

# 3( DAMA DE ARGLAND

Una aventura de niveles %&para CdM JdR  
Por Asram

9, : <4, 5

) n grupo de bandidos han atacado y matado a todos los miembros de una familia en una granja al sur, la barbarie y sadismo mostrado no es fruto de hombres sino de bestias. Rápidamente los bravos soldados de Roca Blanca dieron con el rastro de los villanos hasta su guarida, un lugar bien conocido por los lugareños, cuna de superstición y mitos, la ciudadela abandonada de Argland; un baluarte élfico abandonado siglos atrás.

Los soldados, llenos de aprensión por historias escuchadas a los lugareños borrachos en las tabernas, o bien porque ellos mismos ya han oído esas historias en la niñez; enviaron un soldado de vuelta a la ciudad indicando la ubicación de los forajidos y solicitando refuerzos ante la difícil situación de asaltar un enclave protegido. La guarnición esta al mínimo y el comandante Lucas Blum no puede prescindir de ningún hombre en este momento, pero tampoco puede ignorar a sus hombres abandonándolos a una suerte incierta.

Los aventureros han empezado a hacerse una reputación en el lugar y Blum decide contratarlos para ayudar a sus hombres y dar caza a los bandidos. Tras un día de viaje, por tierras donde el peligro y la aventura pueden surgir del siguiente recodo del camino, los PJs llegarán a la ciudadela llena de misterios y aventuras.

## INTRODUCCIÓN PARA LOS JUGADORES

Los personajes llevan meses viviendo en sus nuevas tierras del norte esperando una oportunidad de aventuras; tras meses de severo entrenamiento y alguna escaramuza menor contra bandidos en los caminos o aniquilando alguna alimaña indeseada, como algún oso rabioso, al fin se les presenta una oportunidad de riqueza y peligro.

En el viejo tablón desvencijado, cerca de la roca que da nombre al lugar, hay media docena de pergaminos que solicitan servicios, desde un cazador de monstruos profesional a un paleador de mierda, un pergamino nuevo de buena calidad y mejor letra destaca, más a un cuando lleva la rubrica y el sello del comandante de la guarnición.

En menos de una hora los aventureros ansiosos de botín se hayan frente al comandante Blum, el también conoce la reputación de estos novatos y pueden ser la solución a sus problemas. Tras recapacitar la situación unos segundos, empieza a hablar:

"Me imagino que saben lo que aconteció en la granja de los Grib al sur hará tres noches. Los que esos malnacidos le hicieron a Thomas, y peor aún lo que le hicieron a su hija y mujer". El comandante aprieta la mano, para poder controlar el temblor fruto de la ira, con tal intensidad que se asemeja a una mano mármol carente de sangre en su interior.

"Rápidamente envié a mis chicos. Hay que zanzar esto rápido o los aldeanos pronto cogerán las horcas e intentarán tomarse la justicia por la mano, no quiero más muertos. Mis hombres han encontrado la guarida de su presa, ya conocen a algunos, el norte no es lugar para blandos y aún así me solicitan refuerzos".

"Parece ser que la basura ha caído en un agujero que nadie quiere pisa". Blum se levanta de su silla y abre una ventana que da al este. Desde la misma es fácil ver la inmensa ciudadela negra que se alza sobre las copas de los árboles en la distancia.

"Aunque son relativamente nuevos en la ciudad, supongo que ya habrán oído hablar de la torre élfica embrujada, si no es el caso, solo tienen que invitar a un par de copas a cualquier lugareño en la posada".

"Aún así os voy ahorrar algunas piezas de cobre; la ciudadela de Argland era el hogar de una bruja elfa que realizaba oscuros pactos con los Señores del Caos y demonios del abismo, junto a ella regían la fortaleza un concilio de los peores magos de la vieja raza. Por lo visto Argland fue prospera en el pasado acumulando grandes riquezas, gracias al poder de la bruja, pero ya sabéis que un gran poder conlleva mucha envidia y recelo".

"No fueron la plebe ignorante, ni los grandes señores y nobles que gobernaban en la región, ni siquiera los salvajes del norte sino su propio pueblo; no veían con buenos ojos la corrupción que se apoderaba de la ciudadela y un ejército élfico asalto el lugar, matando a sus ocupantes en una carnicería digna de una manada de gnolls. Pero la bruja, vengativa en su naturaleza, invocó a sus patrones y desato en su furia una magia tan temible que, según cuentan, arrasó a todo ser vivo en la ciudadela, el ejército élfico y todo el bosque en millas a la redonda".

"Pues bien, me veo en la siguiente vicisitud. Dispongo de pocos hombres, de los cuales ninguno quiere entrar en ese sitio maldito; pero mis soldados necesitan refuerzos, y creo que puedo ofreceros 50 po por cabeza por un buen trabajo de mercenario; mis hombres no ganan tanto en un año. Además, lo que recuperéis de los cadáveres de los bandidos es vuestro, así como cualquier basura élfica que haya allí".

## Preparativos

Se puede negociar con el comandante subir la recompensa a 75 po por PJ implicado, con un buen discurso y una tirada de Negociación (Per) CD 15. Una vez alcanzado un trato, los aventureros deberían partir cuanto antes.

Necesitarán 8 horas para llegar a la ciudadela si van a pie, en Roca Blanca pueden adquirir armas y equipo en la bien surtida herrería de Bronas, que provee a las guarniciones fronterizas. También tienen la opción de contratar mercenarios, que les ayuden en tal delicada misión, entre los soldados de la guarnición que estén de permiso y quieren más monedas para pagarse el alcohol.

## ACERCA DE ROCA BLANCA

Roca Blanca es probablemente el último asentamiento de importancia al norte del condado de Krik. Puede que más al norte haya algunas guarniciones fronterizas o incluso alguna aldea aislada en algún valle, pero nada equiparable a Roca Blanca que, aunque es demasiado grande para ser considerada una simple aldea, está lejos del número de habitantes y casas en ciudades al sur.

Roca Blanca destaca principalmente por dos cosas, se encuentran en el camino que lleva a las guarniciones militares más al norte justo en la frontera del reino que linda con las poblaciones bárbaras de apostatas que no veneran a los dioses conocidos, pero sí a demonios y espíritus de la naturaleza. Y tiene una muralla de sólida roca que rodea toda la ciudad, algo necesario pues la ciudad se encuentra en tierra conquistada y el riesgo de una incursión bárbara hace necesaria tal defensa.

Las cosas han permanecido en calma desde la última guerra y las guarniciones del norte han sabido lidiar con las escasas escaramuzas extranjeras. Aun así, la muralla ha proporcionado seguridad a la población frente a salteadores y otras amenazas comunes en ciudades fronterizas.

## ¿POR QUÉ SE LLAMA ROCA BLANCA?

Si algunos de los PJs tienen la curiosidad de dónde le viene su nombre a esta pequeña ciudad norteña y pregunta a alguno de los ciudadanos este les responderá:

*"Pues hombre, es bastante obvio, se ve que usted no ha pasado por el centro de la ciudad. Allí verá una roca aflorar del terreno que brilla con blanca luz al amanecer. El buen Dios Choranus nos la envió para protegernos, ¡es una roca sagrada!"*

En verdad se trata de un afloramiento de granito, fruto de alguna remota actividad tectónica. Los destellos matutinos es simplemente fruto del albedo y el agua acumulada sobre la pétrea estructura que forma placas de hielo, debido a las bajas temperaturas nocturnas. Pero los aldeanos piensan otra cosa y se tomarán muy mal cualquier acto vandálico realizado contra su peñasco sagrado.

## LA GUARNICIÓN

La ciudad cuenta también con una nutrida guarnición de 60 hombres, se trata de soldados del conde Bramar, quitando un número reducido de hombres y el propio capitán, ninguno permanece mucho tiempo en Roca Blanca, sino que van rotando con los hombres de las guarniciones. Esta política impide que los hombres se ablanden y se acomoden, y por otra parte es un periodo de recuperación para los soldados que soportan las duras condiciones de la frontera en un terreno escarpado y frío.

El comandante de la guarnición es Lucas Blum un veterano duro y curtido, algo indispensable para mantener la disciplina de los soldados que le llegan de las guarniciones.



Blum ronda los 40 años, pero es duro como una roca y le gusta expresar sus ideas sin la menor delicadeza. También es un hombre pragmático y no dudará en contratar aventureros para que se encarguen de trabajos para los cuales no dispone de hombres o suponga un peligro excesivo para los mismos; aunque jamás expresará que hay algo que sus hombres o él no puedan hacer ni permitirá ninguna insinuación por el estilo que ponga en entredicho la eficiencia de la guarnición.

Blum permite a los hombres que no estén en servicio que trabajen como mercenarios siempre que el trabajo sea en beneficio de la ciudad, considera que es una forma de que los soldados mantengan al día sus preparación física y habilidades de combate aparte de que puedan sacarse un dinero extra. Dinero extra supone soldados contentos y un soldado contento da menos problemas.

## DIOSES Y CREENCIAS

En Roca blanca también hay un único templo dedicado a Choranus, el Padre Vidente, señor de la creación, siendo el culto principal en la ciudad, aunque es normal que los habitantes veneren a otros dioses como Ildavir, diosa de la naturaleza.

También hay cultos a otras deidades, pero o bien son cultos minoritarios o actúan en la sombra.

## LA REINA

La posada conocida como "La Reina" está regentada por Arthur "pie de hierro", una mole de músculos imponentes, bigote aún más imponente y una pata de palo reforzada con remaches en lugar de su pierna derecha. Entre los parroquianos habituales a la posada no corren pocos rumores e historia acerca del nombre de la posada y como perdió la pierna su propietario; esas historias, a cuál más inverosímil y absurda, se quedan cortas ante la verdad.

Hace 10 años, Arthur Cronwell fue un temible pirata que asolo lejanos mares, capitán de su propio navío llamado “La Reina”; el cual perdió la misma noche tormentosa que perdió la pierna. En esa noche aconteció: un motín, un naufragio, y un horror surgido del océano con un rostro que era todo tentáculos.

Con los primeros rayos del sol al siguiente día, Arthur despertó en una playa de blanca arena rodeado de los cadáveres de sus hombres, los restos de su navío y con una pierna menos. El temible pirata no tardaría en unirse a sus hombres en la muerte, pero quiso el destino o la suerte que un clérigo de Choranus le encontrase y sanase sus heridas. Estos acontecimientos supusieron un renacimiento para Arthur, lo primero que hizo fue alejarse de cualquier masa de agua mayor a un charco; así terminó en el frío norte montando una taberna cuyo nombre es en honor a su navío y camaradas perdidos.

Arthur es fiel creyente de Choranus y aunque no es el tipo de hombre que frecuenta el templo, sus generosas donaciones son bien conocidas. Así como su gran corazón, pues las tres camareras que le ayudan a regentar la posada, una es una exprostituta con la cara marcada y las otras dos son huérfanas que hubieran muerto de frío si no llega a ser por él.

Hay una segunda posada llamada “La Jarra Llena” fuera de la empalizada en el camino que se dirige al sur y conecta la urbe con las granjas circundantes. Como abrevadero de alcohol es aceptable, sobre todo para los cansados campesinos que quieren una copa tras una dura jornada laboral y no desean desplazarse hasta Roca Blanca, pero la comida es lamentable y es un nido de pulgas para pernoctar. El nombre lo debe a la frase más repetida en la posada a lo largo del día, pues el posadero le gusta escatimar al llenar las pintas.

## LA HERRERÍA

La herrería es un inmenso edificio que cumple también la función de sala de reuniones, pues el herrero local ostenta la alcaldía de Roca Blanca. Bronas, el herrero local, es quizás el habitante de Roca Blanca más importante. Utensilios de labranza y herraduras para los caballos son fundamentales para las granjas circundantes. Sin competencia en millas a la redonda y siendo el encargado de proveer a las guarniciones más cercanas, Bronas ha amasado una gran fortuna; algo inimaginable hace unos años cuando arrastró a su familia al gélido norte totalmente arruinado.

Algunos pensarán que al ser un hombre acomodado sería arrogante o desdenoso con personas más humildes, pero no es el caso; pues Bronas ha conocido la humildad que proporciona la pobreza y el hambre, se preocupa de sus conciudadanos y se toma su puesto de responsabilidad con gran seriedad.

Debido a que la herrería provee a las guarniciones, es el lugar idóneo para encontrar cualquier cosa que un aventurero pudiera necesitar en una de sus alocadas aventuras.

## VIAJANDO POR LA TIERRA SALVAJE

La ciudadela de Argland se alza en un inmenso claro en el bosque del este, conocidos por los aldeanos como el bosque de la bruja. Hay que recorrer unas 20 millas, el terreno accidentado como siempre en estas tierras no es problema pues hay un camino de tierra en buen estado que lleva hasta el lindero del bosque, usado por los leñadores y cazadores locales. Atravesar el bosque es más difícil, ya que nadie se interna mucho en él, y es frondoso lo que implica avanzar a paso lento a caballo.

Haz una tirada de encuentro aleatorio por cada 8 horas de viaje, o bien el juez puede elegir según su criterio uno de los siguientes encuentros.

### 1D6

### ENCUENTROS

- |   |   |
|---|---|
| 1 | Nieva.  |
| 2 | Manada de perro salvajes.   |
| 3 | Apostatas.  |
| 4 | Un cazarrecompensas.  |
| 5 | Augurios.   |
| 6 | No ocurre nada y el viaje (o la noche) transcurre con tranquilidad. |

### 1 - Nieva

Empieza a nevar, lo suficiente para dificultar la marcha y alargar el tiempo de viaje a 10 horas. Lo que obliga al grupo de aventureros a acampar en medio del bosque y emprender el viaje a la mañana siguiente. Vuelve a tirar dos veces en esta tabla, una durante la noche y otra vez durante el trayecto del día siguiente. Si sale este resultado omítelo y vuelve a tirar.

### 2 - Manada de perros salvajes

El invierno se acerca, y una manada de perro salvajes famélicos han decidido que los PJs son su próxima comida. ¡Demostrar si sois comestibles o no!

**Perros salvajes (6):** Ini +1; Atq mordisco +2 cuerpo a cuerpo (daño 1d4+1); CA 13; DG 1d8+2; 6 pg cada uno; MV 40'; Acc 1d20; SV Fort +4, Ref +3, Vol +1; AL N.

### 3 - Apostatas

Un grupo de 4 bárbaros bersérkers provenientes de las montañas, que buscan saquear y robar.

**Bersérkers (4):** Ini +2; Atq hacha +3 cuerpo a cuerpo (daño 1d8+2); CA 14; DG 2d12; 12 pg cada uno; MV 30'; Acc 1d20; ESP locura de batalla; SV Fort +3, Ref +2, Vol +0; AL varía.

La primera vez que les hieran se dejarán llevar por la locura de batalla. Obtienen +5 puntos de golpe y un +2 en todos los ataques, daño y tiradas de salvación mientras sigan combatiendo. La locura se disipará al cabo de 1 turno. Entonces perderán los puntos de golpe adicionales y morirán si esto hace que su total se reduzca por debajo de cero.



## 4 - Un cazarrecompensas

Un carromato pintado de estrambóticos colores, conducido por un mediano. Este les muestra un cartel con el rostro de un hombre tuerto dibujado. Pregunta a los aventureros si lo han visto, si los PJs indagan por que lo anda buscando, les dice que ofrecen una buena recompensa por él en Celinost. No es aconsejable atacar al mediano, es un celebre guerrero de nivel 4 que se gana la vida como cazarrecompensas, sabréis más de él en el futuro.

## 5 - Augurios

En el camino se cruzan con un carromato cargado de trigo tirado por un rocín flacucho, en la parte de atrás va sentada una anciana de curvada espalda, que al ver a los aventureros les grita:

*"¡Estáis malditos, veo la señal de la calamidad sobre vuestras almas, no continuéis vuestro camino!"*

El campesino que lleva las riendas ruega a los aventureros disculpen las locuras de la anciana.

## LA CIUDADELA DE ARGLAND

Todos los muros en la Ciudadela, interiores y exteriores, son de una piedra negra lisa, que recuerda al mármol negro pulido, pero no vetado y mucho más duro.

A menos que se diga lo contrario, la iluminación en toda la ciudadela la proporcionan lámparas de latón colocadas en los muros, a intervalos regulares de 2'. Las lámparas arden intensamente, con poco humo, y son rellenadas una vez diariamente por espíritus menores atados a la torre, que se encargan de esta y otras tareas; lo que ha permitido que la estructura de la misma se mantenga en general en buenas condiciones.

## Monstruos errantes

Mientras exploran la ciudadela de Argland, el juez debe realizar tiradas en la siguiente tabla para determinar con que monstruos, que no se encuentran confinados en una habitación concreta, se encuentran los aventureros.

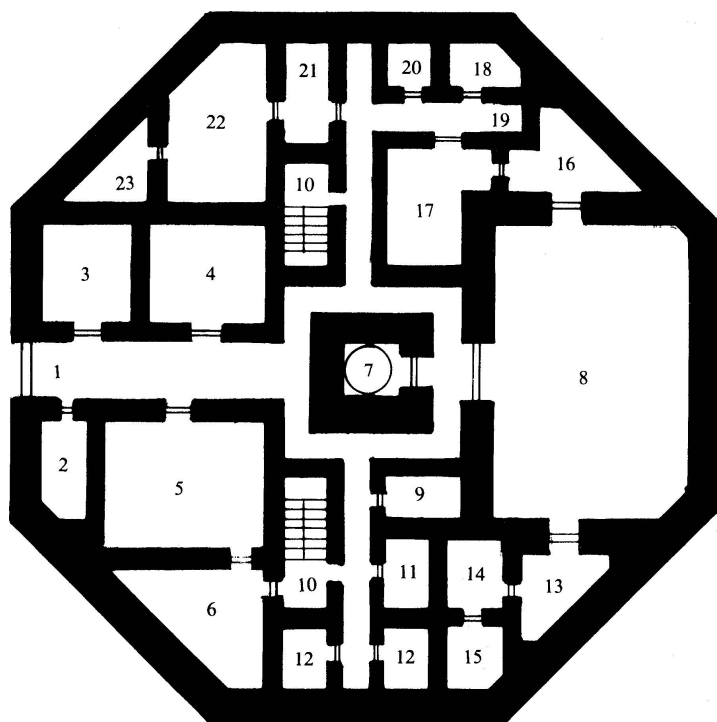
La frecuencia de las tiradas queda a discreción del juez. Se aconseja tirar en pasillo, vestíbulos y escaleras del pozo central.

## 1D14

## ENCUENTROS

- Fantasma:** Ini +2; Atq espada larga +2 cuerpo a cuerpo (daño 1d8+2 por frío antinatural); CA 10; DG 2d12; MV volar 40'; Acc 1d20; ESP rasgos de no-muerto, inmune a armas no-mágicas, 1d4 habilidades especiales; SV Fort +2, Ref +4, Vol +6; AL C.
- Ciempíes, gigante:** Ini +3; Atq picadura +6 cuerpo a cuerpo (daño 1d6 y veneno); CA 14; DG 3d6; 9 pg; MV 60'; Acc 1d20; ESP detectar pensamientos 500', veneno; SV Fort -1, Ref +2, Vol -1; AL C. Veneno. Si se falla una tirada de salvación de Fortaleza CD 10, parálisis durante 1d7 días.
- Enjambre de ratas:** Ini +0; Atq mordiscos +2 cuerpo a cuerpo (daño 2d6, 1d6 si el enjambre tiene la mitad de sus pg); CA 14; DG 7d8-7; 24 pg; MV 30'; Acc 1d20; SV Fort -1, Ref +0, Vol -4; AL C.
- Bandidos (3):** Ini +2; Atq cimitarra +2 cuerpo a cuerpo (daño 1d8+1) o jabalina +3 proyectiles (daño 1d6); CA 15; DG 1d8; 4 pg; MV 20'; Acc 1d20; SV Fort +2, Ref +2, Vol +0; AL C.

5-14 No ocurre nada.



## Nivel 1

**1. Portón Principal.** 20' de ancho y 20' de alto. Enormes puertas de hierro negro de 20 pulgadas de grosor, una de ellas desencajada de sus bisagras por el asedio acontecido hará siglos, deja una apertura entre ambas que permite el paso al interior. Aún se puede observar en la misma puerta los golpes de un ariete capaz de derribar una puerta tan formidable.

**2. Habitación de la guardia.** Ahora ocupada por los cadáveres de tres bandidos, que demuestran que los soldados asaltaron la ciudadela y se enfrentaron a los criminales. Los cadáveres no han sido desvalijados y cada uno porta una espada corta y 10 pc.



**3. Habitación de recepción exterior.** Para retener a los huéspedes con intenciones cuestionable. Escasamente amueblada.

**4. Área de concentración de la guardia.** Totalmente a oscura, si los aventureros entran su precaución quedarán atrapados en la telaraña de una araña gigante que tiene aquí su madriguera, para liberarse hace falta una tirada de Atletismo (Fue) CD 15 o que un compañero rompa las hebras con un arma de filo, cualquier otro tipo de arma quedará adherida a la tela y para liberarla hará falta una tirada de Atletismo (Fue) CD 10.

**Araña, gigante:** Ini +3; Atq mordisco +2 cuerpo a cuerpo (daño 1d6 + veneno); CA 14; DG 3d8+3; 16 pg; MV 30', Trepas 30'; Acc 1d20; SV Fort +4, Ref +4, Vol +1; AL N.

**Veneno.** Si no se supera una tirada de salvación de Fortaleza CD 15, se pierde 1d3 puntos de Fuerza (temporal).

Si los aventureros prenden fuego a la tela de araña esta arderá como el más puro de los alcoholes, matando a la araña que se encuentra en el fondo de la habitación.

**5. Habitación de recepción.** Lujosamente amueblada. Oculta tras el cajón de una cómoda se encuentra un diamante valorado en 100 po.

**6. Salón/área de recreo de la guardia.** Una gran mesa de roble y varias sillas de pobre manufactura y mal estado, seguramente no son originarias de la ciudadela. Sobre la mesa y el suelo naipes de cartas y cubiletes con dados, varias jarras a medio consumir o volcadas y 30 pc y 2 pp.

**7. Pozo central.** Recorre la altura de la torre y se introduce en el rocoso suelo de debajo. Su finalidad original era canalizar el poder mágico puro otorgado por oscuros patronos y Señores del Caos. Pero ahora está vacío, y sirve de túnel de acceso para aquellos que puedan levitar.

**8. Salón de la Ciudadela.** Gran salón, con un trono para la Dama de Argland. Aquí es donde se otorgaban audiencias a magos de todo Aereth, y a dignatarios de lejanas ciudades. Se celebraban pequeñas fiestas y bailes según el capricho de Dukaska, señora de la ciudadela.

**9. Habitación de la guardia.** En el muro opuesto a la puerta un armero con múltiples armas. Quien atraviere la sala sin precaución caerá en un foso cubierto con una ilusión. El foso puede ser descubierto por un ladrón, usando una pértiga o con un conjuro de detectar magia. La caída es 20' y causa 2d6 de daño. Por cada resultado de 6 en un dado de daño, la víctima se romperá un hueso. Por cada hueso roto, el personaje perderá 1 punto de Fuerza o Agilidad de forma permanente (a elección del jugador). El miembro, costilla o vértebra afectados nunca terminará de sanar del todo, y a partir de entonces afectará al personaje de algún modo. Todas las armas del armero sufren erosión y corrosión del metal siendo inservibles.

**10. Escaleras.** A nivel 2; y (bajando diez tramos) a las salas inferiores.

**11. Almacén.** 2 gusanos carroñeros gigantes dan cuenta de un desdichado forajido que decidió buscar en la bodega algo de licor.

**Ciempíes, gigante (2):** Ini +3; Atq picadura +6 cuerpo a cuerpo (daño 1d6 y veneno); CA 14; DG 3d6; 9 pg cada uno; MV 60'; Acc 1d20; ESP detectar pensamientos 500', veneno; SV Fort -1, Ref +2, Vol -1; AL C.

**Veneno.** Si se falla una tirada de salvación de Fortaleza CD 10, parálisis durante 1d7 días.

**12. Dependencias de la guardia.** En el momento de esplendor de la ciudadela, 18 guardias se alojaban en cada uno, actualmente es donde pernoctan los bandidos. En las salas no hay nadie, pero los aventureros buscarán una espada larga en una sala y en la otra una ballesta.

**13. Cocina.**

**14. Despensa/almacén.** Comida podrida y en mal estado, comerla implica la una tirada de Fortaleza CD 10, si se falla la tirada se pierde 1 punto de Vigor (temporal).

**15. Dependencias del cocinero.** Cuchillo de cocina (daño 1d4), con iniciales grabadas en el mango de madera buena, probablemente regalo de alguien allegado.

**16. Dependencias para los pajes de la ciudadela.**

**17. Gabinete de paje. Almacén de archivos generales.** Estantes llenos de pergaminos cubren las paredes. La mayoría de los pergaminos son frágiles y se desasan al contacto, los pocos que se pueden leer son crónicas de los momentos de esplendor de la ciudadela escritos en élfico, destaca uno que habla de un fabuloso tesoro que se encuentran en las plantas superiores destinada al concilio de sabios.

**18. Dependencias de la guardia.**

**19. Foso trampa.** Corredor sin salida, en los últimos 5' del muro trasero, el suelo cede y un tobogán envía a los desafortunados intrusos a las salas inferiores (mirar más adelante). La caída causa 1d6 de daño. Un resultado de 6 implica que la víctima se romperá un hueso, el personaje perderá 1 punto de Fuerza o Agilidad de forma permanente (a elección del jugador). El miembro, costilla o vértebra afectados nunca terminará de sanar del todo, y a partir de entonces afectará al personaje de algún modo.

**20. Baño de la guardia.** Letrinas con restos fresco de los bandidos que han hecho de este lugar su guarida.

**21. Habitación de la guardia.**

**22. Salón de la guardia.** Una serpiente gigante custodia esta sala, después de un largo letargo, le llega una sabrosa comida en forma de un forajido en busca de tesoros. Sus restos regurgitados se encuentran en una esquina de la sala, poco más que cuero, alguna pieza de metal y algún hueso medio digerido. El postre le llega en forma de soldado de la guarnición, muerto y roto como una muñeca de trapo aún se encuentra entre los anillos del monstruo.



**Boa constrictora gigante:** Ini +4; Atq mordisco +10 cuerpo a cuerpo (1d6 + constricción); CA 18; DG 5d8; 20 pg; MV 30'; Acc 1d20; ESP constricción 1d6; SV Fort +6, Ref +3, Vol +2; AL N.

Las constrictoras que logran impactar con un ataque de mordisco rodean a su víctima de inmediato y la enrollan con su cuerpo. Cada asalto a partir de entonces, la constrictora intentará volver a morder (siempre contra el objetivo apresado) y también constreñirá a ese mismo objetivo causando automáticamente 1d6 daño.

**23. Armería.** 2 cotas de escamas de mitril forjadas con técnicas perdidas en el albor de los tiempos implican un +5 a la CA, en lugar del +4 de este tipo de armadura.

## Nivel 2

**24. El pozo.** Continúa hacia arriba, rodeado por una escalera en espiral abierta entre los niveles dos y tres (como también los niveles seis a ocho), abriéndose a una sala circular. Todas las puertas en este nivel son de un hierro no corrosible de acabado sin brillo.

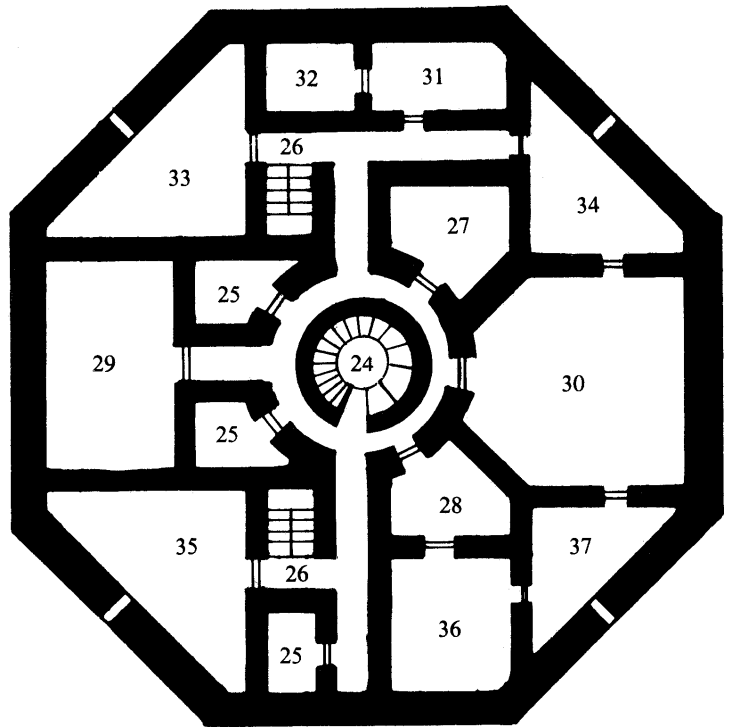
**25. Habitación de la guardia.** Si los personajes registran bien la sala, dentro de un colchón de plumas encontrarán una bolsa de cuero con 10 po, los ahorros de algún guardia que ahora es polvo y cenizas.

**26. Escaleras a nivel uno.**

**27. Sala de espera.** En esta sala de espera los aventureros se encontrarán al espíritu de un elfo parcialmente corpóreo portando una antorcha; con la cual está encendiendo las lámparas de latón que iluminan esta habitación. Si los PJs atacan al espíritu este se desvanecerá con un agónico grito, todas las lámparas de latón que se hallaban encendidas en este nivel se apagarán súbitamente. La oscuridad en el nivel será total a efectos de juego, teniendo que encender las lámparas los PJs conforme avanzan, o bien valerse de antorchas, infravisión o magia para tener una fuente de luz.

**28. Salón para pajes.** Había seis pajes de la Ciudadela, dos de servicio todo el tiempo, a disposición de Valmorgúl, miembro del concilio élfico que habitaba la ciudadela.

Nada que da de aquella época, salvo algunas lujosas prendas élficas que han sobrevivido a la carcoma y se pueden vender por unas 50 po.



**29. Estudio de Valmorgúl.** Oscuro y sombríamente amueblado. En una pared hay un cofre, si algún personaje abre el cofre sin buscar previamente trampas, activarán una trampa de dardo venenoso, tirada de salvación de Reflejos CD 15, si falla el dardo se le clavará en el rostro y el veneno de avispa gigante que lo cubre actuará de inmediato: si el personaje supera una tirada de salvación de Reflejos CD 15 pierde 1d6 pg, si falla la tirada pierde 3d6 pg. En el cofre esta lleno de gemas y joyas por valor de 1.000 po y un curioso alfil de plata.

**30. Gabinete de Valmorgúl.** Austero, alfombra gris, mobiliario de cuero negro, escritorio de mármol negro. Se ilumina a través del techo translúcido que emite un frío brillo azul. En el escritorio un grimorio de mago escrito en élfico, la mayoría de las páginas se han perdido, pero un mago emprendedor puede recuperar la información necesaria para aprender dos hechizos: Apertura y Levitar.

**31. Dependencias de los sirvientes.**

**32. Baño de sirvientes.** Un limo primigenio habita en esta sala alimentándose de los roedores que salen por las cañerías, atrapado por la puerta de hierro no corrosiva. Espera que algún incauto lo libere, criatura altamente peligrosa que se aconseja evitar.

**Cubo gelatinoso verde:** Ini (siempre el último); Atq pseudópodo +4 cuerpo a cuerpo (daño 1d4); CA 10; DG 3d8, 12 pg; MV 5', trepar 5'; Acc 3d20; ESP mitad de daño de armas cortantes o perforantes; SV Fort +6, Ref -8, Vol -6; AL N.

**Contacto ácido.** Los pseudópodos causan 1d6 daño adicional. Además, cualquier criatura que toque el limo sufrirá 1d6 daño. El limo intentará cubrir objetivos adyacentes y engullirlos.

Las víctimas engullidas sufrirán 1d6 daño y no podrán escapar ni llevar a cabo acción alguna sin antes superar una prueba enfrentada de Fuerza contra el limo (considera al limo como si tuviera Fuerza 12 + 2 por cada 5' de volumen).

Conocido por los campesinos como limos, gelatinas, budines o jaleas, estas cosas suelen tener unos pocos centímetros o pulgadas de grosor y una extensión de hasta un cuarto de milla. Este espécimen es de 15' cuadrados, relativamente pequeño y de forma cúbica. Es capaz de desplazarse por superficies verticales e incluso de quedar colgado del techo.

**33. Habitación de invitados.** Suntuosamente amueblada habitada por 4 zombis, que por sus ropas tienen pinta de ser algunos de los bandidos que buscaban los soldados. En el suelo 5 botellas de pociones vacías dan una idea de lo que ha pasado; un último trago mortal. En el suelo a medio devorar uno de los hombres de la guarnición.

**34. Dormitorio de Valmorgül.** Lujosamente amueblado de rojo y negro, en un estante varios vinos de antigua y valoradas añadas, que los aventureros pueden vender por 20 po y alfil de plata. Entre los licores 5 pociones: 3 pociones de curación que curan 1d6+1 pg y 2 pociones que, si no se supera una tirada de salvación de Vigor, provoca la muerte de la víctima que un asalto después se levantará como zombi hambriento de carne viva.

**35. Habitación de invitados.** Alguien se dejó aquí un colgante olvidado, un detectar magia verificará que el objeto está imbuido con la misma. Se trata de un objeto maldito, cualquiera que se lo ponga comenzará a bailar desenfrenadamente hasta el agotamiento extremo y la inconsciencia, aunque los pies sangren y las fibras musculares se desgarran. Mientras este cociente, el personaje bailará provocándose daños físicos cuyas secuelas suponen la pérdida de 1 punto de Agilidad permanente. La única forma de evitarlo es que alguno de los presentes deje inconsciente a la víctima y retire el nefasto objeto.

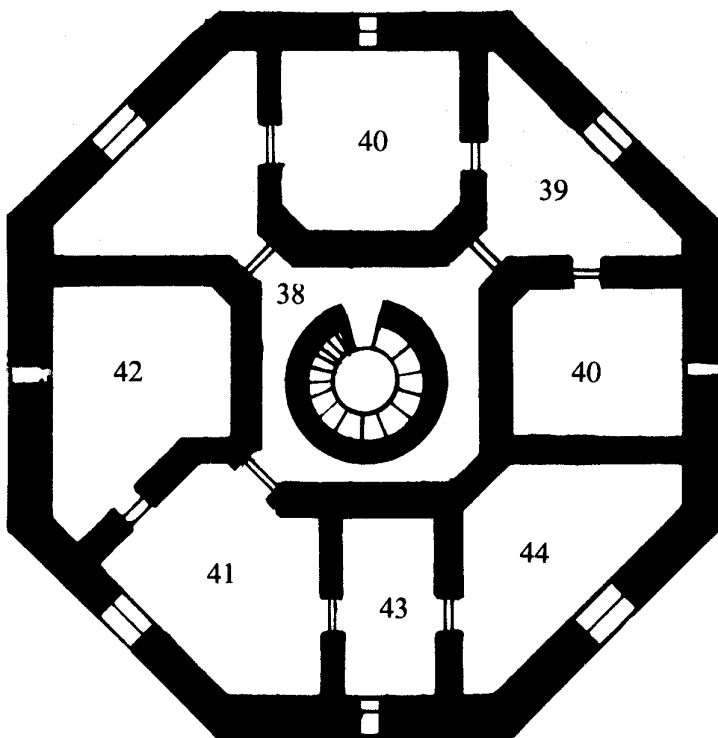
**36. Dependencias de los pajes.** Dividida en tres habitaciones, de 2 camas cada una, en una de ellas una bolsa con 10 pp, en otras un anillo élfico de plata normal valorado en 20 pp.

**37. Gabinete/área de trabajo de los pajes.** Seis escritorios; pergaminos en blanco, plumas y tinta seca.

### Nivel 3

**38. Sala al nivel tres.** Todas las puertas son de hierro inoxidable.

**39. Salón de estar para invitados.** Bien amueblado, aquí se han cobijado los soldados supervivientes de Roca Blanca, 4 soldados uno de ellos malherido el resto con cortes, contusiones y ligeramente magullados. Nada más entrar se pondrán en guardia pensando que los aventureros son miembros de los forajidos, pero los PJs que reconocerán el blasón en las armaduras de cuero, pueden explicarles que han venido al rescate, momento en el que líder de los soldados, el sargento Lloyd informará de lo acontecido a sus rescatadores:



*"Perseguimos a los malnacidos hasta aquí, envía a uno de los chicos para que avisará al comandante y enviará refuerzos; me imagino que esos sois vosotros, no es la primera vez que trabajamos con mercenarios y aventureros".*

*"Nos adentramos en este sitio maldito con aprensión, todos habíamos oído historia de este maldito agujero élfico en la aldea. Pronto nuestros temores desaparecieron fruto de nuestros primeros éxitos; pillamos a 3 bandidos desprevenidos y los matamos con facilidad. Llegamos al archivo sin problema, y Rein que sabe leer élfico, nos dijo que aquí había fabulosos tesoros, una paga extra nos no vendría mal. Ahora con dos objetivos nos internamos con el objetivo de llegar a la última planta, y empezó nuestra desdicha a causa de la codicia. Una bestia escamosa y gigantesca, un dragón o una hidra sin duda, se comió a Gary y a Rein. Luego un grupo de forajidos, que debían tener la rabia, empezaron a comerse vivo al cabo Ryan".*

Uno de los supervivientes vomita justo en este momento, el sargento con cara de agotamiento continúa su historia:

*"Llegamos a este nivel, pero en la habitación cuya puerta se encuentra al sur nos encontramos una horrible bestia cuadrúpeda de piel cubierta de oro y lanzas en su cabeza, con las que atravesó a desdichado soldado Murphy e hirió a Bert aquí presente, rápidamente huimos cerramos la puerta tras nosotros y nos atrincheramos en esta habitación esperando a los refuerzos, maldigo el momento en que decidí entrar en esta guarida de bruja élfica".*

Si los PJs han ido haciendo un mapa, pueden indicar a los soldados una ruta segura para salir de la torre y seguir investigando la ciudadela en pos de riquezas, o bien acompañarlos a Roca Blanca con lo que cumplirían la misión encomendada. Aunque aún queda el asunto de un extraordinario tesoro élfico, un aventurero que se precie cobraría lo pactado, pero no abandonarían el tesoro.

Otra opción es pedir a los soldados que les acompañen prometiéndoles una paga o parte de tesoro. Como moralmente están muy tocados, no aceptarán por menos de un 15% del tesoro total; si un jugador da un discurso realmente inspirador y supera una tirada de Liderazgo (Per) CD 18, los soldados aceptarán ayudar a los aventureros por el 10%; siempre que antes los PJs les ayuden a escoltar al herido a Roca Blanca para que un médico se ocupe de él.

**40. Dormitorio para invitados.** Si buscan en los muebles encontrará en uno de los dormitorios joyas de alguna elfa noble valoradas en 120 po.

**41. Gabinete de Morthaur.** Suntuosamente amueblado. Un golem de dorado metal en forma de bestia astada custodia la sala.

**Monstruo dorado:** Ini -1; Atq embestida +8 cuerpo a cuerpo (daño 2d8+3 x2) o cuernos +4 cuerpo a cuerpo (daño 2d8+3); CA 20; DG 9d10+15, 60 pg; MV 40', Acc 3d20; ESP inmune a las armas no-mágicas; SV Fort +3, Ref +2, Vol +3; AL L.

La criatura es invulnerable al daño de las armas a menos que sean mágicas. Si un PJ observa a la criatura buscando alguna debilidad verá que en la frente de la criatura destaca un zafiro carmesí del tamaño de un puño. Un golpe apuntado al zafiro que haga al menos 4 puntos de daño, hará añicos la joya y la magia que animaba el golem desaparecerá quedando este inmóvil.

Otra debilidad es que siempre realiza ataques de embestida, a menos que no pueda avanzar al cerrarle el paso un enemigo, momento en que le atacará con sus inmensos cuernos. No puede atacar a los lados y mucho menos a su retaguardia, tampoco puede girarse si avanzar al menos 5', un aventurero ingenioso puede darse cuenta de estos detalles y valerse de ellos para dirigir al monstruo hasta el pozo central, cuya caída lo destruiría.



La criatura no está hecha de oro, pero un hechicero pagaría 300 po por ella y el anticuario de Roca Blanca pagaría 200 po. Siempre que los aventureros encuentren la manera de bajar la pesada mole abajo y alquilen un buen carromato con fuerte bestias de tiro.

En un espadero colgado de la pared se haya una espada larga que emana magia, se trata de una espada mágica neutral de personalidad femenina y activa de nombre Ardana.

Las características de Ardana son: bonificación +2, Inteligencia 7, comunicación mediante empatía; azotes: Enanos y Ladrones; propósitos: Evitar conflictos, Purgar el mundo de todos los dechados de la Ley y el Caos; poderes: Detectar enanos a 1d10 x 100', Congelación, Potenciadora de conjuros.

**42. Dormitorio de Morthaur.** Hay una trampa de guadaña segadora, que se activa al atravesar la puerta a menos que se pulse un mecanismo oculto en el marco de la misma. Si alguien atraviesa la puerta sin desactivar antes la trampa, una afilada hoja surgirá del marco de la puerta a una altura de 5' atravesando al incauto al menos que tenga la altura de un mediano o menos, o bien supere una tirada de Reflejos CD 15 si no lo consigue pierde 1d8 pg.

Entre las pertenencias del mago hay joyas y monedas equivalentes a un total de 200 po, una túnica de archimago que proporciona +1 a la CA, un anillo de levitación y un alfil de plata.

**43. Laboratorio de Morthaur.** Contiene muchos viales y vasos de precipitados, con diversas sustancias alquímicas, pero nada de lo que un PJ sin habilidades pudiera hacer uso, un PJ que domine el conjuro de Crear Poción tiene todo lo disponible para crear 2 de ellas. Hay 3 pociones con etiquetas identificativas sobre una de las mesas: 2 pociones de curación que curan 1d6+1 pg, 1 poción que aporta un bonificador al daño de +2 por encuentro.

**44. Estudio de Morthaur.** En el suelo dos cadáveres de bandidos, dos valientes que llegaron más lejos que sus compañeros, la ventana destrozada desde fuerza y el mobiliario convertido en el nido de una bestia, una enorme criatura parecida a un ave con alas de murciélago, una cola de serpiente emplumada y la cabeza de un gallo.

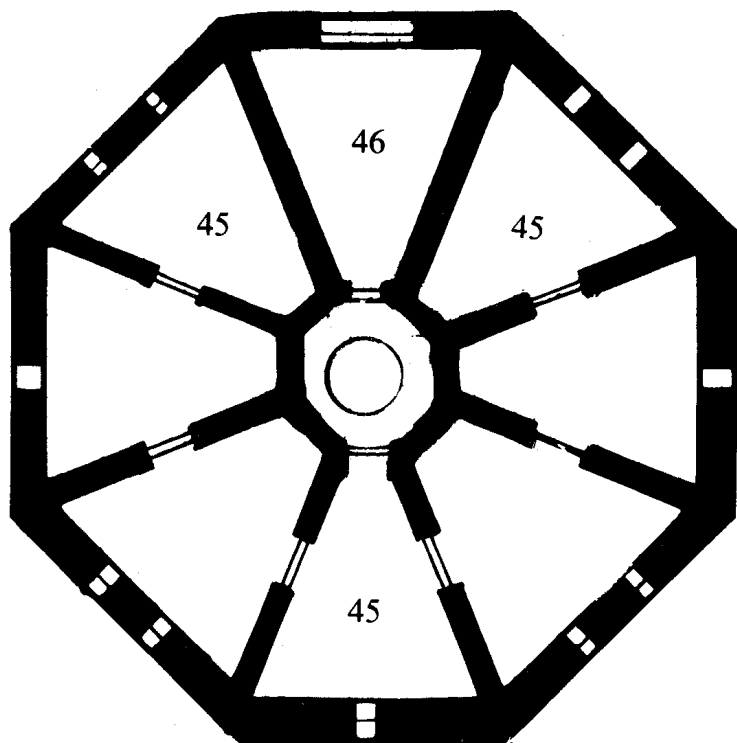
**Cocatriz:** Ini -1; Atq picotazo +2 cuerpo a cuerpo (daño 1d3 y petrificación; Vol CD 13); CA 13; DG 3d8; MV 20', volar 20'; Acc 1d20; SV Fort +2, Ref +1, Vol +1; AL C.





## Nivel 4

Solo se puede acceder al nivel cuatro y superiores a través del pozo central, que tiene lados escarpados que ascienden 20' entre niveles, lo que requiere una tirada de Trepar (Fuer) CD 15. Fallar la tirada implica caer al vacío, variando el daño dependiendo de la altura, el nivel 2 sería 20', el nivel 3 sería 40' de caída, el nivel 4 equivale a 60', y así sucesivamente.



**45. Biblioteca principal de la Ciudadela.** Las paredes al completo están cubiertas de estanterías de madera. Los textos, en su mayoría en élfico (aunque hay algunos volúmenes en común y celestial), cubren una amplia gama de temas. Un mago estaría dispuesto a pagar 1.000 po por una fuente semejante de sabiduría, el cambista de Roca Blanca pagará por todo 200 po. Hace falta un buen carro con dos caballos de tiro y al menos tres viajes para vaciar la biblioteca entera.

**46. Biblioteca de Magia.** Libros, con cubiertas de madera negra llenos con todos los hechizos conocidos y algunos ya olvidados, incluso conjuros prohibidos solo conocidos por los más temibles Señores del Caos... ¡Todo perdido, destruido!, salvo un gran libro con cubierta chapada en plata puesto sobre un pedestal de cristal en medio de la sala y de cara a la ventana, que tiene marcos de acero. Hay una trampa mágica que se activa si alguien coge el de frente libro dando la espalda a la ventana, el cristal concentra la luz solar de tal manera que esta carboniza al desdichado si no supera una tirada de Reflejos CD 20, la muerte es instantánea. si el libro se coge lateralmente y sin bloquear la luz que incide en el mismo desde la ventana no ocurrirá nada, pero si el PJs no específica como lo retira del pedestal o decide inspeccionarlo primero activará la trampa si remedio. Esta trampa no puede ser detectada mediante habilidades de ladrón siendo la única manera mediante un conjuro de Detectar magia, el cual indicará a la ventana como fuente de la misma.

El libro es un poderoso grimorio del cual se pueden obtener los conjuros: Escudo mágico, Invocar animales, Manipular campos de fuerza, Bastón de mago, Detectar invisibilidad, Bola de fuego.

## Nivel 5

**47. Área central.**

**48. Salón/comedor de la guardia.**

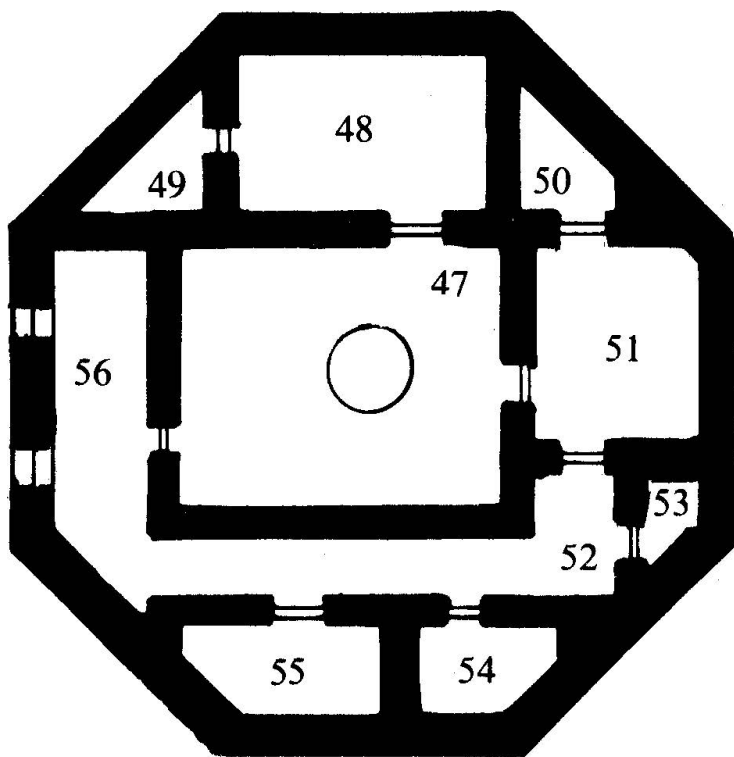
**49. Cocina.**

**50. Baño de la guardia.**

**51. Dependencias de la guardia.** Cuatro fantasmas atormentados vagan por esta habitación pertenecen a la guardia armada cuya misión era proteger a los altos señores elfos de los enemigos del exterior, la culpa por el fracaso los ata en el plano material. No saben que han muerto y creen que todavía defiende el gran baluarte élfico, los aventureros son intrusos y hay que acabar con ellos.

**Fantasma:** Ini +2; Atq espada larga +2 cuerpo a cuerpo (daño 1d8+2 por frío antinatural); CA 10; DG 2d12; MV volar 40'; Acc 1d20; ESP rasgos de no-muerto, inmune a armas no-mágicas, 1d4 habilidades especiales; SV Fort +2, Ref +4, Vol +6; AL C.

**Apariencia horrenda.** Sólo atisbar al fantasma causa 1d4 daño y puede que miedo (salvación de Voluntad CD 12 para resistirlo). Una criatura asustada huye durante una hora; si se le arrincona, sólo podrá luchar con una penalización de -4 al ataque.



**52. Vestíbulo.** Hay una trampa mágica en este vestíbulo, un resorte bajo una baldosa activa el conjuro de Rayo abrasador, el objetivo sufre 1d8+2 puntos de daño. Además, deberá superar una salvación de Reflejos CD 17. Cada asalto a partir de entonces, sufrirá 1d6 puntos de daño adicionales hasta que supere una salvación de Reflejos CD 15 para apagar el fuego. Los objetos inflamables del objetivo (p.ej., pergaminos o tomos) tendrán una probabilidad del 75% de arder a no ser que estén protegidos de alguna forma.

**53. Almacén.**

**54. Dependencias para sirvientes.**

**55. Gabinete/dependencias del capitán de la guardia.** Las brutales energías arcanas que se liberaron desde el flogisto, no acabaron totalmente con todos los habitantes de la ciudadela. Algunos permanecieron como sombras de su antiguo yo. Este es el trágico final del capitán de la guardia, un no-muerto delirante y demente, que acaba con todo ser que entra en este nivel y que los aventureros encontrarán en su dependencia.

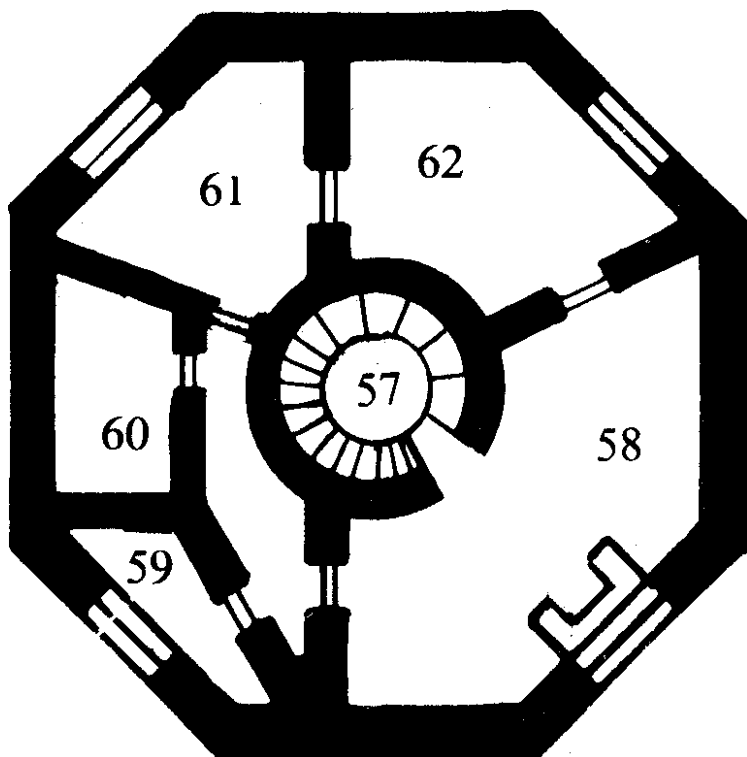
**Capitán de la guardia no-muerto:** Ini +2; Atq espadón +4 cuerpo a cuerpo (daño 1d10+ drena 1d3 puntos de Vigor si se falla una tirada de salvación de Voluntad CD15); CA 16; 12 pg; MV 20'; Acc 1d20; ESP Inmune a las armas que no sean mágicas; SV Fort +4, Ref +3, Vol +4; AL L.

Si consiguen destruirlo, se convertirá en polvo dejando tras de sí su espadón y una pieza de ajedrez, un caballo de plata.

## 56. Galería.



## Nivel 6



**57. Continuación de la escalera.** Conecta los niveles 6-8. Todas las puertas de este nivel son de acero.

**58. Cámara de Audiencias "Infernales" de Dukaska.** De las paredes cuelgan cortinajes de terciopelo rojo. En frente de la gran vidriera de colores hay un trono bajo, sin respaldo, de mármol negro. El suelo está alfombrado en negro. En esta sala Dukaska invocaba a sus Patrones con los que realizaba impíos y beneficiosos tratos. Sobre el trono yace un pergamino donde se haya escrito el conjuro Invocar patrón (El Rey de la Tierra de los Elfos).

**59. Habitación de la guardia.** Aquí vivía la élite, los hombres de más confianza, en la habitación hay una armadura completa hecha de mithril.

**60. Dependencias de los sirvientes.** Las dos Doncellas personales de Dukaska, ahora convertidas en temibles banshee.

**Banshee:** Ini +2; Atq especial (consulta más adelante); CA 10; DG 2d12; MV volar 40'; Acc 1d20; ESP rasgos de no-muerto, inmune a armas no-mágicas, 1d4 habilidades especiales; SV Fort +2, Ref +4, Vol +6; AL C.

**Grito de la banshee.** El fantasma ataca con un grito que huela los huesos. Toda criatura viva dentro de un radio de 100' sufre automáticamente 1d4 daño sónico y podría quedar ensordecida durante 1d4 asaltos (salvación de Fortaleza CD 12 para resistirlo). El fantasma puede emitir este grito hasta 3 veces por hora. Los perros, caballos y otros animales domésticos son aterrorizados de forma automática por este grito.

**61. Cámara de Morelen.** El creador de artefactos mágicos, nada queda de su obra salvo una capa de la que emana sutil magia. Si los PJs registran la cámara a conciencia con una tirada de Buscar (Int) CD 20 encontrarán un compartimento oculto con un rey de plata.

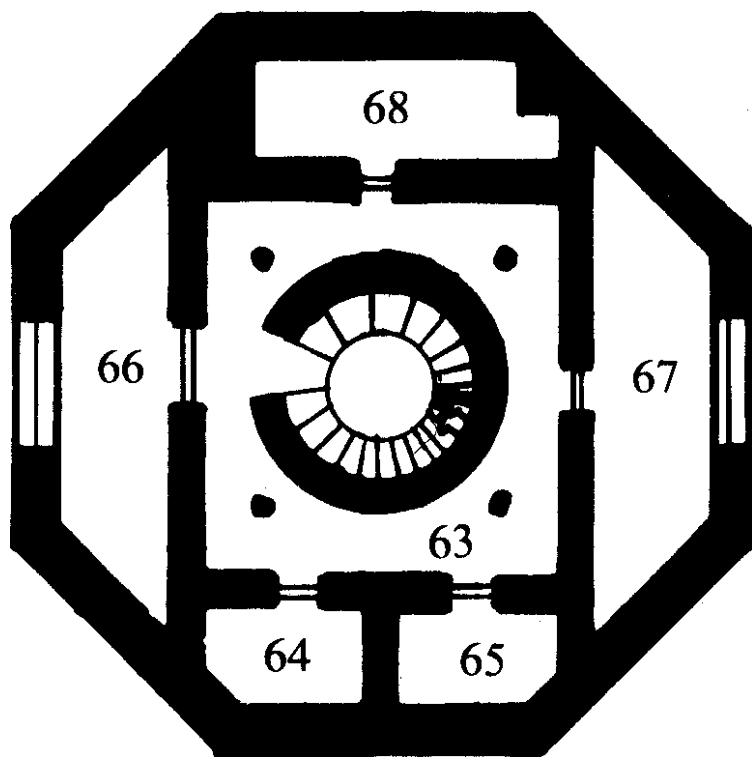
**62. Cámara de Dukaska.** Amueblado en azul noche y gris plateado, nada más entrar en el suelo el destello metálico de una reina de ajedrez de plata manchada de oscura sangre reseca será lo primero que vean los PJs. Lo siguiente que verán es un formidable arco largo élfico hecho de hermosa madera blanca que proporciona +1 a la tirada de ataque y +1 al daño. Entre los aventureros y el arco un foso de llameantes y mortales llamas.

Los aventureros tendrán que ideárselas para atravesar el foso si quieren el arco, siendo la manera más sencilla tocar la llamas con una pértiga u objeto inflamable y comprobar que las llamas no queman y se trata de una ilusión mágica.

## Nivel 7

**63. Vestíbulo de entrada.** Todas las puertas de este nivel son de acero, con hermosos relieves labrados con arcanas técnicas.

**64. Bóveda superior.** Contiene diversos telescopios astronómicos, intrincados y poderosos; un gran texto (13,6 kilogramos) de Astrología; varias docenas de cartas representando las constelaciones; y otros aparatos astrológicos.



**65. Habitación de los 3 grandes tesoros de Argland.** Esta habitación esta sellada. La puerta esta cerrada y carece de cerradura, ningún ladrón ni magia puede abrirla. La única manera es con la calavera de cristal y la galería de esculturas. En su interior podemos encontrar tres objetos mágicos:

- El collar de patronazgo: un usuario de este collar puede lanzar los conjuros Invocar patrón y Vínculo con patrón con una bonificación de +2 a la tirada.
- El cuerno invocador: haciendo sonar este cuerno, se puede invocar un hipogrifo que llevará volando al usuario, y solo a él, a cualquier localización que desee. El hipogrifo no luchará a menos que sea atacado durante el trayecto ni obedecerá al jinete más allá de llevarlo al lugar que desee, este objeto solo se puede usar en tres ocasiones.
- El anillo hercúleo: El usuario que active el anillo pronunciando la palabra élfica grabada en él, ve aumentada su Fuerza a un prodigioso 18 (bonificación +3) durante 3 asaltos; solo tiene 5 cargas y solo puede usarse una vez por día.

**66. Galería de esculturas:** tres espectaculares esculturas élficas esculpidas mágicamente con una maestría que la mano humana no puede igualar. Si alguien decide examina la escultura, dadles la siguiente descripción:

*“Una hermosa elfa con un largo y vaporoso vestido sostiene un arco y una flecha lista para ser disparada”.*

*“Una elfa de mirada melancólica sentada sobre un trono, las manos apoyadas en el regazo hacia arriba como si sostuvieran algo”.*

*“Una hechicera elfa con rostro furioso, en una mano sostiene un grimorio abierto en la otra un cetro apunta hacia un inexistente enemigo”.*

Si uno de los aventureros coloca la calavera de cristal sobre las manos de la elfa de mirada melancólica, se abrirá la puerta que da a la habitación de los 3 grandes tesoros de Argland.

**67. Galería de pinturas.** Hay retratos de los 4 miembros del consejo, siendo el más grande y hermoso el de Dukaska señora de la ciudadela. El siguiente cuadro en cuanto a tamaño y grandeza pertenece a Morelen. Luego hay 2 cuadros de inferior tamaño y arte, donde están representados Valmorgûl y Morthaur. Hay un quinto cuadro, del mismo tamaño que estos dos últimos, pero ha sido destrozado de tal modo que no se puede ver el retrato ni a quien pertenecía.

**68. Pequeño salón.**

## Nivel 8

La escalera termina en este piso:

**69. El Salón del Concilio.** Alfombrado en azul, la habitación está amueblada con los muebles más elegantes y caros imaginables. Excelentes vitrinas con puertas de cristal albergan objetos artísticos exquisitos y volúmenes raros (no mágicos). El valor total estimado de los objetos es de 400 po. En mitad de sala hay sobre un pedestal una extraña estructura de plata y cristal de múltiples niveles ascendentes:

*En el primer nivel, el más bajo, hay cincuenta peones de ajedrez de la plata más pura.*

*En el segundo nivel hay una torre también de plata del mismo juego de tablero.*

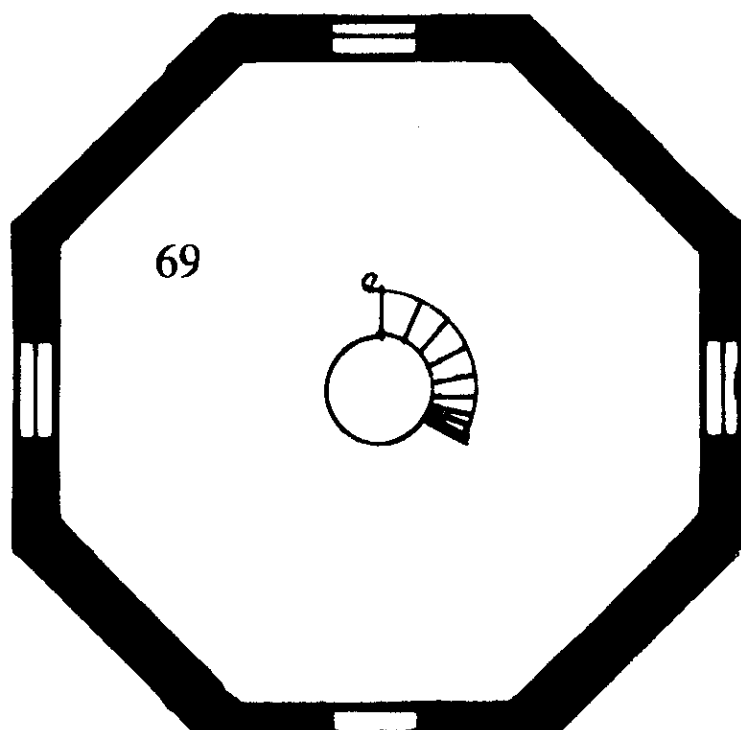
*En el tercer nivel no hay figura ninguna.*

*En el cuarto nivel esta la figura de un alfil de plata.*

*El quinto nivel está vacío.*

*Finalmente, el sexto nivel y cúspide del extraño artefacto, también vacío.*

Este es el enigma final de Argland cuya resolución habré un portal mágico al nivel 9 de la ciudadela donde se guarda el tesoro de la misma.



Para resolver el acertijo final, los PJs necesitarán las piezas de plata que se encuentran diseminadas por toda la ciudadela y colocarlas en la plataforma correcta de la siguiente manera:

*En el primer nivel, cincuenta peones de ajedrez de la plata más pura que representan a los guardias, criados, pajes y doncellas que servían y vivían en la ciudadela.*

*En el segundo nivel hay una torre de plata, que representa a la misma ciudadela.*

*En el tercer nivel no hay figura ninguna, hay que colocar la figura del caballo de plata que representa al capitán de la guardia y caballero personal de la emperatriz.*

*En el cuarto nivel se colocan los dos alfiles que representan a Valmorgûl y Morthaur, los sabios elfos miembros del consejo.*

*En el quinto nivel se coloca el rey de plata, que representa a Morelen "creador de baratijas", en su vanidad se creía por encima de todos cuando nunca estará a la altura de la verdadera señora de Angland.*

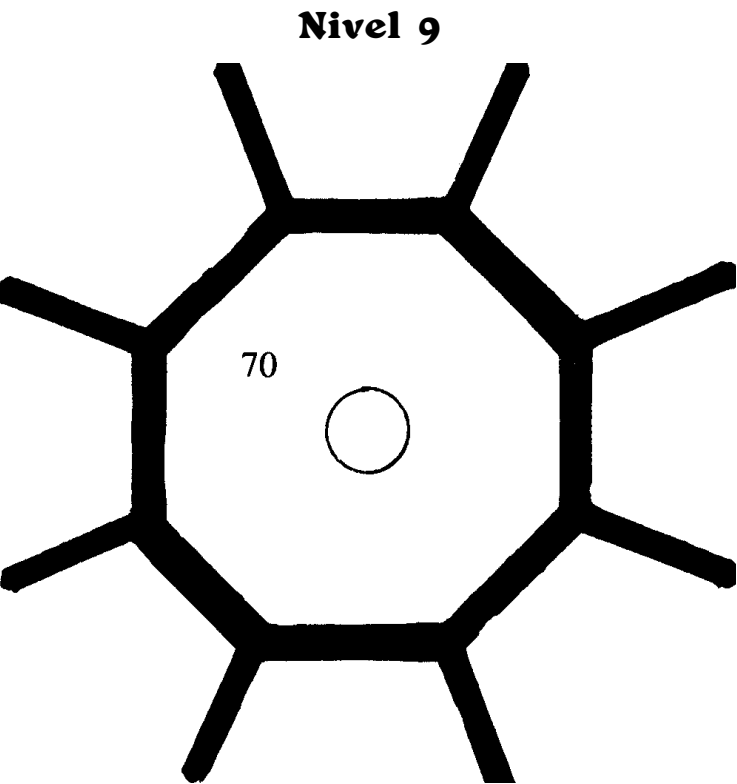
*El sexto nivel es para la reina de plata de Angland, Dukaska.*

La distribución de las figuras coincide con el tamaño y grandeza que denotan los cuadros de la galería de pintura.

Si se colocasen todas las figuras, y alguna estuviera mal colocada se activaría un conjuro de invocación que desataría 4 demonios de tipo I en la sala para que destruya a los ladrones y devoren sus almas.

**4 guardianes de la Fosa (demonios de tipo I):** Ini -1; Atq garras +2 cuerpo a cuerpo (daño 2d4); CA 9; DG 2d6+2; 9 pg cada uno; MV 20'; Acc 1d20; ESP inmune al veneno, al fuego y al frío; SV Fort +4, Ref +1, Vol -4; AL C.

Una vez derrotado los demonios se pueden volver a distribuir las piezas sobre las plataformas de plata, pero si los aventureros vuelven a errar serán convocados ocho demonios en esta ocasión. De equivocarse en una tercera ocasión, serían doce demonios los invocados y así sucesivamente.



**70. Cámara del tesoro.** La fortuna acumulada por la emperatriz élfica durante su largo reinado. Dos cofres grandes y un inmerso arcón.

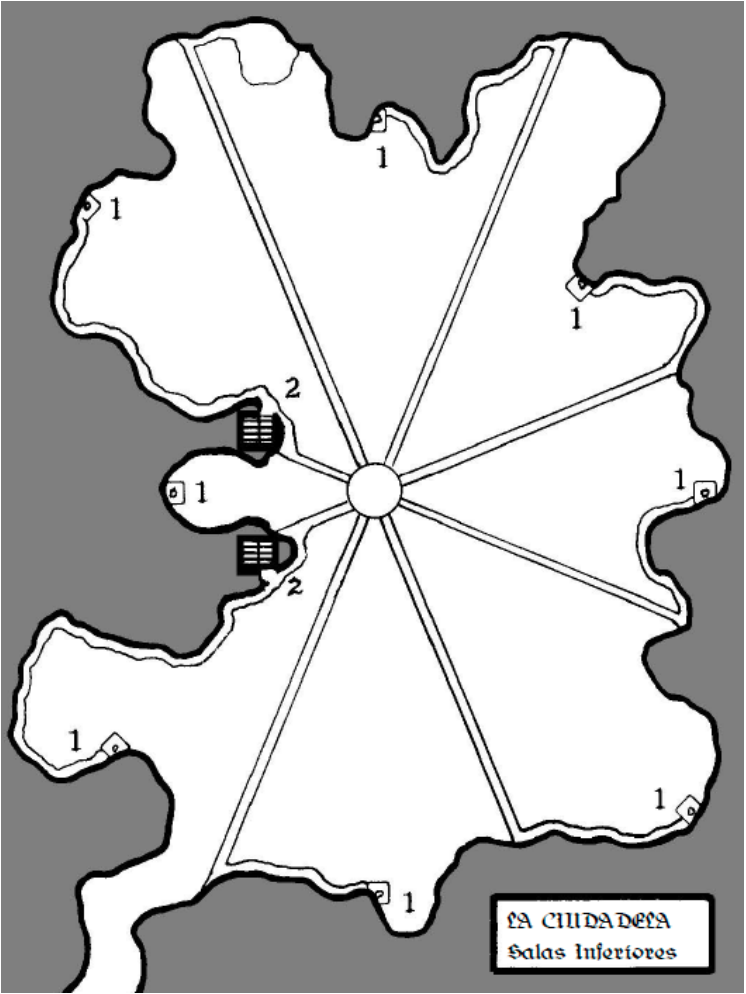
**Cofre 1:** Treinta y nueve gemas (por valor de 100 po cada una) bajo un montón compuesto por otras doscientas sesenta y seis (por valor de 10 po cada una), sobre el que hay otras quinientas (por valor de 1 po cada una) de buen tamaño y hermoso aspecto.

**Cofre 2:** Setenta y dos anillos de oro por valor de 20 po cada uno. Cinco de ellos son mágicos:

- Un anillo de protección que otorga un +1 a CA.
- Un anillo maldito de contradicción. Cualquiera que se le ponga hará lo opuesto a lo que le digan, solo puede ser retirada con un conjuro de Levantar maldición.
- Un anillo de invocación de monstruos. Como el hechizo de mago de nivel 2, tiene 5 cargas.
- Un anillo de invisibilidad. Como el hechizo de mago de nivel 2, tiene 2 cargas.
- Un anillo de escalada arácnida. Como el hechizo de mago de nivel 1, tiene 3 cargas.

En el interior del inmenso arcón hay miles de monedas, que tras muchas horas de tasación dan: 7.456 pc, 4.839 pp, 2.507 po, 142 pe.

Salas inferiores





Una enorme caverna, cuyo suelo está cubierto de agua subterránea. Alrededor de toda la cueva hay plataformas y pasarelas, que se conectan con la plataforma central, donde se haya un altar redondo de obsidiana para hacer sacrificio a los patrones y a los Señores del Caos que así lo exijan. Aquí es donde caen los incautos que cayeron en la trampa del nivel 1, ubicada en "19". Hay un demonio de tipo I atado al altar de obsidiana, ocurrió hace siglos cuando las energías mágicas desatadas mataron a todo ser viviente de la ciudadela y alrededores. Siglos de hambre, esperando a que un incauto baje aquí y poder saborear su carne.

**Rana diabólica (demonio de tipo I, Bobugbubilz):** Ini +1; Atq mordisco +6 cuerpo a cuerpo (daño 1d8+2); CA 13; DG 3d12; 18 pg; MV 20' o nadar 10'; Acc 1d20; ESP rasgos demoníacos; SV Fort +4, Ref +2, Vol +0; AL C.

Una rana diabólica es del tamaño de un poni. Tiene unas patas extraordinariamente largas y puede mantenerse erguida durante largos periodos. Su boca cavernosa está llena de hileras de afilados dientes. Las ranas diabólicas adoran el sabor de la carne fresca.

**1. Cristales de energía.** Se cargaban de flogisto mediante las almas sacrificadas en el altar, transmitían el poder por el pozo central a toda la torre.

**2. Escaleras.** Suben al nivel 1 de la ciudadela.

## EPILOGO

Los aventureros han realizado una gesta de la que se hablará durante generaciones en Roca Blanca. El comandante Blum les pagará la recompensa y mantendrá el trato acordado. Las riquezas obtenidas en Argland han hecho rico a los aventureros especialmente si consiguieron acceder a la cámara del tesoro, una fortuna que muchos reyes no poseen.

Muchos oportunistas intentarán acercarse a la torre y rapiñar algo del premio ganado justamente por los PJs, mientras estos viajan de la ciudadela a Roca Blanca con carros llenos de riquezas. Muchos también morirán pues la ciudadela seguirá atrayendo el caos y la maldad sobre sí. Pero ya no es problemas de los aventureros, que disfrutaban gastando riquezas en cantidades en manjares, caros vinos y calidad compañía. Semejante fluir de riqueza convierte a Roca Blanca en una región próspera.

Pocos aventureros guardan oro para un futuro incierto, la riqueza se disfruta estando vivo, no rodeado de ellas en tú mausoleo. Pero, no hay oro ni joya suficientemente brillante para saciar la sed de nuevas aventuras y peligros, y entre los libros recuperados en Argland nace la semilla de la siguiente epopeya que vivirán.

This printing of Cdm: La casa de Margil is done under version 1.0 of the Open Gaming License, and the System Reference Document by permission from Wizards of the Coast, Inc. Designation of Product Identity: The following items are hereby designated as Product Identity in accordance with Section 1(e) of the Open Game License, version 1.0: Clásicos del Mazmorreo, CDM JDR, Asombrosas hazañas marciales, prueba de conjuro, prueba de Suerte, consunción arcana, magia proteica, corrupción, reproducción, all spell names, all proper nouns, capitalized terms, italicized terms, artwork, maps, symbols, depictions, and illustrations, except such elements that already appear in the System Reference Document.

Designation of Open Content: Subject to the Product Identity designation above, such sections of Chapter One: Characters and Chapter Four: Combat as derive from the SRD are designated as Open Gaming Content.

Some of the portions of this book which are delineated OGC originate from the System Reference Document and are copyright © 1999, 2000 Wizards of the Coast, Inc. The remainder of these OGC portions of these book are hereby added to Open Game Content and, if so used, should bear the COPYRIGHT NOTICE "CDM: La casa de Margil copyright © 2017 Caballeros de Ren, all rights reserved, visit [caballerosderen.blogspot.com](http://caballerosderen.blogspot.com) or contact [renkn111@gmail.com](mailto:renkn111@gmail.com)"

Cdm: La Dama de Argland © 2018 Caballeros de Ren. Open game content may only be used under and in the terms of the Open Game License.

OPEN GAME LICENSE Version 1.0a

The following text is the property of Wizards of the Coast, Inc. and is Copyright 2000 Wizards of the Coast, Inc. ("Wizards"). All Rights Reserved.

1. Definitions: (a) "Contributors" means the copyright and/or trademark owners who have contributed Open Game

Content; (b) "Derivative Material" means copyrighted material including derivative works and translations (including into other computer languages), potation, modification, correction, addition, extension, upgrade, improvement, compilation, abridgment or other form in which an existing work may be recast, transformed or adapted; (c) "Distribute" means to reproduce, license, rent, lease, sell, broadcast, publicly display, transmit or otherwise distribute; (d) "Open Game Content" means the game mechanic and includes the methods, procedures, processes and routines to the extent such content does not embody the Product Identity and is an enhancement over the prior art and any additional content clearly identified as Open Game Content by the Contributor, and means any work covered by this License, including translations and derivative works under copyright law, but specifically excludes Product Identity. (e) "Product Identity" means product and product line names, logos and identifying marks including trade dress; artifacts; creatures characters; stories, storylines, plots, thematic elements, dialogue, incidents, language, artwork, symbols, designs, depictions, likenesses, formats, poses, concepts, themes and graphic, photographic and other visual or audio representations; names and descriptions of characters, spells, enchantments, personalities, teams, personas, likenesses and special abilities; places, locations, environments, creatures, equipment, magical or supernatural abilities or effects, logos, symbols, or graphic designs; and any other trademark or registered trademark clearly identified as Product identity by the owner of the Product Identity, and which specifically excludes the Open Game Content; (f) "Trademark" means the logos, names, mark, sign, motto, designs that are used by a Contributor to identify itself or its products or the associated products contributed to the Open Game License by the Contributor (g) "Use", "Used" or "Using" means to use, Distribute, copy, edit, format, modify, translate and otherwise create Derivative Material of Open Game Content. (h) "You" or "Your" means the licensee in terms of this agreement.

2. The License: This License applies to any Open Game Content that contains a notice indicating that the Open Game Content may only be Used under and in terms of this License. You must affix such a notice to any Open Game Content that you Use. No terms may be added to or subtracted from this License except as described by the License itself. No other terms or conditions may be applied to any Open Game Content distributed using this License.

3. Offer and Acceptance: By Using the Open Game Content You indicate Your acceptance of the terms of this License.

4. Grant and Consideration: In consideration for agreeing to use this License, the Contributors grant You a perpetual, worldwide, royalty-free, non-exclusive license with the exact terms of this License to Use, the Open Game Content.

5. Representation of Authority to Contribute: If You are contributing original material as Open Game Content, You represent that Your Contributions are Your original creation and/or You have sufficient rights to grant the rights conveyed by this License.

6. Notice of License Copyright: You must update the COPYRIGHT NOTICE portion of this License to include the exact text of the COPYRIGHT NOTICE of any Open Game Content You are copying, modifying or distributing, and You must add the title, the copyright date, and the copyright holder's name to the COPYRIGHT NOTICE of any original Open Game Content you Distribute.

7. Use of Product Identity: You agree not to Use any Product Identity, including as an indication as to compatibility, except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of each element of that Product Identity. You agree not to indicate compatibility or co-adaptability with any Trademark or Registered Trademark in conjunction with a work containing Open Game Content except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of such Trademark or Registered Trademark. The use of any Product Identity in Open Game Content does not constitute a challenge to the ownership of

that Product Identity. The owner of any Product Identity used in Open Game Content shall retain all rights, title and interest in and to that Product Identity.

8. Identification: If you distribute Open Game Content You must clearly indicate which portions of the work that you are distributing are Open Game Content.

9. Updating the License: Wizards or its designated Agents may publish updated versions of this License. You may use any authorized version of this License to copy, modify and distribute any Open Game Content originally distributed under any version of this License.

10. Copy of this License: You MUST include a copy of this License with every copy of the Open Game Content You Distribute.

11. Use of Contributor Credits: You may not market or advertise the Open Game Content using the name of any Contributor unless You have written permission from the Contributor to do so.

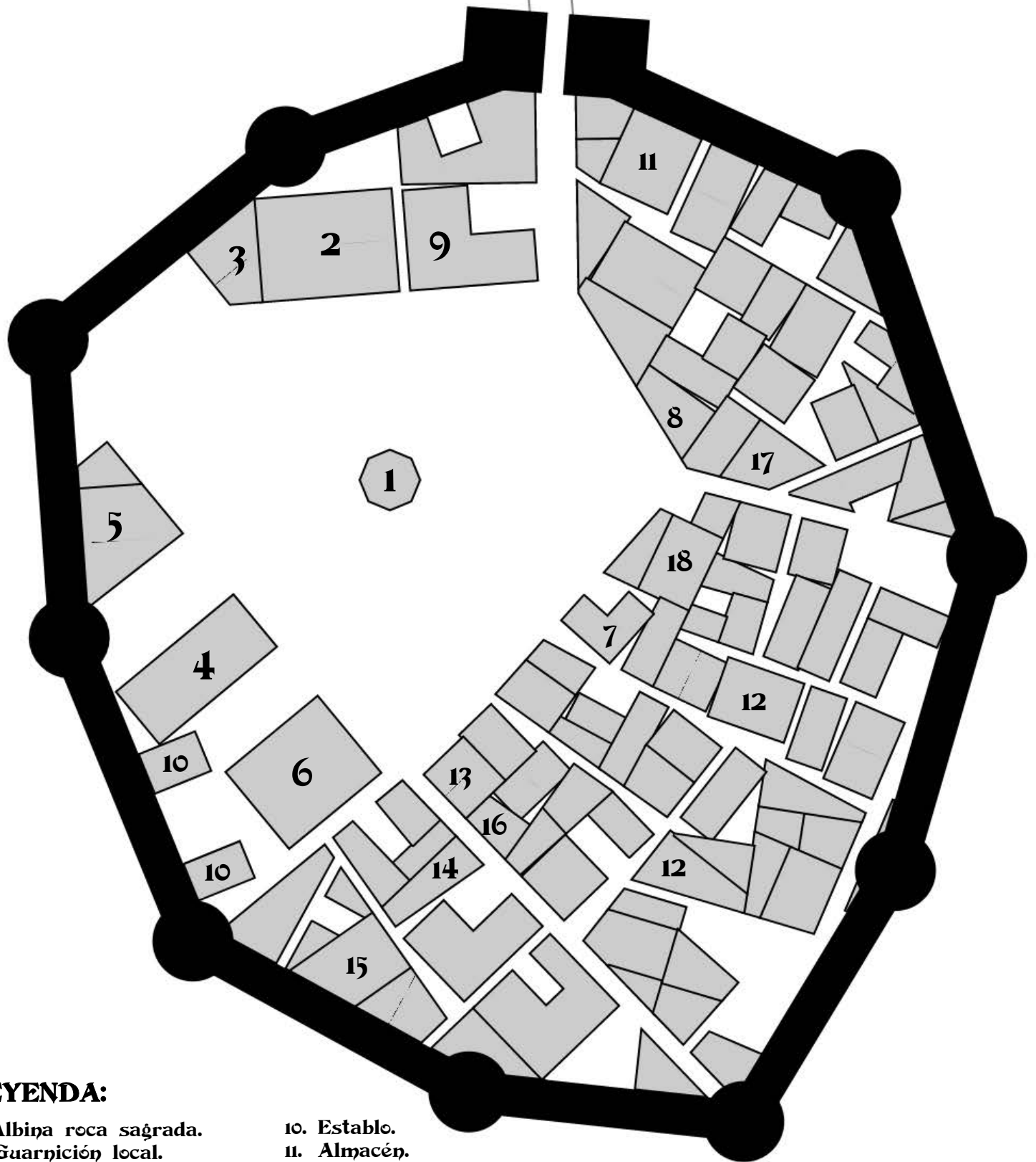
12. Inability to Comply: If it is impossible for You to comply with any of the terms of this License with respect to some or all of the Open Game Content due to statute, judicial order, or governmental regulation then You may not Use any Open Game Material so affected.

13. Termination: This License will terminate automatically if You fail to comply with all terms herein and fail to cure such breach within 30 days of becoming aware of the breach. All sublicenses shall survive the termination of this License.

14. Reformation: If any provision of this License is held to be unenforceable, such provision shall be reformed only to the extent necessary to make it enforceable.

15. COPYRIGHT NOTICE  
Open Game License v 1.0 Copyright 2000, Wizards of the Coast, Inc.  
System Rules Document Copyright 2000 Wizards of the Coast, Inc.; Authors Jonathan Tweet, Monte Cook, Skip Williams, based on original material by E. Gary Gygax and Dave Arneson.  
Cdm: La Dama de Argland is copyright © 2017 Caballeros de Ren, all rights reserved, visit [caballerosderen.blogspot.com](http://caballerosderen.blogspot.com) or contact [renkn111@gmail.com](mailto:renkn111@gmail.com).

# ROCA BLANCA



## LEYENDA:

- |                               |                         |
|-------------------------------|-------------------------|
| 1. Albiña roca sagrada.       | 10. Establo.            |
| 2. Guarnición local.          | 11. Almacén.            |
| 3. Establos de la guarnición. | 12. Burdel.             |
| 4. Posada "La Reina".         | 13. Zapatero.           |
| 5. Templo de Choranus.        | 14. Tallador de madera. |
| 6. Herrero/Armero.            | 15. Curtidor.           |
| 7. Cambista/Anticuuario.      | 16. Alfarero.           |
| 8. Prestamistas.              | 17. Astrologo/Erudito.  |
| 9. Comercio.                  | 18. Sanador.            |