

# El mapa del tesoro de Cueva Roja

Escenario de Dyson Logos para Labyrinth Lord (niveles 2-4)



Debéis adentraros en el bosque y dirigiros hacia el Pantano Fétido. Sabréis que habéis hallado el camino correcto cuando lleguéis al campamento del guardabosque. Pero tened cuidado, porque ya no es uno de los nuestros, ni lo será jamás, ya que ha sido corrompido por oscuros maleficios que lo empujan a asesinar a todo aquel que se adentra en sus dominios. Más allá del campamento, al norte de la Laguna Silenciosa, pasaréis por un bosque marchito. Una vez que crucéis el río, tendréis que

recorrer el Pantano Fétido para dar al fin con la Calavera de Evernost, y poco después con el Obelisco del Odio. Entonces, encontraréis al fin la Cueva Roja.

## Monstruos errantes del Pantano Fétido

1. 1d12 Bandidos
2. 1d8 Acólitos del Caos (con líder nivel 2-5 si son más de 4)
3. 1d2 Osos Negros
4. 1d10 Murciélagos Gigantes (sólo de noche)
5. 2d4 Ciempiés Gigantes
6. 1d4 Geckos Gigantes (sólo de noche)

## El Guardabosques Corrupto

Este **Halfling** de nivel 4 (CA: 3; DG: 4; PG: 20; Mv: 30 (15); At: 1; Dañ: 1d6+1; Sv: H4; M:8) viste una vieja cota de mallas y empuña a **Tajapatas** (una espada corta caótica +1 que paraliza al primer enemigo al que alcanza cada día, como si se tratase del conjuro *Retener Persona*) y a **Robaojos** (un arco corto +1 que sólo dispara flechas hechas a mano por el portador, y que deja ciego al objetivo con un 20 natural en el dado). Tiene un +1 al ataque con ambas armas debido a su alta puntuación en Fuerza y Destreza. Hace mucho que lo abandonaron en este campamento, pero lo vigila para atacar a los intrusos junto a sus dos malvadas **Comadreas Gigantes** (CA: 5; DG: 1+1; PG: 9, 7; Mv: 80 (25), At: 1; Dañ: 1d8; Sv: G1; M:8). No tiene tesoro, sólo lo que lleva encima, y arroja al lago los cadáveres de aquellos a los que asesina, junto con su equipo.

## Amenaza calcinada

En lo más profundo del bosque marchito se hallan los restos de un **Treant** no-muerto (CA: 2; DG: 9; PV: 46; Mv: 30 (10); At: 4; Dañ: 2d6/2d6/2d6/2d6; Sv: G9; M: 11), calcinado por el fuego y la magia negra que lo ha corrompido. Es mejor usarlo como un reto si los aventureros se retrasan o se adentran demasiado en el bosque marchito. Les espera una desagradable sorpresa.

## Ratas de río

Escondidos entre las cañas del río que cruza el lago silencioso en el noroeste, hay un grupo de tres **Hombres Rata** (CA: 7; PG: 3; PV: 20; 10, 12; Mov: 60 (20), At: 1; Dañ: 1d4 o 1d6; Sv: G3, M:8) que se han convertido en bandidos (aumenta su número si el grupo de

aventureros es especialmente potente, o si ves que durante el combate todo es demasiado fácil, haz que llegue en bote con refuerzos). En su pequeño bote, los bandidos guardan su tesoro en un cofre con una trampa de aguja venenosa. Dentro, hay 3.000 mc y 2 pociones de ilusión (ambas parecen pociones de curación).

## Lago Silencioso y Pantano Fétido

Seamos sinceros, la idea del mapa es evitar tanto el Lago Silencioso como el Pantano Fétido. Pero las advertencias son para perdedores, ¿verdad? **Murroin el Asqueroso** y su desdichada cría **Herrath** (CA: 2; PG: 7; PG: 44, 26 Mv: 45 (15), Vuelo: 120 (40), At: 3, Dañ: 1d4+1/1d4+1/2d10 Sv: G7, M: 8) pasan casi todo el tiempo durmiendo en las inmediaciones del lago y el pantano. Se trata de un par de **Wyvern**, ambos con la capacidad de combatir cuerpo a cuerpo o con arma de aliento, un putrefacto chorro pegajoso (30x2) que hace un daño igual a sus actuales puntos de golpe, y que además causa náuseas a humanos y semihumanos (tendrán un penalizador de -2 a todas sus tiradas). Si no se limpian la porquería a fondo, la posibilidad de tener encuentros con monstruos errantes será del doble. Un éxito en una tirada de salvación contra Arma de Aliento reduce el daño a la mitad y evita los efectos de la náusea. Ambas bestias son inteligentes, y pueden lanzar estos conjuros una vez al día: **Murroin**: Encantar Persona, Puerta Dimensional, Proyectil Mágico (3 pm), Dormir; **Herrath**: Detectar Magia, Luz, Proyectil Mágico (3 pm), Ventriloquismo. **Herrath** está completamente sometido al control de su madre, pero esconde un

pequeño tesoro en su guarida en el pantano, junto a la Calavera de Evernost (que perteneció a un enorme titán muerto hace años). Consiste en 6.000 mc. Su madre vive en una cueva en las profundidades del Lago Silencioso, donde guarda con celo sus riquezas: 20.000 me y 32 gemas (8x10 mo, 10x50 mo, 10x1000 mo, 2x500 mo y 1x1000 mo).

## El Obelisco del Odio

Apenas en pie y con la sensación de derrumbarse y hundirse en el pantano, el Obelisco del Odio parece marcar la frontera entre el pantano y una gran colina roja. Se trata de una construcción de 20 metros de alto hecha de un tipo de piedra de color rojo y decorada con extrañas runas negras. Cada día que se pase junto al obelisco supone una tirada extra de monstruos errantes, con 1 de 6 posibilidades de toparse con un grupo de acólitos del caos (úsalo como clérigos malignos), que llegan para rendir culto o realizar algún sacrificio. Si un clérigo hace un sacrificio de una víctima de su misma raza y nivel, podrá realizar el conjuro *Maldición* una vez al día durante el próximo año.

## La Cueva Roja

Encontrar la cueva en las colinas, al sureste del Obelisco del Odio, sería casi imposible sin el mapa. Se trata de una pequeña abertura custodiada por cuatro **Gárgolas Rojas de Hierro**, ocultas en el interior (CA: 4; PG: 4; PV: 20; Mv: 30 (10), Vuelo: 60 (20), At: 4, Dañ: 1d3/1d3/1d6/1d4, Sv: G4, M: 12), y defenderán el tesoro con sus vidas. En un rincón, entre heces de gárgola, hay un pequeño cofre que contiene un total de 1.000 mo.