

EL BOSQUE INUNDADO

La proposición

Los pjs se encuentran en la ciudad de Ylrafhon, una urbe de unos 1700 habitantes y hábitat de innumerables mercaderes, piratas y otros sujetos de tal calaña. Situada al sur del Bosque inundado y cercana al Mar de la Luna, es el lugar donde se inicia la aventura. El grupo ha llegado aquí tras llegar con una caravana procedente de Procampur hace ahora una semana aproximadamente. Todos los pjs se conocen entre sí. Ylrafhon es una ciudad situada en el Estrecho del Dragón, al sur de la zona conocida como El Bosque Inundado y perteneciente a la región llamada El Mar de la Luna. Es un lugar convertido en refugio de contrabandistas, piratas y comerciantes, lleno de vagabundos y tipos abandonados por la suerte. Las calles son estrechas en su mayoría, sucias casi todas ellas y por las que es peligroso caminar por la noche. La guardia existe, y a su manera son bastante eficaces, aunque el problema es que dependen de los mismos comerciantes, la mayoría corruptos aunque en teoría independientes, que son los que gobiernan la ciudad.

Es una fría noche otoñal, el cielo cubierto amenaza lluvia y son sobre las diez aproximadamente. Nos encontramos en el interior de una posada conocida como “El gigante tuerto”, nombre puesto por su propietario, un tal Magnus Popphein, antiguo guerrero y que siempre alardea que consiguió dejar tuerto a un gigante de una pedrada (eso sí, antes que tener que salir huyendo cuando llegaron los compañeros de éste). El local es uno de los más recomendables del lugar, especialmente por ofrecer también el servicio de hospedaje a un precio bastante económico. Lo peor es tener que aguantar el escándalo que se produce cada noche hasta que casi sale el sol, pero como sus inquilinos también suelen participar de él pues ya no les molesta tanto.

El grupo, como decíamos antes, se encuentra aquí tomando unas copas, ya sea porque es aquí donde además se hospedan o porque les viene bien –o porque lo decide el dj, más claro imposible –o por cualquier otra razón. Amenizando la velada una bardo acompañada de un sujeto haciendo una demostración de baile encima de una mesa buscando unas monedas para pagarse el alojamiento. Hay unas quince personas en el local, aunque pocas son las que atienden a los dos actores. El dueño, Mangus, un gigante rubio de casi dos metros y espaldas igual de anchas que la barra desde detrás de la cual sirve, va arriba y abajo sirviendo jarras ayudado por una jovencita de no más de quince años, no muy agraciada físicamente la pobre y que responde al nombre de Sylvia. El ruido es bastante considerable, y si los pjs están atentos (CD de avistar a 15) se darán cuenta que un sujeto, al que conocen de oídas y que responde por “Verruga” –debido a una monstruosidad de ese tipo en la punta de su nariz –mueve la mesa donde se encontraba bailando el pobre bardo –de nombre Nicolás –lo cual lo derriba con gran estrépito contra el suelo provocando las risas generales. Todos se carcajean menos el avasallado y su compañera –Lucinda – la cual trata de grosero, bruto y engendro al Verruga. Este se carcajea también, aunque sus risas desaparecen cuando la muchacha lo llama “*Verrugote hijo de mil trolls*”. Se hace el silencio en la taberna, y el aludido saca un cuchillo de su manga. Si nadie interviene el sujeto atacará a la joven provocándole la muerte con un tajo en su garganta, de la que inmediatamente empieza a manar abundante sangre manchándolo todo. Cuando Nicolás se lanza sobre él buscando venganza, un compañero del Verruga le pone el pie haciéndole la zancadilla y cayendo el joven. Al hacerlo, se golpea la cabeza contra una mesa quedando inconsciente. Si los pjs no intervienen, a los pocos minutos entrarán los hombres de la guardia los cuales se llevarán los cuerpos de los bardos, y a los dos atacantes detenidos, eso sí, tras oponer éstos una feroz resistencia.

Si por el contrario los pjs intervienen, serán atacados ellos por los dos energúmenos que debido a su estado étlico no cesarán hasta ser derribados. Si sucede que caen pero sin llegar a morir, serán detenidos también cuando llegue la guardia por alborotadores, condenándoles a una semana de arresto. Los pjs serán dejados libres cuando el resto de gente de la taberna asegure que ellos no empezaron. Si por el contrario los dos mueren, la guardia se llevará a quien los mató hasta que al día siguiente, el alcalde –que hace las funciones de juez –los dejará en libertad al comprobarse que actuaron en legítima defensa.

Cuando las cosas se calmen los pjs podrán seguir bebiendo o charlando o bien durmiendo la mona en la cárcel, según como hayan ido las cosas. Pero lo que es seguro es que tanto Verruga como su compañero habrán quedado fuera de circulación entre una semana o por tiempo indefinido.

Así nos despertamos ya al día siguiente, con el grupo habiendo dormido o en la posada o en la cárcel.

Cuando a media mañana se encuentren vagando por la aldea verán un sujeto que se les acerca. El hombre, de unos cincuenta años aproximadamente, es de mediana estatura, calvo y con un fino bigote, de figura oronda y andar bamboleante. Sus ropas, de buena calidad, indican una cierta posición económica. Cubierto con una túnica marrón el hombre vendrá a un paso bastante acelerado hacia los personajes.

Tras presentarse como Rigoberto Calénduro, comerciante, les explicará que:

“Había contratado a un grupo de hombres para que acompañasen mi caravana hasta la ciudad de Mulamo, donde tenía pensado coger un barco para llevar su mercancía hasta Zenthia, al otro lado del Mar de la Luna. Desgraciadamente, dos de sus hombres, de nombre Verruga y Leopoldo, al parecer tuvieron problemas la noche anterior y se encuentran entre rejas durante una semana (cambiar se encuentran criando malvas en el cementerio en caso que las circunstancias así lo requieran), motivo por el cual no podrán acompañarlo. Para acabar de rematar la faena, el resto de la escolta no ha aparecido esta madrugada. Se que estuvieron ayer noche en la taberna “El Genio Borracho”, pero según me ha comentado el dueño se marcharon a las cuatro y nadie les ha vuelto a ver. Sabiendo que ustedes regresaron de hacer un trabajo similar hace ahora unos días, he pensado que quizás les interese sustituirlos. Pago bien, pero busco gentes capaces. La ruta no será fácil, nos llevará a través del Bosque Inundado, lo cual es bastante peligroso. Ofrezco veinte monedas únicamente por unirse a la caravana, diez más por día y por cabeza y otras doscientas para cada uno si llegamos con la mercancía intacta a Mulamo”.

Los pjs habrán de reconocer que la oferta es bastante suculenta, y pagan bastante más que lo que suelen ofrecer la mayoría de comerciantes. Quizás deberían extrañarse de tan suculento pago, así que si deciden preguntar sobre el tal Calénduro podrían obtener algunas informaciones interesantes:

- Una de las preguntas que podrían asaltar la mente de los pjs es, sabiendo que Zenthia es también un puerto de mar al igual que Ylrafhon, ¿por qué no usa barcos para transportar su cargamento? La respuesta es que Rigoberto Calénduro está enfrentado con uno de los mandamases de la ciudad, un tal Zavlac Iks, un peligroso contrabandista que además tiene relación –eso comentan– con alguno de los mercaderes independientes que gobiernan Ylrafhon. El tal Iks es una personalidad en los muelles de la ciudad, de ahí que Calénduro no haya encontrado ningún barco dispuesto a llevar su mercancía.
- Otra cuestión es que dirigiéndose hacia el este y bordeando las Montañas del Espolón del Mundo se llega al camino que comunica Mulamo con Procampur. Por tanto, ¿por que no usarlo? A esta pregunta únicamente puede contestar el mismo Calénduro, aunque costará mucho sacarle la respuesta, y que no es otra que teme una emboscada por parte de Perner, un antiguo compañero suyo al que Rigoberto abandonó poco antes de que su negocio empezará a ir en auge, Perner cree porque Rigoberto lo estafó (lo cual es falso). Al señor Calénduro no le hace la más mínima gracia pasar por caminos poco transitados, prefiere hacerlo por uno no transitado y por donde nadie imaginaría que lo haría. Es por eso por lo que siempre usa rutas que el llama “alternativas”. Conoce a Perner, sabe que es extremadamente rencoroso y vengativo, además de estar medio loco, y no quiere por nada del mundo arriesgarse. No hace falta decir que el señor Rigoberto Calénduro también está un poco ido.
- Otra posible pregunta es: ¿Por qué desaparecieron el resto de hombres contratados, tres concretamente, la misma noche que Verrugote y su compañero tuvieron el altercado con los pjs? Por mucho que pregunten nadie sabrá contestarles, aunque hay quien dice que parece que tenían algún problema pendiente con un tal Bertzer, un pirata que circula bastante por esta zona y que tiene su base cerca de Mulamo. Algunos dicen que vieron sombras moverse por los alrededores de la posada donde los tres desaparecidos, Urgo (un semiorco), Khazz’tam (un cormyriano fugitivo de la justicia de Cormyr) y el semielfo Seren, se hospedaban. Preguntando podrán averiguar que se encontraban en “El Genio Borracho”, pero se alojaban en “El Sueño de Ibs”, una posada regentada por una cincuentona del mismo nombre que su local y de pésima reputación.
- ¿Qué se sabe del Bosque Inundado? Un bosque cenagoso rodea el fétido pantano, hábitat de hombres lagarto, bandidos y piratas han hecho de él su refugio. Se dice que también hay dragones negros. Lo cierto es que el cieno y los líquenes es lo más abundante en estos parajes. Rumores cuentan que algunos templos ocultos de extrañas deidades se hallan escondidos entre la vegetación.

Si preguntan a Calénduro sobre la naturaleza de su carga, les explicará que se trata de telas provenientes del sur, muy apreciadas en su lugar de destino. La caravana la compondrán seis mulas de carga más otra con los víveres. Puede proporcionar hasta seis caballos, aunque naturalmente sólo mientras dure el viaje. Sabe que lo que paga es bastante, así que no admitirá ningún intento de regateo por parte de los miembros del grupo. Si finalmente deciden aceptar les indicará que la caravana saldrá al cabo de dos días de la plaza de Ylrafhon al romper el alba.

Si los pjs han aceptado, al regresar a sus habitaciones uno de ellos encontrará una sorpresa desagradable: la ventana ha sido forzada y con un cuchillo han clavado una nota en su almohada. El escrito dice lo siguiente:

Abandona cualquier intento de viajar en la caravana. Desoíd esta advertencia y únicamente encontraréis la muerte. Un amigo.

Si examinan la ventana, con un Buscar exitoso a dificultad 25 descubrirán que el que lo haya hecho no era un principiante, las señales son mínimas y ha sido un trabajo limpio. Si realizan una inspección de los alrededores, bajo la ventana, no encontrarán huellas pues el terreno es duro debido a las piedras. Además, el tiempo a pesar de amenazar lluvia ésta aún no ha descargado y no hay charcos ni nada parecido. Si preguntan a la gente nadie vio nada. Fuese quien fuese el que realizó el trabajo sería un profesional, sin duda. El grupo se halla en lo cierto si piensan eso, pues se trata de Mevnent, el ladrón mejor preparado de la cofradía de Iks, el cual es un experto y no habrá dejado ninguna huella.

Lugares: como decíamos, Ylrafhon es un lugar lleno de contrabandistas, piratas y mercaderes. Por tanto, está lleno también de tabernas y burdeles. Los lugares más frecuentados por estos sujetos suelen ser: en cuanto a tabernas El Genio Borracho, El Gigante Tuerto, La Jarra de Oro (para los más adinerados) o El Pozo sin Fondo. Como posadas encontramos la misma El Gigante Tuerto, El Sueño de Ibs (la peor), El Dragón Dormido o El Jardín de Arena (la mejor).

Las informaciones que los pjs pueden obtener ya fueron explicadas anteriormente. Naturalmente, pocos son los que querrán hablar y menos en público, aunque alguna moneda soltaría la lengua a más de uno, aunque una buena jarra podría cumplir idéntico propósito.

Si los pjs se meten en algún brete las fuerzas de la ciudad no tendrán ningún miramiento. Recordemos que son los mismos piratas y comerciantes los que gobiernan, así que tendrán mano dura con aquellos extraños que monten su numerito o llamen en exceso la atención.

Si quieren aprovisionarse bien de armas, armaduras o pociones, podrán encontrar algunos buenos lugares donde hacerlo. Como armería está La Forja del Enano, regentada por un miembro de esta especie que responde al nombre de Grum, un anciano que maneja el martillo como los grandes. Si lo que quieren son pociones, hay un par de templos menores que las pueden vender, uno dedicado a Ilmater (LB) y el otro a Waukin (N). Los precios de todos los objetos serán los normales más un 10%. Aquí, un buen regateo significará la reducción de este %.

Si después de todos estos contratiempos deciden realizar el trabajo de escolta mejor para ellos, así tendremos aventura.

Al romper el alba de la mañana señalada los pjs encontrarán a Rigoberto Calénduro y a la caravana lista para partir. Las calles están prácticamente desiertas, así que serán pocos los que los verán partir. Por el sendero polvoriento el grupo empezará a avanzar, dejando atrás el pueblo mientras el sol va apareciendo por el horizonte.

A los diez kilómetros aproximadamente, el bosque y el terreno seco empezarán a ser sustituidos por un terreno donde el agua forma una parte importante del paisaje. El suelo desaparece para quedar cubiertos por una fina capa de barro y liquen, musgo colgando de las ramas de los árboles y extraños ruidos en el ambiente. A pesar de todo el camino parece bastante claro si uno se imagina una línea que corre entre los árboles. Los altos troncos llegan a dificultar el paso del sol, especialmente en las zonas más tupidas.

Cuando el grupo lleve en el interior del pantano aproximadamente una hora deberá realizar una tirada de Avistar a CD 25. En caso que alguien la saque se habrá dado cuenta que hay algo que los observa desde detrás de unos musgos cercanos donde está escondido. En caso que el grupo no haga ningún intento de ir a averiguar de qué se trata no tendrán ningún problema para proseguir su avance. Quien los vigila es un explorador enviado por un grupo de contrabandistas que tienen su escondrijo situado a menos de quinientos metros. Si no los molestan no serán molestados.

Los Contrabandistas

Se trata de un grupo de ocho hombres pertenecientes a la cofradía de Logt, un contrabandista y pirata que actúa en el Estrecho del Dragón a bordo de su barco “El Grifo Veloz”, uno de los navíos más temidos de la zona. Actualmente se encuentran escondidos aquí esperando que su jefe venga a recoger unas provisiones para su siguiente viaje. El barco viene de Hulburgo y tiene pensado dirigirse hacia Procampur, pero recientemente ha tenido unos problemas en la zona y prefiere no ser visto avituallándose. Aparte de las provisiones, el grupo guarda también una joven, de nombre Lillia, hija de uno de los terratenientes más importantes de Procampur, a quien tienen intención de cambiar por un buen rescate. Los ocho hombres son asesinos, y si ven que los pjs no les darán ninguna oportunidad no dudarán en amenazar con matar a la muchacha y en caso necesario tampoco tendrían remordimientos en cortarle el cuello.

TIPO	NIV	PGOL	CA	INICI	ATQ	DAÑO	TS FO	TS RE	TS VO
EXPL	4	32	18	+4	+6/+7	1D8+2	+7	+5	+2
EXPL	3	22	15	+2	+5/+5	1D8+2	+4	+3	+2
EXPL	4	33	19	+4	+6/+8	1D8+2	+7	+6	+2
GUERR	4	36	21	+5	+9	1D10+5	+8	+4	+2
GUERR	2	19	18	+1	+5	1D10+2	+5	+1	+1
GUERR	5	49	21	+5	+11	1D10+6	+8	+3	+3
PÍCAR	5	27	19	+7	+6	1D6+2	+3	+9	+2
PÍCAR	3	16	16	+6	+4	1D6+1	+2	+5	+1

EXPLORADORES: Nivel 4: Dotes: Disparo a bocajarro, Disparo preciso, Iniciativa mejorada.

Rasgos de clase: Rastrear.

Habilidades: Supervivencia (+8/+7), Avistar (+13/+12), Mov. Sig. (+10/+8), Escondarse (+10/+8).

Disparo a bocajarro: +1 al ataque y al daño hasta 30 pies.

Disparo preciso: No existe el -4 contra oponentes enzarzados cuerpo a cuerpo.

Iniciativa mejorada: +4 a la iniciativa.

GUERREROS: Nivel 2: Dotes: Soltura con un arma, Arma exótica (espada bastarda), Iniciativa mejorada, ataque poderoso (4 y 5), Especialización (Espada bastarda, 4 y 5).

Habilidades: Avistar (+1, +2, +2), Buscar (+1, +1, +2), Escuchar (+1, +2, +2), Nadar (+2, +2, +3).

Soltura con un arma: Añade +1 a las tiradas de ataque.

Arma exótica: No sufre el -4 por el uso de la espada bastarda.

Ataque poderoso: Se puede restar un número al ataque que se suma al daño si se impacta.

Especialización: +2 al daño al golpear con el arma escogida.

PÍCARO: Nivel 2: Dotes: Iniciativa mejorada, Competencia con escudo.

Rasgos de clase: Ataque furtivo (+1D6 al daño), Evasión, Esquiva asombrosa (bonificador de Des a la Ca), ataque furtivo (+2D6), Ataque furtivo (+3D6) (nivel 5).

Habilidades: Escondarse/Movimiento sigiloso/ Escondarse (+13/+8), Escuchar/Avistar (+10/+6).

Ataque furtivo: Si su víctima no se beneficia de su bonificación por Des y el pícaro toca suma el daño pertinente.

Competencia con escudo: Sufre solo las penalizaciones normales.

Evasión: No sufre daños en tiradas que requieran TS de reflejos y ocasionen como mínimo la mitad del daño total.

Esquiva asombrosa: Suma siempre la bonificación por Des aunque lo ataquen por sorpresa o enemigos invisibles.

En el caso de vencer a los contrabandistas y registrar su refugio el grupo podrá encontrar, aparte de la joven llamada Lillia de unos quince años de edad, podrán encontrar un cofre donde hay una bolsa conteniendo trescientas monedas de oro, dos pociones de Curar Heridas Moderadas y cuatro de Curar Heridas Leves además de un colgante de oro perteneciente a la muchacha y que en caso de querer venderlo –si no se lo devuelven –valdría unas quince monedas más de oro. Además, claro está, de las provisiones.

La primera noche en los pantanos

Es de suponer que una vez hayan encontrado un buen lugar donde hacer un alto y descansar, y tras haber cenado y llegar la hora de dormir los pjs decidirán hacer guardias durante la noche.

Aquí tendrán los primeros problemas.

El grupo se dará cuenta que encender un fuego es un problema, todo el lugar es un enorme pantano y tendrán que ingeniárselas para que la lumbre se mantenga sin llegar a apagarse. Si durante el día los ruidos eran normales, durante la noche arrecian aún más, siendo constantes a lo largo de la velada. Para más cachondeo, una tenue niebla se levanta al poco de oscurecer, niebla que se espesa aún más a cada hora que pasa. A las diez la visibilidad no llega más allá de diez o doce metros.

El personaje que esté realizando las guardias –¿sobre mojado? –estará escuchando ruidos todo el rato. Pero si saca una tirada de Escuchar a CD 22 le parecerá oír unos que se repiten a intervalos regulares, cada quince segundos aproximadamente, durante los últimos dos minutos. La niebla impide ver nada, aunque los sonidos parecen estar cada vez más cerca y en todas direcciones. Lo que están escuchando los pj son los hombres lagarto comunicándose entre ellos. Nadie de los allí presentes conoce ningún animal que realice ese sonido, aunque si sacan una tirada de Saber Naturaleza a CD 30 –eso el que lo haya escuchado –le parecerá reconocerlo como una imitación del ruido que provocan las babosas de los pantanos –aunque si esto llega a producirse con una nueva tirada de CD 20 de Saber Naturaleza

recordará que estas criaturas nunca viven en grupos, siempre lo hacen aisladas. Y sin duda, a su alrededor hay más de una, a juzgar por los ruidos.

En realidad las criaturas que están imitando a las babosas del cieno son los camaleones marrones, unos seres que habitan en los pantanos y que aparte de camuflarse visualmente son capaces de imitar otros sonidos que hayan oído y reproducirlos. Los camaleones se moverán por los árboles hasta acercarse lo suficiente al grupo y entonces atacarlos desde los árboles con ayuda de sus lenguas. Si las cosas se les ponen muy mal no dudarán en huir aprovechando la niebla y su facultad de camuflarse.

En caso de conseguir evitar a los camaleones los pjs podrían pensar que lo que queda de noche va a ser más plácida. En cierto sentido están equivocados, pues sobre las cuatro de la madrugada empezará a llover de forma torrencial.

Cuando Rigoberto se da cuenta su primera preocupación será ir a cubrir su carga, aunque esta no se esté mojando. Cuando se acerque a una de las mulas descubrirá que está muerta. No tiene heridas evidentes, pero si la examinan cuidadosamente –CD de Buscar a 25 –se darán cuenta de lo que parece un mordisco de serpiente en el lomo del pobre animal. Rigoberto, una vez se sobreponga del susto y de la pérdida de la mula empezará a colocar la carga en alguno de los caballos de los pjs, pues por nada del mundo va a abandonarla allí en medio del pantano.

La llegada de los hombres lagarto

Afortunadamente para el grupo el día siguiente transcurrirá sin ningún tipo de incidente al igual que la noche (a excepción de la molestia que supone todo un día y una noche lloviendo sin parar), a menos que las tiradas en la tabla de encuentros aleatorios no sean muy afortunadas. Pero las cosas volverán a cambiar a la mañana del tercer día. Las intensas lluvias caídas durante la noche anterior y la otra han hecho subir el nivel de las aguas del pantano, llegando ya a cubrir a los pjs al andar por encima la rodilla, pero lo que es más peligroso, dificultando el hecho de seguir el camino con seguridad. Para ello deberán pasar una tirada de Rastrear cada hora a una CD de 15. Las oscuras aguas aparecen con algas flotando, serpientes deslizándose a escasa distancia del grupo y los extraños ruidos repitiéndose hasta poner a cualquiera de los nervios. A pesar de todos los contratiempos la caravana seguirá avanzando hasta que los hombres lagarto, mientras el grupo se encuentre comiendo algo, se decidirá a atacarlos.

Para ello se acercarán nadando bajo el agua hasta llegar a poca distancia, momento que aprovechará su druida para intentar lanzar un encantamiento antes que sus guerreros ataquen. Él permanecerá oculto para seguir tirando hechizos. Si las cosas se complican los asaltantes huirán zambulléndose en el agua en sus partes más profundas.

Los hombres lagarto únicamente hablan entre ellos en draconiano, así que a menos que alguien del grupo pueda entender dicho idioma cualquier intento de comunicación será inútil. El grupo incursor está formado por tantos hombres lagarto como número de pjs +4. Si más de la mitad de ellos son abatidos el resto huirá de la forma anteriormente mencionada.

TIPO	PGOL	CA	INI	ATQ	DAÑO	TS FOR	TS REF	TS VOL	VD
DRUI 5	42	15	+2	2garr+7, Mord +5	1d4+1 1d4	+10	+10	+11	7
GUER 4	38	18+esc20	+7	Gclava +11	1d10+1	+7	+5	+2	6
GUER 2	25	16+esc18	+5	Jabalina +8	1d6+1	+6	+4	+1	4

Todos: Dotes: Ataque múltiple, +4 racial a saltar, nadar y equilibrio.

DRUIDA: Conjuros diarios: 5/4/3/2.

Conjuros de 0: Conocer la dirección, Curar heridas menores (cura 1 pg), Detectar magia, Detectar veneno, Leer magia.

Conjuros de 1: Curar heridas leves (cura 1d8 +1/nivel máximo 5), Niebla de oscurecimiento, Colmillo mágico, Amistad con los animales.

Conjuros de 2: Piel robliza, Esfera flamígera, Transformar madera.

Conjuros de 3: Colmillo mágico mayor, Curar heridas moderadas (2d8 pg +1pg/nivel, máximo 10).

Rasgos de clase: Sentido de la naturaleza, compañero animal, zancada forestal, pisada sin rastro, resistir la atracción de la naturaleza.

Dotes: Inscribir rollo de pergamino, Rastrear.

Habilidades: C conjuros/Con/ Saber: +9, Empatía animal +7, Supervivencia +11, Forma salvaje 1/día.

GUERREROS: Dotes: Arma marcial (Gran clava), Soltura con un arma (Gran clava), Iniciativa mejorada, Ataque poderoso (4), Especialización en arma (Gran Clava) (4).
Habilidades: Avistar (+1,+2), Buscar (+1,+1), Escuchar (+1,+2), Nadar (+2,+2).

Saliendo de los pantanos

Superado este problema el grupo podrá seguir su avance. En el caso que perdían el camino pero decidan seguir en la dirección supuestamente correcta llegarán indefectiblemente a una zona donde el desnivel es demasiado grande, provocando que los caballos al avanzar queden completamente bajo las aguas, hecho que puede hacer que se ahoguen al desconocer su extensión. Naturalmente, aunque la distancia sea poca los caballos asustados se negarán a meterse bajo las aguas, y no hablemos ya de las mulas. En caso de haberse perdido, una solución es ir hacia el oeste hasta llegar a la costa o bien encontrar el nacimiento del río Lis y seguir su curso hacia el norte. Cualquiera de las dos soluciones significará que los pjs han encontrado la dirección correcta, y podrán acabar saliendo de los pantanos, aunque para ello tardarán aún cuatro días más. En caso de ir avanzando sin tener ni idea de por donde aunque hacia el norte a través de las aguas pantanosas significará por lo bajo otros diez días.

Tabla de Encuentros en el pantano

- 01-10 Nada
- 11 Grupo de forajidos
- 12 Devorador cenagoso
- 13 Ruinas de un antiguo templo
- 14-17 Grupo de hombres lagarto
- 18 Planta carnívora
- 19 Babosa de los pantanos
- 20 Cocodrilo de los pantanos

- **Grupo de forajidos:** Como los encontrados en el refugio de los contrabandistas.
- **Devorador cenagoso:** Una criatura que con el aspecto de líquenes o musgo se acerca hasta sus presas desprevenidas flotando en el agua, las engulle y las empieza a atacar con ácido hasta consumirlas. Su mayor defecto es su lentitud, motivo por el cual será muy difícil que ataque a un grupo numeroso, a menos que estén dormidos o despistados.

PGOLP	CA	INI	ALC	ATQ	DAÑO	TSFOR	TSREF	TSVOL	VD
52	5	-5	10 Pies	Ácido	Especial	+8	-3	+0	3

Ataque especial: Ácido. El ácido de la criatura corroe todo lo que toca, desde hierro hasta madera. El metal queda corroído, pero no destruido. La carne se quema a un total de 1d4 p golpe por asalto.

Capacidades especiales: Es inmune a impactos críticos, daño atenuado o muerte por traumatismo masivo. No le afectan parálisis, veneno sueño, polimorfismo, aturdimiento o conjuros que afectan a la mente. Por supuesto, tampoco los que tienen que ver con el agua.

Habilidades: Esconderse +11, Intuir la dirección +3, Moverse sigilosamente +11, Atisbar +5.

Avance: 6 -8 Dados de golpe (tamaño medio, pequeño es el caso citado arriba).

- **Ruinas de un antiguo templo:** Situadas en una pequeña colina que sobresale de las aguas, este encuentro únicamente podrá tener lugar una vez. La segunda y posteriores será tratado como un resultado de Nada.
 1. Entrada: una obertura de unos dos metros de altura bordeada por dos columnas de piedra de unos cuatro metros de alto. Al acercarse se verán unas escaleras que descienden hacia el interior de la colina. Los escalones, de piedra, son resbaladizos.
 2. Tras avanzar unos diez metros se llega a una primera estancia de forma cuadrada, de unas dimensiones de 8x8x4 de alto. En el centro, grabado en el suelo, un extraño símbolo en principio irreconocible por los pjs, a excepción que consigan una tirada de Saber Religión a CD 30, con lo que lo identificarán a Haame'bunsha, una deidad muy menor existente en la zona en una época pretérita. El citado dios era adorado por una legión de seguidores caóticos que promulgaban el sacrificio ritual

en brutales ceremonias. Su culto, según se cree, fue extinguiéndose por si solo a lo largo de las centurias. Hace más de mil años que no se tienen noticias de ningún sacerdote ni acólitos de este ser, incluso se dice que fue expulsado de su plano por otros dioses.

3. A la izquierda, una puerta de madera carcomida, muy sencillo de derribar (pg 12). El pasadizo que la sigue de unos cinco metros da paso a una nueva sala circular, donde hay una fuente con un líquido apestoso y maloliente allí flotando. Encima suyo, el surtidor representa a una extraña criatura con dos cuernos retorcidos encima de los ojos y un arco óseo a todo lo largo del cráneo.
4. La puerta de la derecha, idéntica a la anterior, lleva a una sala cuadrada de 5x4x4, con el suelo enfangado y con musgo y líquenes en su superficie. Si observan bien – CD de Buscar a 20 –verán un agujero en la pared que acaba conduciendo al exterior, lugar por donde se introdujeron los vegetales.
5. La puerta del fondo es un arco que conduce a una sala mayor, de 15x10x5 también circular. Lo más destacado es el altar de la misma forma en su centro. Unas argollas indican el lugar donde se ataban a las víctimas. No hay rastros de sangre ni nada parecido, hace cientos de años que no se usa.

- **Grupo de hombres lagarto:** Como la expedición mencionada anteriormente.
- **Planta carnívora:** mientras el grupo avanza durante el día por entre los pantanos llegarán a una zona donde la vegetación acuática es más abundante que en el resto. Una gran mancha verde se extiende a lo largo de la vista en una amplitud cercana al kilómetro, por unos cuatrocientos metros de longitud. El mayor peligro al que van a encontrarse son las plantas carnívoras que habitan en el lugar y que se alimentan de serpientes u otros animales que se les ponen a tiro, como pueden ser incautos pjs. La planta simulará ser inofensiva hasta que el grupo se encuentre lo bastante cerca como para atacarlos.

PGOLP	CA	INI	ALC	ATQ	DAÑO	TS FOR	TS REF	TS VOL	VD
27	14	+2	10 metros	1D4, +4 pres	1D6 especial	+4	+2	+0	2

Especial: Si la planta consigue atrapar a alguna víctima e infligir daño eso significará que la ha atrapado. Inmediatamente soltará un gas que dormirá a su presa a menos que esta venza una TS de Fortaleza a CD 15. En caso contrario caerá irremediamente dormida durante 1D6 minutos.

Capacidades especiales: Idéntico al Devorador cenagoso.

- **Babosa de los pantanos:** Una repulsiva criatura de aspecto idéntico a las babosas corrientes pero con un tamaño mucho mayor. Suele vivir bajo el agua y se alimenta de carne, sea del tipo que sea.

PGOLP	CA	INI	ALC	ATQ	DAÑO	TS FOR	TS REF	TS VOL	VD
98	10	-2	10x20 pies	Mord. +18 5 tent +13	Mordis 2d8+10 Tentac 1d6+5	+13	+1	+8	6

Cuando uno de los tentáculos ha agarrado a alguna víctima lo acerca hasta su boca donde recibirá un mordisco. Si el primero de estos tiene éxito, la babosa ya no deja de morder con lo que su presa recibe daño automático cada turno. En esta situación únicamente armas naturales o cortas son efectivas.

- **Cocodrilo de los pantanos:** Suelen encontrarse en grupos, por lo que donde hay uno puede haber entre dos y cinco más.

PGOLP	CA	INI	VEL	ATQ	DAÑO	TS FOR	TS REF	TS VOL	VD
59	16	+1	20, nadando 30	Mord. +11 Cola +11	Mord 1d8+12 Cola 1d12+12	+9	+6	+9	4

Acaben saliendo por donde acaben saliendo el grupo se encontrará al sur del extremo este del bosque de Cormanzhor. La parte más occidental es territorio élfico, pero poco se sabe su extremo oriental, al otro lado del río Lis. Aquí aparecerá de nuevo el camino perdido, esta vez ya bien visible.

En un principio el grupo no tendrá ningún tipo de encuentro específico excepto los que determine la tabla de encuentros aleatorios, donde se tirará una vez cada ocho horas. El tiempo que les llevará cruzar el bosque es de aproximadamente cinco días, pues los caminos son anchos y transitables, siempre y cuando conserven los caballos y las mulas.

Tabla de Encuentros en el bosque

- 01-10 Nada
- 11 Grupo de bandidos
- 12-13 arañas verdes
- 14 Oso
- 15 Partida de elfos
- 16-17 Partida de caza goblin
- 18 Manada de lobos
- 19-20 Grupo de viajeros

- **Grupo de bandidos:** Ya explicados con anterioridad.
- **Arañas Verdes:** Un grupo muy peligroso, especialmente por su veneno que paraliza a sus víctimas. Suelen presentarse en grupos de 10 a 12

PGOLP	CA	INI	VEL	ATQ	DAÑO	TS FOR	TS REF	TS VOL	VD
22	14	+3	40,trepar 20	Mordisco +4	1d8+ veneno	+5	+4	+1	2

Habilidades: Avistar +7, Escondarse +6, Saltar +2, Trepar +14.

Veneno: Si la araña muerde la víctima deberá pasar una TS Fortaleza a CD 18 o caer paralizado durante 1D20 turnos +5.

- **Oso:** Animal bastante tranquilo, no atacará a menos que se le moleste.

PGOLP	CA	INI	VEL	ATQ	DAÑO	TS FOR	TS REF	TS VOL	VD
51	15	+1	40 pies	2 garr +11 mord +6	Garra 1d8+8 Mordisc 1d6+2	+9	+6	+3	4

Ataques especiales: Agarrón mejorado: Si tiene éxito con las dos garras.

Habilidades: Avistar +7, Escuchar +4, Nadar +14.

Cualidad especial: Olfato.

- **Partida de elfos:** Un grupo de exploradores provenientes del bosque de Cormanzhor, seguirá al grupo un rato antes de comprobar que no suponen ningún peligro. Intentarán evitar cualquier intento por parte de estos de establecer cualquier relación, y en caso que llegue a producirse se mostrarán esquivos. La partida la componen un total de doce elfos.
- **Partida de caza goblin:** No muy frecuentes por la zona intentarán emboscar al grupo de viajeros. La partida la componen tantos como pjs+8.

TRASGO (GOBLIN)

DG: 1D8

INI: +1 (des).

VEL: 30 pies.

CA: 15 (+1 tam, +1 des, +3 cuero).

ATQ: Maza de armas +1 c/c, o dardo +3 distancia.

DAÑO: Maza de armas 1d8-1, jabalina 1d6-1.

CUALIDADES: Visión en la oscuridad hasta 60 pies.

SALVACIONES: FORT +2, REF +1, VOL +0

HABILIDADES: Avistar +3, Escondarse +6, Escuchar +3, Moverse sigilosamente +5

DOTES: Alerta.
VD: ¼

LIDER TRASGO (GUERRERO NIVEL 5)

DG: 5d10+15 (55).

INI: +7 (Iniciativa mejorada, des).

VEL: 20 pies (30 base).

CA: 23 (+1 tam, +1 des, +7 cuero, +2 escudo).

ATQ: Hacha de batalla +8 c/c.

DAÑO: Hacha de batalla 1d8+3, crítico x3.

CUALIDADES: Visión en la oscuridad hasta 90 pies.

SALVACIONES: FORT +7, REF +5, VOL +2

HABILIDADES: Atisbar +4, Avistar +3, Escalar +8, Escondarse +6, Escuchar +3, Moverse sigilosamente +5

DOTES: Alerta, Reflejos de combate, Esquiva, Pericias, Iniciativa mejorada, Ataque poderoso.

VD: 5.

- **Manada de lobos:** Será bastante difícil que ataquen a una caravana numerosa, pero peores cosas se han visto.

PGOLP	CA	INI	VEL	ATQ	DAÑO	TS FOR	TS REF	TS VOL	VD
13	14	+2	50 pies	Mordisco +3	Mordisco 1d6+1	+5	+5	+1	1

Habilidades: Avistar +4, Escondarse +3, Escuchar +6, Moverse sigilosamente +4, Supervivencia +1.

Dotes: Sutileza con un arma (mordisco).

La llegada a Mulamo

Tras abandonar el bosque el grupo entrará en un terreno ya más llano. A poca distancia del lindero empezarán a vislumbrar las primeras casas, granjas en su mayoría, y algún pequeño pueblo como Perdorian, con poco más de cien habitantes, todos ellos campesinos y pastores.

Tras unas dos o tres jornadas de viaje el grupo finalmente llegará a destino, la ciudad de Mulamo.

Se trata de una urbe con casi cincuenta mil habitantes. Construida sobre la ladera norte de las montañas situadas al sur –las cuales le ofrecen protección en ese lado –su parte septentrional está protegida por el Mar de la Luna. El grupo sabe que la ciudad la gobierna un grupo de familias que viven en lo alto de las montañas en una fortaleza conocida como Las Torres de la Espada y por tanto el máximo dirigente, Sélfaril, la Gran Espada de Mulamo. A pesar de sus fuerzas militares, lo más temido son Las Capas de Mulamo, un grupo de magos que han jurado defender el trono de la ciudad. Todo mago llegado a la ciudad de un nivel importante es convencido de, o bien abandonar el lugar o bien unirse a Las Capas. Los que deciden permanecer en la ciudad tienen prohibido el uso de su arte bajo pena de muerte, mutilación o torturas.

Cuando lleguen por el camino lo primero que se encontrará el grupo será una gran fortaleza, la cual protege a la ciudad por su vertiente sur. Todos los que entran son detenidos y debidamente interrogados sobre su lugar de origen y motivos de visita a la ciudad, si son mercaderes sobre la carga y obligados a pagar un impuesto para permitírseles entrar con la mercancía. Los guardias son escrupulosos e imposibles de sobornar, así que Rigoberto, conocedor de tal hecho por otras visitas pagará religiosamente. Una vez crucen la fortaleza podrán seguir el camino que les lleva directamente a la ciudad.

Al llegar Rigoberto se dirigirá hacia el barrio marinero, lugar repleto de barcos mercantes de diversas procedencias. Allí, tras dirigirse a un almacén donde hablará con un tal Parco, dejará su mercancía guardada a la espera de encontrar un barco para dirigirse hacia Zenthia. Una vez el cargamento esté guardado se despedirá del tal Parco e invitará a los pjs a beber un trago en la taberna del “Trueno Nocturno”, uno de los locales más famosos de todo Mulamo.

Al llegar allí se encontrarán con un tugurio que en nada desmerece a los de Ylrafhon. Más de cuarenta sujetos a cual con peor aspecto beben y se carcajean a golpe de jarra. Será en la taberna donde Rigoberto sacará su bolsa y pagará al grupo por los servicios prestados. Si las cosas han ido bastante bien y tiene motivos para sentirse satisfechos es más que posible que les entregue una gratificación. Para descansar, antes de irse, Rigoberto les recomendará la posada “El Ojo del Pez”,

bastante decente y barata para el servicio que ofrecen. El se hospeda en otra, “La Trucha Azul”, más acorde con su posición y donde tiene que realizar algunos contactos. Tras esto se despedirá de los pjs y se marchará. Seguramente, será la última vez que lo vean con vida. Pero eso, es otra historia...