un granjero ha informado que le han sustraído algunos suministros de su granero, incluso habiendo avispas rondando por el pueblo. En la posada se han llevado un barril de cerveza que estaba cerrado mientras estaba a buen recaudo en el almacén de la misma. Los aldeanos mencionan a los orcos que antaño atacaron la aldea, aunque nadie ha visto rastro de ellos y unos pocos suministros robados parecen ser la menor de sus preocupaciones mientras sufran el acoso de las avispas.

Los culpables de estos robos son una banda de kobolds

que han abierto la antigua cueva que albergaba el viejo nido de las avispas. Notaron la presencia de estas aproximadamente una semana después de entrar en la cueva, pero pudieron mantener fortificada la entrada de la caverna y su nueva guarida relativamente segura.

Uno de los kobolds es una especie de medico brujo, viejo y sabio que ha mezclado una pasta que contiene varias plantas y savia de los arboles, que aplicada sobre la ropa o la piel, actúa como un potente repelente contra las avispas. Esto permite a los kobolds viajar libremente y han comenzado a seguir a las avispas en sus recorridos a la aldea y robar los suministros mientras los aldeanos están escondidos en sus hogares.

Los kobolds también han recogido veneno de las avispas muertas, que su medico brujo ha logrado estabilizar y convertir en una pasta que se puede impregnar en las puntas de las flechas y dagas que portan.

ENCUENTROS

Es poco probable que el grupo de Aj se encuentre con otro tipo de monstruo de la lista normales de encuentros aleatorios en un radio de dos millas de la aldea, ya que las avispas han ocupado la cima de la cadena alimentaria de la zona.

El narrador debe tirar 1d6 cada hora:

1-2: 1d6 avispas gigantes (25% de que 4d4 kobolds vayan detrás de ellas y ataquen seguidamente 2d4 rounds después)

3: 4d4 kobolds armados con pequeños arcos

4: 1d4 carretas de mercaderes que huyen de las avispas

5: Patrulla de 6 milicianos de la aldea

6: No ocurre nada

las estadísticas de los kobolds y las avispas están en el apéndice del final del modulo.



CLAVES DE LA VILLA Y DESCRIPCIONES

La vida en el pueblo se ha detenido y pocos de los lugareños se aventuran a salir al aire libre. Las avispas están más activas durante el día, por lo que los aldeanos suelen salir por las noches. Hay mucha comida en el pueblo y los agricultores han trasladado todo su ganado a los graneros y dependencias.

1.- **El Descanso del Viajero:** Esta posada es un edificio grande y el centro del pueblo. Ofrece alojamiento, refugio y establo.

2.- **Granja:** esta granja es el próximo objetivo de los kobolds. Esperaran hasta que oscurezca y luego robaran todo lo que puedan del granero.

3.- **Panadería**

4.- **Granja**

5.- **Casa del sacerdote:** El sacerdote estará aquí a menos que sea necesaria su presencia en otro parte de la aldea.

6.- **Iglesia:** la iglesia ha sido cerrada puesto que debido a los ataques de las avispas ya no se celebran los sagrados ritos

7.- **Granja**

8.- **Cabañas**

9.- **Herrería**

10.- **Cabañas**

11.- **Tienda/almacén:** Vende una buena cantidad de cosas, desde artículos de ferretería hasta suministros de viaje. También tiene armas sencillas y nada de magia.

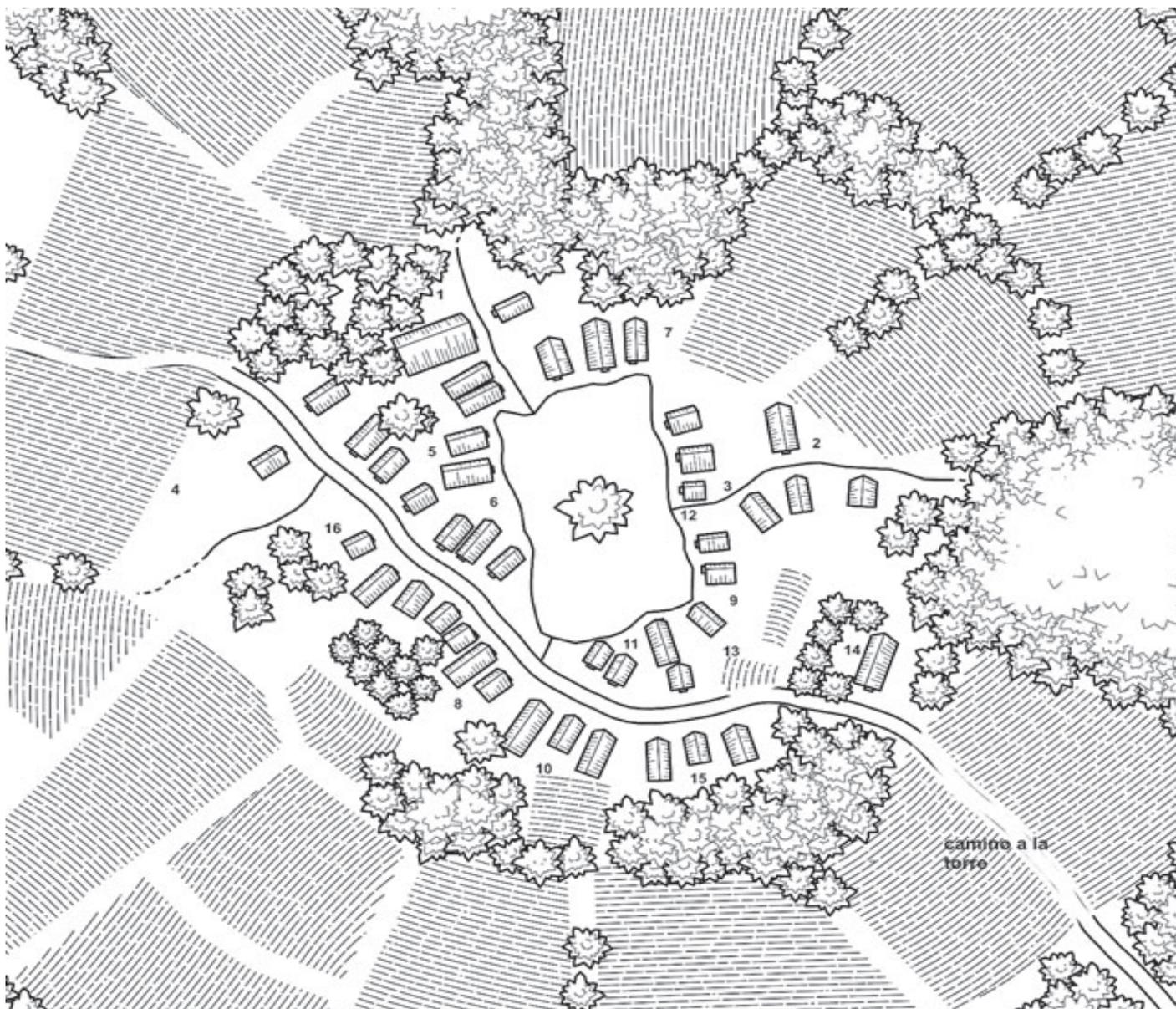
12.- **Casa del capitán de la guardia**

13.- **Granja**

14.- **Guarnición de la milicia:** Este edificio fue antaño el hogar de más de una docena de milicianos, ahora se puede hallar al menos dos a cualquier hora del día, en su arsenal hay tres ballestas pesadas y 20 virotes para cada una de ellas, 6 lanzas y tres espadas cortas. Dos armaduras de cuero endurecido y tres escudos. Los milicianos prestaran este equipo a los Aj si estos no están bien pertrechados para enfrentarse a las avispas.

15.- **Casa particular**

16.- **Casa particular.**



ALDEANOS Y MILICIANOS

- **Maestro Bautista Núñez.** Vive en 11, dirige y es el dueño de la tienda. Es un aventurero retirado que ofrecerá algunos consejos al grupo, pero jamás se unirá a ellos poniéndose en peligro. Es cauteloso

Ladrón de nivel 3 neutral

Fu 14, Des 16, Con 8, Int 10, Sab 13, Car 10 CA 6(14), Dg 3, pg 7, ataque 1x espada corta (1d6), 1x ballesta ligera (1d6), BA+1, VT 200, MI 8.

- **Padre Constantino Baldini:** Es el párroco de la aldea, un fiel devoto de Valion. Vive en 5. estará encantado de ayudar y probablemente tenga e recuerdo mas claro de los acontecimientos del año anterior. Es demasiado mayor para tomar las armas y unirse a los Aj, pero les ayudara con su bendición y 2d4 pociones que neutralizan el veneno de las avispas.

Clérigo nivel 2 legal

Fu12; Des 14; Con 6; Int 10; Sab 15; Car 13, CA2(18),

DG 2, Pg 7. ataque 1 x maza 1d6, BA +1; VT 50, MI 8
equipo: armadura de bandas, escudo y maza.

Hechizos: curar heridas leves, bendición

- **Capitán Bruto Sorgontone:** Vive en 12. Asumió el mando cuando el anterior capitán murió en la incursión. No es ni la sombra del anterior capitán, es ruin y mezquino. Si ayuda a los Aj será para alzarse el con la gloria, por lo que no durara en traicionar al grupo cuando éstos hayan acabado con la amenaza. Es astuto, implacable y rebelde. Insistirá en que sus hombres solo se aventuraran cuesta arriba con el apoyo de la patrulla que está por llegar en una semana. Si el grupo les informa sobre los kobolds, pondrá a varios hombres a patrullar la aldea.

Guerrero de 2 nivel caótico

Fu 15, Des 12, Con 14, Int 11, Sab 10, Car 7 CA: 3 (17), DG 2 +1: 10, ataque 1x hacha batalla (1d8+2), BA +1, VT50, MI 8

Equipamiento: cota de bandas, escudo, hacha de batalla, daga de plata:

La milicia son todos humanos de nivel 0 con las siguientes características.

Mov 120(40), todos visten cotas de mallas y dagas, además de:

- 1.- Ballesta pesada y 20 virotes CA5 hp 6
- 2.- Alabarda Ca 5 hp 5
- 3.- Espada larga y escudo CA 4 hp 5
- 4.- Lanza CA5 hp 3
- 5.- Ballesta pesada y 20 virotes CA 5 hp 3
- 6.- Espada y escudo CA 4 hp 5
- 7.- Ballesta pesada y 29 virotes CA 5 hp 6
- 8.- Ballesta pesada y 20 virotes CA 5 hp 3
- 9.- Alabarda CA5 hp3
- 10.- Espada y escudo CA4 hp 5



CAVERNAS Y SOTANO DE LA TORRE

A medida que los Aj se acerquen a la cima de la colina, aumentaran las posibilidades de encontrarse con las avispas. En esta zona, durante las horas del día, hay una posibilidad entre tres cada minuto (seis asaltos) de ser atacados por un grupo de 1d6 avispas gigantes

1.- Este empinado camino serpentea por la colina, conduciendo hasta la torre abandonada.

2.- Esta es la entrada a las cavernas, esta sellada con una barricada de madera. Hay un olor dulce y acre en las inmediaciones. Si el grupo ya se ha topado con los kobolds, es posible que reconozcan el olor y hay una posibilidad de que sepan que proviene del repelente que usan los kobolds. Los kobolds entraron aflojando un pequeño panel de madera del cerramiento que bloquea la entrada. Si el grupo busca por el lugar, tiene un 50% de posibilidades de encontrar el agujero. Se necesitaran de 2 a 4 rounds para abrir un agujero por el que un humano de tamaño medio pueda entrar.

3.- Esta caverna es ahora el hogar del clan de kobolds.

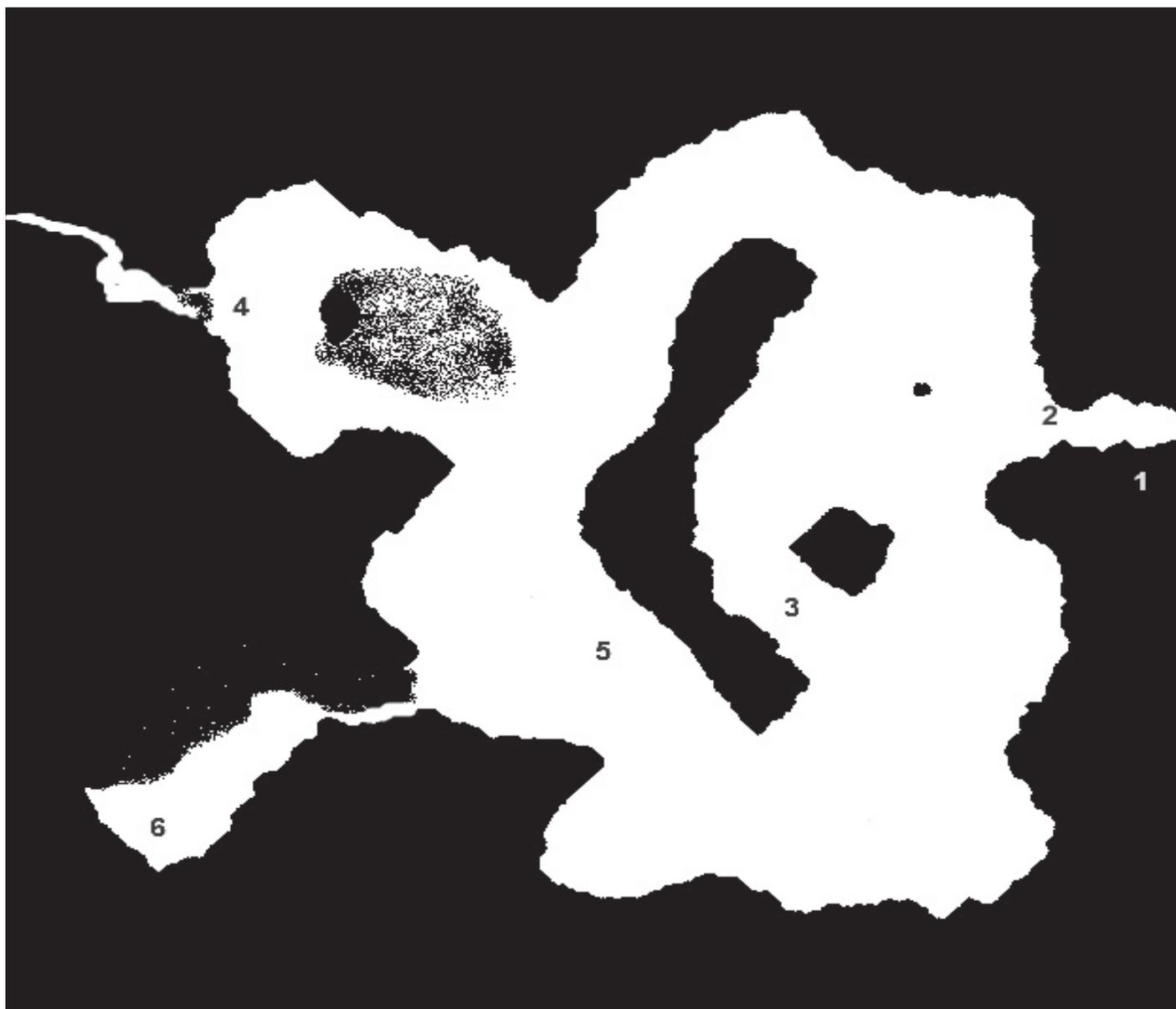
Si los aj se han encontrado antes con ellos, es probable que los kobolds este preparados para defender su hogar. Inicialmente atacaran con sus pequeños arcos y gradualmente se irán retirando hacia el interior de la caverna haciendo buen uso de la cobertura y de la oscuridad.

En la parte posterior se encuentran las cenizas del nido destruido.

4.- Este es el pasadizo por el que huyo la Reina. El techo esta derrumbado, pero todavía hay suficiente espacio para algunos kobolds se escondan y preparen una emboscada.

El pasillo se puede despejar, pero eso llevara varias horas. Mas allá del derrumbe, el pasillo se estrecha hasta convertirse en un túnel de aproximadamente 18 pulgadas de diámetro.

5.- Los kobolds duermen en esta cueva con numerosas pertenencias desparramadas por el suelo. Si se busca con cuidado, los Aj podrán encontrar 356 monedas de cobre, 134 monedas de plata y 28 monedas de oro, un barril de cerveza casi vació, 4 frascos pequeños de veneno de avispa kobolds (cada frasco tiene suficiente veneno suficiente



como para untar 50 flechas) y 9 frascos medianos de repelente kobolds de avispas (cada frasco tiene suficiente repelente como para proteger a 20 personas)

Repelente de avispas kobold

Las avispas gigantes permanecerán a mas de 20 pies de la criatura que lleve untado este unguento. El efecto dura seis horas. Si una avispa es atacada por alguien que lleve el repelente, podrá contraatacar si supera una tirada de salvación contra arma de aliento en cada round, de lo contrario se alejara volando lejos del atacante si la falla.

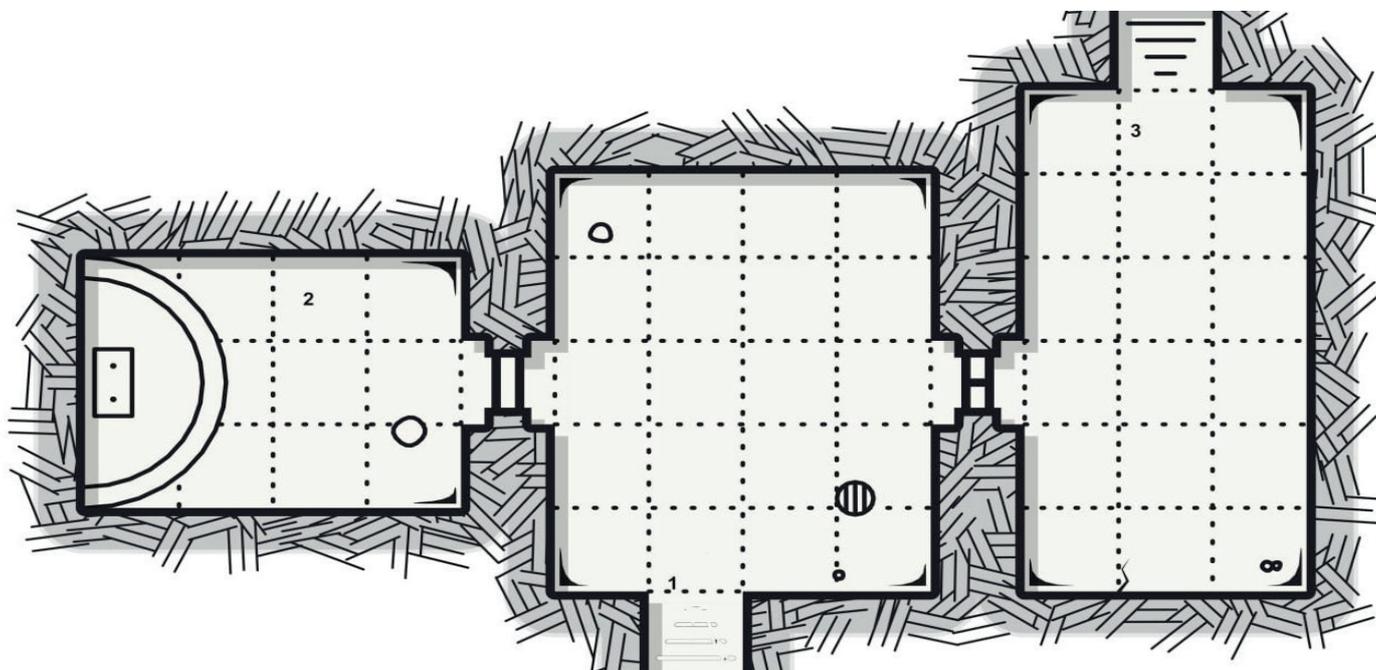
El unguento se conserva durante varios meses si se guarda en un recipiente herméticamente cerrado. Tendrá un buen valor en el mercado (a discreción del narrador) pero el comprador querrá tener una demostración de que lo que compra no es aceite de serpiente.

6.- Aquí hay una sección estrecha de la caverna, que es lo suficientemente ancha como para que pase un kobolds. Si las cosas se ponen mal, los kobolds buscaran refugio aquí. caben hasta 12 criaturas en el espacio que hay un poco mas allá.

7.- El sótano de la torre abandonada. Ahora contiene el nuevo nido de las avispas gigantes. A menos que hayan podido tener acceso al repelente de los kobolds, los Aj serán atacados por 1d6 avispas automáticamente en cuanto se acerquen a 20 mts de la torre, sea de día o de noche. Si el grupo usa el repelente, es posible que puedan sellar la entrada al sótano con maderas que hallen en la torre o alrededores.

Las avispas seguirán atacando, pero deberán superar la tirada de salvación contra arma de aliento cada round.

Sellar el sótano les llevara unas 3 horas para cubrirlo con las maderas.



1.- Tunel que conecta con 4 en las cuevas

2.- Nuevo nido. En este almacén la Reina se refugio y recupero de sus heridas. La comida podrida de los barriles y cajas, además de unos cuantos roedores le sirvieron de alimento y materiales para construir la nueva colmena.

3.- Escaleras que suben al exterior al lado de la torre.

Kobolds

CA 7 [12], DG 1/2 (3 pg), ATQ 1 x ARCO (1d4 + VENENO), BA 0, MV 9, TS G1, ML 8, VT 50 mo, AL Caótico, PX 5.

Guardaespalda kobold

CA 7 [12], DG 1+1 (7 pg), ATQ 1 x DAGA (1d4), BA +1, MV 9, TS G1, ML 8, VT 50 mo, AL Caótico, PX 10.

Jefe kobold

CA 7 [12], DG 2 (10 pg), ATQ 1 x arma (1d4), BA +1, MV 9, TS G1, ML 8, VT 50 mo, AL Caótico, PX 20

Kobold Chaman

CA 7 [12], DG 1+1 (6 pg), ATQ 1 x arma (1d4), BA 0, MV 9, TS G1, ML 8, VT 50 mo, AL Caótico, PX 15.
Hechizos conocidos: curar heridas leves, bendición

Flechas Envenenadas.

Los kobolds han aprendido a envenenar sus flechas sintetizando un veneno extraído de los cadáveres de las avispas,

el veneno causa 1d4 de daño, y cualquier persona herida por ellas debe superar una tirada de salvación contra veneno o sufrir un efecto igual al hechizo lentificar (opuesto de apresurar). El movimiento del afectado se reduce a la mitad, el tiempo para lanzar un hechizo se dobla y las tiradas de habilidad y ataques se penalizan con un -2 hasta que sea neutralizado o pasen 1d4 turnos (10 rounds).

El veneno seguirá siendo efectivo durante unas 24 horas al exponerse al aire y si es guardado en un recipiente hermético se conserva entre 4 y 6 semanas.



Avispa Gigante:

CA 4[15]; DG 4; ATQ 1 aguijón (1d4 + veneno), 1 mordisco (1d8); BA +3, MV 1 (volando 20); VT 25; AL N; TS G3; ML 10; XP 125; especial: veneno paralizante (1d4+1 días)

Estas avispas gigantes son tan grandes como un niño humano, . Son agresivas como sus hermanas pequeñas. Su picadura paraliza(tirada se salvación contra veneno) durante 1d4+1 días. Un hechizo neutralizar veneno o poción similar liberara a la víctima de la parálisis. Solo la Reina puede poner huevos dentro de los cuerpos paralizados y estas emergerán como larvas que se alimentaran del cuerpo en 1d4+1 días, lo que llevaba a la muerte de la víctima. Un conjuro de curar enfermedad matara a las larvas y salvara a la víctima si se aplica antes de un día de ser infectado, de lo contrario no hay forma de salvarlo.

Zánganos :

Ca 4[15]; DG 5 ; ATQ 1 aguijón (1d4), 1 mordisco (1d8); BA+4, MV 1 (volando 20); VT 25; AL N TS G3; ML 10; XP 200;

Reina Avispa Gigante:

CA 4[15]; DG 6 ; ATQ 1 aguijón (1d4 + veneno), 1 mordisco (2d4); BA+6, MV 1 (volando 20); TS G6; VT 250; ML 11; XP 500; especial: veneno paralizante (permanente), larvas

La reina avispa es similar en apariencia a las otras, pero sustancialmente mas grande alrededor de 10 pies de largo. Cualquiera que sea picado por el aguijón de la Reina, debe realizar una tirada de salvación contra venenos exitosa o quedar paralizado permanentemente hasta que sea curado mediante magia. La Reina pondrá los huevos que días mas tarde eclosionaran en larvas y que irán devorando el cuerpo de la víctima hasta causarle la muerte 1d4+1 días después.

A menos que este en el proceso de establecer un nuevo nido, la Reina se encontrara sola en el nido o acompañada de los zánganos y solo saldrá para defenderlo. Si el nido es destruido, la Reina intentara escapar para crear otra colonia en otra ubicación.

En todo momento hay 4d4 avispas en los sótanos de la torre, y los zánganos custodiando el nido. Por la noche, todas las avispas que estén en el nido lucharán para protegerlo y a las larvas que contiene. La Reina solo saldrá para



defender el nido si los intrusos lo atacan. Si los intrusos entran en el sótano usando el repelente de los kobolds, las avispas atacaran sin hacer la tirada de salvación, pero tendrán -4 a las tiradas de ataque y no podrán sus ataques de mordisco.

Si los Aj limpian el sótano de las avispas y buscan en el nido, encontraran que hay larvas alimentándose de tres víctimas.

Larvas (27):

Ca 8[11], DG 1d4, ATQ 1 mordisco (1); BA 0; MV 1 ; TS 11; ML 6; VT 0; XP 25; se comerán lentamente a aquellos que estén paralizados durante 1d4+1 días.

Dos de las víctimas siguen vivas, pero paralizadas. no hace ni 24 horas que han empezado a alimentarse de ellas. Una de ellas es un viajero que regresaba a la aldea y el otro un aldeano que desapareció un día antes de que los Aj llegaran a la aldea. Ambos pueden ser revividos con una poción de curar heridas o un hechizo, o ser llevados al pueblo en camillas donde el sacerdote pueda curarlos. El tercer cuerpo esta irreconocible, ya que es una carcasa vacía que ya ha sido devorada por las larvas. Si se busca en el cuerpo se encontraran con 1 anillo +1 de protección, 1

daga +1, 1 poción de fuerza de gigante(3 dosis), 1 poción de invisibilidad (2 dosis), 35 monedas de oro, 10 monedas de plata.

En el centro del nido hay un pequeño montón de gemas, escondidas entre los esqueletos de diversos animales que fueron usados para alimentar a las larvas (5x10 mo, 6x25 mo, 1x50 mo, 9x75 mo, 4x100 mo, 6x250 mo).

Si el grupo usan el fuego para destruir el nido, todos los cuerpos y tesoros serán destruidos o perdidos entre las cenizas. La estructura interna de la torre también arderá y colapsará hacia el sótano. Esto comprometerá la estructura de los muros de la torre convirtiéndola en un lugar muy peligroso

CONCLUSION.

Independientemente de como lidien con las avisbas, en el pueblo, los aldeanos tendrán en muy alta estima a los Aj. Si además logran regresar con las víctimas supervivientes, el sacerdote les ofrecerá curación siempre que lo necesiten y pasen por el pueblo.

Además recibirán una recompensa de unos 250 monedas de oro por parte de los comerciantes que por fin podrán reanudar sus viajes.





La colina del Avispon

La posada del Cuerno Rebosante, un lugar de descanso en la carretera que conduce desde Olmeda hasta la Fortaleza del Vado es victima de una plaga muy especial y peligrosa