

## Modificaciones para Nivel 4

[Opcional] Un ladrón aprovechado

Llegag tiene un secuaz (Espía, El Resurgir del Dragón página 365)

Derrumbe en las Ruinas (p.5): Destreza CD14, 2d10 contundente.

Dos Bocones barbotantes. (80 puntos de golpe cada uno)

Conociendo a Thorfrid Agarratrolls. Cada necrófago tiene 35 puntos de golpe.

### 1. El Hall de Entrada

Trampa de Dardos: ataque +5, 2 (1d4) puntos de daño perforante, Constitución CD 11; 5 (1d10)

puntos de daño por veneno.

Combate: Tres guerreros saurio vigilan la entrada.

### 2. La Antecámara

Prueba: Sabiduría (Percepción) a CD 16

### 3. La Cámara de la Luz

Combate: un Enjambre de serpientes venenosas (50 puntos de golpe).

### 4. El pasillo inundado

Combate: cuatro Guerreros Saurio.

### 5. La Cámara Ritual

Combate: Choknauz y un Cocodrilo por cada aventurero.

### 6. La Cámara de la Piedra

Combate: un Zombi por cada aventurero.

Extraer la Llave: CD 15 (Ambas Tiradas), 2d10 daño eléctrico.

Combate: tres Guardianes Despiadados.

## Modificaciones para Nivel 5.

[Opcional] Un ladrón aprovechado

Llegag tiene dos secuaces (Espía, El Resurgir del Dragón página 365)

Derrumbe en las Ruinas (p.5): Destreza CD14, 3d10 contundente.

Un Bocones barbotante por cada aventurero.

Conociendo a Thorfrid Agarratrolls. Añade al combate dos necrófagos extra por cada aventurero, en lugar de uno.

### 1. El Hall de Entrada

Trampa de Dardos: ataque +5, 2 (1d4) puntos de daño perforante, Constitución CD 11; 11 (2d10)

puntos de daño por veneno.

Combate: Un guerrero saurio por cada aventurero vigilan la entrada.

### 2. La Antecámara

Prueba: Sabiduría (Percepción) a CD 17

### 3. La Cámara de la Luz

Combate: dos Enjambre de serpientes venenosas.

### 4. El pasillo inundado

Combate: seis Guerreros Saurio.

### 5. La Cámara Ritual

Combate: Choknauz y un Sapo Gigante por cada aventurero.

### 6. La Cámara de la Piedra

Combate: dos Zombies por cada aventurero.

Extraer la Llave: CD 15 (Ambas Tiradas), 3d10 daño eléctrico.

Combate: un Guardián Despiadado por cada aventurero.

## Modificaciones para Nivel 6

[Opcional] Un ladrón aprovechado

Llegag tiene dos secuaces (Capitán Bandido, El Resurgir del Dragón página 364)

Derrumbe en las Ruinas (p.5): Destreza CD14, 4d10 contundente.

Un Bocones barbotante por cada aventurero.

Conociendo a Thorfrid Agarratrolls.

Añade al combate dos necrófagos extra por cada aventurero, en lugar de uno.

### 1. El Hall de Entrada

Trampa de Dardos: ataque +6, 2 (1d4) puntos de daño perforante, Constitución CD 12; 11 (2d10)

puntos de daño por veneno.

Combate: Un guerrero saurio por cada aventurero vigilan la entrada.

### 2. La Antecámara

Prueba: Sabiduría (Percepción) a CD 16

### 3. La Cámara de la Luz

Combate: dos Enjambres de serpientes venenosas (50 puntos de golpe).

### 4. El pasillo inundado

Combate: siete Guerreros Saurio.

### 5. La Cámara Ritual

Combate: Choknauz (44 puntos de golpe) y un Sapo Gigante por cada aventurero.

### 6. La Cámara de la Piedra

Combate: dos Zombies por cada aventurero.

Extraer la Llave: CD 16 (Ambas Tiradas), 4d10 daño eléctrico.

Combate: un Guardián Despiadado por cada aventurero