

## Módulo Dungeons & Dragons

### MÓDULO PARA DUNGEONS & DRAGONS TERCERA EDICIÓN

por José Manuel Hernández

*... y allí nos hallábamos dispuestos a explorar la misteriosa gruta.*

Nos encontrábamos, quién lo iba a decir, en el lugar más frecuentado por nosotros durante nuestra maravillosa y añorada infancia: "La colina del sapo". El porqué de este singular nombre no viene muy al caso, pero recuerdo que se lo pusimos más o menos copiando uno de los lugares más curiosos de toda la mitología Tirrenesa "El puente de la rana". Era algo así como intentar crear nuestro lugar misterioso particular, donde sólo nosotros supiéramos la razón de dicha nomenclatura y el misterio que ella guardaba. Quién lo iba a decir, que realmente dicha colina - que era lugar obligado de reunión para todos nosotros - albergara en su seno una extraña inscripción rúnica que jamás apreciamos.

Cuando crecimos, y muy a pesar nuestro, nuestros caminos se vieron abocados a la separación. Nuestras vidas tomaron distintos senderos que nos llevaron a intentar cumplir casi todos nuestros deseos de futuro.

Algunos de los nuestros partieron hacia las grandes urbes, otros se aventuraron en conventos apartados del mundo cotidiano, mientras otros, como yo, permanecimos en nuestro lugar de origen sin que nada nos obligara a abandonarlo. Las noticias llegaron en un principio muy abundantes y seguidas, pero poco a poco esta periodicidad, se vio cada vez más y más truncada. Hasta que un día todo contacto se paralizó hasta casi cinco años después.

Fui yo y mi apasionado afán por curiosear lo que me rodeaba el culpable de que nos volviéramos a reunir después de tanto tiempo.

Me aventuré, de nuevo, hacia nuestro lugar de reunión intentando percibir sensaciones que me recordaran a mis compañeros. No sabía por qué, pero abrigaba la esperanza de que cuando llegara a nuestro secreto lugar, allí los encontraría, como antaño, reunidos alrededor de un círculo de piedra riendo y jugando a ser grandes héroes.

Fue entonces cuando encontré un agujero escarbado por un animalillo del bosque, justo donde solíamos encender el fuego en las frías noches de invierno.

En un principio, maldije al ser por haber mancillado nuestro immaculado lugar de recuerdo, pero cuando me acerqué con el propósito de dejarlo todo como en su día recuerdo, divisé una extraña inscripción grabada en una especie de lápida de piedra enterrada.

Al principio creí que se trataba de alguna tumba o algo por el estilo, así que decidí taparla intentando no molestar el descanso de los muertos, por si acaso.

Pero entonces un extraño frío me heló casi todo mi cuerpo. De un salto abandoné el lugar, y sólo me dirigí de nuevo a él para intentar copiar las runas que la piedra poseía.

Recordé que Shala, en sus cartas, explicaba que había iniciado unos estudios relacionados con las runas y la magia, y decidí enviarle una misiva con lo acaecido allí. A las pocas semanas apareció. Fue maravilloso volvernos a encontrar. Recordamos los viejos tiempos y reímos durante largas horas. Al amanecer del siguiente día, nos dirigimos al lugar de nuestra infancia con un silencio expectante.

Cuando llegamos le mostré el lugar con toda la cautela posible. Nunca me perdonaría que le sucediera nada malo a mi querida Shala.

Estudió las runas, el terreno y las sensaciones que de él captaba, pero no pudo percibir nada, ni aclarar la situación. De todas maneras cuando abandonó nuestro poblado, me comentó que regresaría con la información oportuna. Además, me encomendó la misión de guardar el secreto y proteger el lugar de curiosos. No sabía por qué pero el lugar no le transmitía buenas vibraciones.

La noticia se transmitió entre nosotros rápidamente. A las pocas semanas, Torban, acompañado por su compañera sentimental Shailith llamó a mi puerta. Estaban prestos a que les mostrara, no sin antes charlar sobre los viejos tiempos, las runas que Shala les había descrito en su carta. Como de costumbre, se las mostré a la mañana siguiente y las conclusiones fueron las mismas. De todas maneras, Shala les había advertido que antes de intentar averiguar algo referente a las runas debían esperarar a que ella llegara al poblado. Torban y Shailith se mostraron un tanto molestos por ello, pero todos conocíamos a Shala: Una niña un tanto malcriada y orgullosa, pero a la vez con un corazón enorme acorde con el envoltorio que lo contenía. El tema dejó de tener importancia nada más empezar a comentarse. Pasaron unos días y Shala, acompañada por quién yo más temía, apareció ansiosa y con noticias referentes a lo encontrado en "La colina del sapo".

Shala nos explicó que con ayuda de su nuevo poder, podría averiguar, con exactitud, qué eran aquellas runas y para qué podían servir. Todos la miramos expectantes y la dejamos actuar, no sin un cierto temor. Shala iba a ser la encargada de realizar el ritual mágico para identificar las runas.

Ella inspeccionó por unos instantes, y alzando una de sus manos gritó a los cielos unas frases sin sentido para mí. Bajó la vista de nuevo hacia las runas, y sonrió. Repitió su acción, pero esta vez, extrajo un cristal transparente de uno de sus saquillos. Miró a través de él, y volvió a sonreír.

Nos miró a todos de manera atenta y nos propuso volver al poblado. Torban y yo nos miramos extrañados y accedimos a su, digamos, orden.

Nos reunimos los cinco, al anochecer, junto al riachuelo donde tenía gratos recuerdos relacionados con Shala. Encendimos un pequeño fuego y asamos alguna de las cosillas que solíamos comer antaño cuando nos reuníamos como ahora. Pero había un pequeño cambio que empezaba a atormentarme...

Con la mirada perdida y paso nervioso, Shala empezó a explicarnos sus averiguaciones.

Había descubierto una entrada secreta que conducía hacia el interior de la colina. Por lo que parecía, había sido sellada mágicamente y con magia debería ser abierta. En

uno de sus estudios rúnicos, había averiguado, que dicha escritura pertenecía a una legendaria raza de enanos de las colinas que habitó por esta zona hace ya algunos cientos de años.

Las leyendas contaban que dichos enanos bajaron de las montañas e intentaron establecerse en los bosques y colinas como cualquier otra raza, pero sin perder la cultura de la roca, que fluía por sus venas más espesa que su propia sangre.

Estuvieron durante largos años conviviendo de forma pacífica con las razas que merodeaban por la zona, hasta que un día desaparecieron de la faz del mundo sin dejar ningún rastro perceptible. Dicha entrada podría pertenecer a la raza desaparecida, por lo que podría ser muy interesante intentar adentrarse en dicho lugar e indagar en la raíz de la extinción de dicha cultura.

La información nos enmudeció por unos instantes y el silencio fue roto por una fuerte ráfaga de viento, que apagó el fuego que nos evadía del mundo real. Shala nos propuso abiertamente y sin tapujos esta nueva posibilidad que se mostraba ante nosotros como un giro acrobático a nuestras vidas.

En un principio le pedimos un poco de tiempo para pensarnos. Ella aceptó y nos propuso encontrarnos al cabo de diez días en "el puente de la rana".

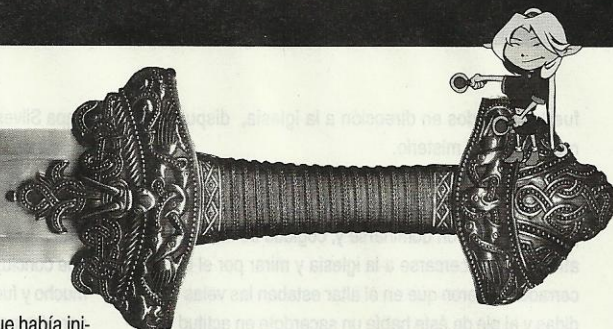
Aunque no muy convencidos de lo que íbamos a hacer, aceptamos para bien o para mal, y al cabo de pocos instantes, los rescoldos de la fogata se avivaron volviendo a introducirnos en un estado de evasión.

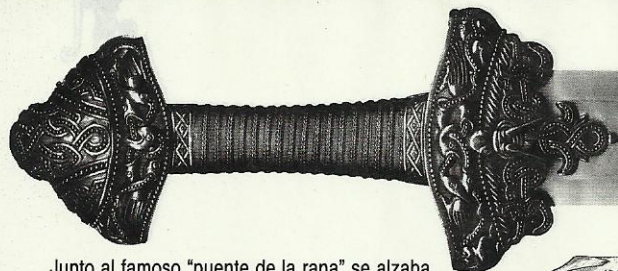
*Es posible que Shala hubiera creado un estado ilusorio o hipnótico con el propósito de encantar a la audiencia, que no parecía muy convencida de lo que estaba exponiendo.*

Los días pasaron y llegó el momento de partir hacia el lugar de encuentro. Mi decisión era firme. No estaba dispuesto a adentrarme en una aventura de dichas características, aunque Shala me lo pidiera de rodillas.

No estaba preparado ni poseía el valor suficiente para emprender dicha búsqueda. Sólo esperaba que los demás se mostraran igual de temerosos que yo para no sentirme avergonzado ante mi negativa.

Aparecí en el lugar concertado a mediodía más o menos.





Junto al famoso "puente de la rana" se alzaba una pequeña estatuilla de roca, muy deteriorada por el tiempo, que representaba a un sonriente batracio que daba la bienvenida al viajero y le invitaba a cruzar el maltrecho puentecillo de madera.

Los rumores e historias fantásticas sobre el puente hacían pensar que en dicho lugar se había librado una fantástica batalla, y que quizás algún ser fantástico o incluso un dios, envió a un avatar, en forma de rana, que inclinó la contienda de manera definitiva. Aunque realmente lo que yo pienso es que algún Explorador o clérigo de la naturaleza construyó el puente y le dio ese nombre sin más.

Al poco rato apareció ante mí un ser montado en una montura enana que desvió mis pensamientos hacia él. El ser en cuestión era de raza enana, y por sus atuendos deduje que representaba a alguna deidad de la madre tierra.

Se dirigió hacia mí con semblante apaciguador y me ofreció su mano.

- Por tu nombre pensaba que eras un maldito elfo, y veo que no estaba del todo errado.

Jamás había oído hablar a un enano, pero creo que nunca olvidaré aquella ronca voz.

- Althemis, me presentaré. Soy el padre Boscnet de los Apropsegur.

Alzó la mirada a los cielos y dio un profundo suspiro. Me quedé más rígido que la estatua de la rana.

El porqué de su aparición me tranquilizó en cierta manera. Shala, de camino a su hogar, había visitado una torre de vigilancia, adaptada para ser una clerecía, y se entrevistó con unos de los clérigos que regían dicho lugar.

La información acerca de los enanos de las colinas no les interesó de la manera que ella hubiera esperado, pero unos de los componentes de dicha diócesis dedicó toda la atención que requería. Y parece ser que me encontraba ante tal interesado.

La ira se adueñó de mí, cuando entendí la auténtica causa de que el padre estuviera allí. Shala desconfiaba de nuestras posibilidades y había preferido que la acompañara alguien que realmente le fuera de utilidad, más que por sus propios compañeros.

Realmente, el tiempo no pasa en vano para la gente. Empezaba a albergar muchas dudas sobre la auténtica amistad de Shala.

Al poco tiempo, aparecieron dos seres que resultaron ser Torban y su compañera de quién por cierto tuvieron que recordarme el nombre: Shailith.

El padre se presentó debidamente, así como mis dos compañeros, y me percaté de que a ellos no les importaba la intervención de éste. No quise intervenir en una posible contienda entre nosotros, y guardé el debido silencio.

Al atardecer Shala vino a nosotros con su compañero y con dos fornidos humanos. Resultaron ser aventureros, contratados por Shala y su querido compañero Arnador: Nunca olvidaré ese nombre.

La sangre me hervía. Los temores que en un principio albergaba se disiparon por completo, y decidí aventurarme con ellos para demostrarles que era digno de sus pretensiones. Además, debía proteger a Shala, Arnador no parecía suficientemente bueno para ella.

El grupo estará compuesto por Shala (Semielfo Mago), Arnador (Humano guerrero), Torban (Humano clérigo de alguna diócesis de la ley), Shailith (Humana Ladrona), Boscnet (Enano clérigo de alguna deidad de la naturaleza), Althemis (Semielfo Explorador) y los dos humanos que acompañan a Shala, que pueden ser un Bárbaro, un Monje o Guerreros. Los niveles no deben de ser demasiado elevados, teniendo en cuenta que se supone que es un módulo de iniciación para Dungeons & Dragons.

## A LA AVENTURA

A pesar de intuir que Shala realmente no nos quería a su lado, se alegró de que nos decidiéramos a acompañarla.

Con una energía muy propia de ella, empezó a explicarnos sus planes referentes a la entrada de la colina. El primer paso consistía en intentar averiguar algún dato que nos desvelara posibles ubicaciones de otras entradas. Había que buscar alguna pista referente a la cultura, ritos y costumbres de los enanos de las colinas, e intentar conocer al máximo el lugar en el que nos estábamos introduciendo.

Para llegar a obtener dicha información, debíamos reunirnos con los sabios enanos de los bosques de las setas. El término "enano de las setas" me produjo una pequeña carcajada. Imaginaba a duendecillos azules con gorritos blancos viviendo en enormes setas, cantando cancioncillas sobre las flores y los animalillos, mientras recogían moras en el bosque.

Boscnet, el padre, me comentó que él era enano de las setas y que estaba muy orgulloso de los de su raza. Miró al cielo y suspiró profundamente. Yo me quedé más rígido que la bola de su Morningstar.

Tres días durará el trayecto hacia el poblado en cuestión. Cabe destacar que por el camino los personajes podrán encontrar frutos silvestres, algún que otro nido con huevos... Vamos, que se podrán alimentar sin demasiados problemas. De todas maneras, cabe mencionar que la búsqueda continua de comida puede retrasar el camino casi un día.

## EN EL CAMINO

Nuestro camino discurre por estrechos senderos entre grandes y frondosos bosques de pino piñonero, castaños y algún que otro nogal. Recuerdo que nos volvimos locos intentando buscar nueces por los suelos, pero parecía como si una marabunta de ardillas hubiera acabado con todas ellas. Fue entonces cuando por casualidad uno de nosotros encontró una señal de problemas a la vista.

Había pasado poco más de día y medio desde nuestra partida, y ya nos sentíamos amenazados.

Apartado del sendero, se nos mostró una visión aterradoramente para casi todos nosotros. Un cuerpo de un enano estaba medio devorado. Parecía como si criaturas humanoides hubieran estado mordiendo su carne hasta saciar su hambre. Por el tipo de mordedura (mandíbula), se puede intuir que fueron criaturas humanoides las que cometieron esta atrocidad.

## MALOS AUGURIOS

Boscnet y Torban notaron una presencia maléfica en el ambiente. A su alrededor fluía el mal, como surgido de algún lugar. Esta sensación, sólo perceptible por los clérigos, nos empezó a inquietar a todos. Veíamos como deambulaban de un lado hacia a otro como intentando otear el ambiente.

Siguiendo sus pasos nos adentramos en la oscuridad del frondoso bosque. No era de noche, ni siquiera estaba atardeciendo, pero una intensa oscuridad se asentaba cada vez más a medida que avanzábamos.

Shala miraba hacia todos lados, intentando averiguar algo. No parecía asustada. No recuerdo cuanto tiempo avanzamos bosque a través, pero no parecieron horas sino días.

Nos detuvimos cuando unas rejas oxidadas y caóticamente colocadas nos delimitaron el recinto de un olvidado cementerio. Cientos de semienterradas lápidas sembraban tan aterrador campo.

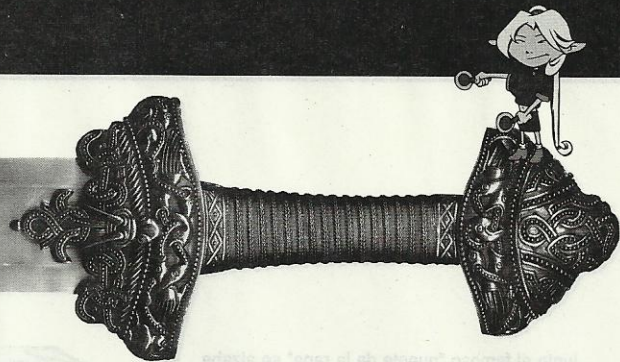
Parecía que el poder maléfico que había llegado hasta nosotros a esa gran distancia podría provenir de este lugar.

Un conjuro "Detectar muertos vivientes" no revelará absolutamente nada. Un conjuro "Detectar el mal" no desvelará la ubicación del mal, ya que el mal no está dirigido al lanzador del conjuro. Un conjuro "Detectar magia" revelará, si la distancia lo permite, que existe una fuente de mediano poder que deambula por lo que parece una iglesia bastante maltrecha pero que todavía se tiene en pie. Cualquier otra manera de detección queda a discreción del árbitro de juego o DM.

## EL CEMENTERIO

Torban y Boscnet quedaron maravillados por la espeluznante visión. Parecía uno de esos lugares que se nos dibujan en nuestras peores pesadillas. No llegué a pellizcarme la mejilla, pero si hice que me golpearan en el costado para comprobar si estaba dormido. Los clérigos nos invitaron a penetrar en el campo-santo, y todos menos yo, saltaron el enrejado de inmediato. Shala me observó por unos instantes y no tuve más remedio que continuar con la farsa. El cementerio estaba compuesto de un campo de muerte de aproximadamente unos treinta metros de largo, no en línea recta, por unos veinte metros de ancho. Podríamos entonces estar hablando de que, si una tumba ocupa más o menos unos dos metros por un metro y algo, en este precioso lugar podrían aguardar bajo tierra y quién sabe si a la expectativa, unos cien o doscientos seres de sonrisa perpetua. Me quedé más rígido que los postes del enrejado. Avanzamos lentamente, hacia lo que parecía una especie de iglesia o santuario semiderruido. Constituía un elemento esencial para acabar de atormentarme, pero parecía como si el destino final de nuestra exploración nos llevara al maltrecho lugar. Torban se paró delante de la entrada del santuario y se giró. Nos miró a todos y nos propuso explorar el interior de la construcción. Nos explicó que lo que estábamos buscando, la fuente de ese poder que nos inquietaba, deambulaba a sus anchas por el interior del recinto sagrado. La ver-

## Módulo Dungeons & Dragons



dad es que la afirmación no era del todo cierta. Creo que ni lo que estábamos buscando era ese poder, ni nos interesaba demasiado lo que hacía en ese lugar. Pero ya que estábamos allí, por qué no probarme a mí mismo y ver si realmente había nacido para la aventura... Intentar describir la iglesia, por llamarlo de alguna manera, sería bastante complicado. Una enorme entrada con una puerta, en su día, de doble hoja, de madera robusta y cerradura de muy buena calidad, se interponía, de manera metafórica, entre nosotros y el abismo. La traspasamos y bueno... pasillos a uno y otro lado, con decenas de columnas que parecían sostener el segundo piso del recinto.

Los suelos eran un rompecabezas de baldosas y tierra fértil. Shailith escrutó cada una de ellas, más o menos, y el grupo avanzó al compás de sus órdenes. Salí al exterior y observé la construcción desde otra perspectiva. El techo poseía cuatro tejados de madera y pizarra, y su parte central estaba al descubierto como queriendo crear un claustro. Una torre circular nacía de la intersección entre las paredes frontal y lateral derecho. Había dos vidrieras en forma de semiovalo en cada pared lateral. Lo único que quedaba de cristal en ellas era un polvillo en el suelo y un pedazo de un cristal, no más grande que mi mano, de color azulado. No me aventuré a escrutar la parte trasera, ya que mi afán curioso no era más grande que mi miedo. Me aventuré de nuevo hacia el interior.

**Los almas errantes pertenecientes a víctimas del camposanto maldito deambulan por los alrededores del lugar. Las dos vagan silenciosamente de un lado a otro con el propósito de avisar a sus malditos señores de posibles profanaciones de la tierra impía. Son seres difusos en forma pero no en esencia. Dos puntos de oscuridad que emiten una tenue luz que no ilumina pero se presiente. De vez en cuando, provocan chasquidos de ramas, movimientos de arbustos, o el silbido del viento, con el propósito de llamar la atención de algún ser viviente.**

**Cuando los atrevidos seres se resisten a sus llamadas y actúan de manera cuerda y coherente, utilizan uno de sus limitados poderes de telequinesis. Pueden mover pequeñas piedras para dejarlas caer sobre las víctimas, o en el mejor de los casos lanzarles animalillos muertos a sus cabezas.**

**Cuando han cumplido su misión, los espíritus de los desdichados seres se liberan de su atadura y dejan de caminar por el mundo para ser enjaulados en los troncos de los árboles muertos, retorciendo sus cortezas y ramas y tomando aspectos grotescos y tenebrosos.**

un aire frío me heló los huesos, pero esta vez no me quedé rígido. Caminé lentamente hasta el umbral de la puerta, cuando algo me llamó la atención. Fue como si alguien merodeara por la zona. Tenía la sensación de que algo nos estaba observando. Miré a todos lados y como si de una sombra se tratase, vi como algo se desplazaba rápidamente moviendo una serie de arbustos. Entré rápidamente al santuario. Avisé a mis compañeros de mi encuentro y salieron todos a divisar el panorama. No ocurrió nada, pero permanecimos alertas.

**El santuario se compone de dos pisos exactamente iguales. El centro de la construcción está hueco y deja el cielo al descubierto. Está anocheciendo y esto puede llegar a ser un problema para ellos.**

**En el centro de la construcción y en el primer piso existe, todavía, lo que fue un jardincillo con una pequeña fuente de mármol.**

**Al final de la estancia y en la parte derecha hay unas escaleras muy maltrechas, de madera, que son el camino hacia el piso superior.**

**En estos dos lugares sólo podrán encontrar piedras, madera podrida de las vigas de los techos y algún que otro matorral de hierbajos, ortigas y zarzales.**

Después de la investigación, más o menos exhaustiva, dimos con la conclusión de que el único lugar interesante y todavía más o menos estable, era la torre del campanario.

La puerta de ésta era de las únicas que todavía se mantenían en pie. Se encontraba junto a la entrada principal y quedaba casi al centro del vértice de las dos paredes. Shailith lo intentó con una especie de hierrecito retorcido y consiguió abrirla.

**La cerradura no es demasiado buena, pero ha resistido el paso de los años, será por algo: Dificultad 25.**

Al otear el ambiente, la sensación de cerrado no era la esperada. Habían pequeñas aberturas en los laterales y lógicamente en el techo. Algunos pajarillos de alas membranosas y piel grisácea surgieron del interior hacia nosotros, pero no pasó nada que nos hiciera arrepentirnos de estar allí. Unas escaleras de caracol ascendían hacia el final del campanario. Todo estaba al descubierto y no había nada que nos pudiera parecer extraño.

Ya habíamos acabado de investigar este lugar, y como suponía, volveríamos a nuestro camino. Para celebrar nuestra vuelta y demostrarles que nada malo había allí y que no había que temer nada, agarré la cuerda del campanario y estiré de ella con tez sonriente. Sonó un crujido tras otro y no pasó nada. Miré hacia la campana, y un nuevo crujido hizo que ésta cayera, topando con los laterales de la torre y destruyendo la escalerilla de madera.

Todos salimos corriendo de la estancia.

A cada golpe que daba contra la pared la campana resonaba, y al desplomarse contra el suelo, éste cedió engulléndola por completo.

Una nube de humo nos adornó a todos la cara y los trajes.

El suelo parecía de madera. A causa de su suciedad, no se nos había mostrado como realmente era, con lo que se nos desveló una nueva estancia subterránea. Debería haberme cortado la mano. Bueno, mis compañeros pensaron lo mismo que yo cuando estiré de la cuerda.

Nos introdujimos en la nueva estancia con toda la cautela del mundo. Los más temerarios, es decir los más expertos, se entraron en la oscuridad, no sin antes

**El descenso no es demasiado complicado. Existe una caída de unos tres metros. Antes existió una escalera, pero los tiempos cambian.**

**Una antorcha tiene un radio de iluminación de 6 metros y dura aproximadamente 1 hora.**

**Un candil tiene un radio de 1,5 metros y dura aproximadamente 1 hora.**

**Una lámpara común tiene un radio de 4,5 metros y dura 6 horas.**

**Una lámpara de ojo de buey tiene un radio de 18 metros y dura más o menos 6 horas.**

**Una lámpara con capuchón (Traducción mía) tiene un radio de 9 metros y dura 6 horas.**

**Un humano no tiene mucho radio de luz, pero arde durante mucho tiempo.**

**Además existen conjuros apropiados para estas situaciones como luz, luz continua, infravisión... Que cada cual se las ingenie como buenamente pueda.**

estudiar todas las posibilidades existentes. Con los pies firmes en el suelo y el corazón latiendo a un ritmo desesperado, nos aventuramos a nuestra suerte sin conocer el final de nuestra particular historia.

**La estancia subterránea está formada por un círculo central de unos quince metros de radio. Las paredes, así como el suelo, son de roca lisa, con lo que con toda probabilidad no existe ningún piso inferior. Hay tres umbrales sin puertas, que se sitúan uno al norte y otros dos a este y oeste:**

**1-Pasillo hacia el norte de unos diez metros de largo que desemboca en una sala como la principal, pero de siete metros de radio.**

**En esta sala se ubican cinco fuentes secas donde probablemente los adoradores de la deidad consagrada a este templo beberían u obtendrían aguas benditas o implas.**

**Los grabados de las fuentes de piedra representan un sol con ramas de enredaderas que surgen desde su corona.**

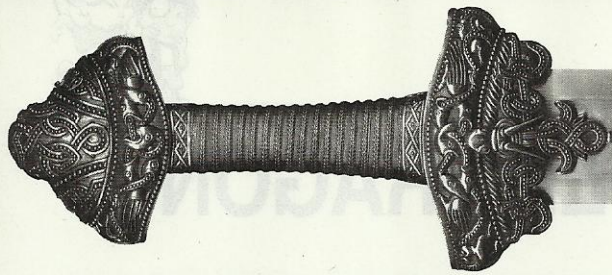
**Con un estudio (Religión) podemos interpretar que este templo pudo estar consagrado a la madre tierra o a alguna deidad relacionada. Esta sala posee un nuevo pasillo hacia el norte.**

**2-Un pasillo de unos diez metros de largo que desemboca en una sala circular de 7 metros de radio. Esta sala contiene en cuatro agujeros de unos 40 centímetros de diámetro, que son fuente de un intenso calor. Éste se puede percibir casi al principio del pasillo que desemboca en esta sala.**

**Un ligero humo, que se esparce por la estancia y se filtra a través de la roca, puede llegar a incomodar a los que estén en la sala durante mucho tiempo (Restar 1 punto de Constitución por cada cinco turnos(5 minutos) que permanezcan en ella. De esta sala lo único en claro que pueden sacar es que existe una fuente de calor que parece que proviene de las profundidades de esta zona.**

**Un pasillo, situado al norte de la sala, es la única salida posible.**

**3- Véase 2. Con la única diferencia que, en esta sala se pueden escuchar respiraciones profundas que pueden provenir de las profundidades. Tales respiraciones se perciben fuertemente, con lo que resultará casi imposible descubrir qué las produce.**



# La Colina del Sapo

Todas las salas nos parecían iguales. No entendíamos la arquitectura de este lugar, ya que se trataban de círculos unidos por pasillos todos ellos exactamente iguales, salvo el principal que era como el principio de muchas ramificaciones. Quizás tuviera algo que ver con los grabados de las fuentes.

El sol y el calor que surgía de las entrañas del mundo. Todo comenzaba a tener una coherencia pero sin llegar a clarificarse.

Empezaba a hacer mucho calor, y el cuerpo, a causa de ese polvillo amarillento que soltaban los agujerillos, nos picaba con locura.

4- Un pasillo de unos cinco metros desemboca en la siguiente estancia. Esta sala se escapa de lo habitual, y tiene forma cuadrada. Sigue poseyendo un pasillo hacia el norte como única salida. Son cuarenta y nueve metros cuadrados de sala cuadrangular. Suelo y paredes como de costumbre, con la única novedad de que existen nueve enrejados, más o menos bien conservados, los cuales albergan salas de 2 metros de largo y 1 de ancho, excavadas en la roca. Las rejas permanecen cerradas con candados que pueden ser abiertos sin demasiada dificultad (DC 15). Todas estas salas menores construidas bajo la sala cuadrangular, contienen restos de esqueletos en bastante buen estado.

5- Ver 4. Con la particularidad que en esta nueva sala gemela, se continúan escuchando las respiraciones pero cada vez más cercanas. El calor no es tan angustiante como antes. Los puntos de Constitución perdidos en las salas del azufre se pueden recuperar a razón de 1 por cada 5 turnos o minutos.

Nos adentramos por esta habitación extraña con enrejados en la superficie de su suelo, y escrutamos más o menos los pequeños nichos. Encontramos algunos esqueletos de humanos, enanos, orcos, y alguna que otra raza que no conseguimos identificar.

La sensación de inquietud se tornó en nerviosismo en general.

Los clérigos y los guerreros querían proseguir con la investigación, y acabar por desvelar el misterio que se albergaba en dicha catacumba, pero los que no poseíamos su destreza en la lucha ni su demostrada experiencia en estos eventos nos sentíamos como si nos dirigieran a un matadero.

Estén o no en la sala 5, escucharán el grito de un ser que parece estar sufriendo la más cruel de las torturas. Cesará por momentos y se volverá a repetir a intervalos de dos minutos o dos turnos. Más adelante y a medida que se acerquen a su destino final, escucharán una voz gutural que formula frases sin sentido aparente, como si escucháramos una grabación del revés. Tanto en la sala 5 como en la 4, los pasillos que avanzan hacia el norte discurrirán en línea recta unos 12 metros, para girar en 90 grados hacia el oeste y hacia el este respectivamente. Estos nuevos pasadizos se alargarán hasta desembocar en la sala principal 6. Cabe mencionar que el pasillo que tomaba dirección norte desde la sala 1 desembocará en la misma ubicación.

De repente, y mientras estaba sumido en mis más profundos pensamientos, un aterrador grito proveniente del subsuelo nos estremeció a todos.

Avanzamos lentamente, muy lentamente. Esta vez parecía que el sentimiento de angustia nos envolvía a todos por igual.

Pude intuir entonces que el peligro se cernía sobre nosotros de manera inminente, y no llegaba a comprender cómo ese afán de curiosidad que nos hacía aventurarnos a un peligro que sabíamos evidente podía no obligarnos a reaccionar de manera lógica.

Llegamos a una sala cuadrada. Ésta albergaba una reja igual a las demás, pero de dimensiones más amplias. El calor empezaba, de nuevo, a ser sofocante. Junto al enrejado se erguía un trono de piedra sin rey al que soportarle su peso.

De tanto en tanto oíamos los aterradores gritos, que cada vez eran más cercanos, y nos dispusimos a mirar a través de las rejas. Un sonido proveniente de las salas que habíamos dejado atrás nos sobresaltó. Era un ruido como a metal que chirría, acompañado con el crujir de huesos. Escuchamos también decenas de pasos extraños, y voces que reían al unísono.

Estábamos atrapados y lo supe desde un principio. Nadie me hizo caso ni escuchó lo que les dije. Pudo parecer que era un

cobarde o un inexperto, pero lo que se nos avecinaba bien valía la pena haberse podido evitar.

Que los dioses nos aguarden en su seno y que nuestras almas no se vean condenadas a vagar por este mundo de tinieblas. No me gustaría ser yo el próximo que cercenara la vida de unos temerarios e intrépidos aventureros que se aventuran a esta realidad con el único propósito de demostrarse a sí mismos que son algo más que simples seres que lo habitan. ■

Los esqueletos que se encontraban en los nichos de las rejas (Salas 4 y 5) han sido levantados. Veinte de ellos, provenientes de estas salas y veinte más que se sumarán a ellos desde los agujeros de las salas 2 y 3 configurarán un pequeño ejército espectral. Armados de sus propios huesos, hierros o incluso algún arma oxidada, intentarán aumentar sus filas eliminando a los intrusos. En el trono, un mago-esqueleto maldito, envuelto en su halo de invisibilidad, observará expectante el resultado de la batalla. De lo que haga el ser en cuestión, de cómo los aventureros se zafarán de sus enemigos y de cómo intentarán averiguar el misterio que se cierne en este templo maldito, es algo que el tiempo y sólo el tiempo nos desvelará.

