

Campaña 'El Valle del Dios Astado' 2ª Parte

Sepultura del Honor

- Sepultura del Honor -

(Campaña 'El Valle del Dios Astado', 2ª Parte)

"(...) I'm gonna give it everything I've got

Lady Luck please let the dice stay hot

Let me shoot a seven with every shot

Viva Las Vegas, Viva Las Vegas,

Viva Las Vegas, Viva! Viva Las Vegas!"

Elvis Presley



Por Luis F. García/Tadevs

Sepultura del Honor es la segunda parte de la campaña titulada **"El Valle del Dios Astado"** para **La Marca del Este** basada en el cómic **"La Espada Salvaje de Conan"** Nº98 titulado **"El Dios Astado"**, publicado en 1990 por Comics Fórum. El guion es de Charles Dixon y el dibujo de Jorge Zaffino. En esta ocasión la mayor parte de la acción tendrá lugar en la Ciudadela de Frysev, fortaleza de mi invención que ha sido recientemente añadida al Canon del Códex de la Marca. Assassin's Creed la Hermandad, y La Máscara de la Muerte Roja (más la de Vincent Price que la de Poe).

Resumen:

Tras iniciar su travesía hacia el norte en pos del mítico Karkadann que ha llevado a los PJs a cruzar tumbas arcaicas y páramos sombríos, y a verse las caras con poderosas momias y aparecidos volubles, llegarán con el cansancio acumulado de tres días de viaje hasta las puertas de la Ciudadela de Frysev, morada del pecado.

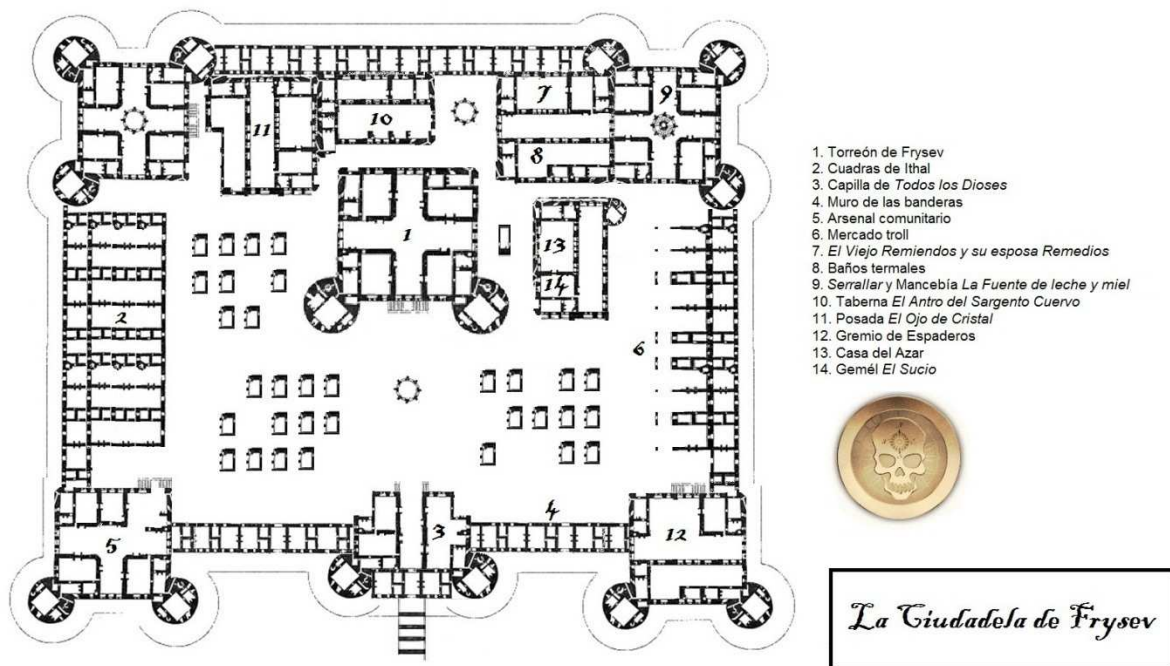


Miedo y asco en la Ciudadela de Frysev

La Ciudadela de Frysev se encuentra en mitad de Eltauro y consiste en un enorme castillo construido en tiempos inmemoriales sobre uno de los pocos oasis existentes en este vasto desierto. El castillo fue abandonado y reclamado por veteranos militares apátridas que lo perdieron todo tras la última guerra. Estos veteranos, de mil naciones y razas distintas, se llaman a si mismos **"La legión Perdida"** o **"La legión de Frysev"**. Todos se caracterizan por ser de mediana edad y alardear de graves heridas producidas por las incontables guerras, entre las que la pérdida de un miembro suele ser la más común. Algo que no mucha gente conoce

es que siempre que se encuentra un mendigo tullido pidiendo por las calles de cualquier ciudad de Valion, su limosna estará destinada a las arcas de Frysev. Con el paso de los años y gracias a las actividades mafiosas unidas a una mentalidad comercial sin escrúpulos, la

Ciudadela de Frysev ha aprovechado su localización estratégica para obtener beneficios económicos; convirtiéndose así en paso obligado de viajeros, caravanas, caballeros errantes, peregrinos, caldereros, buhoneros, comerciantes y demás ralea propia de los caminos.



Pero no penséis que se trata de una ciudad de mendigos, no; eso es tan solo una estratagema para el resto del mundo. La Ciudadela de Frysev es, en palabras del propio Frysev: *“un paraíso terrenal para los militares de cualquier nación o cultura”*. Cuenta la leyenda que hace muchos años, Frysev y su hermano Svenn estaban en el frente y se entretenían en las trincheras pensando en todo aquello que deseaban o echaban de menos. Frysev hizo una lista, y tras la dramática muerte de su hermano juró que juntaría todos esos deseos y los haría realidad en un lugar que sirviera de hogar a todos aquellos ex combatientes que tras la guerra se sintieron

abandonados por su patria. Así nació la Ciudadela, el lugar donde las drogas, el alcohol, los juegos de azar, y la prostitución tienen su cuna; encrucijada de caminos, babel de lenguas, sepultura del honor; un enclave donde la palabra del viejo Frysev es ley, y donde la ley se mide por el filo de la espada.

A medio camino entre una fortaleza y un caravasar, la ciudadela de Frysev se divide en zonas separadas por sus usos y oficios. Como eje en torno al cual gira este pequeño microcosmos encontraremos el Torreón de Frysev (1) centro administrativo, legislativo y

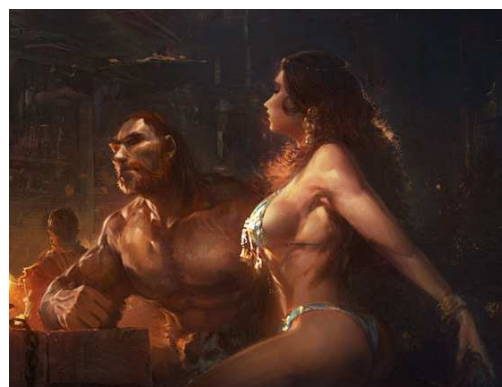
gubernamental, residencia del propio Frysev y su familia. Al este se sitúa el enorme complejo de las Cuadras de Ithal (2), una pequeña herrería seguida de una consecución de establos y abrevaderos de diverso tamaño habilitados para caballos, camellos y elefantes. A la derecha del bastión de entrada, tras cruzar el puente levadizo y el doble rastrillo se encuentra la pequeña capilla de Todos los Dioses (3), un lugar cargado con la luz de las velas y el olor a incienso, repleto de figurillas de cera y arcilla, destinado a todos los cultos conocidos y que también se usa como osario; un punto de veneración a los ancestros que según las creencias populares otorga buena fortuna a aquellos que lo visitan antes de salir de viaje.

Conforme entramos en la ciudadela, vemos una amplia explanada ocupada normalmente por las tiendas y toldos de aquellos viajeros más humildes que no pueden pagarse un alojamiento, así como sus animales. El lienzo de muralla de la derecha se conoce como *"el muro de las banderas"* (4), donde cada veterano cuelga el pendón de su lugar de origen con la intención de olvidar la nación que le olvidó. El bastión de la izquierda es el arsenal comunitario (5), donde toda la población de la ciudadela (*incluyendo mujeres y niños*) puede armarse en caso de asedio. En el bastión del extremo opuesto tiene su sede el Gremio de Espaderos (12), un grupo de artesanos especializados en la forja de armas y armaduras cuyo orgullo les impide ser llamados simplemente *"herrerros"*. Delante de la casa gremial se halla el mercado troll (6), un centro económico multicultural en constante movimiento, inundado de mil gritos en mil lenguas, cientos de olores y otras tantas melodías. Aquel es un lugar mágico donde el precio y el valor se confunden, donde los

mercaderes pregonan sus mercancías, y donde los tesoros se convierten en basura y la basura en tesoros.



Frente al mercado troll, junto al Torreón de Frysev esta la *Casa del Azar* (13), irónico nombre para un lugar donde todos los dados están cargados y todas las barajas marcadas. Allí los viajeros suelen jugar, apostar, y generalmente perder en beneficio de la Casa y su gerente, conocido como Geméll *el Sucio*. Aun así, la fortuna de Geméll se debe a los trapicheos que lleva a cabo en su despacho (14), donde se dedica al tráfico y venta de venenos, drogas, y toda clase sustancias alucinógenas de consumo habitual en la Ciudadela.



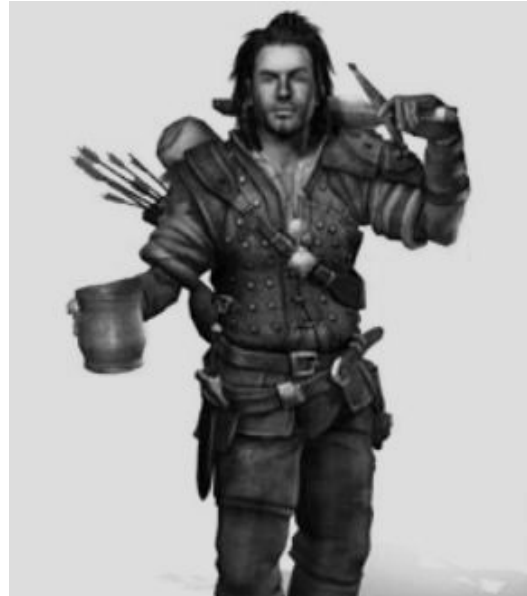
Tras el mercado troll se alza la torre del *Serrallar* (9), un edificio de muros y lámparas color rojo granate. El *Serrallar* es el mayor centro de prostitución del mundo civilizado distribuido en distintas casas y mancebías; *un jardín de rosas en cuyo centro florece un loto oscuro: “La Fuente de leche y miel”*, exquisito harem regentado por Maysoon, una anciana de origen visirtaní. Junto a la torre del *Serrallar* se localiza un edificio bajo y de muros amarillos cubierto por pequeñas cúpulas; son los baños termales (8), tras los que viven *“El Viejo Remiendos y su esposa Remedios”* (7), una encantadora pareja de ancianos versados en la sanación de toda clase de males mediante la medicina, magia, y alquimia.



Frente a los baños se alza *“El Antro del Sargento Cuervo”* (10), una taberna donde pueden encontrar los mejores vinos, cervezas, licores y matarratas que puedan pagarse a este lado del Gran Pantano. Y junto al Antro esta la posada del *Ojo de Cristal* (11), el lugar donde suelen dormir aquellos viajeros que llegan a la Ciudadela con dinero encima, aunque las camas del *Serrallar* sean más calientes... Tanto la posada como la taberna son propiedad de Frysev.

Obviamente la Ciudadela de Frysev da mucho juego para cualquier master. Pensando que en realidad los PJs están allí de paso, es conveniente no liarles demasiado con una historia muy complicada. En cambio, pasar por la Ciudadela sin darles la oportunidad de hacer un poco el cafre es algo bastante

triste. Dales una tarde de libertad para poder ir y hacer lo que quieran, y después planteémosles unas subtramas interesantes.



Una proposición indecente

Los PJs llegarán a la Ciudadela y entrarán por sus puertas extasiados con la maravilla y la indecencia reinantes en el lugar. Mientras caminan por sus callejuelas verán multitud de situaciones insólitas como un grupo de trolls que se comporta *“civilizadamente”* conversando en un extremo del mercado, mujeres bailando la danza del vientre bajo un palio, dos borrachos peleándose a sillazos en una esquina, gentes de toda raza y color llevando animales exóticos de un lado para otro, un obeso y manco señor arrojando monedas a los niños desde un palanquín dorado cargado por cuatro esclavos gnolls...

Mientras caminan ocurrirán dos cosas:

- Un pícaro mal vestido (*que dirá llamarse Eni*) intentará hacerse el simpático con los PJs prestándose voluntariamente a hacer de *cicerone* por la ciudadela a cambio

de unas monedas, e intentará robarles el resto de la bolsa en cuanto tenga oportunidad.

- Un ladronzuelo malherido acosado por un numeroso grupo de mercenarios irrumpirá en la escena empujando a los PJs y entregará (*rápidamente y en secreto*) un papelito doblado a uno de los aventureros (*preferiblemente al PJ Ladrón, si lo hubiera*), huyendo inmediatamente seguido de sus perseguidores, que le darán muerte unos metros después. En el papel aparece *una mancha circular de tinta negra*, y por la otra cara una caligrafía suelta dice “*COMIDA*” y más abajo “*MI QUERIDO SVENNARD*”. Aunque los PJs aun no lo saben, estas son las claves secretas necesarias para sortear los peligros que llevan hasta la cámara del tesoro del Torreón de Frysev. Más vale que no vayan mostrando el papelito por ahí.



Después de estos encontronazos, los PJs se alojarán en la posada del *Ojo de Cristal*. Allí podrán alquilar unas habitaciones por un precio módico, que para su sorpresa serán bastante cómodas, limpias y bien iluminadas. A su lado encontrarán *el Antro del Sargento Cuervo*, una taberna regentada por el mismo *Cuervo* Quintus en persona. Quintus es un militar retirado de

mediana edad oriundo de Salmanasar que nunca pasó de soldado raso, y le apodan “*Cuervo*” por su prominente nariz. Es obvio que la gente de por aquí tiene un sentido del humor muy particular. Era bastante guapo, aunque ahora una horrible cicatriz le marca el lado izquierdo de la cara, donde le falta parte del cuero cabelludo y una oreja. Una vez se hayan instalado y estén cenando llegaremos a la siguiente escena.



La Diagonal del Loco

Deslumbrado por el colorido y lo pintoresco de la ciudad, el noble Rüstem tendrá ganas de probar suerte en la *Casa del Azar*. Pedirá a los PJs que le acompañen, y se mostrará amable comentándoles que han pasado muchas penurias hasta llegar allí, y que considera que ha llegado la hora de divertirse un poco. Si los PJs se muestran reacios, se ofrecerá amablemente a invitarles a una noche de juego, bebida y mujeres. En la *Casa del Azar* el ambiente es bastante animado, bullendo de risas, reniegos, golpes en las mesas y música de ney (*flauta árabe*). Pasan totalmente desapercibidos pues cada parroquiano viene de un rincón diferente del mundo. En las mesas encontrarán partidas de cartas, dados, y un extraño juego de cristales de vivos colores

que los jugadores deben agrupar de tres en tres.



Como master, mide las partidas que los jugadores quieran jugar mediante tiradas de SABIDURÍA, y las trampas que quieran hacer mediante tiradas de DESTREZA. Todas las tiradas tendrán un malus de +5 pues allí hace trampas todo el mundo para beneficio de la propia *Casa*. Si tratan de hacer trampas, tira por SABIDURÍA para ver si tus PNJs se dan cuenta de la intentona; si son descubiertos, haz que tiren por CARISMA y roleen una excusa simpática. No tardarán en meterse en un lío.

Rüstem encontrará un juego estratégico llamado *sitrang* consistente en mover figuras sobre un tablero cuadrado. Contará a los PJs que es un juego de su tierra, y dirá ser bastante ducho. Piensen lo que piensen los PJs, y contra todo pronóstico, comenzará a ganar progresivamente más y más dinero con las apuestas, lo que granjea al noble Rüstem (*y por extensión a los PJs*) la enemistad de todo el local. La gente irá agolpándose en torno a la mesa en la que se desarrollan las partidas. Una tirada de SABIDURÍA hará que los PJs se den cuenta de que la expresión de los rostros que les

rodean van pasando del asombro a la circunspección para terminar en ira. Llegados a cierto punto, el propio dueño del establecimiento (Geméll *el Sucio*) saldrá de su despacho y retará al noble a un todo o nada. Rüstem resultará vencedor de nuevo y en un arrebató de furia Geméll arrojará el tablero por los aires y se lanzará sobre el noble agarrándole por el cuello. También gritará a sus secuaces que les den una buena paliza a los PJs para así recuperar su dinero. Los PJs se hallarán inmersos en una pelea de taberna, todo un clásico para roleros de la *Vieja Escuela*.

En el fragor de la pelea el noble huirá por entre las mesas caídas y se pasará la noche gastándose las ganancias con Thalía, la muchacha más cara y hermosa del *Serrallar*. Si los PJs deciden buscarle no sabrán dónde se ha metido. A la mañana siguiente el noble Rüstem aparecerá en la posada del *Ojo de Cristal* quejándose de la resaca de la noche anterior y embelesado por los encantos de la citada Thalía. Tarde o temprano los aventureros recibirán una visita de los esbirros de Geméll el Sucio, que han sido enviados para recuperar el oro. El problema es que no hay oro que devolver (*el noble dirá haberlo gastado/perdido/que se lo han robado*). Así que los PJs serán llevados ante Geméll por la fuerza, para que decida qué hacer con ellos.

La Gran Estafa

Geméll se cree el rey de los bajos fondos y decidirá recibirles en su despacho privado, siempre acompañado de sus mercenarios. Mientras acaricia un gato sarnoso al más puro estilo Corleone, se marcará un discurso de villano de opereta diciendo cosas como “*pensasteis que podíais escapar de mi*”, “*mis contactos llegan hasta el mismísimo Rajá de Nirmala*”, o

“ahora estáis bajo mi poder y haréis lo que yo os diga”.



La primera decisión que tomará, de modo preventivo, será requisar todo el dinero a los PJs, que se quedará *“como adelanto”* para cubrir la deuda generada por Rüstem. Les dejará aquellas posesiones que no considere valiosas (*a discreción del master, aprieta pero no ahogues*). Si preguntan por su alojamiento, estarán *“invitados”* en casa de Geméll. Si cuestionan su obligación para con Geméll, éste mostrará a los emires y la princesa, presos, y bajo amenaza de tortura o muerte.

En segundo lugar explicará a los aventureros que puesto que sus bienes no alcanzan para saldar la deuda, tendrán que

realizar unos trabajitos especiales para él. Esos trabajos les llevarán por toda la ciudad.

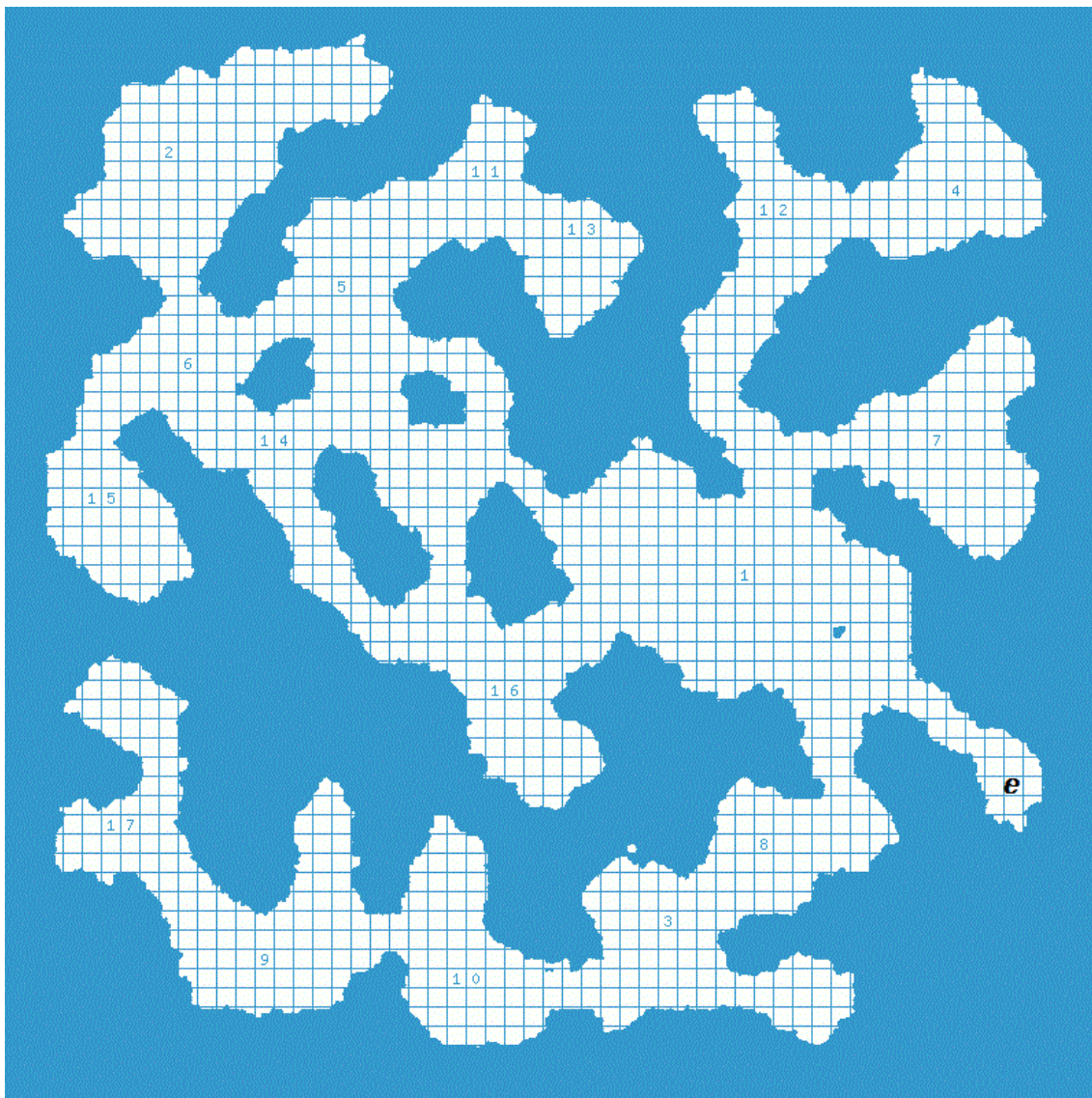


Chicos de los recados

Inicialmente les encargará llevar un paquete desde la *Casa del Azar* hasta la oficina de Ithal, en las cuadras. El paquete pesa unos 5 kg, esta envuelto en una tela blanca y atado por varias cuerdas de esparto. Si deciden abrirlo descubrirán que en su interior hay una sustancia compactada de color marrón verdoso. Una tirada de SABIDURÍA les llevará a la conclusión de que se trata de algún tipo de droga.

Al llegar a las *Cuadras de Ithal*, éste les dará 1000 mo. como pago, que tendrán que llevarle íntegras a Geméll *el Sucio*. El tintineo de la bolsa de monedas no pasa desapercibido y en el camino, cuando crucen la explanada de las tiendas, tendrán un encuentro con un grupo de 1D6 bandidos que intentarán arrebatárles violentamente el oro.

Departamento de Control de Plagas



A continuación Geméll les enviará a cobrar una deuda de juego. Hace dos noches, Rajesh (*un sedero afincado en el mercado troll*) perdió varias manos a las cartas y ha llegado a un acuerdo con Geméll para pagar la deuda en especies. El encargo de los aventureros consiste en ir a buscar 5 rollos de seda que están en el almacén subterráneo del mercado troll. Geméll *El Sucio* les dirá que “no vuelvan bajo ningún concepto sin el cobro”. Lo que Geméll no les contará es que hace días que nadie se

atreve a entrar en el almacén a causa de la infestación de trasgos de las montañas que han abierto túneles bajo tierra por los que han conseguido robar de todo (*incluidos los preciados rollos de seda*).

Descripción general

Las paredes del *dungeon* son de piedra arenisca pues ha sido excavado directamente en la roca del suelo a modo de caverna artificial. El suelo de arena y tierra batida. La temperatura es bastante

fresca ya que el lugar se usa para la conservación de salazones, bodega de vinos y escondite de mercancías ilegales. La escasa iluminación ambiental procede de velas que emergen de montones de cera derretida por el paso de los años, y hongos fosforescentes que centellean en la oscuridad con un brillo apagado y fantasmal. Los jugadores encontrarán estos puntos de luz cada 20 metros. El olor a cerrado es muy penetrante.



Habitación 1: Consiste en una gran cueva natural que ha sido recreada por los actuales usuarios del mercado. Las estalactitas y estalagmitas decoran los muros, suelos y techo. Esta sala conforma una organización radial entorno a la cual se disponen las demás grutas. Parece ser la zona dedicada a mercancías de salida más común, es decir, comida más o menos perecedera organizada en cajones y barriles entre los que podrán encontrar cebollas, rábanos y patatas. Una tirada de INTELIGENCIA les llevará a encontrar una ristra de ajos de Nirmala, especia escasa y por tanto muy preciada.

Monstruos: Mientras los aventureros echan un vistazo serán atacados por 2 colonias de ratas (*20 ratas aprox.*) que han hecho de la gruta su hogar.

Tesoro: La ristra de ajos de Nirmala es de por sí un tesoro [valor total 300 mo.]

Ratas

CA: 9 DG: 0 PG: 1

Movimiento: 6 metros

Ataque: 2 mordeduras por colonia

Daño: 1D4 + enfermedad

Salvación: G1

Moral: 5

Alineamiento: Neutral

Valor PX: 2

Habitación 2: El olor en esta sala será muy fuerte y penetrante, recordando al amoníaco. En el centro de la habitación verán seis pozas (*de una profundidad no superior a un metro*) que están llenas de agua, alcohol y tintes de henna de colores ocres. A lo largo del muro se aprecian más anotaciones escritas con tizón sobre la roca viva. Encontrarán una treintena de barriles de tamaño medio (*la mayoría vacíos, algunos contienen aceites y goma laca*), una pila de frascos de cristal vacíos en el rincón noreste, numerosas cáscaras de huevos de avestruz, y restos de limaduras de la corteza de varios árboles. En el extremo sur-oeste podrán ver trece fardos de ropa (parece ropa vieja reutilizada para su venta), y una serie de ganchos que recorren la superficie del muro haciendo las veces de perchas y secaderos de piezas de cuero curtido y crudo.

En el rincón noreste hay un pequeño agujero en el muro, similar a una madriguera. Una tirada de SABIDURÍA les hará comprender que ese es el camino por el que han llegado los goblins.

Monstruos: En esta sala viven dos colonias de murciélagos (*de 20 a 30*). También encontrarán un grupo formado por 1D6 trasgos que andan atareados rebuscando entre los fardos de ropa y dando patadas a los frascos de cristal vacíos. Uno de ellos parece apremiar a los demás ordenándoles que se den prisa.

Murciélagos

CA: 9 DG: 0 PG: 1

Movimiento: 12 metros en vuelo

Ataque: 2 mordeduras por colonia

Daño: 1D4 + enfermedad

Salvación: G1

Moral: 5

Alineamiento: Neutral

Valor PX: 3



Goblins

CA: 6 DG: 1-1 PG: 1

Movimiento: 9 metros

Ataque: espada corta

Daño: 1D6

Salvación: G1

Moral: 6

Tesoro: 125 mo.

Alineamiento: Caótico

Valor PX: 5

Habitación 3: Se trata de una estancia vacía; da la sensación de que era un antiguo almacén que en algún momento se les quedó pequeño y ha sido recrecido posteriormente en tiempos de bonanza. En el suelo pueden ver que hay vestigios de gran cantidad de pisadas y varias señales de algo grande que ha sido arrastrado.

Habitación 4: La sala esta presidida por un antiguo carrito de madera que hace las veces de mesa redonda. A su alrededor se encuentran dispuestos varios barriles y cubos que han sido usados a modo de improvisados taburetes. Sobre la mesa se encuentran varios jarrillos de lata con un intenso olor a hidromiel, migajas de pan y un par de naipes muy sobados. En la esquina sur-este de la sala se apilan 6 barriles más, en este caso de mayor tamaño, marcados con varias X escritas con tiza. Gran cantidad de lo que parecen pedazos de cuero podrido se encuentran dispersas por el suelo de toda la habitación.

En el rincón noreste hay un pequeño agujero en el muro, similar a una madriguera. Una tirada de SABIDURÍA les hará comprender que ese es el camino por el que han llegado los goblins y las ratas.

Monstruo: 3 ratas gigantes.

CA: 7 DG: 1D4 PG: 4,3,4

Movimiento: 12 metros

Ataque: 1 mordedura por rata

Daño: 1D6 + enfermedad

Salvación: G2

Moral: 8

Tesoro: 50 mo.

Alineamiento: Neutral

Valor PX: 5

Habitación 5: Una simple zona de transición entre salas.

Monstruos: Al llegar allí verán 1D6 +3 Goblins que cargan laboriosamente con su botín, caminando en dirección a la habitación 11.

Habitación 6: Varios enseres de color dorado acumulan polvo sobre unos estantes, y a pesar de su color, se trata tan solo de latón bruñido. Se trata de artesanía traída de Nirmala. Allí pueden encontrar bandejas circulares labradas, juegos de teteras, jarrones, cofrecillos y quemadores de incienso. Entre todos estos destaca una enorme (*de unos tres metros*) estatua broncea de la diosa Kali, una figura femenina de seis brazos que les mira con una sonrisa sardónica desde la esquina noroeste de la habitación. En el centro de la habitación encontrarán un montón de vidrios rotos.

La estatua de Kali esta llena de joyas incrustadas, entre las que destacan sus

ojos rojos que son rubíes del tamaño de huevos de gallina. Si los aventureros se acercan a la estatua para echar un vistazo verán que en el suelo, a los pies de la diosa, hay 4 goblins muertos (*están despedazados*). Si intentan robarle sus joyas, la estatua cobrará vida y no se despertará de muy buen humor. Más les vale NO TOCAR o prepararse para huir...



Estatua de diosa Kali (Golem de Bronce)

CA: 0 DG: 20 PG: 80

Movimiento: 80 metros

Ataque: 6 brazos/6 puños (*puede atacar a 3 PJs a la vez*)

Daño: 3D20

Salvación: G10

Moral: 12

Tesoro: 5000 mo.

Alineamiento: Neutral

Valor PX: 4.300

Habitación 7: En el muro se aprecian marcas realizadas con un tizón. Son una primitiva forma de llevar un inventario. Pueden verse diversas sumas y restas simples realizadas con escritura cuneiforme. El suelo está cubierto de hebras de paja y tablones de madera, como si hubieran intentado improvisar una solería que aislase las mercancías de la humedad. Allí encontrarán todo tipo de conservas: Jamones curados colgados del techo, pescados y carnes en salazón de Salmanasar, tiras de carne de caballo y calamar desecadas, sacos de arroz, trigo y centeno, y varios barriles de un fuerte tabaco para pipa proveniente de Malamir.

Trampas: Un cepo de acero que sería adecuado para cazar un draco se encuentra semioculto en el suelo bajo un tablón falso. Se activa cuando alguno lo pise accidentalmente. Produce 1D10 +2 puntos de daño.

Tesoro: Tesoro oculto. Cajón de madera cerrado con clavos (15 pg). Contiene 800 mp [valor total 80 mo.]

Habitación 8: En la esquina sur-este, tirados por el suelo, se hallan los restos de una estatua de mármol rota que ha sido derribada. La estatua representaba la efigie triunfante de un general ataviado con la armadura propia de Marvalar. Las paredes sur y este están cubiertas con marcas de quemaduras.

Habitación 9: Se trata de una habitación vacía que describe una curva en el camino hacia la habitación 17. Por el suelo hay un par de sacos de arpillera vacíos, y un rastro de granos de trigo.



Habitación 10: Una pequeña gruta natural que alberga con un enorme nido de escorpiones.

Monstruos: 4 Escorpiones monstruosos

CA: 7 DG: 2 PG: 5

Movimiento: 12 metros

Ataque: 1 picadura/2 pinzas

Daño: 1D8 +veneno/2D4

Salvación: G1

Moral: 7

Tesoro: 500 mo.

Alineamiento: Neutral

Valor PX: 30

Trampa: Látigo-cadena de púas camufladas. Trampa mecánica accionada por un gatillo. Rearme manual. 5 metros de longitud (1D6 puntos de daño por el latigazo de la cadena).

Tesoro: Cofre oculto. Cofre de hierro cerrado con llave (60 pg). Contiene 170 mo., un carbunclo azul (110 mo), y un pergamino con hechizo (50 mo.) [Valor total de 330 mo].

Habitación 11: Se trata simplemente de un recodo natural de la pared de piedra. En el rincón noreste hay un pequeño agujero en el muro, similar a una madriguera, del que surge un rastro de numerosas pisadas. Una tirada de SABIDURÍA les hará comprender que ese es el camino por el que han entrado los goblins.

Un grupo de 4 goblins pasará junto a los PJs gritando y huyendo, y pasando de ellos. Se colarán por el agujero y lo cerrarán por el otro lado.

Monstruos: 4 goblins, 1 colonia de murciélagos.

Murciélagos

CA: 9 DG: 0 PG: 1

Movimiento: 12 metros en vuelo

Ataque: 2 mordeduras por colonia

Daño: 1D4 + enfermedad

Salvación: G1

Moral: 5

Alineamiento: Neutral

Valor PX: 3

Habitación 12: La sala es una especie de trastero donde se amontonan cacharros viejos. Al pasar por delante verán que en la oscuridad se encuentra un hombre solitario, de pie, mirando a la pared del fondo, como cuando se castiga a un niño. Sus ropas están sucias y raídas, y tiene la cabeza cubierta por la tiña. Parece tararear vagamente una melodía, algo parecido a una nana. Al poco tiempo de ser descubierto se girará y mirará a los aventureros con un brillo refulgente en los ojos y... se transformará.

Monstruo: Hombre-rata (*cambiapielos o cambiaformas*). Primero aparecerá como hombre y luego se transformará ante la mirada atónita de los PJs. En este caso no son necesarias armas mágicas para derrotarle, pero si contagiará su “*maldición*” a todos aquellos aventureros a los que cause una mordedura de más de 4 puntos de daño.

CA: 5 (9) DG: 4 PG: 16

Movimiento: 18 metros

Ataque: 1 mordedura

Daño: 2D4 + licantropía

Salvación: G4 a G6

Moral: 8

Tesoro: 1.100 mo.

Alineamiento: Caótico

Valor PX: 125

Tesoro: Entre la basura encontrarán un escondite con las pertenencias del hombre rata. Posee 1.100 mo, y un pergamino arcano con el hechizo *Percepción extrasensorial* (valorado en 175 mo) [Valor total de 1.275 mo].



Habitación 13: Varias alfombras y tapices enrollados se encuentran apilados contra la pared norte. Tres cajones de botellas (36 botellas en total) llenas de un licor negro y espeso se encuentran en el lado oeste de la habitación, protegidas del polvo bajo una manta raída. Las botellas no tienen etiqueta y el tapón de corcho esta sellado con lacre rojo.

Monstruo: En esta sala viven dos colonias de murciélagos (de 20 a 30).

CA: 9 DG: 0 PG: 1

Movimiento: 12 metros en vuelo

Ataque: 2 mordeduras por colonia

Daño: 1D4 + enfermedad

Salvación: G1

Moral: 5

Alineamiento: Neutral

Valor PX: 3

Trampa: Trampa de toque de necrófago. Dispositivo de magia, activación por contacto, rearme automático. Niega la tirada de salvación contra parálisis. La víctima se pasa 2D4 asaltos completamente paralizada.



Tesoro: Las botellas selladas con lacre contienen Licor de Liche de Ungoloz, que otorgan a quien se atreva a beberlo 1D8 puntos de vida. También existe un baúl cerrado de madera que se encuentra oculto (60 pg). Contiene 240 mo. y un escudo muy pesado de tamaño medio realizado en madera de ébano. Aunque no lo parezca a simple vista, se trata del *Escudo de Tadevs*, un arma mágica que otorga a su portador una bonificación a la CA de -3 puntos (valorado en 500 mo.) [valor total 740 mo.]

Habitación 14: Se trata simplemente de una sala de transición donde confluyen tres pasillos que van en diferentes direcciones. En el centro de la intersección encontrarán un foso abierto.

Monstruos: 1 hobtrasgo (*hobgoblin*). Se encuentra distraído mirando al fondo de la trampa de foso.

hobgoblin

CA: 6 DG: 1 +1 PG: 9

Movimiento: 9 metros

Ataque: 1 espada

Daño:

Salvación: G2

Moral: 8

Tesoro: 150 mo.

Alineamiento: Caótico

Valor PX: 15

Trampa: Se trata de la clásica trampa de foso con pinchos al fondo, tapada con una

tela que imita la textura de la piedra. Caída de 1D10 metros. La trampa es fácilmente visible pues el falso suelo se ha hundido. Si se asoman al fondo verán como hay 3 goblins que han muerto ensartados en el agujero.

Habitación 15: Nada más llegar, los aventureros sentirán un ligero temblor de tierra y algo de polvo caerá sobre ellos proveniente del techo de la cueva. Frente a ellos verán a un grupo de 1D6 goblins liderados por un hobgoblin que cavan un nuevo agujero en el muro sur con unas rudimentarias palas.

Monstruos: 1 hobgoblin y 1D6 goblins excavadores.

hobgoblin

CA: 6 DG: 1 +1 PG: 9

Movimiento: 9 metros

Ataque: 1 espada

Daño: 1D8

Salvación: G2

Moral: 8

Tesoro: 150 mo.

Alineamiento: Caótico

Valor PX: 15

Habitación 16: No es más que otro trastero dedicado a la acumulación de basura y cacharros en desuso.

Tesoro: Cofre escondido. Cofre oculto de madera buena (60 pg). Contiene 290 mo. Una poción de invisibilidad (300 mo) [valor total 509 mo.]



Habitación 17: En el extremo final de la gruta encuentran lo que parece un enorme nido realizado con un montón de mercancías escogidas de entre las más suaves y delicadas (*allí están los rollos de seda que andan buscando*). Sobre el nido dormita una extraña criatura que despertará al aparecer los PJs. Se trata de una hembra Ankheg adulta que ha escogido el agradable clima de las grutas para poner sus huevos. Ahora sabrán a ciencia cierta de qué huían los trasgos y por qué quedan tan pocos.

La Ankheg es capaz de moverse atravesando muros cavando túneles con sus poderosas pinzas, así que durante el combate puede aparecer y desaparecer en distintos lugares de las cuevas, rodeando o pillando desprevenidos a los PJs. Su llegada siempre viene precedida de un pequeño temblor, tras lo cual, surgirá bramando del suelo o de las paredes.

Monstruo: 1 Ankheg

CA: 5 DG: 4 +2 PG: 30

Movimiento: 12 metros

Ataque: 2 pinzas/1 mordedura

Daño: 1D10/1D10/1D8

Salvación: G3

Moral: 7

Tesoro: 1.100 mo.

Alineamiento: Neutral

Valor PX: 200

Tesoro: Rollos de seda de Rajesh, 3 huevos de Ankheg, 1.100 mo.



Las Máscaras de la Muerte Roja

El tercer cometido que Geméll les encomendará será acabar con la vida del joven Tardean, el nieto de Frysev. Tardean es un mozo jugador y pendenciero que se pasea por la Ciudadela con la impunidad de quien sabe que su abuelo es el jefe. Debe dinero a casi todos los mercaderes, causa alborotos habitualmente, e incluso ha marcado con cicatrices el rostro de algunas ramerías. Es cierto, Tardean es culpable de todos estos cargos y de alguno más; pero

por encima de todo Geméll sabe que Tardean es el heredero de Frysev y por tanto un obstáculo en su escalada de poder. Por todo ello ha llegado la hora de quitarle de en medio.

Al día siguiente tendrá lugar el baile de máscaras en el torreón, y las fiestas carnales que conmemoran la fundación de la Ciudadela. Geméll se las ha ingeniado para conseguir invitaciones para los aventureros. Es el día propicio para que la familia de Frysev sufra un golpe que no olvidará fácilmente.

A la llegada de la noche de fiesta, los aventureros se vestirán con las ropas de gala que Geméll ponga a su disposición y les otorgará (*como complemento*) unas exclusivas máscaras que representan la efigie de una calavera de color rojo intenso, para que una vez disfrazados puedan reconocerse entre ellos. También les obsequiará con un poderoso veneno que les facilitará su función. Pueden impregnar una aguja/pincho/daga con ese veneno, o verterlo en una copa de vino, o lo que estimen oportuno. La víctima morirá plácida y silenciosamente al cabo de 5 segundos, mostrando el aspecto de estar profundamente dormida. Dejemos que lo cumplan como buenamente se les ocurra.

Las zonas accesibles del Torreón de Frysev durante la mascarada serán las correspondientes a la planta baja. Consisten en 4 salones de baile organizados en torno a un patio de planta cruciforme **(10)** donde se servirá la cena bajo el cielo estrellado. Los cuatro salones son de acceso libre, y en cada uno de ellos presidirá la fiesta un miembro de la familia de Frysev (*su esposa Myra, su hija Eline, y su hijo Tardean*). La decoración de los salones ha sido modificada especialmente para la fiesta, creando un Salón Amarillo

(1) (el de Myra), un Salón Púrpura (2) (el de Frysev), un Salón Blanco (3) (el de Eline), y un salón Negro (4) (el de Tardean).

En torno a los salones de colores se disponen una serie de estancias entre las que pueden contarse dos cocinas (5) que trabajan a pleno rendimiento, una sala que hace las veces de camerino para los artistas circenses (6), un salón habilitado para las necesidades de los músicos (7), y diversas estancias del servicio (8).

El master es libre de poder dar las oportunidades que quiera a los

aventureros, siempre atento al sigilo, o permitiéndoles hacerse pasar por sirvientes, guardias o invitados. Siendo completamente sinceros, el alboroto y desenfreno en la fiesta es tal que es difícil que les pillen con las manos en la masa... Tardean se mantendrá la mayor parte de la noche en el Salón Negro, dando rienda suelta a sus excesos. En cualquier caso si los aventureros acaban con su vida, la muerte se descubrirá al día siguiente.

Por la muerte de Tardean conseguirán 50 PX.

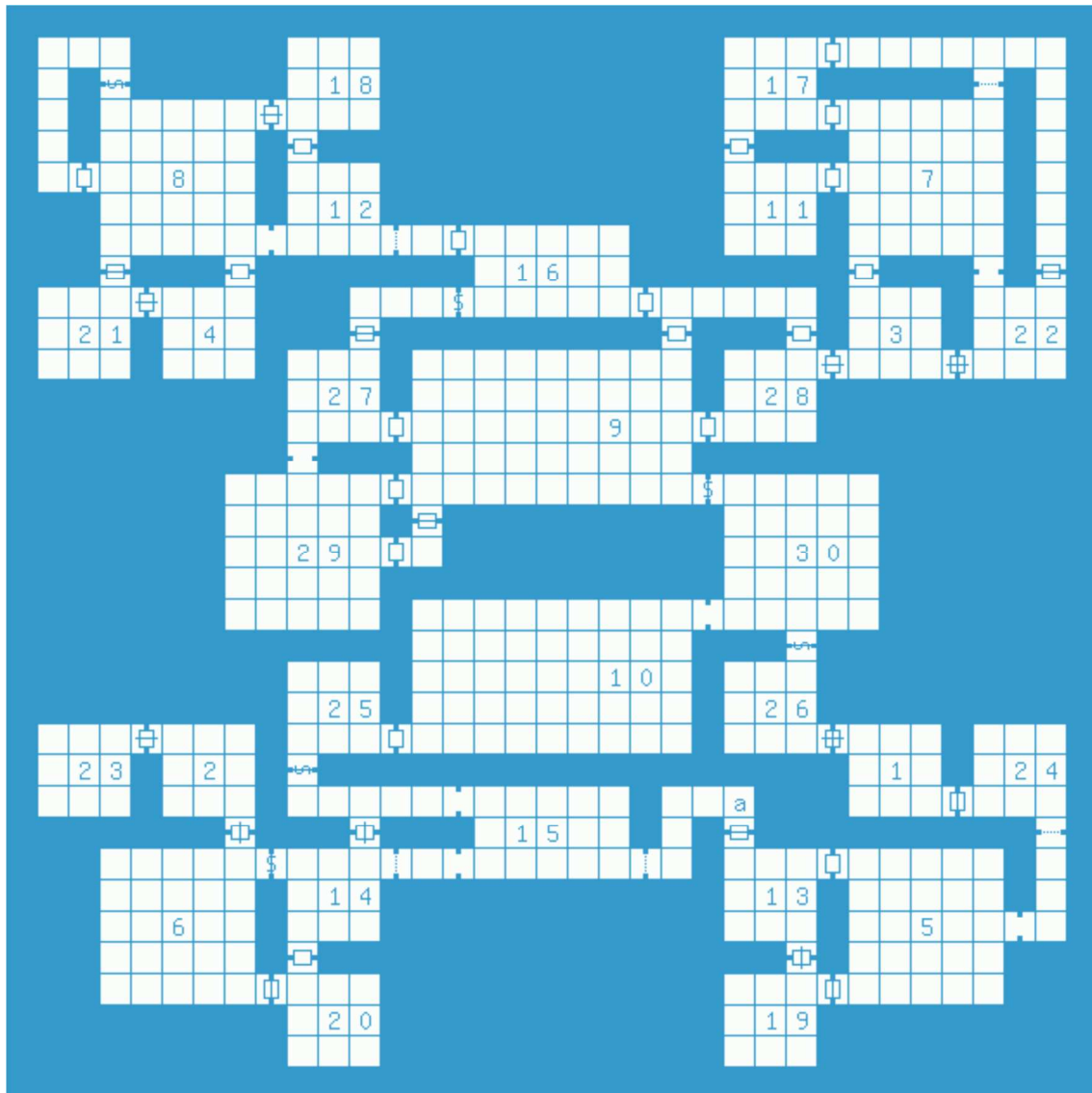


1. Salón Amarillo
2. Salón Púrpura
3. Salón Blanco
4. Salón Negro
5. Cocinas
6. Camerinos de artistas
7. Salas de música
8. Estancias del servicio
9. Escenario de comediantes
10. Patio/cenador cruciforme



Torreón de Frysev

Agentes de la Condicional



En cuarto lugar, Geméll ordenará a los aventureros que saquen a su amigo Grigor de la cárcel. Grigor es un famoso ladrón natural de Augelmir, algo brusco de modales pero muy carismático. Las cárceles son mazmorras que se encuentran en *las Criptas bajo el Torreón* ;)

Para reconocer a Grigor se los describirá como un hombre de mediana edad, muy robusto y barbudo, de unos dos metros de altura, con una brillante calva que intenta tapar a medias con un viejo turbante, y una

prominente barriga que ajusta con un tenso fajín de cinchas de cuero. No hay posibilidad de confusión.

La entrada a las mazmorras se encuentra varios niveles bajo la torre del homenaje, vigilada por los mercenarios de Frysev día y noche, pero Geméll les comentará que existe otra entrada más secreta y oculta. Curiosamente esa “entrada” ha sido más comúnmente usada como “salida”, y consiste en una vieja salida de las

alcantarillas que se encuentra cerca de la fachada principal del Gremio de Espaderos.

Una vez los PJs hayan localizado esta alcantarilla y decidan internarse en ella, seguirán una larga bajada por una escalinata que discurre por un canalón terroso lleno de excrementos que les conducirá, tras un pequeño recodo, hasta una puerta secreta que se abrirá en el techo de la **habitación 1**. Ya habrán llegado a las mazmorras.

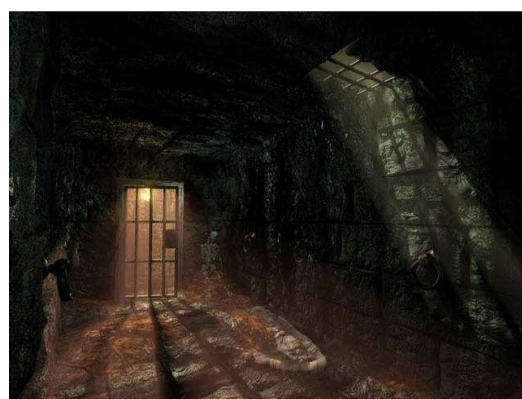
Dentro de la prisión, la iluminación proviene de antorchas colocadas cada 10 metros. La sensación de frío es húmeda y gélida, calando hasta los huesos. Los pasillos son largos y achaparrados, dispuestos en arcadas bajas de medio punto y contruídos en sillería de piedra granítica. La disposición de las celdas es totalmente arbitraria puesto que estas mazmorras no fueron una prisión originalmente, sino que han sido reutilizadas. A pesar de su aleatoriedad, de alguna manera responde a un patrón simétrico. **NOTA:** *Todas las puertas y cancelas que según su descripción estén fabricadas en hierro tienen 50 PG, mientras que las fabricadas en acero tienen 60 o 70 PG a discreción del master.*

Habitación 1, celda halfling: Entrada Oeste, puerta de barrotes de hierro cerrada. Trampa de aguja envenenada, activación por contacto al intentar forzar la cerradura. Produce 1D4 de daño.

Entrada Este, puerta de acero forjado, de buena calidad, cerrada.

Esta habitación es una celda pequeña con el techo muy bajo (*destinada a enanos y medianos*) y se encuentra desocupada. Una puerta falsa se abre en el techo y comunica

con el túnel que lleva hasta la subida del canalón y la calle. El mobiliario consiste en una manta raída y sucia sobre una banqueta corrida de madera de roble adosada al muro, sobre la que cuelgan una serie de argollas y cadenas con grilletes de hierro. En el rincón suroeste encontrarán un montón de paja seca, y un pequeño agujero que hace las veces de letrina. En la esquina contraria verán un cuenco de madera con las espinas de una sardina, un trozo de pan mohoso, y un puñado de clavos de hierro oxidado.



Habitación 2, celda humana: Entrada Oeste, Puerta de barrotes de hierro cerrada. Trampa mágica de quemaduras en las manos. Al intentar forzar la cerradura, un chorro de fuego líquido sale disparado directamente a las manos del ladrón. La víctima sufre 5D4 de daño.

Entrada sur, puerta de piedra sellada. Trampa de foso con pinchos automática tras la puerta, caída de 2D6 metros, 1D4 pinchos por objetivo, 1D4 puntos de daño por pincho.

Se trata de una celda algo estrecha, pero con el techo bastante alto cubierto por una bóveda de crucería (*destinada a humanos y demás criaturas humanoides*). El mobiliario consiste en un angosto catre inserto en un nicho de la pared Norte, donde pueden apreciarse una serie de arañazos sobre la roca que cuentan días de

5 en 5. En el muro Este cuelgan una serie de argollas y cadenas con grilletes de hierro. En el rincón suroeste encontrarán un pequeño agujero que hace las veces de letrina. En la esquina contraria verán un cuenco de madera con restos de comida asaltados por las cucarachas.

Habitación 3, celda halfling: Entrada Norte, puerta sencilla de barrotes de hierro desbloqueada. Trampa de foso de 30 metros de caída. La víctima sufre 1D10 de daño.

Entrada Oeste, puerta de acero de buena calidad bloqueada.

Entrada Este, puerta de acero sólida, abierta. Trampa de foso 60 metros de profundidad. 1D20 de daño.

Esta habitación es una celda pequeña con el techo muy bajo (*destinada a enanos y medianos*). El mobiliario consiste en una manta raída y sucia sobre una banqueta corrida de madera de roble adosada al muro, sobre la que cuelgan una serie de argollas y cadenas con grilletes de hierro. En el rincón suroeste encontrarán un montón de paja seca, y un pequeño agujero que hace las veces de letrina. Un triste dibujo infantil de algo que imita a una ventana con un paisaje de fondo se encuentra esbozado con tiza en la pared este. Un cubo al revés con un par de dados de hueso encima esta en el rincón oeste.

Monstruos: Preso esqueleto halfling.

Esqueleto halfling

CA: 7 **DG:** 1 **PG:** 5.

Movimiento: 6 metros

Ataque: Daga

Daño: 1D4

Salvación: G1

Moral: 12

Alineamiento: Caótico

Valor PX: 10



Habitación 4, celda humana: Entrada norte, puerta de acero cerrada.

Entrada Oeste, puerta de barrotes de hierro cerrada y bloqueada. Trampa de techo que se desmorona. Al abrir la puerta los ladrillos del techo caerán sepultando a la víctima. Se activa mecánicamente al pisar las baldosas del centro de la habitación. Caerán 2D6 ladrillos por objetivo, las víctimas sufren 2 puntos de daño por cada ladrillo.

Se trata de una celda algo estrecha, pero con el techo bastante alto cubierto por una bóveda de crucería (*destinada a humanos y demás criaturas humanoides*). El mobiliario consiste en un angosto catre inserto en un nicho de la pared Sur, donde pueden apreciarse una serie de arañazos sobre la roca que cuentan días de 5 en 5. Un ruido como de goteo o chapoteo constante llena la estancia. Varias armas destruidas se encuentran dispersas por toda la habitación. En el rincón noroeste encontrarán un pequeño agujero que hace las veces de letrina. En la esquina contraria verán un cuenco de madera con restos de comida asaltados por las cucarachas.

En esta habitación se encuentra un Doppelganger que ha asumido el aspecto

de Grigor el ladrón, haciéndose pasar por él. El verdadero Grigor se encuentra justo enfrente, en la **habitación 21**. Los jugadores tendrán que discernir si el verdadero es uno o el otro.

Hay varias formas de descubrir cual es el verdadero, como por ejemplo preguntarles a los *Grigors* cual es su ciudad de origen (*Augelmir*). También pueden pasarle por las rejas un juego de ganzúas para que él mismo fuerce la cerradura de la celda (*el verdadero Grigor lo hará, el Doppelganger no*). En cualquier caso dejemos libertad a los jugadores para que resuelvan el dilema.

Si eligen al verdadero Grigor, les relatará como su vecino, *“esa cosa” entró allí con el aspecto de un muchachito, y poco a poco se volvió gris y blando hasta parecerse tanto a él en el habla y físico que ni su madre les distinguiría, ¡y hasta copió sus ropas!*

Si eligen al Doppelganger (*el Grigor falso*), este intentará atacar a los PJs desde la retaguardia o les guiará (*bajo la excusa de conocer una salida cercana de la prisión*) hasta la **habitación 29** donde podrá aliarse con un enemigo mayor para atacar a los PJs.

Monstruos: Un Doppelganger.

Doppelganger

CA: 5 **DG:** 4 **PG:** 28.

Movimiento: 9 metros

Ataque: toque

Daño: 1D12

Salvación: G10

Moral: 8

Valor del tesoro: 80 mc.

Alineamiento: Caótico

Valor PX: 125

Tesoro: Posee 80 mc; un granate (valorado en 100 mo), una poción de quitar la Parálisis (valorada en 300 mo). [Valor total 1.200 mo]



Habitación 5, celda troll: Entrada oeste 1, una piedra bloquea la puerta.

Entrada oeste 2, puerta de acero de buena calidad, cerrada.

Entrada Este, portón de acero bajo un arco de medio punto de piedra.

Se trata de una celda cuatro veces más grande que cualquiera que hayáis visto hasta ahora, con el techo bastante alto cubierto por una bóveda de crucería con un respiradero en la clave (*destinada a trolls, ogros, y demás criaturas gigantes*). El mobiliario consiste en un enorme tocón de árbol cortado, que hace las veces de asiento y mesa. Un enorme montón de excrementos se acumula en el rincón sureste. Varias armas destruidas se

encuentran dispersas por toda la habitación. El suelo esta lleno de restos sanguinolentos de carne, algunos son humanos y otros no.

Trampa: El techo lleno de pinchos cae rápidamente sobre los PJs. Se activará pisando una baldosa cercana a la puerta noroeste. 1d4 pinchos por objetivo haciendo 1d4 +2 puntos de daño cada uno, más 1D10 por aplastamiento.

Tesoro: Cofre de madera abierto. Contiene 200 mo, una armadura de placas (600 mo), un jubón maestro en cuero tachonado (175 mo), 2 sobres de tabaco para pipa (20 mo cada uno). [Valor total de 1015 mo.]

Monstruos: Un preso ogro enfermizo.



WWW.AJMANZANEDO.BLOGSPOT.COM

Preso ogro

CA: 5 **DG:** 4 +1 **PG:** 28

Movimiento: 9 metros

Ataque: Puñetazos

Daño: 1D4 +2

Salvación: G4

Moral: 10

Tesoro: 1.100 mo.

Alineamiento: Caótico

Valor PX: 125

Habitación 6, celda troll: Entrada norte, puerta de piedra desbloqueada. Trampa de pinchos. Un vástago con 3 pinchos de acero sale del muro al abrir la puerta. Rearme automático. 3D4 puntos de daño por víctima.

Entrada Este 1, puerta secreta oculta disimulada en el muro.

Entrada Este 2, puerta cerrada de acero de buena calidad

Se trata de una celda cuatro veces más grande que cualquiera que hayáis visto hasta ahora, con el techo bastante alto cubierto por una bóveda de crucería con un respiradero en la clave (*destinada a trolls, ogros, y demás criaturas gigantes*). Esta desocupada. El mobiliario consiste en un enorme tocón de árbol cortado, que hace las veces de asiento y mesa. Un enorme montón de excrementos se acumula en el rincón sureste. Varias armas destruidas se encuentran dispersas por toda la habitación. El suelo esta lleno de restos sanguinolentos de carne, algunos son humanos y otros no.

Habitación vacía.

Habitación 7, el Foso de La Bestia: Entrada norte, rastrillo de barrotes de hierro.

Entrada Oeste 1, puerta sólida desbloqueada.

Entrada Oeste 2, puerta de buena calidad.

Entrada sur 1, puerta sencilla de barrotes de hierro, desbloqueada

Entrada sur 2, Arco de piedra.

Se trata de una celda cuatro veces más grande que cualquiera que hayáis visto hasta ahora (*destinada a trolls, ogros, y demás criaturas gigantes*). Un conducto en el techo comunica la sala con una habitación del piso de arriba. El suelo de la sala tiene una bajada de entre cinco y seis metros. El mobiliario consiste en un montón de paja en un rincón y una especie de abrevadero cuadrangular en otro, lleno de agua. El olor almizcleño a bestia salvaje es muy penetrante. Una cantidad variable de excrementos están desperdigados por el suelo, junto a restos sanguinolentos de carne, algunos son humanos y otros no. Restos de armas destruidas se encuentran dispersas por toda la habitación.

Al llegar los PJs oirán varios ruidos de jolgorio y risas que provienen del conducto superior de la celda. A los pocos segundos el conducto se abrirá y caerá un orco que empezará a gritar y a correr desesperado en todas direcciones (una tirada de INTELIGENCIA les llevará a descubrir que se trata de un caudillo orco, líder entre los suyos). No tardará mucho en quedarse paralizado al oír un profundo rugido reverberante desde un rincón oscuro de la sala, que se convertirá al instante en una nube de luz ardiente y abrasadora. Las voces del piso de arriba corean y aplauden cuando la cabeza del orco rueda por el suelo envuelta en llamas. Este es un castigo exclusivo que Frysev reserva a aquellos que le provocan especialmente.

Como los PJs habrán podido adivinar, lo que se encuentra en la sala es un dragón, más concretamente un joven dragón negro llamado Hallergon. Esta desdichada criatura protagoniza una triste historia. Siendo un huevo, fue robado del nido de su madre (*Cirak, "La Sombra que devora el Sol"*) en el norte del Gran Pantano. Unos mercenarios de Dormunder lo perdieron jugando a las cartas y Frysev se encaprichó con él, criándolo como si se tratara de una mascota. Al poco tiempo creció demasiado para que fuera controlable y decidió encadenarlo en las mazmorras. Ahora lo mantiene encerrado bajo la sala de juntas, y lo alimenta con vacas y toros, y en ocasiones con los jefes enemigos.

Monstruos: Hallergon, un joven dragón negro.



Hallergon – Dragón Negro joven

CA: 2 **DG:** 7 **PG:** 45.

Movimiento: 9 metros/En vuelo: 24 m

Ataque: 2 garras/1 mordedura/aliento

Daño: 2D4 +1/2D4 +1/2D10/45 por fuego

Salvación: G7

Moral: 8

Tesoro: 7.500 mo.

Alineamiento: Caótico

Comunicación: 20%

Hechizos: 4 de nivel 1

Valor PX: 1.250

Habitación 8, celda troll: Entrada norte, puerta secreta bloqueada.

Entrada Oeste, puerta de piedra bloqueada que se desliza hacia abajo.

Entrada Este 1, puerta de acero bloqueada. Trampa de pinchos. Un vástago con 3 pinchos de acero sale del muro al abrir la puerta. Rearme automático. 3D4 puntos de daño por víctima.

Entrada Este 2, arco de piedra cerrado por un portón de madera de roble.

Entrada Sur 1, puerta de acero sólida bloqueada

Entrada Sur 2, puerta sencilla de barrotes de hierro abierta.

Se trata de una celda cuatro veces más grande que cualquiera que hayáis visto hasta ahora, con el techo bastante alto cubierto por una bóveda de crucería con un respiradero en la clave (*destinada a trolls, ogros, y demás criaturas gigantes*). El mobiliario consiste en un enorme tocón de árbol cortado, que hace las veces de asiento y mesa. Un enorme montón de excrementos se acumula en el rincón sureste. Varias armas destruidas se encuentran dispersas por toda la habitación. El suelo está lleno de restos sanguinolentos de carne, algunos son humanos y otros no.

Monstruos: Un troll que se encuentra preso por su afición al vino.



Preso troll borracho

CA: 4 **DG:** 6 +3 **PG:** 32/ignorar regeneración

Movimiento: 36 metros

Ataque: 2 garras/1 mordisco

Daño: 1D6/1D6/1D10

Salvación: G6

Moral: 10

Tesoro: 200 mo.

Alineamiento: Caótico

Valor PX: 650

Habitación 9, salón comunal: Entrada Norte, puerta de barrotes de hierro atascada.

Entrada Oeste, puerta de barrotes de hierro sencilla desbloqueada.

Entrada Oeste 2, puerta de acero de buena calidad atascada.

Entrada este 1, puerta sencilla de acero atascada.

Entrada este 2, puerta secreta atascada.

Este es el salón comunal de la guardia. La sala esta iluminada por el resplandor que emana de cuatro antorchas colocadas en apliques en las cuatro esquinas. Una lámpara araña de hierro cuelga del techo en el centro de la habitación. Alberga en su centro una fosa de dos palmos de profundidad con brasas al rojo vivo en torno a la que se disponen una serie de mesas largas con sus sillas. En el extremo Oeste se encuentra un fuego acogedor rodeado de avíos de cocina, una olla enorme donde burbujea un potaje, una enorme canasta llena de pan duro, y diversos ingredientes dispuestos en una mesita. Un enorme pergamino con un viejo mapa de la Marca del Este, descolorido y roto, cuelga de la pared sur. Los muros norte y oeste están cubiertos con tapices ajados que han perdido sus colores, donde es difícil adivinar las escenas que representan. En el muro Este podrán encontrar una panoplia donde los carceleros colocan todas sus armas. Allí se encuentran 7 lanzas cortas y 10 espadas cortas. En la esquina sur-este de la sala se encuentra una mochila de cuero rota. Un viejo estafermo de entrenamiento fabricado en madera se encuentra derribado en la esquina noreste de la habitación.

Monstruos: 4 mercenarios sentados a la mesa (*la guardia de Frysev*) que se encuentran cenando. Los PJs llevarán siempre la iniciativa en este caso.

Guardia mercenario

CA: 7 **DG:** 3 **PG:** 12

Movimiento: 12 metros

Ataque: Espada corta

Daño: 1D6

Salvación: G1

Moral: 6

Alineamiento: Neutral (Caótico)

Valor PX: 10

Tesoro escondido: Cofre de madera oculto. No esta cerrado. Contiene 8000 mc (80 mo), una poción de curar heridas moderadas 1D6 puntos de vida (150 mo), siete frascos de poción de curar heridas graves 1D10 puntos de vida (300 mo cada una), y dos frascos de poción de invisibilidad, que suelen tomar para alimentar al dragón sin ser vistos (150 mo cada una) [valor total de 2.630 mo].



Habitación 10, la pajarera: Entrada oeste, puerta de barrotes de hierro sencilla atascada.

Entrada este: arco abierto.

En el centro de la enorme habitación se dispone una jaula redonda y rematada en cúpula, parecida a una gigantesca pajarera. En ella se encierra durante un corto espacio de tiempo (*una noche a lo sumo*) a “*los gorriones*”, apodo popular con el que se conoce a los buscabroncas, borrachos, alborotadores, locos, y culpables de delitos

menores en general. También hay seis jaulas colgadas con cadenas del techo de la sala, destinadas a aquellos más violentos que deben ser separados del resto de *gorriones*.

Al entrar, los PJs verán que la pajarera tiene 5 inquilinos esta noche, y en general todos están durmiendo la mona. Pero en las jaulas del techo hay un *gorrión* que esta totalmente loco. Mirará a los PJs con los ojos desorbitados y al poco comenzará a gritar intentando dar la alarma, llamando a los guardias y cosas así. Ellos verán cómo tratar con él.



Habitación 11, celda halfling: Entrada norte, puerta trabada con una enorme piedra.

Entrada este, puerta de acero atascada.

Celda pequeña con el techo muy bajo (*destinada a enanos y medianos*) y se encuentra desocupada. El mobiliario consiste en una manta raída y sucia sobre un pequeño catre lleno de chinches. En el lado Este hay una escalera de mano fabricada en madera. Las paredes tienen grabados numerosos símbolos arcanos. En el rincón suroeste encontrarán un montón

de paja seca, y un pequeño agujero que hace las veces de letrina.

Monstruos: Un minero enano preso que se ha vuelto loco. No para de gritar que todo el mundo quiere robarle sus joyas.

Preso enano loco

CA: 3 **DG:** 3 **PG:** 15

Movimiento: 8 metros

Ataque: Puñetazos

Daño: 1D4 -1/1D4 -2

Salvación: G1

Moral: 8

Alineamiento: Caótico

Tesoro: 20000 mc, Alejandrita (300 mo), Piedrasangre (50 mo), rubí sin pulir (70 mo), Antitoxina contra venenos y parálisis (4 dosis, 50 mo cada una), una coraza enana (200 mo); [Valor total de 1020 mo.]

Valor PX: 15

Trampa: trampa de dardo venenoso. Un dardo sale disparado de un orificio en el muro e impacta sobre uno de los aventureros. Se activa por contacto. 1D4 +3 de daño.

Tesoro oculto: Cofre pequeño cerrado. 725 mo., pergamino arcano con hechizo para provocar ceguera/sordera (125 mo). Insignia militar de oro que representa la calavera de Robleda entre dos ramas de olivo (150 mo) [valor total de 1000 mo.]

Habitación 12, celda humana: Entrada norte, puerta sencilla de barrotes de hierro atascada.

Entrada Oeste, arco de piedra de medio punto.

Entrada Este, rastrillo de hierro

Se trata de una celda algo estrecha, pero con el techo bastante alto cubierto por una bóveda de crucería (*destinada a humanos y demás criaturas humanoides*). El mobiliario consiste en un angosto catre inserto en un nicho de la pared Sur, donde pueden apreciarse una serie de arañazos sobre la roca que cuentan días de 5 en 5. Un ruido como de goteo o chapoteo constante llena la estancia. Varias armas destruidas se encuentran dispersas por toda la habitación. En el rincón noroeste encontrarán un pequeño agujero que hace las veces de letrina. En la esquina contraria verán un cuenco de madera con restos de comida asaltados por las cucarachas.

Monstruos: Un gnoll se encuentra lloriqueando en un rincón. Es un esclavo y ha sido apresado por morder la mano de su señor.



Gnoll sollozante

CA: 5 **DG:** 2 **PG:** 11

Movimiento: 9 metros

Ataque: Desarmado/mordisco

Daño: 1D6

Salvación: G2

Moral: 8

Alineamiento: Neutral

Tesoro: 250 mo.

Valor PX: 20

Habitación 13, celda halfling: Entrada Norte, piedra bloqueando la puerta.

Entrada Este, piedra trabando la puerta.

Entrada Sur, puerta de piedra cerrada y atascada. Trampa de la hoja segadora. Una guadaña sale de un resquicio lateral cortando a la víctima horizontalmente. Produce 1D8 x3 de daño.

Celda pequeña con el techo muy bajo (*destinada a enanos y medianos*) y se encuentra desocupada. En el rincón suroeste encontrarán un montón de paja seca, y un pequeño agujero que hace las veces de letrina. El mobiliario consiste en una capa vieja de color verde oscuro arrojada en un rincón. Una banqueta ha sido destrozada recientemente, encontrándose astillas y trozos de madera por todas partes. En otro rincón verán varios dibujos en el suelo, de formas circulares, realizados con pequeñas piedrecitas. La pequeña sala debía de ser originalmente parte de una gruta natural pues el techo esta completamente cubierto de estalactitas.

Monstruo: Preso gnomo, asesino. Gnomo sediento de sangre; ha sido apresado por asesinar a varios miembros de su clan.

Preso Gnomo

CA: 5 **DG:** 1 **PG:** 7.

Movimiento: 6 metros

Ataque: Daga

Daño: 1D4

Salvación: G1

Moral: 8

Valor del tesoro: 70 mo.

Alineamiento: Neutral

Valor PX: 10

Habitación 14, celda humana: Entrada Norte, Puerta de Acero de buena calidad cerrada y bloqueada. Sobre la puerta se encuentra una enorme cabeza de águila fabricada en bronce que vomita ácido sobre aquel que intente forzar la cerradura. Las quemaduras del ácido producen 2D8 de daño en 4 baldosas a la redonda. Múltiples objetivos.

Entrada Oeste, puerta secreta disimulada en el muro.

Este entrada, Portón de hierro de forja de 2 hojas batientes.

Entrada Sur, puerta sencilla de barrotes de hierro. La puerta esta abierta.

Se trata de una celda algo estrecha, pero con el techo bastante alto cubierto por una bóveda de crucería (*destinada a humanos y demás criaturas humanoides*). El mobiliario consiste en un angosto catre inserto en un nicho de la pared Sur, donde

pueden apreciarse una serie de arañazos sobre la roca que cuentan días de 5 en 5. Un fresco representando monstruos legendarios en un cielo estrellado cubre el techo de la bóveda. En la lejanía se oye un ruido extraño, como una especie de crujido o rechinar de dientes. En el rincón noroeste encontrarán un pequeño agujero que hace las veces de letrina. En la esquina contraria verán un cuenco de madera con restos de comida asaltados por las cucarachas.

Habitación vacía.



Habitación 15, sala de tortura: Entrada Oeste 1, arco de medio punto construido en piedra granítica.

Entrada Oeste 2, arco de medio punto construido en piedra granítica.

Entrada Este, rastrillo de hierro clavado al suelo.

Una mesa con grilletes muestra rastros de sangre y señales de haber sido utilizada como potro de tortura. En el lado oeste de la habitación se encuentra una *dama de hierro*. En el suelo hay restos de pelo, cuero cabelludo, uñas y dientes arrancados. En el otro extremo encontrarán una *silla de hierro* cubierta de púas. En el centro de la habitación se abre una pequeña poza que da a un río subterráneo. Sobre la poza hay un arnés con grilletes y cadenas del que

cuelga un cadáver a medio sumergir en las aguas.

Monstruo: El Maestro Torturador Gromk (*un orco de las montañas Liafdag*), que esta en su puesto de trabajo, acompañado de dos de sus asistentes goblins.

Maestro Torturador Gromk

CA: 6 **DG:** 1 **PG:** 7.

Movimiento: 9 metros

Ataque: Hacha de mano

Daño: 1D8

Salvación: G1

Moral: 8

Valor del tesoro: 150 mo.

Alineamiento: Caótico

Valor PX: 10

Goblins

CA: 6 **DG:** 1-1 **PG:** 2.

Movimiento: 9 metros

Ataque: Espada corta

Daño: 1D6

Salvación: G1

Moral: 6

Valor del tesoro: 125 mo.

Alineamiento: Caótico

Valor PX: 5

Habitación 16, sala de tortura: Entrada Oeste, cancela de hierro sencilla atascada.

Entrada Oeste 2, puerta secreta de acero disimulada tras un tapiz.

Entrada Este, puerta sencilla de barrotes de hierro atascada.



Una mesa con grilletes muestra rastros de sangre y señales de haber sido utilizada como potro de tortura. En el lado oeste de la habitación se encuentra una *dama de hierro*. En el suelo hay restos de pelo, cuero cabelludo, uñas y dientes arrancados. En el otro extremo encontrarán un camastro donde mantienen encadenado a un hombre mientras un clérigo de Valion le aplica alguna clase de metal humeante al rojo vivo (*en realidad el encadenado es un hombre lobo y le están torturando con púas de plata que provocan quemaduras al contacto con su piel*).

Monstruos: Un clérigo de Valion, por un lado, y un hombre lobo (*en su forma humana*) por el otro.

Clérigo de Valion

CA: 3 **DG:** 4 **PG:** 19

Movimiento: 6 metros

Ataque: Martillo de guerra

Daño: 1D6

Salvación: G3

Moral: 8

Alineamiento: Cualquiera

Valor PX: 20

Hombre lobo

CA: 5 (9) **DG:** 4 **PG:** 30.

Movimiento: 18 metros

Ataque: 1 mordedura

Daño: 2D4

Salvación: G4

Moral: 8

Valor del tesoro: 300 mo.

Alineamiento: Caótico

Valor PX: 125



Habitación 17, celda halfling: Entrada Este 1, puerta sencilla de barrotes de hierro desbloqueada.

Entrada Este 2, puerta de acero sólida desbloqueada.

Entrada Sur, una piedra enorme traba la puerta.

Celda pequeña con el techo muy bajo (*destinada a enanos y medianos*). Sobre el muro cuelgan una serie de argollas y cadenas con grilletes de hierro. Varias manchas de humedad corren por las paredes. Pegada al techo puede verse una

pequeña tronera cruzada con barrotes por donde entran los ruidos de la calle y el aire frío de la noche. Se aprecian manchas de agua en el suelo y un fuerte olor químico (*como a amoníaco*) flota en el ambiente. La paja que hay en el suelo es fresca. Un pequeño agujero en un rincón hace las veces de letrina.



Habitación 18, celda humana: Entrada Oeste, puerta de acero de buena calidad cerrada y atascada. Trampa de pinchos. Un vástago con 3 pinchos de acero sale del muro al abrir la puerta. Rearme automático. 3D4 puntos de daño por víctima.

Entrada Sur, puerta sencilla de barrotes de hierro atascada.

Se trata de una celda algo estrecha, pero con el techo bastante alto cubierto por una bóveda de crucería (*destinada a humanos y demás criaturas humanoides*). El mobiliario consiste en un angosto catre inserto en un nicho de la pared Sur, donde pueden apreciarse una serie de arañazos sobre la roca que cuentan días de 5 en 5. En el rincón noroeste encontrarán un

pequeño agujero que hace las veces de letrina. En la esquina contraria verán un cuenco de madera con restos de comida asaltados por las cucarachas.

Trampa: Péndulo hacha oscilante. Un péndulo con un hacha de doble hoja en el extremo cae sobre los PJs barriendo toda la estancia. Produce un daño de 4D6.

Tesoro escondido: Arcón de hierro negro cerrado. Trampa mágica de quemaduras en las manos. Daño 5D4. Se activa por proximidad. Contiene 1.300 mp, una poción de Eliminar Parálisis (valorada en 300 mo) [Valor total 430 mo.]



Habitación 19, celda halfling: Entrada Norte, puerta de piedra cerrada y bloqueada. Trampa de la hoja segadora. Una guadaña sale de un resquicio lateral cortando a la víctima horizontalmente. Produce 1D8 x3 de daño.

Entrada Este, puerta de barrotes de acero de buena calidad cerrada.

Esta habitación es una celda pequeña con el techo muy bajo (*destinada a enanos y medianos*). Pegada al techo puede verse

una pequeña tronera cruzada con barrotes por donde entran los ruidos de la calle y el aire frío de la noche. Las paredes Norte y Oeste han sido cubiertas completamente por runas arcanas grabadas en la roca. Un montón de tela sucia y raída se encuentra en el centro de la sala. El mobiliario consiste en un diminuto camastro hecho a base de tablones de madera y una manta de lana. En el rincón suroeste encontrarán un montón de paja seca, y un pequeño agujero que hace las veces de letrina. En la esquina contraria verán un cuenco de madera con algo que parece puré de guisantes, junto al cadáver mordisqueado de una rata negra.

Habitación 20, celda humana: Entrada Norte, puerta de barrotes de acero sencilla y desbloqueada

Entrada Oeste, puerta de barrotes de acero de buena calidad, cerrada.

Se trata de una celda algo estrecha, pero con el techo bastante alto cubierto por una bóveda de crucería (*destinada a humanos y demás criaturas humanoides*). El mobiliario consiste en un angosto catre inserto en un nicho de la pared Sur, donde pueden apreciarse una serie de arañazos sobre la roca que cuentan días de 5 en 5. Las paredes se han grabado con runas brillantes, un hedor pestilente llena la sala. En el rincón noroeste encontrarán un pequeño agujero que hace las veces de letrina. En la esquina contraria verán un cuenco de madera con restos de comida asaltados por las cucarachas.

Habitación 21, celda humana: Entrada Norte, puerta de barrotes de acero sólida, bloqueada.

Entrada Este, puerta de barrotes de hierro cerrada y atascada. Trampa de techo que se desmorona. Al abrir la puerta caen los ladrillos del techo. Se activa mecánicamente al pisar las baldosas del centro de la habitación. 2D6 ladrillos por objetivo, 2 puntos de daño cada ladrillo.

Se trata de una celda algo estrecha, pero con el techo bastante alto cubierto por una bóveda de crucería (*destinada a humanos y demás criaturas humanoides*). El mobiliario consiste en un angosto catre inserto en un nicho de la pared Sur, donde pueden apreciarse una serie de arañazos sobre la roca que cuentan días de 5 en 5. En el muro Este verán un trío de esqueletos colgado de cadenas y grilletes. Por el suelo encontrarán trozos de cuerda de cáñamo podrida. En el rincón noroeste encontrarán un pequeño agujero que hace las veces de letrina. En la esquina contraria verán un cuenco de madera con restos de comida asaltados por las cucarachas.



En esta habitación se encuentra el verdadero Grigor, que intenta ser suplantado por el Doppelganger impostor que se aloja en la **habitación 4**, justo enfrente. Los jugadores tendrán que discernir si el verdadero es el uno o el otro.

Hay varias formas de descubrir cual es el verdadero, como por ejemplo preguntarles a los *Grigors* cual es su ciudad de origen (*Augelmir*). También pueden pasarle por las rejas un juego de ganzúas para que él mismo fuerce la cerradura de la celda (*el verdadero Grigor lo hará, el Doppelganger no*). En cualquier caso dejemos libertad a los jugadores para que resuelvan el dilema.

Si eligen al verdadero Grigor, les relatará como su vecino, *“esa cosa” entró allí con el aspecto de un muchachito, y poco a poco se volvió gris y blando hasta parecerse tanto a él en el habla y físico que ni su madre les distinguiría, ¡y hasta copió sus ropas!*

Si eligen al Doppelganger (*el Grigor falso*), este intentará atacar a los PJs desde la retaguardia, o les guiará (*bajo la excusa de conocer una salida cercana de la prisión*) hasta la **habitación 29** donde podrá aliarse con un enemigo mayor para atacar a los PJs.

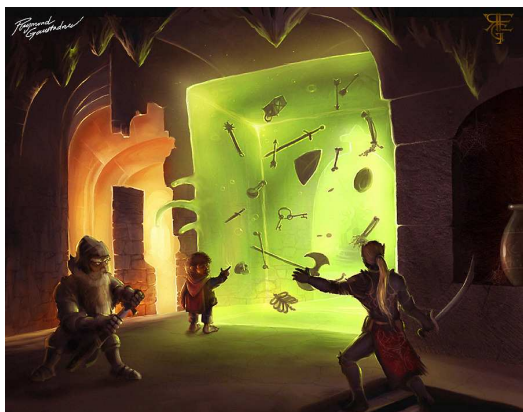
Habitación 22, celda halfling: Entrada Norte 1, arco de medio punto construido en piedra.

Entrada Norte 2, barra de hierro bloqueando una puerta de madera.

Entrada Oeste, puerta de barrotes de acero sólida, cerrada y bloqueada. Trampa de foso: 20 metros de profundidad. La caída provoca 4D6 de daño.

Esta habitación es una celda pequeña con el techo muy bajo (*destinada a enanos y medianos*) y se encuentra desocupada. Es una sala de tránsito que usan los guardias para esconderse y para alimentar al dragón Hallergon sin ser vistos. Pegada al techo puede verse una pequeña tronera cruzada con barrotes por donde entran los ruidos de la calle y el aire frío de la noche. En el rincón suroeste encontrarán un montón de paja seca, y un pequeño agujero que hace las veces de letrina.

Monstruos: Si los PJs deciden aventurarse por el pasillo Norte, encontrarán que se trata del hogar de un cubo gelatinoso.



Cubo Gelatinoso

CA: 8 **DG:** 4 **PG:** 25.

Movimiento: 6 metros

Ataque: 1

Daño: 2D4 +especial

Salvación: G3

Moral: 12

Valor del tesoro: 800 mo.

Alineamiento: Neutral

Valor PX: 125

Habitación 23, celda humana: Entrada Este, puerta de hierro cerrada y atascada.

Trampa mágica de quemaduras en las manos. Daño 5D4. la mitad de daño); Buscar DC 26, DC 26 Inutilizar mecanismo.

Se trata de una celda algo estrecha, pero con el techo bastante alto cubierto por una bóveda de crucería (*destinada a humanos y demás criaturas humanoides*). Pegada al techo puede verse una pequeña tronera cruzada con barrotes por donde entran los ruidos de la calle y el aire frío de la noche. El mobiliario consiste en un angosto catre inserto en un nicho de la pared Sur. En la esquina noroeste de la habitación se levanta un pequeño altar a Penumbra, bajo el que se ven una serie de escudos rotos (*posiblemente de los enemigos*) colocados como ofrendas. En el rincón noroeste encontrarán un pequeño agujero que hace las veces de letrina. En la esquina contraria verán un cuenco de madera con restos de comida asaltados por las cucarachas.

Monstruos: Un incorpóreo.

Incorpóreo

CA: 5 **DG:** 3 **PG:** 20.

Movimiento: 9 metros

Ataque: 1 toque

Daño: Pérdida de energía

Salvación: G4

Moral: 12

Valor del tesoro: 800 mo.

Alineamiento: Caótico

Valor PX: 50

Tesoro: Un frasco de *fuego del alquimista* (*fuego griego, nafta*) (valor 20 mo.), armadura de placas (valor 1.500 mo) [valor total de 1520 mo.]

Trampa: Foso de 5 metros de profundidad bien camuflado. La caída provoca 1D6 puntos de daño.

Habitación 24, celda halfling: Entrada Oeste, puerta cerrada de Barrotes de acero de buena calidad.

Entrada Sur, rastrillo de barrotes de hierro.

Esta habitación es una celda pequeña con el techo muy bajo (*destinada a enanos y medianos*) y se encuentra desocupada. Varios trozos de carne (*algunos restos humanos, otros no*) se encuentran dispersos por toda la habitación. Pegada al techo puede verse una pequeña tronera cruzada con barrotes por donde entran los ruidos de la calle y el aire frío de la noche. En el rincón suroeste encontrarán un montón de paja seca, y un pequeño agujero que hace las veces de letrina.

Habitación 25, garita de la guardia: Entrada Este, puerta de barrotes de acero atascada.

Entrada Sur, puerta secreta oculta tras un camastro, fabricada con barrotes de hierro simple.

Esta habitación es una garita pequeña techo bastante alto (*destinada al relevo de la guardia*). Un hilo de sangre gotea desde el techo, a través de una oscura mancha de humedad rojiza. Se oyen gemidos provenientes del noroeste. En el rincón suroeste encontrarán un banco de madera, un armario pequeñito donde se guardan 3

mantas de lana bien dobladas. Verán varias alpacas de paja de trigo amontonadas en un rincón, un perchero de donde cuelgan una capa y un sombrero, y una tubería de latón que se adentra en el techo terminada en una especie de bocina (tirada de SABIDURÍA para descubrir que se trata de un dispositivo para dar y recibir órdenes provenientes del piso de arriba, aunque también sirve para dar la alarma).

Monstruos: Tirar 1D6; con un resultado de 1 o 2, encontrarán ese número de mercenarios montando guardia en la garita. Con un resultado de 3, 4, 5 o 6 la garita estará desocupada.



Guardia mercenario

CA: 7 **DG:** 3 **PG:** 12

Movimiento: 12 metros

Ataque: Espada corta

Daño: 1D6

Salvación: G1

Moral: 6

Alineamiento: Neutral (Caótico)

Valor PX: 10

Tesoro: Encontrarán una bolsa con 2.200 mp, una Maza ligera a dos manos (+2 contra trasgoides) apoyada contra el muro (valorada en 8305 mo); atesoran total de 8525 mo.

Habitación 26, garita de la guardia:

Entrada Norte, puerta secreta fabricada con barrotes de hierro simple, desbloqueada.

Entrada Este, puerta de barrotes de hierro cerrada y atascada. Trampa de aguja envenenada, activación por contacto. Produce 1D4 de daño.

Esta habitación es una garita pequeña techo bastante alto (*destinada al relevo de la guardia*). Un hilo de sangre gotea desde el techo, a través de una oscura mancha de humedad rojiza. Se oyen gemidos provenientes del noroeste. En el rincón suroeste encontrarán un banco de madera, un armario pequeñito donde se guardan 3 mantas de lana bien dobladas. Verán varias alpacas de paja de trigo amontonadas en un rincón, un perchero de donde cuelgan una capa y un sombrero, y una tubería de latón que se adentra en el techo terminada en una especie de bocina (tirada de SABIDURÍA para descubrir que se trata de un dispositivo para dar y recibir órdenes provenientes del piso de arriba, aunque también sirve para dar la alarma).

Monstruos: Hongo chillón. Una luz a 30 pies de distancia o un movimiento a 10 pies, provoca que un chillón emita un chillido penetrante que dura 1-3 asaltos. En

un 50% de probabilidades este sonido atraerá monstruos errantes o enemigos.

Guardia mercenario

CA: 7 **DG:** 3 **PG:** 20

Movimiento: 1 metro

Ataque: ninguno

Daño: ninguno

Salvación: G1

Moral: 6

Alineamiento: Neutral

Valor PX: 120



Habitación 27, garita de la guardia:

Entrada Norte, puerta sólida de barrotes de acero, bloqueada y cerrada.

Entrada Este, puerta de barrotes de hierro abierta.

Entrada Sur, arco de medio punto construido en piedra.

Esta habitación es una garita pequeña techo bastante alto (*destinada al relevo de la guardia*). Un hilo de sangre gotea desde el techo, a través de una oscura mancha de humedad rojiza. Se oyen gemidos provenientes del noroeste. En el rincón suroeste encontrarán un banco de madera, un armario pequeñito donde se guardan 3 mantas de lana bien dobladas. Verán varias alpacas de paja de trigo amontonadas en un rincón, un perchero de donde cuelgan una capa y un sombrero, y una tubería de latón que se adentra en el techo terminada en una especie de bocina (tirada de SABIDURÍA para descubrir que se trata de un dispositivo para dar y recibir órdenes provenientes del piso de arriba, aunque también sirve para dar la alarma).

Monstruos: Tirar 1D6; con un resultado de 1 o 2, encontrarán ese número de mercenarios montando guardia en la garita. Con un resultado de 3, 4, 5 o 6 la garita estará desocupada.

Guardia mercenario

CA: 7 **DG:** 3 **PG:** 12

Movimiento: 12 metros

Ataque: Espada corta

Daño: 1D6

Salvación: G1

Moral: 6

Alineamiento: Neutral (Caótico)

Valor PX: 10

Tesoro: Tesoro escondido. Cofre de hierro cerrado. Trampa mágica. Al intentar abrir

el cofre todas las puertas de la habitación se cerrarán y no serán distinguibles del resto del muro. Habrá que buscar puertas secretas primero y luego intentar forzar la cerradura. El cofre contiene 10.000 mc, 303 mo [valor total 403 mo].

Habitación 28, garita de la guardia:

Entrada Norte, puerta de barrotes de hierro desbloqueado

Entrada Oeste, puerta de barrotes de hierro sencilla, atascada

Entrada Este, puerta de Barrotes de acero de buena calidad, cerrada y atascada. Trampa de foso tras la puerta. Caída de 30 metros. Produce 6D6 puntos de daño.

Esta habitación es una garita pequeña techo bastante alto (*destinada al relevo de la guardia*). Un hilo de sangre gotea desde el techo, a través de una oscura mancha de humedad rojiza. Se oyen gemidos provenientes del noroeste. En el rincón suroeste encontrarán un banco de madera, un armario pequeñito donde se guardan 3 mantas de lana bien dobladas. Verán varias alpacas de paja de trigo amontonadas en un rincón, un perchero de donde cuelgan una capa y un sombrero, y una tubería de latón que se adentra en el techo terminada en una especie de bocina (tirada de SABIDURÍA para descubrir que se trata de un dispositivo para dar y recibir órdenes provenientes del piso de arriba, aunque también sirve para dar la alarma).

Monstruos: Tirar 1D6; con un resultado de 1 o 2, encontrarán ese número de mercenarios montando guardia en la garita. Con un resultado de 3, 4, 5 o 6 la garita estará desocupada.

Guardia mercenario

CA: 7 **DG:** 3 **PG:** 12

Movimiento: 12 metros

Ataque: Espada corta

Daño: 1D6

Salvación: G1

Moral: 6

Alineamiento: Neutral (Caótico)

Valor PX: 10

Habitación 29, celda troll: Entrada Norte, arco de medio punto construido en piedra.

Entrada Este 1, puerta de barrotes de acero atascada y cerrada.

Este Entrada 2, puerta sencilla de barrotes de hierro.

Se trata de una celda cuatro veces más grande que cualquiera que hayáis visto hasta ahora, con el techo bastante alto cubierto por una bóveda de crucería con un respiradero en la clave (*destinada a trolls, ogros, y demás criaturas gigantes*). El mobiliario consiste en un enorme tocón de árbol cortado, que hace las veces de asiento y mesa. En la pared Oeste verán un trío de esqueletos colgado de cadenas y grilletes. Un sonido de pasos fantasmales y arrastrar de cadenas se oye por toda la habitación.

Monstruos: Un preso ogro enfermizo.

Preso ogro

CA: 5 **DG:** 4 +1 **PG:** 28

Movimiento: 9 metros

Ataque: Puñetazos

Daño: 1D4 +2

Salvación: G4

Moral: 10

Tesoro: 1.100 mo.

Alineamiento: Caótico

Valor PX: 125



Habitación 30, celda troll: Entrada Oeste 1, puerta oculta de barrotes de hierro simple.

Entrada Oeste 2, arco de medio punto construido en piedra.

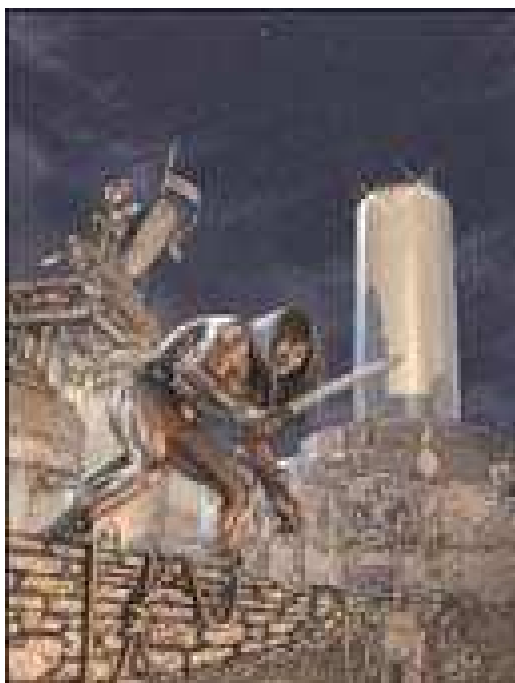
Entrada Sur, puerta secreta de barrotes de hierro simple. Trampa mágica de quemaduras en las manos. Daño 5D4.

Se trata de una celda cuatro veces más grande que cualquiera que hayáis visto hasta ahora, con el techo bastante alto cubierto por una bóveda de crucería con un respiradero en la clave (*destinada a trolls, ogros, y demás criaturas gigantes*). El mobiliario consiste en un enorme tocón de árbol cortado, que hace las veces de asiento y mesa. Un enorme montón de excrementos se acumula en el rincón

sureste. Varias armas destruidas se encuentran dispersas por toda la habitación. El suelo esta lleno de restos sanguinolentos de carne, algunos son humanos y otros no.

Ladrones literarios

Seguidamente Geméll les endosará una última misión francamente suicida. Él lo sabe, pero no le importa lo más mínimo. Le parece una forma útil y divertida de deshacerse de los PJs. Comentaré que se trata de una misión especialmente ideada para ladrones expertos, que consiste en robar un libro a Frysev. El libro es un antiguo tratado nigromántico visirtaní titulado *“Kitab al-Azif”* (si amigos, es el mismísimo Necronomicón). Este libro no se encuentra en su biblioteca con el resto de los volúmenes, sino en un aposento recóndito donde guarda sus más preciados tesoros. Corre un rumor entre los ladrones que relata como para llegar hasta esa cámara hay que superar tres ardidés de una astucia letal. Muchos han intentado hacerse con las riquezas que se esconden en esas habitaciones, pero ninguno ha regresado para contarlo.

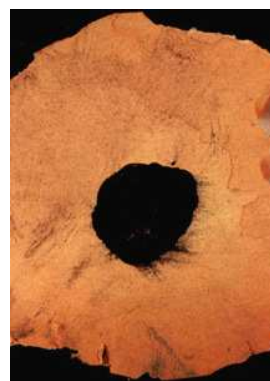


¿Alguno de tus jugadores recuerda el papelito que el ladronzuelo moribundo les pasó a su llegada a la Ciudadela? Ahí se encuentran las respuestas a los enigmas de

la sala de los tesoros secretos de Frysev, lo complicado es relacionar una cosa con la otra...



1. Después de escalar el Torreón de Frysev entrarán por la ventana de la biblioteca. Tras una enorme estantería encontrarán encajado en el muro (tirada de BUSCAR PUERTAS OCULTAS/TRAMPAS) un panel ajedrezado de 8x8 casillas. Cada casilla alberga en su interior un símbolo de origen cirineo. La mayoría de los símbolos representan figuras humanas y animales en diversas actitudes, aunque otros poseen un significado más oscuro.



- **La Mancha Negra** de tinta del papel es *un círculo negro*. Ese es el único símbolo que hay que pulsar en el panel para poder pasar la prueba. En caso de no pulsar el símbolo correcto, el suelo frente al panel se abrirá cayendo 1D20 metros por un foso estrecho.



2. La entrada se cerrará tras ellos. A continuación caminarán por un corto y estrecho pasillo recto que les llevará hasta un muro de piedra liso y gris. Al llegar ante el muro, surgirá en su centro una boca encantada que comenzará a mover los labios hablando sin emitir sonido alguno.

Una tirada de SABIDURÍA llevaría a un PJ a ser capaz de leer los labios para saber qué esta diciendo. Lo que la boca encantada dice es que tiene hambre.

- La palabra **COMIDA** es la segunda clave. La boca necesita que se la alimente con las raciones equivalentes a un día. Si esto se hace correctamente la pared comenzará a avanzar hasta los PJs estrechando el espacio cada vez más, y luego abrirá la boca y se los tragará, haciéndoles pasar así al siguiente pasillo. Si algún jugador alimenta a la boca con una comida especialmente deliciosa, la boca fruncirá los labios y escupirá una esmeralda valorada en 1.500 mo. Si no se le da de comer a la puerta al minuto de pedir alimento (*petición que se repite cada 20 segundos*), la boca eructará una nube de gas ácido que llenará rápidamente el pasillo donde están los aventureros.

3. Por último los personajes llegarán a una entrada que se abre a un ancho pasillo con el suelo cubierto de losas cuadradas de piedra. En el dintel de dicha entrada puede leerse la pregunta "*¿Quién me soñó?*". Cada losa tiene una letra inscrita en azabache. Las letras no parecen tener un orden concreto.

- La tercera pista es la respuesta a la pregunta. Las letras correspondientes a la frase **MI QUERIDO SVENNARD** son las baldosas que hay que pisar

en el suelo del pasillo para
llegar sanos y salvos a la

entrada de la cámara de
los tesoros ocultos.

A	L	S	Q	T	A	B	R	J	O	O	F	D	V	C	N	N	W	N	Q
I	I	A	I	U	E	P	I	I	S		E	A	I	N	E	V	S	D	E
M	G	P	U	S	O	N	E	D	D	E	S	Ñ	U	M	A	A	R	S	
O	M		N	E	X	R	F	A	N	W	T	V	E	B	Z	F	I	A	T

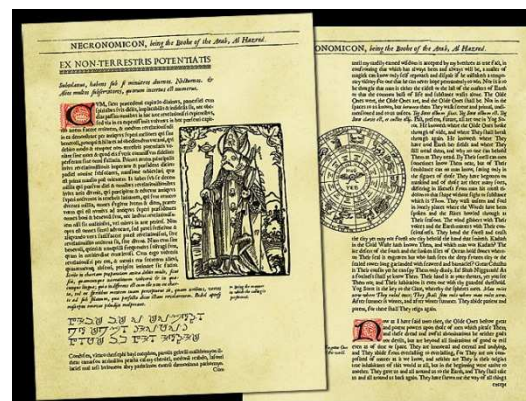
A	L	S	Q	T	A	B	R	J	O	O	F	D	V	C	N	N	W	N	Q
I	I	A	I	U	E	P	I	I	S		E	A	I	N	E	V	S	D	E
M	G	P	U	S	O	N	E	D	D	E	S	Ñ	U	M	A	A	R	S	
O	M		N	E	X	R	F	A	N	W	T	V	E	B	Z	F	I	A	T



"¿Quién me soñó?"

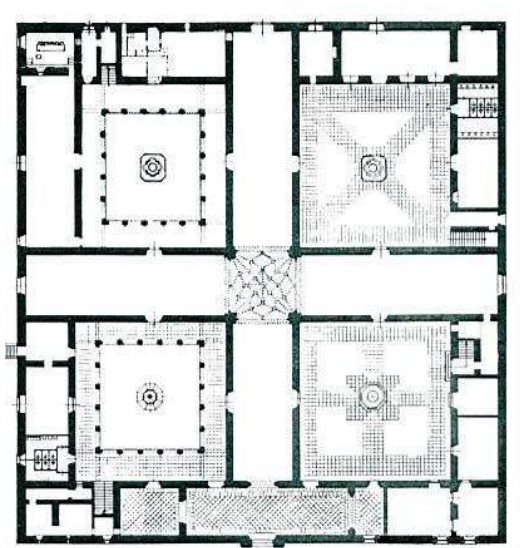
Tras pasar por las trampas y acertijos llegarán a la sala de los secretos de Frysev. Consiste en una pequeña sala rodeada de curiosidades. Más que "tesoros" *per se*, parece que se trata de una acumulación de los recuerdos de toda una vida, de valor más simbólico que otra cosa: Una vieja armadura de legionario, un pequeño caballo de juguete tallado en madera, algunas armas viejas, antiguos mapas de Valion, el retrato de dos muchachos, muy parecidos entre si, pescando junto a un río, diversos dibujos ya borrosos, libros de estrategia e historia militar del Reino Bosque, libros de cuentas con páginas amarilleadas que detallan operaciones comerciales, y en un extremo el *Kitab al-Azif*, colocado sobre un anaquel, con tapas negras de terciopelo y brillantes letras doradas que anuncian su título (*cualquier*

PJ visitará entenderá el título como "el rumor de los insectos por la noche" en su lengua materna).



También encontrarán un baúl de madera (*sin cerradura*) con 3.000 mo en su interior.

Jardineros del Edén



Finalmente Geméll les dirá que *gracias a su ingenio personal* la deuda esta saldada, y que pueden marcharse libremente recuperando sus monturas y posesiones (*no así el dinero*). Si los PJs preguntan qué ha cambiado descubrirán que Geméll *el Sucio* ha vendido a la princesa Kahina al *Serrallar* por una elevada suma de oro, ya que el secreto de la princesa es que *es una virgen*, cosa muy cotizada entre los clientes del gremio...

Al verse libre, el emir Rustem dirá a los PJs que debe de ausentarse por unas horas (*va a hablar con Frysev para contarle todo lo sucedido e instarle a desatar su venganza sobre Geméll*).

Obligados moralmente, y ya sin relación alguna con Geméll el Sucio, los aventureros tendrán que asaltar la *Torre Roja* y rescatar a la princesa de las obligaciones de su nuevo oficio. No se trata de que esta sea una misión complicada, sino más bien una pequeña escaramuza que les obligue a marcharse con algo de prisa de la Ciudadela, y sin ganas de volver a pisar sus calles en muchos años.

La *Torre Roja* (o *Serrallar*) forma un núcleo sólido con los Baños termales y el despacho del Viejo Remiendos. La construcción primitiva se abrió y se dividió en distintas estancias y secciones donde pueden ejercer su oficio meretrices de cualquier raza y nación conocida. Ordenados por plantas, la torre alberga una serie de prostíbulos donde destacan (*por lo barato*) "*La zorra y el candil*", y (*por lo caro*) "*La Fuente de Leche y Miel*". En tiempos de guerra o asedio, las prostitutas son las encargadas de la defensa de la torre noreste, y en ese cometido (*así como en el robo y el pillaje*) han demostrado ser tan diestras como en las artes amatorias.

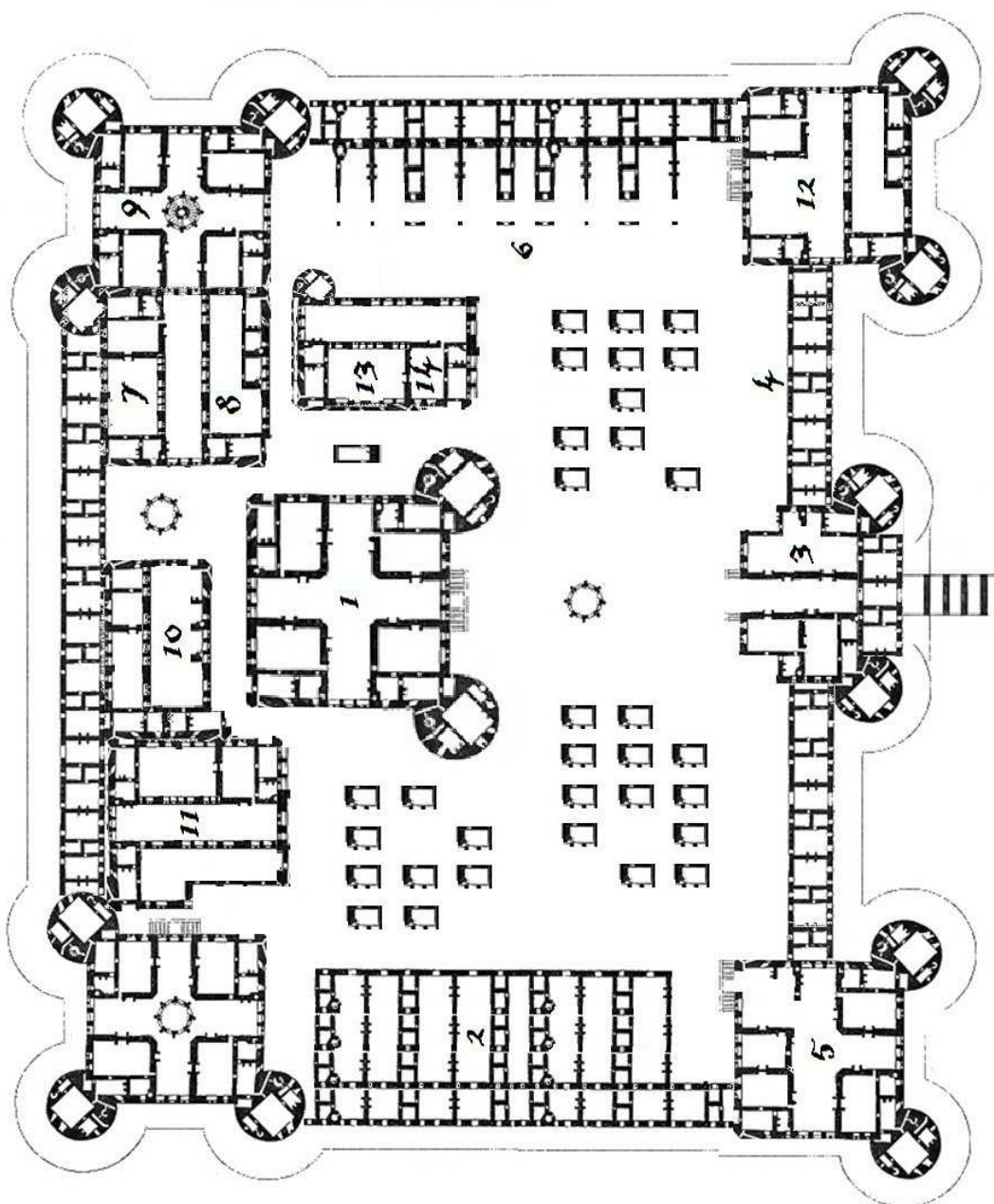


La princesa Kahina se encuentra encerrada en el *Serrallar*, más concretamente esta metida en una de las habitaciones de *la Fuente de Leche y Miel*. Allí ha sido despojada de su armadura, lavada y peinada a conciencia. Un rico mercader (*que no sabe la que se le viene encima*) ha pujado por pasar con ella su *primera noche*.

Los PJs podrán entrar por las bravas o haciéndose pasar por clientes (*o incluso siendo clientes realmente*). Hay que tener en cuenta que en el *Serrallar* siempre hay que respetar dos reglas escritas en piedra: Las armas no están permitidas (*salvo los látigos de cuero*), y los servicios se cobran con antelación. Sea como fuere, al llegar a la habitación de Kahina la encontrarán arrinconando al rico mercader a base de puñetazos y patadas. El hombre se esconde tras una silla y una mesita, semidesnudo y con un ojo morado, suplicando auxilio y que se la lleven de allí.



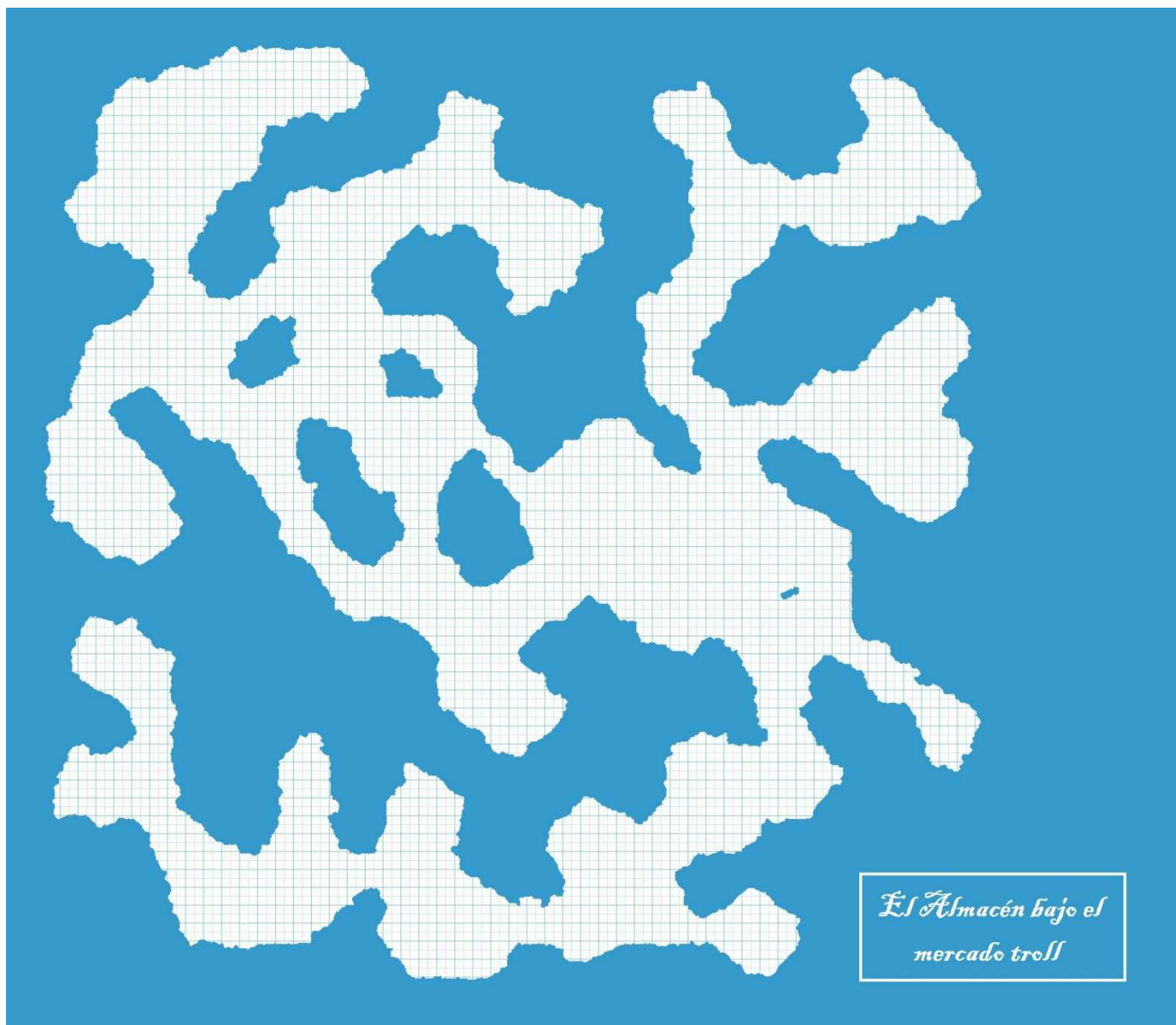
Días más tarde, una vez conseguís reunir vuestros pertrechos, y aseguraos del bienestar de la princesa Kahina y de los emires, será de nuevo hora de partir en busca del Karkadann con un amargo recuerdo de la Ciudadela de Frysev en vuestros corazones; la villa que consiguió sepultar vuestro honor bajo una lápida de actos infames. Conforme os acercáis a las puertas veis que un ahorcado pende del arco de entrada mecido ligeramente por el viento. No es otro que Geméll el Sucio, que ha recibido su merecido. Parece ser que Frysev ha descubierto que estaba tras el asesinato de su nieto y el robo del al-Azif de su cámara secreta. Ante vosotros, el desierto en dirección a la cordillera de Liafdag...

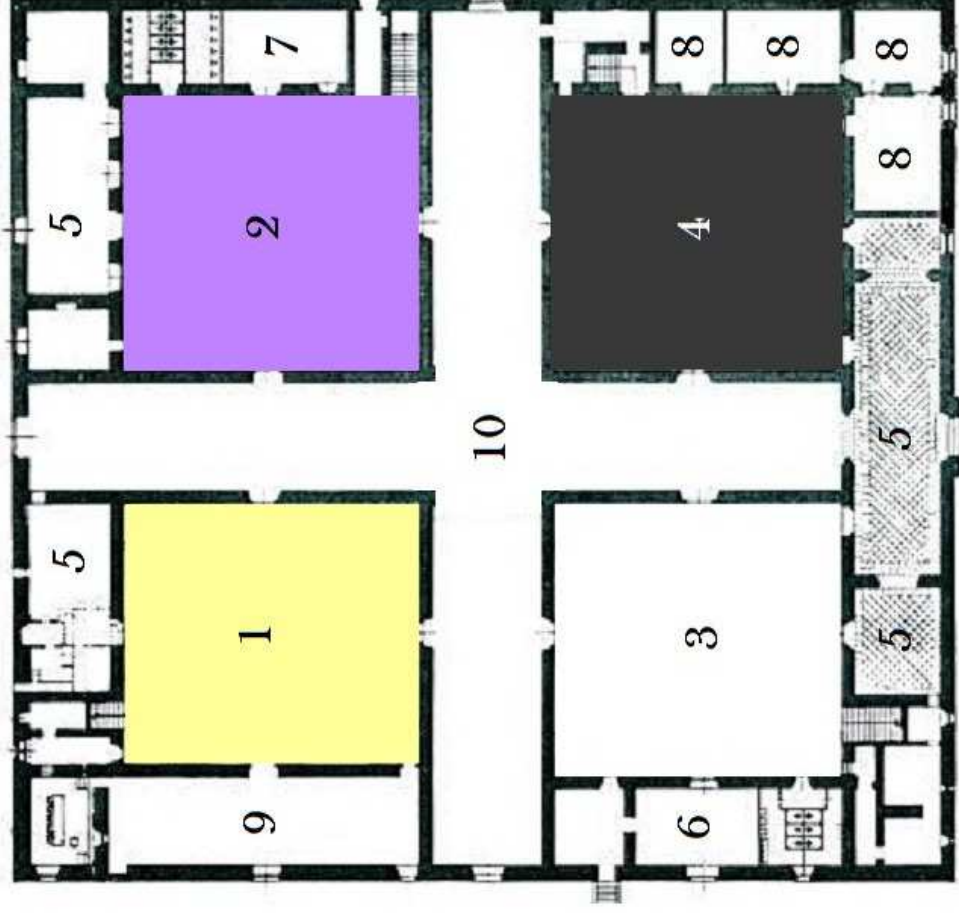
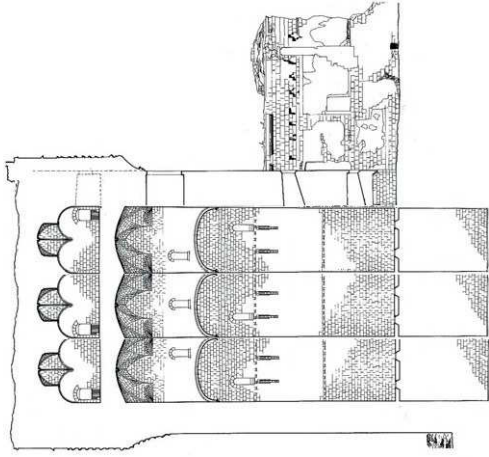


1. Torreón de Frysev
2. Cuadras de Ithal
3. Capilla de Todos los Dioses
4. Muro de las banderas
5. Arsenal comunitario
6. Mercado troll
7. El Viejo Remiendos y su esposa Remedios
8. Baños termales
9. Serrallary Mancebía La Fuente de leche y miel
10. Taberna El Antro del Sargento Cuervo
11. Posada El Ojo de Cristal
12. Gremio de Espaderos
13. Casa del Azar
14. Gemel El Sucio



La Ciudadela de Frysev

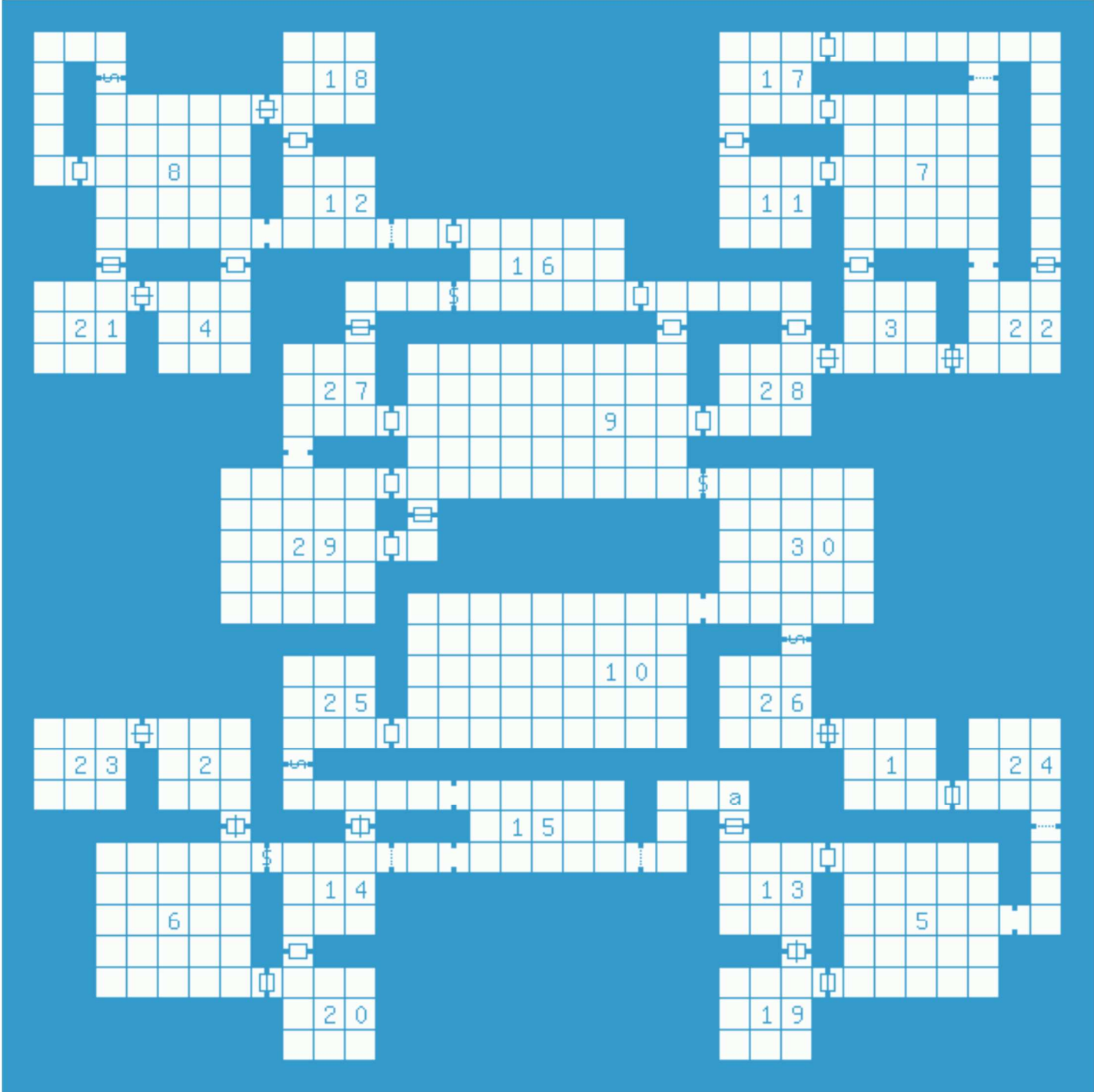


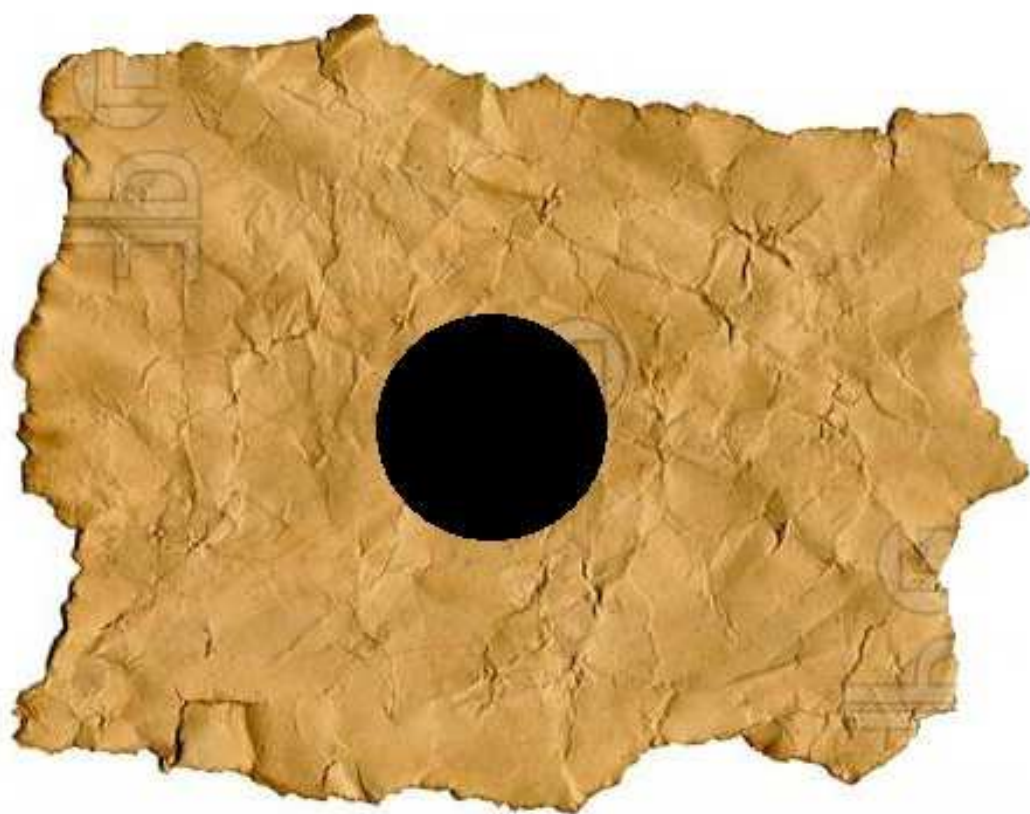


1. Salón Amarillo
2. Salón Púrpura
3. Salón Blanco
4. Salón Negro
5. Cocinas
6. Camerinos de artistas
7. Salas de música
8. Estancias del servicio
9. Escenario de comediantes
10. Patio/cenador cruciforme



Torreón de Frysev





A	L	S	Q	T	A	B	R	J	O	O	F	D	V	C	N	N	W	N	Q
I	I	A	I	U	E	P	I	I	S		E	A	I	N	E	V	S	D	E
M	G	P	U	S	O	N	E	D	D	E	S	Ñ	U	M	A	A	R	S	
O	M		N	E	X	R	F	A	N	W	T	V	E	B	Z	F	I	A	T



“¿Quién me soñó?”