



ARROJA  
2009

"DRAGON'S LAIR"

© ANDREAS ROCHA - [WWW.ANDREASROCHA.COM](http://WWW.ANDREASROCHA.COM)

**IC-NACOR**



Una aventura para La Marca del Este por:  
el Contemplador, con la colaboración de Acrobata2000



## Editorial:

Quisiera dar las gracias a los compañeros de Archi Roleros, de donde he podido extraer algunas de las imágenes que pueblan la aventura. También, quiero dar las gracias a todos aquellos que me han apoyado con ella, ya sea a través de mi Blog, otros sitios de internet o por email, gracias de verdad porque ayuda a seguir adelante.

Finalmente un especial agradecimiento a Acrobata2000 quien se ha tomado la molestia y el tiempo en rehacer todos los mapas para acabar realizando un trabajo magnífico. Sinceramente estoy en deuda con él. Creo que le ha dado un acabado al trabajo muy bueno. Por eso, los mapas podrán ser encontrados al final del documento en un tamaño A4 para que puedan ser usados con los jugadores o para tomar algún apunte sobre él.

De esta forma, espero que disfrutéis con la aventura, porque habrá muchas más, e Ig-Nagor volverá muy pronto, esta vez como un mini Setting de Campaña donde poder desarrollar muchas historias. Un abrazo y gracias por estar ahí.

Víctor Velázquez (El Dungeon Master)

Más Aventuras, reseñas, noticias y material de juego en :

<http://el-contemplador.blogspot.com/>

Con la colaboración de:

**ACROBATA2000**





## El nacimiento de Ig-Nagor

Hace ya cerca de 60 años el reino enano de Kur-Argor, situado en las Montañas de Lomas Brunas, cayó bajo asedio de un poderoso ejército de trasgos, venidos desde las tierras de Cuenca Troll aunados bajo el emblema de Jug an Gaujur ("Jug el grande" en idioma trasgo). Koraz "barba de Sauce" soberano del reino enano estableció una dura defensa que mantuvo en pie a su gente durante una guerra que duró más de dos años.

Pero finalmente, la ausencia de suministros, y la imposibilidad de salir al exterior debido al asedio, supusieron el punto y final para la dura contienda. Dos años, tres meses y veintiún días (según el computo de La Marca) después los trasgos consiguieron acceder a la cámara real donde el rey cayó abatido por un descomunal troll.

El reino de Kur-Argor fue conocido desde entonces por los enanos como Ig-Nagor ("la montaña robada" en el idioma enano), mientras que los trasgos la refundaron como Garaj og Brofor ("la caída del enano" en idioma trasgo). Sus riquezas se perdieron para siempre y solo unos pocos enanos consiguieron escapar arrojándose desde más de 50 metros de altura a las aguas del río Onel, que dirige sus aguas por debajo del gran puente de entrada. Muchos murieron en el intento, pero los que consiguieron llegar hasta las tierras de Castalar y más allá, hasta las mismísimas tierras de Malvalar, hablaban de un reino perdido para siempre, y de la derrota del rey en su propio salón del trono.

Ahora, cerca de los cincuenta y ocho años después, los rumores que los comerciantes traen desde la zona, hablan de un gran ejército trasgo que huye de Lomas Brunas, y del posible abandono del antiguo reino enano.

### Recomendaciones Previas:

Esta misión, debido a los enemigos a los que los personajes tendrán que enfrentarse no es recomendable para personajes de nivel 1 o 2, siendo más

accesible para jugadores que hayan alcanzado al menos el nivel 3 con sus respectivos personajes. Por tanto se recomienda jugar antes las partidas introductorias del libro básico antes de acometer este módulo.





## La taberna de la Hidra Sin cabeza

Los héroes comienzan la aventura en esta conocida taberna de Robleda, famosa por su cerveza de alta calidad y su carne asada. Estos pueden estar de vuelta de una misión, o simplemente matando el tiempo hasta que encuentren un reto digno de ellos.

El Master debe leer:

*“Una noche más os encontráis en la vieja taberna de la Hidra sin Cabeza. Hamill el dueño del establecimiento os acaba de invitar a vuestra segunda ronda para celebrar vuestro éxito en la última aventura que tuvisteis. Toda la estancia huele a la deliciosa carne asada que termina de hacerse en el viejo horno de leña que hay tras la barra. Es una noche fría y la gran chimenea reconforta vuestros fríos huesos.*

*De pronto, la puerta de la taberna se abre dejando ver la figura menuda de un enano al que no reconocéis como uno de los parroquianos habituales del establecimiento. Se trata de un varón de complexión fuerte, con una espesa barba rojiza que comienza a presentar sus primeras canas por la parte inferior del mostacho. El enano cubre su cuerpo con una gruesa capa confeccionada con piel de oso negro que cubre la mitad de su pequeño cuerpo. Bajo uno de los pliegues de dicha capa, sobresale intencionadamente el mango del que a todas luces es un hacha de guerra, que por lo poco que podéis ver, es de una gran factura.*

*Tras unos instantes observando la habitación y a su clientela, repara en vuestra presencia. Con una amplia sonrisa se encamina a paso decidido hacia vuestra mesa.*

*-Por fin os encuentro...Si, decididamente sois vosotros, no hay ninguna duda. Sois ese grupo de aventureros del que todo el mundo está hablando por la ciudad - Dice en un tono de voz fuerte y amistoso - Però perdonad mis modales. Me llamo Erik Hunar, y provengo de las tierras de Malvalar, aunque no sea mi hogar de nacimiento.*

*El enano, tras pedir al camarero una cerveza fría y algo de la carne que está preparando, acerca un taburete a vuestra mesa.”*

Los jugadores pueden ahora hacerle cualquier tipo de preguntas a Erik, una vez le pregunten que quiere, o tras un rato si no le preguntan, este les dice:



*“-Permitidme que os enseñe algo- Dice mientras desenrolla unos viejos mapas sobre la mesa en la que estáis- Esto amigos míos, son los mapas de Ig-Nagor, la antigua ciudad enana- Añade mientras señala de forma nerviosa diferentes localizaciones señaladas en los pergaminos- ¿Por qué ponéis esa cara? ¿Sabéis de lo que os estoy hablando? - (En este momento si los jugadores dicen que no, el master puede explicar a los jugadores la historia del reino. Ver Historia hasta ahora.)- Bien, como decía, son los mapas del acceso occidental. ¡El acceso hasta la cámara real! - Añade con una expresión de enorme júbilo.- Por lo que he oído esos malditos trastos han abandonado esas montañas, sabrán los Dioses por qué, y es nuestra oportunidad de volver allí 60 años después.*

*El enano rebusca fervientemente en una pequeña bolsa que lleva atada a su cintura y tras unos segundos muestra a los héroes un pequeño anillo de oro con grabados rojos. Estos grabados conforman un martillo.*



## EL CONTEMPLADOR

*-Este es el anillo de la casa de Mordin, aquel que fundó mi clan, y otrora construyera Kur-Argor ahora conocido como Ig-Nagor. Y esto, es símbolo inequívoco de que soy pariente suyo, pues en el reina una magia poderosa. Cualquiera que intentara ponerse este anillo vería como es del todo imposible a menos que sea de la sangre de Mordin- El enano cede el objeto a los héroes que podrán comprobar la veracidad de sus palabras.- Es mi derecho entrar de nuevo en la "Montaña Robada", pero no os equivoquéis conmigo muchachos. No busco riquezas, solo quiero recuperar la corona del Rey Koraz, sobre la cual pesa un conjuro similar al de mi anillo, pero aun más poderoso, pues dice la leyenda que aquel que no sea del clan, no podrá ni siquiera moverla, por lo que estoy seguro de que aun está en la sala del trono, donde murió Koraz. Por eso estoy aquí héroes. ¿Me ayudareis a recuperar el último vestigio de mi pueblo?"*

Erik les ofrece el siguiente trato: "Podéis quedaros con cualquier tesoro que encontréis, menos con la Corona de Mordin. A cambio, deberéis escoltarme hasta allí, y ayudarme en la búsqueda de la corona".

Erik Hunar:

Este enano se considera a todos los efectos como un Aventurero no jugador, cuyo perfil es el siguiente:

Esta equipado con un Hacha de guerra mágica +1, 3 hachas arrojadizas, una armadura de bandas, una cuerda de 30 metros, yesca y pedernal, 2 raciones de viaje (recuperan 2 PG, un solo uso),

Pipa de fumar y tabaco de Malvalar, dos antorchas, los mapas de Ig-Nagor, una poción de aspecto verdoso y denso (poción curar heridas leves) y una capa de piel de oso.

PG: 15 CA: 4  
Fuerza: 10  
Destreza: 10  
Constitución: 13  
Inteligencia: 11  
Sabiduría: 9  
Carisma: 9  
TS: Enano nvl 3

Erik es el único que podrá reclamar la corona de Mordin, por lo que su supervivencia es vital, de esta forma, si muere, la aventura se considerará como un fracaso y concluirá.

Los mapas de Ig-Nagor que Erik porta, son referencias a este reino antes de la caída ante los trasgos, por lo que algunas zonas diferirán ante lo que podrán encontrar en la aventura. Es conveniente que el Master ignore las modificaciones posteriores como zonas inundadas y desprendimientos.

### El viaje hasta Lomas Brunas:

El viaje hasta el antiguo reino enano requiere de unas diez a once jornadas de viaje. Cuando queden tan solo dos jornadas, el Master deberá lanzar 1d6, con un resultado de 1, un grupo de goblins que huía de Ig-Nagor habrá sorprendido a los jugadores mientras dormían. El Master puede tirar en la tabla de reacción de monstruos, o entablar un combate de la forma habitual, en el que los goblins habrán sorprendido a los héroes.

Goblins (4)

DG: 1 PG: 4,2,3,2 CA: 7

Movimiento: 9 metros

Ataque: 2 Espadas Cortas,

2 Arcos Cortos,

Daño: arma

Salvación: G1

Moral: 6

Valor del tesoro: 125 mo

Alineamiento: Caótico

Volor P.X.: 5





## Ogro

DG: 4+1 PG: 25 CA: 5  
 Movimiento: 9 metros  
 Ataque: Maza a dos Manos  
 Daño: arma  
 Salvación: G4  
 Moral: 10  
 Valor del tesoro: 1.100 mo  
 Alineamiento: Caótico  
 Valor P.X.: 125

## Ur-Anagar (la puerta Occidental de Ig-Nagor)

Este acceso al antiguo reino enano consta de una zona principal de la que surgen varios corredores secundarios. En tiempos del dominio enano, hacia las veces de atalaya frente a la vertiente occidental de la montaña de Lomas Brunas, así como de depósito de armas para la guarnición asentada aquí.

### Zona 1: La bóveda de entrada:

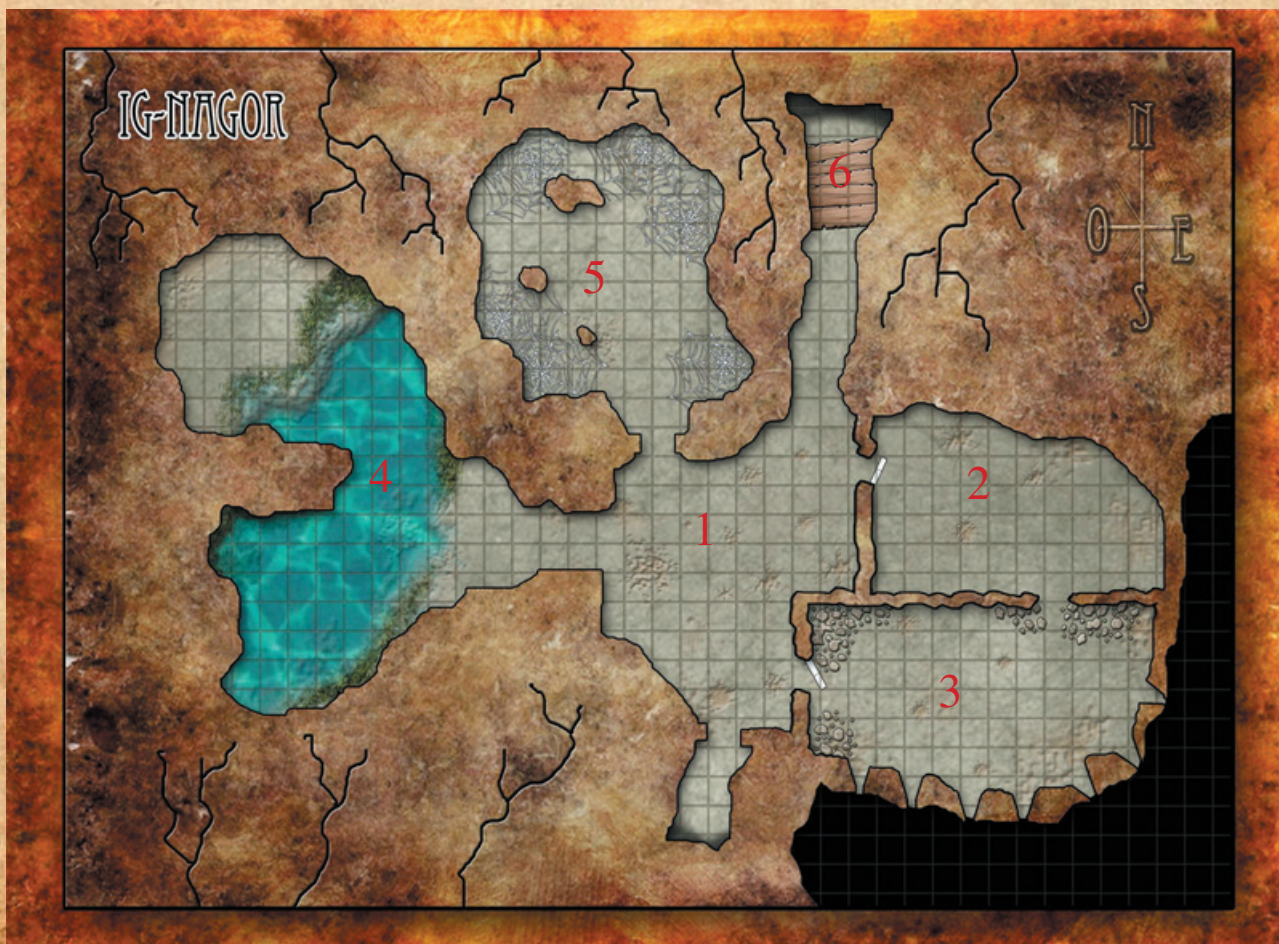
*“Un pequeño pasillo de no más de tres metros de largo os lleva hasta donde otrora se encontraran las puertas de los enanos, hoy arrancadas de sus goznes, por lo que la entrada esta libre para vosotros.”*

Al llegar a la entrada, los héroes se toparán con un grupo de 4 Goblins que salían a toda prisa del interior. Estos van cargados con todos sus enseres personales, que dejarán caer nada más ver a los héroes.

## Goblins (4)

DG: 1 PG: 2,5,4,2 CA: 7  
 Movimiento: 9 metros  
 Ataque: 3 Espadas Cortas,  
 1 Hacha,  
 Daño: arma  
 Salvación: G1  
 Moral: 6  
 Valor del tesoro: 125 mo  
 Alineamiento: Caótico  
 Valor P.X.: 5

Al vencer a los trasgos, podrán mirar entre las pertenencias que habían tirado al suelo, encontrando: -Varios cuchillos poco afilados, pieles de rata (sin valor real), 12 mo, 1 mp, un fragmento de turmalina (5 mo) y hojas de Turc (estas hojas de color rojizo crecen en la ladera de la montaña, si se mastican otorgan +1 a la fuerza, 2 hojas).





## EL CONTEMPLADOR

*“Esta gran cámara presenta un techo abovedado de unos 5 metros de altura, en cuyo cenit se encuentran los restos de unos antiguos grabados, hoy en día casi irreconocibles debido al paso del tiempo. Se trata de una sala muy espaciosa, de unos diez por cuatro metros. En su lado Oeste, podéis encontrar un estrecho corredor de no más de dos por dos metros y un portón de madera podrido por la humedad y semidestruida por los daños sufridos. En la zona norte, justo enfrente de la abertura por la que entrasteis podéis ver como un pasillo descende hasta perderse en un recodo. La pared este está formada por un muro de piedra, en la que se enmarcan dos puertas de tamaño humanoide.”*

### Zona 2: La sala de guardias:

*“Esta pequeña sala fue en otra época la zona de relajación de los guardias de la puerta, hoy en día nada queda de esto. Ante vosotros se halla una pequeña sala de solo 4x4 metros, repleta de basura y heces de trasgo (y posiblemente otras criaturas) hasta donde os alcanza la vista. No hay nada de utilidad en esta sala. Pero en la pared sur de esta sala hay una pequeña zona derruida que permite el acceso a la sala contigua.”*

### Zona 3: La Atalaya:

*“Esta pequeña sala está prácticamente vacía. En su pared sur podéis encontrar unas aberturas del tamaño de un escudo pequeño, que hacen las veces de ventanuco desde el que los vigías de la puerta pueden ver si acercaban enemigos. Sobre dicha pared se encuentran apoyados un par de arcos cortos”*

### Zona 4: Las salas inundadas:

*“El estrecho pasillo descende rápidamente hasta que se bifurca en dos, cada uno de los cuales tiene un tamaño similar al que acabáis de recorrer. Un par de metros más allá de esta bifurcación, podéis ver como ambos pasillos quedan totalmente inundados por un agua oscura y estancada”*

Los jugadores pueden decidir realizar una prueba de nado para intentar bucear en el agua y ver si hay algo en su interior o algún pasillo más allá. Un jugador puede permanecer 1d6 + Modificador de constitución turnos aguantando la respiración bajo el agua. Las zonas inundadas profundas (en azul oscuro en el esquema) llegan hasta el techo de la sala, por lo que los jugadores no podrán tomar aire si están allí. Las zonas de agua poco profundas (azul claro) si permiten tomar aire.

En esta zona inundada habitan un par de serpientes marinas. Cuando un jugador entre en el agua, lanza 1d6, con un resultado de 1 o 2, las serpientes notaran su presencia y atacarán, si no, estas permanecerán en el fondo marino dormidas.

Serpiente marina (2)

DG: 3 PG: 12,15 CA: 6

Movimiento: 9 metros

Ataque: 1 Mordedura

Daño: 1+ veneno

Salvación: G2

Moral: 7

Valor del tesoro: ninguno

Valor P.X.: 50

La otra orilla: si un jugador llega hasta aquí, lee lo siguiente:

*“Una pequeña zona de no más de tres metros de largo y uno de ancho, se encuentra por encima del nivel del agua. El cuerpo de un enano muerto hace décadas se encuentra repostado contra la pared de la zona seca.”*

Si los jugadores se acercan a indagar, encontraran una llave de un palmo de grande forjada en oro y bronce.

### Zona 5: El nido de arañas:

*“Al abrir la puerta notáis como esta se encuentra recubierta en su zona interior por una densa telaraña de un color blanquecino. Una vez en el dentro de la sala el espectáculo no es muy diferente. La práctica totalidad de la estancia está recubierta por telarañas de gran tamaño que cuelgan desde el techo hasta el suelo. La habitación es casi intransitable, pero la forma inconfundible de un cofre al fondo de la habitación os resulta irresistiblemente tentadora.”*

Esta habitación esta densamente ocupada por fuertes telarañas. Por cada asalto que los personajes permanezcan en el interior de la sala, el Master debe lanzar 1d6, con un resultado de 1, el personaje quedará atrapado en las telarañas. Esto tiene dos consecuencias:

Por un lado, si aun no han aparecido las arañas, el movimiento en la tela de araña las alertará, y atacarán a los héroes.

-El personaje que se haya quedado atrapado en la tela deberá superar una prueba de Fuerza, o no podrá moverse.



# EL CONTEMPLADOR

Arañas Cangrejo (4)

El cofre: este cofre guarda una trampa de parálisis, de hecho, los numerosos trasgos que cayeron presas de esta trampa, fueron la causa de que las arañas se instalaran en esta habitación, al tener de esta forma abundantes presas.

Cualquier personaje que intente abrirla deberá superar una tirada de salvación contra parálisis o quedarán paralizados durante 1d6 horas. En el interior del cofre los personajes encontrarán: un pergamino de "Disco flotante de Nébula", un yelmo ligero (-1 a la CA, peso: 1Kg), 30 mo, un pequeño vial con un liquido espeso y negruzco que desprende un fuerte olor a podrido (es un veneno Argo, un hongo que puede encontrarse en algunas catacumbas, y cuyo contacto puede ser mortal, de esta forma cualquier criatura que entre en contacto con este veneno morirá en 3 días a menos que supere una tirada de salvación contra venenos).

Si los héroes no habían atraído a las arañas, debido a que no tocaron las telarañas, estas aparecerán ahora.

"Un débil sonido parecido a un silbido ahogado atrae vuestra atención. Desde el techo de la sala unas enormes arañas surgen por unas aberturas ocultas entre las sombras"

DG: 2 PG: 4,5,3,7 CA: 7  
Movimiento: 12 metros  
Ataque: 1 picadura,  
Daño: 1d8 + veneno  
Salvación: G1  
Moral: 7  
Valor del tesoro: 500 mo  
Alineamiento: neutral  
Volor P.X.: 25

## Zona 6: El pasillo ascendente:

*"El pasillo por el que os adentráis asciende débilmente a medida que se ensancha, hasta alcanzar los 3 metro de envergadura. Tras unos 20 metros caminando, el ruido de decenas de alas os comienza a llegar con fuerza desde la sala más allá del pasillo."*

## Anar-Khaz (el puente de piedra)

### Zona 1: El puente de piedra:

*"Decenas de seres parecidos a murciélagos de un tamaño monstruoso revolotean por la zona superior de la gran bóveda en la que habéis entrado mientras contempláis Anar-Khaz, "el puente de piedra" en la lengua de los enanos. Este imponente puente obra de los mejores constructores enanos, se edificó para salvar el profundo barranco que separaba la puerta occidental con la zona de acceso a la sala del Trono."*

*El puente construido en piedra, alcanza los 30 metros de longitud, y se suspende sobre un barranco de cincuenta metros que acaba sobre el cauce del río Onel. En los días en que los enanos vivían en estas tierras el puente era un orgullo de la ingeniería, pero a día de hoy, solo se trata de una construcción semi en ruinas que lucha por mantenerse en pie."*

*La gigantesca sala presenta un tamaño de tal magnitud que la luz de vuestras antorchas no os permite ver el final de esta, por lo que una fuerte oscuridad os rodea más allá de la pobre luz que conseguís proyectar. Cada vez más de esas horrendas criaturas voladoras aparecen cerca vuestro, atraídos por vuestra presencia."*





## EL CONTEMPLADOR

Los héroes se verán atacados en este momento por una bandada de Estirges, en total un grupo de 10 de estas criaturas. Si tras acabar con ellos los personajes permanecen allí más de 10 minutos de juego, reaparecerán más de estas criaturas.

debido a su agilidad, los enanos y los aventureros cargados restan -1 a la tirada.

Si fallan la tirada el suelo se desmoronará haciendo caer al héroe al río que se encuentra 50 metros más abajo. Una prueba de detectar trampas o las habilidades innatas del enano pueden detectar el deterioro del puente, si así fuera, podrán pasar sin problemas por él, pero reduciendo su movimiento a la mitad (se supone que caminan con cuidado).

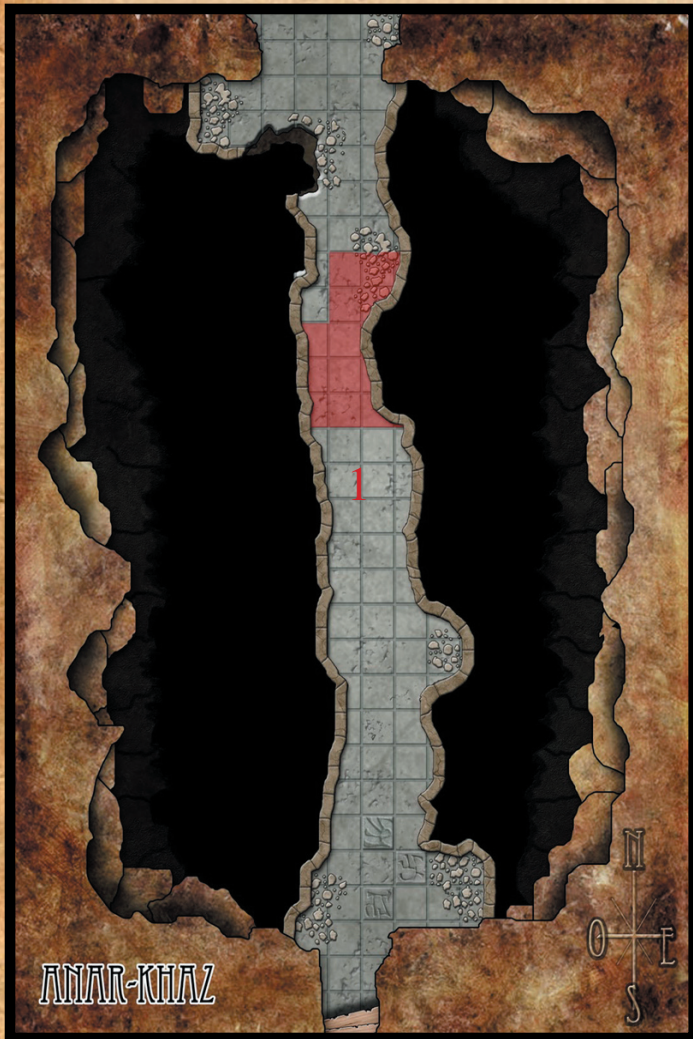
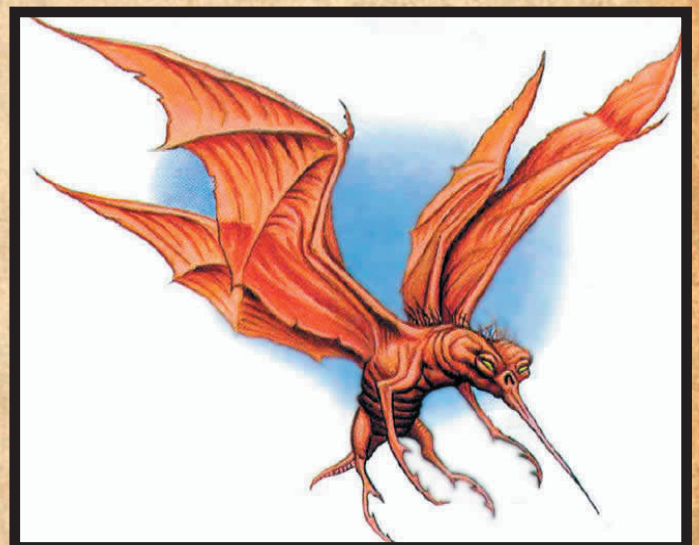
Cada héroe que caiga deberá hacer una tirada de Constitución para evitar que las frías aguas le arrastren corriente abajo. Si lo consiguen podrán intentar escalar por la pendiente para regresar al puente (el Master determina en que zona del río han ido a parar). Si los compañeros tienen cuerdas que lanzarle desde arriba, suman +2 a la prueba de escalar. Si se ven atacados por los murciélagos mientras escalan, sufrirán un -2 a la prueba.

Si los héroes se ven arrastrados por la corriente, se consideran extraviados, no podrán seguir adelante con la partida, pero no habrán muerto, aparecerán en una zona más baja del curso del río.

### El salón Principal

#### **Zona 1: La sala de las columnas.**

*“La cámara que se abre ante vosotros presenta un aspecto ruinoso, tres grandes columnas tan anchas como cuatro árboles juntos y de al menos 10 metros de altura se yerguen en la cámara sosteniendo el imponente techo.”*



Estirge (10)

DG: 1 PG: 4-6 CA: 7

Movimiento: 3 metros

18 en vuelo.

Ataque: 1 picadura,

Daño: 1d4

Salvación: G1

Moral: 9

Valor del tesoro: ninguno

Alineamiento: neutral

Valor P.X.: 13

Hacia la mitad del puente, la estabilidad de este empezará a ser cada vez menor (Zona roja en el esquema). Lanza un 1d6 por cada héroe, con un resultado de 1 a 3, el suelo cederá bajo sus pies. Todos los héroes tendrán derecho a una prueba de destreza para evitar caer, los ladrones y elfos añaden +1 a esta tirada



# EL CONTEMPLADOR

*Una cuarta columna yace destruida por el suelo de la sala. Justo en la pared opuesta al lugar donde os encontráis se encuentran unas grandes puertas de hierro forjado cerradas. Cerca de estas, hacia el noroeste, se abre una pequeña abertura de no más de 2 metro de alta y uno de ancha por donde se cuela una la débil luz del día. Mas hacia el sureste, podéis ver un corredor que se pierde en las sombras.*

## Troll

DG:6+3 PG: 30 CA: 4

Movimiento: 36 metros

Ataque: 2 garras /1 mordisco

Daño: 1d6/1d6/1d10

Salvación: G6

Moral: 10 (8)

Valor del tesoro: 2000

Alineamiento: caótico

Volor P.X.: 650

*Pero cualquier cosa que podáis ver en la sala palidece en comparación con la escena que se desarrolla a unos escasos 30 metros de vosotros. Sobre la columna derruida observáis la imponente figura de un troll. Se encuentra de espaldas a vosotros y parece atareado en devorar los restos de alguna infeliz criatura. Se trata de un ser de increíble tamaño incluso para los estándares de esta odiosa raza.*

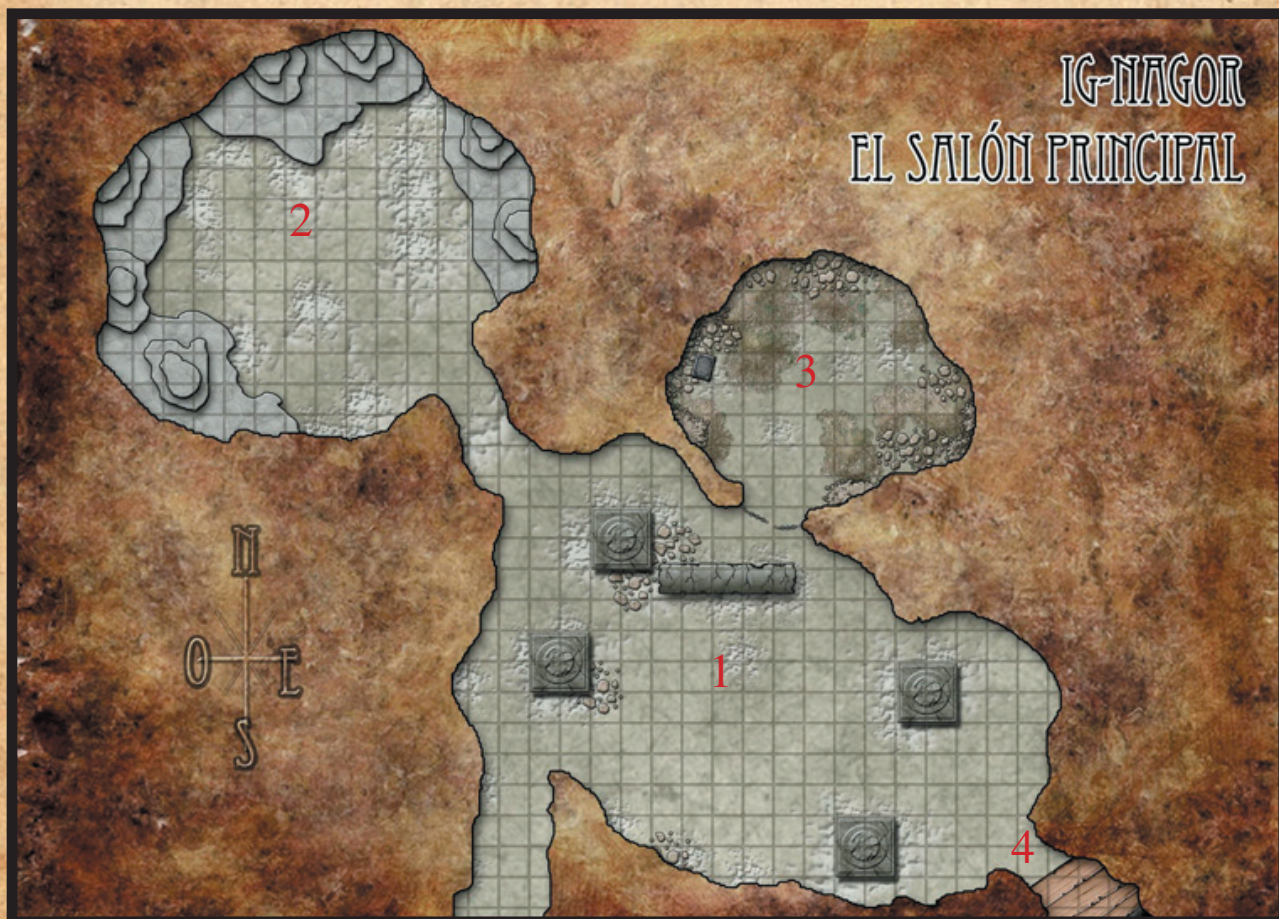
Si los jugadores se acercan a los restos parcialmente devorados por el troll:

*Erik, casi ajeno a la presencia del terrible ser, susurra lentamente:*

*“-Parece que a los trasgos se les acabó la comida y no tuvieron con que alimentar a esta fétida criatura. -Dice Erik- Pero por lo que se ve, al Troll no le importo añadir carne de trago al menú...”*

*-Esta sala... Es el salón principal... Antaño esas columnas estaban decoradas con finos trazados de plata sobre pan de oro, y ahora miradlas. Y el techo... ¿Dónde están sus grabados de oro y ámbar? Esas odiosas criaturas han arrancado hasta el último trozo. En verdad nada queda en este lugar del esplendor que antaño viviera... Pero juro que al menos la corona será recuperada."*

Entre los restos los jugadores pueden encontrar: 320 mo, un carcaj con 5 flechas y un escudo parcialmente oxidado.







## Zona 2: La caída del Dragón:

*“El estrecho pasillo os conduce hacia una abertura en la roca de la montaña que desemboca en una terraza natural de unos 10 metros de largo y 20 de ancho. El cadáver de un Dragón de más de 15 metros yace sobre esta. De su cuerpo solo quedan huesos polvorientos, sobre los que aun descansan fragmentos de viroles.*

*-En este lugar fue donde mis parientes abatieron al Dragón Azul Rorad, una bestia joven pero de increíble maldad.- Dice Erik de forma solemne.- Cuentan las historias que en la noche de la caída del reino, más de veinte enanos dieron su vida en la lucha contra el monstruo, y tan solo gracias a la intervención del mismísimo Koraz “barba de Sauce” la bestia fue destruida... Mirad su cadáver, hasta las gemas de su tripa han saqueado los trasgos.*

*Erik avanza hasta ponerse frente a los restos de la calavera del Dragón. Tras observarla unos instantes escupe sobre esta y la golpea con una fuerte patada. Varios trozos de hueso salen despedidos unos metros, produciendo un sordo golpeteo que el eco arrastra unos segundos. De pronto, de entre los restos del imponente ser varias formas comienzan a arrastrarse hacia Erik.*

*Dos cuerpos cercanos a los 2 metros de largo parecidos a babosas con unos pequeños tentáculos rodeando su boca se arrastran hacia el sorprendido enano que en un mal paso cae de bruces frente a estas criaturas.”*

Gusano Carroñero (2)

DG:3+1 PG: 13, 17 CA: 7

Movimiento: 12 metros

Ataque: 8 tentáculos

Daño: 1d4 -1 x tentáculo, parálisis

Salvación: G2

Moral: 9

Valor del tesoro: ninguno

Alineamiento: neutral

Volor P.X.: 75

## Zona 3: El pasillo sellado

*“Las puertas de hierro ceden, no sin un gran esfuerzo por vuestra parte, dejando ver el interior de lo que antaño fuese un corredor principal hacia el resto del complejo subterráneo. Durante el asedio final de los trasgos, los enanos debieron de derrumbar este acceso para evitar que los enemigos llegasen hasta la cámara real, por lo que hoy no es más que una gran cámara donde la basura y el polvo se acumulan.*

*Algunos enseres usados por los trasgos anteriormente se acumulan en el lateral oeste de la sala, donde descansa un baúl claramente construido por manos enanas en el que pueden advertirse las marcas de haber intentado abrirlo por la fuerza.”*





## EL CONTEMPLADOR

Entre las pertenencias de los trasgos podrán encontrar: dos espadas largas, una armadura de cuero, 100 mo, un pequeño frasco con un líquido color miel pero mucho menos denso (poción de raíces de Gur,

otorga los mismos efectos que el conjuro de mago Invisibilidad de nivel 2, un uso), unos trapos sucios, una cacerola de cobre (4 mc) y un saco lleno de hojas de tabaco.

El cofre enano solo podrá abrir con la llave de oro que había en el cadáver del enano. Contiene: 340 mo, un pergamino de "Protección contra el mal", una armadura de bandas, un catalejo de oro (visión +2km a la luz del día, precio de venta 200 mo), un collar de ámbar y plata (25 mo) y una gema de Ónice tallada en forma de lagrima (25 mo).

### Zona 4: el corredor de descenso:

*"El corredor por el que os adentráis, comienza a descender rápidamente. A medida que lo recorréis, el ruido de una discusión acalorada os llega cada vez con más claridad."*

## Las dependencias de los Trasgos:

### Zona 1: El pasillo principal:

*"Este antiguo túnel enano ha sido excavado toscamente por los trasgos. Un muro de piedra ha sido levantado en su lado sureste donde se han colocado puertas construidas con mesas. Al fondo de la misma, descansan media docena de barriles y cajas medio podridas, cerca de estos podéis ver la entrada de un pasillo."*

*En el centro de la habitación dos Goblin discuten acaloradamente con un Hobgoblin ataviado con una armadura pesada. Si en el equipo de aventureros no hay ningún jugador que entienda el idioma de los Trasgos, Erik les traducirá la conversación:*

*-¿Es qué no entiendes que no podemos seguir aquí por más tiempo?- le increpa uno de los Goblins al ser de la armadura.- Somos los únicos que quedamos, y pronto acabará también con nosotros.*

*-No digas estupideces gusano- responde el Hobgoblin- esa criatura no podrá llegar hasta aquí, ¿no ves que esta tierra es más dura?*





## EL CONTEMPLADOR

-La cámara inferior era roca pura y aun así la atravesó como si fuera madera. No pienso quedarme aquí a morir como un estúpido.

-Si das un paso más serás la próxima cena de ese estúpido Troll- contesta el Hobgoblin aferrando con fuerza una maza que blande en su mano derecha.

-¡Estúpido... Somos más que tu, te arrancaremos las tripas y nos largaremos de aquí!

De pronto, el Hobgoblin, con un rápido movimiento de su maza aplasta la cabeza del Goblin con el que hablaba. Con el propio empuje del golpe asesta un fuerte puñetazo con su guantelete en el cráneo al otro Goblin, que se desploma sin vida.

-Maldita basura... No abandonaré estas cuevas mientras viva."

### Hobgoblin

DG:1+1 PG: 7, 17 CA: 6

Movimiento: 9 metros

Ataque: Maza

Daño: 1d6

Salvación: G2

Moral: 8

Alineamiento: Caótico

Volor P.X.: 15

### Goblins (5)

DG: 1 PG: 4,2,3,2,4 CA: 7

Movimiento: 9 metros

Ataque: 3 Espadas Cortas,

2 Arcos Cortos,

Daño: arma

Salvación: G1

Moral: 6

Alineamiento: Caótico

Volor P.X.: 5

### Orgo

DG: 4+1 PG: 25 CA: 5

Movimiento: 9 metros

Ataque: Maza a dos Manos

Daño: arma

Salvación: G4

Moral: 10

Alineamiento: Caótico

Volor P.X.: 125

Si los jugadores son descubiertos por el Hobgoblin, este dará la voz de alarma. De los cuartos 2, 4 y 5, saldrán 2 trasgos, 1 ogro y un trasgo, y 2 trasgos respectivamente. Si no se da la voz de alarma, los aventureros los encontrarán al abrir las habitaciones.

### Zona 2, 3 y 4:

Estas tres habitaciones son dependencias de algunos de los pocos moradores que aún quedan en el antiguo reino enano. A parte de la posibilidad de encontrar a alguno de sus ocupantes dentro, podrán encontrar:

En la zona 2 un pequeño saco con 56 mp, una daga de plata, una capa negra, una pluma de Cocatriz (otorga un +1 a las tiradas contra parálisis) y 5 virotes de ballesta.

En la zona 3 encontraran un cofre, el cual tiene una trampa explosiva, de 3 metros de radio de efecto, cada criatura afectada sufrirá un impacto de 2d6 de daño, una tirada de salvación exitosa hará que cause solo la mitad del daño. En su interior encontrarán un frasco con un licor transparente y de olor aceitoso (poción de curar heridas leves), una cimitarra, 22 mp y un fragmento de zafiro (230 mo).

En la zona 4 no encontrarán nada de valor.





# EL CONTEMPLADOR

## Zona 5:

*“Esta habitación, es la residencia del líder de este grupo de criaturas, por lo que podéis ver en ella. Una cama de mejor calidad, pieles de animales y algunas joyas adornan la sala. En la pared norte, se abre un pequeño espacio cerrado por unos barrotes a modo de celda, en su interior el cadáver de un enano hace ya mucho tiempo muerto yace en el suelo.”*

En esta zona, aparte de la posibilidad de encontrarse con su ocupante, los jugadores podrán encontrar: un escudo de hierro, un pergamino de “bola de fuego”, 125 mo, 23 mp, dos dagas, una ballesta y 5 virotes.

## Zona 6:

*“La sala en la que os encontráis continua por un pasillo que desciende por un recodo hasta perderse en las profundidades de la montaña.”*

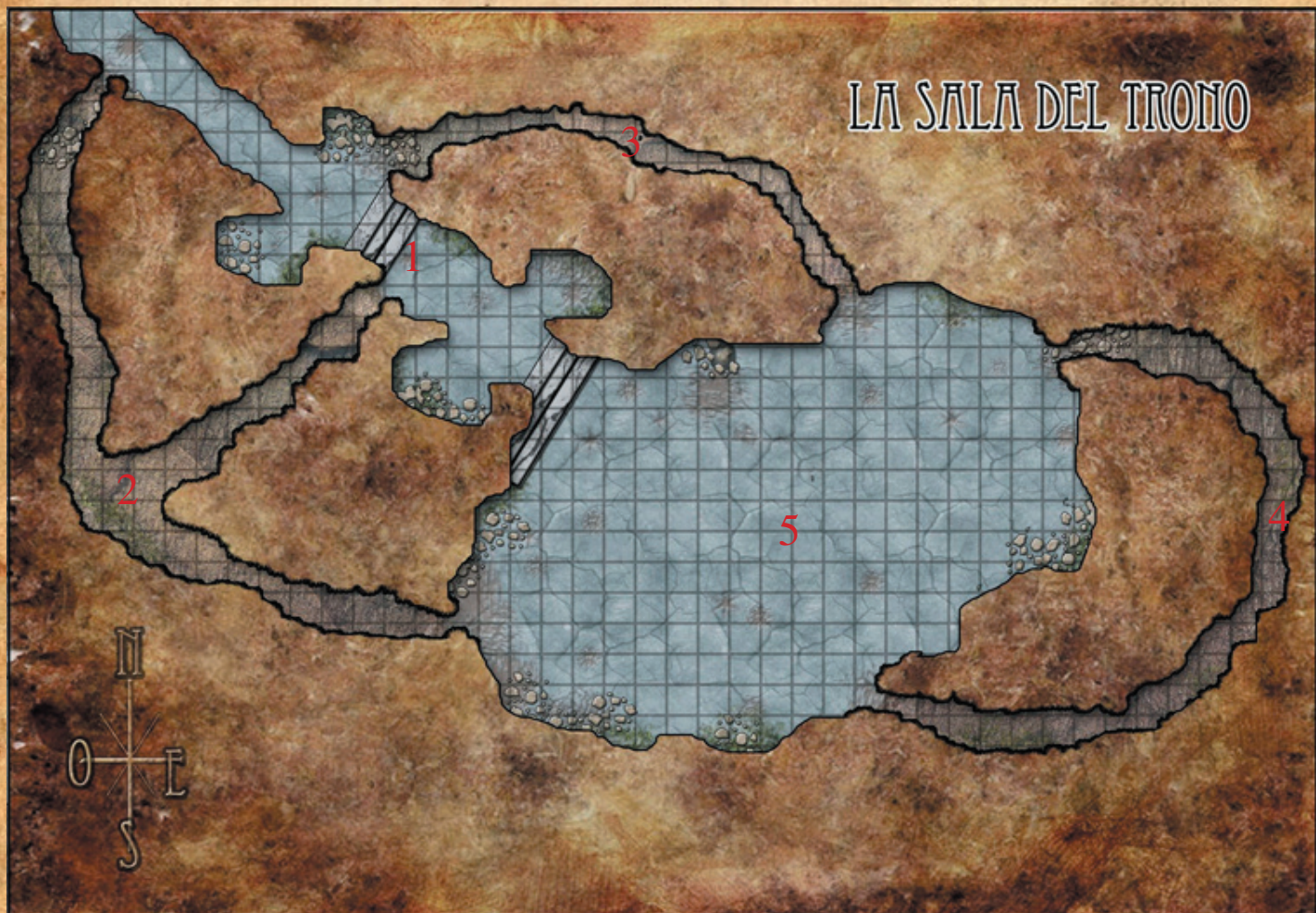
## La Sala del trono

### Zona 1: El pasillo de los guardias:

“Tras más de cincuenta metros, el pasillo se abre en un pasillo cuyo suelo esta embaldosado formando una calzada de tres metros de ancha. El pasillo de más de trescientos metros de longitud según los mapas de Erik, posee unas aberturas laterales cada cien metros, utilizadas hace años por los enanos para establecer a los guardias del Rey.

Pero, ajeno a todo esto, Erik contempla un gran túnel abierto en el muro a vuestra derecha, en el propio pasillo, de un tamaño aproximado de tres por tres metros que conforma un orificio circular.

-Este túnel no estaba en los mapas...-Comenta débilmente Erik- ¿Lo habrán construido los trasgos?”





## EL CONTEMPLADOR

### Zona 2, 3 y 4: Los túneles del Gusano Púrpura

*“Un túnel de unas dimensiones descomunales se abre ante vuestros ojos. Extrañamente, no presenta ningún tipo de refuerzo para evitar su derrumbe, todo lo contrario, parece haber sido excavado de forma apresurada, por lo que no parece tener mucha estabilidad.”*

Por cada personaje que entre en cualquiera de estos túneles, el Master debe lanzar 1d6, con un resultado de 1, un leve desprendimiento del techo del túnel provocara la caída de rocas sobre el jugador afectado. Dicho jugador, recibirá una herida de 1d6+1 heridas, todo jugador afectado tiene derecho a una prueba de percepción para evitar el desprendimiento.

### Zona 5: El trono y el Gusano.

*“La inmensidad de la sala queda eclipsada por la monstruosidad purpúrea que se encuentra en ella. Un gusano de más de 30 metros de longitud se encuentra enroscado alrededor del trono del antiguo rey enano, ajeno a vuestra presencia.*

*Algo tenéis seguro ahora, ya sabéis quien es el causante de los túneles que no figuraban en los mapas de Erik.”*

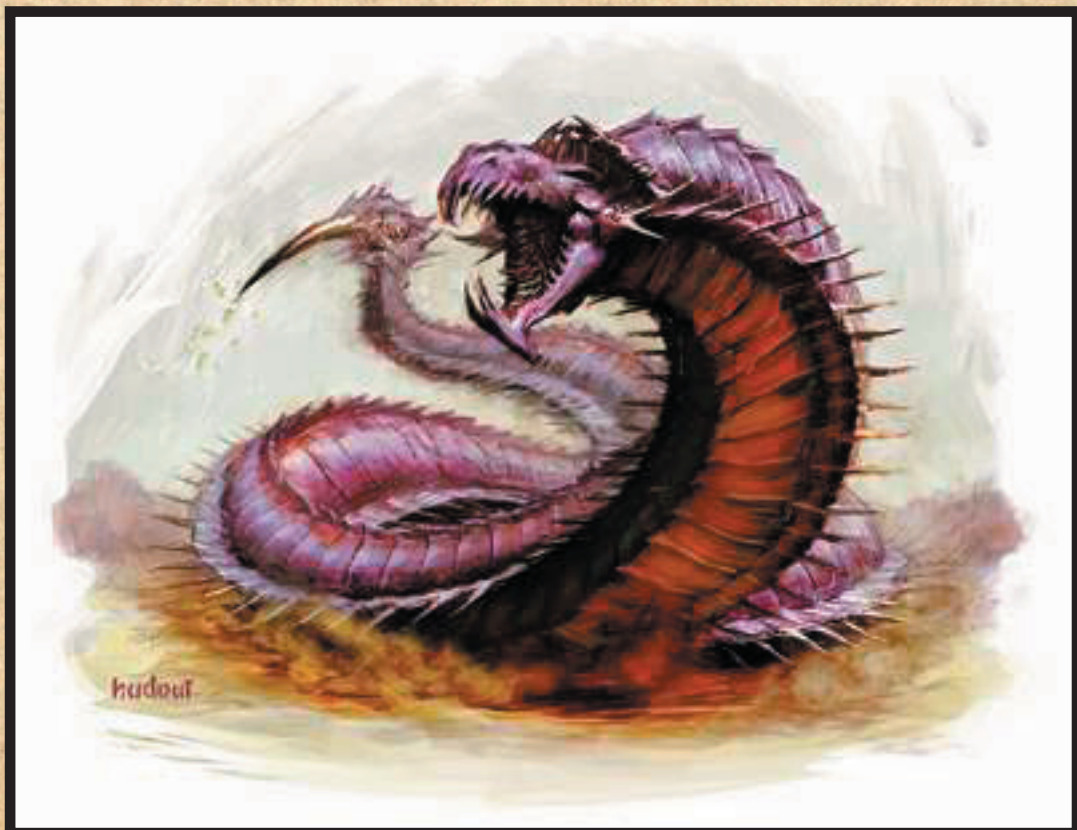
Dependiendo del nivel y experiencia de los héroes, el Master podrá usar una de las dos variantes de Gusano Púrpura:

Gusano Púrpura Joven

DG:11 PG: 55, CA: 6  
Movimiento: 6 metros  
Ataque: 1 mordisco/1 aguijón  
Daño: 2d4/1d4 + veneno  
Salvación: G5  
Moral: 10  
Valor del tesoro: 2000 mo  
Alineamiento: neutral  
Volor P.X.: 1400

Gusano Púrpura

DG:15 PG: 80, CA: 6  
Movimiento: 6 metros  
Ataque: 1 mordisco/1 aguijón  
Daño: 2d8/1d8 + veneno  
Salvación: G8  
Moral: 10  
Valor del tesoro: 4000 mo  
Alineamiento: neutral  
Volor P.X.: 2700





## EL CONTEMPLADOR

Los gusanos púrpura son gigantescas criaturas cubiertas de baba de 30 metros de largo y 3 de diámetro. Estos monstruos cavan túneles bajo la tierra, surgiendo a la superficie para alimentarse de las criaturas que la habitan.

Atacan mediante mordiscos y con el aguijón de sus colas. Si el ataque del mordisco supera en 4 ó más el número requerido (o con un 20 en el dado), se puede tragar al objetivo si este es de tamaño humano o menor. La víctima tragada recibe 3d6 de daño en cada asalto posterior. Una víctima picada por el aguijón debe superar una tirada de salvación contra venenos o morirá.

Ten en cuenta que si el encuentro con el gusano púrpura tiene lugar en uno de sus túneles subterráneos, no podrá usar uno de sus ataques debido a la falta de espacio.

Si se aproxima a su víctima bajo tierra, la sorprenderá si saca un 1-2 en 1d6, sin embargo, tardará 1d4+1 turnos en conseguir sacar el aguijón de la tierra.

Una vez venzan al gusano, podrán registrar con más cuidado la sala:

*“La imponente sala que otrora fuera el salón del trono del reino de Kur-Argor, presenta ahora un aspecto muy alejado de la gloria y la belleza que antaño mostraran. El oro que antes cubría las paredes y columnas de esta sala, hace mucho que fueron arrancadas por las manos de los trasgos, ávidos de las riquezas que estas suponían. Los bellos grabados que narraban la historia de los enanos en todas las paredes de la habitación, ahora no son más que piedra triturada y polvo. Nada queda que recuerde la gloria que esta sala vivió... Nada, excepto una corona de oro y esmeraldas que reposa inalterable a escasos metros del trono de piedra construido contra la pared Sureste.*

*La corona de Mordin, no ha sido tocada por nada ni nadie en todos los años que los trasgos ocuparon la montaña. Ni siquiera el polvo ha osado molestarla.*

*-Esta es la corona de Mordin... Por fin la hemos recuperado amigos míos. No creí que llegase a ver este día, finalmente mis ancestros podrán descansar en paz. Os debo mucho, no sé si podré pagároslo en esta vida, pero lo intentaré.*

*Erik guarda con una reverencia la corona, y contempla apesadumbrado los restos de la gran sala.*

*-Es posible que ahora que esa bestia está muerta los trasgos intenten regresar... Sé que no podremos detenerlos, pero algún día Ig-Nagor volverá a ser llamada Kur-Argor, y mi pueblo reinara en la montaña, así lo juro...*

*Con paso decidido, Erik reemprende el camino hacia la salida del antiguo reino enano. Es posible que algún día regreséis, esta vez para liberarlo de la plaga de los trasgos, pero esa aventura aun tendrá que esperar.”*

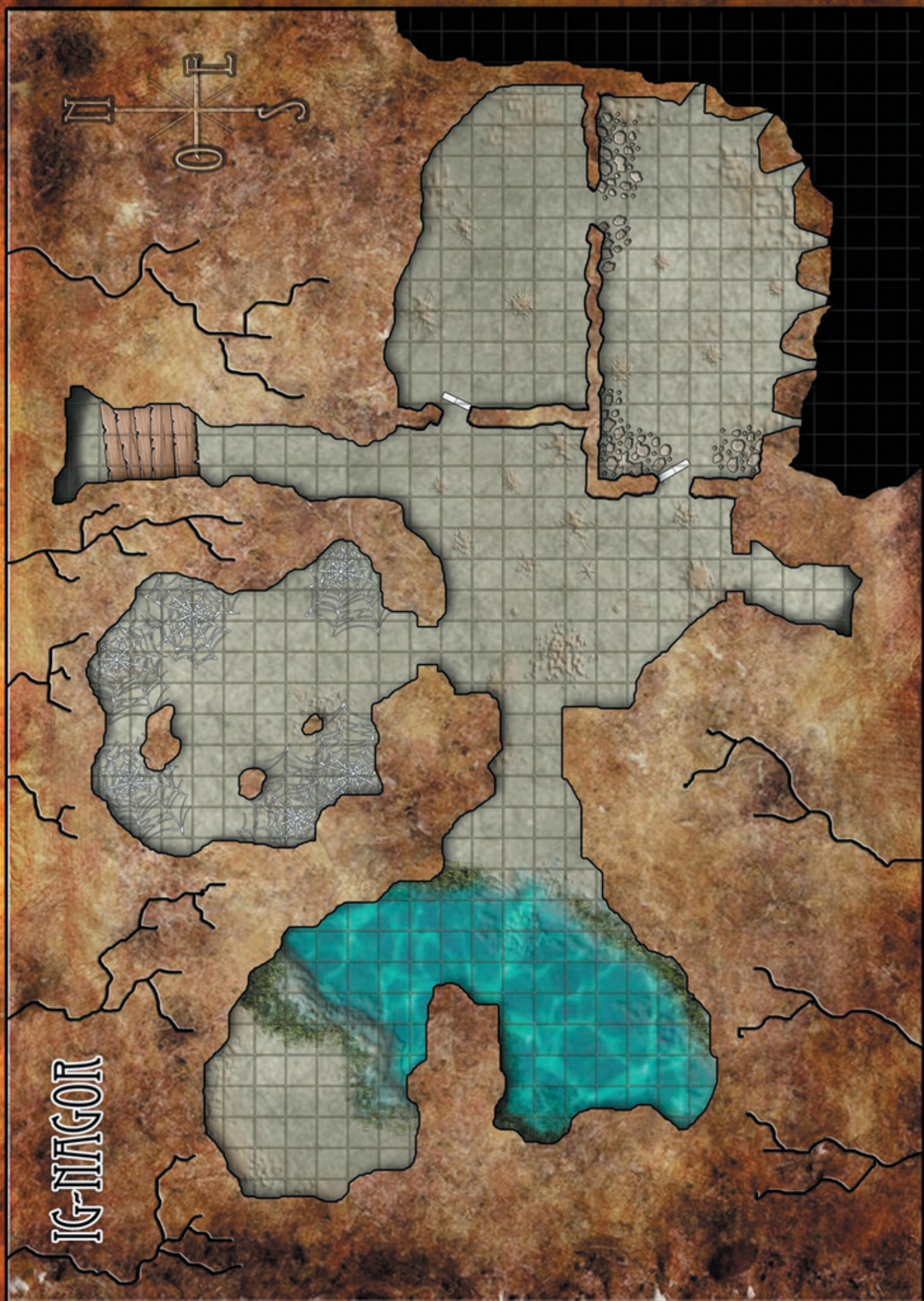
Los héroes ganan la amistad de Erik, quien desde ahora podrá acompañarles en el resto de sus aventuras.

Los héroes encontraran junto al trono de piedra un gran tesoro amontonado por los Trasgos durante todos los años de su reinado. Encontraran: 4300 mo, una lanza mágica +1, un anillo de oropel (contiene el hechizo “Luz”, usable 2 veces al día), un pergamino de “Levitación”, una armadura de bandas y un colgante de oro y esmeraldas (450 mo).

El viaje de regreso a Robleda esta impregnado por la melancolía del reino perdido, y por la felicidad por la victoria y el tesoro encontrado. Desde hoy, el nombre de Ig-Nagor lo llevareis grabado en el corazón.

FIN







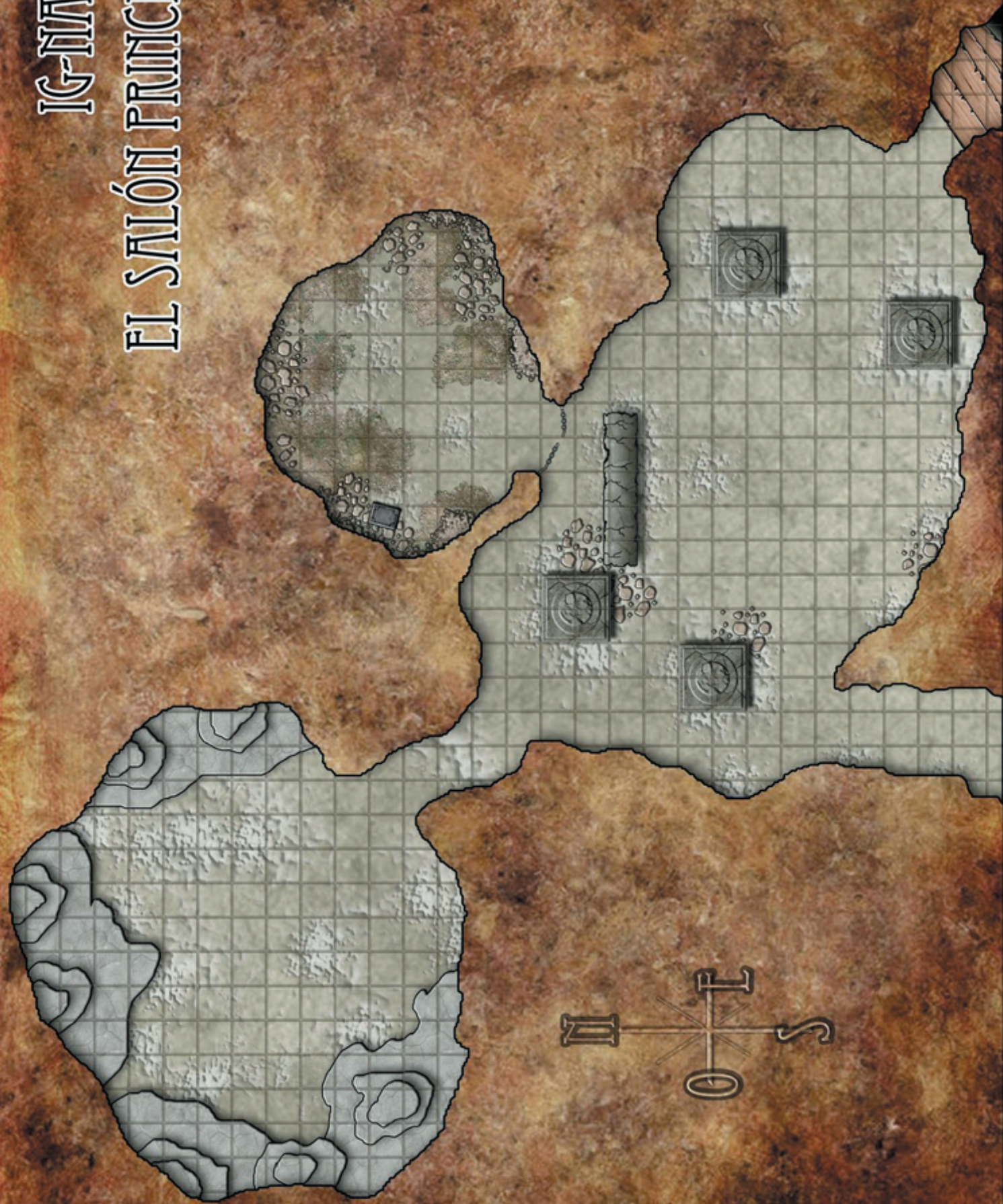
ANAR-KHAZ





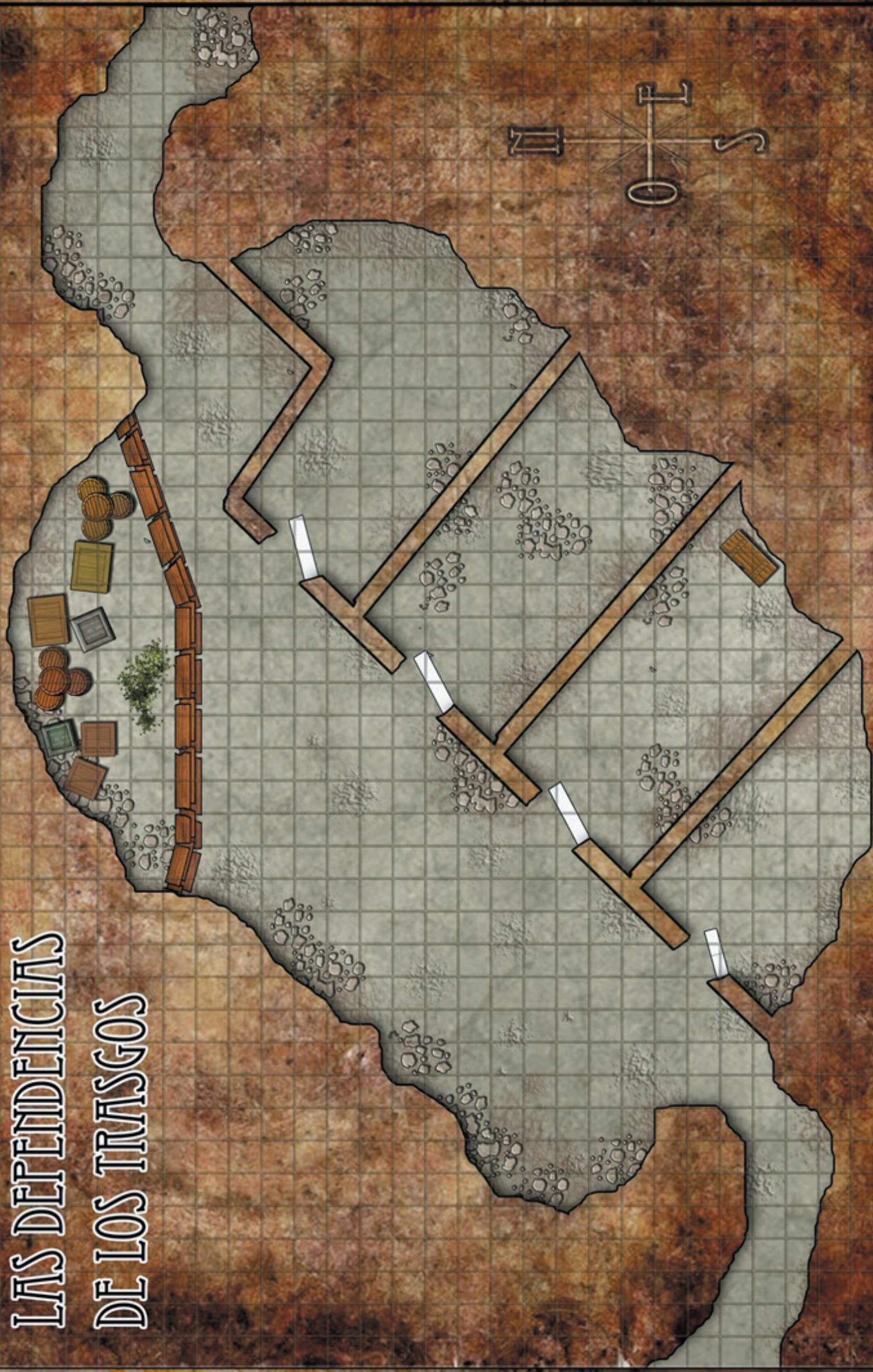
# IG-NAGOR

## EL SALÓN PRINCIPAL





# LAS DEPENDENCIAS DE LOS TRASGOS





# LA SALA DEL TRONO

