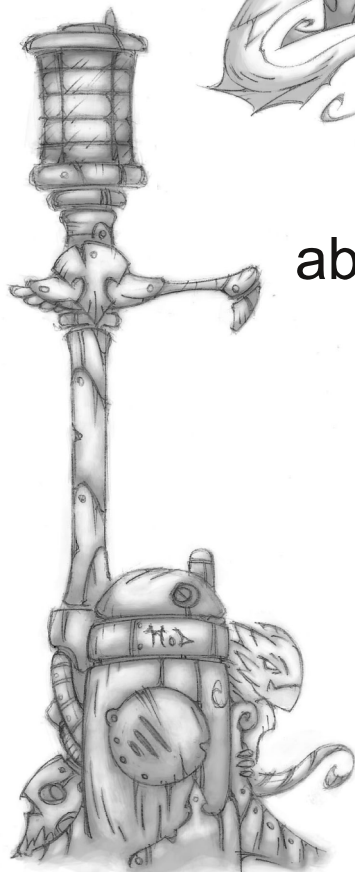




Un escenario de campaña  
abierto, para Dungeon World y  
otros juegos de fantasía  
heroica.

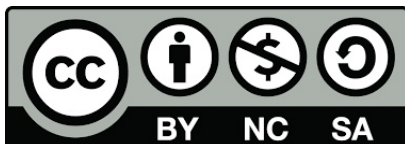


Por Terminus\_Est

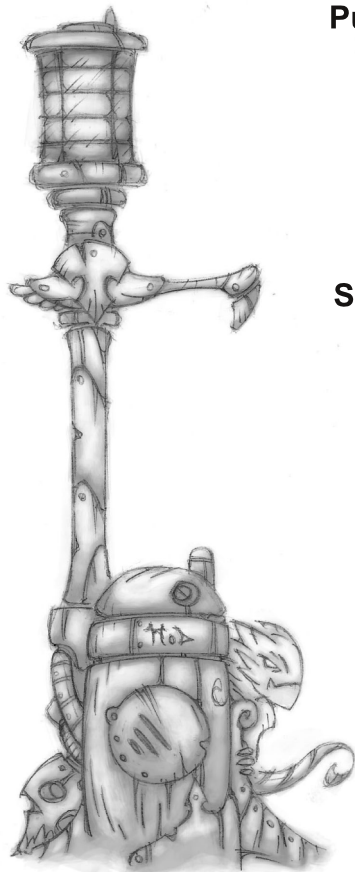




**Puedes utilizar el texto y los dibujos para lo que te de la gana, de acuerdo con la licencia:**



**Si lo quieres para otros usos no contemplados, ponte en contacto conmigo y veremos que podemos hacer.**





# ÍNDICE

Vista general de la región, 3

La ciudad de piedra y niebla, 4

Mapa de la zona, 5

Rumores y habladurías, 6

Localizaciones, 8

Señores de Valleoculto, 14

Cámara de comercio, 15

Gremio de la Ganzúa de Plata, 16

Guardia de Valleoculto, 17

Personajes, 18

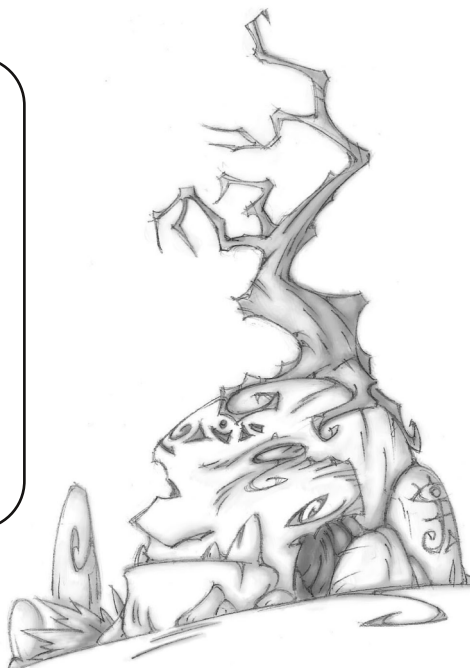
Las catacumbas de la Gran Catedral, 26

Mapa, 28

Unas palabras antes de comenzar...

Esta aventura está pensada para el juego Dungeon World. Como tal, no encontrarás un módulo con un detallado desarrollo descrito hasta sus más mínimos detalles. En su lugar tendrás todos los recursos necesarios para utilizar los frentes, peligros y dungeons aquí descritos de la forma que elijáis tú y tus jugadores.

No es necesario que uses todo el material. **Emplea tan solo lo que te parezca útil y divertido ¡ignora el resto!**





## Vista general de la región

Las tierras de Valleoculto comprenden un extenso valle boscoso enclavado entre dos escarpadas estribaciones montañosas, ubicadas en la parte occidental de la cordillera Dorsal de Hierro. Junto a la propia ciudad se encuentra el lago Portal de Otoño, una gran masa de agua con abundante pesca, cuya margen suroeste se transforma en unas peligrosas marismas conocidas como las Ciénagas de la Niebla.

Hace siglos, todas estas tierras constituían la frontera con la desaparecida Nación del Hacha de Piedra, una confederación formada por decenas de clanes orcos bajo el mando de un único gran caudillo. Sus grandiosas ciudades, reducidas a meras ruinas, yacen cubiertas por el musgo o profundamente enterradas. Hoy en día tan solo sobreviven un puñado de clanes orcos, llevando una vida seminómada bajo el dosel de los profundos bosques y añorando sus días de gloria, perdidos pero no olvidados.

Por toda la región aún pueden encontrarse fuertes y torreones, vestigios de las batallas que se libraron en el pasado. Algunos de ellos son aprovechados por la Guardia de Valleoculto, mientras que otros han sido ocupados por bestias salvajes y peligrosas criaturas.

### Valleoculto y sus recursos

**Tamaño:** ciudad pequeña.

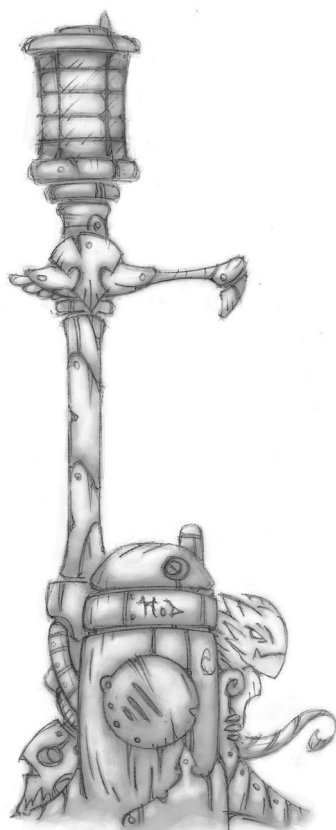
**Prosperidad:** acaudalada (aunque tan solo para unos cuantos).

**Población:** estable, unos 8500 habitantes entre casco urbano, aldeas cercanas y numerosas granjas repartidas por la región.

**Defensa:** guardia bien entrenada pero indisciplinada, y una vieja muralla medio derruida que data de las guerras con la extinta Confederación Hacha de Piedra. La guardia no patrulla los caminos, se limita tan solo a la propia ciudad. Acude a las aldeas en caso de necesidad, pero sin demasiado entusiasmo. Mas allá, cada uno cuida de sí mismo.

**Recursos:** Pesca fluvial, ganado, artesanía del metal.

**Otros:** Gran Catedral (centro de poder divino), Cámara de Comercio (grupo gobernante corrupto), Gremio de la Ganzúa de plata (organización criminal dedicada al robo y la extorsión), Mercado diario (comercio regular con los asentamientos enanos de la Dorsal de Hierro).







## La ciudad de piedra y niebla

Valleoculto fue edificada en torno a una antigua catedral, erigida como mausoleo para los héroes de viejas guerras perdidas en las brumas del tiempo. Sus retorcidos callejones y avenidas principales parten del templo. Son calles estrechas y en oscuridad casi perpetua, iluminadas por faroles de gas alquímico que brillan como espectros en la noche. Están adoquinadas en piedra gris, con los edificios a uno y otro lado tan próximos que casi parecen tocarse a la altura de los tejados. Una densa niebla, procedente de las ciénagas al oeste, aparece en cuanto cae la noche y tan solo se dispersa bien entrada la mañana.

Las casas y mansiones de la ciudad están construidas en piedra oscura, con frecuencia cubiertas por enredaderas de hojas gruesas y carnosas, típicas de la región. Son edificios muy altos y estrechos, con tres o más plantas y tejados abuhardillados de pizarra azul, coronados por torres y chapiteles muy ornamentados. Ventanales de cristal emplomado adornan las fachadas, siempre cubiertos por gruesas cortinas que apenas dejan entrever la luz de los hogares.

Valleoculto es gobernada por la Cámara de Comercio, un consejo elegido de forma en teoría democrática, aunque la realidad es bien distinta. Dictan leyes solo en su propio beneficio, sin tener en cuenta las verdaderas necesidades de los ciudadanos.

A pesar de ser un próspero nudo comercial, que aprovecha su cercanía con las minas y ciudades enanas de la Dorsal de Hierro, gran parte de los habitantes de Valleoculto viven de forma muy pobre.

En los barrios menos favorecidos las casas están en un estado ruinoso. Los alquileres son abusivos, y con frecuencia la misma vivienda es compartida por varias familias.

Casi todos los empleos son controlados por un reducido número de personas, que pagan a sus empleados una miseria por largas jornadas de trabajo. Los artesanos independientes son obligados a abonar tasas e impuestos elevados, lo que condena a muchos a echar el cierre.



### Impresiones



*Ciudad sombría, gente sombría.*

*Recelo en las miradas.*

*Perros que ladran en la distancia.*

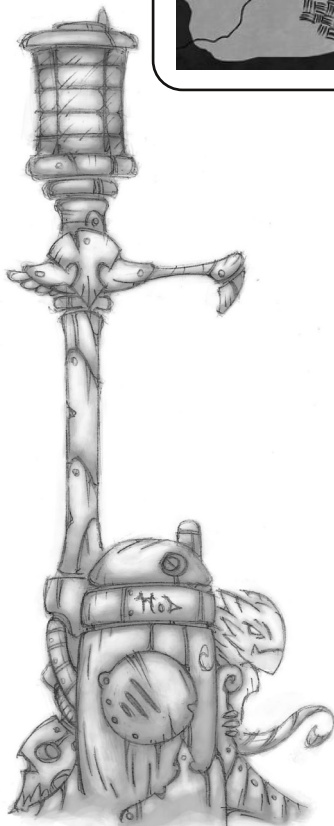
*Calles estrechas, sumidas en niebla.*

*Luz tenue, faroles de gas alquímico de los pantanos.*

*Hedor a pescado podrido y madera quemada.*

*Ratas en las calles, devorando inmundicia.*



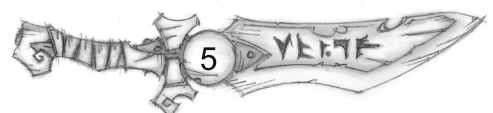


"Cierra la puerta, sube al desván  
Escondete donde no te encontrarán  
Oscuros, amargos, los días vendrán  
La niebla se extiende, el sol morirá



Dientes agudos, hambre ancestral  
¡Tus huesos secos, devorarán!"

Canción infantil de Cruce del Cuervo





## Rumores, habladurías...

Cuando los aventureros dialoguen con la gente del lugar puedes soltar estos rumores. Ten en cuenta que pueden contradecirse entre ellos...

### ¡Al fin y al cabo, tan solo son rumores!



#### Sobre la ciudad

- Una extensa red de catacumbas se extiende bajo Valleoculto, aunque pocos saben cómo entrar. En ellas están enterrados los héroes de las antiguas guerras contra los orcos de la Confederación del Hacha de Piedra.
- Es una urbe pequeña pero acaudalada, un enclave comercial que aprovecha su cercanía con las minas enanas de la Dorsal de Hierro.
- El buen sacerdote Jorgios es el único que se ocupa de la Gran Catedral. Ya está muy anciano, le vendría bien la ayuda de otro religioso.



#### Sobre la región

- En los bosques alrededor de Valleoculto abundan las ruinas de la Confederación del Hacha de Piedra, un viejo imperio orco desaparecido hace siglos.
- Hay un numeroso grupo de personas acampado a las afueras de la ciudad. Tienen buen cuidado de no acercarse demasiado. ¿Quiénes pueden ser, y cuáles son sus intenciones?
- Existen viejas torres de vigilancia repartidas por toda la zona. Algunas de ellas son utilizadas por la Guardia de Valleoculto, otras sirven de guarida a salteadores y cosas aún peores.



#### Sobre los orcos

- Los días de mercado, los orcos del clan Colmillo de Lobo ofrecen buenos precios, si buscas carne de caza o productos de cuero curtido.
- Los orcos no son de fiar, te lo digo yo. Son salvajes descendientes de salvajes.







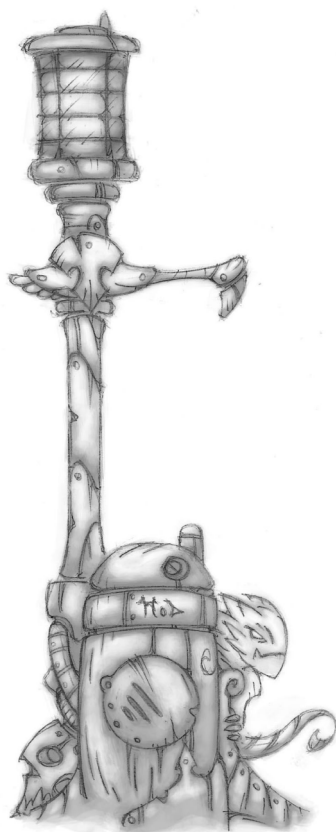
### **Sobre el Gremio de la Ganzúa de Plata**

- Tan solo roban a los ricos. A los pobres nos dejan en paz, porque ¿qué se supone que van a quitarnos?
- Combaten a su modo contra las leyes tiránicas de la Cámara de Comercio. Alguien tiene que hacerlo.
- Su líder es Eol Montedraco. Algunos dicen que es descendiente lejano del último señor de la ciudad, asesinado hace cien años.



### **Sobre la Cámara de Comercio**

- Son los artífices de la prosperidad de esta villa. Sin ellos perderíamos las concesiones con las minas enanas de la Dorsal de Hierro y la economía se hundiría.
- Tan solo legislan en su beneficio. Es una suerte que pronto tendrán que dejar el cargo en favor de otros.
- Las tasas e impuestos locales suben cada día, muchos comerciantes y artesanos tienen que vender sus negocios a la Cámara de Comercio.
- El alcalde es un hombre con mano dura. Justo lo que este lugar necesita para prosperar.







## Localizaciones

### Prisión Municipal

La Guardia de Valleoculto patrulla las calles de cuando en cuando, con escasa puntualidad y la disciplina de un grupo de ogros borrachos. La gente de la ciudad trata de recurrir a ellos lo menos posible por buenas razones.

Confinan a los delincuentes, cuando se molestan en pescarlos, en un lóbrego edificio junto a lo que queda de la muralla. Las estrechas celdas ocupan un par de plantas subterráneas, con un único acceso público a la superficie que sirve tanto de entrada como de salida.

Hay otra entrada, una gruesa puerta metálica que da a las catacumbas que se extienden bajo la ciudad. La llave la tiene el corrupto sargento Galzor, el cruel jefe de carceleros, a sueldo del Gremio de la Ganza de Plata desde hace meses.



### Movimiento

Cuando quieras convencer a un guardia de que ha sido un error... tira + **CAR**

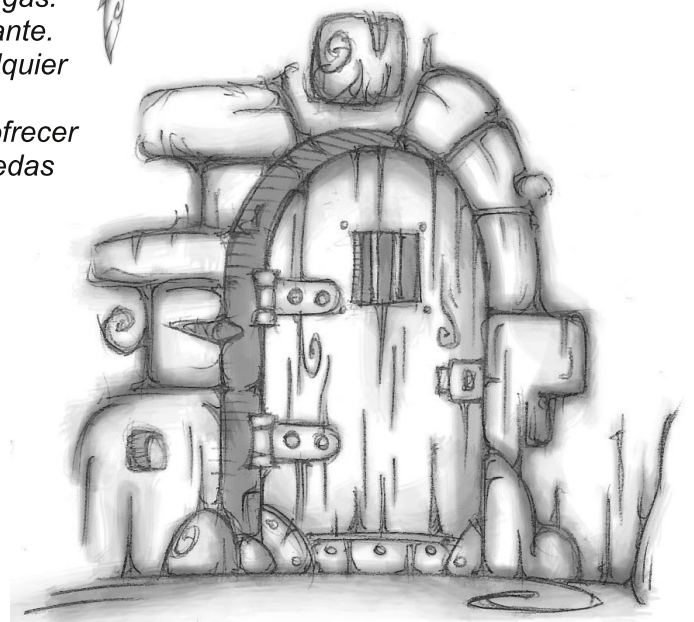
- **Con 10+** el guardia se lo traga y te pone en libertad.
- **Con 7-9** elige uno:
  - *Tienes que sobornarle, te cuesta 6D10+20 monedas.*
  - *El guardia hace la vista gorda por ahora, pero le deberás un favor que podrá cobrarse en el futuro. Y ten por seguro que no será agradable.*
- **Con un fallo** marca XP y el GM hace un movimiento (¡y tendrás suerte si no terminas en prisión sin juicio!).



### Impresiones

*Celdas estrechas, mohosas y lóbregas.  
Hedor a suciedad, ambiente asfixiante.  
Una noche en el calabozo cura cualquier  
borrachera.*

*Para un buen soborno tendrás que ofrecer  
algo más que ese puñado de monedas  
roñosas.*





## Alcaldía

La Alcaldía de Valleoculto es un buen lugar para perderse en absurdos procedimientos burocráticos sin sentido alguno, y acabar con un buen dolor de cabeza.

Está situada justo frente a la entrada principal de la Gran Catedral. Es un edificio feo de verdad, cuadrado y sin adornos. Consta de cuatro plantas, con un recio torreón a cada lado. En la planta baja se ubican los archivos locales. Atareados funcionarios registran los bandos y decisiones del alcalde, o atienden las demandas de los ciudadanos con bastante desgana. Las plantas superiores las ocupa la Cámara de Comercio y los juzgados. En efecto, la división de poderes no existe en la ciudad, ni lo pretende.

Los torreones forman los cuarteles de la Guardia, uno sirve de alojamiento y el otro de edificio administrativo. No son un lugar que los ciudadanos se alegren de visitar.



### Movimiento

Cuando quieras averiguar viejos secretos sobre Valleoculto, hurgando en los archivos municipales... tira **+INT**

- **Con 10+** encuentras algo jugoso o comprometedor sobre la ciudad o sus ciudadanos, pide al GM que te cuente algo revelador sobre un tema a tu elección (o descríbelo tu mismo).
- **Con 7-9** como el resultado anterior, pero uno de los archiveros te descubre hurgando donde no debes ¿Crees que se lo tomará bien?
- **Con un fallo** marca XP y el GM hace un movimiento (se te prohíbe el acceso a los archivos municipales en el acto, eres arrestado, etc.).

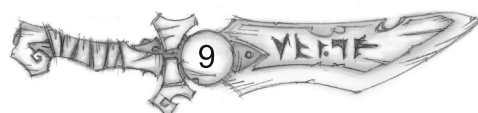


### Impresiones

*Siempre dos guardias en la puerta.  
Vuelva usted mañana.  
¡Los archivos no son de uso público!  
El alcalde tan solo recibe con cita previa.*

*"Tan solo existen dos tipos de personas en esta ciudad: las que sirven a mis intereses, y las que acaban en el fondo del el lago."*

*Atribuido al alcalde Martif Zornoval.*





## Banco Martillobronce

Sin duda alguna, el edificio mejor custodiado de Valleoculto no es la Alcaldía ni la prisión, sino el banco.

Es toda una fortaleza, construida por los mejores ingenieros enanos, con defensas tanto físicas como arcanas. Se rumorea que cuenta incluso con peligrosas bestias dominadas con magia y trampas letales de ingenioso diseño tras cada esquina. Su directora es una enana de la Dorsal de Hierro perteneciente a la acaudalada familia Martillobronce, llamada Aldiva.

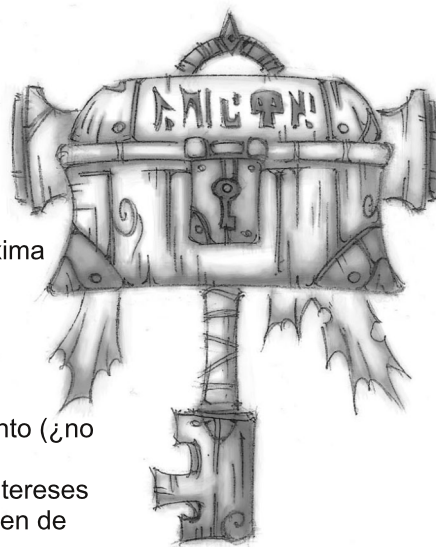
La mayor parte de sus inversiones son negocios mineros, pero a veces se arriesga costearo expediciones en busca de antiguos tesoros, sobre todo si los implicados son gente seria. Aldiva ya ha rechazado en numerosas ocasiones un puesto en la Cámara de Comercio. Los tejemanejes políticos son cosa de elfos y humanos, no de gente decente y trabajadora.



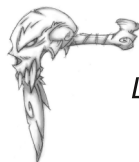
### Movimiento

Cuando pidas un préstamo en el banco... tira **+INT\***

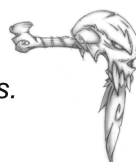
- **Con 10+** recibes hasta 200 monedas para tu próxima aventura, con un interés del 10%.
  - **Con 7-9** recibes hasta 100 monedas y elige uno:
    - *Debes dejar algo valioso como depósito.*
    - *Los intereses ascienden al 20%.*
  - **Con un fallo** marca XP y el GM hará un movimiento (¿no tendrás deudas atrasadas?).
- En cualquier caso, si no devuelves el dinero y los intereses antes de un mes serás denunciado y habrá una orden de arresto con tu nombre.



*\*: A estos enanos no les interesan las bonitas palabras, tan solo quieren saber cómo piensas devolverles su dinero.*



### Impresiones



*Los vagabundos no son bienvenidos.  
Tasador y casa de empeños.  
Seguridad privada.*

*Para un préstamo se necesitan garantías, no bellas palabras.*

*Se buscan aventureros para una arriesgada empresa.*





## Mercado Diurno/ Mercado Nocturno

Ambos mercados se encuentran en el mismo lugar, alrededor de la Gran Catedral. Están formados por una verdadera legión de pequeñas carpas y tenderetes de colores donde se expone el género entre el griterío y constante regateo de clientes y comerciantes.

En el primero se venden mercancías comunes de todo tipo y está controlado por la Cámara de Comercio que aplica tasas y aranceles. El segundo abre sus tiendas cuando cierra el anterior, poco después de caer el sol, cuando la niebla engulle Valleoculto por completo. En sus puestos puedes encontrar desde componentes para conjuros hasta sustancias de dudosa legalidad. Como puedes suponer, el Mercado Nocturno es terreno del Gremio de la Ganza de Plata.

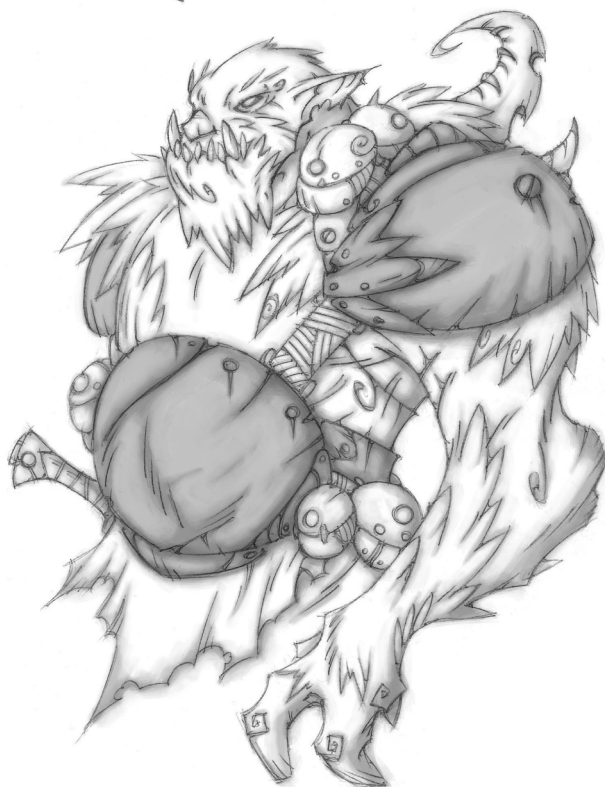
Ya imaginarás que ambas organizaciones se reparten el mando a regañadientes, tan solo porque ninguna es capaz de prevalecer sobre la otra... al menos de momento.



### Movimiento

Cuando visites el Mercado Nocturno... tira **+SAB**

- **Con 10+** encuentras algo interesante. Descríbelo o pregunta al DM.
- **Con 7-9** encuentras lo que buscas, y elige uno de los siguientes:
  - Amaneces tirado en la calle, con una resaca de mil demonios y sin recordar nada de la noche anterior (el tatuaje ridículo es opcional). ¿Te habrás metido en algún lio?
  - Llamas la atención de gente poco recomendable, ¿qué quieren de ti?
- **Con un fallo** marca XP y el GM hace un movimiento (¡alguien te roba algo valioso!).



### Impresiones

*Mercancías no del todo legales.  
¡Llegan mercaderes enanos!  
Vigila tus bolsillos.  
Lo mejor se vende al caer la noche.  
Guerra encubierta entre el Gremio y la Cámara.*

*"Mercenario, partepiernas, guardaespaldas...  
siempre hay trabajo para un troll  
emprendedor en el Mercado Nocturno."*

Raork Aplastarocas, "agente libre".





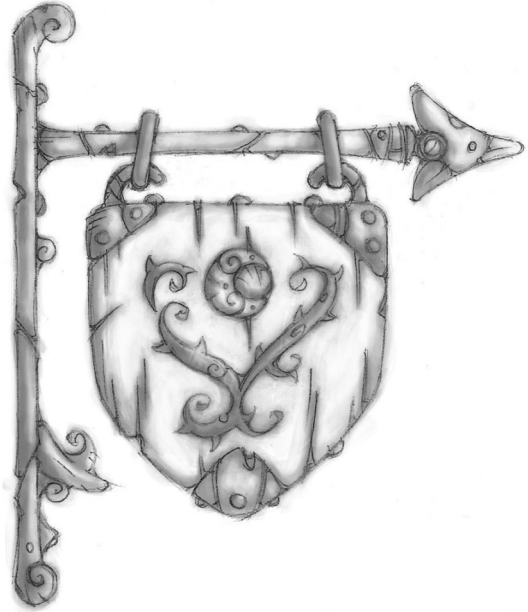


## Posada El Brezo Nocturno

Pocos edificios de la ciudad resultan verdaderamente acogedores. Uno de estos es la posada El Brezo Nocturno, una construcción firme y resistente, que combina piedra y madera, ubicada muy cerca de la Alcaldía y la Gran Catedral.

Si buscas buena comida, habitaciones limpias y compañía agradable, estarás como en casa.

Su dueña es la semielfa Aneysa Jonvodiel, aliada secreta del Gremio de la Ganza de Plata. Aprovecha su profesión para sonsacar información, tanto a los miembros de la Cámara de Comercio como a los componentes de la Guardia, o incluso a los mismos aventureros si es que se dejan.



### Movimiento

Cuando difundas un rumor entre los parroquianos... tira **+CAR**

- **Con 10+** difunde un rumor, que la gente tomará como cierto (lo sea o no) al menos durante un tiempo (lo que tarde en surgir otro más jugoso). Además obtienes lo siguiente:
  - Nadie sabe que el rumor ha surgido de ti.
  - El rumor se expande más allá de la posada sin ayuda.
- **Con 7-9** igual al anterior, pero solo obtienes uno.
- **Con un fallo** marca XP y el rumor que nace es un oscuro secreto sobre tí, ahora desvelado. ¿Qué podría ser?



### Impresiones

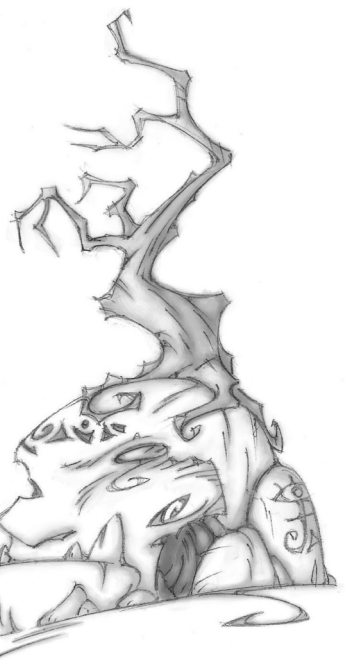
*Se busca bardo para una gran actuación.*

*Cerveza enana de fuerte graduación.*

*Las paredes tienen oídos.*

*Aroma a buena comida.*

*Habitaciones privadas a buen precio, pago por adelantado.*



## Un poco de trasfondo: el Gas Alquímico

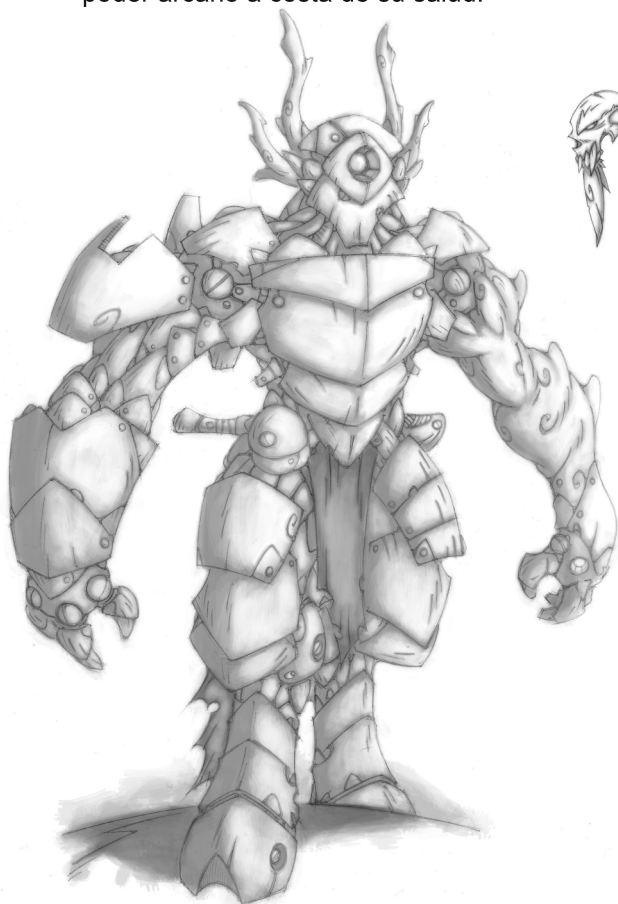
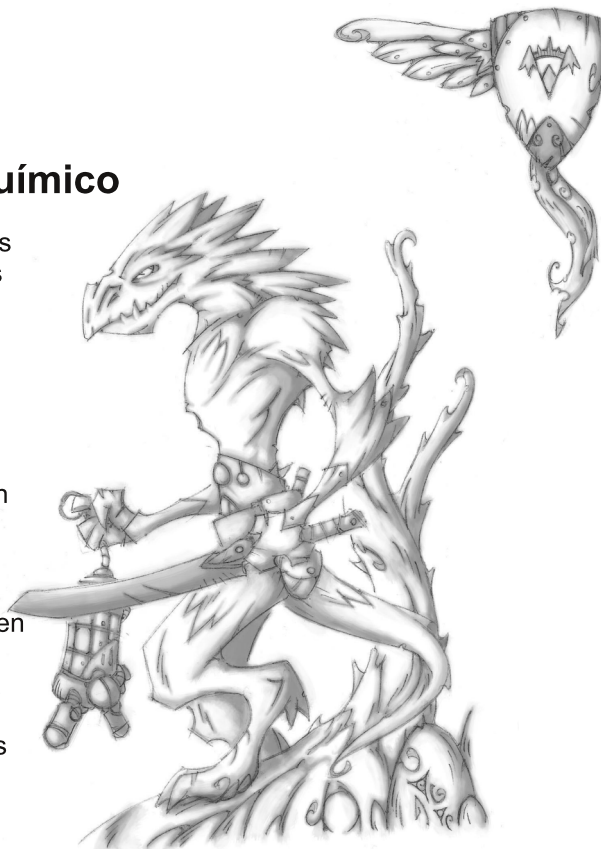
Es una sustancia que puedes encontrar bajo diferentes lugares, desde ciénagas infectas a grandes cordilleras montañosas, almacenado en enormes bolsas subterráneas.

En su estado natural es tóxico, volátil y muy peligroso de manejar. Debe ser extraído con sumo cuidado, mezclado con diferentes sustancias y posteriormente refinado para resultar útil. El paso final es inyectarlo en contenedores a presión de diferentes tamaños, donde puede ser manipulado con relativa facilidad.

El subsuelo de las Ciénagas de la Niebla es muy rico en gas alquímico, que sirve para alimentar el sistema de iluminación de la ciudad desde hace generaciones. La tribu de drakobolds Sierpenegra trabaja en estas instalaciones. Son criaturas pequeñas y ágiles, hábiles con los mecanismos arcanos. Además resultan prácticamente inmunes a los efectos nocivos del gas.

A parte de alejar la oscuridad, el gas alquímico se usa para alimentar todo tipo de maquinaria arcana, desde los dirigibles que conectan con Risco de Tormentas hasta golems de guerra que combaten en la Mekanoarena de Puertogrifo.

Existen además otros usos menos aconsejables. No es de dominio público, pero cualquier mago sabe que inhalar este gas en estado puro mejora las capacidades mágicas de forma exponencial. A pesar de ser nocivo como pocas cosas, no faltan descerebrados dispuestos a aumentar su poder arcano a costa de su salud.



### Rumores

- *Aumentan los problemas con los drakobolds Sierpenegra en el pozo de extracción de las Ciénagas. Alguien debería enseñarles una lección a esas sabandijas.*
- *Si quieres ganar dinero y emociones fuertes, nada como las apuestas en la Mekanoarena de Puertogrifo.*
- *¡Eh, maestro! Tienes pinta de ser un mago competente, quizás tenga algo para hacerte mas poderoso...*
- *¿Recuerdas la explosión que oímos hace unos días, en mitad de la noche? Mi primo me ha contado que provino de una vieja torre de vigilancia al oeste. Cuando la guardia fue a investigar, se encontró con que la torre había sido reducida a cascotes, y en su lugar tan solo había un enorme cráter.*



## Señores de Valleoculto

Desde que el último señor de Valleoculto murió en extrañas circunstancias, hace más de un siglo, la urbe se ha regido por un consejo compuesto por doce ciudadanos notables, la Cámara de Comercio. Según dicta la tradición, se elige mediante votación cada cinco años, durante las fiestas de verano. Sin embargo, la actual Cámara pretende ostentar el cargo de forma permanente.

Se disputan el control de la urbe, y de la Guardia de Valleoculto, con el recién formado Gremio de la Ganzúa de Plata, una organización criminal con cierto predicamento entre el pueblo llano.

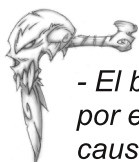
*¿Serán capaces los aventureros de oponerse a los Señores de Valleoculto?*



### Desarrollo

En este frente tienes dos peligros en competencia directa, la **Cámara de Comercio** y el **Gremio de la Ganzúa de Plata**, y un tercero que añade un elemento de desequilibrio, la **Guardia de Valleoculto**.

¿Se aliarán los personajes con la tiránica Cámara de Comercio? ¿Preferirán el caos que pretende desatar el Gremio? ¿O intentarán instaurar un gobierno justo en Valleoculto?



### Involucrando aventureros

- *El bardo o ladrón del grupo es abordado por el Gremio, tratan de captarlo para su causa.*
- *La Guardia de Valleoculto ofrece a uno de los aventureros un puesto entre ellos, como sargento de patrulla.*
- *Cualquiera de los aventureros puede ser requerido por la Cámara de Comercio para investigar los robos del Gremio de la Ganzúa de Plata.*
- *Eul Montedraco pide ayuda a los aventureros para abandonar el Gremio, mientras la Cámara pone precio a su cabeza como uno de sus líderes.*

### ¡Atención!

**Señores de Valleoculto** es el frente principal en la ciudad de piedra y niebla, pensado para desarrollarse de forma lenta pero imparable **¡a no ser que los aventureros hagan algo al respecto!**

Los presagios sombríos de cada peligro deberían servir de pistas para que los jugadores tomasen cartas en el asunto. Y si no, también hay ideas para meterlos directamente en el ajo.

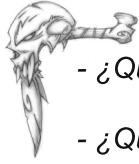
Son especialmente importantes las elecciones morales que los personajes se verán forzados a realizar. A veces no habrá un camino luminoso que seguir, y quizás tengan que conformarse con el menos oscuro.





## Temas

El tema principal es la corrupción que va aparejada con el poder, y cómo dos ambiciosas organizaciones pueden llevar a una población desprevenida a su perdición.



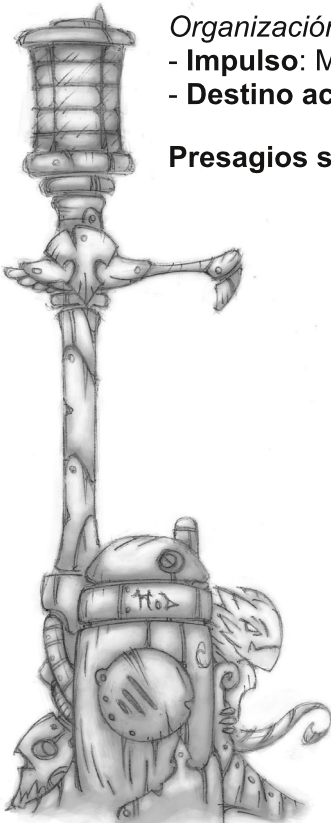
## Incógnitas por decidir

- ¿Qué grupo será el primero en intentar influir en los jugadores? ¿Lo conseguirá?
- ¿Qué hará Montedraco cuando descubra que sus compañeros son tan corruptos como la Cámara de Comercio?
- ¿Intentará el consejero Asvedrok Gemabrillante traicionar al Gremio de la Ganzúa de Plata?
- ¿Por qué Shievira Lasly odia a todos los no elfos?

# Peligros

## Cámara de Comercio de Valleoculto

La Cámara de Comercio tan solo se preocupa de sus propios intereses, descuidando los deberes de un buen gobernante. Tratan de dar una imagen ejemplar de cara a la galería, y se aseguran de captar para su causa a cualquier forastero que se acerque a Valleoculto. La mayor pretensión de sus actuales miembros es perpetuarse en el poder, haciendo sus cargos hereditarios.



*Organización ambiciosa, gobierno corrupto.*

- **Impulso:** Mantenerse en el poder a toda costa.
- **Destino aciago:** Instaurar una tiranía con ellos al mando.

### Presagios sombríos:

- La Cámara de Comercio endurece las leyes en Valleoculto, llegando a imponer un severo toque de queda durante la noche.
- Con la excusa de detener los robos, cualquier persona sospechosa de colaborar con el Gremio de la Ganzúa de Plata es encarcelada sin juicio, algunos son ajusticiados.
- El Alcalde Zornoval recurre a los implacables mercenarios del Estandarte del Grifo para limpiar la Guardia de la ciudad de los que no le son afines. Se impone la ley marcial.
- Por el bien de Valleoculto, la Cámara de Comercio cambia las leyes de forma unilateral para hacer sus cargos vitalicios y hereditarios. Quienes se oponen a sus designios simplemente desaparecen.







## Gremio de la Ganzúa de Plata

Este naciente gremio de ladrones se está todavía en periodo de reclutamiento. Son relativamente pocos en número, pero muy activos. Tratan de integrar en su estructura, primero por las buenas, a todo aquel que les pueda resultar útil. Si no funciona, no tardan en usar amenazas o coacciones para lograr sus fines.

Aunque se las dan de luchadores por la libertad no son mas que farsantes, tan poco interesados en los problemas reales de la ciudad como la Cámara de Comercio.



*Organización ambiciosa, gremio de ladrones.*

- **Impulso:** Obtener poder mediante el subterfugio.
- **Destino aciago:** Sembrar el caos y la destrucción en la ciudad.

### Presagios sombríos:

- Pegados en las fachadas de muchos edificios aparecen carteles denunciando la corrupción del gobierno local, con la firma del Gremio de la Ganzúa de Plata. El apoyo de la gente es mayoritario.
- Los robos aumentan, pero siempre entre los más ricos. Hay rumores de desaparecidos, pero nadie quiere saber nada. Eul Montedracó protesta y es declarado enemigo del Gremio.
- Un grupo de extraños encapuchados acampa en las afueras de la ciudad. Son maleantes a sueldo, los refuerzos que el gremio necesita para desencadenar el caos en Valleoculto.
- Las fechorías del Gremio se extienden a todos los niveles de la sociedad, las sufren tanto ricos como pobres. Comienza la extorsión de la práctica totalidad de comerciantes y artesanos de Valleoculto.



*"Valleoculto parece una fruta madura, lista para ser cosechada. Pero tan solo es otra manzana podrida, rezumante de corruptas alimañas con forma humana."*



*Maestra del Gremio Shievira Lasly*





## Guardia de Valleoculto

Entre la Cámara de Comercio y el Gremio de la Ganzúa de Plata está la Guardia de Valleoculto. Forman un grupo de soldados profesionales bien entrenados, pero sin disciplina y poco motivados.

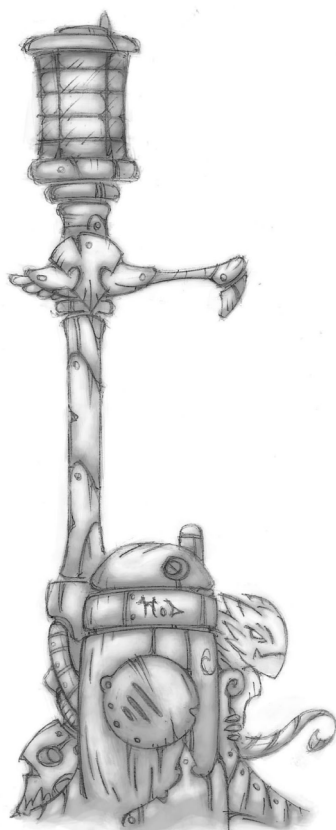
Los miembros de la Guardia se dejan influenciar, escorándose a uno u otro lado según sopla el viento. Sin embargo este vaivén provoca fracturas y roces dentro de la organización, que pueden derivar en un sangriento conflicto y dejar a la ciudad indefensa frente a mayores peligros (como por ejemplo un dragón negro anidando bajo el fango de los pantanos, usa la imaginación...).

*Organización ambiciosa, fuerza militar dividida.*

- **Impulso:** Obtener provecho de la situación, aliándose con quien mas convenga en cada momento.
- **Destino aciago:** Las luchas internas acaban con casi todos sus miembros, dejando a la urbe indefensa frente a ataques externos.

### Presagios sombríos:

- *Aparecen rumores de peleas en el seno de la Guardia. Algunos de sus miembros son arrestados por faltas graves de disciplina.*
- *Hace varias noches que la ronda nocturna tan solo la hacen el capitán Mordik y un pequeño grupo de hombres y mujeres todavía leales.*
- *El capitán Danev Mordik es asesinado en su propia oficina. Se culpa al Gremio de la Ganzúa de Plata (haya sido o no).*
- *Una refriega estalla en los cuarteles de la guardia. Partidarios de uno y otro grupo se enfrentan a muerte, tan solo un puñado sobrevive.*



*"Querida Maewen:*

*Desde que llegué a esta sombría ciudad he sentido como el peso de los acontecimientos minaba mi moral, hasta reducirme a una sombra del hombre que conoces. He intentado combatir la desidia y apatía de mis subordinados de todas las formas posibles, pero ha sido en vano.*

*Ahora asisto impotente a los últimos días de la Guardia, rodeado de enemigos tras cada esquina, en cada sombrío rincón. Estoy cansado de luchar contra la corrupción. Acabo de redactar una carta para solicitar mi traslado al frente, a Arrecife Sangriento. Al menos allí se quién es el enemigo, y puedo enfrentarlo como tu padre me enseñó.*

*Me despido de tí, mi amada, hasta nuestro próximo encuentro. Por siempre tuyo.*

*Danev Mordik"*





## Personajes

### Shievira Lasly, Maestra del Gremio

Es una peligrosa elfa con un odio mortal hacia humanos, orcos, enanos... en resumen, a cualquiera que no sea elfo. No parece tener un motivo sólido, quizás sencillamente sea una persona malvada y racista.

Experta en magia de sombras, tan solo se considera un peldaño por debajo de los infames Maestros asesinos de Yir Kanok. Puede fundirse en las sombras, o incluso aferrar a sus oponentes con tentáculos de pura oscuridad.

**Equipo especial:** 2 pociones de curación.

*Inteligente, sigilosa, taimada.*

Daga de acero y sombras (m[2d8], ignora armadura), Cerca. 12 PG, 2 armadura.

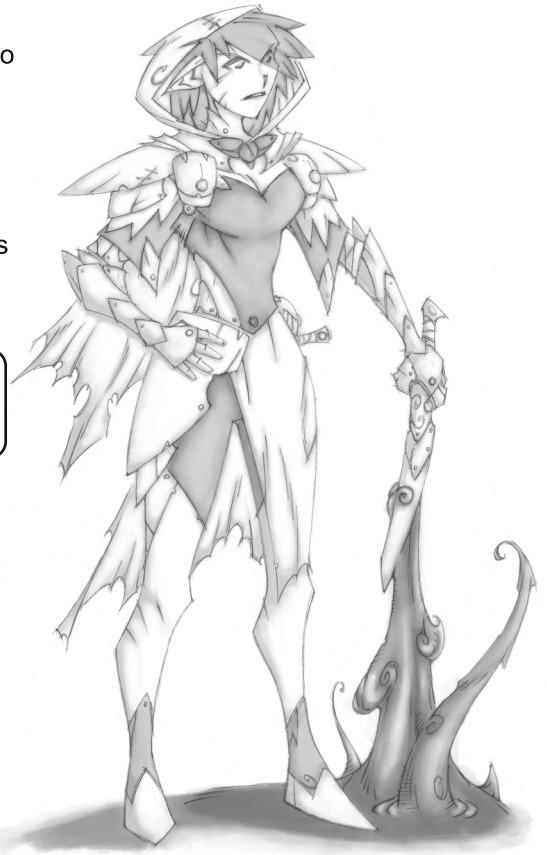
**Instinto:** Desencadenar el caos.

**Movimientos:**

- Atacar por sorpresa con su daga de acero y sombras.
- Seducir a quienes no puede vencer por la fuerza.
- Utilizar magia de sombras contra sus adversarios.

**Impresiones:**

- Una expresión de constante desagrado afea su rostro. Parece como si odiase profundamente todas y cada una de las cosas de este mundo.
- Cuando se sienta en el rincón mas alejado de la posada, sombras espesas como el alquitrán caen sobre ella, cubriéndola en algún tipo de abrazo protector.



### Eul Montedraco, ladrón justiciero

Es un joven ladrón con demasiado buen corazón. En un principio ignora las malas artes de sus compinches, aunque al poco se dará cuenta. Tiene un buen nombre entre la gente de Valleoculto, y el Gremio se aprovecha de ello para lavar su imagen.

*Inteligente, astuto, sigiloso*

**Instinto:** Robar a los ricos, repartilo entre los necesitados.

**Movimientos:**

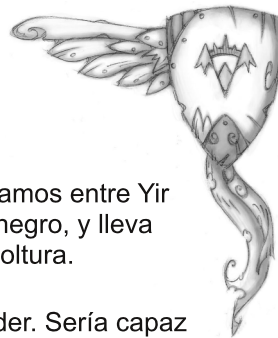
- Evitar cualquier sistema de seguridad.
- Desaparecer a simple vista.
- Usar la fuerza como último recurso.

**Impresiones:**

- El joven esquivo los ataques de los guardias con agilidad felina, respondiendo con fintas y acometidas pensadas mas para humillar a sus rivales que para causar verdadero daño.
- Un grupo de niños, flacuchos y mal vestidos, rodea a Eul. El ladrón saca un puñado de monedas y lo reparte entre los pilluelos con evidente alegría y jolgorio.







## Urzgot, ejecutor del Gremio

Hombre alto y muy corpulento, de mirada cruel, procedente de los desolados páramos entre Yir Kanok y Cabeza de Hidra. Cuando espera problemas viste una coraza de acero negro, y lleva una brutal espada de gran tamaño (y más de 40 kilos de peso) que maneja con soltura.

Carece de cualquier tipo de escrúpulos a la hora de ejecutar las órdenes de su líder. Sería capaz de asesinar a sangre fría a un recién nacido, y es experto en deshacerse de cualquier cadáver. A diferencia de sus compañeros no tiene habilidad alguna para el sigilo. Bien pensado, tampoco le hace demasiada falta.

**Equipo especial:** 2 poción de curación.

*Inteligente, terrorífico*

Espadón masivo (m[2d10]+2, perforante 2), Cerca, Corto alcance  
14 PG, 3 armadura.

**Cualidades especiales:** Medio ogro.

**Instinto:** Obedecer a Shievira, sobre todo si implica matar.

**Movimientos:**

- Resultar mortalmente amenazador.
- Usar a inocentes como rehenes.
- Deshacerse de cualquier "impedimento".

**Impresiones:**

- El gigante enfundado en acero camina de forma lenta y amenazadora, como un tigre al acecho. La gente se aparta de su camino a todo correr, tratando de permanecer bajo su mirada justo lo necesario.
- Urzgot golpea al guardia en el rostro con el puño cerrado. Se oye un escalofriante crujido, y su adversario cae al suelo con el cuello roto. El resto de guardias envaina las armas y recoge a su compañero muerto, sin hacer el mas mínimo comentario.



### Movimiento

Cuando uses un escudo para protegerte de sus ataques... tira **+FUE**

- **Con 10+** obtienes lo siguiente:
  - Puedes sumar la protección del escudo a tu armadura.
  - El golpe no te arranca el escudo del brazo.
- **Con 7-9** elige tan solo una. La vida es dura
- **Con un fallo** el GM hace un movimiento. Prepárate a sufrir.

*"¿Esconderme en las sombras? No me hacen falta esos subterfugios para aplastar a los enemigos del Gremio"*







## Lugarteniente del Gremio de la Ganzúa de Plata

Algunos grupos de maleantes están a las órdenes de un lugarteniente, fanáticamente leal a la líder del Gremio Shievira Lasly. Versados en el sigilo como nadie, también conocen un par de trucos arcanos robados a los temibles maestros asesinos de Yir Kanok.

*Inteligente, organizado, sigiloso, taimado.*

Daga de acero y sombras (1d8, ignora armadura), Cerca. 8 PG, 2 armadura.

**Instinto:** Asalto y pillaje indiscriminado.

**Movimientos:**

- *Planear y dirigir una emboscada.*
- *Moverse de sombra en sombra, sin ser detectado.*
- *Degollar a sus presas.*

**Impresiones:**

- *La oscura silueta se mueve entre la niebla, apenas iluminado por los faroles de gas. Su capa negra ondea a uno y otro lado, aun en usencia de viento.*



## Maleantes del Gremio de la Ganzúa de Plata

Chusma contratada para sembrar el caos en la ciudad, robando y asesinando a quien se cruce en su camino. Casi todos son de otros pueblos o ciudades. Procuran mantenerse ocultos para no llamar la atención, acampados a las afueras.

*Grupo, inteligente, organizado, sigiloso.*

Daga (1d8), Cerca.

Arco (1d8), Medio alcance.

6 PG, 1 armadura.

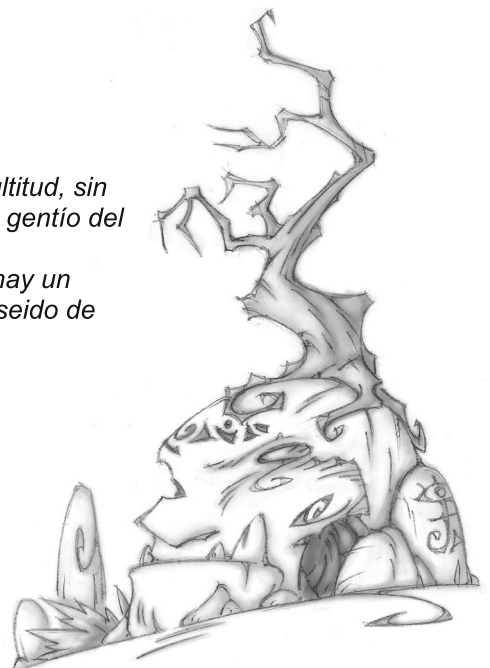
**Instinto:** Asalto y pillaje indiscriminado.

**Movimientos:**

- *Atacar desde las sombras.*
- *Huir, para volver reforzados.*
- *Acechar desde lejos.*

**Impresiones:**

- *El grupo de maleantes se mueve con agilidad entre la multitud, sin patrón aparente. Momentos despues desaparecen entre el gentío del mercado.*
- *Alguien grita en un callejón proximo. Cuando llegáis allí, hay un hombre tendido en el barro, apuñalado sin piedad y desposeido de cualquier objeto de valor.*





## Alcalde de Valleoculto Martif Zornoval

Su apariencia refinada oculta un espíritu corrupto y brutal, sin escrúpulos. Posa su oronda figura sobre un bastón con cabeza de plata y siempre va acompañado por un grupo de sus leales guardaespaldas. Si los jugadores le llevan la contraria no reaccionará de inmediato, sino que tomará nota para vengarse más adelante. Y ten por seguro que se vengará.

*Inteligente, organizado, taimado.*  
Daga (p[1d8]), Cerca.  
12 PG, 1 armadura.

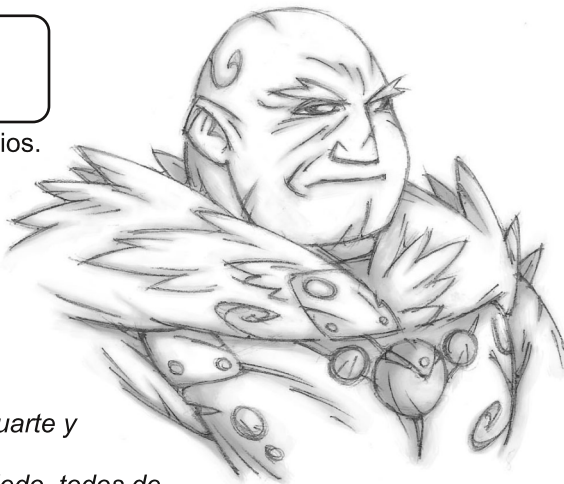
**Instinto:** Perpetuarse en el poder, prosperar en los negocios.

### Movimientos:

- *Promulgar leyes en su beneficio.*
- *Sobornar a quienes no pueda vencer por la fuerza.*
- *Elaborar enrevesadas venganzas.*
- *Si se encuentra en peligro, llamar a más de sus guardaespaldas (y tiene un montón).*

### Impresiones:

- *Con una mirada fría y desapasionada, parece evaluarte y descartarte en pocos segundos.*
- *Lleva numerosos anillos de oro y gemas en cada dedo, todos de excelente manufactura.*
- *Cuando te acercas percibes un hedor a sudor rancio, casi oculto bajo demasiada colonia cara.*



## Maleantes del Gremio de la Ganzúa de Plata

Contratados y pagados por Martif Zornoval, tan solo responden ante el mismo alcalde. Son todo lo leales que el dinero puede pagar, y su patrón tiene mucho dinero.

*Grupo, inteligente, organizado.*  
Espadas cortas y garrotes(1d8), Cerca.  
6 PG, 1 armadura.

**Instinto:** Proteger a su patrón.

### Movimientos:

- *Seguir órdenes del alcalde, sin hacer preguntas.*
- *Resultar amenazadores.*
- *Otear en busca de peligro.*
- *Cambiar de bando ante una oferta mejor.*

### Impresiones:

- *Por un instante ves los tatuajes que ocultan bajo la ropa, de esos que te hacen en la penitenciaría minera de Siete Acantilados a cambio de un puñado de hierba para pipa.*
- *Cuatro hombres dan una paliza a un pobre desgraciado en un callejón. Jurarías haber visto a un par de ellos junto al alcalde esta misma tarde.*





## Danev Mordik, capitán de la Guardia

Trata de hacer equilibrios entre el Gremio y la Cámara, mientras evita que sus hombres se maten unos a otros por un puñado de oro.

Es, en definitiva, un hombre sobrepasado por los acontecimientos que se suceden a su alrededor.

*Inteligente, organizado.*

**Instinto:** Sobrevivir a las luchas internas en la Guardia.

**Movimientos:**

- Hacer detenciones preventivas.
- Mirar hacia otro lado.

**Impresiones:**

- Camina cabizbajo, abatido. Su armadura es cara, pero aparece sucia y deslustrada, como si no se molestase en mantenerla.



## Guardias de Valleoculto

Tanto el Gremio como la Cámara han ido captando a los miembros de la Guardia para la causa. Muy pocos permanecen limpios de un modo u otro.

*Grupo, inteligente, organizado.*

Lanza (1d8+1), Cerca, Corto alcance.  
6 PG, 2 armadura.

**Instinto:** Beneficiarse del conflicto entre la Cámara y el Gremio

**Movimientos:**

- Inmovilizar con lanza.
- Llamar pidiendo refuerzos.
- Solicitar y recibir un soborno con disimulo.
- Cambiar de bando en mitad de un combate.

**Impresiones:**

- El guardia recibe el tintineante saquillo de monedas del aterrado comerciante, y lo guarda con rapidez bajo su armadura.
- Todavía vestidos de uniforme, el grupo de guardias se emborracha en la taberna del puerto, despotricando contra el alcalde y el capitán Mordik.



"Amigos, me temo que tendremos que detenerles, están violando el toque de queda nocturno.

Sin embargo, es una incomodidad que podríamos evitar con una pequeña contribución al... **Fonde de viudat y huerfanos** de la Guardia."





## Asvedrok Gemabrillante, consejero comerciante

Este halfling de aspecto inofensivo ejerce de espía para el Gremio de la Ganzúa de Plata dentro de la Cámara de Comercio (¿o es al contrario?).

Hará cualquier cosa para mantener en secreto sus problemas con el alcohol y el juego. A su naturaleza escurridiza hay que sumar su Aceite de cerdo untado en manteca, que le permite escurrirse de cualquier presa.

**Equipo especial:** Frasco de aceite de cerdo untado en manteca

*Solitario, pequeño, inteligente, sigiloso, taimado.*  
Daga oculta (m[2d8]), Cerca.  
10 PG, 1 armadura.

**Instinto:** Espiar para el Gremio... ¿o es para la Cámara?

### Movimientos:

- Oír conversaciones ajenas.
- Robar algo sin que te des cuenta.
- Desaparecer sin dejar rastro.
- Tener una excusa para cada ocasión.

### Impresiones:

- Ves a un par de maleantes acercarse al comerciante consejero con disimulo. Uno de ellos desliza un pequeño sobre en el bolsillo del Asvedrok, mientras comparten un gesto casi imperceptible de cabeza.



## Objeto alquímico

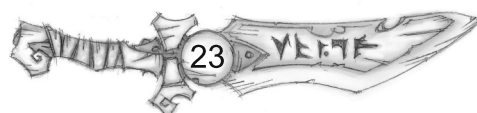
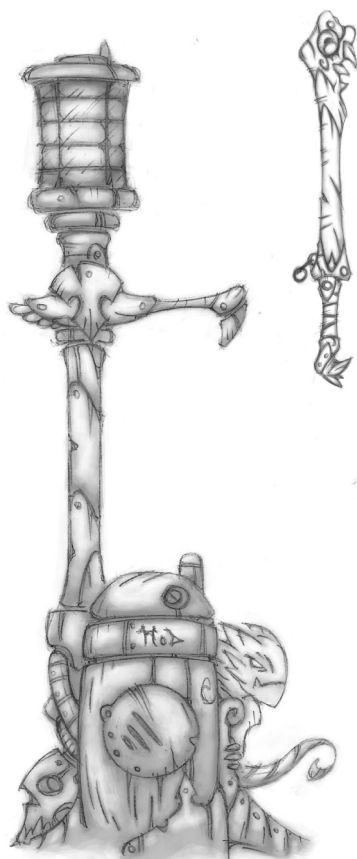
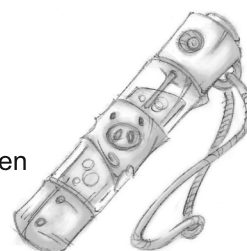
### Frasco de aceite de cerdo untado en manteca.

(3 usos; 60 mo, pero solo si tienes los contactos adecuados)

El joven consejero oculta entre sus ropas un pulverizador cargado de este aceite arcano. Puede pulverizar el aceite sobre si mismo para impedir ser aferrado o apresado. No podrá ser inmovilizado por medios físicos normales, resultando tan resbaladizo como... como un cerdo untado en manteca.

Si lo aplica sobre el suelo, cualquiera que pase por el lugar en cuestión resbalará sin remedio y será incapaz de ponerse en pie. Esto puede resultar muy hilarante, aparte de tener otras utilidades evidentes.

Sus propiedades mágicas se eliminan con un poco de agua, o transcurridos unos pocos minutos. Es posible detectarlo por el ligero brillo del aceite cuando la luz incide en cierto ángulo, o por un característico olor especiado.







### Las Guerras de Arrecife Sangriento

A muchas leguas al oeste de Valleoculto existe un arco de islas fortificadas en constante conflicto. Separan al resto del continente de la fisura Ojo de Guzmakul, una brecha que comunica con los Pozos Infernales y sus horrores de pesadilla.

Desde su torre de almas, la duquesa demoníaca Naryatax lanza sus legiones de forma incansable, tratando de establecer una posición que sirva de cabeza de puente a una eventual invasión a gran escala.

Miles de soldados y mercenarios son enviados al frente cada año, en lo que parece un combate desigual y desesperado contra un enemigo incansable y aparentemente infinito.

Cuando que una de las legiones de Naryatax asoló las tierras del clan Banidor y acabó con la vida de toda su familia, para Gauriel el combate contra demonios y los suyos se convirtió en algo muy personal.

### Gauriel Banidor, capitana mercenaria

Ha llegado a Valleoculto comandando el cuerpo de mercenarios del Estandarte del Grifo para limpiar a la Guardia de la ciudad de la influencia del Gremio. Es una guerrera veterana, inflexible, que no tolera la menor falta de disciplina.

Siempre lleva a su espada Gloria Férrea consigo. Se trata de la única herencia que consiguió salvar de la mansión familiar, antes de que fuera arrasada durante las guerras demoníacas de Arrecife Ensangrentado.

Tan solo viste su armadura de campaña cuando espera problemas serios, junto con un escudo decorado con el emblema de la casa Banidor.

*Inteligente, organizada.*

Espada familiar **Gloria Férrea** (m[2d10+2], perforante 2), Cerca. 12 PG, 4 armadura.

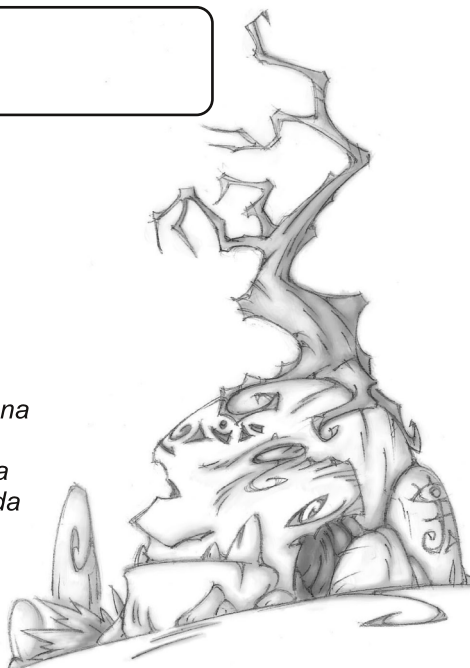
**Instinto:** Ganar dinero, sin juzgar a su pagador.

**Movimientos:**

- Planificar y luego atacar.
- Liderar desde primera línea.
- Imponer disciplina con mano dura.

**Impresiones:**

- Cuando oyes su voz, esta es clara y autortaria. Parece acostumbrada a ser obedecida sin objeciones.
- Lleva la pesada armadura con soltura, como quien viste una pieza de ropa cómoda y perfectamente ajustada.
- Desenvaina la espada con destreza. Se trata de una pieza de artesanía forjada sin duda por manos expertas, y dotada de algún tipo de magia poderosa.





## Mercenarios del Estandarte del Grifo

Gauriel comanda una tropa de endurecidos soldados, veteranos de las guerras demoníacas de Arrecife Sangriento. Son una mezcla de enanos, humanos y elfos, todos luchando juntos desde hace años.

Combinan expertos tiradores con endurecidos soldados de primera línea en armadura pesada, haciendo gala de una disciplina y habilidad táctica que harían palidecer de envidia a la mismísima Guardia Fuego de Dragón del emperador.

*Grupo, Inteligente, organizado.*

Espada larga (m[2d8]), Cerca.

Arco largo o Ballesta (m[2d8]), Medio alcance, Largo alcance.

6 PG, 3 armadura (guerreros) o 2 armadura (tiradores)

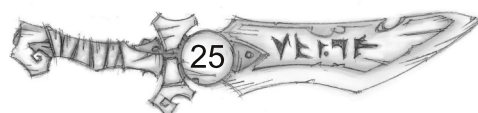
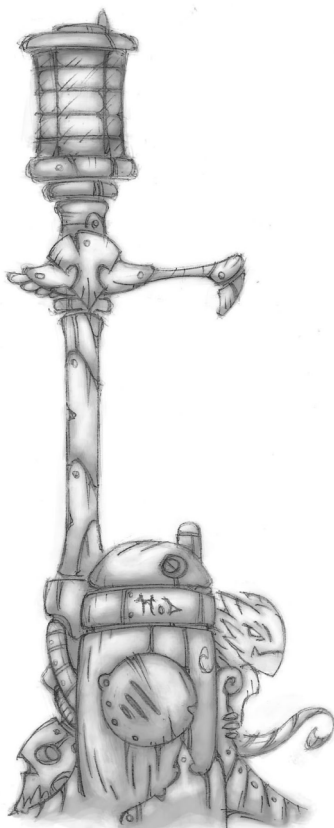
**Instinto:** Cumplir órdenes sin rechistar.

**Movimientos:**

- *Golpear rápido y duro, aprovechando su destreza táctica.*
- *Mantener refuerzos en reserva.*
- *Retirarse de forma ordenada, llevándose a los heridos.*

**Impresiones:**

- *Los mercenarios forman en ordenadas filas y perfecta disciplina, como quien lleva años en el negocio de las armas.*
- *De los estandartes y armaduras cuelgan numerosas cintas e insignias, que atestiguan las decenas de campañas en las que han participado.*
- *Oyes como se comunican en lengua de batalla, un dialecto sencillo y directo empleado por soldados y mercenarios a lo largo de todo el continente.*





## Las Catacumbas de la Gran Catedral

La Gran Catedral es un edificio de piedra blanca que contrasta con las paredes oscuras de las casa a su alrededor. Sus muros agrietados, bancos astillados y tapices cubiertos de moho atestiguan el poco interés que la religión tiene para los ciudadanos de Valleoculto.

Tan solo el anciano sacerdote Jorgios se ocupa de todo el edificio, y hace lo que buenamente puede para mantenerlo.

La catedral fue construida tras la última gran guerra contra los clanes orcos de la Nación del Hacha de Piedra, para servir de lugar de reposo a los héroes caídos durante la contienda. Las catacumbas se extienden bajo buena parte de la ciudad, sirviendo a los ladrones del Gremio de la Ganzúa de Plata como guarida y discreto medio de desplazamiento a través del subsuelo. Es un extenso laberinto en el que resulta fácil perderse, con numerosos ramales que desembocan en los sótanos de muchas viviendas.

Los agentes del Gremio de la Ganzúa de Plata se han preocupado por instalar unas cuantas trampas y alarmas arcanas, tanto en los pasillos como en algunas salas. Si los aventureros no andan con ojo es muy probable que acaben activando alguna.

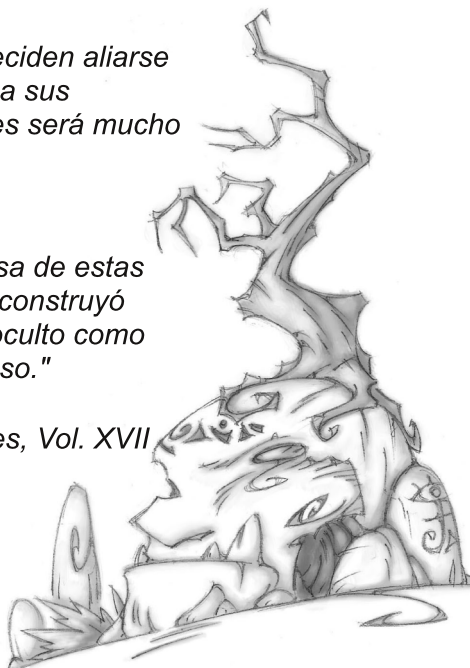


### ¿Por qué entrar a las Catacumbas?

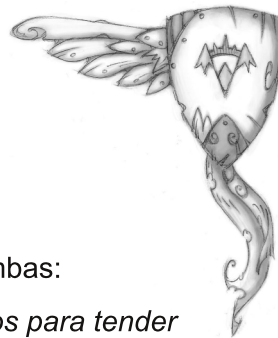
- Los aventureros siguen a un miembro del Gremio de la Ganzúa de Plata, que desaparece tras una pared deslizante al fondo de la nave principal de la Gran Catedral (o del sótano de alguna casa).
- Eul Montedraco les deja un detallado mapa de las catacumbas, por si le ocurre algún **accidente inesperado**.
- El buen sacerdote Jorgios es un hábil sanador, pero no un hombre de acción. Cuando comienza a oír extraños ruidos en los sótanos de la catedral, en seguida busca a gente valerosa para que vaya a investigar.
- Los aventureros (en bloque o de forma individual) deciden aliarse con el Gremio de la Ganzúa de Plata, y son invitados a sus instalaciones. En este caso la actitud de sus ocupantes será mucho más amistosa, como es lógico.

*"Tantos fueron los que murieron en defensa de estas tierras, y tan grande su heroísmo, que se construyó una Gran Catedral en las tierras de Valleoculto como homenaje y custodio de su eterno descanso."*

*Historia de las Tierras Occidentales, Vol. XVII*







## Movimientos del DM

Puedes utilizar estos movimientos en cualquier punto de las catacumbas:

- *Un grupo de bandidos acecha desde las sombras, preparados para tender una emboscada.*
- *Una cascada de agua cae repentinamente sobre los personajes, dejándoles totalmente empapados (¡equipo delicado incluido!).*
- *Activan una alarma arcana, que no cesa de hacer un ruido ensordecedor.*
- *Se pierden en las catacumbas, tal vez separándose en mitad de la confusión.*
- *Los aventureros caen en una trampa (¡mira la siguiente sección!)*



## Trampas astutas

Estas trampas pueden ser *instaladas* en cualquier parte del dungeon, o ser utilizadas como un movimiento del DM:

- *Unos cuantos listones de madera han sido colocados sobre un profundo pozo, camuflándolos para que parezcan el propio suelo.*

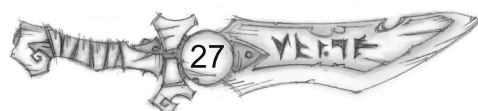
Cederán en cuanto pise sobre ellos algo más pesado que una rata. El fondo del pozo puede haber sido decorado con estacas puntiagudas, dagas oxidadas, puntas de lanza y otros simpáticos objetos mohosos y afilados.

- *Engastado en la pared, hay un bote cuidadosamente sellado que contienen un agente alquímico que explota en contacto con el aire.*

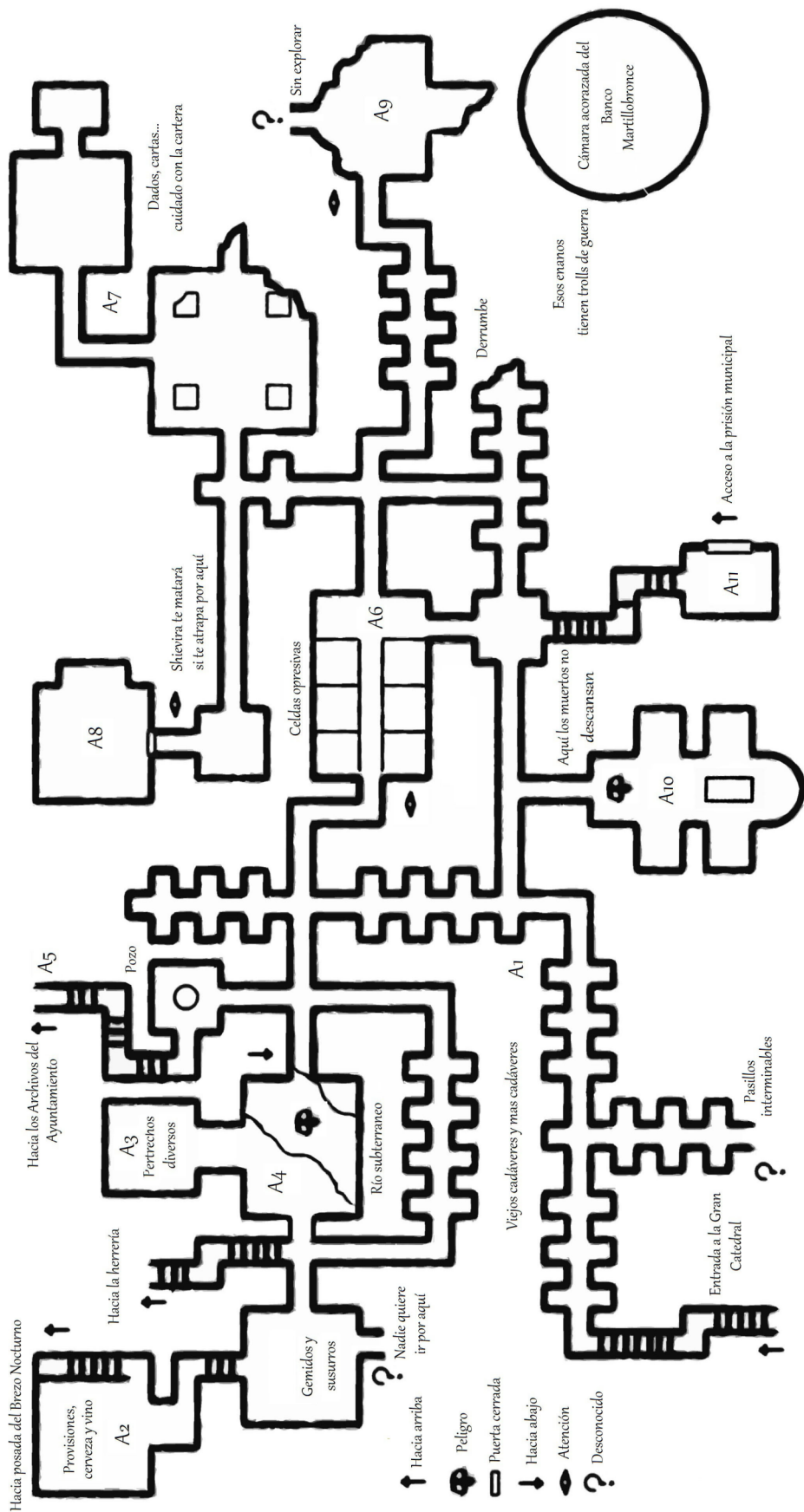
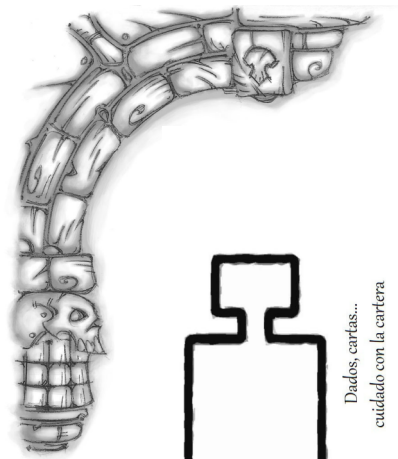
La tapa está atada a una fina cuerda que atraviesa el pasillo de una punta a otra, de tal forma que se desprende si alguien pisa el cordel. Aparte del daño de la explosión (1d8, por ejemplo), puede haber derrumbes que separen al grupo.

- *Olvidado en el centro del pasillo hay un pequeño saco con el fondo roto. Del mismo salen un puñado de brillantes monedas y algunas gemas.*

Las gemas y monedas explotan si algo vivo las toca, sin causar daño, pero bañando todo a su alrededor con un pegajoso líquido fosforescente, muy brillante y casi imposible de limpiar por medios normales. La incauta víctima relucirá como un faro en la oscuridad hasta que se deshaga de la tintura, a base de agua, jabón y mucho frotar.







## Localizaciones

### A1, los interminables pasillos de las catacumbas

No se trata de una localización en particular, sino centenares de metros de pasillos y catacumbas que discurren bajo el templo y las calles de la ciudad.

Los túneles bajo la Gran Catedral son oscuros, húmedos y lóbregos, excavados con esfuerzo en la fría roca de la región. A ambos lados de los largos pasillos hay antiguos cadáveres, enterrados con cierta ceremonia. Son los soldados caídos en las guerras contra los orcos de la Confederación del Hacha de Piedra, hace siglos. El olor a moho es intenso, y hay partes donde el suelo tiene al menos una cuarta de agua helada, que se filtra a través de las grietas en las paredes.



#### Descubrimientos

- Frecuentes marcas en las paredes, dejadas por los miembros del Gremio para orientarse y advertir posibles peligros. ¿Serán verdaderas, o trampas para intrusos incautos?
- Un comerciante raptado por el Gremio ha conseguido escapar de sus raptores. Seguro que los maleantes ya están tras sus huellas...

### A2, túnel hacia la posada El Brezo Nocturno

*En el techo de esta cámara hay una trampilla de madera, bajo la que se acumula un charco de cerveza. A través de la misma os llega un delicioso olor a costillas asadas con especias, y el sonido de una alegre canción de taberna acompañada por la música de un bardo.*

Esta estancia se encuentra justo bajo la posada El Brezo Nocturno. Por la trampilla se accede directamente a la bodega del local, tras una fila de altas barricas de cerveza. Siempre está cerrada, pero sin vigilancia. Shievira la utiliza para sus entradas y salidas, y ocasionalmente para raptar a algún cliente borracho.



#### Descubrimientos

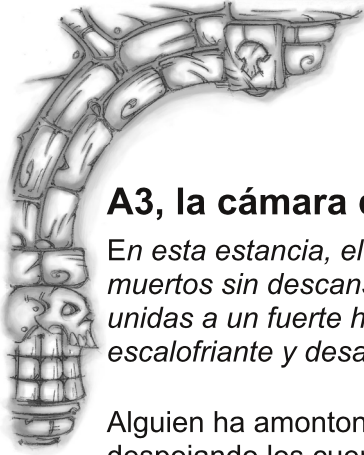
- Hay cajas de comida y barriles de agua o cerveza, dejados allí para la gente del Gremio. ¿La posada colabora con ellos voluntariamente, o es algún tipo de extorsión?
- En un rincón hay un saco, con uno de los comerciantes de Valleoculto atado, amordazado y completamente ebrio. ¿Quién es y qué quieren de él?



#### Movimientos del DM

- Escucháis el ruido de una llave abriendo la trampilla ¿Quién será?.
- Un grupo de bandidos acude a la posada a pasar un buen rato, o vienen de regreso con una corgza monumental, de las que hacen historia.





### A3, la cámara de los huesos

*En esta estancia, el viento que sopla a través de los túneles parece el gemido de los muertos sin descanso. Sombras que parecen moverse más allá del ángulo de visión, unidas a un fuerte hedor a podredumbre, hacen que la sensación sea completamente escalofriante y desagradable.*

Alguien ha amontonado sin miramientos a un buen número de viejos cadáveres, despojando los cuerpos de cualquier elemento valioso. Los nichos donde se encontraban han sido empleados para almacenar parte del botín común de los ladrones. Hay viejas armas y armaduras oxidadas, junto con objetos comunes (que los aventureros pueden aprovechar) y algún que otro pequeño tesoro.



### Descubrimientos

- Una carta arrugada, una misiva dirigida a la líder del Gremio por Asvedrok Gemabrillante.

*"El alcalde Zornoval planea contratar a un grupo de mercenarios del oeste, la Compañía del Estandarte del Grifo. Ten mucho cuidado con lo que haces o tus negocios acabarán en un baño de sangre.*

*A.G."*

- Un anillo de hierro, de aspecto deslucido, con el símbolo de un halcón grabado de forma burda.

Se trata del Sello de Garador, un objeto que reacciona ante la presencia de un heredero legítimo de la antigua casa regente de Valleoculto. ¿Quién será este supuesto heredero, si es que queda alguno? ¿Podría ser alguno de los aventureros?

- Algún objeto común que los aventureros necesiten. En todo caso útil, pero algo desgastado y pasado de moda.

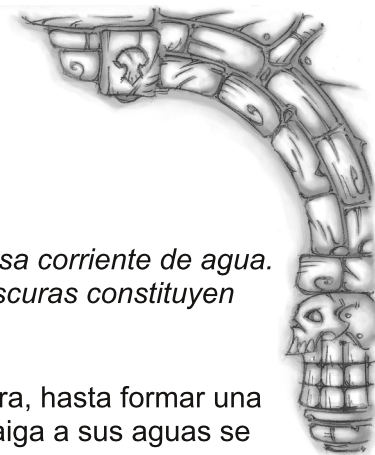


## A4, el río subterráneo

*Antes de entrar en la cámara escucháis lo que parece una caudalosa corriente de agua. Un río subterráneo parte en dos la estancia, sus aguas rápidas y oscuras constituyen una barrera casi infranqueable.*

La fuerza del río es tal que ha ido carcomiendo el suelo de la cámara, hasta formar una enorme grieta prácticamente imposible de saltar. Cualquiera que caiga a sus aguas se verá arrastrado casi sin remedio a una muy probable muerte.

Los miembros del Gremio utilizan esta corriente de agua para deshacerse de los cadáveres de forma discreta. El río desemboca en el lago Portal de Otoño, cerca de las ciénagas, lo bastante lejos como para no despertar sospechas.esta



### Movimiento

Si algún aventurero es lo bastante imprudente como para acabar cayendo al río, puedes usar este movimiento (o si te sientes realmente cruel, puedes decidir que aquellos que vistan armadura pesada fallen automáticamente)

Si caes (o te lanzas) al río subterráneo... tira **+FUE**:

- **Con 10+** consigues mantenerte a flote, más o menos. Terminas saliendo por la desembocadura del río cerca de las ciénagas, empapado y bastante zarandeado.

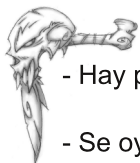
- **Con 7-9** sobrevives a duras penas, elige uno:

- Sufres 1d8 de daño, a causa de los golpes con las rocas.
- Pierdes algo valioso, o queda empapado e inservible.

- **Con un fallo** marca XP. Tu vida o muerte queda a merced de la bondad del GM (puedes pillar alguna enfermedad, o acabar preso de los simpáticos esclavistas del pantano).

## A5, tunel hacia el Ayuntamiento

Un muro corredizo da acceso a los sótanos del ayuntamiento, justo junto a los archivos municipales. Es una forma de entrar sin ser visto que Asvedrok Gemabrillante usa a su antojo. Quizás incluso lo encuentren por allí...

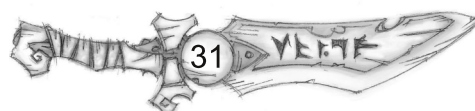


### Descubrimientos

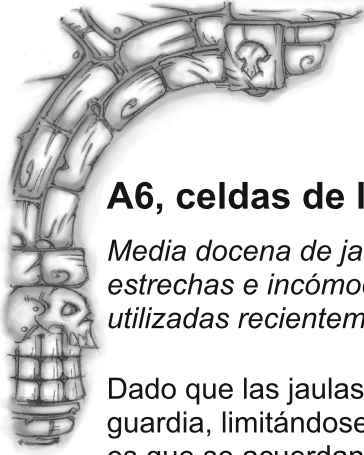
- Hay pisadas de halfling impresas entre la basura del suelo.

- Se oyen voces quedas al otro lado de la puerta, y ruidos del rasgar de plumas sobre pergamino. ¿Cómo reaccionarán los escribanos del ayuntamiento si los aventureros irrumpen en los archivos municipales?

- El túnel es usado con bastante asiduidad. ¿Tan solo por Asvedrok, o hay más espías? ¿Habrá algún **agente doble**?





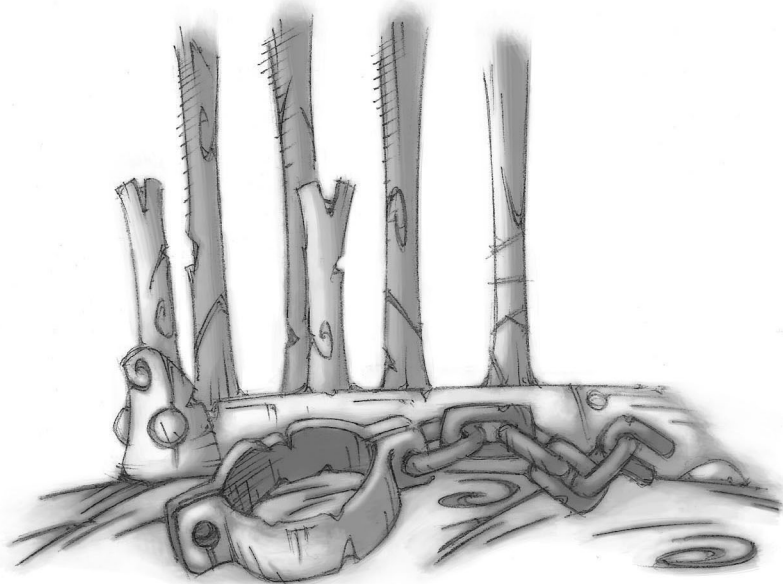


## A6, celdas de los prisioneros

*Media docena de jaulas de hierro han sido montadas en una gran cámara. Son estrechas e incómodas, cerradas con cadenas y candados. Parecen haber sido muy utilizadas recientemente, aunque ahora están casi todas vacías.*

Dado que las jaulas son bastante recias, los maleantes del Gremio ni siquiera hacen guardia, limitándose a llevar algo de comida a los prisioneros un par de veces al día si es que se acuerdan.

Si el Gremio ha sido contratado por Aurneus Sivdal (de la aventura *Orcos en mi Ciudad*) para secuestrar al semiorco Garkavok, este se encontrará en una de las jaulas. Habrá sido apaleado hasta caer inconsciente, y estará maniatado y con la cabeza cubierta por un saco apestoso.



## Descubrimientos

El comerciante enano Arag Picohierro permanece preso dentro de una de las jaulas. Su ropa está sucia y se ve bastante maltratado. Fue raptado hace varios días por el Gremio. Durante su estancia ha podido escuchar los planes de Shievira Lasly. Esto es lo que sabe:

- Los ladrones del Gremio cuentan con un espía en la Cámara de Comercio, pero no conoce quién puede ser.
- Su líder, Shievira Lasly, es una elfa racista y malvada. Tiene una habitación en la posada El Brezo Nocturno. Parece bastante aficionada al bebercio.
- El Gremio ha estado acumulando una gran cantidad de dinero para pagar a un nutrido grupo de maleantes acampados a las afueras de Valleoculto.
- Si Eul Montedraco ha desaparecido, Arag les dirá a los personajes que lo vio pasar hace un buen rato, maniatado y acompañado por el bruto de Urzgot y un puñado de sus maleantes.





## A7, dependencias del Gremio de la Ganzúa de Plata

*La estancia apesta a sudor y cerveza rancia (**jugh!**). En la semioscuridad, un grupo de ladrones del Gremio discute sobre una jugada de dados, mientras otros descansan sobre mugrientos camastros.*

Los miembros del Gremio tienen aquí un lugar donde pasar el rato entre raptos, extorsiones y asaltos. Son algunas estancias, agrandadas a pico y pala, con jergones hediondos, un almacén para comida y prertrechos, y una cocina que jamás se ha limpiado. Siempre hay un grupo de maleantes perdiendo el tiempo, jugando a cartas o planeando fechorías.

Si Eul Montedraco ha sido capturado por el Gremio, lo tendrán aquí maniatado mientras su líder decide qué hacer con él.



### Descubrimientos

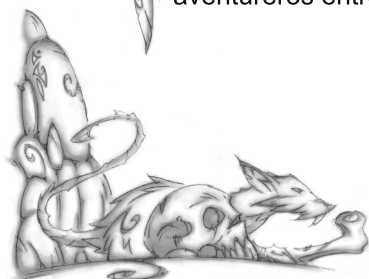
- Si Garkavok aún no ha sido raptado, uno de los bandidos llevará encima una carta de Aurneus Sivdal (de la aventura Orcos en mi Ciudad), ofreciendo al Gremio 500 monedas por capturar al semiordo. ¿Qué pretenden hacer con él?

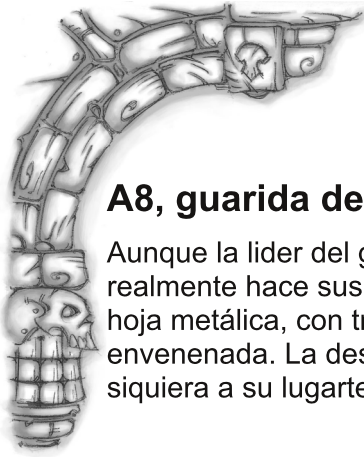
- Entre los miembros del Gremio hay pocos naturales de Valleoculto, la gran mayoría provienen de fuera de la ciudad.



### Movimientos del DM

- Un nutrido grupo de bandidos se aproxima desde la otra punta del túnel, atrapando a los aventureros entre dos frentes.





## A8, guarida de Shievira Lasly

Aunque la líder del gremio cuenta con una habitación en la posada, es aquí donde realmente hace sus planes y pasa la mayor parte del tiempo. La puerta es una gruesa hoja metálica, con tres cerrojos siempre cerrados y varias astutas trampas de aguja envenenada. La desconfiada elfa siempre lleva las llaves encima, y no se las presta ni siquiera a su lugarteniente.



### Movimiento

Si eres un ladrón, puedes emplear este movimiento en lugar de Trucos del oficio.

Cuando trates de forzar los cerrojos de la puerta... tira **+DES**:

- **Con 10+** logras desactivarlos sin hacer ruido ni activar la trampa.
- **Con 7-9** elige uno:
  - Desactivas los cerrojos, pero accionas una trampa de aguja envenenada. Recibes 1d6 de daño que ignora armadura ahora, y otro tanto dentro de un rato.
  - Al abrir la puerta haces mas ruido de lo esperado, alertando a quien pueda estar cerca.
  - Evitas la trampa, pero eres incapaz de desactivar los cerrojos y la puerta permanece cerrada a cal y canto.
- **Con un fallo** marca XP y el GM hace un movimiento (¿la trampa se activa mientras suena una alarma mágica, o quizá algo peor?).

Si no tienes un ladrón en el grupo, bueno, siempre puedes echar la puerta abajo a golpes si no se te ocurre nada mejor, pero tardarás un buen rato y es seguro que atraerás atención indeseada.

Los aposentos de Lasly son mucho mas lujosos de lo que cabría esperar. La elfa es una mujer de gustos caros, aficionada al buen vino y las obras de arte.

*Varios cuadros de aspecto caro y marcos dorados adornan las paredes, cubiertas con tapices y cortinajes de seda. Colgando del techo, una carísima lámpara de cristal arcano ofrece una buena iluminación.*

*El mobiliario, tallado en maderas nobles, se compone de una cama doble de aspecto muy cómodo, un enorme escritorio decorado con incrustaciones de bronce y numerosos armarios y baúles dispersos por la habitación.*

Lasly pasa poco tiempo en este lugar. Tan solo hay una posibilidad entre seis de que la encuentren aquí, si es que quieres tirar. En ese caso estará contando dinero, dando una cabezada o haciendo planes. Su enfrentamiento contra la Cámara de Comercio la mantiene ocupada día y noche.





## Descubrimientos

- Uno de los baúles, de tamaño medio, está repleto de monedas y joyas producto de los pillajes de la sociedad de ladrones (unas 3500 monedas de valor). Planea utilizarlo como pago a los maleantes, que ya llegan de toda la región para unirse al Gremio y sembrar el caos en Valleoculto. ¿Qué pasaría si alguien se llevara el dinero?

- El mueble bar está asombrosamente bien surtido. La colección de vinos y licores no tiene nada que envidiar a la de las mejores posadas de la capital.

Incluye media docena de botellas de vino tinto, elaborado con las vides que crecen frente a la torre Vista de los Mil Fuegos, en Arrecife Ensangrentado. Compartir una botella con verdaderos camaradas inmuniza contra el miedo y el terror (mundano o mágico, sea cual sea su origen) en la siguiente batalla... o al menos eso dicen.

- Sobre el escritorio hay un voluminoso libro de cuentas. En él aparecen detallados todos los comerciantes extorsionados por el Gremio, con fechas y cantidades anotadas con minuciosidad matemática. ¿Tiene esto utilidad para alguien más?

- Oculto bajo un doble fondo en el escritorio hay un anillo que la elfa no se atreve a utilizar, pero del que tampoco quiere deshacerse.



### Objeto arcano: anillo de invocación demoníaca

Envuelto cuidadosamente en un trozo de terciopelo rojo hay un aro de piedra negra y brillante, parecida a la obsidiana. En la parte interior tiene grabado el símbolo del Guzmakul, señor demoníaco de la guerra y el honor. El anillo contiene tres cargas. ¿Cómo habrá conseguido la elfa este anillo?

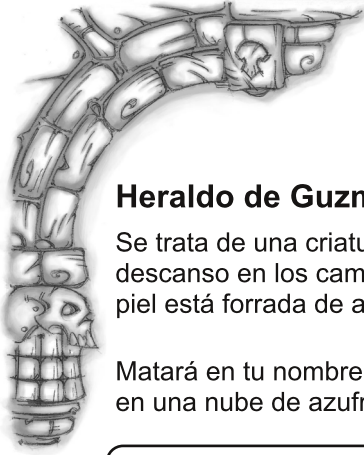
Cuando uses el anillo de invocación demoníaca... tira **+SAB**:

- **Con 10+** invocas un Heraldo de Guzmakul que *obedecerá* tus órdenes durante el próximo combate, sin gastar una carga.
- **Con 7-9** elige uno:
  - Invocas al demonio, pero agotas una carga.
  - La invocación falla y no puedes intentarlo de nuevo hasta el día siguiente.
- **Con un fallo** invocas al demonio ¡pero te ataca a tí de inmediato!

Una vez se agoten las cargas, el anillo queda inerte hasta volver a ser encantado mediante un antiguo y sangriento ritual, uno de esos que hace que tu alineamiento cambie a muy-maligno de inmediato...







## Heraldo de Guzmakul

Se trata de una criatura traída directamente desde los Pozos del Infierno, donde batalla sin descanso en los campos muertos que rodean la Torre de almas de Conspiración Siniestra. Su piel está forrada de acero, y en sus manos porta una brutal espada devoradora de vida.

Matará en tu nombre (si lo invocas correctamente), sin atender a nada más, y luego se disolverá en una nube de azufre.

*Inteligente, aterrador, planar.*

Espadón infernal de aspecto cruel (m[2d10]+2), Cerca.  
10 PG, 2 armadura

**Instinto:** Matar, matar y matar un poco más

**Movimientos:**

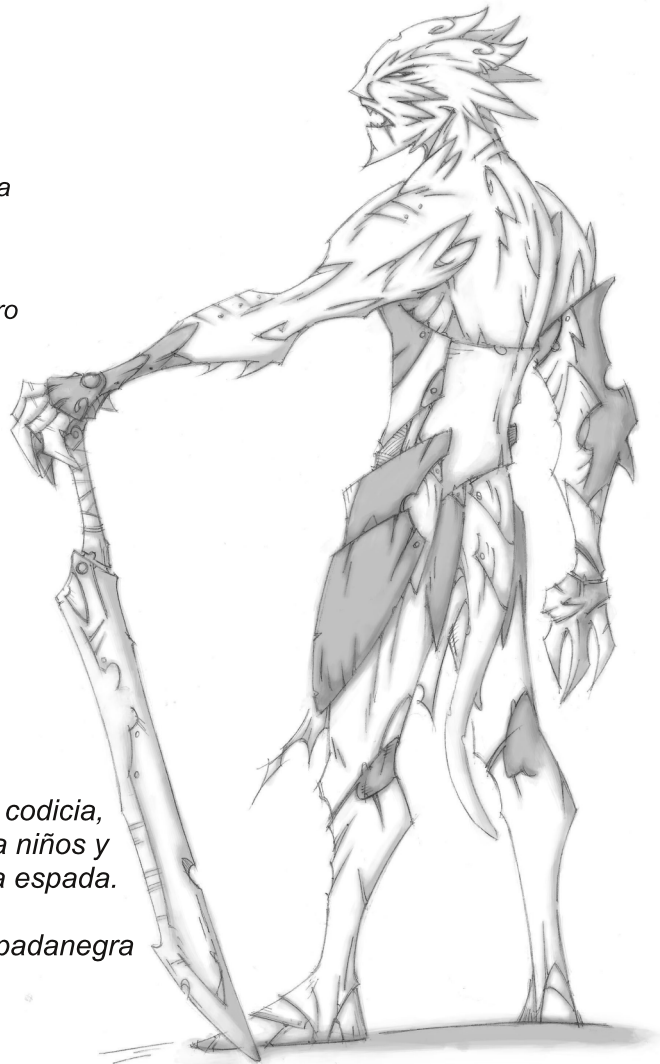
- Despedazar a sus enemigos.
- Destrozar a sus enemigos.
- Destripar a sus enemigos.
- Ya coges la idea, ¿verdad?

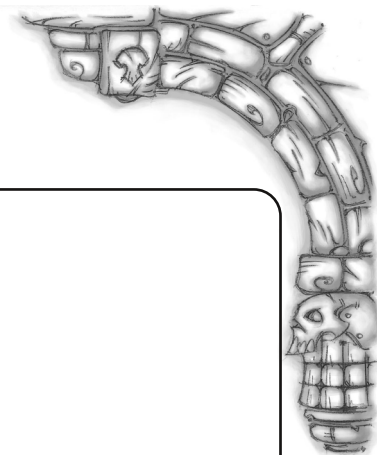
**Impresiones:**

- El demonio de piel roja sisea en alguna extraña lengua infernal.
- A pesar de su aparente salvajismo, maneja la espada con la soltura y economía de movimientos de un maestro espadachín.
- A pesar de su brutalidad, se niega a atacar a gente desarmada. No es por bondad, desde luego. Simplemente no son oponentes dignos de su habilidad superior.

*"Sois vosotros quienes masacráis por codicia, quienes matáis en nombre del honor a niños y ancianos que no pueden sostener una espada. Y luego me llamáis demonio..."*

*Kurhaal Espadanegra*





*"Llegarán del este, mas allá de El Jardín. Poderosos, con el cuerpo cubierto de acero y pieles de lobo huargo marcharán a la batalla, entonando terribles himnos de guerra y portando los cráneos de sus enemigos derrotados. Cantarán en el idioma de las cosas sin alma, una lengua extraña que herirá los oídos de quien la escuche.*

*La muerte caminará junto a ellos, tocando con dedos helados el filo de sus armas."*

Libro IV de Visiones y Espejismos, por el sultán Hierovanis de Yir Kanok.

**... porque existen amenazas mucho peores que demonios sedientos de sangre.**





## A9, túnel hacia la cámara acorazada

*Más allá del siguiente recodo del pasillo escucháis ruidos de picos golpeando contra la roca, acompañados de quejas y amenazas. Cuando os acercáis un poco más, un fuerte aroma a componentes alquímicos inunda vuestras fosas nasales.*

A la luz de media docena de lámparas de aceite, varios prisioneros del Gremio están abriendo un túnel hacia una de las múltiples cámaras de seguridad del banco Martillobronce. Varios maleantes vigilan a los cavadores, atizándoles de vez en cuando por mera diversión.

La líder del Gremio ha contratado a Soltxa Vaerdagón, una alquimista de la lejana ciudad sureña de Yir Kanok, para la última parte de la excavación. Soltxa ha preparado una poción explosiva extraordinariamente potente, capaz de perforar los metros de roca que restan por excavar.

El plan es entrar en la cámara de seguridad, robar lo que se pueda y hacer colapsar el túnel antes de que los guardias del banco puedan reaccionar.



### Descubrimientos

- Dentro de la cámara del banco hay unas 3000 monedas, entre dinero y joyas repartidas en cuatro pesadas cajas de seguridad. ¿Echarán de menos una de ellas?
- Entre las riquezas almacenadas en el banco hay sacas repletas de monedas falsas, acuñadas con un sofisticado equipo cubierto por una lona. ¿Conocerá el clan enano Martillobronce lo que sucede en su banco? Y de ser así, ¿cuáles son sus intenciones?



### Posibles movimientos del DM

- La poción explota antes de tiempo y el techo colapsa. Todos los presentes sufren 2d6 de daño debido a la lluvia de rocas. Probablemente queden separados unos de otros.
- Debido al alboroto que están montando, los guardas del banco se percatan de la presencia de intrusos y dan la alarma.
- Terribles criaturas andan sueltas dentro del banco (como trolls mercenarios, osos lechuza y bichos por el estilo). Son bestias controladas mágicamente o pagadas con dinero contante y sonante, en cualquier caso adiestradas para atacar a cualquier intruso con ferocidad.





## Soltxa Vaerdagón, alquimista de alquiler

Soltxa es una joven nacida en las llanuras desérticas que se extienden al sur de las selvas de Cabeza de Hidra. Viste de forma exótica y con bastante gusto, prefiriendo trajes confeccionados en seda de la mejor calidad y vistosas joyas.

No tiene nada que ver con el Gremio, aparte de su contrato para realizar la poción explosiva. Prefiere no utilizar su fuego alquímico con personas, pero hará lo que sea para no ser capturada.

**Equipo especial:** Ungüento de escamas de salamandra, poción de curación, dos frascos de aceite explosivo.

*Inteligente, arcana, taimada.*

Fuego alquímico (1d8, ignora armadura), Medio alcance.  
10 PG, 2 armadura.

**Instinto:** Hacer explotar cualquier obstáculo.

### Movimientos:

- *Invocar fuego alquímico del aire.*
- *Intimidar con sus vistosos poderes arcanos.*
- *Negociar una rendición ventajosa, al menos para ella.*

### Impresiones:

- *Sus dedos están llenos de anillos con gemas de diferentes formas y colores. Seguro que alguno de ellos es mágico, si no todos.*
- *Huele a desierto y magia exótica, a especias vendidas bajo el sol inclemente en atestados mercados.*



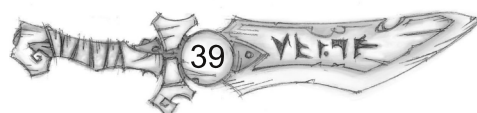
### Equipo arcano: Ungüento de escamas de salamandra

Elaborada a base escamas de salamandra de fuego en polvo, esta pasta pegajosa protege a su portador del calor y el fuego de cualquier intensidad (pero no del humo y la asfixia). Hay suficiente para tres usos, cada uno absorbe hasta [10+CON] puntos de daño de fuego antes de consumirse.

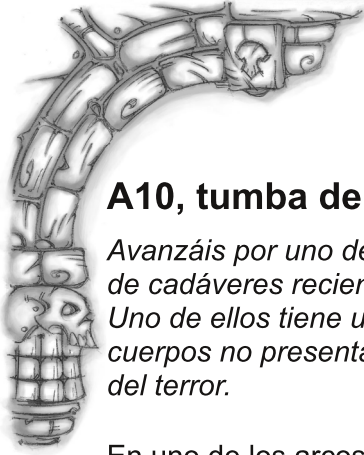
### Equipo arcano: Frasco de aceite explosivo de Yir Kanok

Esta peligrosa sustancia es muy volátil al contacto con el aire. Los alquimistas la manejan con gran cuidado, y siempre se aseguran de almacenarla en envases herméticos. Un frasco puede utilizarse para hacer demoliciones de paredes y muros de piedra, o para crear peligrosas trampas con algo de destreza.

La brutal explosión causa m[2D10] de daño que ignora armadura, o derrumba una sección de muro de hasta 2x2 metros.







## A10, tumba de Carad Gárador de Valleoculto

*Avanzáis por uno de los muchos túneles de las catacumbas cuando encontráis un par de cadáveres recientes. Son bandidos del gremio, con la piel pálida y el cuerpo reseco. Uno de ellos tiene un puñado de antiguas monedas de oro entre las manos. Sus cuerpos no presentan heridas visibles, pero en sus rostros se dibuja la viva expresión del terror.*

En uno de los arcos que de piedra que sostiene el techo hay una marca bien disimulada. Se trata de una señal de peligro, de las que utilizan los ladrones para advertir a los suyos.

Los cadáveres son ladrones castigados por el barón Gárador cuando entraron a robar a su cripta. Desde entonces, el Gremio de la Ganzúa de Plata ha tenido mucho cuidado de no molestar al difunto noble.

*Siguiendo el túnel llegáis a una enorme sala. En el centro hay un sarcófago de piedra, donde descansan los huesos de Carad de la Casa Gárador de Valleoculto, quinto de tal nombre y, hace muchos años, señor de toda la región.*

El difunto noble no descansa en paz. Hombre severo en vida, ha vuelto del más allá para castigar a todo aquel que se atreva a saquear su lugar de descanso final. Si los aventureros son astutos (o tienen un clérigo o paladín entre sus filas) pueden convencerle de que les ayude contra el Gremio de la Ganzúa de Plata. Carad Gárador acudirá una única vez en su auxilio siempre que no salgan de los límites de las catacumbas (el barón debe reponer energías cuando se materializa fuera de su cripta).



### Descubrimientos

Si los aventureros consiguen convencer al difunto señor de Valleoculto de sus buenas intenciones, puede que les cuente algo de esto:

- El Gremio se instaló en las catacumbas hace meses, entrando desde el túnel que da a la posada El Brezo Nocturno.
- Algunos de ellos trataron de entrar en su tumba, pero los despachó de tal forma que el resto ha optado por no volver a intentar el saqueo.
- Entre los miembros del Gremio hay uno muy peligroso. Se trata de un tal Urzgot, un guerrero de gran tamaño siempre armado con una cimitarra y un guantelete blindado.

Por otra parte, pueden tratar de robar el tesoro del retornado. Ni que decir tiene que el noble difunto no se lo tomará nada bien, e intentará corresponder a los aventureros dejándolos más secos que la mojama.



El tesoro de Carad Gárador contiene una cantidad relativamente escasa de monedas, unas 125 piezas de diferentes procedencias y acuñaciones, dejadas más como recuerdo que otra cosa. Un coleccionista puede pagar hasta 250 monedas por ella. El verdadero tesoro son sus objetos personales:



### **Objeto arcano: el Halcón Rojo**

Se trata de bella y muy detallada estatua, cincelada en mármol rojo veteado de blanco, con la forma de un halcón. Es el viejo símbolo de la casa Gárador de Valleoculto, valorado en 400 monedas tan solo por su calidad artística, aunque un historiador o erudito pagaría el doble o el triple con gusto. Es bastante grande y pesada (peso 3).

Si te concentras mientras la tocas y no haces nada mas, podrás ver todo lo que hay a tu alrededor a vista de pájaro, en un radio de tres kilómetros. Después estarás un poco mareado durante unos minutos.

### **Objeto valioso: armadura de bronce estelar**

Fue fabricada en la fortaleza enana de Bastión Forjatormentas por los mejores artesanos, utilizando una buena cantidad de bronce estelar.

Sus características son las de una coraza normal, pero su peso es solo 2. Según dicen es prácticamente indestructible por medios normales (es decir, soporta todo lo que no sea el fuego concentrado de un gran dragón o los golpes de un titán), pero en realidad nadie se ha ocupado de comprobarlo.

## **Carad Gárador, difunto señor de Valleoculto**

Guerrero poderoso en vida, es todavía más letal como retornado justiciero. Se manifiesta como un temible espectro, enfundado en la armadura familiar. Empuña una réplica fantasmal de la espada que usaba antaño, capaz de arrancar el mismo hálito vital de sus enemigos con un simple roce.

*Inteligente, solitario, aterrador.*

Espada espectral (1d10, ignora armadura), Medio alcance.

12 PG, 3 armadura

**Cualidades especiales:** Insustancial a voluntad, atado a su cripta.

**Instinto:** Impartir justicia.

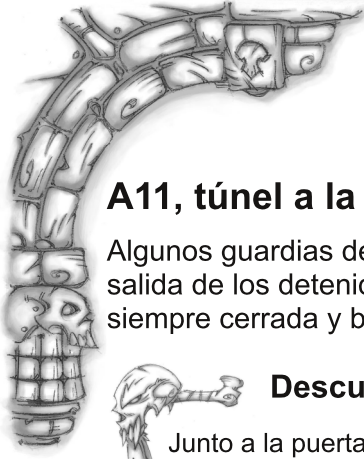
**Movimientos:**

- Absorber la vida de sus adversarios a golpes de espada.
- Provocar terror en las criaturas vivientes.
- Dar largos discursos moralizantes sobre lo inapropiado del robo, y el derecho a la legítima propiedad.

**Impresiones:**

- Un frío fantasmal atenaza tus miembros, mientras la etérea figura se vuelve sólida ante tus ojos.
- Su voz es como el viento que sopla en el interior de una calavera... de hecho es eso mismo.





## A11, túnel a la prisión municipal

Algunos guardias de la ciudad facilitan, a través de este túnel muy poco conocido, la salida de los detenidos pertenecientes al Gremio. El acceso es una puerta de metal siempre cerrada y barrada por el lado de la prisión.



### Descubrimientos

Junto a la puerta, alguien del Gremio ha dejado un sobre con una nota, oculto bien doblado en una grieta de la pared.

***"Libera a Vaktus Volgen mañana al amanecer. Te espera el pago acostumbrado."***

El encargado de liberar a los presos es el sargento Galzor, un hombre especialmente corrupto y sin escrúpulos que está encantado de aceptar el oro del Gremio sin hacer preguntas. Si los aventureros tienen la desgracia de terminar en prisión, acabarán sufriendo sus *tiernos cuidados*.



*Espero que hayas encontrado de utilidad para tus partidas lo aquí escrito. Si tienes alguna crítica o sugerencia, estaré encantado de leerla en G+ o en el blog:*



**<https://carbonoscuro.wordpress.com/>**

*Y si te ha gustado, pronto tendrás tres nuevos frentes rebosantes de personajes, oscuros presagios, dungeons y magia.*

**- ¡Orcos en mi Ciudad!, una historia de odios mas viejos que el tiempo.**

**- Las Tablas de Aar Vaerghuul, donde la ambición desmedida puede desencadenar una terrible maldición sobre Valleoculto.**

**- Perdido en las montañas, el pasado es oscuro, pero aún mas lo es el presente.**

*Y alguna sorpresa más...*

