

grapase mapas



El Pozo de Brunnenburg

Aventura autogenerable para juegos de rol de la vieja escuela

Introducción

Como podrás comprobar, este libreto no contiene una aventura al uso. Lo que incluye son herramientas que te permitirán construir una aventura completa (o el esqueleto básico al menos) utilizando la aleatoriedad y el poder del Caos.

“El Pozo de Brunnenburg” te ofrece 4 planos y más de 40 tablas para generar la trama completa de una aventura que se desarrolla en la ciudad pseudo-medieval de Brunnenburg. Las tablas te ayudarán a describir los lugares que recorrerán tus jugadores: las calles y localizaciones más importantes de la ciudad y la enorme mazmorra de tres niveles que se esconde bajo ella, a la que se accede a través de un misterioso pozo ubicado en el mercado. Las tablas también te permitirán generar encuentros, personajes no jugadores, trampas e incluso las razones que van a llevar a los aventureros a adentrarse en el pozo.

Además, cada vez que dirijas la aventura el contenido será diferente, y el director también tiene derecho a sorprenderse.

Esta “aventura” no está ligada a ningún sistema de juego específico, por eso no hemos incluido ninguna estadística o mecánica concreta. Es tu trabajo como director de juego regular la dificultad de los encuentros y las trampas en base al número de jugadores y sus niveles.

Como verás, le hemos dado a la aventura un tono ligeramente humorístico, con muchos guiños, referencias a otras obras y personajes del mundillo rolero y friki en general. Que esto no te lleve a engaño, la aventura puede llegar a ser muy tensa, y te animamos a enfatizar esa sensación jugando con la iluminación (sombras que se mueven, que aparecen donde no deberían, ...) y los sonidos (ecos que se silencian abruptamente, coros que se oyen a lo lejos, ...).

Créditos

Escrito por
Eneko Menica y Eneko Palencia

Planos
Eneko Menica

Diseño y maquetación
Eneko Palencia

Ilustraciones
Álvaro López

Cómo usar este libreto

Cada vez que las andanzas de tus jugadores les lleven a una localización con un número asociado, tienes dos opciones:

- Elegir la opción que creas más adecuada para el desarrollo de la aventura.
- Tirar el dado (en ocasiones más de uno) indicado en la tabla correspondiente y aplicar la opción indicada por el resultado.

Nosotros aconsejamos encarecidamente usar la segunda opción. Puede que esto haga que los aventureros se encuentren ante situaciones que crean no poder superar, pero ¡eh!, la vida no siempre es justa. Las partidas memorables, esas que se comentan con los amigos meses después, son en las que se sale adelante cuando todo parecía perdido; así que no les ahorres dificultades.

Por supuesto, te animamos a completar y extender la aventura con tus propias ideas. Además de las tablas, hemos añadido elementos secundarios sin detallar a lo largo de todo el texto. La intención es estimular tu creatividad y ayudar a dar color a la historia que estás creando.

El Dado de Complicación

Esta mecánica opcional te servirá para evitar encadenar varias estancias con contenido poco desafiante, manteniendo la tensión e impidiendo que una serie de tiradas bajas en las tablas haga que la aventura sea un simple paseo sin peligro. Las opciones más peligrosas están asociadas a los resultados más altos, así que el uso de esta mecánica propicia un aumento de la dificultad.

Si la tabla en la que vas a tirar tiene el icono del Dado de Complicación y el resultado de tu última tirada ha sido un 1, añade un dado extra a la tirada y descarta el resultado más bajo.

Licencia:



grapaso mapas

<http://eltomocarnesi.blogspot.com>

<http://nogarung.com>

Brunnenburg



¿Dónde está Brunnenburg?

¿Los aventureros se dirigen a Brunnenburg o la ciudad se cruza en su camino? Es hora de atravesar las puertas de la ciudad estado.

Tira 1d6

1	En la desembocadura del río Cuatro- lodos, en el condado de Kierbs.
2	A los pies de las Montañas del Carnero, al borde de sus profundos barrancos.
3	En el Valle Brumoso, oculta entre densas nieblas.
4	Aislada en medio del Gran Páramo, acechado por peligrosas criaturas.
5	En el lejano norte, sufriendo las consecuencias de un invierno inter- minable.
6	En la linde de Bosquehogar, en me- dio de una importante ruta comercial.



¿Qué ha ocurrido recientemente?

Algo gordo ha pasado o está a punto de suce-
der en la ciudad, se nota en las calles y en la
actitud de sus vecinos.

Tira 1d8

1	El Patricio acaba de recaudar impues- tos y todos los parroquianos están malhumorados.
2	La ciudad se encuentra de celebra- ción por el día de “lleva tu hijo al templo”.
3	Alguien está asesinando prostitutas en los callejones de la parte vieja y todo el mundo sospecha de los extranje- ros.
4	El gremio de letrinos ha convocado una huelga indefinida y la ciudad desprende un olor pestilente.

5	La Guardia ha apresado a un sectario y la ejecución pública será este mismo día en la plaza del mercado.
6	Una rara enfermedad contagiosa aso- la la ciudad y las autoridades buscan una cura desesperadamente.
7	La milicia de la ciudad acaba de ganar una escaramuza contra un grupo de bandidos. Los milicianos lo celebran borrachos por las calles.
8	Un misterioso vengador enmascarado se está tomando la justicia por su cuenta.



Tabla de rumores sobre el pozo

Los aventureros necesitan un buen motivo,
verídico o no, para adentrarse en el pozo y en
Brunnenburg corren muchos rumores...

Tira 1d8

1	Acumula los cientos de monedas arrojadas por los brunnenburgueses durante años.
2	Esconde la guarida de una secta y el Patricio ofrece una buena recompen- sa por su cabecilla.
3	La ciudad está apunto de ser engu- llida por el suelo, erosionado por las aguas subterráneas que nutren el pozo y las autoridades están muy preocupadas.
4	Está conectado con un antiguo asenta- miento de hombres rata, famosos por acumular objetos de plata.
5	Hay escondido un antiguo y valioso objeto mágico relacionado con la inmortalidad.
6	Está lleno de muertos vivientes espe- rando para tomar la ciudad. Alguien debería investigar.
7	Es tan profundo que nadie en su sano juicio se atrevería a adentrarse en él y menos sin haber sido empujado.
8	Ya estaba allí mucho antes de que la ciudad fuera construida.

Brunnenburg



2 ¿Qué se puede comprar en el mercado?

La plaza de la parte vieja donde está ubicado el pozo alberga el famoso mercado de Brunnenburg, perfecto para aprovisionarse.

Tira 4d10 (aplica los 4 resultados)

1	El puesto de la señora Matilda: frutas y verduras, todas ellas casi podridas.
2	La ferretería de los hermanos Black y Decker: herramientas y material diverso, con precios levemente inflados.
3	La curtiduría del viejo Threepwood: vende unas bonitas chaquetas de cuero con olor a gorrino.
4	Margarette la vidente. Dispuesta a leer tu futuro a cambio de una moneda.
5	Joe "Melosquitandelasmanos": compra/venta de objetos usados (robados). 50% de probabilidad de ser confiscados por la Guardia.
6	Carnicería de Podric "el manco". Especialidad en carne de conejo (que, con suerte, suele ser gato).
7	Familia Otto, especialidad en quesos y leche, elaboración artesanal ("¿es normal ese tono verde?").

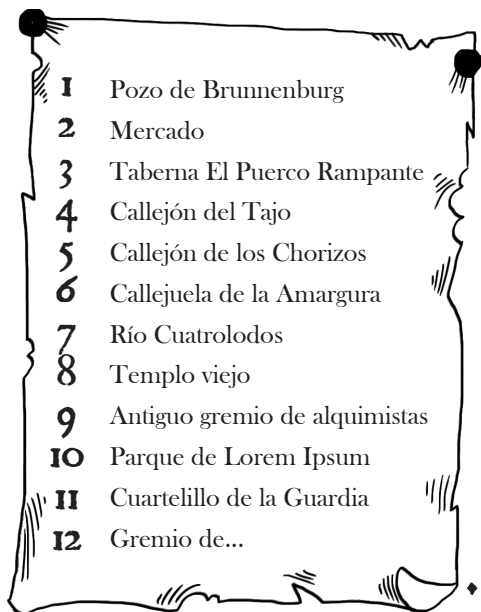
8	Punto de información turística: planos de la ciudad y botellitas con lodo del río.
9	Romeo Pattia y sus pocimas de curación, sorprendentemente baratas (recuperan puntos de vida que se vuelven a perder al de un rato).
10	La panadería de Valgga: amplia variedad en pan de batalla enano: sin sal, integral y apto para celíacos.

3 ¿Qué personajes hay en la taberna?

Las tabernas son el sitio ideal para conocer gente, conseguir información o llevarte un tajo en el estómago.

Tira 3d10 (aplica los 3 resultados)

1	Avery. Un bardo sentado en un rincón de la taberna canturrea una triste melodía, su amado lo ha abandonado.
2	Nogarung. Un enano borracho y fanfarrón al que le gusta apostar por cualquier cosa, aporrea la barra solicitando más cerveza.
3	Oak. Un mediano aficionado a cartografiar subsuelos. Tiene muchos planos de tesoros que vender (algunos incluso auténticos).
4	Sonnia. Una guerrera en busca de compañeros de aventura con demasiadas aspiraciones económicas.
5	Markus. Un viejo aventurero que no para de contar batallitas, todas ellas inventadas (o quizás no, ese tesoro suena muy apetecible).
6	Leopold. El contable del Patricio lleva unas copas de más y tiene la lengua más suelta de lo normal.
7	Mildred. Una hechicera con ganas de ascender dentro del gremio de magos. Quizás confirmando los rumores del pozo gane algún punto.
8	Rustam. Un desagradable nigromante con ganas de ampliar su negocio.



9	Ormod. Un violento guardaespaldas de más de dos metros que se encuentra concentrado en una mesa haciendo sudokus.
10	Edmund. Un guardia fuera de servicio, está descontento con su salario y planea atentar contra el Patricio.

4 5 6 Encuentros en los callejones

Los oscuros callejones de la parte vieja son peligrosos, si te descuidas lo mismo te pegan una paliza que una enfermedad venérea.

Tira 1d12



1	Un borracho buscando su casa.
2	Una prostituta semiorca en busca de afecto. Posee información importante, que sólo revelará a quien esté dispuesto a ciertas cosas.
3	Un mendigo que afirma ser el auténtico Patricio y haber sido suplantado por un doppelganger.
4	Una manifestación de la "Liga brunnenburguesa de mujeres puritanas" que abucheará a quien ande de madrugada por las calles.
5	Una patrulla de la Guardia de la ciudad. Aceptarán un soborno a cambio de no hurgar.
6	Un duelo entre dos habilidosos espadachines que no quieren ser molestados.
7	Un ladronzuelo que se ha fugado de casa. Unirse a un grupo de aventureros parece una excelente forma de escapar. No va a ser fácil librarse del insistente muchacho.
8	Un grupo de jóvenes nobles celebrando una despedida de soltero. Con un evidente exceso de alcohol y una preocupante carencia de prudencia.
9	1d4 pandilleros con ganas de machacar a algún turista. Acabáis de entrar en su territorio y no va a ser fácil salir ilesos.

10	Un escurridizo y mortífero mediano, miembro del gremio de asesinos.
11	Un cadáver no muy muerto o un vivo más muerto de lo que parece razonable. Mucha gente duda cuando se encuentra con el bueno de LeChuck.
12	Un hombre lobo con bastante apetito. Si hay suerte esta noche no habrá luna llena, si no... (50% de probabilidades de que haya luna llena).

7 ¿Qué tiene de especial el Río Cuatrolodos?

El río que divide la ciudad de Brunnenburg es famoso más allá de sus fronteras y esa fama tiene una explicación.

Tira 1d8

1	Un cuerpo flota boca abajo y a nadie parece importarle. Se trata de el viejo Phelps, un chillado que todas las semanas intenta remontar a nado un río con características más propias de un estofado.
2	Desprende el mismo olor pestilente que las alcantarillas de la ciudad.
3	El cauce está casi seco. El agua ha desaparecido bajo tierra antes de entrar en la ciudad y el fondo del río se encuentra repleto de variados objetos atrapados en el fango.
4	Unos extraños fogonazos verdes surgen del río todas las noches coincidiendo con las campanadas del templo. Nadie sabe el origen.
5	En ocasiones los cadáveres que se arrojan a él vuelven nadando a la orilla.
6	Ha aparecido un desvencijado casino flotante que solo abre de noche. Dicen que no solo se apuesta dinero y no todo el que entra vuelve a salir.
7	Es la única fuente de agua "potable" en kilómetros a la redonda.
8	Su fondo contiene más cadaveres que el cementerio municipal.

8 ¿A qué deidad está dedicado el templo?

Los visitantes de la ciudad están obligados a acudir al templo y hacer la ofrenda correspondiente.

Tira 1d6

1	El gran Ornitorrinco, patrón de la ciudad y destructor de herejes. Los anocheceres se celebra una misa en su honor quemando libros heréticos.
2	Bonder el que nada ve, que exige que sus creyentes recorran el oscuro laberinto de las mil penitencias para demostrar su fe.
3	La reencarnación de un Dios en forma de niño. El Pequeño Ruiseñor, vive protegido en el templo, es alegre y simpático, el problema es la chirriante y molesta voz aguda con la que recibe a sus seguidores.
4	Hoff el Vigilante, que premia las historias interesantes con secretos y revelaciones. Cuidado con mentirle, pues los secretos que te cuente te llevarán a la perdición.
5	Saamaa la Cucaracha, Diosa de la resurrección y Señora de la Plaga. Los feligreses se zambullen en el foso de cucarachas una vez por semana.
6	Okruz el Infame. En cuyo honor se sacrifica un alma inocente en cada luna nueva. Cuidado, suelen elegir extranjeros y la fecha se acerca.

9 ¿Qué ha destruido el gremio de alquimistas?

La sede del gremio de alquimistas está hecha polvo. Corren muchos rumores sobre el incidente.

Tira 1d4

1	Una de las tradicionales novatadas a los nuevos miembros que se fue de las manos. No es buena idea mezclar licor de hongos y malabarismos con fuego draconnis.
---	--

2

Se rumorea que, unos días después de que el gremio expulsara a uno de sus miembros acusado de pertenecer a una secta, unos gigantescos tentáculos surgieron del suelo y derribaron el edificio.

3

Un pequeño dragón que los alquimistas usaban en sus experimentos consiguió escapar quemando el edificio hasta los cimientos. Todavía se le puede ver de vez en cuando surcando los cielos de la ciudad.

4

El gremio de alquimistas fue acusado de provocar una rara plaga que está asolando algunos barrios de la ciudad. Una turba enfurecida armada con horcas y antorchas arrasó el edificio y arrastró a los miembros al río donde fueron ahogados.

10 ¿Qué se puede encontrar en el parque Lorem Ipsum?

El Patricio aún no se ha decidido y el parque lleva más de diez años con un nombre provisional.

Tira 1d4

1	En un rincón, oculto en un denso zarzal, hay un nido con un par de grandes huevos. Parecen ser de dragón pero ¿qué iba a hacer un dragón por aquí?
2	Un hechicero novato está haciendo prácticas entre los árboles. Acaba de abrir un portal interdimensional y varias criaturas están empezando a entrar a esta realidad.
3	Una muchedumbre se encuentra preparando una gran hoguera. Han apresado a una mujer de la que sospechan que es una bruja.
4	Un grupo de jovencitos se encuentran practicando un extraño deporte. Las reglas no están claras, pero se ve gente con zancos, dos cerdos, un barril de mantequilla y ¿es aquello una catapultas?

11 ¿Qué se cuece en el cuartelillo de la Guardia?

La Guardia de la ciudad tiene su centro de operaciones en el cuartelillo de la parte vieja, un hervidero de actividad.

Tira 1d4

1	Varios guardias están interrogando a un gnomo que asegura ser siete veces más fuerte que un humano.
2	El peligroso delincuente que se encontraba apresado ha noqueado a los guardias y se ha dado a la fuga.
3	Los guardias están de fiesta en el interior del cuartel. Las calles del centro ahora están sin protección, si es que la Guardia protege a alguien cuando no está de fiesta.
4	La Guardia está reclutando "voluntarios" para unirse a sus filas. Cuidado si te invitan a tomar algo, puede que acabes firmando tu alistamiento.

12 ¿Qué gremio ha instalado su sede en este edificio?

El sector inmobiliario de Brunnenburg está muy movido, los gremios cambian la localización de su sede muy a menudo.

Tira 1d4

1	Gremio de titiriteros.
2	Gremio de enterradores.
3	Gremio de limpiadores de guano.
4	Gremio de enanos veganos.
5	Gremio de filósofos y diletantes.
6	Gremio de bardos y bufones.
7	Gremio de carteristas.
8	Gremio de aficionados a los juegos de rol y simulación.
9	Megrio de afectados por la dislexia.
10	Gremio de amnésicos y... y... ¿qué era lo otro?.



Spíbel - I

13 El fondo del pozo se está desbordando. El agua que brota corre a través de la estrecha y oscura galería.

Tira 1d6

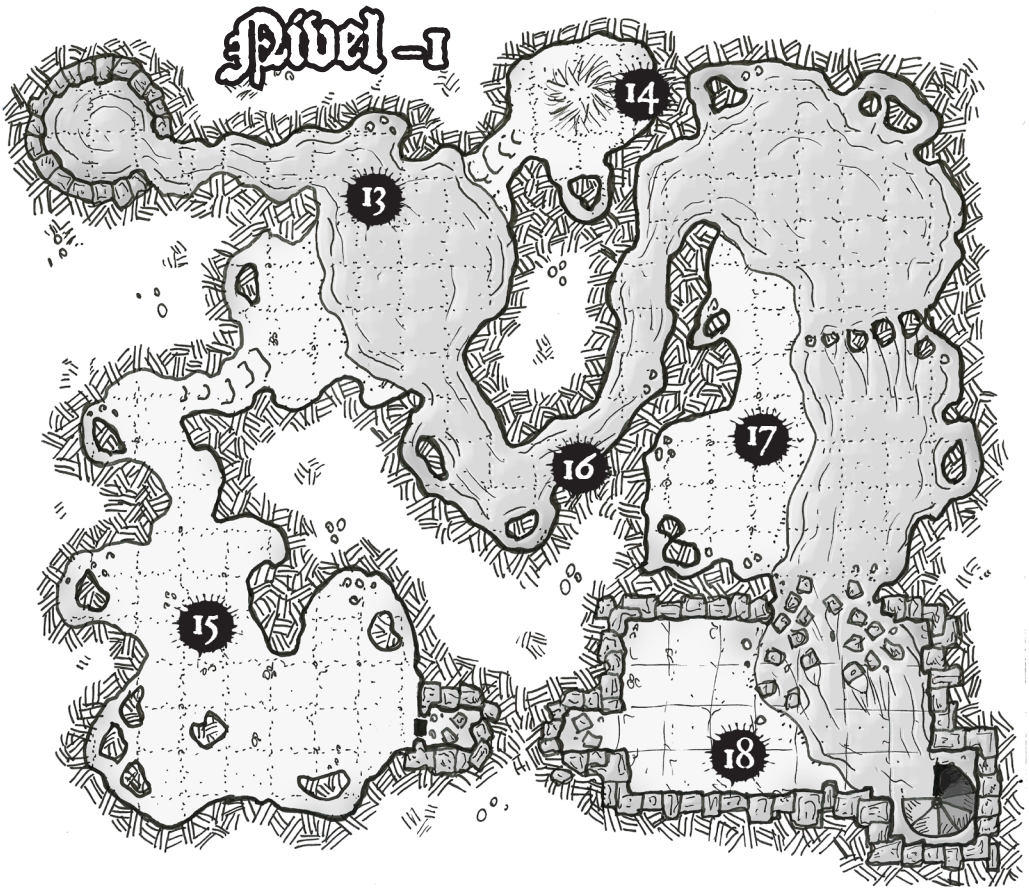


1	Es sencillo ver 1d20 monedas de cobre tiradas por el fondo del agua.
2-3	El agua estancada, sorprendentemente, tiene una profundidad de más de 2 metros.
4-5	1d8 sanguijuelas se pegan a la piel de los aventureros que crucen las aguas.
6	La corriente de agua está tremendamente sucia y apenas permite respirar. Los PJs sufrirán las penalizaciones indicadas por el DJ.

14 Unas escaleras naturales dan acceso a una pequeña estancia. El montón de paja del suelo indica que es el hogar de algún ser.

Tira 1d4

1	Una grieta de la pared esconde una llave decorada con una espiral que abre la puerta este de la estancia 34.
2	Alguien ha dibujado un tosco plano de este nivel en la pared con algo que parece... ¿sangre?
3	Hay restos recientes... puede que el habitante de la sala esté deambulando por otra parte de las cuevas.
4	La cueva está habitada por... tira 1d4 (1: un mendigo asustado; 2: una rata gigante; 3: Un ciempiés mutante; 4: el fantasma de un leproso)



15 La estancia, más amplia que la anterior, contiene oscuros recovecos. Al fondo se encuentra una vieja puerta cerrada.

Tira 1d6



1	Todos los sonidos producen unos extraños ecos que suenan como gente escondida tras las rocas.
2	Una bandada de ratas pasa entre los pies de los aventureros.
3-4	Al abrir la puerta se produce una avalancha de rocas que amenaza con sepultar a los aventureros.
5-6	La sala está cubierta de densas telarañas. En las alturas hay 1d4 arañas enormes deseando llevarse algo a la boca.

16 La galería se estrecha a través de un pasadizo sin iluminación que parece haberse formado gracias a la corriente del agua.

Tira 1d4



1	Un cadáver medio podrido bloquea la galería. En su alforja hay un par de pociones de curación y una daga.
2	Las paredes parecen palpar. Podría ser un efecto natural, pero entonces, ¿por qué es tan regular?
3	La galería está en pendiente y es muy resbaladiza. Un mal paso provocará un chapuzón en el lago de la sala 17.
4	Las paredes están cubiertas de unos afilados espinos negros duros como el acero. Cada turno que un PJ pase aquí tira 1d6, con un 1 sufrirá daño.

17 La estancia está encharcada. La fuerza del agua ha hecho un boquete que deja ver una estancia al otro lado.

Tira 1d6



1	Las paredes devuelven débiles reflejos dorados, ¿será oro o solo algún mineral sin valor?
2	El brillo de unas algas luminiscentes ilumina la sala provocando unas inquietantes sombras.
3	¿Es eso del fondo una cabeza humana?
4	Una corriente de aire, caliente y fétido como el aliento de una bestia, recorre la sala y apaga todas las luces de los PJs.
5	La sala está habitada por unos pequeños cangrejos carnívoros que atacarán a quien se quede quieto.
6	El suelo tiembla y comienzan a caer rocas del techo.

18 La sala contiene un pasillo bloqueado por un derrumbe y una escalera que desciende al nivel inferior por la que cae el agua.

Tira 1d6



1	Bajo los escombros del túnel del oeste sobresalen las piernas de un extraño ser mecánico.
2-3	La entrada de los aventureros asusta a una colonia de murciélagos que abandona la estancia mientras alfoja los esfinteres, lo que deja a los aventureros completamente cubiertos de guano.
4-5	Parece ser el refugio de una banda de rateros. Hay mantas en el suelo, restos de comida y un botín por valor de 1d8 monedas de oro. Hay un 50% de posibilidades de que haya 1d4 rateros presentes.
6	La escalera es inestable. Tira 1d6 por cada aventurero que la use, con un 1 la escalera se viene abajo.



Nivel -2

19 La gran sala está dividida por un socavón por el que cae el agua. El puente que unía ambos lados está parcialmente derruido.

Tira 1d4



1	Varios pares de ojos amarillos parecen mirar a los aventureros desde la oscuridad del otro lado de la sala. Algunos están a la altura del techo.
2	Una espesa niebla hace difícil distinguir el borde del abismo.
3	La fuerza del agua dificulta el movimiento y arrastra a los PJs hacia el abismo.
4	1d4 tentáculos surgen del abismo e intentan atrapar a los aventureros que se acerquen al borde.

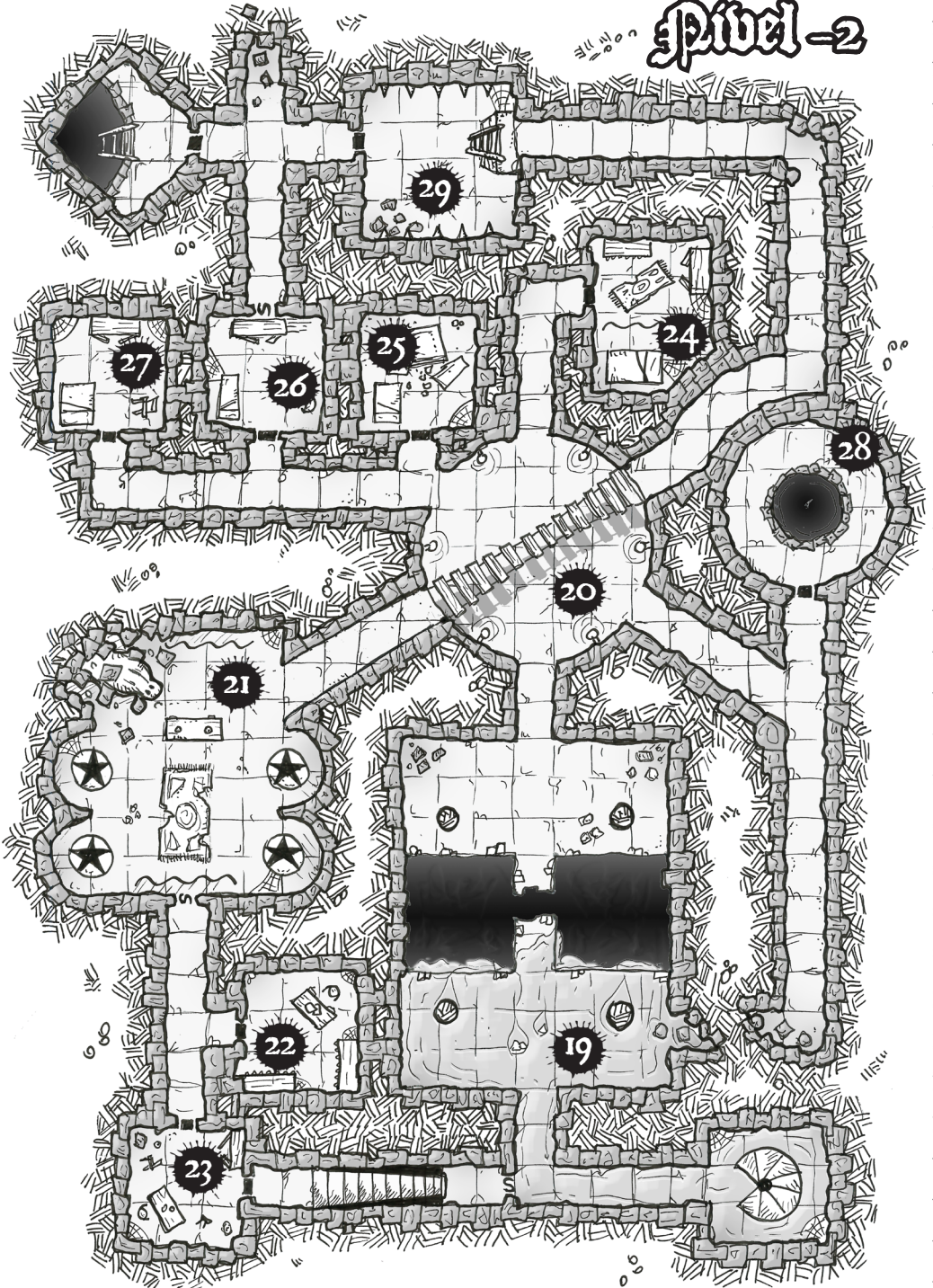
20 La sala está iluminada con varias lámparas de aceite. La pasarela de madera cruza la estancia a unos 4 metros del suelo.

Tira 1d6



1-2	En la lejanía se escucha el canto de un coro. No se entienden sus palabras pero el tono pone los pelos de punta.
3-4	La sala se encuentra dominada por un silencio sepulcral. Un extraño conjuro evita la reproducción de cualquier sonido.
5	Una bandada de inquietantes murciélagos albinos con cara de bebé desciende del techo y envuelve a los PJs. No les hacen daño, pero al alejarse, cada PJ ha perdido un objeto de equipo al azar.
6	Un troll hambriento se encuentra atado con una cadena en el centro de la estancia.

Juvel -2



21

La sala parece haber estado decorada lujosamente en el pasado. Tiene restos de alfombras, un gran tapiz y varias estatuas.

Tira 1d6

1-2	Una de las estatuas revela a los aventureros la existencia de una puerta secreta en uno de los dormitorios.
3-4	Las estatuas comienzan a discutir a gritos entre ellas utilizando un idioma ininteligible.
5	Una estatua cobra vida y ataca a los aventureros.
6	1d4 estatuas cobran vida y atacan a los aventureros.

22

23

24

25

26

27

La habitación alguna vez fue utilizada por los sectarios que ocuparon esta mazmorra. Da la sensación de que abandonaron el lugar precipitadamente.

Tira 1d20 (repite si el resultado ya ha sido aplicado en otra de las salas)



1	Un sectario totalmente enajenado entrega un frasco frío cubierto de escarcha que contiene un extraño líquido negro. Ese líquido es capaz de congelar el agua durante un número determinado de turnos, variable en función del líquido vertido.
2	Una de las estanterías guarda un grueso grimorio mágico. Si se revisa durante varios minutos pueden localizarse un par de hechizos legibles.
3	Una grieta de la pared esconde una llave decorada con una espiral que abre la puerta este de la estancia 34.
4	Bajo uno de los muebles hay una bolsa con un par de monedas.
5	Uno de los armarios contiene algo de equipo: antorchas, cuerda, ...
6	En un cajón hay un signo sagrado de inquietante aspecto. Quizás alguien esté dispuesto a pagar algo por él.

7

En el centro de la estancia hay un enorme tentáculo. Su aspecto y un afixiante hedor a amoníaco indican que no hace mucho que fué cortado.

8

No parece haber nada de interés, solo polvo, mucho polvo.

9

La puerta activa una trampa que no tiene efecto, ya que el mecanismo está dañado. Eso no evita que suene un inquietante 'clíc'.

10

Las pegajosas raíces de una planta se han abierto camino a través del techo y cubren la habitación como si fueran unas siniestras cortinas vivientes.

11

Colgado de la pared hay un sucio y rayado espejo. Si se frota para intentar limpiarlo emite un leve brillo y muestra borrosas imágenes de lo ocurrido en la estancia en el pasado.

12

Una forma oscura bufa a los aventureros y se escabulle entre las sombras. Por mucho que busquen no la encontrarán.

13

Si la puerta se intenta abrir sin desactivar la trampa, un dragón tallado en la madera rocía ácido sobre quien se encuentre delante.

14

El suelo está en muy mal estado, tira 1d6 por cada aventurero que entre, con un 1 el suelo de la habitación se viene abajo dejando caer a los ocupantes a un pozo de 2d4 metros lleno de cascotes.

15

A través de una grieta en el techo se filtra un pequeño hilo de agua y la humedad ha cubierto la habitación de moho. Tira 1d6 por cada aventurero que entre, con un 1 respira las esporas tóxicas y enloquece atacando a sus compañeros. Solo recuperará la razón al ser herido.

16

En el suelo hay dos cadáveres descarnados abrazándose. Si alguien se acerca se levantan y atacan gritando "MÍO MÍO MÍO".

17

Un peligroso sapo gigante se esconde entre los muebles. Escupirá ácido en cuanto se vea amenazado.

18

Un cubo gelatinoso ocupa todo el espacio disponible. Si los PJs no consiguen cerrar la puerta (cosa complicada) empezará a deambular por los pasillos.

19

Una de las baldosas del suelo activa un mecanismo que cierra la puerta e inunda la estancia de agua.

20

Al entrar en la estancia el techo se viene abajo atrapando a quien no consiga esquivar los cascotes.

28

La sala contiene un oscuro pozo ubicado en el centro. Las paredes están llenas de humedad y pequeños hongos.

Tira 1d6



1-2

Las profundidades del pozo desprenden un olor pestilente. Los PJs deberán superar un chequeo para evitar caer desmayados.

3-4

Algo en el pozo atrae irresistiblemente a uno de los aventureros elegido al azar. Si sus compañeros no lo evitan se lanzará al pozo de cabeza.

5-6

Un tentáculo intenta atrapar a todo aquel que se acerque al pozo.



Unas amenazantes y afiladas cuchillas sobresalen de las paredes norte y sur de esta estancia cuadrada.

Tira 1d6



1

La trampa fue activada hace mucho tiempo, las paredes vibran y emiten un insistente zumbido pero ya no funciona.

2

Durante mucho tiempo alguien ha usado esta trampa como compactador de basuras. Esta llena de agua y desechos, y algo se mueve en el fondo.

3

El suelo de la estancia está encharcado de un extraño aceite inflamable. Llevar antorchas puede convertirse en un problema.

4

La trampa fue activada hace tiempo pero quedó bloqueada por una gran piedra dejando un estrecho pasillo entre las cuchillas. Será difícil pasar sin cortarse.

5-6

Los peldaños de la escalera activan la trampa: las cuchillas comienzan a moverse hacia el centro de la sala, atrapando a cualquiera que no consiga salir inmediatamente.



Nivel -3

30

La escalera desciende en penumbra hasta el nivel inferior. La oscuridad es absoluta y el silencio sepulcral.

Tira 1d6



1

Al pie de la escalera está el cadáver de una guardia de la ciudad con el cuello roto. No parece que lleve ahí más de un par de días. Tiene encima una espada corta, una armadura de cuero, un par de monedas y una nota borrosa que habla de un templo subterráneo lleno de tesoros.

2-3

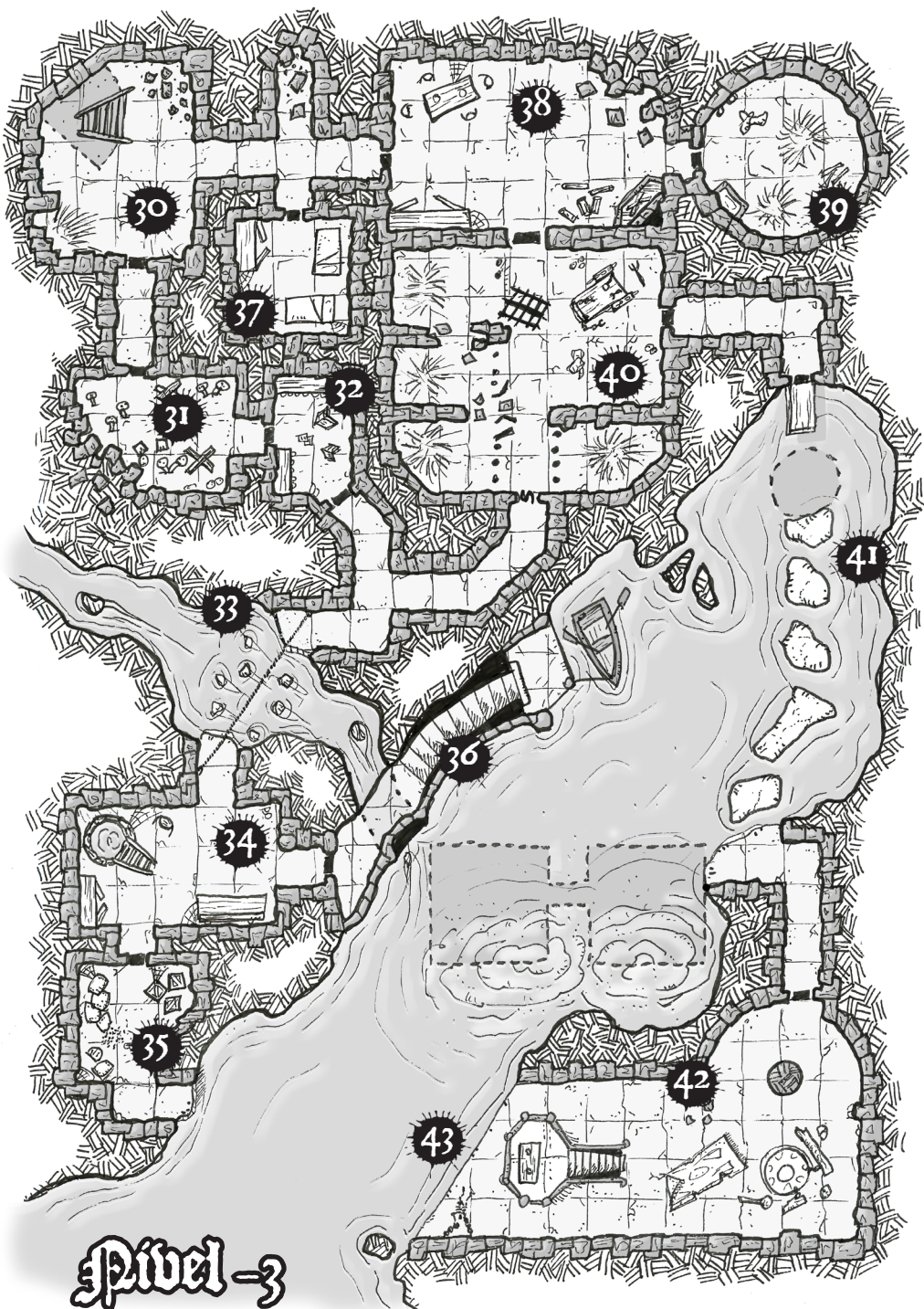
Una colonia de babosas ciegas ha desarrollado una rudimentaria mente colmena e intenta comunicarse con los PJs en su arcaico lenguaje. Su actitud es (tira 1d4) 1: amistosa, 2: curiosa, 3: caótica, 4: hostil.

4-5

El suelo está cubierto por un espeso fango que dificulta mucho andar. Si no se tiene cuidado se puede perder el calzado (un 1 en 1d6), lo cual tendría consecuencias (a decidir por el DJ) durante el resto de la aventura.

6

La escalera está llena de moho, con un 1 en 1d6 el aventurero resbala y cae desde 2d4 metros.



Plano - 3



La estancia está cubierta de pequeños y extraños hongos azules, y una de sus paredes está parcialmente derruida.

Tira 1d6



1	Lo hongos emiten un agradable aroma. Los aventureros sentirán un gran bienestar y se recuperarán levemente de sus heridas (a determinar por el DJ).
2-3	Los hongos empiezan a parpadear con una hipnótica frecuencia. Cada jugador que no supere un chequeo sufrirá un terrible mareo que durará 1d6 horas. Las penalizaciones quedan a discreción del DJ.
4-5	En la sala hay un guardia de la ciudad comiendo hongos. Está claramente intoxicado y ataca enloquecido a los aventureros. La euforia provocada por los hongos hace que siempre ataque primero, despreciando cualquier orden de iniciativa.
6	Los hongos empiezan a explotar uno a uno, provocando grandes llamaradas azuladas.



Parece que esta pequeña sala fue una vez la biblioteca del grupo de sectarios que habitaban esta mazmorra.

Tira 1d6

1	Uno de los libros contiene un verso que, si se recita en el templo ubicado al final de la mazmorra, debilita al monstruo tentacular que vive en el lago (a decidir por el DJ).
2-3	El espectro de un monje parece buscar un libro desesperadamente. No hará caso a los PJs a menos que le entreguen un libro cualquiera, momento en que parecerá verlos y desaparecerá dando un alarido.
4	Los libros se convierten en polvo con solo tocarlos.
5	Un libro llama poderosamente la atención de uno de los aventureros (elegido al azar). Si no consigue aguantarse, ojeará su contenido y atacará a sus compañeros al ser poseído por el antiguo ser que lo escribió.

6	Una chispa producida por una antorcha o el roce de un arma con la pared hace prender uno de los resecos libros. En un par de segundos la biblioteca es un infierno en llamas.
---	---



Una cuerda fijada en las paredes une ambos lados del socavón generado por el caudaloso río subterráneo.

Tira 1d6



1	La cuerda cuenta con un mecanismo para deslizarse de manera segura.
2-3	Una fuerte corriente de aire atraviesa el túnel. Cualquier intento de atravesar el socavón colgándose por la cuerda resulta muy complicado.
4-5	La cuerda se ha debilitado debido al paso del tiempo y la humedad del ambiente. Tira un 1d6 por cada PJ que se cuelgue, con un 1 la cuerda se rompe.
6	Cuando el primer aventurero se encuentra cruzando la cuerda es atacado por la propia cuerda, ya que realmente se trata de una peligrosa sierpenumbra, una serpiente creada con oscuridad pura que ansía acabar con la vida de los que alguna vez han visto la luz.



Hay una gran tinaja en una esquina del almacén. La puerta este, decorada con una espiral, está firmemente cerrada.

Tira 1d6



1	La tinaja contiene un líquido azulado que repone de sus heridas a quien se sumerja en él.
2	La tinaja contiene lo que parecen ser restos humanos. El nauseabundo olor es insoportable.
3-4	La tinaja se rompe dejando escapar el ácido que contiene. Cualquiera que pise el suelo sufrirá horribles quemaduras.
5-6	La tinaja contiene un ser tentacular que despierta cuando alguien le acerca una luz. Hambriento atacará a todo aquel que esté en las inmediaciones.

El Pozo de Brunnenburg

35 Esta sala parece ser una especie de dársena desde la que los sectarios cargaban sus embarcaciones.

Tira 1d6



1	Entre las cajas y sacos que aún hay en la estancia se pueden encontrar mercancías valoradas en 3d6 monedas de plata.
2-3	Las cajas apiladas en la esquina contienen centenares de huesos ¿humanos!?
4-5	El borde de la dársena es inestable. Si alguno de los PJs se acerca demasiado, hay un 25% de probabilidades de que el suelo se rompa y éste caiga al lago.
6	Un enorme tentáculo entra por la puerta que da al lago. Se mueve de forma espasmódica golpeando a diestro y siniestro mientras intenta arrastrar a alguno de los aventureros al agua.

36 Unas empinadas escaleras llevan hasta un pequeño embarcadero, en el que aún sigue amarrado un viejo bote.

Tira 1d6



1	Contra todo pronóstico, el viejo bote aguanta perfectamente.
2	Esta claro que ese desvencijado bote no aguantará el peso de más de dos personas. Habrá que hacer varios viajes.
3	Los remos están podridos. La única manera de moverlo es improvisando unos o propulsando el bote con las manos, ¿se atreverán a meter los brazos en el oscuro lago?
4-5	El bote está agujereado. Tira 1d6 por cada PJ que suba, con un 1 comienza a hacer aguas y se hundirá en 1d10 minutos.
6	Un gran tentáculo emerge del agua, golpea el bote violentamente y lo destruye en el acto. Docenas de astillas saltan por lo aires y amenazan con clavarse en los cuerpos de los aventureros.

37 Una polvorienta habitación repleta de inquietantes sombras contiene un par de camastros y un armario.

Tira 1d6



1	En el armario hay un par de dagas en buen estado y 1d4 pociones de curación.
2-3	Unas sombras parecen moverse bajo las camas. Solo son un par de escuálidas y sucias ratas.
4-5	La puerta se cierra y un negro polvo comienza a filtrarse por las grietas de las paredes. Los aventureros morirán ahogados en pocos turnos, a no ser que encuentren la llave de la puerta, oculta en un ornotorrico de peluche que hay sobre uno de los camastros.
6	El armario es el escondite de una colonia de termitas gigantes. Atacarán a todo aquel que lleve algo de madera encima.

38 El comedor de los sectarios se encuentra parcialmente derruida y aún tiene restos recientes de comida.

Tira 1d6



1	Los restos de comida que hay sobre la mesa aún son comestibles.
2	La habitación (suelo, paredes y techo) está cubierta de una sustancia resbaladiza. Cada turno que un PJ pase en ella tira 1d6, con un 1-2 resbala y cae al suelo.
3	Un grupo de aventureros se encuentra debatiendo sobre cómo continuar la exploración. ¿Serán amigables?
4	Las rocas de la esquina parecen guardar un precario equilibrio. Por cada aventurero que entre en la sala tira 1d6, con un 1 se produce un derrumbe.
5	El derrumbe ha sido provocado por un topo mutante que no tardará en llegar a la estancia, su nuevo hogar.
6	La pared norte se viene abajo y entre el polvo emerge un grupo de 2d4 hombres rata decididos a aumentar el territorio de su clan.

39 Esta sala circular parece ser una celda construida para encerrar algún prisionero especialmente peligroso.

Tira 1d6



1	En esta sala se amontonan lo que parecen pertenencias personales de mucha gente. En un montón hay ropas podridas, en otro botas y cinturones. Dentro de un pequeño cofre hay una gran cantidad de dientes de oro.
2	Disimulado tras uno de los bloques de la pared, se puede encontrar un estrecho y oscuro túnel excavado. Posiblemente se trate de la vía de escape utilizada por el prisionero anterior, ya que conduce a una alcantarilla del río Cuatrolodos.
3	La sala solo contiene un montón de huesos mordisqueados tirados en un rincón.
4	La sala está llena de una densa niebla que impide ver nada. al abrir la puerta la niebla se extiende por las salas cercanas (30, 31, 32, 37, 38 y 40) dificultando mucho la visión.
5	En el centro de la sala hay un extraño mecanismo formado por engranajes. Cuando los aventureros entren, la puerta se cerrará y tanto los engranajes como la sala comenzarán a girar y brillar, cada vez más rápida e intensamente hasta dejarlos mareados y deslumbrados. Cuando se recuperen verán que están de nuevo en la sala 13, sin nada de lo que hayan encontrado a lo largo de la mazmorra y con todo el equipo, puntos de golpe, etc. que tenían al comenzar. Efectivamente, han viajado en el tiempo.
6	El reseco cadáver de un enorme ser se encuentra encadenado en la pared. La parte superior del cuerpo es la de un humano de enormes proporciones, pero de cintura para abajo parece un grotesco pulpo cuyos tentáculos se extienden por toda la sala. Al mínimo roce el ser comienza a moverse intentando acabar con cualquiera que se encuentre en la sala. Si nadie consigue cerrar la puerta los tentáculos se extenderán también por la sala 38.

40 La estancia parece ser una vieja prisión. Está dividida en celdas y aún conserva un potro de tortura.

Tira 1d6



1	Tan solo hay varios cadáveres putrefactos que una vez estuvieron encadenados. Parece que alguien los abandonó aquí y murieron de hambre y sed.
2	Uno de los prisioneros encadenados a la pared parece estar todavía vivo. ¿Quién es?, tira 1d4 (1: Un guardia de la ciudad; 2: una clériga enloquecida; 3: un aterrorizado niño; 4: un irreconocible leproso)
3	Los barrotes de las celdas están retorcidos en grotescas formas. Algunos incluso parecen seres deformes.
4	1d6 ghouls dejan a un lado los cadáveres que están devorando y se lanzan a por los aventureros.
5-6	El espíritu del carcelero parece seguir atado al potro de tortura y no deja de gritar “¡Confiesa hereje!”. Continúa obsesionado con provocar dolor y se lo infligirá a cualquiera que entre en la sala. Dejará de acosar a los aventureros si al menos uno de ellos dice “soy culpable”.

41 El gran lago subterráneo. Una serie de rocas asoman sobre el agua permitiendo avanzar saltando entre ellas.

Tira 1d6



1	Las rocas son grandes y están relativamente secas, esto facilita poder saltar entre ellas.
2-3	Las rocas son muy resbaladizas lo cual dificulta saltar entre ellas.
4	Eso que has pisado no es una roca, las rocas no se mueven y tampoco gruñen.
5	Unas sanguijuelas gigantes intentarán pegarse a las piernas de los PJs que salten entre las rocas.
6	Un tentáculo emerge del lago y atrapa a uno de los PJs elegido al azar.

El Pozo de Brunnburg

42

El templo mantiene sus muros de milagro, el atril central es lo único que ha aguantado el paso del tiempo.

Tira 1d6

1	El templo está totalmente abandonado. Un gran tridente está posado sobre el atril central. Un chequeo complicado de voluntad, carisma o sabiduría (a determinar por el DJ) permite usarlo para controlar al monstruo cada turno.
2-3	1d4 sectarios se encuentran rezando en el templo. No prestarán atención a los aventureros a menos que sean interrumpidos.
4-5	Los aventureros interrumpen una orgía en la que participan 2d4 sectarios que no dudarán en atacar a los invasores.
6	El sumo sacerdote está a punto de empujar a una virgen al lago subterráneo. 3d4 violentos sectarios observan la escena. La chica no deja de gritar que su padre acabará con ellos. Afirma ser la hija del Patricio.

43

El Monstruo tentacular

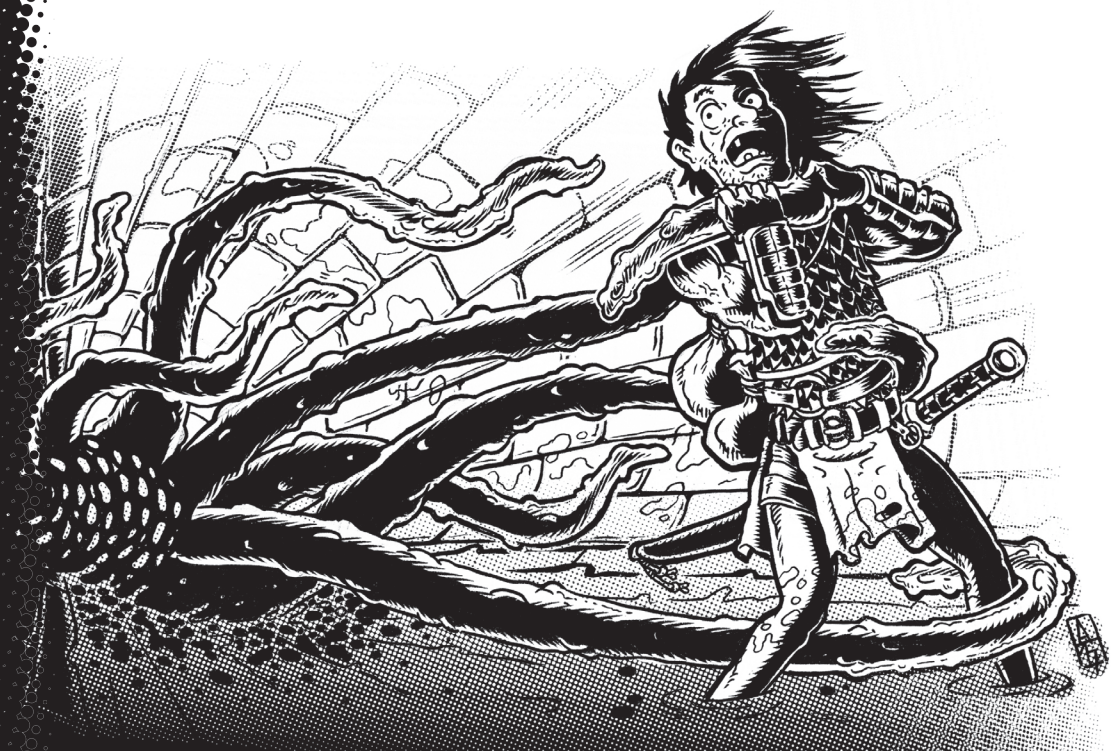
Al acercarse al atril, un enorme monstruo emerge del lago e introduce sus largos tentáculos en el templo.

El monstruo intentará golpear o aplastar a los aventureros que se encuentren en el templo. Si consigue atrapar a uno de ellos intentará comérselo llevándolo a su asquerosa y puntiguda boca.

Tira 1d10 y 1d20 cada asalto y utiliza las siguientes tablas para determinar lo que ocurre.

Tira 1d10 para determinar el número de ataques del monstruo.

1	El monstruo no ataca en este asalto.
2-3	Ataca con un solo tentáculo.
4-5	Ataca con 1d4 tentáculos.
6-7	Ataca con 1d6 tentáculos.
8-9	Ataca con 2d6 tentáculos.
10	Ataca con 3d6 tentáculos.



Tira 1d20 para determinar un evento aleatorio.



1	El monstruo tentacular huye a través de un conducto subterráneo.
2-3	Un par de guardias de la ciudad ubicados en la estancia 35, disparan sus flechas con la intención de impactar al monstruo.
4-14	No ocurre ningún evento extraordinario.
15	El monstruo ruge y su fétido aliento apaga todas las fuentes de iluminación que haya en el templo.
16	El monstruo provoca una ola que recorre el templo, derribando a todo aquel que se encuentre en el interior.
17	Uno de los tentáculos descontrolados derriba un muro del templo.
18	El monstruo lanza un chorro de tinta ardiente sobre los aventureros.
19	1d4 sectarios entran por la puerta y se lanzan contra los aventureros.
20	El techo del templo se viene abajo. Los aventureros tienen unos segundos para escapar de una muerte segura.

Si los PJs consiguen reducir al monstruo, puedes utilizar la siguiente tabla para obtener una revelación final.

Tira 1d6

1	Los 1d10 ojos del monstruo realmente son gemas de gran valor.
2	En el interior del monstruo hay una joven viva.
3	El monstruo es mecánico.
4	El monstruo se transforma en un hombre desnudo que agradece a los PJs antes de morir
5	El Patricio aparece con su guardia personal y abraza al monstruo, su hijo mutante.
6	Todo ha sido un sueño.

¿Y ahora... qué?

¿Quieres un gancho para la próxima aventura?

Tira 1d8

1	Los PJs son recibidos como héroes a su vuelta a la superficie. El pueblo les aclama y como campeones de Brunenburg tendrán que hacerse cargo de la bestia que acecha la ciudad
2	Mientras los PJs estaban en las profundidades ha habido un terremoto y muchos edificios de la ciudad se han venido abajo. La gente les culpa del desastre, más vale que salgan discretamente de la ciudad antes de que les atrapen.
3	Cuando los PJs emergen al fin del pozo se encuentran la ciudad totalmente vacía. No hay nadie, pero tampoco signos de lucha, ¿serán capaces de descubrir qué ha pasado?
4	La ciudad se encuentra en llamas, las calles están llenas de cadáveres. Una horda de bandidos ha conseguido entrar en la ciudad y un grupo de guardias piden ayuda a los PJs para acabar con su caudillo.
5	El Patricio de la ciudad, asombrado por las habilidades del grupo de PJs, les propone formar parte de su guardia personal, la que se ocupa de las misiones más delicadas.
6	Los PJs son apresados, acusados de herejes. Las autoridades han decidido trasladarlos a Riscoabrupto, la famosa prisión de alta seguridad.
7	Un encapuchado se acerca a los PJs, es uno de los clérigos del templo y necesita su ayuda para encontrar (discretamente) dónde se encuentra el sumo sacerdote. Salió hace dos días en busca de "alivio afectivo" y aún no ha vuelto.
8	El gremio de pozeros y letrínos contacta con los PJs. Hay otros pozos que "limpiar" en la ciudad y parece que se les da bien hacerlo de forma rápida y discreta.

El pozo de la ciudad estado
de Brunnenburg esconde
un oscuro secreto.

¿Qué misterio descubrirán
los aventureros que se
atreven a descender
a sus profundidades?

¿Serán capaces de
regresar a la superficie
sanos y salvos?

Un puñado de dados,
4 planos, 40 tablas
aleatorias y tu
imaginación para
crear una aventura



osr

¡Chssstt! ¡Hey tú! Tira 1d6:

- | | |
|---|--|
| 1 | Uno no es suficiente, compra 1d8 ejemplares. |
| 2 | Déjame en la estantería y tus dados solo sacarán pifias. |
| 3 | Yo no me lo pensaría, solo hay 249 más como yo. |
| 4 | ¿Has visto el precio? Cómprame inmediatamente. |
| 5 | ¡Cómprame! Ayudarás a sacar más material rolero. |
| 6 | El tendero no está mirando, puedes intentar robarme. |