

La bruma sobre Ghenar



“... Y MIENTRAS
LAS BRUMAS SE MUEVEN,
NINGÚN SECRETO PERMANECE
OCULTO PARA SIEMPRE”.



UNA PELIGROSA AVENTURA DE INICIACIÓN A LA ANTIGUA USANZA DE GABRIEL GONZÁLEZ [DHUJO]
PARA TEMERARIOS AVENTUREROS DE NIVELES 1 AL 3

ÍNDICE

La antigua usanza.	Pg. 04	22 · Puerta de s. de torturas	Pg. 31
Introducción.	Pg. 06	23 · Sala de torturas	Pg. 31
Antecedentes.	Pg. 07	24 · Puerta de Nighold	Pg. 32
El Lago de Ghenar	Pg. 09	25 · Nighold. Comerciante.	Pg. 32
El castillo de Ghenar	Pg. 10	26 · Sala de té.	Pg. 32
Comenzando la aventura	Pg. 13	27 · Calabozo de Nighold	Pg. 33
1 · Embarcadero Sur	Pg. 13	28 · Puerta del ala Sur	Pg. 33
A · Embarcadero de Zarkan	Pg. 14	29 · Sala con bloques	Pg. 33
B · Zarkan en su salón	Pg. 14	30 · Jaulas del brujo	Pg. 34
C · Observatorio	Pg. 17	31 · Corredor derrumbado	Pg. 34
D · Pasillo	Pg. 17	32 · Raíces entre los muros	Pg. 34
E · Dormitorio	Pg. 17	33 · Enano de la garita	Pg. 35
F · Laboratorio	Pg. 18	34 · Garita del guardia	Pg. 35
G · Calabozo	Pg. 18	35 · Rastrillo destrozado	Pg. 35
I · Altar foralia blanca	Pg. 20	36 · Gheldrain el escultor	Pg. 35
J · Enano muerto	Pg. 20	37 · Mascota de Gheldrain	Pg. 36
K · Embarc. del castillo	Pg. 21	38 · Guardianes de las arcas	Pg. 36
L · Plantas acuáticas	Pg. 21	39 · Arcas del tesoro real	Pg. 37
M · Baúl flotando	Pg. 21	40 · Sala de juegos	Pg. 37
N · Botella con mensaje	Pg. 22	41 · Dormitorio de enanos	Pg. 37
O · Agujero en la pared	Pg. 22	42 · Trastero de las apuestas	Pg. 37
p · Barca a la deriva	Pg. 22	43 · Barril de vuelta	Pg. 38
Q · Barquichuela	Pg. 23	44 · Pozo en el suelo	Pg. 38
R · Zona de atraque. Torre	Pg. 23	45 · Puerta del rey enano	Pg. 38
Dentro del castillo	Pg. 23	46 · Vestíbulo del ala Norte	Pg. 38
2 · Recibidor con estatuas	Pg. 23	47 · Oratorio	Pg. 39
3 · Habitación cerrada	Pg. 24	48 · Calabozo	Pg. 39
4 · Recibidor con estatuas	Pg. 24	49 · Baldosas	Pg. 39
5 · Carpintería	Pg. 24	50 · Trampa de gas	Pg. 40
6 · Charco de chackres	Pg. 25	51 · LLave negra	Pg. 41
7 · Enano con diarrea	Pg. 25	52 · Galería sin suelo	Pg. 41
8 · Cocina de Johine	Pg. 25	53 · Guardián de foralia	Pg. 41
9 · Rastrillo metálico	Pg. 26	54 · Pasillo intercambiador	Pg. 42
10 · Enano en el pasillo	Pg. 26	55 · Altar foralia roja	Pg. 43
11 · Enano druida	Pg. 27	56 · El trono de Ghenar	Pg. 43
12 · Almacén del druida	Pg. 28	57 · Tesoro del rey	Pg. 43
13 · Habitáculo derruido	Pg. 28	58 · Letrina real	Pg. 44
14 · Barriles flotantes	Pg. 28	59 · Galería inundada	Pg. 44
15 · Puertas	Pg. 29	60 · Altar foralia azul	Pg. 44
16 · Postes de castigo	Pg. 29	61 · Aulur. Mar de grisarena	Pg. 44
17 · Fuente del dragón	Pg. 30	62 · Relieves en los muros	Pg. 45
18 · Capilla del dragón	Pg. 30	63 · Altar foralia verde	Pg. 45
19 · Habita. del sacerdote	Pg. 30	64 · Derrumbado	Pg. 45
20 · Remolino de agua	Pg. 30	65 · Corredor derrumbado	Pg. 46
21 · El guerrero de cristal	Pg. 31	66 · Corredor	Pg. 46
		67 · Altar foralia amarilla	Pg. 46
		68 · La esfera de Ghenar	Pg. 47



Título: **La bruma sobre Ghenar**

Aventura escrita e ilustrada por: **Gabriel González [Dhijo].**

Con la colaboración de: **Jose Luis Pastor Díez**



La bruma sobre Ghenar



No recuerdo exactamente cuándo decidimos explorar Ghenar, el lago de bruma por primera vez, pero quizá fuera en algún momento durante las vacaciones del verano de 1986.

La aventura que tienes ante tus ojos supone una transcripción y actualización de aquel módulo escrito por “mi-yo-quinceañero” entre las ahora amarillentas páginas de un cuaderno cuadriculado.

Lo mejor (con mucha diferencia) que recuerdo de aquellos años es sin duda Dungeons & Dragons. Y esta fue una de las primeras aventuras que dirigí y que se convirtió en la introducción oficial a la “*Campaña de Lareandraell, el océano seco*”.

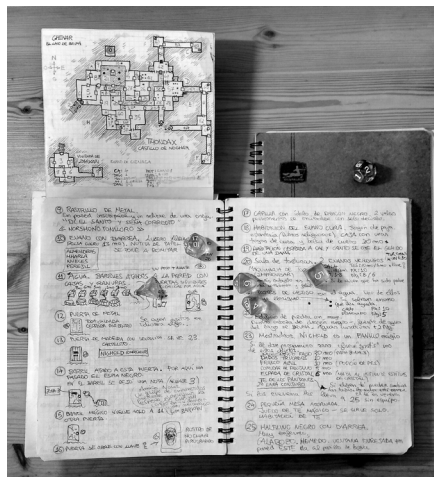
Entre los años 1986 y 1991 formamos un grupo de amigos en el barrio y celebramos partidas de D&D con cierta periodicidad. Y según se extendían los juegos de Rol a principios de los 90, nos dimos cuenta de que nuestra forma de jugar difería en algunos aspectos de lo que observábamos en otros grupos.

Veíamos muchos masters y jugadores obsesionados con los libros de reglas, las miniaturas, las ambientaciones y aventuras prefabricadas, el powergaming, las competiciones y el infinito merchandising de la época. Cuantos más libros de reglas y más complicadas, más parecía gustar a la gente. Y cada vez éramos menos los que escribíamos y preparábamos aventuras propias con las reglas básicas de D&D. Por todo ello establecimos una especie de manifiesto que llamábamos “*La antigua usanza*” para definir el estilo de juego al incorporar nuevos jugadores a nuestra mesa.

La bruma sobre Ghenar es aquella aventura original con la que todo empezaba, actualizada para la 5ª Edición más de 30 años después.

Seguramente la ingenuidad de la adolescencia queda reflejada en su diseño naif y a veces inconsistente, pero mantiene intacto el espíritu de “*La antigua usanza*” recogido en las siguientes ideas que aquí comparto y recomiendo para jugar este módulo.





LA ANTIGUA USANZA.

1 · La aventura.

El Dungeon Master es la puerta hacia una aventura en la que todos los jugadores son también narradores. La aventura es lo más importante. Ni el poder que tienen los personajes, ni sus puntuaciones, ni su equipo, ni sus armas o tesoros son lo principal. No buscamos simular ninguna realidad, ni construir perfectas y equilibradas luchas de poder. La inmersión en la historia es la garantía de la magia del Rol. Todo cuanto ocurre en la mesa está al servicio de construir la inmersión en dicha aventura.

2 · Todos somos narradores.

Los personajes y los sucesos construyen la historia. Tanto el DM como los jugadores deben narrar y describir sus acciones e interpretaciones. Los jugadores toman decisiones y actúan. El DM describe los resultados y actúa por los PNJs. Pero todos narran su parte para construir una historia en común.

3 · Honra los dados.

Las reglas y los dados resuelven los posibles conflictos pero el DM siempre tiene la última palabra. Allí donde haya que resolver un conflicto el DM pedirá una tirada si así lo considera. Honra los dados, porque son decidores de destino. Recuerda que sólo el DM decide cuándo es necesario lanzarlos.

4 · Decisiones.

Los personajes toman decisiones. El DM describe las consecuencias de sus acciones. Y todo queda regulado en el entorno mecánico del juego a través de turnos, puntuaciones y demás reglas. Pero lo primero son las decisiones. Y dichas decisiones se tomarán atendiendo a la construcción dramática de los personajes, sus motivaciones en la historia y sin prestar atención a las puntuaciones, reglas o mecánicas que conoce el jugador.

5 · Las reglas.

El sistema de reglas se establece antes de comenzar la aventura de forma flexible. Las reglas básicas son más que suficientes para todas las situaciones posibles. Si aún así parecieran necesarias nuevas reglas, el DM propondrá la búsqueda de consenso. El acuerdo siempre es posible, cuando se trata de decidir lo mejor para la aventura. Si no hay acuerdo el DM hace continuar la acción evitando discusiones. La aventura manda.

6 · Sin enemigos.

El DM no es enemigo de los jugadores, ni de sus personajes. Ningún jugador es enemigo de otro jugador. No existe competición alguna con el DM,

ni tampoco entre los jugadores. Incluso cuando sus personajes si puedan ser competitivos o estar enfrentados entre si. Todos juegan juntos con espíritu de colaboración en la creación de la aventura.

7 · Nadie gana. Nadie pierde.

No hay absolutamente ninguna intención de ganar nada en una partida. La única meta es vivir una aventura en lejanas y fantásticas tierras, sobrevivir a los peligros o morir con la dignidad de un héroe, explorar y dejarse sorprender por maravillas inimaginables. Interpretar personajes míticos que evolucionan a través de sus decisiones y experiencias. Evocar leyendas y pasar a los anales de la épica. Construir y formar parte de esta aventura es el sentido de cada partida.

8 · Los jugadores no son los personajes.

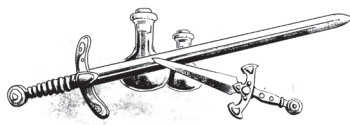
Aunque se persigue cierto grado de inmersión tanto el DM como los jugadores son conscientes de que sus personajes tienen motivaciones, capacidades y decisiones propias que son del todo ajenas al mundo real. Ningún jugador es un personaje y viceversa.

9 · Esfuerzo.

Valoramos cierto respeto compartido por la exaltación de lo épico. Jugar a rol requiere de un esfuerzo creativo que no siempre apetece. Si alguien no tiene ganas de realizar este esfuerzo quizá es mejor jugar a otra cosa que no requiera de dicho empeño. La preparación de la partida, la creación de fichas para personajes y sus trasfondos, así como la ambientación en la mesa son fundamentales y forman parte de nuestra forma de juego. Todo debe hacerse con el tiempo que sea necesario.

10 · Compromiso.

Es imprescindible un compromiso colectivo para identificar una sesión aburrida, pesada o que no está desarrollándose de forma gratificante para todos por las causas que sean. En ese caso la historia se protege y la partida se suspende inmediatamente. Se puede aplazar o repetir en una mejor ocasión. De otro modo una aventura épica de meses podría echarse a perder en un instante. Jugar por jugar puede ser sin duda divertido en otros contextos pero queda muy lejos de lo propuesto en este manifiesto.

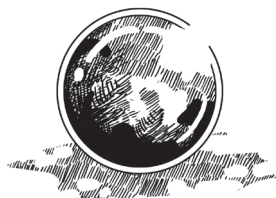


En cualquier caso siéntete libre de utilizar o no algunas de estas sugerencias, o de ignorarlas por completo.

La bruma sobre Ghenar se puede jugar con cualquier otro estilo de juego y en definitiva existen infinitas formas de disfrutar de una aventura. Todas igualmente válidas y divertidas.

Os deseo mucha suerte explorando el lago de Ghenar, en este pedacito de Rol a la antigua usanza rescatado de los años 80. ¡Qué los dioses os sean favorables!

Gabriel González
[Dhijo]





INTRODUCCIÓN

Ghenar cayó literalmente arrasado por los ejércitos de Bonzah y las negras aguas que habían protegido el castillo fueron a la vez trampa y tumba. La Muerte Roja se hizo con todo el Sur. Para el nuevo emperador, el lago de Maltierra no eran más que un incómodo e inútil pozo de inmunidad que pronto fue ignorado.

Odiado por los viajeros del Norte, maldito por los monjes Dhainí, degradado y oscurecido por el paso del tiempo, el lago se tornó ciénaga inexpugnable. Todo lo que allí habitaba se corrompió en la sombra mientras las ruinas del castillo se perdían en el olvido.

Maltierra nunca estuvo muy presente en los mapas. Y aún menos aquella pequeña laguna entre formaciones rocosas en un páramo estéril, en cuyo centro se levantó el modesto y destartado castillo de Ghenar.

Nadie recuerda la historia de aquel bastardo confinado lejos de Meurighina que vivió sus días taciturno en el pequeño islote sobre el lago.

Nadie acudió en su defensa cuando las invasiones de Bonzah pasaron sobre Maltierra sin inmutarse. Y a nadie interesó el castillo cuando se establecieron los nuevos reinos.

El lago de Ghenar y su fortaleza fueron olvidados sin dificultad. Las aguas corruptas por la magia se tornaron veneno para las pocas criaturas y plantas que habitaban el lugar. Y la podrida ciénaga se extendió alrededor de lo que antaño fuera un lago, desbordando muerte y sombras. Las brumas se instalaron como invocadas por la dignidad del mundo tratando de ocultar para siempre semejante vergüenza.

En alguna aldea del lejano límite Terbelion aún se cuenta sobre las desgracias que transformaron Maltierra.

Las leyendas locales inventaron grandes tesoros y poderes ocultos en lo más profundo de las ciénagas malditas. Mitos y canciones que amenizaron cervezas en las tabernas del Sur. Pero nadie ha visitado las ciénagas de Maltierra en cientos de años, porque hasta los niños lo saben: allí no hay más que bruma y muerte.

Mas el eco de todo lo que ha sido siempre llama a las puertas del destino. Y mientras las brumas se mueven, ningún secreto permanece oculto para siempre.



ANTECEDENTES

Esta aventura comienza en un siniestro y destartalado embarcadero en la orilla Sur del lago de Ghenar, en mitad de las ciénagas de Maltierra. Si bien el diseño de este módulo se enmarca en Nervaluan del Norte (ver mapa) puedes localizar este lugar en cualquier otra ambientación, del mismo modo que podrían ser diferentes y diversas las motivaciones de nuestros aventureros a la hora de explorar Ghenar, así como la forma en que el grupo de personajes ha llegado hasta este embarcadero. A continuación te ofrecemos algunas ideas también relacionadas con la campaña **“Crónicas de Aarth”** que puedes utilizar como consideres oportuno. En cualquier caso es muy fácil adaptar la información necesaria para esta aventura a cualquier otra localización o escenario.

1- Si estas familiarizado con la ambientación de **“Crónicas de Aarth”**, el grupo de aventureros podría igualmente estar formado por jóvenes estudiantes del monasterio de Artheon en Daer Bliemo, bajo la protección de los sabios Mnesios

en misión de búsqueda de la poderosa esfera de Ghenar (consulta el mapa de Nervaluan del Norte).

2- En cualquier caso la aventura transcurre en las ciénagas de Maltierra en algún lugar al Sur de Alveria y al Norte de Terbens que no aparece en los mapas. Hay un par de pequeñas aldeas a lo largo del curso del río Lero que quedan a dos de días de camino de las ciénagas. Leroindea es la ciudad relevante más cercana a unos 6 o 7 días caminando. Cualquiera de estas ciudades o aldeas de Nervaluan podrían ser el punto de partida de nuestro grupo de aventureros.

3- Un joven guía de Leroindea llamado Drenth podría llevar al grupo hasta la orilla Sur del lago de Ghenar. Una vez alcanzado el embarcadero se despedirá amablemente del grupo y seguirá su viaje hacia el Norte hasta Alveria rodeando el lago.

4- Aquí resumimos la información sobre Ghenar recogida en varios de los antiguos tomos de la biblioteca Dhainíi. Estos libros pueden consultarse en diversas localizaciones (como el monasterio de Artheon o cualquier otro lugar que se te ocurra) y suponen sin duda la principal semilla para esta aventura.

En todos los libros consultados Ghenar aparece como un lugar olvidado, arrasado por artes mágicas durante las invasiones del Sur en su paso hacia la Cordillera de Drainen. La maldición de Ghenar aparece en varios cantares y poemas anónimos, aludiendo al enano bastardo que fue desterrado a un castillo en mitad del lago de Maltierra, donde ocultaría su vergüenza lejos del Reino de Meurighina.

En un antiguo tomo sobre maldiciones arcanas, se habla de la terrible “Bruma sobre Ghenar”. En este libro se cuenta

que en realidad el Rey de Meurighina amaba profundamente a su único bastardo, que fue rechazado por la reina de Ruum. Ghenar fue desterrado a Maltierra pero su padre le otorgó un poderoso objeto mágico que garantizaría su prosperidad en las tierras baldías al mismo tiempo que le encomendó la tarea de ocultar y proteger tan poderoso objeto a salvo de sus enemigos. Según esta leyenda “la esfera de Ghenar” podría haber sido la diferencia necesaria para evitar las invasiones de Bonzah. En los momentos decisivos el reino de Meurighina pidió ayuda al desterrado bastardo y su mágica esfera. Pero Ghenar hizo oídos sordos envenenado durante años por el rencor de su destierro. Su orgullo fue también su perdición, y los ejércitos de Bonzah pasaron sobre Ghenar por sorpresa, arrasando por completo Maltierra sin descubrir si quiera el precioso objeto. El rey bastardo habría pactado su vida eterna con algún avatar de la sombra. Las brumas de un terrible maleficio cubrieron por siempre las ciénagas y la esfera de Ghenar se perdió en el olvido.

5- Zarkan es un anciano mago expulsado de la Orden Dhainii, amigo de Maese Dreverin (ver Crónicas de Aarth) y los sabios de Mnesia. Durante al menos dos décadas convivió con el viejo Orthneil en la Torre Naranja de Mehurighina estudiando las propiedades de extraños artefactos y poderosos objetos mágicos enlazados al destino del mundo. Diferentes rumores sugieren que decidió ir en busca de la desaparecida esfera de Ghenar hace ya más de 15 años, pero nunca más se han recibido noticias sobre su paradero.

6- Según los mineros de Udde, las pequeñas bolitas de hongos de Thum sólo crecen en los pantanos de Alveria o en las ciénagas de Maltierra. Este valiosísimo hongo es utilizado por los mineros

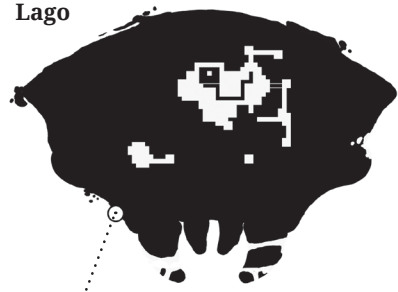
para atravesar las grandes cámaras subterráneas inundadas por el lago de Udde, pues masticar el hongo permite respirar bajo el agua. Su valor alcanza las 100 monedas de oro por bolita en los mercados del Norte. Pero Alveria está controlado por los mineros, por lo que organizar una búsqueda de estos hongos en el lago de Ghenar podría ser interesante.

7- Alguno de los personajes aventureros podría haber tenido alguna visión en sueños de las brumas sobre Ghenar, y una magnífica esfera blanca cuyo influjo y atracción producen cierta obsesión. Y después de investigar en alguna biblioteca (ver el punto 4) podría decidir organizar una expedición al lago invitando al resto de sus amigos aventureros.

8- Tesoro y Gloria. Sin duda una de las más clásicas motivaciones de los aventureros en sus viajes. Bastardo pero al fin y al cabo rey. Aunque sus tierras fueran baldías, seguramente sus riquezas sigan ocultas bajo las brumas del lago.

En cualquier caso el inicio de la aventura tiene lugar en la orilla Sur del Lago de Ghenar donde se encuentra el pequeño embarcadero. Asegúrate de que tus aventureros tienen clara su motivación en la historia antes de comenzar su aventura en la sección 1.

Lago



1- Embarcadero Sur

EL LAGO DE GHENAR.

CARACTERÍSTICAS GENERALES.

La maldición de Bonzah.

Las oscuras y cenagosas aguas del lago se encuentran siempre cubiertas por una **espesa capa de brumas** que se mueve muy lentamente y produce una extraña **luz verdosa**. Todo el lugar se encuentra siempre tenuemente iluminado, lo que genera cierta sensación de irrealidad.

La maldición de Bonzah cubre de niebla el lugar, y genera un pliegue dimensional que mantiene el lago, las ruinas del castillo y todos sus habitantes en un plano de la existencia **fuera del tiempo**. Cada día bajo las brumas supone un año de tiempo en el mundo exterior. Las antorchas y las velas nunca se consumen y los habitantes del castillo son como almas perdidas repitiendo 4 o 5 pautas de comportamiento características de su vida antes de que las brumas mágicas inundaran el lugar.

La profundidad del lago oscila entre los **2 o 3 metros**. El agua está fría (unos 5° centígrados) y ennegrecida por el lodo. Se trata de **"agua de muerte"** que drena la vida, similar a la que se encuentra en el corazón de Owreth. Cada 2 minutos en contacto directo con este agua se pierde 1 punto de golpe. Cualquier objeto, tesoro o criatura (incluyendo a nuestros aventureros) que intente alejarse y salir del influjo de la bruma del lago mientras la maldición esté activa se convierte automáticamente en **lodo negro**. Y después de unos minutos reaparece en el lugar que le es propio. En el caso de nuestros aventureros reaparecerían en el embarcadero de la Orilla Sur (sección 1), donde entraron por primera vez en contacto con las brumas malditas.



Enanos de la ciénaga.

Las almas de los **enanos de la ciénaga** que antaño fueron parte de la **corte de Ghenar** se mantienen encarnados en cuerpos putrefactos contruidos con lodos y se comportan siguiendo antiguas pautas que se repiten en su mente, como ecos de un pasado de sufrimiento suspendido en la eternidad. Una indeseable mezcla entre un zombi y un golem animado por un espíritu real. Es posible combatirles y matarles temporalmente. Lo cual deshace sus cuerpos de barro y proyecta su espíritu sobre las brumas como una luz en busca de salida. Pero la bruma mantiene estos espíritus atrapados en el lago. Al día siguiente, dicho espíritu encarnará en un nuevo cuerpo contruido con lodos en el lugar que le sea propio y seguirá repitiendo sus limitadas pautas actuando como un ser perdido, repitiendo frases inconexas, mezcladas con acciones cotidianas de su vida anterior. Todos los enanos estaban instruidos en el arte de la lucha y siguen estas estadísticas a menos que se indique lo contrario:

ENANO DE LA CIÉNAGA

Constructo mediano, alineamiento confuso

CA: 16 (armadura natural)

PG: 26 (4d8 + 8)

Velocidad: 30 pies (9 m).

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
14 (+2)	11 (+0)	14 (+2)	10 (+0)	10 (+0)	9 (-1)

Inmunidad al daño: veneno.

Inmunidad al estado: envenenado.

Sentidos: visión en la oscuridad 120 pies, percepción pasiva 10.

Idiomas: Común antiguo y enano.

Desafío: 1 (200 XP)

Resistencia mágica: El Enano de la Ciénaga tiene ventaja en tiradas de salvación contra conjuros y otros efectos mágicos.

Forma inmutable: es inmune a cualquier conjuro o efecto que fuera a alterar su forma.

Armas mágicas: Sus ataques con arma se consideran mágicos.

ACCIONES

Martillo de guerra: Ataque con arma cuerpo a cuerpo: +4 a impactar, alcance 5 pies, un objetivo. Impacto: 6 (1d8 + 2) de daño contundente.

Espada larga: Ataque de arma cuerpo a cuerpo: +6 al golpe, alcance 1,5 metros, un objetivo. Golpe: 8(1d8) + 4 daño cortante.

Ataque sobrenatural (Recarga 5-6): Hasta el final de su siguiente turno, el Enano de la ciénaga obtiene mágicamente un bonificador de +2 a su CA, ventaja en tiradas de salvación de Fuerza y la capacidad para realizar su ataque con el Martillo de guerra utilizando una acción adicional.

EL CASTILLO DE GHENAR.

CARACTERÍSTICAS GENERALES.

Estructura: El castillo de Ghenar no es más que un **amasijo de ruinas** que han quedado en pie en el islote central del lago de Maltierra. Un alto porcentaje de la estructura está derrumbada y hay **escombros y bloques de roca** que se esparcen por todos lados. El resto de construcción se encuentra en el fondo del lago, aunque una parte alejada emerge en el islote de la **vivienda de Zarkan**, que antaño fuera también parte del castillo. Se trata de una arquitectura básica y antigua de lo que en algún momento fuera un intento de fortaleza, pero construido sin demasiada maestría. Los bloques de roca se encuentran completamente mezclados y fundidos con oscuros lodos y suciedades. Si bien se mantienen intactos algunos pasillos y estancias en su interior, desde fuera no se ve más que una masa informe de oscuras estructuras y ruinas sin demasiado sentido. Tanto la vivienda de Zarkan como el castillo son accesibles solamente a través de las puertas en sus respectivos embarcaderos. Los muros exteriores llenos de lodos y podredumbre son tremendamente resbaladizos e inestables y por lo tanto imposibles de escalar.

Podredumbre: Todo el lugar parece podrido. Lodos y sustancias viscosas de extraña procedencia cubren paredes y techos, sobre todo por la parte exterior.

Fetidez: El ambiente es rancio y el aire se encuentra prácticamente estancado. Un ácido e intenso olor a descomposición que a menudo hace difícil respirar inunda todo el lugar.

Puertas: Salvo que se indique lo contrario son de maderos cruzados con pesados goznes de metal oxidado y producen graves chirridos al abrirlas.



se encuentra iluminada solamente con el resplandor de la maléfica bruma exterior.

Ambiente: El exterior se encuentra completamente cubierto por las brumas sobre el lago de Ghenar. La temperatura oscila entre los 8° C y los 10° C en el centro de la construcción. El castillo es un lugar frío y tremendamente húmedo pero relativamente protegido del exterior.

Sonidos en el interior: Un silencio sepulcral es la constante en todo el castillo. Los sonidos metálicos de las puertas y otros impactos se escuchan amplificados y con cierto eco. Agudizando el oído es posible escuchar la corriente de agua en el centro de la construcción, superando una tirada de Percepción (Sabiduría) de CD 8.

Descripciones para cartografía: Las descripciones necesarias para cartografiar la exploración del lugar no están incluidas en las secciones. Recomendamos encabezar la descripción de cualquier lugar nuevo con su referencia para cartografía teniendo en cuenta las características explicadas arriba.

Ejemplo: “Entráis en una habitación de 9 metros Este-Oeste por 9 metros Norte-Sur iluminada por antorchas, con otras dos puertas en la pared del Norte, que mantiene sus muros en buen estado. El suelo se encuentra cubierto por grandes planchas de losa bastante deterioradas llenas de podredumbre y algunos escombros por todas partes. El ambiente es rancio y el aire se encuentra prácticamente estancado...”. Después es fácil incluir el contenido descrito en la sección que corresponde

Atención: Todas las descripciones e información incluida en las siguientes secciones recogen lo mínimo necesario para hacer funcionar la aventura. Recomendamos encarecidamente improvisar y enriquecer las descripciones e interpretaciones de los PNJs con detalles de cosecha propia en la medida que cada Dungeon Master considere oportuno. La improvisación siempre fue una parte fundamental de “la Antigua Usanza”.



COMENZANDO LA AVENTURA.

1 EMBARCADERO SUR.

Para comenzar la aventura puedes leer pausadamente esto a tus jugadores:

Atravesar la ciénaga de Maltierra tratando de pisar más o menos terreno firme se convierte en una cuidadosa y pesada tarea.

Afortunadamente el joven Drenth parece conocer una complicada manera de ir saltando entre plataformas rocosas y montículos. Y finalmente alcanzáis la orilla Sur del lago.

Hace tiempo que la niebla impide la visión más allá de unos metros, pero ahora la bruma se hace todavía más visible y densa a nivel del suelo, lo que convierte el prometido lago en una blanquecina y oscura superficie que se pierde en la oscuridad. El ambiente se vuelve rancio y un intenso olor a podredumbre hace difícil respirar. El frío y sobrecogedor silencio apenas es interrumpido por un tintineo metálico mientras se hace visible la tosca estructura de un destartado embarcadero construido con maderas podridas que se retuercen adentrándose en la densa niebla. La pasarela avanza más de 6 metros hasta donde alcanza la vista y un poco más adelante veis un poste que sobresale del resto sujetando una pequeña tabla de la que cuelga una campanilla completamente oxidada.

Entorno. Una densa bruma lo inunda todo impidiendo ver apenas en un radio de 10 o 12 metros alrededor. Sin embargo hay cierta luz fantasmagórica filtrándose en todas direcciones que

impide la oscuridad total. Los maderos están bastante podridos en todo el embarcadero, al igual que las cuerdas que atan unas tablas con otras. Siguiendo alguna de las sogas desde un poste y superando una tirada de Investigación (Inteligencia) de CD 10 se puede descubrir que la cuerda se encuentra atada a un barril de madera que flota vacío bajo la pasarela. En el interior del barril no hay más que barro y podredumbre. (Es un barril como los del área 14).

La campanilla está completamente oxidada y cuelga de una fina cadena negra junto con una plaquita metálica también oxidada donde se puede leer **"2 monedas de oro"** en idioma común.

El barquero: Es fácil llamar al barquero haciendo sonar la campanilla, que tardará apenas un par de minutos en aparecer acercando su negra embarcación con una larga pértiga.

El barquero es un **enano de la ciénaga** que saludará susurrando con cierta voz de ultratumba, con frases cortas y a veces inconexas: **"Salud viajeros perdidos, Bienvenidos a Maltierra. Ya no lloran las nubes la ofensa perdida. Guardad ahora silencio para salvar la vida"**.

Ofrecerá la mano abierta en espera de las monedas de Oro para llevarlos y no hablará más hasta llegar al embarcadero de la vivienda de Zarkan (sección A).

"Hemos llegado. Que los dioses libres os protejan".

Una vez realizado su servicio el barquero desaparece en la bruma tal y como apareció. Es posible combatirlo y el lodo que lo construye caerá por el interior de la barca. Al día siguiente el barro se reagrupará y se construirá de nuevo el barquero, que no recuerda nada de lo ocurrido. Tiene una bolsa con 20 monedas de oro y una llave de oscuro metal azulado (Abre las puertas en 2 y 4).

Tanto la llave como las monedas se vuelven lodo una vez sales del lago o cuando se acaba con la maldición de Ghenar.

Después de permanecer un tiempo sobre este embarcadero ya será imposible abandonar el lago pues los aventureros estarán sometidos a la maldición de *la bruma sobre Ghenar*.

A EMBARCADERO DE ZARKAN.

La pasarela de este nuevo embarcadero se extiende 6 metros hacia el Sur hasta una pesada puerta que muestra un letrero. También aquí sobresale uno de los postes del que cuelga la campanilla para llamar al barquero por 2 monedas de oro. En el lado derecho flota un tosco bote vacío amarrado a uno de los postes.

Entorno: Desde aquí, mirando hacia el Noreste, es posible divisar el resplandor de la luz de antorchas a través de la niebla. En el embarcadero de la entrada principal al castillo (sección K).

El letrero en la puerta está escrito en común: **“No eres bienvenido. Busca una buena razón antes de molestarme.”**

A través de la puerta se filtra un riquísimo aroma a estofado.

Si alguien decide llamar a la puerta el mago Zarkan contestará con voz firme: **“¡Largaos de aquí enanos del lodo! Malditos engendros...”**

Para que Zarkan abra la puerta a los desconocidos será necesario superar una tirada de persuasión de CD 10. Aunque se mostrará más amable con cualquier personaje que también sea mago o lanzador de conjuros.

En el bote amarrado hay una bolsa de fieltro negro que contiene:

- **Frasco de poción con la etiqueta: “Forma gaseosa”.** Produce en quién la bebe el mismo efecto que el conjuro “Forma gaseosa”.

- **Cuerda de cáñamo de 10 metros.**

Se trata de una cuerda escaladora que trepa por cualquier superficie y se amarra a cualquier saliente u objeto a la orden del dueño. Se puede usar una vez al día.

Los efectos mágicos de estos objetos se pueden descubrir superando una tirada de Inteligencia (Conocimiento Arcano) de CD 10 o dedicando un descanso corto a su cuidadoso estudio.

B ZARKAN CENANDO EN SU SALÓN.

La tosca estructura de lo que antaño pudiera ser una torre del castillo se encuentra limpia y cuidada por dentro. Sin más decoración que una mesa y cuatro sillas, unos baúles de madera al fondo y una chimenea sobre cuyas brasas cuelga un caldero humeante que inunda la estancia de un riquísimo aroma a estofado. Sobre la mesa podéis ver una cuchara y una escudilla de madera que aún contiene algunos trozos de patata, 5 o 6 velas medio consumidas y algunos pergaminos de indescifrable escritura. Un hombre anciano, de robusta complexión, ataviado con largas túnicas naranjas y un extraño birrete, os examina serenamente por encima de sus dorados anteojos.

Investigación: Los baúles se muestran vacíos, salvo para Zarkan que accede a su contenido a través de un conjuro inventado por el mismo, lo cual se puede averiguar superando una tirada de Inteligencia (C. Arcano) de CD 10.

Zarkán saludará con amabilidad y tristeza de la siguiente manera:

“Que la densidad sea medida de vuestro equilibrio, nobles viajeros.

Negro es el infortunio que os arrastra hasta la maldición de las brumas, más no me corresponde a mi juzgar vuestro camino. Siento mucho que seáis bienvenidos con las peores noticias: Pues ya no podréis abandonar la bruma sobre Ghenar. Ni vivos ni muertos”.

(Si los personajes han cogido el contenido de la bolsa en el bote de Zarkan, el mago les invitará a que lo devuelvan y quizá se muestre más hostil, con la posible intención de apresarles).

Interpretando a Maese Zarkan.

Maese Zarkan es un monje Dhainii. Una orden de magos heredera de la antigua cultura Mnesia. Su forma de hablar es pausada e influye en el tejido de la realidad generando un espacio de calma a su alrededor. A veces interrumpe sus frases perdiendo la mirada en cualquier sitio (por ejemplo la llama de las velas), y después continúa como si no pasara nada. Es especialmente intuitivo y tiene visiones de los trasfondos de sus interlocutores aún sin conocerles. Maese Zarkan es un poderoso y peligroso mago de nivel 9 muy solidario con los que deciden hacer de la magia una parte importante de sus vidas al servicio de la luz.

Maese Zarkan es un hombre legalbueno de muchísima paciencia. Amigo de los Maestros Mnesios y el monasterio de Artheon fue expulsado de su orden por lo temerario de sus estudios sobre maldiciones arcanas. Si en algún momento detecta cualquier tipo de hostilidad o el grupo trata de engañarle o amenazarle responderá con firmeza y severidad eludiendo el enfrentamiento.



Zarkan conoce la magia Dhainii a la perfección y puede entrar y salir del tejido del tiempo a voluntad. Susurrando las palabras “Ghimdrael Aardanium” puede parar el flujo del tiempo a su alrededor. Puede dormir a sus oponentes congelados en el tiempo y así los llevará a su calabozo (sección G). Despertarán con las manos atadas, junto a la jaula de Dhaim (sección G) y Zarkan no volverá a aparecer en la aventura.

Hace ya más de 15 años que Maese Zarkan partió hacia Ghenar, pero para el solamente han pasado 15 días desde que se instaló en esta parte de las ruinas con la intención de estudiar la verdad sobre la esfera de Ghenar. Así quedó atrapado bajo la maldición de la bruma. En sus estudios ha descubierto que dicha esfera sería el origen de la maldición, pero no ha conseguido encontrarla.

Recibirá con cierto estupor las noticias de que han pasado 15 años en el exterior del lago, y aclarará a nuestros aventureros que por lo poco que ha averiguado,

MAESE ZARKAN

Mago humano, mediano, neutral bueno.

CA: 12 (15 con armadura de mago)

PG: 40 (9d8)

Velocidad: 30 pies (9 m).

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
9 (-1)	14 (+2)	10 (+0)	18 (+4)	10 (+0)	18 (+4)

Tiradas de salv.: Int+6, Sab+2, Car+4

Habilidades: C. Arcano +6, Historia +6.

Sentidos: Percepción pasiva 11.

Idiomas: Común, Dragón, Runas Mnesias

Desafío: 6 (2.300 XP)

Lanzamiento de conjuros: Mago de 9º nivel. Su característica para lanzar conjuros es la Inteligencia (salvación de conjuro CD 14, +6 al daño con conjuros de ataque). Maese Zarkan tiene los siguientes conjuros de mago preparados:

- **Trucos** (a voluntad): Descarga de fuego, luz, Mano de mago, ilusión menor,

- **1er nivel** (4 espacios): detectar magia, armadura de mago, proyectil mágico, dormir

- **2º nivel** (3 espacios): oscuridad, ráfaga de viento

- **3er nivel** (3 espacios): contrahechizo, bola de fuego, volar

- **4º nivel** (3 espacios): Tormenta de hielo, Invisibilidad mejorada

- **5º nivel** (1 espacio): Cono de frío

ACCIONES

Daga: Ataque cuerpo a cuerpo o a distancia: +5 a impactar, alcance 5 pies (1,5 m) o distancia de 20/60 pies (6/18 m), un objetivo. Impacto: 4 (1d4 + 2) daño perforante.

Cántico Dhaninii: El ojo de Ghimdrael. Pronunciando las palabras “**Gimhdrael aardanium**” durante 3 minutos puede interactuar con el mundo congelado en el tiempo donde solamente transcurrirán 3 segundos. Toda criatura en contacto con Maese Lerith quedará al margen del efecto temporal igual que él. Pasados los 3 minutos se reestablece el flujo normal sufriendo 1d10 puntos de daño. Puede invocar el Ojo una vez al día siempre después de un largo descanso.

no es posible salir, ni vivo ni muerto, de este lugar maldito.

Zarkan puede comentar a nuestros aventureros, si deciden ayudarle a buscar la esfera de Ghenar, que encontró una esfera blanca aquí en la torre que ahora habita. Pero explicará que según sus conocimientos no se trata de la esfera de Ghenar sino de una Foralia blanca (se encuentra en la sección “I”). Las foralias son pequeñas esferas de cristal precioso que los enanos utilizaban para fragmentar la energía de poderosos conjuros antiguos. Así podrían esconder dichas esferas en diferentes lugares protegiendo el acceso a tan poderosos sortilegios. Cada una de estas foralias suele estar asociada a una línea del conjuro que puede ser invocado una vez reunidas todas las que formen parte de él. Zarkan piensa que varias Foralias y sus respectivas líneas de conjuro deben estar escondidas y protegidas dentro del castillo de Ghenar. Pero no tiene idea de qué conjuro trataron de proteger los antiguos enanos de Ghenar, ni de dónde se encontrarán el resto de las esferas. El mago puede conducir al grupo hasta la sección “I” para enseñarles su foralia blanca y la primera línea del conjuro.

Maese Zarkan ofrecerá su ayuda a los personajes si deciden ir a explorar el resto del castillo de Ghenar. Pueden usar su bote y los objetos mágicos que se encuentran en la bolsa de fieltro negro. Además les ofrecerá 4 pociones de curación (4d4) y dos llaves metálicas, una de color amarillento (abre la puerta en la sección I) y otra de color azulado (Abre las puertas en 2 y 4).

Si en algún momento a lo largo de la aventura nuestros aventureros deciden volver a la vivienda de Zarkan el mago ya no se encuentra aquí. Todo en la casa estará tal como está ahora, pero el mago ha descubierto casi accidentalmente

un poderoso conjuro de teletransportación dimensional que le ha precipitado hacia un plano desconocido (lo cual es sin duda una interesante historia que no se contará en esta ocasión).

Los jugadores pueden buscar y reunir todas las foralias y las líneas del conjuro para poder encontrar la legendaria esfera de Ghenar y tratar de enfrentar la maldición.

C OBSERVATORIO.

En esta pequeña estancia podéis observar un extraño y complicado artilugio construido con maderas, cuerdas, engranajes y algunos cilindros de latón. Una especie de tubo principal apunta hacia el exterior a través de un agujero entre las ruinas del techo.

Se trata de una **máquina** que Maese Zarkan ha construido para sus observaciones sobre la bruma maldita de Ghenar, su composición y sus movimientos, lo cual se puede deducir superando una tirada de Inteligencia (C. Arcano) de CD 10.

D PASILLO.

Este pequeño pasillo se encuentra especialmente en buen estado. Sobre la pared podéis ver lo que parece un pequeño retrato pirograbado de alguien que se parece muchísimo a Maese Zarkan.

El mago ha colocado sobre el muro un **retrato de su padre**. Un poderoso mago

Prior de la Orden Dhainíi famoso por enfrentar los Dréndulos en los bosques de coníferas gigantes de Soarsaen. La historia de este famoso mago Dhainíi se puede recordar superando una tirada de Inteligencia (Historia o C. Arcano) de CD 10.

E DORMITORIO.

Probablemente esta habitación es la que se encuentra en mejor estado de todas las que habéis visto hasta ahora. Un improvisado jergón, un arcón de madera y algunas tablas a modo de estanterías que soportan 4 o 5 tomos encuadernados en piel os hacen suponer que se trata del dormitorio que Maese Zarkan utiliza para su descanso. Hay algunas velas por el suelo.

Todos los **tomos** se encuentran encriptados en un lenguaje arcano que solamente Zarkan conoce. El **arcón de madera** también se encuentra vacío dado que Zarkan accede a su contenido a través de un conjuro inventado por el mismo, lo cual se puede averiguar superando una tirada de Inteligencia (C. Arcano) de CD 10. Las **velas** no se gastan nunca y se encienden y se apagan a voluntad dando una palmada.



F LABORATORIO.

Unos amplios tabloncillos de madera sujetos sobre dos bloques de roca construyen lo que parece una mesa de alquimia completamente llena de pequeños frasquitos de cristal, alambiques, morteros y algunos otros utensilios. Hay un frasco que contiene un viscoso líquido fluorescente verde, y un frasco más grande con una sustancia de color morado. La puerta en la pared del Sur muestra un sólido cerrojo de metal como el de la entrada.

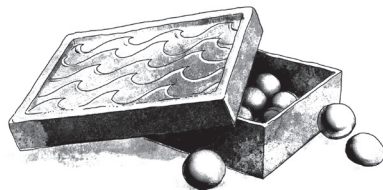
El viscoso **líquido fluorescente** no es más que una esencia de hongos de Thum mezclada con agua del lago. Lo cual se puede conocer superando una tirada de Inteligencia (C. Arcano o Naturaleza) o Sabiduría (Medicina) de CD 10.

El frasco más grande contiene **mermelada de Frambelias** (unas riquísimas bayas que crecen en los bosques de Alveria). Es un manjar muy preciado por Maese Zarkan, porque le recuerda a su padre.

Investigación: Superando una tirada de Inteligencia (Investigación) o Sabiduría (Percepción) de CD 18 es posible darse cuenta de que bajo las tablas hay una especie de **caja oculta** que puede abrirse fácilmente y en su interior hay 10 bolitas irregulares de un intenso color azul turquesa y aroma agrio.

Son **hongos de Thum:** colocando está pequeña bolita en la boca una criatura humanoide puede respirar bajo el agua durante 12 (2d12) minutos. Este valiosísimo hongo (100 piezas de oro por bolita) crece raramente en los pantanos de Alveria y los mineros de Udde lo utilizan para atravesar las grandes cámaras subterráneas inundadas por el lago.

Todo esto se puede recordar superando una tirada de Inteligencia (Conocimiento Arcano) de CD 15 o dedicando un descanso corto a estudiar la caja con su contenido.



La puerta en la pared del Sur está cerrada con llave. Recuerda que el cerrojo se puede forzar con herramientas de ladrón y superando una tirada de Destreza de CD 15, o también se puede destrozar a golpes (CA: 8, PG: 6).

G CALABOZO.

Esta estancia solamente tiene una puerta que muestra un pesado cerrojo. Hay una pequeña saetera en la pared del Sur con sólidas barras de metal.

Se filtran humedades y podredumbre entre las grietas del suelo y los muros. En una esquina podéis ver una especie de jaula de unos 50 cms con una pequeña criatura alada en su interior. Se trata de un pixie que lloriquea atemorizado y os observa con cierta tristeza.

Esta estancia la utiliza Maese Zarkan a modo de **calabozo** donde tiene recluido a un pixie llamado **Dhaim**. La jaula que lo mantiene preso anula también sus poderes mágicos.

DHAIM EL PIXIE

Feérico Diminuto, neutral bueno.

CA: 15 (armadura natural)

PG: 2 (1d4)

Velocidad: 10 pies (9 m), volar 30 pies.

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
2 (-4)	20 (+5)	10 (+0)	10 (+0)	14 (+2)	15 (+2)

Habilidades: Percepción +4, Sigilo +7.

Sentidos: Percepción pasiva 14.

Idiomas: Común y silvano.

Desafío: 1/4 (50XP)

Resistencia mágica: El pixie tiene ventaja en tiradas de salvación contra conjuros y otros efectos mágicos.

Lanzamiento de conjuros Innato:

Su aptitud innata es Carisma (salvación de conjuros CD 12). Puede lanzar de forma innata los siguientes conjuros, usando su polvo de pixie:

- A voluntad: saber druídico.
- 1/día cada uno: confusión, detectar el bien y el mal, detectar pensamientos, disipar magia, dormir, enmarañar, fuerza fantasmal, luces danzantes, polimorfar, volar.

ACCIONES

Invisibilidad superior: El pixie puede, mágicamente, volverse invisible hasta que deje de concentrarse. Cualquier elemento de equipo que lleve o vista también se vuelve invisible.

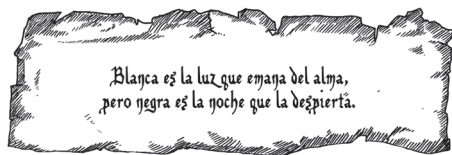
Interpretando a Dhaim el pixie.

Dhaim es un joven pixie procedente de las colinas de Terbens, que hace unos días ha sido apresado por Maese Zarkan, pues como buen mago sabe del valioso poder del polvo que estas criaturas desprenden al revolotear. El Pixie descansaba sobre el poste del embarcadero en su viaje hacia el lago Laesikum, pues dada su naturaleza feérica es del todo inmune a los efectos de la maldición de Ghenar y puede entrar y salir de la bruma sin consecuencias.

Todos los pixies son seres mágicos tremendamente curiosos y tímidos, con un profundo sentido de la libertad. Les encanta hacer amigos y suelen derrochar buen humor, pero Dhaim ha perdido precisamente lo que más ama: su libertad. Además dentro de la jaula se siente desprovisto de sus poderes

mágicos con lo que se mostrará muy temeroso, desconfiado y triste hasta el desconsuelo. Los pixies repudian la violencia y siempre que le sea posible preferirá huir antes que participar en un enfrentamiento.

Dhaim se encuentra realmente preocupado porque se dirigía al encuentro de Otoño con sus primos del Sur, un evento muy importante en su cultura al que no puede faltar. Si recibe algún tipo de ayuda y percibe buenas intenciones haciendo nuevos amigos, el pixie se ofrecerá a colaborar en todo cuanto pueda siempre que le prometan dejarle partir en dos días más.



*Blanca es la luz que emana del alma,
pero negra es la noche que la despierta.*

H PASILLO.

Este pasillo que transcurre de Este a Oeste termina en una sólida puerta de metal dorado que resplandece levemente. Un extraño zumbido proveniente de dicha puerta.

La puerta está protegida con magia y solamente puede abrirse con una **llave de metal amarillento** que tiene Maese Zarkan.

I ALTAR FORALIA BLANCA.

El ambiente cambia completamente al entrar en esta habitación. Incluso el aire parece por un momento fresco y limpio.

Una pequeña esfera de cristal brilla sobre un diminuto cojín dorado en lo alto de un pedestal de roca de un metro y medio de alto que muestra escrituras en su superficie. El resto son algunos relieves representando lo que parece un enano barbudo que sostiene una enorme esfera sobre su cabeza irradiando líneas de fuego en todas direcciones.

Se trata de una **foralia blanca** y de una de las **líneas del conjuro** que fue protegido por los enanos.

La línea del conjuro escrita sobre el pedestal dice así: **“Blanca es la luz que emana del alma, pero negra es la noche que la despierta”.**

El pequeño cojín dorado muestra finos bordados que se mantienen en perfecto estado. Superando una tirada de Inteligencia (C. Arcano) de CD 15 se puede llegar a la conclusión de que la esfera soporta una enorme carga mágica sin articular. Un tipo de magia primigenia muy anterior a los conocimientos transmitidos hasta ahora, que podría desencadenar efectos del todo imprevistos.



J ENANO MUERTO.

*De pronto: ¡THUMB!
¡Algo parece que ha chocado contra
el lado derecho del bote!*

Si se asoman rápidamente para mirar de qué se trata pueden comprobar un cuerpo de un **enano** muerto que flotando se mueve arrastrado por algún tipo de corriente (si lo siguen se dirige hacia la sección G). Si se han movido más de dos personas a la vez el bote se vuelve inestable y amenaza con volcarse. Deberán superar una tirada de salvación de CD 15 contra Destreza en grupo para no hacer volcar el bote y caer todos al agua. Cada dos minutos en el agua será necesario superar una prueba de Destreza (Atletismo) de CD 10 con al menos dos personas para darle la vuelta de nuevo al bote y subir dentro. Recuerda que se trata de **“agua de muerte”** y cada 2 minutos en el agua se pierde 1 punto de golpe por daño necrótico.

K EMBARCADERO DEL CASTILLO.

*Según os acercáis al nuevo embarcadero podéis ver con claridad la figura de dos **enanos de la ciénaga** custodiando dos pesadas puertas de metal azulado iluminados por luz de antorchas. Parecen agarrar sus martillos de guerra a la vez que el más corpulento os increpa con una profunda y temblorosa voz de ultratumba:*

“¿Quién anda ahí? ¡Los forasteros no son bienvenidos! ¡Grrrrr!”.

Los **enanos guardianes** atacarán en cualquiera de los casos. Llevan dos bolsas de cuero con 10 y 8 monedas de oro respectivamente. Uno de ellos también lleva un par de **dados de hueso** tallado (2d6).

Investigación: Superando una tirada de Inteligencia (Investigación) de CD 10 se puede deducir que ambas puertas no forman parte de la construcción original. Probablemente en tiempos remotos aquí había una sola puerta doble, sobre la que después se han construido los dos accesos, uno mirando hacia el Norte y otro hacia el Este. Las puertas de metal azulado están cerradas con magia primigenia y solamente pueden abrirse con una llave de metal del mismo color azulado.



L PLANTAS ACUÁTICAS.

Entre los escombros acumulados sobre los que se levantan los muros de las ruinas os parece ver los restos de algunas columnas o estatuas geométricas. Es posible acercar un poco más la barca entre las rocas para tratar de ver esos escombros más de cerca.

Es posible investigar entre las rocas acercando un poco la embarcación.

Investigación: Superando una tirada de Inteligencia (Religión) o (Historia) de CD 10 es posible darse cuenta de que los restos de columnas y esculturas son en realidad parte de antiguas construcciones funerarias. Probablemente pertenecientes a un antiguo **templete o cementerio**. Un antiguo mito cuenta como los antiguos enanos sureños (ya desaparecidos) eran capaces de saber cuando se acercaba su hora de morir. Y se acercaban a estos centros funerarios a esperar su partida hacia el otro mundo.

M BAÚL FLOTANDO.

Una especie de caja o baúl como de un metro de largo y atado con cuerdas asoma flotando entre la bruma a vuestra izquierda.

Se trata de un antiguo **baúl de madera** que es posible abrir cortando las cuerdas. En su interior hay viejas ropas mojadas y completamente podridas. Un par de espadas inservibles por el óxido y un brazalete muy deteriorado.

N BOTELLA CON MENSAJE.

Un pequeño golpe en la proa seguido de un suave repiqueteo os llama la atención, como si algún pequeño objeto hubiera chocado contra el bote.

Se trata de una **botella de cristal** cerrada con un corcho. En su interior hay un viejo y deteriorado pergamino escrito con signos indescifrables.

Si durante la aventura alguien pregunta a un **enano de la ciénaga** sobre el pergamino el enano tratará de leerlo y sin decir nada más se guardará el pergamino entre sus ropas. Después seguirá su actividad normal como si nunca hubiera pasado nada.

O AGUJERO EN LA PARED.

El muro del Sur se ve mucho más deteriorado de lo normal y desde aquí podéis ver lo que parece un oscuro agujero como de medio metro de ancho entre los bloques de roca.

Investigación: Es posible acercarse y saltar entre los escombros y las rocas al pie del muro para examinar el **agujero** más de cerca. Dentro del agujero se pueden ver 4 pequeños huevos de color verde oscuro. Superando una tirada de Inteligencia (Naturaleza) de CD 10 se puede averiguar que no se trata de huevos de ningún tipo de ave, y si el CD superado es de 15 es fácil llegar a la conclusión de que se trata de huevos de serpiente ciega. Una especie de serpientes venenosas que viven en las peores condiciones, sobre todo en ciénagas, y aguas turbias donde es imposible ver.

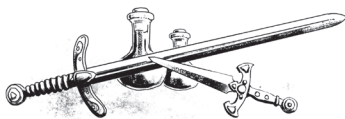
P BARCA A LA DERIVA.

Unos metros delante de vuestra embarcación podéis ver la sombra de otro bote que parece flotar a la deriva. Desde aquí apenas se pueden ver algunos bultos acumulados en su interior pero el olor que proviene de la zona es aún peor de lo normal.

Se trata de un bote prácticamente igual al que utilizan nuestros aventureros. Y viéndolo más de cerca se puede comprobar con horror que dentro se encuentran los restos de cadáveres deformados y en completa descomposición de un grupo de aventureros imposibles de reconocer. Parecen troceados y desechos y es difícil deducir quiénes y cuántos eran.

Superando una tirada de Inteligencia (Medicina) o Sabiduría (Supervivencia) de CD 20 se puede comprobar con terror que los cuerpos corresponden con los de nuestro grupo de aventureros. Son ellos mismos, pero completamente destrozados y podridos. Los objetos que se pueden salvar se encuentran mezclados con la carne putrefacta: **placas de coraza**, una **espada larga** y un **escudo**, **cuerda de 20 mts**, un **frasco de aceite**, **35 monedas de oro**, **dos hachas**, una **linterna**, otra bolsa oscura con **54 monedas de oro**, un **espejo** y un **yesquero**. El resto de objetos están medio desechos o corrompidos por el lodo negro.

Investigación: Es posible investigar entre los restos orgánicos de los cuerpos superando una tirada de Inteligencia (Investigación) de CD 15 y llegar a encontrar un **anillo mágico** para caminar sobre el agua.





Q BARQUICHUELA.

Una pequeñísima embarcación que parece individual permanece contra las rocas del muro en esta parte de las ruinas.

La **embarcación** es muy pequeña y contiene una pequeña pala en su interior que funcionaría a modo de remo. Se encuentra en buen estado y se puede usar perfectamente aunque parece diseñada para enanos o halflings.

R ZONA DE ATRAQUE. TORRE.

Una extraña torre sin aparente acceso se mantiene sobre la superficie del oscuro lago maldito. Algunos escombros parecen haber sido colocados como zona de desembarque y donde es posible atracar.

Se puede examinar el muro exterior de toda la torre que asciende más de 30 metros, pero las rocas se pueden escalar. Es necesario superar tres tiradas consecutivas de atletismo de CD 10 para llegar a la parte de arriba, cayendo y sufriendo el daño correspondiente de cada altura en caso de no superar alguna de las tiradas. No hay ningún acceso al interior de esta torre a la que solo se puede acceder escalando (ver sección 68).

DENTRO DEL CASTILLO.

2 RECIBIDOR CON ESTATUAS.

Dos estatuas bien conservadas de al menos 3 metros de alto franquean el paso a través de este corredor que avanza hacia el Este. La estatua de la derecha representa la figura de un robusto y tremendamente barbudo enano guerrero vestido con placas de coraza y un elaborado martillo de guerra en la mano. La estatua frente a él, a vuestra izquierda, representa la cabeza de un enorme dragón esculpido en roca negra.

Hay repisas en las paredes con restos de antiguas jarras y recipientes llenos de barro y putrefacción.

Superando una tirada de Inteligencia (Historia) se puede recordar que el enano representado en la estatua es el mismísimo **Ghenar, el bastardo de Maltierra**.

Y con una tirada de Inteligencia (Religión) de CD 10 es fácil deducir que los restos de cerámicas y jarras serían ofrendas de comida de antiguos rituales necesarios para acceder al Castillo.

Si alguno de los personajes jugadores decide dejar una **ofrenda sincera** en alguna de las repisas tendrá ventaja en todas sus tiradas de salvación dentro del castillo (aunque no lo sabrá hasta que sea necesaria alguna tirada de salvación).



3 HABITACIÓN CERRADA.

La puerta se encuentra cerrada a cal y canto, y no tiene ningún cerrojo o pomo dispuesto para ser abierta. Desde este lado se escucha lo que parece un terrorífico e incesante lamento con voz de mujer.

Esta **puerta** está **cerrada** a cal y canto y no se puede abrir de ninguna manera. El lejano lamento de **la dama de Ghenar** se escucha incesante al otro lado de la puerta como recuerdo de su sufrimiento durante las invasiones de Bonzah.

4 RECIBIDOR CON ESTATUAS.

Dos estatuas de al menos 3 metros de alto franqueaban el paso a través de este corredor que avanza hacia el Norte. Si bien la estatua a vuestra derecha se encuentra derribada y hecha pedazos por el suelo. La estatua frente a él, a vuestra izquierda, representa la cabeza de un enorme dragón esculpido en roca negra.

Hay repisas en las paredes con restos de antiguas jarras y recipientes llenos de barro y putrefacción. Un terrible olor a excrementos lo inunda todo. Algunas baldosas del suelo se encuentran manchadas de lo que a todas vistas parecen deposiciones de alguien completamente descompuesto.

Investigación: Superando una tirada de Inteligencia (Investigación) de CD 15 se puede deducir que los restos de la estatua destrozada por el suelo representaban al mismísimo **Ghenar, el Rey enano bastardo de Maltierra.**

Y con una tirada de Inteligencia (Religión) de CD 10 es fácil deducir que los restos de cerámicas y jarras serían ofrendas de comida de antiguos rituales necesarios para acceder al Castillo. Con la estatua derrumbada, la protección de este acceso se encuentra desactivada. Efectivamente los restos por el suelo son excrementos del **enano** en la sección 7 que sufre una intensa diarrea y ha pisado su propia mierda arrastrándola en claras pisadas hacia el Norte.

5 CARPINTERÍA.

*En esta habitación se encuentran dos **enanos** trabajando la madera. Hay una barca alargada despiezada que parecen estar cubriendo con brea frotando pacientemente. El lugar recuerda a una desastrosa carpintería, llena de herramientas listones y tablas. Los dos enanos trabajan concentrados bajo la tenue luz de una lámpara de aceite y no os han escuchado abrir la puerta.*

Los **enanos de la ciénaga** se encuentran muy concentrados en su trabajo de carpintería, pero atacarán sin demora en cuanto vean a los intrusos.

En este lugar solamente hay **maderas**, un par de **hachas de leñador** y **herramientas de carpintería**. Los **enanos** llevaban una bolsa con **12 monedas de oro**, y guardaban un puñado de **nueces** envueltas en una especie de pañuelo.



de lo que debieron ser las cocinas del castillo. En la mesa más grande se pueden ver algunas cajas con distintas hierbas y condimentos, unas bolas de carne y lo que parece un brazo de troll troceado.

*Un oriundo y despeinado **enano de la ciénaga** con su martillo de guerra colgando del cinturón se encuentra troceando el brazo sobre la mesa y se limpia de inmundicia las manos en su desgarrado delantal mientras entona una desafinada e ininteligible canción.*

Se trata de **Johine, el cocinero**. Un rechoncho **enano** verrugoso de la corte de Ghenar que ya estaba bastante loco antes de sufrir la maldición, por lo que solamente dice cosas sin sentido. No tiene predisposición al combate y no se asombrará por la visita de nuestros aventureros pues siempre vivió en su propio mundo. Tratará de presentarse amablemente y les ofrecerá un cuenco del podrido estofado que burbujea, pues lo único que le interesa es que los demás prueben su comida. Se trata de un **estofado de Chackres**, pero se ha olvidado de meter **frambelias** y por eso las chackres han infectado todo el lugar saltando desde la marmita. Si deciden probar su comida es necesario superar una tirada de salvación contra Constitución de CD 8 para no sufrir una diarrea incontenible casi instantánea acompañada de vómitos. Pero Johine les declara bienvenidos a su ala del castillo, les informa de que algunas zonas están protegidas con pesados rastrillos metálicos que solo se abren conociendo la contraseña que cambia cada día. La contraseña de hoy para el ala Este es: **“NORSHONOTONILORO”**.

El suelo de toda la cocina está lleno de charcos de agua que burbujan, completamente infectados de Chackres (ver la

sección 6). Sólo el hecho de entrar en esta habitación ya supone un riesgo de infectarse con estas pulgas de pantano (cada turno en la habitación tira 1d6 por cada personaje que quedará infectado sacando un 1 o un 2, sufriendo primeros picores y luego sarpullidos y convulsiones de cuando en cuando).

Investigación: Superando una tirada de Inteligencia (Investigación) de CD 20 buscando bajo una de las mesas es posible encontrar un cofre sin cerradura que contiene 1.322 monedas de oro.

9 RASTRILLO METÁLICO.

Un pesado rastrillo metálico que descuelga del techo os impide avanzar por el corredor hacia el Este. En el muro Norte delante del rastrillo hay una plancha de roca con un relieve esculpido con la forma de una oreja.

Superando una tirada de Inteligencia (C. Arcano) de CD 15 se puede detectar cierta carga mágica en la oreja y el rastrillo.

Bastaría con susurrar una contraseña a la oreja para que el rastrillo se levante. La contraseña correcta es: **NORSHONOTONILORO**. Pronunciando esta palabra cerca del relieve el rastrillo se levanta generando un terrible chirrido que resuena por toda la galería.

10 ENANO EN EL PASILLO.

*Un jovencito **enano de la ciénaga** respira inconsciente sobre las losas del suelo lleno de podredumbre. El enano tiene bajados los pantalones*

y todo salpicado por causa de su diarrea. Del mismo modo se ha vomitado encima. En una mano sujeta fuertemente un trozo de pergamino. Por la forma en que ha caído seguramente se dirigía hacia el Este.

El **enano** se encuentra inconsciente pero aún con vida, está enfermo y es muy vulnerable.

El trozo de pergamino que agarra en su mano es una pequeña lista de ingredientes:

- Almendras de Zuuth
- Mharla
- Nueces agrias
- Perejil negro
- Frambelias

11 EL ENANO DRUIDA.

*Un anciano **enano de la ciénaga** trabaja meticulosamente sobre una mesa, picando sobre una tabla algunas hojas secas de perejil negro. A su alrededor hay diferentes sacos y cajitas llenas de diferentes plantas y semillas, la mayoría podridas y llenas de lodo.*

El anciano levanta la mirada y pregunta casi en susurros: “¿Os manda Johine verdad? Se olvidó las frambelias... tomad”. Se agacha rápidamente y pone sobre la mesa un frasco de bayas secas de color morado. Seguidamente vuelve a su trabajo picando con su cuchillo el perejil negro.

El frasco de bayas está lleno de **frambelias pasas**, que son riquísimas. Comiendo solo un puñado de estas frambelias pasas, a los pocos minutos la piel comienza a liberar a través del sudor el aroma dulce que repele a los Chackres. Es la mejor manera de librarse de su infección y curar los sarpullidos que desaparecen en menos de una hora.

El **enano druida** vende hierbas y especias de todo tipo, pero la mayoría están completamente echadas a perder por los negros lodos de Ghenar. Una ración de cualquier planta, o semillas cuesta una moneda de oro.

De su cuello cuelga una pequeña bolsita de cuero que resplandece levemente en color violeta, lo cual se puede percibir superando una tirada de Sabiduría (Percepción) de CD 10. En este colgante guarda una **foralia de color morado**. Bajo la mesa esconde una bolsa con 214 monedas de oro.

Hay una preciosa caja de madera repujada que mantiene sobre la mesa y cuyo contenido no está en venta. Dentro de esta caja se encuentra un trozo de pergamino con una **línea del conjuro** que dice así: “**Pues ni de vida ni muerte se trata, cuando el cambio es la voluntad del destino.**”



14 BARRILES FLOTANTES.

Al abrir la puerta pasáis a un nuevo corredor completamente inundado de agua. Una pequeña cornisa en un lateral permite acceder a una serie de barriles que flotan sujetos por una cadena a una especie de cajas de madera incrustadas en el muro que muestran una ranura. Como los cepillos para limosnas del monasterio de Artheon. Cada uno de los barriles tiene una pértiga de casi dos metros en su interior.

Superando una tirada de Inteligencia (C. Arcano) de CD 8 es fácil deducir que estos barriles están controlados por un poderoso sortilegio de magia primigenia y se trata de objetos animados de alguna manera. Depositando una moneda en la ranura la cadena se suelta y se puede usar el barril como embarcación individual para avanzar por el corredor impulsándose con las pértigas. En todas las puertas a lo largo del corredor inundado hay una argolla donde sujetar las cadenas que acaban en gancho de cada barril. Cualquier barril que quede suelto volverá flotando hasta este punto inicial y de nuevo su cadena se amarrará a la caja, hasta que una nueva moneda sea depositada.

Las cajas contienen algunas monedas de oro y pueden ser destrozadas a golpes (CA: 10, PG: 8). liberando al barril que ya no volverá hasta este punto.

- Caja 1: 7 monedas de oro.
- Caja 2: 6 monedas de oro.
- Caja 3: 5 monedas de oro.
- Caja 4: 1 moneda de oro.
- Caja 5: 3 monedas de oro y un anillo de latón.



12 ALMACÉN DEL DRUIDA.

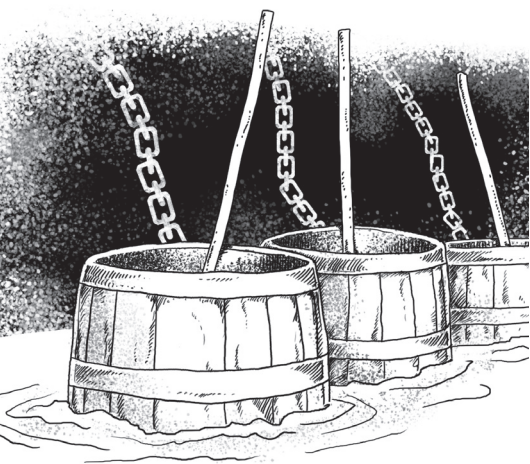
En esta pequeña estancia se guardan diferentes cajas y estanterías construidas con maderos completamente podridos. Se trata de lo que antaño fuera un almacén de hierbas, plantas y semillas que está completamente destrozado por el lodo. Todas las mercancías se encuentran descompuestas y en mal estado.

No hay nada más de interés aquí.

13 HABITÁCULO DERRUIDO.

La puerta da acceso a un pequeño espacio repleto de escombros y bloques de roca. Los muros se encuentran en muy mal estado y se filtra la bruma del exterior por algunas grietas. El aspecto de la estructura aquí es bastante inestable.

Tratar de investigar en este habitáculo requiere de mover algún escombros lo que produce una reacción en cadena y empiezan a desmenuarse diferentes bloques de roca que caen sobre el lugar. Es necesario superar una tirada de Salvación contra Destreza de CD 10 sufriendo 4 (2d4) puntos de daño contundente o la mitad si la salvación tiene éxito. Finalmente el lugar queda del todo inaccesible por el derrumbamiento.



Las cajas 6 y 7 están vacías y no tienen ningún barril amarrado.

El agua en todo el interior del castillo aunque estancada se encuentra un poco más limpia pero sigue siendo “**agua de muerte**” que drena la vida. Cada 2 minutos en contacto con este agua se sufre 1 punto de daño necrótico.

15 PUERTAS.

En el muro Norte podéis ver el arco de lo que antiguamente sería una pesada puerta de la que apenas quedan los goznes y tableros laterales colgando. El agua sigue fluyendo hacia el Norte y el arco se puede atravesar navegando en el barril.

La puerta en la pared del Sur parece de roca cincelada sobre la que crecen algunos musgos verdosos.

En ambos muros podéis ver una argolla de metal donde sujetar el gancho de los barriles.

Superando una tirada de Sabiduría (Percepción) de CD (15) se pueden percibir lo siguiente dependiendo de hacia donde se centra la atención:

- A través de la puerta Norte se percibe claramente el sonido de agua corriente, quizá una fuente o riachuelo. Y quizá algunos gemidos o toses (procedentes de los postes de castigo).

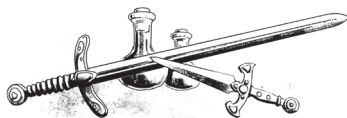
- A través de la puerta de roca al Sur se percibe un suave aroma a incienso de Soarsaen. El utilizado para los rituales de culto en todos los monasterios del Norte.

16 POSTES DE CASTIGO.

El patio interior está completamente inundado y podéis contar hasta 6 gruesos postes de más de 4 metros de alto distribuidos de forma irregular por todo el lugar. Se trata de postes de castigo de uso muy extendido en las fortalezas del Sur

De uno de los postes se puede adivinar la oscura figura abultada de algún condenado de donde procede un dedil gemido interrumpido de cuando en cuando por alguna tos.

Si se acercan al poste en cuestión, el gemido y las toses se detienen. Y en unos segundos se desploma el cuerpo muerto de un **enano de la ciénaga**, que estaba desnudo y lacerado. Sin duda ha sufrido terribles torturas y finalmente cae al patio. Su cuerpo queda medio flotando y una suave corriente lo va moviendo hacia 20.



17 FUENTE DEL DRAGÓN.

Este pequeño edificio de piedra en mitad del patio se encuentra en perfecto estado.

La puerta da acceso a un pequeño habitáculo donde una elaborada escultura de roca negra os recuerda el dragón que habéis visto en la entrada al castillo.

El agua brota a borbotones de sus fauces resplandeciendo en destellos azulados, y se vuelve negra una vez cae sobre el torrente a nivel del suelo.

El agua que sale de las fauces del dragón es **curativa** y beberla permite recuperar 2 puntos de golpe. Este efecto solo funciona bebiendo directamente de la fuente, y una sola vez cada día.



18 CAPILLA DEL DRAGÓN.

En el muro Este se levanta una pequeña capilla, con un altar sobre el que reposa un ídolo de unos 30 cms con la cabeza de un dragón. Hay dos cirios grandes a los lados del ídolo y un incensario de donde brota el aroma a conífera de Soarsaen.

Superando una tirada de Sabiduría (Percepción) de CD 10, se puede escuchar gritos y lamentos que provienen del otro lado del muro Sur. Alguien está siendo torturado al otro lado de este muro (en la sección 23).

19 HABITACIÓN DEL SACERDOTE.

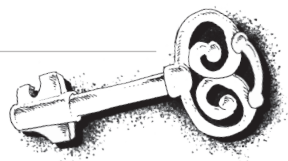
En esta pequeña habitación podéis ver un humilde jergón de paja podrida sobre el suelo, una estantería excavada sobre la misma roca del muro con dos o tres libros y un antiguo arcón de madera en la esquina suroeste.

Se trata de la celda de un Sacerdote.

El arcón se encuentra abierto y dentro hay algunas túnicas de monje inservibles y una bolsa de cuero con 50 monedas de oro. Los libros están podridos del todo.

20 REMOLINO EN EL AGUA.

En la esquina noreste del inundado corredor veis claramente lo que parece un remolino en el agua de aproximadamente un metro de diámetro. Parece fácilmente evitable pegando los barriles al muro del lado opuesto.



Investigación: El **remolino** no tiene demasiada fuerza. Pero si alguien decide sumergirse en el agua para investigar, la corriente se hace más fuerte y hay que superar una tirada de Fuerza (Atletismo) de CD 10 o el remolino arrastrará al personaje. Un poderoso torrente subterráneo le conduce hasta el pozo en la sección 44. Es necesario aguantar la respiración durante los 30 segundos y 18 metros de recorrido bajo el agua.

21 EL GUERRERO DE CRISTAL.

Una piscina de aguas transparentes de unos 6 metros de largo por 3 de ancho se mantiene intacta en mitad de la estancia. En el centro se levanta una estatua de cristal de casi 3 metros de alto con forma de guerrero enfundado en una sofisticada armadura completa. El guerrero se yergue orgulloso con el puño levantado a cierta altura delante de él. En el fondo de la piscina, bajo los pies de la estatua, parece brillar una pequeña llave metálica de color rojizo.

Superando una tirada de Sabiduría (Percepción) de CD 10 es posible darse cuenta de que el interior del puño tiene un **hueco** donde probablemente encajaba la empuñadura de algún tipo de arma. En el momento que cualquier personaje u objeto toque el agua la **estatua** cobrará vida y atacará. Si alguien le muestra una espada de cristal la estatua se arrodillará frente al portador y obedecerá sus órdenes. Si se le ofrece la espada de cristal recuperará su sitio y permanecerá inerte pase lo que pase con su arma en alto.

La **llave** en el centro de la piscina está hecha de **metal rojizo** (para abrir la puerta de la sección 45).

GUERRERO DE CRISTAL.

Autómata mediano, sin alineamiento.

CA: 18 (armadura natural)

PG: 33 (6d8 + 6)

Velocidad: 25 pies (7,5 m),

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
15 (+2)	11 (+1)	13 (+1)	1 (-5)	13 (-4)	1 (-5)

Inmunidad al daño: Psíquico, veneno.

Inmunidad a estados: asustado, cansancio, cegado, ensordecido, envenenado, hechizado, paralizado, petrificado.

Sentidos: Percepción pasiva 6

Desafío: 1 (200 PX)

ACCIONES

Ataque múltiple: El guardián realiza dos Ataques cuerpo a cuerpo

Golpe: +3 a impactar, alcance 5 pies, un objetivo. Impacto: 5 (1d8 +1) de daño contundente.

Espada larga (si la tiene): +4 a impactar, alcance 5 pies, un objetivo. Impacto: 6 (1d8 +2) de daño cortante.

22 PUERTA DE LA SALA DE TORTURAS.

Esta puerta está construida con oxidadas planchas de metal superpuestas. Parece entreabierta, y al otro lado se escuchan gritos y golpes. Alguien sin duda está siendo torturado.

23 SALA DE TORTURAS.

*La visión es grotesca y desagradable. Dos **enanos de la ciénaga** con capuchón de verdugo están apaleando a un viejo elfo desnudo y atado a un poste en el centro de la habitación que se encuentra completamente ensangrentado y al borde de*



sus fuerzas. Los enanos le golpean a carcajadas con bastones terminados en púas metálicas. En el resto de la habitación podéis ver un potro, un torno y otras herramientas de tortura.

El **elfo** muere en el momento en que los aventureros entran en la estancia. Los **enanos** atacarán sin piedad a cualquier intruso. Entre los dos juntan 35 monedas de oro en sus bolsas.

24 PUERTA DE NIGHOLD.

*Esta puerta está construida con tablas de madera noble en perfecto estado. Hay una pequeña ventanilla bajo un cartel que dice: **NIGHOLD. COMERCIANTE**. En el lateral derecho hay también una pesada argolla donde sujetar los ganchos de los barriles.*

Es fácil asomarse por la ventanilla y ver la habitación de la sección 25. La puerta está abierta.

25 NIGHOLD. COMERCIANTE.

*Un robusto **enano de la ciénaga** os saluda amablemente tras un pequeño mostrador iluminado por la tenue luz de una lámpara de aceite: ¡Bienvenidos amigos! ¿En qué puedo servirlos?*

Nighold era un amable comerciante acostumbrado a tratar con viajeros de todas partes.

Tiene los siguientes objetos a la venta o en justo intercambio por otros de similar valor:

- **Salvoconducto falso** para el ala Sur del castillo. 20 monedas de Oro.

- **Dados trucados** (siempre sacan el número que les susurras antes de lanzarlos). 10 monedas de Oro.

- **Frasco azul** (poción de Percepción Aguda. Con cada trago obtienes ventaja en tiradas de Percepción. Tiene para 5 tragos). 50 monedas de Oro

- **Comidas de Pantano** (están completamente podridas y llenas de lodo). 5 monedas de oro cada ración.

- **Espada de Cristal**. 100 mo.

- **Té de los pantanos** (se supone que tiene propiedades curativas). 3 monedas de oro.

Si los personajes se interesan en el **té de los pantanos** Nighold les ofrecerá que le sigan hacia la habitación contigua (sección 26). Superando una tirada de Sabiduría (Perspicacia) de CD 15. es posible intuir “algo extraño que no inspira confianza” en esta invitación al té.

Hay algunas cajas detrás del mostrador donde Nighold guarda todos sus objetos. La mayoría están medio deshechos y llenos de lodo.



26 SALA DEL TÉ.

En esta pequeña habitación hay una mesa circular rodeada de 6 sillas. Un precioso juego de té con todas sus tazas ornamentadas parece tener vida propia. La tetera flota en el aire mientras va sirviendo una humeante infusión en cada una de las tazas. En el centro de la mesa hay una bandeja metálica con pequeños panecillos que parecen recién horneados.

Si Nighold les acompaña dirá encantado: *“Por favor pasad y acomodaos. Tenemos tiempo para que me contéis sobre vuestras aventuras... pero primero tomemos un poco de té”*.

El té de los pantanos tiene propiedades curativas. Y con sólo un sorbo se puede recuperar el equivalente a un dado de golpe. Pero también es un poderosísimo somnífero. Todo aquel que pruebe el té al cabo de unos pocos minutos quedará dormido durante al menos 1 hora salvo que supere una tirada de salvación contra Constitución de CD 25.

Si Nighold consigue dormir a todos sus invitados los encerrará en su calabozo (sección 27) sin armas y sin su equipo (que guardará en sus cajas detrás del mostrador). Después de al menos 5 horas Nighold abandonará su tienda y saldrá del castillo, y no volverá hasta el día siguiente. Si el grupo consigue recuperar su equipo al menos 3 objetos o armas de cada personaje han sido corrompidos por el negro lodo maldito de Ghenar y son inservibles.

27 CALABOZO DE NIGHOLD.

En este pequeño y húmedo calabozo podéis ver un pequeño halfling enfermo acurrucado contra la pared norte. El hedor es insoportable cuando comprobáis que probablemente se ha cagado y vomitado encima. Hay una pequeña ventana enrejada en la pared del Este desde donde se puede ver un corredor inundado de agua que os resulta familiar.

El **halfling** está moribundo e inconsciente, y morirá en breve. Es posible estabilizarle superando una tirada de Sabiduría (Medicina) de CD 20.

Pero aun así permanecerá inconsciente al menos durante dos días más. Es posible hacer saltar los **barrotes** de la ventana superando una tirada de Fuerza (Atletismo) de CD 20.

28 PUERTA DEL ALA SUR.

*Esta pesada puerta de metal oxidado muestra un cartel donde podéis leer claramente: **ALA SUR**. La puerta no parece tener cerrojo. En la argolla del lateral izquierdo podéis ver un barril vacío que alguien ha sujetado ahí antes de que llegerais vosotros.*

En el **barril** alguien ha dejado olvidada una pequeña bolsa de cuero con **herramientas de ladrón** y un pequeño **pergamino** donde se puede leer: *“Mi querido Nerwill. Un grupo de entrometidos pretende encontrar la esfera de Ghenar. Una vez más confío en tu destreza y requiero de tus servicios. Ya sabes lo que tienes que hacer y cuál será mi recompensa. Firmado: ZARKAN”*.

29 SALA CON BLOQUES DE ROCA.

*Es bastante chocante entender como 4 enormes bloques de roca marmórea han podido llegar hasta aquí. En esta habitación ha tenido lugar una reciente batalla. Una mesa partida y algunas sillas destrozadas se encuentran esparcidas por el suelo. Dos **enanos de la ciénaga** se descomponen en negros lodos y hay manchas de sangre por todas partes.*

Por aquí ha pasado el **mercenario** contratado por Zarkan para neutralizar la búsqueda de nuestros aventureros.



30 JAULAS DEL BRUJO DE LAS ROCAS.

En esta habitación hay al menos 8 jaulas de diferentes tamaños. En una de ellas podéis ver un esqueleto agarrado a uno de los barrotes.

Un esbelto **enano de la ciénaga** que viste una larga túnica morada cierra en este momento la última de las jaulas donde acaba de introducir a un humano guerrero con vestiduras negras que parece sufrir convulsiones medio paralizado. El enano de la túnica desprende cierto aura de poder y se vuelve para preguntarnos con voz demasiado amable: “Bienvenidos amigos. ¿Tenéis un salvoconducto para el ala Sur?”

Se trata del **Délathen**, un poderoso **brujo de las rocas** que acaba de encarcelar a **Nerwill** (mercenario contratado por Zarkan). Si muestran el **salvoconducto** no habrá mayor problema y les permite continuar. De otro modo los encerrará a todos en las jaulas de esta habitación. En cualquiera de los dos casos Délathen

saldrá enseguida de la habitación al encuentro de Ghenar en la sala del trono. Superando una tirada de Percepción (Supervivencia) o Inteligencia (C. Arcano) de CD 10 es posible ser muy consciente de que Délathen tiene un poderosísimo anillo con un zafiro en su mano derecha. Se trata de un **anillo de teleportación**. Frente a cualquier hostilidad Délathen no luchará más hoy, pues debe reunirse con el rey. Lanzará un rayo teletransportador utilizando su anillo que trasladará al grupo hasta el calabozo de Zarkan (en la sección G).

31 CORREDOR DERRUMBADO.

El corredor que se dirige hacia el Sur se encuentra completamente derrumbado. Los escombros y cascotes se amontonan y el agua del exterior se filtra por todas partes.

Es del todo imposible avanzar por este corredor que totalmente derrumbado comunica con las negras aguas del lago en el exterior.

32 RAÍCES ENTRE LOS MUROS.

Lo que parecen raíces de algún enorme y oscuro árbol creciendo por encima del corredor se retuercen recubriendo los muros y suelo de un tramo de dos metros. Sólo es posible avanzar de uno en uno por el hueco que han dejado estas raíces en la zona central del pasillo.

Se trata de un **árbol petrificado** resultado de un antiguo conjuro que tuvo lugar en el castillo.

33 ENANO DE LA GARITA.

Un enano de la ciénaga con pinta de guardia real se acerca caminando a grandes zancadas hacia el Este. Se para bruscamente delante de vosotros con porte marcial y os pregunta: ¿El salvoconducto del ala Sur?

Solamente luchará si los personajes no le enseñan el **salvoconducto**. Lleva una bolsa con 50 monedas de oro.

34 GARITA DEL GUARDIA.

El final del corredor es la garita del guardia, que a través de un arco se muestra completamente desparado en su silla roncando a pierna suelta, con el cuello completamente hacia atrás. En su mano aún sujeta un odre vacío del que aún caen algunas gotas de vino.

El guardia es un **enano de la ciénaga** que duerme despreocupado después de haber bebido bastante vino. Tiene una bolsa con 38 mo y un par de **odres de vino** agrio colgando de la silla.

35 RASTRILLO DESTROZADO.

Un pesado rastrillo de gruesas barras de hierro cae desde el techo. Pero se encuentra destrozado y las barras centrales están arrancadas por lo que resulta fácil atravesarlo pasando entre los barrotes.

En el muro Norte hay una plancha de roca bastante deteriorada que

muestra lo que queda de un relieve esculpido con forma de oreja.

El **rastrillo** que protegía el ala Sur con contraseña se encuentra destrozado y por eso ahora es necesario el salvoconducto para moverse por este área.

La puerta al final del corredor hacia el Oeste tiene una pequeña ventana con cristal a través de cual se puede ver el interior de la habitación (sección 40) completamente lleno de humos.

36 GHELDRAIN EL ESCULTOR.

Esta sala está llena de esculturas de diferentes formas. Casi todos son enanos en distintas posiciones y algún que otro humano. Algunos les faltan brazos o piernas, o la cara.

Trabajando sobre una de las estatuas os encontráis un musculoso enano que os recibe con sorpresa y dibuja cierta alegría en su rostro: “¡Más piezas para mi colección!, Pasad, pasad... solo la inteligencia doblega la rigidez de una roca. Contestad con presteza pues vuestra vida pende de un hilo. En ese momento señala la escultura sobre la que está trabajando y recita entonando con cierta grandiosidad: Este joven humano pesa 100 libras más la mitad de su peso. Decidme... ¿cuánto pesa el joven?”

Superando una tirada de Inteligencia (C. Arcano) de CD 10 es posible identificar la **vara de petrificación** que cuelga de su cuello. Se trata de **Gheldrain, el escultor del rey** que está medio loco y no tiene poderes mágicos pero un día encontró una varita de petrificación con la que accidentalmente convirtió a su

mujer e hijos en piedra. Y desde entonces “crea” estatuas para el rey bastardo.

La solución al enigma que plantea es **200 libras**. Si el grupo contesta bien el escultor les ignorará riendo a carcajadas y seguirá trabajando. Si contestan mal deberás solicitar una tirada de iniciativa pues atacará con su varita de petrificación (puede lanzar 6 veces al día el conjuro de transmutación de nivel 6 “de la carne a la piedra”) para conseguir nuevas piezas en su colección de esculturas. Esta varita es un objeto mágico realmente poderoso que tiene un valor de más de 3.000 monedas de oro. (recuerda que todos los objetos y tesoros obtenidos en la ciénaga se convierten en barro cuando se desactive la maldición).

37 MASCOTA DE GHELDRAIN.

En la esquina sureste de esta habitación hay una Tuatara atada a los muros con pesadas cadenas. Una de las argollas clavadas en el muro parece moverse con los tirones del enorme reptil.

Se trata de la mascota de Gheldrain, el escultor del rey. Cada turno la Tuatara puede superar una tirada de Fuerza de CD 20. Si en algún momento tiene éxito se soltarán las cadenas liberando al reptil que atacará sin dudarlo.

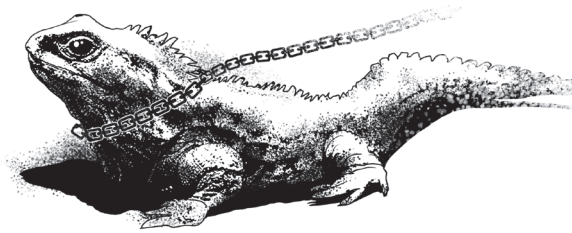
38 GUARDIANES DE LAS ARCAS.

Dos enanos de las ciénagas están sentados sobre una mesa bajo la luz de una lámpara de aceite. Cuentan una a una las monedas de oro que sacan de una bolsa de cuero negro.

En el momento que uno de los enanos dice: “... y 62!” levanta la vista y se pone en pie percatado de vuestra presencia. Agarrando su martillo os grita: “¡Vosotros no deberíais estar aquí!, ¡largaos ahora que aún estáis a tiempo!”

Investigación: Hay una **puerta secreta** en la pared Sur que conduce hasta la sección 39. Se puede descubrir investigando ese muro y superando una tirada de Inteligencia (Investigación) o Sabiduría (Percepción) de CD 10.

En esta habitación los **enanos** solamente tenían 62 monedas de oro.



TUATARA

Bestia Grande, sin alineamiento.

CA: 12 (armadura natural)

PG: 19 (3d10 + 3)

Velocidad: 30 pies (9 m), trepar 30 pies.

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
15 (+2)	12 (+1)	13 (+1)	2 (-4)	10 (+0)	5 (-3)

Sentidos: Visión en la oscuridad 30 pies.

Percepción pasiva 10

Idiomas: -

Desafío: 1/4 (50XP)

ACCIONES

Mordisco: Ataque con arma cuerpo a cuerpo: +4 a impactar, alcance 5 pies, un objetivo. Impacto: 6 (1d8 +2) de daño perforante.

39 ARCAS DEL TESORO REAL.

En este pequeño habitáculo hay tres grandes baúles que no parecen tener cerrojo.

Los baúles se abren con facilidad y contienen lo siguiente:

- 1- Contiene 3.430 monedas de oro y una corona con joyas (2800 mo de valor).
- 2- Contiene 1250 monedas de oro y 2 topacios (con valor de 500 mo cada uno).
- 3- Contiene un cojín morado con un collar de perlas (contiene unas 30 perlas que suman un valor de unas 2.300 monedas de oro).

40 SALA DE JUEGOS.

*En esta sala hay una mesa circular donde tres **enanos de la ciénaga** y un **Hombre con apariencia de guerrero** juegan a los dados y fuman opio sin parar. El ambiente está cargadísimo de humo y hay varias jarras de vino sobre la mesa. Hay un barril de vino con la tapa desplazada casi lleno, de que van sirviendo los vasos con un cazo.*

Están medio borrachos todos y juegan simplemente a hacer apuestas por rondas. Cada ronda ponen 5 monedas de oro, beben un vaso de vino de un trago y tiran un dado, el que saca mayor tirada gana la apuesta. Si hay empate se dobla la apuesta y tiran de nuevo los que han empatado. Lurb, Tallin y Bermo son los **enanos** que forman parte de la guardia real y Gorad es el **guerrero humano** “recién llegado” de Meurighina en misión secreta que juega con ellos.

Lo mejor para resolver esta escena es improvisarla del todo. :)

41 DORMITORIO DE LOS ENANOS.

*Unos cuantos jergones de paja podrida y algunas velas conforman el mobiliario de lo que parece ser un dormitorio para **enanos de la guardia**.*

42 TRASTERO DE LAS APUESTAS.

En esta habitación se guardan todos los objetos conseguidos gracias a la sala de apuestas. Hay armas de todo tipo, cajas con diferentes utensilios, ropas, montones de objetos de diferentes equipos de aventureros, herramientas de todo tipo... pero todos los objetos son de lodo putrefacto y parecen inservibles.

Entre tanta basura y podredumbre se puede rescatar un pequeño cubo de cristal de cuarzo, varios odres de agua potable y un juego de ganzúas (herramientas de ladrón). Buscando entre los objetos y superando una tirada de Sabiduría (Percepción) de CD 10 es posible encontrar también una pequeña caja repujada que contiene un pergamino con una línea escrita (no es parte del conjuro final): “**Tu corazón fue siempre la puerta, pues tu poder no es más que una ilusión del olvido**”.



43 BARRIL DE VUELTA.

Un barril que parece vacío se acerca flotando recorriendo el camino de vuelta hacia la dársena principal.

Efectivamente es un **barril** que se encuentra totalmente vacío.

de 7 cajas con ranuras en la pared, pero solamente un barril permanece en su lugar.

Esta puerta solamente puede abrirse con una **llave metálica de color rojizo**.

44 POZO EN EL SUELO.

En esta estancia hay un pozo construido justo en medio de la habitación, con una pesada polea de la que cuelga un balde de madera. En los rincones podéis ver restos de cántaros y recipientes destrozados y podridos.

El sonido de un **remolino de agua** puede escucharse claramente al asomarse por el pozo.

Si alguien decidiera bajar al pozo y bucear de alguna manera, la fuerza de la corriente le arrastraría hasta la sección 20. Recuerda que es necesario aguantar la respiración durante los 30 segundos y 18 metros de recorrido bajo el agua.

Un enano de la ciénaga con armadura de guardia se sorprende al veros entrar y grita con intención de salir corriendo: ¡Intrusos!, ¡A mi la guardia!, con tan mala suerte que tropieza en una grieta y cae de bruces sobre las losas del suelo.

Pide una tirada de iniciativa antes de continuar. El guardia tratará de levantarse y luchar pidiendo ayuda a gritos. Si después de 5 asaltos el guardia aún permanece con vida puedes hacer llegar a los guardias de la sección 47 que estaban haciendo espiritismo pero han oído a su compañero y vienen en su ayuda.

45 PUERTA DEL REY ENANO.

Una pesada puerta de metal rojizo se levanta en lo que parece el final de esta galería inundada de agua. Forjada con el mismo metal puede verse la cara de un enano tremendamente barbudo y con cara de pocos amigos sobre la puerta. Una dársena muy parecida a la del inicio permite dejar los barriles sujetos a sus respectivas cajas. Hay un total

Cuatro grandes columnas decoradas con ornamentos geométricos aún se mantienen en pie en esta estancia que parece un poco en mejor estado que las ruinas que hasta ahora habéis explorado. Los muros están llenos de relieves sencillos que cuentan las hazañas de Ghenar, el rey bastardo. El enano barbudo puede verse combatiendo Gigantes, cruzando mares, escalando cumbres rocosas, encabezando ejércitos, e incluso desafiando a un enorme dragón.

Un suave aroma a incienso de conífera proviene del arco más al Oeste en la pared del Sur.

47 ORATORIO.

*Esta enorme estancia parece un antiguo oratorio que tiene todos los bancos y retablos completamente destrozados y llenos de lodo. En el centro de la habitación hay 5 **enanos de la ciénaga** sentados en círculo en las 5 esquinas de un extraño dibujo arcano directamente marcado en el suelo. En el centro del mandala podéis ver un grueso libro encuadernado en piel y abierto por la mitad*

La visión es sobrecogedora. Los 5 enanos entonan un profundo cántico realizando suaves movimientos pendulares con la cabeza, y en el centro del círculo flota la borrosa imagen vaporosa de lo que parece un ave negra agitando violentamente las alas y enseñando las garras.

Superando una tirada de Inteligencia (C. Arcano) de CD 15 es posible deducir que se trata de algún **ritual de invocación** de un poderoso espíritu antiguo. Con una tirada de Sabiduría (Trato con animales) de CD 10 es posible adivinar que la desdibujada figura de la criatura vaporosa no es un ave, sino un **dragón negro**.

Debido al trance en el que se encuentran los **enanos** no perciben la presencia de los aventureros. Si el grupo permanece durante un tiempo el dragón vaporoso los detecta y los mira desafiante, comenzando a rugir. Los personajes pueden huir o pueden atacar a algún enano, lo que interrumpe la invocación haciendo desaparecer al dragón y el libro en el centro del mandala.

Los guardias acaban de recibir su paga y cada uno tiene 100 monedas de oro en su bolsa.

Penetrar dentro del círculo supone una **conmoción arcana** y un impacto que lanza el cuerpo fuera del círculo y requiere de una tirada de salvación contra Inteligencia de CD 20, sufriendo 2d6 puntos de daño contundente o la mitad si la tirada de salvación tiene éxito.



48 CALABOZO.

En este pequeño calabozo hay restos de huesos humanos esparcidos por el suelo y mezclados con el lodo.

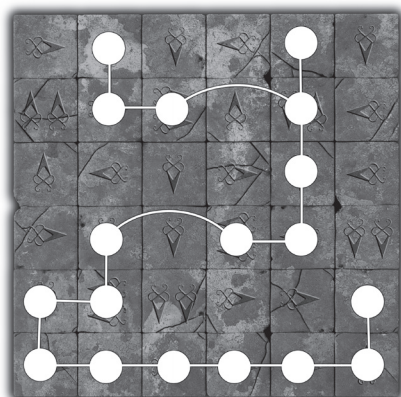
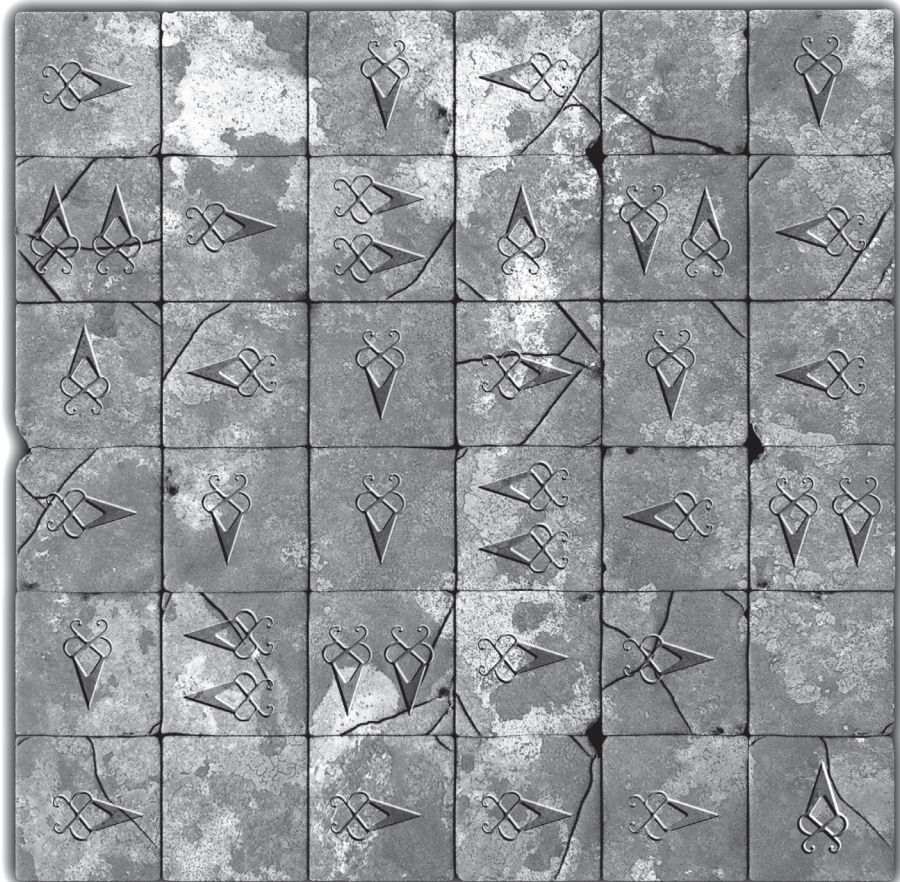
49 BALDOSAS.

Las baldosas de esta habitación muestran relieves con flechas que resplandecen en su superficie.

Un poderoso sortilegio de magia primitiva actúa sobre las **baldosas** de esta habitación, lo cual se puede descubrir superando una tirada de Inteligencia (C. Arcano) de CD 10.

Comenzando por la entrada Norte, una flecha indica que se puede pisar la siguiente baldosa en esa dirección. Si aparecen dos flechas hay que saltar la siguiente baldosa y se puede pisar la segunda en la dirección marcada. En cualquier caso las únicas baldosas que se pueden pisar sin peligro están señaladas en la imagen solución. Pisar una baldosa diferente de las marcadas con el círculo blanco supone sufrir un impacto de radiación mágica que produce 4 (1d8) puntos de daño radiante, o la mitad si se supera una tirada de Salvación contra Constitución de CD 15.





50 TRAMPA DE GAS.

Al abrir la puerta de esta habitación es posible ver lo que parece una llave metálica resplandeciente en el muro de la pared Norte.

Tan pronto alguien entre en esta habitación la puerta se cierra violentamente. Y un dispositivo comienza a llenar la estancia de **gas tóxico** de color violeta que abrasa la piel. Puedes tratar la

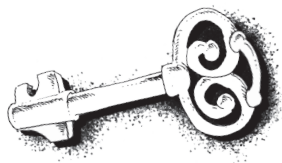
mecánica de la trampa como un encuentro comenzando con tirada de Iniciativa. El gas tóxico requiere superar una tirada de salvación contra constitución de CD 15, sufriendo 5 (1d10) puntos de daño por ácido (o la mitad si la tirada de salvación tiene éxito) en cada asalto.

La llave en la pared Norte es falsa, está esculpida y pintada en la misma roca del muro. Es posible echar la pequeña puerta secreta abajo a golpes (CA: 10, PG: 8).

51 LLAVE METÁLICA NEGRA.

Al abrir la puerta de esta habitación es posible ver una oscura llave metálica que cuelga de una argolla en el muro de la pared Este.

Se trata de una **llave de metal negro** que se puede descolgar fácilmente sin mayor problema. Esta llave es necesaria para abrir la puerta Norte en la sección 46.



52 GALERÍA SIN SUELO.

La pesada puerta de metal negro da paso a una galería que no tiene suelo. Se trata de una sima que debe tener más de 12 metros de caída en la oscuridad, y la única manera de pasar hasta el otro lado parece ser una serie de escalones de roca incrustados en la pared del Oeste.

Hay 12 escalones para recorrer los 6 metros de recorrido. Algunos de estos escalones son una imagen ilusoria. Los escalones 1, 7 y 9 son ilusorios. El escalón número 5 está inestable y se mueve.

La caída desde aquí hasta el fondo de la sima supone 9 (3d6) puntos de daño contundente, terminando derribado.

53 GUARDIÁN DE FORALIA.

El suelo de esta estancia se encuentra repleto de huesos y restos humanos. En mitad de la habitación se levanta una enorme escultura de unos 4 metros de alto que representa un viejísimo y arrugado enano vistiendo una larga túnica sentado en una especie de tronco retorcido. La estatua habla sin mover los labios y escucháis su grave y profunda voz directamente en vuestra mente.

“¿Quién es intruso, el que busca o el que cae en la trampa? No hay lugar ya para el corazón audaz entre los muros de Ghenar. La maldición apartó del mundo este pozo para siempre, mientras aquí la sombra y el lodo son ley. Mas sin retorno ningún alma ajusta su cuenta. Ningún fuego se consume y ningún enigma será resuelto. Escuchad ahora para avanzar aún más en la trampa. Yo soy el guardián de foralia, y es mi sino plantearos este acertijo:

Puedes ofrecer a tus jugadores realizar alguna acción. Las dos puertas de esta habitación se han cerrado herméticamente y es imposible abrirlas.

La voz de la estatua continúa resonando en vuestra cabeza:

“Ghenar y su hermanastro Drain fueron rivales de cacería.

Competían tanto entre ambos que siempre la presa se les escapaba. El enano bastardo buscaba el favor de su padre y preguntole directamente: ¿Decidme, mi rey, cuál de vuestros hijos es mejor jinete? ¿Acaso no soy yo?. El rey levatose contrariado y proclamó con presteza: Mañana cabalgareis con la primera luz del alba hasta el estuario de los sopesares. En aquesta competición, aquel cuyo caballo llegue a su destino el último, tendrá mi favor y reconocimiento como jinete del reino. Al día siguiente los dos muchachos cabalgaron lo más lento posible. Cabalgaban durante horas para avanzar apenas una milla. Los escuderos cabalgaban alrededor de ambos jinetes tratando de desplazarse con la lentitud de lo inerte. Mas un desconocido anciano se cruzó en su camino. Una señal les hizo y algo les contó al oído que nadie pudo escuchar. Pero justo después cabalgaron tan rápido que la gesta pudo dirimirse sin mayor retraso. Y así ambos señores llegaron veloces a su destino sin perder un solo minuto más. Y ahora hablad.

¿Qué fue lo que este anciano dijo a Ghenar y su Hermanastro?”

La respuesta correcta: “El anciano les dijo que intercambiaran los caballos”.

El **guardián** no abrirá las puertas hasta escuchar la respuesta correcta.

Opcional: si se hiciera muy difícil para tus jugadores proponer superar una tirada de Inteligencia de CD 20 (quizá en grupo) para ofrecerles alguna pista.

Nota para el DM: Siéntete libre para cambiar el enigma por cualquier otro que sea de tu gusto.

54 PASILLO INTERCAMBIADOR.

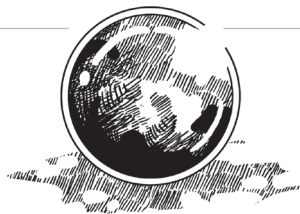
Esta galería que corre de Este a Oeste se encuentra adornada de preciosos relieves que muestras cuerpos como danzando. De algún modo pareciera que en su loca danza los cuerpos se funden finalmente unos con otros sin saber cuál es cuál.

En esta habitación se representa la **maldición de los sopesares**. Una antigua leyenda que cuenta cómo los primeros habitantes de Nibu Da, al Norte del estuario, se volvieron locos tratando de navegar la grisarena del Mar de Aulur. Los vientos eran tan fuertes que los navegantes perdían la razón y finalmente su identidad. Ya no sabían quién era quién en los barcos que la mayoría naufragaba por esta locura de la grisarena. Esta historia se puede recordar superando una tirada de Inteligencia (Historia) de CD 15.

Superando una tirada de Inteligencia (C. Arcano) o Sabiduría (Percepción) de CD 10 es posible detectar la alta vibración mágica que afecta a todo cuanto se encuentra entre los dos relieves de los muros.

En cualquier caso atravesar esta habitación supone sufrir la maldición de los sopesares. Todo el grupo, cada vez que pase por este pasillo, debe tirar un 1d6. Aquellos jugadores que saquen la misma puntuación en el dado deberán intercambiar sus personajes mientras la maldición siga activa. Si más de dos sacan el mismo número el DM decide cómo se cambian las fichas de personajes para que todos manejen ahora un personaje que no es el suyo.

Si atraviesan de vuelta el mismo pasillo en sentido contrario la maldición se revierte y todo vuelve a la normalidad.



55 ALTAR FORALIA ROJA.

El ambiente cambia al entrar en esta habitación. Incluso el aire parece por un momento fresco y limpio. Una pequeña esfera de cristal rojizo brilla sobre un diminuto cojín dorado en lo alto de un pedestal de roca de un metro y medio de alto que muestra escrituras en su superficie. El resto son algunos relieves representando lo que parece un enano barbudo que sostiene una enorme esfera sobre su cabeza irradiando líneas de fuego en todas direcciones.

Se trata de una foralia roja y una línea del conjuro que fue protegido. La línea del conjuro escrita sobre el pedestal dice así: **“Muestra cuanto fue oculto, pues ahora se revierte aquí la calamidad”**.

El pequeño cojín dorado muestra finos bordados que se mantienen en perfecto estado. Superando una tirada de Inteligencia (C. Arcano) de CD 15 se puede llegar a la conclusión de que la esfera soporta una enorme carga mágica sin articular. Un tipo de magia primigenia muy anterior a los conocimientos transmitidos hasta ahora, que podría desencadenar efectos del todo imprevistos.



56 SALÓN DEL TRONO DE GHENAR.

*En tosco y enorme trono de roca se levanta en el estrado que ocupa el centro de esta amplia y ornamentada habitación. La voz de uno de los guardias se eleva rápidamente dando la alerta: ¡¡¡Proteged al rey!!! Y en ese momento 6 **enanos de las ciénagas** con atuendo de guardia real os atacan.*

Ghenar, el rey bastardo, se encuentra en su trono y a duras penas sujeta su cabeza entre sus manos, pero no se moverá ni hablará pues su alma ha sido destruida y se encuentra perdido en el abismo del sufrimiento eterno. Es del todo imposible comunicarse con él.

Los guardias tienen cada uno en su bolsa de cuero 100 monedas de oro. Ghenar lleva colgando del cuello una pesada **llave de plata** (para abrir el cofre que hay en la sección 57) y tiene en su mano una pesada **maza de guerra de oro** (su valor aproximado puede llegar a las 3000 monedas de oro).

57 TESORO DEL REY.

Al fondo de la estancia podéis ver un enorme y precioso cofre decorado con un finísimo trabajo de ornamentos en plata. Una pesada cerradura también preside el frontal del cofre dejando muy claro que está cerrado.

Se trata del **cofre con el tesoro de Ghenar** y solamente puede abrirse con la **llave de plata** que el rey lleva colgando en su cuello. El cofre contiene 15.530 monedas de oro.

58 LETRINA REAL.

Una tabla de madera con un agujero en medio y el fétido olor que desprende os deja bastante claro que este habitáculo debe ser la letrina real. Es muy posible que al rey no le haya sentado demasiado bien el estofado.

Permanecer en este lugar más de 3 minutos requiere superar una tirada de salvación contra Constitución de CD 10 para no terminar vomitando.

59 GALERÍA INUNDADA EN RUINAS.

Esta galería se encuentra llena de escombros e inundada hasta una altura de casi medio metro.

Atravesarla avanzando lentamente entre los escombros y en contacto con el **agua de muerte** supone sufrir al menos 2 puntos de daño necrótico.

Se puede intentar atravesar escalando los muros, superando dos tiradas consecutivas de Fuerza (Atletismo) de CD 10.

60 ALTAR FORALIA AZUL.

El ambiente cambia al entrar en esta habitación. Incluso el aire parece por un momento fresco y limpio. Una pequeña esfera de cristal azulado brilla sobre un diminuto cojín dorado en lo alto de un pedestal de roca de un metro y medio de alto que muestra escrituras en su superficie.

El resto son algunos relieves representando lo que parece un enano barbudo que sostiene una enorme esfera sobre su cabeza irradiando líneas de fuego en todas direcciones.

Se trata de una foralia azul y una línea del conjuro que fue protegido. La línea del conjuro escrita dice así: **“Ahora las partes serán uno. Y el uno quedará liberado”**.

El pequeño cojín dorado muestra finos bordados que se mantienen en perfecto estado. Superando una tirada de Inteligencia (C. Arcano) de CD 15 se puede llegar a la conclusión de que la esfera soporta una enorme carga mágica sin articular. Un tipo de magia primigenia muy anterior a los conocimientos transmitidos hasta ahora, que podría desencadenar efectos del todo imprevistos.

61 AULUR. EL MAR DE GRISARENA.

Al abrir la puerta que da acceso a esta galería notáis un seco y cálido viento arenoso que os golpea el rostro. La visión es sobrecogedora. La puerta parece flotar en medio del vacío, unos 20 metros sobre la superficie de Aulur, el mar de grisarena, y a una distancia de unos 15 metros hacia el Sur veis un arco de roca que da paso a otra estancia suspendido también en el aire.

Superando una tirada de Inteligencia (C. Arcano) de CD 10 es fácil deducir que un nuevo y peligroso sortilegio primigenio está operando en esta galería y las cosas no son lo que parecen.

Si cualquier personaje se lanza directamente al vacío sobre el mar de Aulur

o simplemente cae por accidente, en realidad caerá sobre las negras aguas del lago de Ghenar (cerca de la sección P). El grupo de aventureros tendrá que idear alguna forma de salvar el abismo de 15 metros para acceder a la siguiente habitación.

Desde luego Dhaim el pixie sería de valiosa ayuda en este desafío.

62 RELIEVES EN LOS MUROS.

Esta habitación está llena de relieves figurativos en los muros. En el muro Norte se puede ver una representación del rey bastardo sentado en su trono.

En el muro Este se representa una cruenta y descompensada batalla donde los guerreros sureños de Bonzah luchan contra un pequeño grupo de enanos delante del castillo de Ghenar. En el muro Sur un enorme dragón negro entrega una esfera radiante al rey enano.

Y en el muro Oeste el rey enano parece separar una esfera grande en 6 pequeñas esferas, y hay rayos y espirales por todas partes.

No hay nada más de interés en esta estancia.

63 ALTAR FORALIA VERDE.

El ambiente cambia al entrar en esta habitación. Incluso el aire parece por un momento fresco y limpio. Una pequeña esfera de cristal verdoso brilla sobre un diminuto cojín dorado en lo alto de un pedestal de

roca de un metro y medio de alto que muestra escrituras en su superficie. El resto son algunos relieves representando lo que parece un enano barbudo que sostiene una enorme esfera sobre su cabeza irradiando líneas de fuego en todas direcciones.

Se trata de una foralia azul y una línea del conjuro que fue protegido. La línea del conjuro escrita sobre el pedestal dice así: **“Escucha mi voluntad bruma del tiempo y torna tu fatídica desdicha”**.

El pequeño cojín dorado muestra finos bordados que se mantienen en perfecto estado. Superando una tirada de Inteligencia (C. Arcano) de CD 15 se puede llegar a la conclusión de que la esfera soporta una enorme carga mágica sin articular. Un tipo de magia primigenia muy anterior a los conocimientos transmitidos hasta ahora, que podría desencadenar efectos del todo imprevistos.



64 DERRUMBADO.

Este lugar se encuentra totalmente derrumbado. Entre los escombros se pueden aún ver algunas maderas que fueron parte de lo que parece un cofre completamente hecho añicos. El lodo y la podredumbre del lago comienzan a penetrar por las grietas de los muros.

65 CORREDOR DERRUMBADO.

El corredor que se dirige hacia el Oeste se encuentra completamente en ruinas. Los escombros y cascos se amontonan y el agua del exterior se filtra por todas partes. Si bien desde aquí se ve al final una salida clara hacia el lago a través del agua.

Por aquí se podría salir a nado hacia las negras aguas del lago. Recuerda que se trata de **agua de muerte**.

66 CORREDOR.

Este corredor está lleno de relieves figurativos en sus muros. En el muro Oeste puede verse un precioso dragón negro en diferentes escenas. Sobre la cumbre de una montaña, sobrevolando unas cataratas y volando sobre las nubes. En el muro Este puede verse al rey enano ofreciendo un huevo a una extraña criatura que parece la cabeza de un enorme demonio (recuerda a la ilustración de portada). Después es posible ver el dragón como agazapado y enterrado.

Superando una tirada de Inteligencia (Historia o Religión) de CD 10 es posible reconocer la imagen de la criatura demoníaca. Se trata de **Lathamun**, uno de los **dioses primigenios corruptos**. Quién engañó a las primeras razas inmortales ofreciéndoles el poder ilimitado de la magia a cambio de su mortalidad. Parece que Ghenar, el rey bastardo, hizo algún tipo de pacto con el mismísimo Lathamun. Probablemente éste le prometió vida eterna mientras sumía



todo el lago bajo la maldición de las brumas. Y a cambio Ghenar le ofreció la vida y el destino de un dragón no-nato.

67 ALTAR FORALIA AMARILLA.

El ambiente cambia al entrar en esta habitación. Incluso el aire parece por un momento fresco y limpio. Una pequeña esfera de cristal amarillento brilla sobre un diminuto cojín dorado en lo alto de un pedestal de roca de un metro y medio de alto que muestra escrituras en su superficie. El resto son algunos relieves representando lo que parece un enano barbudo que sostiene una enorme esfera sobre su cabeza irradiando líneas de fuego en todas direcciones.

Se trata de una foralia amarilla y una línea del conjuro que fue protegido. La línea del conjuro escrita sobre el pedestal dice así: **“La sombra que un día fue costo, con luz resuelve hoy su deuda”**.

El pequeño cojín dorado muestra finos bordados que se mantienen en perfecto estado. Superando una tirada de Inteligencia (C. Arcano) de CD 15 se puede llegar a la conclusión de que la esfera soporta una enorme carga mágica sin articular. Un tipo de magia primigenia muy anterior a los conocimientos transmitidos hasta ahora, que podría desencadenar efectos del todo imprevistos.



68 LA ESFERA DE GHENAR.

Recuerda que este lugar solamente es accesible escalando.

De algún modo es sorprendente lo que encontráis en lo alto de esta torre. Una enorme esfera blanca flota resplandeciendo con destellos verdes sobre un pedestal que muestra 6 huecos en su superficie. Las brumas verdosas de todo el lugar parecen brotar justo desde aquí.

Superando una tirada de Inteligencia (C. Arcano) de CD 10 es fácil reconocer el objeto que produce la antigua maldición que convirtió Maltierra en una oscura ciénaga y precipitó el castillo de Ghenar y las aguas de su lago bajo las brumas eternas. Una poderosísima magia anterior a todo conocimiento controla este lugar a través de esta esfera.

Examinando cuidadosamente la **esfera de Ghenar** es posible ver la imagen en su interior del rostro demoníaco de un ser con apariencia a mitad de camino entre una calavera y un nosferatu con las cuencas de los ojos iluminadas por dos puntos incandescentes (ver ilustración de la portada). Se trata de **Lathamun, uno de los dioses primigenios corruptos** (ver sección 66).

Colocando las **6 foralias de colores** en los huecos correspondientes, el poder de cada una de ellas vuelve a fluir hacia la esfera central que se ilumina ahora con luz blanca y todo el lugar comienza a vibrar como sufriendo un ligero terremoto. (Puedes describir la escena con espectaculares efectos especiales). Este sería el momento para recitar el conjuro que debe ser leído ordenando las líneas de forma correcta:

Blanca es la luz que emana del alma, pero negra es la noche que la despierta.

Muestra cuanto fue oculto, pues se revierte aquí la calamidad.

La sombra que un día fue costo, con luz resuelve hoy su deuda.

Escucha mi voluntad bruma del tiempo y torna tu fatídica desdicha

Ahora las partes serán uno. Y el uno quedará liberado.

Pues ni de vida ni muerte se trata, cuando el cambio es la voluntad del destino.

Después de pronunciar correctamente el conjuro el lugar entra en un vertiginoso e inestable vórtice mágico que puedes describir de la forma más apocalíptica que se te ocurra.

Un terremoto abre enormes grietas con violentas sacudidas en toda la ciénaga de Maltierra.

Las brumas comienzan a disolverse y el agua del lago comienza a drenarse entre las grietas. En unos minutos el lago está completamente seco y las ruinas comienzan a descender como si la misma tierra se las fuera tragando. Los personajes tendrán que realizar una tirada con ventaja de Fuerza (Atletismo) o Destreza (Acrobacias) de CD 10 para saltar de la torre antes de que la esfera y todas las foralias sean engullidas por las grietas en el suelo. En caso de no superarla podrían sufrir algún daño o ser arrastrados por la inercia de las rocas y desaparecer para siempre bajo la tierra (opcional).

Después de unos interminables minutos el lugar se encuentra desierto, las brumas, las ruinas y el negro lago de lodo han desaparecido para siempre.

La maldición de Ghenar ha terminado.

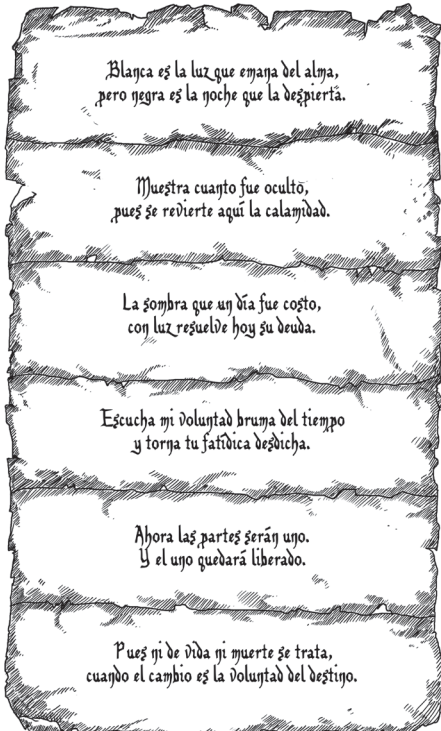
De la tierra surge desesperado alzando sus alas en toda su envergadura y elevando un rugido que estremece el corazón un joven **dragón negro**, que ha



vivido y se ha desarrollado cautivo bajo los lodos como pago para la realización del sortilegio. Su dolor fue el principal veneno de las aguas del lago y ha permanecido enterrado bajo el sortilegio cientos de años, suspendido en la sombra del sufrimiento eterno.

Se llama **Thondax**, y ha acumulado cientos de años de rencor que pueden ahora desatarse sobre nuestros aventureros. O quizá puedes darles alguna mínima esperanza para intentar negociar con el dragón, si bien lo más lógico sería que atacara con toda su crueldad.

En cualquier caso puedes resolver este épico encuentro para finalizar la aventura de *“La bruma sobre Ghenar”*.



THONDAX, EL DRAGÓN NEGRO.

Dragón Grande, caótico malvado.

CA: 18 (armadura natural)

PG: 127 (15d10 + 45)

Velocidad: 40 pies (12 m), volar 80 pies.

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
19 (+4)	14 (+2)	17 (+3)	12 (+1)	11 (+0)	15 (+2)

T. de Salv.: Des +5, Con +6, Sab +3, Car +5

Habilidades: Percepción +6, Sigilo +5.

Inmunidad al daño: ácido.

Sentidos: visión ciega 30 pies, visión en la oscuridad 120 pies, percepción pasiva 16.

Idiomas: Común antiguo y dracónico.

Desafío: 7 (2.900 PX)

Anfibio: El dragón puede respirar tanto dentro como fuera del agua.

ACCIONES

Ataque múltiple: El dragón realiza tres ataques: uno con su mordisco y dos con sus garras.

Mordisco: Ataque de arma cuerpo a cuerpo: +7 a impactar, alcance 10 pies, un objetivo. Impacto: 15 (2d10 + 4) daño perforante y 4 (1d8) de daño por ácido.

Garra: Ataque de arma cuerpo a cuerpo: +7 a impactar, alcance 5 pies, un objetivo. Impacto: 11 (2d6 + 4) daño cortante.

Aliento ácido (Recarga 5-6): El dragón exhala ácido en una línea de 30 pies de largo y 5 de ancho. Todas las criaturas situadas en dicha línea deberán hacer una tirada de salvación de Destreza CD 14, sufriendo 49 (11d8) de daño por ácido si la fallan, o la mitad de ese daño si la superan.





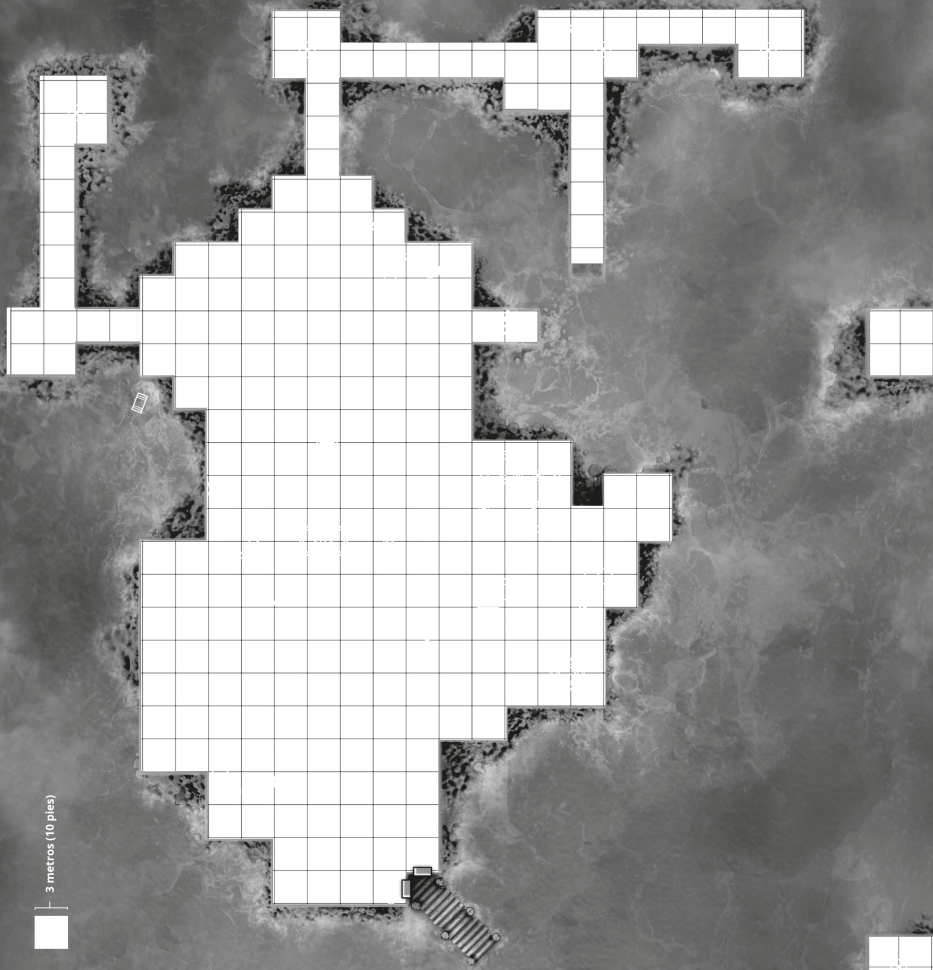
7

[illegible]

1

[illegible]

7

[illegible]



Todo el contenido mecánico de este módulo es parte del **Game Content** y está bajo la licencia **OGL version 1.0a**.

Toda la ambientación, historia e ilustraciones son parte del **Product Identity**. Copyright 2019 Gabriel González Serrano.

LICENCIA DE JUEGO. OPEN GAME LICENSE Version 1.0a

The following text is the property of Wizards of the Coast, Inc. and is Copyright 2000 Wizards of the Coast, Inc ("Wizards"). All Rights Reserved.

1. Definitions: (a) "Contributors" means the copyright and/or trademark owners who have contributed Open Game Content; (b) "Derivative Material" means copyrighted material including derivative works and translations (including into other computer languages), potation, modification, correction, addition, extension, upgrade, improvement, compilation, abridgment or other form in which an existing work may be recast, transformed or adapted; (c) "Distribute" means to reproduce, license, rent, lease, sell, broadcast, publicly display, transmit or otherwise distribute; (d) "Open Game Content" means the game mechanic and includes the methods, procedures, processes and routines to the extent such content does not embody the Product Identity and is an enhancement over the prior art and any additional content clearly identified as Open Game Content by the Contributor, and means any work covered by this License, including translations and derivative works under copyright law, but specifically excludes Product Identity. (e) "Product Identity" means product and product line names, logos and identifying marks including trade dress; artifacts; creatures characters; stories, storylines, plots, thematic elements, dialogue, incidents, language, artwork, symbols, designs, depictions, likenesses, formats, poses, concepts, themes and graphic, photographic and other visual or audio representations; names and descriptions of characters, spells, enchantments, personalities, teams,

personas, likenesses and special abilities; places, locations, environments, creatures, equipment, magical or supernatural abilities or effects, logos, symbols, or graphic designs; and any other trademark or registered trademark clearly identified as Product identity by the owner of the Product Identity, and which specifically excludes the Open Game Content; (f) "Trademark" means the logos, names, mark, sign, motto, designs that are used by a Contributor to identify itself or its products or the associated products contributed to the Open Game License by the Contributor (g) "Use", "Used" or "Using" means to use, Distribute, copy, edit, format, modify, translate and otherwise create Derivative Material of Open Game Content. (h) "You" or "Your" means the licensee in terms of this agreement. Not for resale. Permission granted to print or photocopy this document for personal use only.

2. The License: This License applies to any Open Game Content that contains a notice indicating that the Open Game Content may only be Used under and in terms of this License. You must affix such a notice to any Open Game Content that you Use. No terms may be added to or subtracted from this License except as described by the License itself. No other terms or conditions may be applied to any Open Game Content distributed using this License.

3. Offer and Acceptance: By Using the Open Game Content You indicate Your acceptance of the terms of this License.

4. Grant and Consideration: In consideration for agreeing to use this License, the Contributors grant You a perpetual, worldwide, royalty-free, non-exclusive license with the exact terms of this License to Use, the Open Game Content.

5. Representation of Authority to Contribute: If You are contributing original material as Open Game Content, You represent that Your Contributions are Your original creation and/or You have sufficient rights to grant the rights conveyed by this License.

6. Notice of License Copyright: You must update the COPYRIGHT NOTICE portion of this License to include the exact text of the COPYRIGHT NOTICE of any Open Game Content You are copying, modifying or distributing, and You must add the title, the copyright date, and the copyright holder's name to the COPYRIGHT NOTICE of any original Open Game Content you Distribute.

7. Use of Product Identity: You agree not to Use any Product Identity, including as an indication as to compatibility, except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of each element of that Product Identity. You agree not to indicate compatibility or co-adaptability with any Trademark or Registered Trademark in conjunction with a work containing Open Game Content except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of such Trademark or Registered Trademark. The use of any Product Identity in Open Game Content does not constitute a challenge to the ownership of that Product Identity. The owner of any Product Identity used in Open Game Content shall retain all rights, title and interest in and to that Product Identity.

8. Identification: If you distribute Open Game Content You must clearly indicate which portions of the work that you are distributing are Open Game Content.

9. Updating the License: Wizards or its designated Agents may publish updated versions of this License. You may use any authorized version of this License to copy, modify and distribute any Open Game Content originally distributed under any version of this License.

10. Copy of this License: You MUST include a copy of this License with every copy of the Open Game Content You Distribute.

11. Use of Contributor Credits: You may not market or advertise the Open Game Content using the name of any Contributor unless You have written permission from the Contributor to do so.

12. Inability to Comply: If it is impossible for You to comply with any of the terms of this License with respect to some or all of the Open Game Content due to statute, judicial order, or governmental regulation then You may not Use any Open Game Material so affected.

13. Termination: This License will terminate automatically if You fail to comply with all terms herein and fail to cure such breach within 30 days of becoming aware of the breach. All sublicenses shall survive the termination of this License.

14. Reformation: If any provision of this License is held to be unenforceable, such provision shall be reformed only to the extent necessary to make it enforceable.

15. COPYRIGHT NOTICE

Open Game License v 1.0a Copyright 2000, Wizards of the Coast, Inc.

System Reference Document 5.0 Copyright 2016, Wizards of the Coast, Inc.; Authors Mike Mearls, Jeremy Crawford, Chris Perkins, Rodney Thompson, Peter Lee, James Wyatt, Robert J. Schwalb, Bruce R. Cordell, Chris Sims, and Steve Townshend, based on original material by E. Gary Gygax and Dave Arneson.

“La bruma sobre Ghenar” Copyright 2019, Gabriel González Serrano ([Dhijo] Estudio). All concept, story, characters, places, maps, designs and illustrations by Gabriel González Serrano.

END OF LICENSE

