

La piedra del cielo [anexos]

Diario de Forrer Agrenhir

Día 24 de Ceniza: una fuerte tormenta nos ha cogido desprevenidos y hemos tenido que regresar a casa bajo la lluvia. Por el camino casi fuimos alcanzados por un rayo, que destruyó un árbol cercano y nos tiró al suelo por la fuerza del impacto. Mi hermano, al ayudarme a levantarme, vio algo en el cráter humeante dejado por la explosión, una roca que humeaba bajo la lluvia. Nos acercamos y comprobamos que era un mineral que ninguno conocía, con una superficie blanca u humeante, cálida al tacto. Sin pensarlo mucho nos la trajimos a casa.

Día 25 de Ceniza: Agree ha pasado toda la noche en vela, estudiando la roca que trajimos ayer. Emite un calor constante, pero aparte de eso no ha descubierto gran cosa.

Día 26 de Ceniza: mi hermano ha dormido muy poco hoy también, y ha estado abrazando la roca, diciendo que el calor de esta le ayudaba a relajarse.

Día 28 de Ceniza: tras dos días de ausencia por un encargo, he vuelto para ver que Agree ha construido una especie de cuna para la roca en el dormitorio. Me dice que no es una roca, sino un ser vivo al que debe cuidar. Por el aspecto de la casa, mi hermano no ha dormido ni comido apenas nada estos días. Me preocupa e intento hablarle, pero no atiende a razones.

Día 30 de Ceniza: he tenido que dormir en el despacho para no escuchar a Agree hablando a la piedra. La trata como a un niño pequeño.

Día 2 de Sal: Agree ha enloquecido, se ha obsesionado con la piedra y ni siquiera me deja entrar en el dormitorio.

Día 3 de Sal: He intentado hacer entrar en razón a mi hermano y hemos llegado a las manos. De pronto han aparecido unas criaturas de fuego para ayudarlo y he tenido que huir.

Día 6 de Sal: He encerrado a mi hermano en el dormitorio. Las criaturas de fuego aparecen por toda la casa.

Día 8 de Sal: Las criaturas no me dejan dormir. (esta es la última anotación)

Enemigos

Forrer Agrenhir

Humanoide mediano (enano), neutral

Clase de armadura 14 (armadura de cuero)

Puntos de vida 39 (6d8 + 12)

Velocidad 25 p.

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
14 (+2)	11 (+0)	14 (+2)	10 (+0)	11 (+0)	10 (+0)

Resistencia al daño: veneno

Sentidos: infravisión 60 p., Percepción pasiva 10

Lenguajes: Común, enano

Valor de desafío 1 (200 XP)

Resistencia enana: tiene ventaja en todas las tiradas de salvación de veneno.

ACCIONES

Multiataque: Forrer puede hacer dos ataques por turno

Martillo: arma c/c Ataque: +4, alcance 5 p., un objetivo, Impacto: 4 (1d4 + 2) daño contundente

REACCIONES

Parada El enano añade +2 a su CA a un ataque que le vaya a golpear cuerpo a cuerpo. Debe ver al atacante y estar empuñando un arma cuerpo a cuerpo.

Agree Agrenhir

Humanoide mediano (enano), neutral

Clase de armadura 11 (armadura natural)

Puntos de vida 35 (6d8 + 10)

Velocidad 25 p.

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
13 (+1)	12 (+1)	13 (+1)	10 (+0)	15 (+2)	9 (-1)

Resistencia al daño: veneno

Sentidos: infravisión 60 p., Percepción pasiva 10

Lenguajes: Común, enano

Valor de desafío 1 (200 XP)

Resistencia enana: tiene ventaja en todas las tiradas de salvación de veneno.

ACCIONES

Multiataque: Agree puede hacer dos ataques por turno

Puñetazo: arma c/c Ataque: +3, alcance 5 p., un objetivo, Impacto: 4 (1d4 + 2) daño contundente

Ascu: distancia, Ataque +4, alcance 15/30, un objetivo, Impacto 6 (2d6) daño de fuego

Magma Mephit

Elemental pequeño, neutral malvado

Clase de armadura 11 (armadura natural)

Puntos de vida 22 (6d6 + 5)

Velocidad 30 p., Volando 30 p.

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
8 (-1)	12 (+1)	12 (+1)	7 (-2)	10 (+0)	10 (+0)

Sigilo +3

Vulnerable al daño: frío

Inmunidad al daño: fuego

Inmunidad a condición: veneno

Sentidos: infravisión 60 p., Percepción pasiva 10

Lenguajes: Común, enano

Valor de desafío 1 (200 XP)

Muerte explosiva: cuando muere, explota en una ráfaga de lava. Cada criatura a 5 p. realiza una TS de Des DC 11, recibiendo 7 (2d6) de daño si la falla y la mitad si la supera.

Falsa apariencia: mientras permanece quieto, es indistinguible a un charco de lava normal.

Hechizo innato (1/día): puede lanzar heat metal (salvación DC 10) sin coste de materiales. La habilidad para lanzarlo es Carisma.

ACCIONES

Garra: arma c/c Ataque: +3, alcance 5 p., un objetivo, Impacto: 3 (1d4 + 1) daño cortante mas 2 (1d4) de daño por fuego.

Aliento de fuego (recarga 6): el mephit exhala un cono de 15 p. de fuego. Cada criatura en el área realiza una TS de Des DC 11, recibiendo 7 (2d6) de daño si la falla y la mitad si la supera.

