

La Posada al Borde del Acantilado

Por Terminus_Est



ÍNDICE

Una posada al borde del acantilado, 3

Sucesos recientes, 3

Pnjs y monstruos, 4

Salena Guyar, 4
Retoño devorante, 5
Elemental arcano, 5
Murciélago piraña, 6
Rata colacuchilla, 7
Renaciente, 7
Hongo de hechicero borracho, 8
Mohos, 8

Localizaciones, 10

1.- Bodega, 11
2.- Derrumbe, 11
3.- Sala de guardia, 11
4.- Pasadizo arcano, 12
5.- Planetario, 12
6.- Capilla secreta de Aaré Tsaak, 13
7.- Sala de mapas, 14
8.- Sala de reuniones, 14
9.- Sala de disección, 15
10.- Biblioteca, 15
11.- Laboratorio alquímico, 16
12.- Celda para magos, 17
13.- Pasillo mohoso, 18
14.- Sumidero, 18
15.- Cubas de renacimiento, 19
16.- Invernadero arcano, 20
17.- Criadero de hongos, 20
18.- Guarida de la planta carnívora, 21
19.- Almacén inundado, 21
20.- Almacén, 22
21.- Cueva marina, 22
22.- Sala de vigilancia, 23
23.- Almacén de víveres, 23
24.- Pasadizo secreto, 23
25.- Celdas, 24

Finalizando la aventura 25

Esta mazmorra puede intercalarse con facilidad en cualquier campaña, basta con situar la posada en la ruta de viaje de los aventureros y desencadenar los hechos aquí narrados. Otra opción es incluir tan solo el complejo subterráneo, ubicándolo en cualquier otro edificio que parezca conveniente, y adaptar lo que necesites.

Una posada al borde del acantilado

La antigua posada es una recia construcción de piedra de dos plantas, con tejado de pizarra a dos aguas y un torreón en la esquina noroeste. Se encuentra al borde de un acantilado, muy cerca de una transitada carretera comercial entre Commonar y Yir-Kanok. Su ubicación la convierte en un establecimiento relativamente concurrido casi cualquier día de la semana.

Bajo la posada se encuentra la guarida, abandonada pero no desierta, de un peligroso grupo de alquimistas, discípulos de los infames Buscadores de la Mano Dorada. Esto no es casual, ya que hace una década se dedicaban a raptar viajeros solitarios para sus terroríficos experimentos de mutación.

Tanto el posadero actual como sus empleados, y por supuesto la clientela, ignoran la existencia del complejo subterráneo y lo que alberga entre sus paredes. Quedó desocupada cuando casi todos los alquimistas fueron apresados y ejecutados por las autoridades. La existencia del laboratorio nunca llegó a descubrirse, y los escasos alquimistas supervivientes prefirieron poner tierra de por medio.

En la actualidad, el complejo es el reino de un buen puñado de horribles criaturas mutantes, producto de los experimentos que allí se practicaron. Enormes ratas colacuchilla, plantas carnívoras y mohos ponzoñosos acechan en la oscuridad. Además, un grupo de peligrosos monstruos ha terminado su gestación dentro de grandes cubas de bronce. Están listos para salir a la superficie en busca de presas para los experimentos de la horripilante Salena Guyar.

Sucesos recientes:

Un humo verdoso se filtra entre las tablas de madera del suelo, hasta una altura aproximada de un palmo. Es lo bastante tenue como para resultar invisible si no se mira con muchísima atención. Se trata de los efluvios de los componentes y pociones utilizados por los alquimistas, filtrados a través de grietas en el suelo de roca.

Se ha vuelto a hablar de desapariciones en los últimos tiempos. No son muchos, y ni siquiera son hechos confirmados, pero algunos viajeros y lugareños parecen haber desaparecido recientemente en la ruta hacia Yir-Kanok, o cerca de la playa. Todo es obra de **Salena Guyar**, una de las alquimistas que logró huir al dismantelamiento de la

organización una década atrás. Ahora ha regresado, tras sufrir horrendas mutaciones, convencida de ser un avatar viviente de la diosa Aaré Tsaak.

Introduciendo a los aventureros:

Se encuentran tomando unas jarras de cerveza en la posada cuando una horda de ratas colacuchilla irrumpe en el salón, atacando a los parroquianos entre agudos chillidos. Investigando de dónde vienen llegan hasta el almacén de la posada, donde un infortunado derrumbe ha dejado al descubierto el antiguo complejo subterráneo.

Pnjs y monstruos:

Antiguos alquimistas

Varios alquimistas sufrieron violentas mutaciones durante sus experimentos. Unos pocos lograron huir, pero otros fueron destruidos por sus compañeros o se quedaron en el laboratorio por propia voluntad.

Salena Guyar

Salena es una de las más dotadas alquimistas que realizó sus fechorías en el complejo subterráneo, además de fanática seguidora de Aaré Tsaak. Huyó hace una década, cuando las autoridades apresaron y ejecutaron a casi todos sus compañeros. Ya entonces “bendecida” con diversas mutaciones monstruosas, se refugió en remotos marjales donde ha sobrevivido a base de capturar y devorar a viajeros incautos.

Tras un sueño especialmente vívido, que ella interpreta como una comunicación con la diosa demonio, ha decidido regresar al complejo y continuar con el horror.

La alquimista hace mucho que dejó de ser humana. Posee un enorme cuerpo abotargado, del tamaño de un troll obeso, con la pálida piel correosa como el cuero curtido. Avanza reptando casi como una babosa, con la enorme boca plagada de colmillos babeando de manera incontenible. Si embargo, sus manos siguen siendo finas y ágiles, ideales para la alquimia. En combate puede defenderse gracias a su dura piel y su capacidad para escupir saliva pegajosa, aunque prefiere dejar estos menesteres a sus renacientes.

Salena siempre lleva encima las llaves de las **Celdas (25)** y un desgastado

anillo de oro, que permite hablar la lengua de demonios y otros seres extraplanares.

Solitario, Grande, Terrorífico.

Espeto (1d10+1), medio alcance.

16 PG 2 Armadura

Instinto: Apresar.

Movimientos:

- Atrapar con sus babas.
- Mostrar el horror de la mutación.

Retoño devorante

Esta criatura es una de las armas más letales de la diosa demonio Aaré Tsaak. Se trata de un fragmento de la propia entidad que, una vez desatado, destruye y devora cualquier materia orgánica a su alrededor. Alimentado por la energía de la diosa, puede crecer en pocos instantes hasta alcanzar un tamaño enorme, que no para de aumentar mientras se sacia.

Se conocen pocos métodos fiables para destruir a un retoño devorante. Su piel es tan dura como la de un reptil, puede regenerar las heridas sufridas y es inmune al ácido. Además los múltiples ataques de sus tentáculos, si bien torpes y carentes de sutileza, causan un daño brutal.

Solitario, Planar, Amorfo, Grande.

Golpe tentacular (p[2d10+4]), Cerca, Corto alcance, Contundente, Escabroso.
19 PG 2 Armadura

Instinto: Crecer.

Movimientos:

- Atrapar con sus tentáculos.
- Regenerar heridas.
- Aumentar de tamaño.

Elemental arcano

Pequeños y agresivos, estos elementales cargados de energía mágica son algo más que un incordio. Sus ataques, relativamente débiles pero dolorosos, pueden ignorar cualquier tipo de armadura física. Además provocan interferencias arcanas a su alrededor, haciendo muy difícil emplear conjuros

de forma efectiva.

Al morir, cada elemental arcano deja caer una pidera preciosa por valor de 1d20x5 piezas de oro.

Grupo, Organizado, Pequeño, Mágico.

Toque de descarga (1d4), Cerca, Ignora armadura.
5 PG 1 Armadura.

Instinto: Custodiar.

Movimientos

- Disipar un conjuro en las cercanías.
- Volverse invisibles.
- Convocar refuerzos.

Murciélagos piraña

Detestables murciélagos mutantes, todo dientes, que se aferran en grupo a una víctima modiando de forma enloquecida. Fueron uno de los primeros éxitos de los alquimistas, y también de los primeros en fugarse y criar por su cuenta.

Horda, Diminuto.

Mordisco (1d6-2), Toque.
2 PG 0 Armadura

Especial: Volar.

Instinto: Morder.

Movimientos:

- Atacar todos a una.
- Causar hemorragias.



Rata colacuchilla

Del tamaño de un perro mediano, estas ágiles criaturas están armadas con una cola acabada en un filo de hueso que usan para destripar a posibles presas. Son bastante cobardes, huyendo en cuanto encuentran una oposición decidida.

Horda, Pequeño, Sigiloso.

Tajo de hueso (1d6), Cerca, Penetrante 1
3 PG Armadura 0

Instinto: Cortar.

Movimientos:

- Causar una herida infectada.
- Hacer una emboscada.

Renaciente

Aquellos favorecidos por la diosa demonio Aaré Tsaak aspiran a alcanzar la forma de un renaciente. Forma híbrida de humano y vegetal, poseen una resistencia asombrosa y la facultad de regenerar el daño sufrido. En combate golpean con largos tentáculos cubiertos de púas, mientras saturan el aire a su alrededor de esporas tóxicas.

Grupo, inteligente.

Tentáculos y colmillos (1d8+2) Cerca, Corto alcance.
9 PG, 2 Armadura.

Especial: Regeneración, nube tóxica.

Instinto: Mutar.

Movimientos:

- Regenerar las heridas.
- Constreñir y asfixiar.
- Envenenar con esporas tóxicas.

Impresiones:

- De la oscuridad del pasillo surge un tentáculo grueso como una liana, de rugosa materia vegetal plagada de púas.
- Un penetrante olor a hierba recién cortada flota en el aire de la cámara, a pesar de que estáis a decenas de metros de profundidad.

Hongo de hechicero borracho

Estos hongos, cada uno del tamaño de un animal pequeño, poseen un rudimentario sistema nervioso acabado en una especie de cerebro. Poseen una potente, aunque de corto alcance, facultad para drenar la energía arcana de la mente de hechiceros y otros usuarios de magia. Ninguno de ellos podrá utilizar sus conjuros en las cercanías, quedando *Aturdido* y *Tembloroso* tal y como si estuviese ebrio. Mientras tanto, el hongo ejecutará los hechizos conocidos por el afectado de forma aleatoria, hasta que sea destruido (considera que cada uno tiene 4 PG) o éste se aleje a una buena distancia.

Mohos

Estas criaturas se agrupan en colonias de diferente tamaño. Puedes considerar a los mohos como criaturas o peligros, según prefieras. Si eliges la primera opción quizás te interesen las siguientes reglas:

A efectos de juego puedes considerar cada dos metros cuadrados aproximados como una criatura independiente. Todos los tipos de moho comparten algunas características, como su resistencia a golpes, tajos o perforaciones. Cualquiera de estos ataques solo les causa la mitad de daño. Por otro lado resultan bastante débiles ante el fuego, aunque sea la simple llama de una antorcha.

Solitario, amorfo.

16 PG Armadura 0

Especial: Inmovil, Resistencia a corte, golpe y perforación, Vulnerable al fuego.

Instinto: Crecer.

Clases:

Moho infeccioso

Inocula a sus víctimas con sus propias esporas, que crecen dentro del infortunado huesped absorbiendo su energía vital. El desagradable proceso dura tan solo unos pocos minutos, en los que la víctima queda muy debilitada, mientras horribles sacos de de esporas se hinchan bajo su piel hasta explotar. Si no se detiene esta explosión, el desdichado aventurero sufre heridas severas que ignora armadura y puede resultar terriblemente desfigurado.

Movimientos:

- Provocar debilidad extrema a su víctima.
- Propagar la infección.

Moho tóxico

Cuando detecta algún tipo de fuente de calor, como una antorcha o una lámpara, el moho tóxico exhala una nube de esporas tóxicas que se introduce en los pulmones de cualquier persona cercana.

Estas esporas impiden respirar con normalidad, matando en el acto a criaturas pequeñas, como ratas o ratones, e incapacitando durante un largo rato a seres de mayor tamaño.

Movimientos:

- Dejar inconsciente e indefenso.
- Causar un leve envenenamiento.

Moho ácido

Forman colonias en forma de saco, llenas de un ácido muy corrosivo en el que flotan miles de esporas especialmente resistentes. Al detectar sonidos fuertes, o vibraciones en el suelo cercano, lanzan un poderoso chorro de ácido para matar a su víctima, que luego las esporas colonizan y digieren.

Así, la colonia va ampliándose víctima a víctima, hasta poder ocupar una superficie considerable con varias bolsas de ácido listas para disparar su contenido en diferentes puntos.

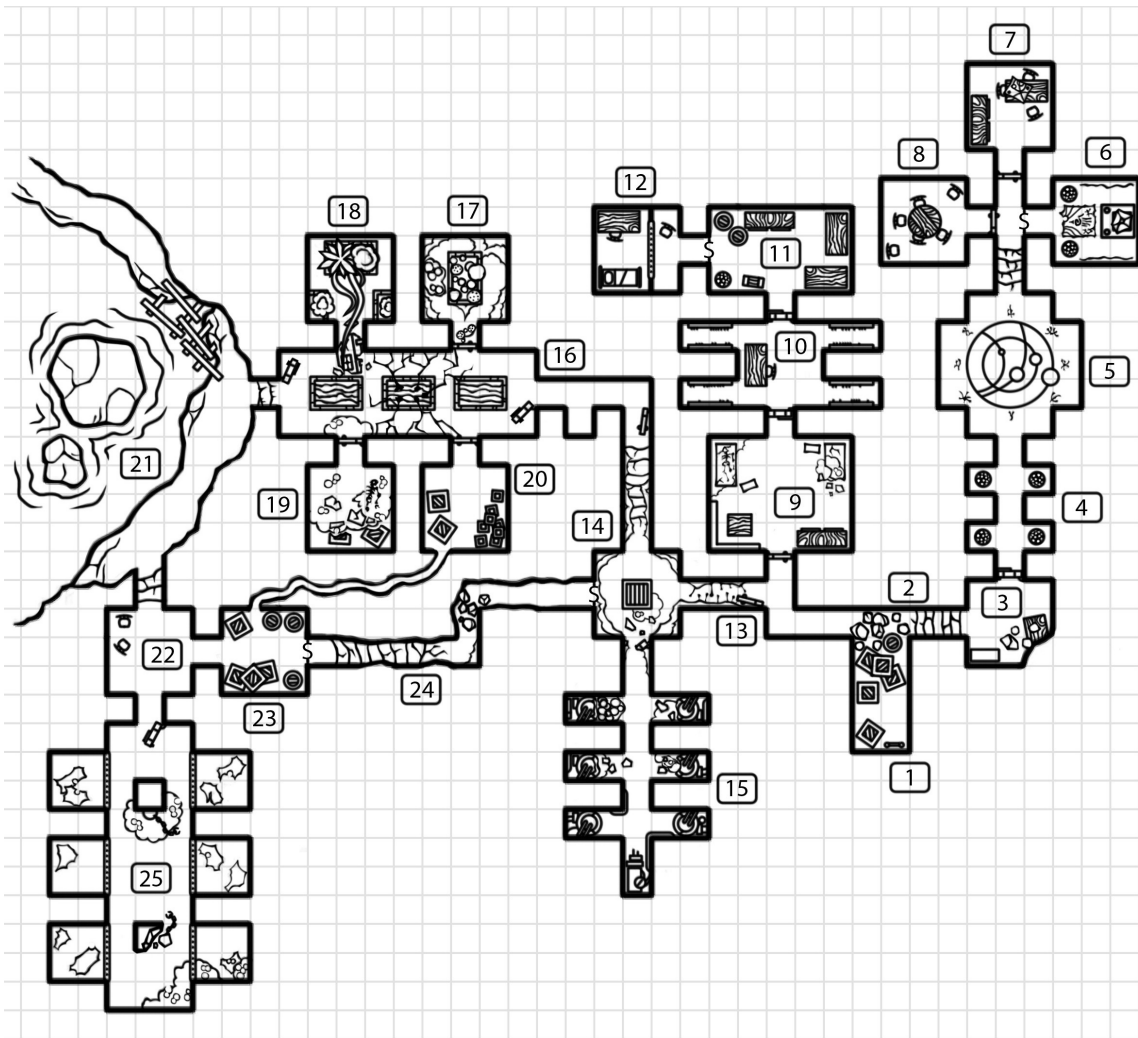
Movimientos:

- Destruir equipo valioso.

Localizaciones

A no ser que se indique otra cosa, una oscuridad espesa reina en el complejo subterráneo, dando la impresión de que lámparas y antorchas iluminan menos de lo que sería esperable. Tanto las paredes como el suelo son de piedra, cubierta en su mayor parte por una capa de moho de color pardo y colonias de hongos. El aire es rancio y viciado, asfixiante en algunos lugares donde las esporas flotan en el ambiente.

Es en definitiva un lugar muy desagradable, lleno de crujidos, gemidos y el sonido de cosas arrastrándose... cosas de las que engullen aventureros para el desayuno.



1.- Bodega

Es una sala oscura con paredes y suelo de piedra. Hay cajas y barriles apilados, con artículos tan variados como aceite para lámparas, platos y cubiertos de peltre, mantas o rollos de cuerda.

Un grupo de ratas colacuchilla se oculta entre las cajas, preparadas para saltar sobre cualquier incauto que se ponga a su alcance.

2.- Derrumbe

Hay una enorme grieta en la pared del fondo de la bodega, rodeada por grandes cascotes y restos de madera, producto de un reciente derrumbe.

Examinar la pared revela que en realidad era un muro falso, con una sección corrediza utilizada para acceder al complejo subterráneo. Su estructura, de tablones y argamasa, se encontraba en tan mal estado a causa de la humedad que acabó por ceder.

Tras el derrumbe se abre un pasillo a derecha e izquierda. Las huellas de las ratas, impresas en el sucio suelo, vienen desde el oeste. Esa zona parece bastante más sucia, y el aire mucho más cargado.

3.- Sala de guardia

Llegáis a una sala especialmente lóbrega, con el suelo cubierto de agua hasta la altura de los tobillos. En un rincón hay una mesa aplastada por un antiguo derrumbe de parte del techo, a través del cual fluye el agua de forma lenta y constante.

Sobre la mesa de madera hay una vieja lámpara, oxidada y sin aceite. Junto a ella, esparcidos aquí y allá, hay varios montones de papel. Aunque la mayoría están tan podridos que se deshacen al tocarlos, en algunos todavía pueden leerse pequeños fragmentos.

“... las constelaciones se mueven hacia la Puerta de Gulk-Tosath, el tiempo del cambio está llegando, cuando la Primogenitora descenderá de la distante...”

“... la guardia está investigando a los viajeros desaparecidos. Esa idiota de Salena ha sido demasiado ambiciosa. Aaré Tsaak la maldiga por su...”

“... Jubal Yan ha intentado huir. Ahora está preso en la celda oculta, sufriendo la maldición de Aaré Tsaak...”

“... abandonar el laboratorio. Tenemos aliados en Yir-Kanok que podrían ayudarnos a eludir a las patrullas...”

“... tesoros y dinero. Están almacenados en la biblioteca y en la capilla de...”

En un rincón de la sala hay un armario de madera, hinchado por la humedad. Es más sencillo romper la puerta del mueble de un tirón que tratar de abrir su cerradura oxidada. Dentro del armario ha anidado una colonia de agresivo **moho tóxico**. Bajo el moho hay un aro con tres llaves, oxidadas pero todavía funcionales. Una de ellas abre la puerta al norte, que da acceso al **Pasadizo arcano (4)**. Las otras dos abren las puertas de la **Sala de mapas (7)** y de la **Sala de disección (9)**.

4.- Pasadizo arcano

La puerta al sur está cerrada, pero puede abrirse con una de las llaves de la **Sala de Guardia (3)**. Si no se dispone de ella, es posible forzar la cerradura, bastante deteriorada por el óxido. Es una puerta sólida, tirarla a gopes llevará un buen rato y formará un escándalo audible en casi todo el complejo.

En cuanto ponéis un pie en el pasillo, cuatro grandes braseros empotrados en nichos de la pared cobran vida, encendiéndose con llamas azules de un metro de altura. En un instante, el hedor a humedad y podredumbre del aire desaparece, siendo sustituido por una extraña sensación, como si alguien estuviese vigilando vuestros movimientos...

En cada uno de los braseros anida un **elemental arcano**, con la misión de no dejar pasar a quienes no conozcan la contraseña de mando.

5.- Planetario

El suelo de piedra se encuentra pintado con estilizadas líneas curvas, círculos y puntos de diferentes colores. Todos parecen moverse sobre el suelo pulido, en una especie de lenta y compleja danza.

Las figuras del suelo imitan con precisión el movimiento de los astros del cielo, permitiendo anticipar los momentos de mayor poder cósmico a cualquier hechicero entendido en astronomía.

Un mago puede tratar de aprovechar este conocimiento mediante un ritual para potenciar uno de sus conjuros, que dobla sus efectos. Sin embargo, en caso de fallar, el exceso de energía arcana se canalizará hacia su propio cuerpo.

6.- Capilla secreta de Aaré Tsaak

El acceso a esta sala es una puerta oculta como una sección de muro. Una vez descubierta será preciso forzar su cerradura de gran calidad, o emplear la llave que se encuentra en la **Sala de reuniones (8)**. Si los aventureros quieren echar la puerta abajo necesitarán herramientas y al menos media hora de ruidoso y extenuante trabajo.

Entráis en una sala profusamente decorada con tapices caros, aunque desgastados. Muestran una mano bordada en hilo de oro rodeada de runas mágicas, o demenciales criaturas de pesadilla que parecen fluir y mutar. Sobre un altar de mármol, apoyada en un pedestal de metal, descansa un enorme cristal irregular de múltiples facetas.

La sala es una capilla dedicada a la Aaré Tsaak, diosa demonio conocida en la lejana Urzdu como Mezu-Absorath, y en las selvas perdidas de Leng como Nigg la Primogenitora. Los antiguos alquimistas del complejo la veneraban en su forma de mutadora de vida, y estudiaban los escritos de sus proscritos sacerdotes.

Al examinar el cristal con mucha atención, es posible ver en su interior a una extraña criatura tentacular, con lo que parecen ser docenas de ojos abiertos sobre una piel escamosa. Se trata de un Retoño devorante, contenido mágicamente y utilizado como método para contactar con la consciencia somnolienta de la diosa demonio Aaré Tsaak.

Es posible liberar a la criatura rompiendo el cristal a golpes, lo que destruiría los conjuros de contención. Sin embargo, es improbable que el Retoño devorante se sienta demasiado agradecido llegado el caso.

Tras uno de los tapices hay una pequeña alacena excavada en la roca, con una caja de metal cubierta por extraños e intrincados relieves de criaturas mutantes. Desprende una débil aura mágica. Si algún aventurero toca la caja sentirá un frío antinatural que se propagará por todo su cuerpo, dejándolo *Aturdido*.

Dentro de la caja hay una llave de bronce de gran tamaño con un extremo tallado con la forma de un libro, que abre una de las dos cerraduras de la **Biblioteca (10)**. Un saco de cuero contiene 1d6+2 gemas, cada una con un valor de 100 monedas de oro.

También hay una tablilla de arcilla de aspecto muy antiguo, envuelta en un trozo de terciopelo negro. Se trata de parte de las escrituras sagradas del culto a Aaré Tsaak, en particular un ritual para contactar con la diosa utilizando al retoño devorante encerrado en el cristal. Es posible que algún aventurero sucumba a la tentación de llevarlo a cabo. Por supuesto, entrar en contacto con la diosa demonio no es demasiado aconsejable si se quiere mantener un mínimo de cordura.

7.- Sala de mapas

Una puerta resistente y de cerradura sencilla bloquea el acceso a esta sala. La llave se encuentra en la **Sala de guardia (3)**.

Encontráis una habitación relativamente intacta. El aire es seco, libre del hedor que reina en el resto del complejo. Sobre una mesa hay varios rollos de papel de gran tamaño. Un enorme armario cerrado completa el mobiliario.

Sobre la mesa hay varias cartas estelares, detallando el movimiento de estrellas, constelaciones y planetas. Aparecen marcados ciertos acontecimientos cíclicos, como eclipses y alineaciones planetarias, algunas próximas y otras ya pasadas.

Dentro del armario hay otro medio centenar de mapas y cartas astronómicas repartidas en seis tubos metálicos bien cerrados. Tanto tubos como mapas se pueden vender a expertos y coleccionistas por 1d10x100 monedas de oro.

8.- Sala de reuniones

Al abrir la puerta véis una sala con una gran mesa redonda y varias sillas de aspecto cómodo. Todo se encuentra relativamente intacto, tal y como el día en que el lugar fue abandonado.

Una inspección en la sala revela un grueso tomo encuadernado en cuero, sobre una estantería junto a material de escritura. Está escrito en una especie de código de elegantes caracteres. Si algún aventurero logra descifrarlo comprenderá que se trata de un libro de reuniones, donde se tomaba nota de lo acordado durante las mismas.

Entre largas listas de la compra de materiales alquímicos y útiles de laboratorio, aparecen varias relaciones con nombres, y a su lado las palabras “muerto”, “mutado”, “renacido” o “inservible/ sacrificado”. Se trata de un registro con las personas que fueron raptadas y sometidas a experimentación.

Torik (comerciante), 49, muerto.

Nelbanir (guardia de caravana), 41, mutado.

Sheelava (comerciante), 19, muerta.

Inu-Kiva (comerciante), 25, renacida.

Desconocido (vagabundo), 30 aproximados, muerto.

Claudius Voor (guardia de caravana), 27, inservible/ sacrificado.

...

Cerca de la puerta, colgando de un gancho, hay una túnica negra bordada en hilo de plata. Urgando en sus múltiples bolsillos se puede hallar una llave dorada decorada con la

forma de una mano, que abre la **Capilla secreta (6)**.

9.- Sala de disección

La puerta de esta sala es de sólida madera, con una cerradura bastante normal. La llave se encuentra en el armario de la **Sala de guardia (3)**.

En aire de la estancia está cargado de diminutas esporas que brillan a la luz de antorchas y linternas. Podéis distinguir decenas de frascos de vidrio de distintas formas y tamaños, depositados sobre una mesa alta y varias estanterías. En un rincón hay un armario alto y ancho, fabricado con planchas de metal y manchado por la corrosión.

Al fondo se ven dos grandes mesas de piedra, cubiertas por una gruesa capa de moho y suciedad.

En esta sala se procedía a la disección de los especímenes fruto de experimentación.

Todos los frascos están marcados con etiquetas ahora ilegibles. Dentro flotan extraños órganos mutados que difícilmente podrían parecer humanos.

En el armario hay gran cantidad de material médico, en especial de cirugía, que una vez limpiado a conciencia puede venderse por 125 piezas de oro. En una repisa superior hay siete gruesos tomos, con los pormenores de las diferentes disecciones llevadas a cabo, horribles dibujos incluidos.

Un rápido registro revela que sobre las mesas están los pútridos cadáveres de dos de las desdichadas víctimas de los experimentos. Ambos están cubiertos por sendas colonias de **moho tóxico**, que también ocupa buena parte de la estancia. Además, el de la mesa al este es un **renaciente** a medio formar (con la mitad de PG) que despertará en cuanto algún aventurero pase cerca de sus tentáculos.

10.- Biblioteca

La puerta de la biblioteca es una sólida plancha de metal de seis dedos de grosor, remachada a conciencia para hacerla tan resistentes como el muro de una fortaleza. Posee sendos cerrojos de gran calidad, que es posible abrir con las llaves ubicadas en la **Capilla secreta de Aaré Tsaak (6)**, y el **Almacén inundado (19)**. Echar la puerta abajo necesitará de, al menos, un ariete, dos aventureros fornidos y varias horas de golpes incansables.

El hedor a libros enmohecidos llena la estancia hasta resultar nauseabundo. Decenas de tomos, pergaminos y tablillas de arcilla se amontonan sobre

estanterías desvencijadas. Sobre una resistente mesa de madera descansa una lámpara de lectura y material de escritura, junto a un grueso libro encuadernado con planchas de metal oscuro.

Casi toda la sala está infestada de moho infeccioso. Tocar cualquiera de los libros sin precaución, o incluso respirar demasiado el aire viciado, puede resultar muy dañino.

Los libros en las estanterías, además de contaminados, están muy deteriorados por la humedad. Se deshacen casi al tocarse, transformándose en un montón de basura. Con todo es posible salvar algunos ejemplares interesantes, como *Antiguos ritos funerarios de Xlaatec*, *Dioses y demonios en las selvas de Lemuria* o *La ciudad durmiente de Haku*. Cada uno puede ser vendido por unas 350 piezas de oro a interesados y coleccionistas.

Por otro lado, el libro encuadernado con planchas de metal parece intacto, sin rastro alguno de moho. Tiene un sólido cierre también de metal oscuro, con una gema roja engastada.

Si se trata de forzar el cierre, por métodos arcanos o mundanos, una bola de fuego explota entorno al libro dañándolo todo a su alrededor. Tan solo puede abrirse a través de la magia más poderosa o pronunciando la clave **Klaatu Barada Nictu**.

El libro contiene diferentes rituales, tanto para provocar mutaciones y cambios en los seres vivos como para revertirlos mediante el poderoso **Ritual de Mutación Inversa**. Es tanto una herramienta para hacer el bien como un artefacto para ejecutar aberrantes experimentos alquímicos que, de caer en malas manos, haría estremecer al mundo.

Ritual de Mutación Inversa

Para realizar este ritual es necesario un mago o hechicero, una víctima de mutación aún con vida, diferentes sustancias vegetales (que se pueden encontrar en el **Invernadero Arcano (16)** con facilidad) y material de laboratorio para hacer mezclas y decocciones.

En apenas una hora estará listo, y tan solo unos minutos después surtirá efecto, devolviendo la forma humana a cualquier criatura mutada siguiendo las malas artes que enseña la diosa demonio Aaré Tsaak.

11.- Laboratorio alquímico

Para acceder a esta sala es necesario sortear una puerta idéntica a la de la **Biblioteca (10)**, con las mismas llaves.

Entráis en un laboratorio alquímico muy bien equipado, con varias mesa de trabajo, un

brasero y un gran armario con puertas de vidrio.

Sobre las mesas de trabajo hay todo tipo de material para elaborar pociones y sustancias alquímicas, incluyendo vasos, redomas y quemadores todavía aprovechables, que se pueden vender por unas 300 piezas de oro.

Las puertas de cristal del armario están cubiertas, por su parte interior, de una desagradable sustancia marrón de aspecto viscoso. Será preciso partir el vidrio para abrir las puertas, momento en el que una vaharada de gas tóxico inundará la sala. Este gas es el producto de la mezcla y descomposición de diferentes componentes alquímicos contenidos en el armario. Provoca vómitos violentos en los afectados, que causan la pérdida 1d3 PG y los deja *debilitados*.

Un registro minucioso del interior del armario permite encontrar tres pociones de curación, una poción de invisibilidad y una poción de fuerza todavía aprovechables.

En la pared oeste de la sala hay una puerta oculta, un simple muro corredizo que desemboca en la **Celda para magos (12)**.

12.- Celda para magos

Tras el muro deslizante se abre una sala dividida en dos por una reja de hierro con gruesos barrotes. Detrás de la misma hay una cama y un escritorio, bastante deteriorados.

Esta sala es la prisión de **Jubal Yan**, un hechicero raptado por los alquimistas y obligado a realizar algunos de sus horribles rituales. Fue apresado cuando trataba de huir del complejo, y transformado en una horrenda criatura gusano. Para liberarlo de la maldición necesita que alguien lleve a cabo el Ritual de Mutación Inversa, contenido en el libro de tapas de metal oscuro de la **Biblioteca (10)**. Para ayudar a sus posibles liberadores, ha dejado una visión con la clave para abrir el libro.

Investigando el lugar es posible detectar que los barrotes han sido grabados con símbolos de aversión arcana, de tal modo que es imposible utilizar magia dentro de los límites de la sala. La propia reja no tiene cerradura, en su lugar hay un espacio para insertar una especie de placa rectangular, de un palmo de largo, que se encuentra en las **Celdas (25)**.

Sobre el escritorio hay un montón de papeles dispersos, llenos de apretada caligrafía indescifrable y horribles dibujos hechos con tinta roja. Todo parece haber sido obra de un demente presa del delirio. Cualquier aventurero que trate de descifrarlos quedará *Confundido*, mientras que una horrible visión se introduce en su cerebro:

Ves como tus brazos se disuelven en un fluido sanguinolento. Tu cuerpo comienza

a retorcerse, a mutar, y caes al suelo transformado en una horrenda criatura mitad humano, mitad gusano. En tu mente queda grabada una frase en un idioma que no reconoces “Klaatu Barada Nictu”.

Y la visión se desvanece tan pronto como llega.

La cama está vacía, aunque el apestoso colchón parece haber sido devorado a mordiscos. Bajo la cama hay una especie de crisálida quitinosa de tamaño humano, dura como una roca.

Si los aventureros realizan sobre la crisálida el Ritual de Mutación Inversa, esta se abrirá con un sonoro crujido, revelando en su interior el cuerpo recuperado de un inconsciente Jubal Yan.

13.- Pasillo mohoso

La puerta abierta permite ver un largo pasillo con las paredes completamente cubiertas por una capa de hongos y mohos de casi un palmo de grosor.

El pasillo se encuentra ocupado por una masa de **moho ácido**. Es posible sortearla con algo de habilidad, siguiendo el camino marcado en el suelo por decenas de huellas de ratas cuchilla. En caso contrario, el aventurero en cuestión tendrá que sortear un verdadero diluvio de ácido.

14.- Sumidero

Un gemido hululante asciende desde el sumidero situado en el centro de la sala, cerrado por gruesos barrotes. La gruesa capa de moho que cubre las paredes parece moverse al ritmo de este extraño sonido.

En el suelo hay multitud de fragmentos de madera y una bisagra, los restos destrozados de la puerta al sur.

El sonido es producido por el viento y el batir de las olas, deformado hasta parecer un lamento. En el fondo del sumidero, a unos cinco metros de profundidad, hay un zurrón de cuero bastante estropeado, dentro del cual parecen brillar algunos objetos de cristal o metal. Para llegar hasta la bolsa es necesario retirar los barrotes utilizando una palanca o herramienta similar.

En cuanto algún aventurero entre en el sumidero comenzará a oír un sonido rasposo, como de roce, proveniente de abajo. A los pocos instantes, tres o cuatro ratas cuchilla pasarán huyendo a toda prisa, atacando enloquecidas a cualquiera que trate de detenerlas.

Luego llegará el verdadero peligro, un enorme tentáculo cubierto de púas, tan grueso como el torso de un hombre adulto.

El tentáculo tratará de aferrar a uno de los aventureros y llevárselo a su guarida, donde probablemente será devorado entre gritos de agonía.

Tentáculo gigante

Solitario, Amorfo.

Golpe a ciegas (p[2d10+1]), corto alcance.

14 PG 1 Armadura.

Instinto: Aferrar.

Movimientos:

- Hacer un barrido
- Agarrar con fuerza

Dentro de zurrón hay un par de pociones de curación y una sencilla caja de madera que contiene un puñado de hojas manuscritas, como un diario improvisado. La última entrada reza:

“Debo huir, ocultarme de estos dementes Buscadores de la Mano Dorada. Necesitan mis poderes arcanos para realizar sus experimentos. Planean transformarme en una horrenda cosa gusano, es la maldición de Aaré Tsaak.

Si alguien encuentra esto, por el amor de Erlik, necesito su ayuda”

El zurrón pertenece a Jubal Yan, el mago mutado y preso en la **Celda para magos (12)**.

Una investigación a fondo de la sala revela que, bajo el moho de la pared oeste, es posible encontrar el acceso al **Pasadizo secreto (24)**, a través del cual los cautivos eran llevados a las **Cubas de renacimiento (15)**.

15.- Cubas de renacimiento

Más allá de la puerta destrozada, el largo pasillo se abre a derecha e izquierda en tres ocasiones, perdiéndose en las tinieblas.

Por los restos de la puerta, esta parece haber sido destrozada a golpes desde dentro por una criatura muy poderosa.

Al fondo de cada uno de los cortos pasillos hay una cuba de bronce de dos metros y medio de altura, rodeada por multitud de tubos y alambiques. Los cuatro primeros tubos están destrozados a golpes, al parecer desde dentro. En el suelo frente a uno de ellos hay un cadáver cubierto de moho, una forma de humanoide de gran tamaño con aberrantes tentáculos y púas surgiendo de su cuerpo.

Los dos tubos del fondo están intactos, calientes al tacto y zumban ligeramente. Todos los tubos están conectados a una maquinaria al fondo del pasillo, que vibra al ritmo de un corazón humano. Dañar o modificar la máquina de alguna forma hará que los renacientes dentro de los dos tubos aún cerrados despierten y traten de salir a golpes. Acto seguido arremeterán contra cualquier aventurero presente.

16.- Invernadero arcano

La enorme cámara está iluminada por una esfera de luz en el techo, cálida como el sol de la tarde. El ambiente es húmedo pero no agobiante. En la zona central hay tres grandes jardineras donde crecen todo tipo de plantas exóticas.

Este invernadero era utilizado por los alquimistas para conseguir toda clase de sustancias vegetales. Provisto de luz arcana artificial, su propio microclima y un sistema de riego automático, ha continuado funcionando sin problemas durante años.

Una buena búsqueda entre las jardineras permite encontrar plantas curativas e ingredientes para pociones, por un valor de 1d20x10 piezas de oro.

17.- Criadero de hongos

La puerta a esta estancia está hinchada por la humedad, para abrirla será necesario tirarla abajo a golpes. A su alrededor crecen toda clase de setas y hongos.

Esta habitación está atestada con todo tipo de setas, creciendo profusamente en la oscuridad. Tanto las paredes como el suelo, e incluso el techo, han sido invadidos por los hongos.

El aire es ligeramente tóxico, aunque nada preocupante a no ser que los aventureros quieran pasar varias horas dentro. Más peligrosos serán la media docena de **hongos del hechicero borracho** que han crecido en uno de los rincones de la sala.

18.- Guarida de la planta carnívora

La sala está llena de una vegetación exhuberante y tupida, compuesta por lianas y enredaderas de tallos gruesos y flexibles. En el suelo, cerca de la puerta, hay pequeños montones de hueso envueltos en algo que parecen sacos de moco.

Toda la vegetación de la estancia forma parte de un único organismo, una enorme plata carnívora mutada. Utiliza las lianas y enredaderas para cazar criaturas y acercarlas a su boca plagada de púas. Luego regurgita los huesos, formando los repugnantes sacos que yacen en el suelo.

Planta carnívora gigante

Solitario, Grande, Sigiloso.

Enredaderas y lianas (1d10+2), cerca, corto alcance.
16 PG 1 Armadura

Especial: Vista ciega.

Instinto: Apresar.

Movimientos:

- Atrapar brazos y piernas.
- Parecer una planta inofensiva.
- Lanzar un cadáver regurgitado.

19.- Almacén inundado

Un líquido verdoso y rezumante se filtra bajo la puerta, que se encuentra bastante corroída, hasta el punto de deshacerse en varios trozos en cuanto sea abierta.

El suelo de la sala está cubierto casi en su totalidad por un charco de espeso fluido verdoso, que burbujea ocasionalmente aquí y allá. Hay restos de cajas, trozos de madera y algunos objetos irreconocibles, reducidos a montones de basura.

El fluido verde es Khazim Nuuraq, uno de los alquimistas del complejo, mutado hasta resultar irreconocible. En un rincón de la sala, parcialmente oculto por el líquido, está el resto de su cuerpo, reducido a un esqueleto blanqueado cuyo cráneo alberga el cerebro de la criatura.

En cuanto algún aventurero entre en la sala, formará un cuerpo de huesos y ácido vagamente humanoide, con el que tratará de devorarlo.

El espeso líquido fluye y se contrae mientras toma la forma de músculos y órganos que

encajan en un esqueleto humano, formando la contrahecha parodia de un hombre corpulento. Tentáculos de ácido flotan a su alrededor, amenazantes.

Aunque conserva gran parte de su inteligencia y es capaz de comunicarse, la mente de Khazim se encuentra tan trastornada que es difícil que los aventureros puedan entablar una conversación coherente.

Khazim, alquimista mutado

Solitario, Inteligente.

Tentáculo de ácido (1d10+2), Cerca, Corto alcance.
15 PG Armadura 2

Instinto: Disolver.

Movimientos:

- Formar un charco de ácido bajo sus presas.
- Corroer las armas y armaduras de sus enemigos.
- Explotar, rociando todo de ácido.

Dentro de la caja torácica de Khazim, enganchada entre dos de sus costillas, está una de las dos llaves de la **Biblioteca (10)**, algo corroída pero utilizable.

20.- Almacén

La habitación está llena a un lado con cajas de madera, y al otro con jaulas de metal, pequeñas pero muy resistentes.

En las cajas hay toda clase de material mundano, desde aceite para lámparas hasta herramientas de carpintería o una escalera plegable. Un registro minucioso descubre un estrecho pasadizo por el que cabría una persona, aunque muy justo. Es utilizado frecuentemente por las ratas colacuchilla que tienen su guarida en el **Almacén de víveres (23)**.

21.- Cueva marina

Ante vosotros se abre una enorme cueva, que sale al mar justo bajo el acantilado sobre el que se levanta la posada. A un lado hay un angosto camino con un puente de tablones.

Los renacientes supervivientes en el complejo utilizan esta cueva para salir al exterior, a través de un estrecho camino que bordea el acantilado hasta llegar a una playa cercana.

Hace pocos días han comenzado a raptar a viajeros y lugareños, encerrándolos en las **Celdas (25)**. Siguen las órdenes de la alquimista mutante **Salena Guyar**, que se ha propuesto comenzar de nuevo los experimentos.

Es probable que los aventureros se topen con uno o dos renacientes regresando de uno de sus asaltos, quizá con una víctima reciente. La propia Salena Guyar pasa bastante tiempo medio sumergida en el agua, meditando y babeando.

22.- Sala de vigilancia

La estancia es sencilla, con un par de sillas desvencijadas y un soporte para armas con algunas espadas oxidadas. En el suelo hay multitud de huellas, y un rastro de repugnante fluido pegajoso.

Los encargados de vigilar a los presos, un par de rudos mercenarios de pocos escrúpulos, montaban guardia en esta sala. Los alquimistas del complejo les dejaron atrás, junto a los prisioneros, en su apresurada huida. Murieron poco después, cuando algunos renacientes descontrolados dieron con ellos. Sus cuerpos languidecen, pútridos y destrozados, en las **Celdas (25)**.

Las huellas del suelo son pisadas de renaciente: grandes, irregulares y humanoides. El rastro de babas ha sido dejado por Salena Guyar en sus idas y venidas. Si algún aventurero lo pisa, necesitará una gran dosis de fuerza para despegar su calzado.

23.- Almacén de víveres

Montones de cajas y barriles se apilan en esta sala, desde el suelo al techo.

Antaño un almacén de comida, las ratas hace mucho que devoraron cualquier alimento. Hoy en día tienen aquí su guarida, donde crían nuevas generaciones de roedores monstruosos. A diferencia de en otros lugares, las ratas lucharán por este lugar hasta la muerte.

Investigando el lugar es posible encontrar una puerta oculta, disimulada tras un panel en la pared, que da al **Pasadizo secreto (24)**. Muy cerca está la entrada a un túnel que utilizan las ratas para llegar al **Almacén (20)**.

24 .- Pasadizo secreto

A diferencia de las cuidadas paredes y suelo cubiertos de piedra del complejo subterráneo, este pasadizo aparece tal y como fue excavado en la tierra, sin ni siquiera

un soporte para lámparas o antorchas en sus desnudas paredes. El aire, con un nauseabundo hedor a amoníaco, resulta casi irrespirable.

Una numerosa banda de murciélagos piraña tiene aquí su lugar de descanso. Durante la noche apenas habrá alguno de ellos, pero si es de día los aventureros se verán asaltados por decenas de ellos.

En un lugar del largo pasillo, una caída de rocas bloquea el camino. Para seguir adelante habrá que emplear al menos una hora en retirar los cascotes.

25 .- Celdas

Nada menos que media docena de celdas se abren a partir de una ancha sala central. En un par de columnas de piedra podéis ver cadenas herrumbrosas de gruesos eslabones.

Las celdas se encuentran sumidas en la más absoluta oscuridad, aunque aguzando el oído es posible escuchar quedos gemidos en la tercera del lado oeste.

Investigando la sala de arriba a abajo, los aventureros pueden encontrar los cadáveres de los antiguos carceleros, destrozados a golpes tan a conciencia que sus huesos están repartidos por varios metros. Entre sus restos hay una placa de bronce, algo abollada, marcada con runas de diseño arcano. Sirve para abrir los barrotes de la **Celda para magos (12)**.

Tres de las celdas están ocupadas. La segunda del lado este alberga a un pescador, inconsciente y apenas vivo, con una pierna destrozada en la que sobresalen fragmentos de hueso.

La tercera del lado este está llena de una especie de fluido mucoso bajo el que se adivina una forma humana. Se trata de un comerciante atrapado por la saliva de Salena Guyar, vivo pero inmovilizado.

En la tercera del lado oeste hay dos mujeres jóvenes capturadas en una granja cercana, y un buhonero de unos cincuenta años de edad, los tres relativamente saludables. En cuanto vean a los aventureros comenzarán a pedir ayuda, rogándoles que los saquen de las celdas antes de que llegue “ella”, la “mujer babosa”.

Las cerraduras de las celdas son de buena calidad, pero los barrotes están tan herrumbrosos que una persona especialmente fornida puede intentar doblarlos lo suficiente como para sacar a los prisioneros.

Si los aventureros no son lo suficientemente rápidos, o hacen demasiado ruido, alertarán a Salena, y probablemente deban enfrentarse a ella.

Finalizando la aventura

Si los aventureros consiguen el libro de tapas de metal oscuro, y el Ritual de Mutación Inversa, podrán salvar tanto a Jubal Yan como a los renacientes supervivientes.

Jubal Yan es un hechicero poderoso, y rico en su ciudad natal de Yir Kanok. Les recompensará con generosidad si le acompañan de vuelta a su tierra.

También habrá una recompensa, más modesta, por rescatar con vida a los lugareños y viajeros raptados y terminar con las fechorías de Salena Guyar.

Tabla de encuentros

Durante su exploración del complejo subterráneo es probable que los aventureros se topen con varias de las criaturas que pueblan el lugar. Cada vez que hagan demasiado ruido, se entretengan en un lugar más de la cuenta, o te den la posibilidad, puedes elegir a cualquiera de las criaturas o grupos propuestos, o hacer una tirada en la tabla:

Lanza 1d6

1. Horda de ratas a la carrera.
2. Bandada de murciélagos piraña.
3. Colonia de algún tipo de moho peligroso.
4. Hongo de hechicero borracho muy bien escondido.
5. 1d3+1 renacientes.
6. Víctima inocente, enloquecida por el terror.



Ayudas de juego

“... las constelaciones se mueven hacia la Puerta de Gulk-Tosath, el tiempo del cambio está llegando, cuando la Primogenitora descenderá de la distante...”

“... la guardia está investigando a los viajeros desaparecidos. Esa idiota de Salena ha sido demasiado ambiciosa. Aaré Tsaak la maldiga por su...”

“... Jubal Yan ha intentado huir. Ahora está preso en la celda oculta, sufriendo la maldición de Aaré Tsaak...”

“... abandonar el laboratorio. Tenemos aliados en Yir-Kanok que podrían ayudarnos a eludir a las patrullas...”

“... tesoros y dinero. Están almacenados en la biblioteca y en la capilla de...”

Torik (comerciante), 49, muerto.

Nelbanir (guardia de caravana), 41, mutado.

Sheelava (comerciante), 19, muerta.

Inu-Kiva (comerciante), 25, renacida.

Desconocido (vagabundo), 30 aproximados, muerto.

Claudius Voor (guardia de caravana), 27, inservible/ sacrificado.

...

“Debo huir, ocultarme de estos dementes Buscadores de la Mano Dorada. Necesitan mis poderes arcanos para realizar sus experimentos. Planean transformarme en una horrenda cosa gusano, es la maldición de Aaré Tsaak.

Si alguien encuentra esto, por el amor de Erlik, necesito su ayuda”