

GENERAL

Dungeon History The dungeon was a mine that was abandoned some years ago after the discovery finding that a collapsed section led to the underdark.

Dungeon Walls Hewn Stone (DC 20 to climb)

Dungeon Floor Hewn Stone (DC 10 to charge or run)

Temperature Warm

Illumination Average (shadowy in corridors, lamps or torches in most rooms)

Room #1

- Room Features: There's a cell on the right side. En la celda hay encerrada una drow harapienta, Ravel.
- Trap: Falling Cage Trap: DC 10 to find, DC 15 to disable; affects all targets within a 10 ft. square area, DC 10 save or become confined.

Room #2

- Room Features: A sloped pit lined with iron spikes lies in the north-west corner of the room, and someone has scrawled "iron, iron, ruby" on the south wall
- Hidden Treasure: Locked Simple Wooden Chest (DC 25 to unlock, DC 15 to break; 10 hp) 900 cp, 5000 sp, 1600 gp, 80 pp, Glass Eye (250 gp), Silver Cloth Tabard (250 gp), Silk Robe threaded with Platinum (250 gp), Copper Dagger set with Bloodstone (250 gp), Fine Leather Belt (250 gp), Fox Fur Sash (250 gp), Gilded Wooden Scroll Case (250 gp), Quaal's Feather Token (anchor) (rare, dmg 188).
- Enemigos:
 - Comadreja (**Bandit Captain**, MM 344, modificado para enano).
 - Caballero (**Knight**, MM 347) y soldado (**Guard**, MM 347).
 - 4 Matones (**Thug**, MM 350).

Room #3

- Room Features: A balcony hangs from the east wall.
- Trap: Falling spike wall at the entrance: DC 15 to find, DC 15 to disable; affects all targets in the entrances, DC 15 DEX save to avoid or become impaled (1D8+2).
- Enemigos: hay 2 espías y 3 bandidos.
 - Espías (**spy**, MM 349): su objetivo es huir de la zona y correr a avisar a su jefe en la zona 2. Son humanos y pertenecen a los Zhentarim.
 - Bandidos (**bandit**, MM 343 con modificaciones por ser enanos): lucharán un poco pero se rendirán rápidamente si se ven superados, no son muy valientes.

Room #4

- Room Features: A well lies in the south side of the room, and a pile of bent copper coins lies in the center of the room. Cerca del pozo hay un montón de camastros.

PERSONAJES

Ravel:

- Drow Scout, nivel 4.
- Ha huido de Menzoberranzan tras ser escuchar la canción de Eilistraee durante un raid en la superficie. Ha pasado varios meses vagando por el Underdark hasta que salió a la superficie en esta mina y fue atrapada por los bandidos que la han tenido prisionera varias semanas.
- Está en muy malas condiciones.
- Sólo habla drow y undercommon.

Comadreja:

- Bandit Captain dopado en HP y un turno extra, y cambios de armas para ser enano (hacha).
- Lleva varias semanas robando a los mineros de la zona, interceptando cargamentos.
- Puede intentar rendirse o huir.
- Tiene preparados explosivos cerca de la entrada bloqueada para detonarlos y huir por los túneles inferiores si es preciso.
- Intenta sobornar al caballero.

Caballero:

- De Order of the Gauntlet.
- Conocido de Sir Baric (Bryn Shander).
- No está claro que no se esté dejando sobornar porque no responde a las preguntas de la Comadreja al respecto e insiste en otra cosa. (Los PCs pueden no tener claro este punto lo que decidirá, en función a su reacción si el caballero les ayuda, se mantiene al margen o se enfrenta a ellos).

Soldado:

- No es de la orden.
- Se deja sobornar.
- Se enfrenta a los PCs pero huirá si ve las cosas muy mal.

