

Advanced Dungeons & Dragons

EL POZO



Aventura para jugadores de niveles 5-7

<mailto:GRILOROL@TERRA.ES> IDEA ORIGINAL: GRILO

EL POZO

Aventura para jugadores de niveles 5-7

INTRODUCCIÓN.-

Esta aventura se ajusta a la curiosidad de los PJ y puede durar desde una única jornada o hasta que llegue la Fiesta de la Luna. La aventura está basada en Reinos Olvidados y su objetivo es aumentar la visión que tienen mis PJ del mundo por lo que conlleva algunos viajes de larga duración. En la aventura se hará referencia en varias ocasiones a los Solardiente que son el grupo de PJ. La familia está compuesta por Feito, un ladrón; Lestart, un mago; Ragnarok y Dragon, guerreros; Lothiem, un sacerdote y Lemartés, un guardabosque ajeno a la familia. Todos son elfos exceptuando Ragnarok y Lemartés.

A la familia Solardiente residente en el Valle de la Sombra

Soy Orphast Ulbanath, escriba y genealogista de Arabel, y aún no tengo el placer de conoceros. Han querido los dioses, que mi actual investigación me haya llevado al descubrimiento de una noble rama familiar de la que deriva (si mis humildes estudios son correctos) todos los Solardiente que viven en los Valles. Ruego dispongan cuanto antes un viaje a mi residencia para darles a conocer ciertos aspectos sobre el paradero y actual localización de los restos funerarios de la familia y sus posesiones. Al mismo tiempo, desearía (si fuese posible) que diesen a conocer la noticia a otros familiares conocidos si los hubiere. Lamentando no poder realizar yo mismo el viaje, un cordial saludo.

PARTE I.- DE VIAJE A ARABEL

EL MENSAJE

Es bien entrado Ches cuando un joven de pelo cobrizo y ojos claros llama a la Casa de los Solardiente en el Valle de la Sombra. Este joven es un mensajero procedente de *Los Ojos y Oídos de Arabel* una famosa mensajería de la ciudad comyreana. Este les entregará un pergamino sellado con un escudo que debe haberse borrado por el camino porque ahora aparece indescifrable. Tras esperar la propina el joven se marcha.

Los PJ podrán leer en una perfecta caligrafía y tanto en común como en elfo, el siguiente anuncio...

Los PJ tardarán 6 días en llegar a Arabel a caballo, 9 días si van en carreta o 17 días si van a pie. Durante el viaje de todas formas habrá que tener en cuenta los modificadores según el tiempo. Si los PJ van a caballo, los únicos encuentros de interés se producirán en Tilverton si es que paran. Si van en carreta, les acompañará una joven desde el Valle de la Sombra que va a visitar un familiar a Tilverton y seguramente tendrán algún encuentro con algún ladrón oportunista. Si van a pie, puede que sea interesante jugar el viaje e introducir un topo en el grupo. La noche del tercer o cuarto día la podrán pasar en Tilverton. Podrán alquilar carro y carrero por 9 leones el día.

LAS CIUDADES DE COMYR

Ya desde la lejanía podéis observar el resplandor de la una gran ciudad que sin duda debe ser Tilverton. Al contrario de las ciudades de los Valles una alta muralla de piedra rodea el recinto. Esta muralla se encuentra en bastante buen estado y no parece ser de mucha antigüedad. Evidentemente la ciudad es comercial y en su interior se suceden los anuncios de comercios de pieles y cerámicas ya cerrados a estas horas de la noche. Acostumbrados al Valle, os perderíais por esta maraña de calles y casas de piedra y tejados de cerámica, aunque parece ser que varias calles confluyen en el mercado central desde donde se puede llegar a todas las salidas de la ciudad. Desde allí podéis ver una ciudadela amurallada dentro de la propia muralla en la parte sur de la ciudad. Parece ser que es allí donde se acumulan los templos y santuarios, las familias nobles y las posadas de renombre separadas del resto de la ciudad por un foso. Ahora que es de noche sólo os encontraréis con manadas de caballos que vuelven a los establos y sucios carros que pasarán la noche en las explanadas del exterior de las murallas; además del ajetreo que rebosan las numerosas posadas de la ciudad. *El Descanso del Lord de los Vientos, La venganza de Grimwald y la Bruja Susurrante* entre numerosas casas de huéspedes desperdigadas por los barrios. Mientras decidís en donde pernoctar podéis observar los numerosos dragones púrpuras que custodian tanto las murallas como la ciudad, tan fornidos y lustrosos con sus enormes plumas que parecen en verdad dragones como muestran sus emblemas.

En una Posada de Tilverton (d4).-

- 1 Un joven semielfo con unos cuantos pulgares se ofrece a jugar a las cartas con los PJ. Jugarán al burro. Mientras juegan, el muchacho, Rajir, les contará que trabaja en el negocio de la cría de caballos y que se encarga de su cuidado en verano por lo que el invierno sólo se encarga de otros aspectos menores como poner herraduras o el hierro a las nuevas cabezas. Hará mención a los buenos pastos que va a ver en verano en las zonas de los Valles ya que este invierno ha llovido muchísimo. Tras perder unos 20 pulgares se ausentará de la posada.
- 2 Pueden observar a un borracho que de lo único que quiere hablar es de mujeres. Apenas tiene dos halcones y algunos pulgares. Es fácil de robar (aunque le cueste otro disgusto a su señora).
- 3 Este viejo elfo es uno de los primeros colonos de la ciudad y es buen conocedor de la historia local. *En un principio la ciudad era una empalizada con una lodosa colonia y un campamento. También había algún templo, de Gond y una fortaleza en ruinas. Cuando amenazaban los zhentarim, llegó Comyr el imperio que se encargó de asegurar la brecha de Tilver, por entonces atestada de orcos; y estableció una guarnición permanente en la ciudad. A partir de aquí vino el auge de la ciudad reconstruyendo la actual muralla de la ciudad y aumentando la población. Los que protestaban por la conquista del rey Azoun pronto callaron cuando cesaron los ataques de orcos y bandidos. Y desde entonces la ciudad puede seguir creciendo y acogiendo refugiados en tiempos de guerra.*
- 4 Este humano bien curtido en años les ve a plantear a los PJ un negocio. Quiere establecer una nueva sala de baile y mujeres así como un negocio de peleas de gallos legal. Según este bar este en auge en la Costa de la Espada. Si aceptan les contará que el local les costará unos 50000 leones (él puede poner hasta la mitad) y abrirlo unos 2000 leones. Según él, no tendrían ningún tipo de competencia y su situación en el centro de la ciudad les aseguraría una clientela continua. Además es conocida la fama de las mujeres comyerana. Se hace llamar Frangano Bieraru.

Entráis a la ciudad de Arabel por su entrada norte. La ciudad es aún mayor que Tilverton y en sus afueras se sitúan gran cantidad de depósitos comerciales al resguardo de una gran muralla. De nuevo, no os cuesta encontrar la intimidante presencia de los Dragones Púrpuras por la ciudad. Arabel está atestada de pequeñas casas que comparten muros a lo largo de largas calles que se subdividen y crean pequeños patios sin salidas en cuyo centro se encuentran más casas. Nada más entrar en la ciudad veis cómo se divide el camino principal y se multiplican los carteles haciendo referencia a posadas y tabernas. *Posada de la Luna Llena, El descanso del Halcón, El orgullo de Arabel, Posada del Estandarte Naranja, Al Camello Cojo, Los Nueve Fuegos, El Guiño y el Beso* son algunos de los nombres que acertáis a ver. Por doquier se suceden los comercios que tanto se echan de menos en los Valles, como salas de bailes, sastres, productos exóticos, casa de empeños, armerías, salones de belleza, tallista de gemas, y por supuesto, club nocturno. A medida que avanzáis se suceden los grandes almacenes comerciales que responden a una gran diversidad de compañías como *El Ojo del Dragón, Seis Cifres, Milcabezas...* Quizás por esta razón se suceden casas de menor entidad con mansiones de ricos comerciantes sin duda alguna. Dentro de la ciudad se distinguen entre los edificios más importantes una ciudadela de gran tamaño que realiza las funciones de prisión o al menos eso aparenta y un palacio de aspecto medieval. Perdidos por la ciudad en búsqueda de la posada adecuada encontráis un enorme monumento en mármol blanco que representa un caballero coronado sobre un caballo encabritado. La piedra clama en su base *Dhalmas, el Rey Guerrero de Comyr*. La población predominante es la humana y parece que hay una gran dedicación al comercio de minerales porque las calzadas tienen el tizne oscuro del carbón, del mismo modo que en Tilverton, las manadas de caballos son controladas por expertos jinetes a su paso por la ciudad hasta sus lugares de venta. Sin duda alguna Arabel os impresiona por su tamaño y por la cantidad de servicios de los que disponéis allí.

En una posada de Arabel (d12).-

- 1 Este viejo humano sólo da a conocer su apodo, El Tabernero. Tendrá unos 100 años y dice que al menos lleva 50 pasando todo el día en la misma taberna. Contará la historia local a los PJ. Arabel siempre ha sido una bulliciosa ciudad mercantil que unió las ricas tierras del norte y del este con los puertos comyeranos y el lejano oeste. Hay gente que desearía la independencia de la ciudad como en la antigüedad cuando fue brevemente la capital de un pequeño reino llamado Gondegal; sin embargo la corona se preocupa de que esta rebeldía no alcance el interés de la nobleza de Arabel. Por lo demás Arabel siempre ha sido el refugio de los peligros de las Tierras Pétreas que es el límite de Comyr por el norte y por el oeste. Es una región montañosa de granito donde se refugian todas las calamidades de los Reinos y que apenas permiten el paso de las caravanas por los caminos vigilados por las tropas. Vosotros supongo que no sois de aquí. Si buscáis aventuras os aconsejo que vayáis al Pantano Vasto o el gran pantano, al este colindante con Sembia donde podréis hacer un gran favor a la corona, porque está infestada de criaturas. En verdad, ni los dioses serían capaces de limpiar esa zona. Ja!
- 2 Este humano fornido se llama Tebrun y es un general retirado de los Dragones Púrpuras. Ahora tiene una esposa y cinco hijos con dos de los cuales se encuentra en la posada. Estos dos son Dragones Púrpuras que saldrán de vuelta a la academia. Si le comentan algo sobre la guerra, les comentará que no hace mucho tuvo su única gran batalla como general contra unas terribles criaturas en las Montañas de los Cuernos de la Tormenta. Gracias a su estrategia las encerraron en un cañón donde tras acribillarlas con los arqueros y ballesteros entraron en combate cuerpo a cuerpo donde las derrotaron. A esta batalla se le llama del Paso Angosto y marca la superioridad de los Dragones. Desgraciadamente sufrió una herida en el tobillo que le hace cojear e incapacitado para el combate. Si le hablan de la guerra del Valle de la Daga comentará que los refugiados que han llegado lo dan por perdido y tratan de rehacer sus vidas de manera definitiva en Comyr y Sembia. Sin embargo, piensa que cuando llegue el buen tiempo, las tropas de los Valles y Comyr atacarán por sorpresa. Según él, el orgullo del rey y de sus tropas no permitirá que se prolongue esta situación por mucho tiempo.
- 3 Este mercenario procede de Valle profundo y custodiaba una caravana de hortalizas. Un

monje que le acompañaba le dijo que en el templo de Oghma se informaba de que el Círculo de la Oscuridad, templo de Cyric en el Alcázar, estaba reclutando escribas para un proyecto desconocido. Por lo visto no todos son reclutados voluntariamente sino que el secuestro de escribas se ha vuelto común en el Mar de la Luna y en el Vast. Hacer saber a todos los eruditos que conozcáis que el padre Hasicor Danall del Templo de Oghma les aconseja precaución.

- 4 ¿Queréis que os haga de guía por la ciudad? Este joven semielfo os acompañará por toda la ciudad y responderá a todas las preguntas que hagáis. Se llama Arturo.
- 5 Este humano es uno de los encargados de los Seis Cofres y se encarga de reclutar a hombres para cuidar de las caravanas en sus viajes. Les ofrecerá el trabajo argumentando que es en invierno cuando menos mercenarios hay y cuando más se necesita. Les pagará entre unos 100 leones el viaje completo sin alimentación.
- 6 Este mercenario se encuentra sin trabajo porque la pequeña empresa para la que trabajaba ha quebrado este año. Según él, este año es malo para el comercio con víveres por lo que las familias comyeranas se han dedicado al comercio de joyas y se pelean por conseguir las gemas de mayor tamaño.
- 7 La ciudad debería independizarse ya que es autosuficiente como centro de comercio de los Reinos. La corona nos ahoga con unos impuestos excesivos. Esta afirmación la hace un cuarentón que cuida de que los PJ no lo conozcan ni hablen muy alto.
- 8 Un joven comyreano les increpa: ¿Sois extranjeros? ¿Os gusta mi ciudad? Seguro que habéis venido por la cerveza y el vino, aunque seguro que todavía no habéis descubierto las verdaderas joyas de la ciudad: las mujeres. ¿Queréis veniros?
- 9 Actualmente los almacenes están vacíos por la mala cosecha del norte y de los Valles. Este año el alquiler de almacenes está de capa caída.
- 10 Un mendigo les pedirá una limosna para beber algo y si les invita les dirá que hay una gran circonita en uno de los almacenes de la ciudad protegida por todo un ejército.
- 11 Los extranjeros no parecen estar bien visto en estos tiempos por los comerciantes y mira que esto no suele ocurrir. Al parecer este año están más temerosos de los robos. Quizás sea porque la guerra ha cortado las rutas del norte.
- 12 Parece ser que el estafador ya ha actuado en la ciudad cobrando una mercancía de una familia noble. Por lo visto, esto ha dado lugar a un pequeño conflicto de confianza entre los nobles y las compañías mercantiles.

SE BUSCA

Actualmente se busca a Arabel a un famoso estafador llamado *El Obrero*, que es el responsable de la estafa que se describe en el apartado de rumores de Arabel. por esta razón, las autoridades de Arabel han distribuido por la mayor parte de la ciudad carteles como el siguiente:

<p>Se busca (se puede observar un dibujo a tinta de un hombre) se hace llamar Obrero y es un falsificador/estafador que se encuentra en la ciudad. La Corona y las partes demandantes recompensarán su captura con 200 leones (donde antes ponía 100 leones).</p>

Si un personaje se interesa suficientemente por un poste de mensajes o algo similar, podrá ver este mensaje junto a otro que hace una llamada a la academia de Dragones Púrpuras.

PARTE II.- OBRIGADO

LA CRIPTA Y LA HERENCIA

Orphast Ulbanath encontró durante sus últimas investigaciones por Comyr un árbol genealógico de una familia que en principio no tenía mucho interés. Sin embargo, encontró una referencia en una de las bibliotecas locales sobre un individuo de la familia Librefaunas que se dedicó a las correrías por el Mar de las Estrellas Caídas y esto le llevó a interesarse más por la familia y a investigar el paradero de las posesiones del renombrado pirata (aunque sólo aquellos más viejos conseguirán recordar el nombre). El pirata llamado Guntofeves, elfo nacido en los Reinos quiso reposar en paz sobre tierra porque al parecer no le gustaba el mar (cosa extraña a un pirata). Así se hizo construir un aposento en la cripta de sus antecesores familiares, la familia Santonoas. Orphast Ulbanath sólo ha conseguido descubrir el paradero de la cripta de los Santonoas pero desconoce que allí se encuentre el cadáver del famoso pirata, sin embargo espera encontrar allí algún descendiente que le lleve por buen camino hasta encontrar la tumba de Gunto. Debido a la mal salud y a la ubicación de la cripta, Orphast decide buscar a los descendientes para que, llevados por el interés que despierta una herencia sin reclamar, investiguen la cripta y le lleven toda la información que en ella encuentren. Para ello, les hará firmar un documento en el que las partes están de acuerdo en que el escriba trabaje con la información de la cripta para la pureza del linaje y la conclusión de los árboles genealógicos de la familia. Para cumplir esta misión, Orphast tenía pensado llevar a su mayordomo para que redactase las escrituras de la tumba.

Por otra parte, Obrigado el estafador que se encontraba en la ciudad está interesado en los libros de linaje que posee el escriba y que le pueden ser de gran utilidad para suplantar la identidad de nobles ya muertos y conseguir herencias no reclamadas. En un principio, asaltó la casa del escriba sin encontrar la información que buscaba, por lo que dedujo que el escriba lo guardaba bien conocedor del valor que podía tener esa información. Ahora, Obrigado ha embaucado al mayordomo de toda la vida del escriba con dinero para que juntos puedan rescatar el libro y la oportunidad se les ha presentado con la visita de la familia Solardiente. Obrigado y el mayordomo piensan asesinar al escriba y esperan que los PJ se interesen más por la información que no les dio el escriba y encuentren su escondite secreto. Entonces le robarán el libro y huirán de la ciudad. Una vez muerto, el mayordomo irá en busca del médico habitual del escriba y Obrigado se presentará como sobrino y único familiar de Orphast. Por supuesto, el mayordomo garantizará la identidad del familiar y por ello tuvieron que eliminar a la cocinera/secretaria cuyo cadáver se encuentra en el cofre que ella poseía en su cuarto de la casa. Una vez que el médico certifique la muerte natural del viejo Obrigado se opondrá a la usurpación de sus bienes hasta que encuentren el libro. Luego saldrá huyendo. Los PJ tienen un máximo de 2 días hasta que los verdaderos familiares (Máximo Ulbanath). Luego las autoridades locales les interrogarán y les dejarán marchar teniendo cuidado con que no se lleven material de la biblioteca del escriba.

LA ÚLTIMA CENA

Lleguen cuando lleguen los PJ, el escriba les citará para la hora de la comida con el fin de poder conversar tranquilamente sobre el asunto. De este modo, los PJ tendrán tiempo para poder conocer la ciudad. Cuando vayan a la casa del escriba para comer lee lo siguiente...

Llegáis a la que según os han indicado debe ser la casa del escriba. Es una casa de dos pisos con la base en mármol y los muros de piedra. El techo es de cerámica de un color rojo fuerte. En la planta superior hay un balcón por el que asoman unas flores bien cuidadas en unos grandes macetones. Junto a la puerta hay una inscripción en metal que proclama *Orphast Ulbanath, escriba, cartógrafo y genealogista*. La puerta tiene dos hojas y un gran llamador de una cabeza de un jabalí, un detalle propio de gente adinerada. El escriba lleva consigo un viejo bastón al cual debe tener mucho apego porque se encuentra en un estado deplorable, al igual que la salud del escriba. El escriba estará entrando en el centenario de su vida y sus pieles arrugadas cuelgan de cada parte de su cuerpo. A pesar de no tener pelo mantiene una larga y abundante barba blanca y parece tener la agilidad suficiente para andar y alcanzar los grandes tomos que se asoman en lo alto de la estantería a la que sólo se puede llegar por medio de una escalera. Los ojos claros del viejo os indican que vayáis hasta una puerta, que sin duda debe llevar al comedor, mientras que él se detiene a recoger unos libros y papeles de encima de su mesa. La mesa está preparada y el mayordomo que os citó para comer está situando una pequeña mesa de ruedas junto al asiento que va a ocupar el anfitrión. Tras resoplar por el esfuerzo realizado os indica que os sentéis. Luego y tras algunas frases de conveniencia sobre el tiempo y el largo viaje que os ha llevado hasta a Arabel comienza a hablar. Parece que su afición al tabaco, que lo incluye como el pan en la comida, esta quebrando los pulmones del viejo escriba. *Este árbol genealógico que veis ha sido el único causante de que estéis aquí. Como podéis ver, en él aparecéis tanto vosotros como vuestra familia del Valle Alto con los cuales no he podido establecer contacto. Espero de cualquier modo que vosotros les informéis sobre todo lo que aquí concertemos. También aparece los Aguanueva que residen en la Costa de la Espada (Beregost) y que según me comunicaron no están interesados en el asuntos y ceden todos sus derechos a los familiares que lo reclamen. Al parecer tienen una situación bastante cómoda. Pues bien, estaba yo embarcado en la investigación de los orígenes de una noble familia comyerana bajo encargo cuando encontré este pergamino. Así que tras acabar el otro trabajo, me dispuse a esclarecer las posesiones y linaje de este respetable apellido. Para empezar os tengo que decir que los Santonoas debieron vivir en los primeros años del computo de los Valles y seguramente lo hicieron por la zona de los Valles sino en el mismo Cormanthor, como la mayoría de los elfos. Seguramente los Librefaunas continuaron con este tipo de vida más no hay noticia de ello. Si es conocido que tanto los Liebresaltarina como los Tejodorados se dedicaron al comercio al tiempo que a la vida en el campo. El resto de la historia de la familia supongo que la conocéis. Desde los Librefauna debía aparecer otra rama que fue omitida por varias razones. Seguramente se debiera a que era ambiciosos aventureros, solteros que no dieron descendencia y que fueron la humillación de la familia o incluso por muerte en guerra sin conocimiento por parte de los familiares. De cualquier modo, esta parte ni nos interesa ni es de fácil resolución. La cuestión es que investigando en los escasos escritos y leyendas de Cormanthor aparecía el nombre de Santonoas, como una familia de cierto estatus, pues se encontraba en una larga lista inscrita en una piedra que se encontró en el Valle de las Voces Perdidas y que puede corresponder a un censo, barrio o casa comunal. ¿Quién sabe? De cualquier modo, hay una cita que encontré en pergaminos funerarios que guardan ciertos adoradores de los Valles, adeptos a Silvanus en el que se encontraba la siguiente cita en elfo antiguo: A bien de Silvanus, los restos de los Santonoas reposaran en la tranquilidad de las montañas, lejos de la corrupción que les dio muerte, lejos en las alturas donde los truenos se rinden a la grandeza del Rey de la Naturaleza y más adelante añade A bien de Silvanus sus adeptos cumpliremos de los que yacen junto a Él y partiremos hacia Satebun prometiendo no volver hasta que sus restos reposen en la ladera de Los Truenos Y eso es todo lo que he podido encontrar. Al parecer los Santonoas debieron morir de manera precipitada y no me extrañaría que respondiese a cualquier ataque de humanos o criatura que ellos consideraran corrupción de la Naturaleza. Pero es mucho suponer. Según está información, la cripta debería encontrarse en el lado oeste de los Picos del Trueno que se encuentran al Sur del Valle Alto. Seguramente, en la primera ladera de la cadena cercana al gran pantano porque por allí se debería situar Satebun. Os indica la localización en un mapa de su propia realización. La costumbre de los elfos de Cormanthor era enterrar a la familia con todas sus posesiones y no cabe en mi conciencia la posibilidad de que cualquier ladrón asalte algo que, en su caso debería llegar a manos de los verdaderos descendiente. Llegado este momento el viejo para y tose. En verdad tiene la salud bastante deteriorada como para viajar. Tengo especial interés en las inscripciones que se pudieran encontrar en el interior de la tumba, así que me gustaría que él os acompañase para transcribir todo lo que allí encontréis.*

Estas son las últimas palabras del escriba. Tras ellas, el viejo empezará a toser y dar muestras de que se está ahogando y caerá inconsciente y luego morirá si nadie del grupo puede contrarrestar el veneno. El mayordomo, que se llama Joao, dejará caer la bandeja con el segundo plato y correrá compungido hasta su amo. Después dirá que irá corriendo al médico y saldrá corriendo de la habitación. Los PJ tendrán un momento entonces para investigar por la casa y coger aquello que quieran. Cuando venga el médico un humano alto entrado en los cincuenta años, y con un maletín lleno de cachivaches, ya no habrá nada que hacer por el hombre y mandará al mayordomo a que le de la noticia a sus familiares y después se irá sin decir nada más. El médico achacará la muerte del viejo a su vicio al tabaco y a su edad y no sospechará nada. Por otra parte, Joao esperará a que el médico salga para presentar a Obrigado como Máximo Ulbanath.

A partir de aquí los PJ deberán investigar por la casa y descubrir tanto las posesiones como el escondite secreto del viejo. En realidad, el libro que esconde el viejo no les interesa a ellos y las autoridades se preocuparán de recuperarlo si es robado. De cualquier escriba de Comyr pagaría una fortuna por él, para luego denunciar a los ladrones a las autoridades. También podrán encontrar por la casa la información que el escriba les ocultaba sobre el pirata Gunto y sus hazañas por el Mar de la Luna y deberían sospechar que en la cripta debe haber algo más que lo esperan. Los PJ deberían darse prisa en descubrir la trama antes de dos días porque si no, podría resultar sospechoso estar en casa de un viejo que ha muerto revolviéndolo todo. Si los PJ descubren la trama, irremediablemente entrarán en combate con Obrigado y Joao (ver entonces el mapa del combate).

¿Qué dirá Joao?.-

- Está mañana cuando me levanté estaba tosiendo demasiado como lo solía hacer últimamente. Yo le dije que dejará el tabaco y el ironizó sobre el asunto y dijo que si dejaba el tabaco por mi culpa me despediría.

- Tras recoger el desayuno, tuve que ir al mercado a comprar cerveza, pan, pasteles y licor de melón que tanto le gustaba al señor. Mientras la empleada iría haciendo la comida. El señor todavía estaba trabajando cuando llegué y la empleada se había marchado. Yo supuse que habría ido a por alguna especia para la comida aunque ya estaba hecha. Luego me dijo el escriba que le había dado el día libre. Llegasteis vosotros y puse la mesa y serví la comida.

- El escriba pasaba todo su tiempo en la biblioteca trabajando desde que su estado de salud había empeorado. Aunque yo no lo comprendía me decía que su libro pronto sería uno de los más valiosos de los Reinos. Recuerdo también que lo guardaba con gran empeño por alguna parte de la casa y que nunca se lo enseñó a nadie.

- **Si le preguntan sobre las llaves de la casa...** Había una única llave para el uso de la sirvienta y el mío. Yo me las lleve cuando fui a la tienda y las deje cuando volví en el perchero de la sala de entrada como siempre. Se que Orphast guardaba un manojo de copias de todas las llaves de la casa.

La casa del escriba.-

1 En la sala de entrada tan sólo hay unos sofás adosados a la pared de la derecha con una mesilla baja y un tarrito de frutos secos. A la izquierda hay una mesa con una silla y el perchero donde se cuelgan los abrigo de los visitantes y las llaves. El suelo está tapizado con una alfombra con adornos florales. Sobre la mesa hay un cuadro que representa un bosque (10 leones).

2 Esta sala impresiona por las largas estanterías que cubren la pared desde la puerta del comedor hasta las escaleras del piso de arriba. Hay una recia mesa de roble cerca con un montón de papeles y libros sobre ella. Tras ella hay otra estantería central y columna. Parece ser que anteriormente esta sala debía ser dos cuartos. Sobre la estantería del centro se encuentran varios objetos de arte de cierto valor. En concreto hay un estandarte con un escudo desconocido bordado de oro en seda con un asta de plata maciza (900 leones). En la columna esta la puerta secreta que lleva a la sala donde se encuentra el libro. Para accionarla hay que desplazar un poco hacia detrás y dejar libre una piedra que se eleva un poco. Al situar de nuevo la mesa sobre la piedra su

propio peso la hace bajar. Algún personaje puede darse cuenta de que en el suelo está rayado este movimiento porque el viejo tan sólo tenía fuerzas para arrastrarla. Sobre la mesa hay grandes volúmenes que son indescifrables para cualquier persona que no sea escriba al igual que el resto de libros. Tan sólo puede que le sean de utilidad los mapas de la zona cercana a las escaleras de la estantería. Los PJ tendrá que superar un control de INT-10 para distinguir a simple vista un mapa, ya que únicamente llevan un número de registro. Podrán encontrar el libro de registro en la estantería central no sin grandes dificultades. Es un gran inconveniente que los PJ se hagan con el mapa de lo que deseen.

El único papel que le puede servir de ayuda son las anotaciones que hay en un pergamino de la mesa. En él se puede leer con claridad *Guntofeves Librefauna, Costas del Mar de las Estrellas Caídas, seguramente Sembia e Islas cercanas, La nariz?*. Nada más podrán sacar de las estanterías. Si se interesan por la historia de este Gunto, nadie será capaz de recordar este nombre sin embargo podrán encontrar algo en alguna biblioteca (5% sólo de encontrarla en la del escriba). Hallarán el siguiente párrafo... *Diablo de los mares y malestar de las autoridades, Gunto se labró su ferocidad en el Mar Interior y osado era el que atravesaba el Cuello. Adorador del fuego resplandeciente, desvió las rutas al Norte y al Sur con su ferviente sed de fuego.*

3 El comedor tiene capacidad para 7 personas está hecho de madera castaño y en un buró situado en la pared se guardan la cubertería de plata con las siglas de UR y la vajilla. Este buró está adornado con un ciervo de cristal con los cuernos y las pezuñas en oro y base de bronce (300 leones) y una cabeza de jabalí de mármol con los huesos y dentadura en oro sobre base de cobre (400 leones). En el suelo hay una alfombra que lo cubre completamente. En la mesa auxiliar donde dejó el viejo todos sus papeles queda el contrato que antes se mencionó (un control de INT-5 dará a conocer los intereses del escriba por las lápidas e inscripciones que en ella se contenían) y apuntes sobre la historia que les contó.

4 La cocina es de lo más común. Los instrumentos propios, como cuchillos, juego de sartenes y ollas, y el almacén de comida con todo tipo de cosas. Si buscan el encargo del mayordomo de por la mañana lo encontrarán.

5 Baño 6 Escaleras 7 Otro baño

8 Cuarto de Selinda, la empleada y secretaria. En el cofre se encuentra su cuerpo degollado. Obrigado la había encandilado y se la iba a llevar al huerto cuando la asesino degollándola en la cama. El cofre está cerrado con llave y debajo del cuerpo se encuentran alguna bisutería sin valor y 29 leones de todos sus ahorros. Obrigado se deshizo de la llave.

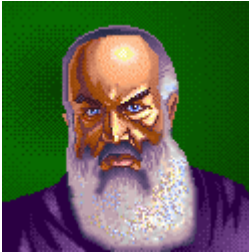
9 Cuarto de Joao, el mayordomo. Tan sólo una cama, una mesa y silla y un cofre del mismo estilo que el otro. La llave la tiene el mismo. En su interior, además de ropa, hay 300 leones, cosa que debería extrañar a los PJ. Si le preguntan cuanto le pagaba responderá que 10 leones, pero que lleva mucho tiempo ahorrando. En verdad sólo tenía 50 leones pero Obrigado le había dado 250 leones por adelantado.

10 Habitación de Orphast. Tiene una lujosa cama y un sofá cerca del cual está la pipa de la que fumaba. Hay un baño bastante suntuoso y el balcón da a la parte delantera de la casa. Por lo demás sólo hay un baúl a los pies de la cama con 12 leones, 3 halcones y 15 pulgares, y un armario donde guardaba el resto de la ropa. Bajo el colchón hay un pequeño cofre con 1405 leones. La pipa es de marfil con un largo canuto de hilo de oro y boquilla de plata y junto a ella está una caja para tabaco de pequeño tamaño de plata (90 leones).

11 Sótano. Una escalera de caracol lleva hasta un piso por debajo del suelo de la ciudad. Hay una habitación de 2 metros por 3 metros con unas puertas metálicas con los goznes por dentro y con una cerradura de calidad buena (-10%). En la escalera hay una cuerda que cuelga que activa y desactiva la trampa que hay asociada a la puerta y que se esconde tras la puerta cuando se abre. El libro se haya en el interior de una caja con la apariencia de la piedra de las paredes y que se encuentra sujeta a una cuerda que se introduce por el techo. La idea es que, al activar la trampa, un peso caiga (al tiempo que se abre una trampilla en la mesa que sostiene la caja) y la caja con el libro se incruste en un perfecto cuadrado del techo. De este modo, queda resguardado el libro. Al mismo tiempo el peso cae sobre una alcántara de metal que se encuentra en el

medio de un pozo de ácido. Un túnel conecta la trampilla de la mesa con el pozo que tendrá unos 10 metros de profundidad. De este modo, el PJ cree que el libro cae en medio del pozo. Los PJ pueden bajar por el túnel pero a mitad de camino hay navajas orientadas hacia abajo de manera que no se puede subir sin 1d4 pg por metro.

PERSONAJES DE ARABEL



Orphast Ulbanath es un conocido escriba de la ciudad. Tiene 101 años y aún ejerce de manera adecuada su profesión. Muchas familias comyeranas han limpiado su apellido gracias a su trabajo y otras muchas le han pagado para que se mantuviera callado. A pesar de haber perdido todo el pelo mantiene una larga barba blanca. Sus ojos claros y su mirada interrogadora son los únicos aspectos destacables sobre su débil pero ágil cuerpo del que cuelgan la piel carente de musculación.



Joao es el mayordomo de Orphast. Lleva toda su vida con él desde que sus padres le dejaron abandonado y tuvo que encontrar trabajo y alojamiento para vivir. Tiene unos 30 años y su única habilidad destacable es la lucha con el cuchillo. Siempre lleva con él, al menos 4 cuchillos desde que conoció a Obrigado. En la lucha tratará de evitar el contacto directo y su moral se reduce a rogar piedad si Obrigado cae.

Joao guehum1 GAC0 18/16 PG 9 MV 12 CON 15 DES 16 Dñ 1d4+1/1d4

Daga/Arroj.
CA 8



Desde su último golpe, el Obrigado se ha dejado la perilla y se ha cortado el pelo. También se lo ha teñido y lo tiene ahora negro. Tiene 38 años.

Obrigado Ldr6/mag2 FZA11 DES17 CON15 INT15 SAB13 CAR14 GAC0 18/16/14(arrj) VB65% AC47% DT45% MS47% OS37% DR20% EP92% LL20% PG 47 Ajuste reaccón+2 CA 5 Dñ Cuchillox2 Daga látigo Pericias en armas Cuchillo esp. Daga esp. Pericias en no armas Disfraz CAR Falsificación DES Talla de gemas DES Conjuros Hipnotismo Ventriloquía Nube

hedionda Invisibilidad Esfera llameante

ENCUENTRO CON OBRIGADO Y JOAO:

Joao: Golpear Feito 15/13 Rag.Lot 14/12 Drag. 13/11 Lemar. 11/9 Lestart 9/7
GAC0 18/16
CA 8 Dñ 1d4+1/1d4 Cuchillo/Arrojado
PG9

Obrigado: Golpear Feito 13/11 RagLot 12/10 Drag. 11/9 Lemar. 9/7 Lestart 7/5

Gaco 18/16/14
CA 5 Dñ 1d3/1d4/1d3
PG 47
Conjuros memorizados: Hipnotismo Esfera llameante Invisibilidad

Hipnotismo Alcance 5m Tiempo de lanzamiento 1 Cubo 10 metros Duración 2 rounds
1d6 Criaturas Si falla tirada de salvación no recuerda que la hipnotizó
Ts conjuros Hostilidad +1+3 Mirando a los ojos -2

Esfera llameante Alcance 10m Tiempo lanzamiento 2 rounds Esfera 1m radio Duración 2 rounds
Esfera que avanza a 10m/r Ts conjuros 2d4pg a 1,5 m, TS conj 1d4pg

Invisibilidad Contacto Tiempo de lanzamiento 2 rounds 24 horas, ataca o es disipado
Mágicamente INT 13 Ts conjuros

PARTE III.- DE VIAJE AL VALLE ALTO

El viaje hasta el Valle Alto puede ser desde lo más tranquilo hasta una aventura dentro del Pozo, según el itinerario que quieran seguir los PJ. Los itinerarios posibles son los siguientes:

- Tomar el camino del Este hasta cerca de la Brecha del Trueno y girar al sur saliéndose del camino y llegar a la Escarpadura Aguileña y el Valle atravesando entre los Picos del Trueno y el Bosque de Hullack. El viaje se puede realizar en su totalidad en carro si pueden cruzar el río. El camino por la carretera duraría 2 días y medio más 3 jornadas por las colinas.
- Tomar el río hasta las aguas del Wyvern y remontar el río hasta Hultail o la Piedra de Rayo, lo que puede llevar cinco días y medio o 2 días si los vientos os son favorables. Luego se puede continuar a pie o caballo por la Escarpadura Aguileña hasta el Valle (4 días/2días).
- Tomar el Camino de Calantar hasta Hilp tras pasar por Immersea y desde allí tomar el Camino de la Manticora y desviarse en Daerlun hasta Kulta. Desde allí se puede tomar al norte hasta el Valle por algún sendero. 5 Días a caballo hasta Daerlun más 1 día y medio hasta Kulta más otro día y medio hasta el Valle. Este es el rodeo más grande.

Los PJ podrán disponer de todos los medios desde Arabel. Allí podrán alquilar desde mercenarios para el viaje, hasta carro y barcaza de fondo plano de vela y remos hasta el Valle alto. Lo más caro será el alquiler de los mercenarios y el carro, ya que el viaje de vuelta lo tendrá que realizar sólo el carrero. La barcaza también es cara pero los PJ podrán trabajar como mercenarios y que le salga por menos de la mitad. Una vez los PJ decidan por donde irán el DM debería organizar el viaje con planos de las ciudades por la que se pasan, tablas de encuentros y ambientación de las regiones locales del reino de Comyr. Algunos puntos conflictivos deberían ser la escarpadura aguileña, el pantano vasto y las aguas del Wyvern.

El Valle Alto se abre ante vosotros entre los picos del Trueno al finalizar la Escarpadura Aguileña en un Valle mucho más angosto que el de la Sombra. Las granjas se encuentran dispuestas en terrazas en la ladera de los Picos del Trueno sin alcanzar una excesiva altura. El sendero principal aparenta haber estado más transitado anteriormente pero sin duda las compañías comerciales preferirán tomar las rutas del Norte por el camino del Este o por el Sur por el camino de la Manticora. Este sendero atraviesa el Valle por su zona más baja donde se sitúan los edificios más importantes como la taberna la casa de huéspedes y la casa del consejo. También se encuentra un campamento con un gran cartel que anuncia Compañía de Arqueros Pegasos colindante a otro campamento correspondiente a la milicia fija de la ciudad. Las granjas situadas en esta zona más baja están dedicadas al parecer a la ganadería y se sitúan en torno a una plaza que debe corresponder al mercado. Ningún templo aparece a simple vista pero un cartel anuncia la zona de santuarios que se encuentra en la montaña que cierra el Valle por el Sur y que se encuentra aislada del resto de los Picos del Trueno. A esta zona se le denomina el Lugar de la Danza y en ella podéis encontrar santuarios mantenidos por una comunidad de sacerdotes que conviven en el centro de ellos. Los santuarios responden a una gran cantidad de deidades, las más comunes y veneradas de los Reinos. Por lo demás, no hay nada más que destacar del Valle alto salvo la presencia de almacenes para las pocas compañías que se atrevan a cruzar los Picos del Trueno por esta angosta grieta de la tierra.

EL VALLE ALTO

Qué se cuentan por el Valle Alto...

- Los Aguardientes son una buena familia que han hecho mucho porque se mantenga el comercio por esta ruta que iba en decadencia. Gracias a ellos, los ganaderos consiguen un precio justo por las cabezas de ganado. También se encargan del comercio de heno de la región y están consiguiendo que coja fama esta mercancía en el resto de los Reinos.
- Este granjero es el único que no vende su heno a través de los Aguardiente porque considera que la familia aprovecha para sacarse un buen tajo que los agricultores podrían ganar con un precio mayor por paca de heno. También existe su homólogo en el comercio de ovejas que guarda su misma opinión, sin embargo si los Aguardiente no interviniesen, seguramente quebraría la economía local por falta de compradores.
- Este está siendo de los peores inviernos de los últimos años. Las nieves han estado a punto de alcanzar al pueblo, algo que no ocurre desde la era de los trastornos. Por suerte, los cultivos de heno aunque tardíos están germinando y los nabos están alcanzando un tamaño suficiente para la venta.
- No os aconsejaría visitar la zona cercana al Gran Pantano, está atestada de criaturas que, ni siquiera la corona de Comyr se atreve a combatir. Tened cuidado por que cualquier alteración puede dar lugar a la 'ira' de esas bestias y no sería bien visto por las autoridades ni por la población que los paseos de unos extranjeros diesen lugar a una nueva ola de incursiones por las localidades cercanas.

¿Qué pueden encontrar sobre la familia en Valle Alto?.-

En la sede del consejo, hay una biblioteca que puede servir a los PJ. Sin embargo, lleva muchos años cerradas y el único viejo que lo frecuentaba murió el último invierno. El alguacil pondrá de su parte en facilitarles el acceso (siempre que dejen su dinero en la región) aunque siempre vigilados por un soldado porque *Nadie queremos que se estropeen libros de tanta antigüedad, ¿verdad?*. Tampoco podrán sacar ninguno de los libros.

La biblioteca no pasa de una alacena de cuatro estantes que cubre una pared de unos 2 metros de alto por 3 de ancho. En ella, hay transcripciones de libros muy antiguos que se referían a Cormanthor. La mayoría de ellos están transcritos en Brethass pero tienen numerosas inscripciones que el viejo realizaba en común a los márgenes. Sólo superando un control de SAB -2 y empleando 5 horas en cada intento, los PJ podrán deducir el contenido de algunos libros y seleccionar aquellos que les pueden servir de algo. Siempre existe la posibilidad de empezar a abrir los libros al azar y leer sus márgenes. De este modo, sólo tienen un 10% de encontrar algo de interés por cada dos horas no acumulativo.

Las citas que consiguen encontrar son las siguientes...

- *El bandolero de los Mares que se hacía llamar Gunto, (que responde a los textos más antiguos de esta biblioteca) se jactaba de afirmar que su fortuna moriría con él más no a su lado. Sus allegados buscaron una fosa marina que pudiera responder al sobrenombre La nariz, más sin éxito.*
- *Satebun cayo en desgracia y una gran lengua de agua que trajeron los Truenos la sumergió en un inmenso barrizal putrefacto. Lo que hoy debe ser El Vasto Pantano*
- *Más de uno busco lo que Gunto ocultó, sin éxito. Se dice que los Liebresaltarina gastaron todo lo que tenían en visitar las islas del Mar de las Estrellas Caídas donde tan sólo encontraron su muerte.*
- *Esta es la cita más antigua de todas. El marmolista residente en lo que hoy es el Valle alto esculpió la efigie de un 'elfo de los mares' por encargo de un desconocido que dejó el pueblo sin pagar ni recoger la obra. A los dos meses, alguien robó la estatua que estaba situada en el centro del pueblo por la majestuosidad de la misma.*

LA FAMILIA AGUARDIENTE

La casa de vuestros familiares en el Valle es bastante imponente. Sobre cimientos de piedra se alza una casa de un sólo piso hecha de madera de castaño perfectamente barnizada. La casa forma una L en una de las esquinas de la plaza del mercado, junto a los almacenes de su propiedad. Todas las ventanas tienen plantas floreadas que quedan fuera cuando se cierran las contraventanas. **Si llaman a la puerta:** Una elfa os abre la puerta sorprendiéndose al mismo tiempo y atemorizándose. Cuando le comunicáis que sois descendientes suyos, su cara cambia y os hace pasar indicando que esperéis (sin sentaros) que va a llamar a su marido. Podéis ver una sala de gran tamaño que hace las veces de comedor y sala de estar con un par de chimeneas. Se encuentra en la parte central de la casa y hay dos puertas que deben dar a los extremos que están enfrentadas. Una tercera puerta da a la cocina donde hay una joven elfa y un adolescente. La elfa se dirige hacia vosotros y os habla: *Hola, me llamo Renes ¿Quienes sois? Venís de lejos por lo que parece.* Después de quedar asombrada por la respuesta se muestra más cordial que la madre y os indica que os sentéis y que si queréis tomar algo. Podéis ver lo bien que se cuida vuestra familia y el lujo de los muebles y las alfombras de la casa, así como en las ropas de los muchachos. En lo alto de la alacena hay dos perdices disecadas rematadas con joyas de plata y bronce. El muchacho se atreve a salir de la cocina entonces y se aproxima curioso. *Él es Davis, es el chico de la familia.* Iba a empezar a preguntar algo, cuando aparece la elfa del principio acompañada de un elfo de mediana edad. *Hola, soy Desfes Aguardiente. Vosotros debéis ser los Solardiente que residen en el Valle de la Sombra. El escriba me envió un mensajero anunciando vuestra llegada. Esta es mi mujer, Jena.* Después de unas cuantas preguntas formales y de aspecto reservado, Desfes dice: *Estoy interesado del asunto de la herencia y de la posible localización de la cripta (si hay algo nuevo, como la muerte del escriba este será el momento) y he tomado ya una decisión. Mi hija conoce bien el Valle y será capaz de llevaros hasta allí. De este modo, quedará en secreto todo y estoy seguro de que sabrá defenderse y no os supondrá ningún estorbo. Además, por lo que he escuchado, irá bien defendida.* Después de esto la mujer irá corriendo hasta la cocina donde dirá la frase de desvergonzados bien alto para que lo escuchen los PJ. Cuando vuelve Desfes dice: *Partid cuando queráis. Sé que como familiar tengo derecho a la mitad de los bienes que se encuentren, vaya o no vaya, pero seré comprensivo y discutiremos como lo repartiremos si hay algo. Es lo más justo.* Aunque Jena no lo considera oportuno, Desfes ofrece alojamiento a un par de PJ los más carismáticos.

Los PJ podrán comprar las mercancías en el pueblo. Renes aconseja que no vayan a caballo y que pueden dejarlos en su establo. Ella aportará dos mulas con sus respectivas alforjas y la bebida, mientras que los PJ se deberán encargar de la comida.

Los Aguardientes residentes en el Valle Alto controlan el poco comercio que llega a la zona. Son muy respetados por la mayoría de los ganaderos con los que negocia un precio base justo de las ovejas que luego revende a los interesados de las grandes ciudades. Además controla el comercio del heno que almacena y seca en sus almacenes hasta que las regiones del Sur vienen a comprarlo. Las posesiones de los Aguardientes incluyen los almacenes de la calle principal, ahora vacíos; la amplia casa junto a los almacenes de un sólo piso y el establo de la parte de atrás, y un cercado tras las granjas de la plaza del mercado con varios puestos de guardia en cada esquina del pentágono que forma la cerca. Durante la estancia de los PJ, vendrán comerciantes sureños a por la mercancía para llevar las ovejas al sur.

La familia de los Aguardientes está formada por Desfes, el padre de familia que muestra curiosidad por los Solardiente pero es desconfiado ante ellos tal y como le ha enseñado sus años en el comercio. Es el nieto de uno de los Hermanos de Cosuethem, que se supone que robó dinero a la familia, aunque se muestra reservado en este aspecto. Su

mujer, Jena, sin embargo es más habladora y considera a los Solardiente como *unos desvergonzados que osan presentarse en la humilde casa en la que robaron*. Desfes sabrá aplacar muy pronto esta ira, aunque vería con muy buenos ojos que los PJ en un gesto de honor devolviesen una cantidad simbólica de leones de oro. Tienen una hija llamada Renes que ha alcanzado la mayoría de edad y se está construyendo una casa en una terraza de la zona más alta del valle. Renes puede ser considerada como un guerrero de nivel 1 con pericia y especialización en hacha de batalla, con armadura de pieles. También tiene un hijo adolescente, Davis, que aún estudia conocimientos fundamentales y que se interesará por cualquier historia que cuenten los PJ.

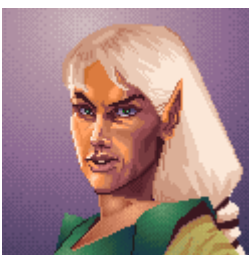
PNJ DEL VALLE ALTO



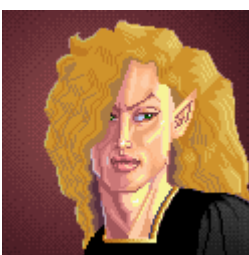
Irreph Mulmarr Gdb12 es el alguacil principal del Valle. Acogerá con agrado a los PJ y conocerá sus hazañas del Valle de la Bruma. Sin embargo, los PJ deberían darse cuenta de que no están hablando con un hombre cualquiera de los Valles. En sus cicatrices y en su habilidad, deberían descubrir sus verdaderos talentos. De cualquier modo, conocedor de la influencia que tienen los jóvenes aventureros sobre la gente, los animará a que divulguen una imagen tranquila de la ciudad. Facilitará el acceso a la biblioteca consciente de que, si robaran algo, toda la milicia caería sobre ellos y así se lo hará saber. Tendrá unos 35 años y pelo y barba pelirroja. Supera en más de una cabeza a todos los Solardiente y es fuerte y ágil.



Jena Aguardiente: Es la elfa más bella del Valle, que procede de una familia de comerciante que anteriormente solía realizar la ruta por la Escarpadura. Tiene el pelo pelirrojo y ojos amarillos. A pesar de su edad, mantiene gran parte de la belleza de su juventud. Tiene una actitud arisca con los PJ, pero es orgullosa y les mantiene la mirada considerándolos unos ladrones y pobretones. Guarda de mostrar directamente estas opiniones pero si grita lo suficiente en presencia de su marido como para que todo el Valle conozca el pasado de los antecesores de los Solardiente.



Desfes Aguardiente: Es un elfo de mediana edad aunque mayor que su esposa. Tiene el pelo rubio hasta los hombros y tez oscura para un elfo. Es apuesto y serio y sus ojos negros transmiten la sabiduría que ha adquirido durante sus años de negocios. Tiene un fuerte talante que no exterioriza pero que conoce su mujer, de ahí su sumisión. Aunque es consciente del pasado de los Solardiente, no dará muestras de rencor pero sería partidario de algún acto que limpiase el nombre de la familia. Eso haría el y aceptaría si los PJ lo hiciesen. Guarda los ahorros familiares en su casa. Bajo el fuego de una de las chimeneas: Ambar 50mo, Aguamarina 500mo, Coral 100mo, Perla 500mo. Perdices de la sal de estar 60mox2 Mechero de oro y plata para encender tabaco oriental con rodocrosita y ágata 220mo y escudo familiar en el cabecero de la cama de oro y lectro 300mo. En el interior del colchón guarda, 10 monedas de platino, 376 de oro y 95 de plata. Al escondite se llega por debajo del colchón, en el que existe una cremallera.



Renes Aguardiente Guel.- Renes es muy bella. Tiene el pelo rubio largo, heredado de su padre, y el atractivo y la belleza de su madre. Además, sus ojos de color carmín y su personalidad extrovertida, la convierten en la ambición de todos los elfos que pasan por el Valle. Su esbelto cuerpo oculta en gran medida su fuerza equilibrada por su gran destreza.

GAC0 20 CA 2 Pielas y rodela FZA14 DES17 CON11 INT10 SAB8 CAR14
Armas Hacha de batalla 19 hacha de mano 17 Daga 20/18 Dñld8/ld6/ld4
PG8 Pericias en armas.- Hacha batalla esp. Hacha de mano Daga

Pericias en no armas.- Resistencia, carpintería.

Equipo.- Bota, muda, jabón, cadena 5m, cuerda seda 20m, fundas, tienda individual, mochila, alforja, pote de curación extra (3d8+1/1d8x3)

PARTE IV.- UN DESAFORTUNADO CORRIMIENTO DE TIERRAS

Renes propondrá que empiecen el viaje al amanecer del día después de que se hayan avituado con lo suficiente. Les recomienda que lleven suficiente ropa de abrigo, tienda para todos y unas botas de repuesto. Empiezan el viaje por detrás del Lugar de la Danza hasta separarse unos 100 metros del pueblo. Llegado este momento, Renes anunciará el itinerario propuesto...

Si deciden tomar por la vía más corta que rodea la montaña, caminarán durante tres días por una serie de colinas onduladas donde se enfrentan tanto a los peligros de las propias colinas como a los de las montañas, e incluso a los de los pantanos cuando viren al sur. No habrá ningún día que pase sin ningún encuentro lo que les dará una noción de lo acertada que hubiese sido la alternativa que proponía Renes. Los PJ deberían apreciar nada más girar al sur como una lengua de tierra se ha desplazado hacia el pantano hundiéndose en sus lodos. No deberán comerse mucho el coco para deducir que con ella se desplazó el edificio funerario.

Este es el momento de elegir el camino que vamos a seguir. Yo aconsejo que subamos la totalidad de la montaña, en vez de rodearla, aunque sea el camino más largo y más duro. De esta forma estaremos al abrigo de la visión del Valle y evitaremos las zonas más desconocidas y acercarnos demasiado al Pantano Vasto. Lo digo porque las milicias suelen vigilar bastante esta zona. Así cuando lleguemos a la cima, podremos divisar la localización exacta de la tumba. No obstante, si creéis que deberíamos seguir el camino fácil aunque sea más peligroso, estaré conforme porque el fin y al cabo vosotros sois los responsables de la expedición.

SUBIENDO LA MONTAÑA

La ascensión al Pico dura tres días completo. Deja bien claro a los PJ, la agilidad de Renes por la montaña y su habilidad para llevarlos por los riscos más sencillos. A pesar de todo los PJ lo pasarán muy mal durante el viaje. *Las ropas se os pegan por el sudor más el ambiente es gélido. Si decidís quitaros algo de ropa pasáis frío y si no, calor. El agua que lleváis en vuestras botas y que recogéis por el camino está helada y más que quitar la sed os hiela la garganta. Por suerte, ni nieva ni llueve que es lo que podría colmar el vaso. Ahora descubris lo poco que van a durar vuestras botas en este camino y lo acertado de la recomendación de la bella elfa. Por cierto, que está ahora más resplandeciente que nunca, sin demasiado síntomas de cansancio, y con su cabellera rubia soplando al viento.* Durante el primer día los PJ deberán superar una tirada de CON para ver si pueden continuar el viaje por el cansancio acumulado y las agujetas. Si no lo superan deberán descansar durante al menos media jornada. Si no lo hacen sus tiradas de ataque tendrán penalizaciones de -3 así como su ajuste de reacción. Se podrá mitigar este contratiempo añadiendo un poco de lluvia mientras descansan en las tiendas.

El camino será mucho más tranquilo de lo que esperaban por dos razones. La primera es que esta zona esta continuamente vigilada por los Arqueros Pegasos y la milicia que se encarga de limpiar la zona de sus moradores. La segunda porque Desfes hizo una pequeña aportación para que un grupo de Arqueros escoltase al grupo hasta la cima al menos. En realidad hay una tercera razón. No es conveniente desgastar demasiado a los PJ antes de tiempo pensando en todo lo que se van a encontrar sobre todo viendo tan cerca el Valle Alto. Esto podría hacer que se volvieran atrás. Renes debería ir advirtiéndolo que lo que se encontrarán al otro lado de la montaña puede ser muy diferente, y así será.

Estos serán los únicos encuentros destacables de la subida:

A mediodía avistáis una sombra de algo que vuela sobre vosotros, y que se dirige hacia la zona más alta cercana al grupo. No podéis creer lo que estáis viendo, un humano armado con un arco y carcaj cabalga los aires sobre un caballo alado montado a pelo. La criatura es algo mayor que un caballo árabe y de sus lomos se despliegan dos grandes alas plumadas que le permiten un vuelo armonioso, al mismo tiempo que se agitan su larga crin y cola al viento. El humano que lo monta viste armadura de placas verde y casco del que asoman unos mechones castaños. Tras detenerse y besar al pegaso, se aproxima al grupo al tiempo que Renes se acerca a él y lo saluda cordialmente. Parece ser que las diferencias raciales se ignoran cuando hay una mujer bella de por medio.

Este joven humano de pelo castaño y ojos negros, que se quita el casco para saludar a Renes, es un Arquero Pegaso que ella conoce y que le está tirando los tejos. Se llama Estar y aunque pretende aparentar que viene para advertir sobre los peligros de la cima de la montaña y a preguntar como le ha ido al grupo por ahora, sólo viene para ver si está bien Renes. Sus deseos hubiesen sido acompañarla todo el camino pero su puesto y la ausencia de días libres se lo han impedido. Si le pregunta, hablará de orcos, hobgoblins, y varias especies de criaturas aladas así como gigantes de las colinas, que sin duda os convendría evitar a todas costa. Después de quedar citados para tomar algo en el Valle a vuestra vuelta para contar lo sucedido, se despide y vuela de nuevo hacia el Valle.

Este peritón pertenece a una colonia de 6 que se encuentra en la cima de la montaña en una pequeña pared que les sirve de resguardo. Si consiguen esquivar el combate, pueden pillarlos por sorpresa en la colonia donde dos hembras están preparando los nidos donde hay un par de huevos. Si no lo esquivan atacarán al rato tantos peritones como integrantes del grupo ya sea en la ascensión o en el descenso si no atacaron la colonia de los peritones de la cima. Es decir que es un encuentro que tendrán que jugar a la fuerza.

Peritón (6) GAC017 CA7 PG 13/11/27/23/23H/18H DÑ4d4 MV12/21 #AT1 AL CM INT 10 MO16 AE
Picado, despeñar, precisión +2TA DE Inmune a armas normales PE270

El peritón nunca cambia de blanco y sus combates suelen terminar en muerte de algunos de los contrincantes. El picado le otorga un +2 en la tirada de ataque y dobla el daño, aunque sólo lo utiliza cuando van mal las cosas. También puede coger a un blanco y elevarlo hasta 30 metros para tirarlo para 10d6pg. Hay veces que se lleva a humanos vivos para alimentar a las hembras en celo. La colonia que se encuentra en la cima está bañada de huesos de insensatos que se acercaron demasiado por el Sur. Hay en total 2000 halcones y 500 leones distribuidos por el nido y los alrededores. También hay un huevo sin eclosionar que alcanza los 70 leones para cualquier interesado. Las hembras de color pardusco, se mantienen en los nidos hasta que el combate se pone mal,

Llegáis a lo que debe ser el límite de altitud al que llegan las nieves. La zona está más degradada y es donde se acumulan la mayor parte de las rocas arrancadas por el hielo. Las únicas manchas de nieve que quedan están en la parte superior de la montaña. Sin embargo todo un reguero de arroyos bajan desde allí, humedeciendo las rocas por la que debéis pasar. **Cuando suban un poco más.** Unos ruidos de rocas que viene desde arriba y que se aproxima os despierta del sopor de la subida. Algunas rocas de tamaño apreciable, se dirigen hacia vosotros a una velocidad considerable. **Los PJ deberán pasar un control DES (-2 sin calzado apropiado) para superar este torrente de piedras. Si no lo superan caerán tres metros con 1d4 pg de los cuales la mitad sólo es temporal. Cada tres metros se repetirá el control haber si puede parar.** Renes achacará estos desprendimientos a la fundición de los hielos del invierno aunque a los PJ seguramente no les quedará tan claro.

momento en el que una de ellas entra en combate mientras que la otra protege el huevo.

Cuando estén llegando a la cima, los PJ avistan una figura que vuela por encima de la misma haciendo círculos descendentes. Cuando Renes anuncie que eso es demasiado grande como para ser un águila normal, los PJ tendrán un round para esconderse y esquivar el encuentro por el momento. Si no lo hacen, la figura se acerca y revolotea por encima de ellos a baja altura esquivando el combate. Podrán ver una especie de águila gigante con cabeza de ciervo, cuernos negros y ojos naranjas. Tiene las plumas de color azul claro y emite chillidos como de estar enfadado. Tras dar un par de vueltas se marcha, más allá de la cima. Haz notar a los PJ que arroja una sombra con forma humana.

LA CIMA

Desde lo alto de la cima podéis observar gran parte de la geografía del Sur de los Valles, Comyr y Sembia. Lo que más os llama la atención es el Mar que se aprecia más allá de la Camino de la Mantícora. Se dibuja como una banda azul en el horizonte cubriendo toda la zona sur. Divisáis también numerosas ciudades a lo largo del camino y una gran ciudad en la Costa de sudoeste que bien podría ser la capital de Comyr, Suzail. Si miráis hacia el oeste podéis ver las aguas del Wyvern y el Bosque de Hullack, así como la cadena montañosa de los Picos del trueno por detrás que os impide divisar lo que hay más al norte. Pero lo que más os llama la atención es un gran humedal que se abre al pie de la montaña en el oeste hasta cerca del camino de la Mantícora al sur. En su totalidad está cubierta de niebla y no se aprecia ninguna actividad, sobre él. Ningún pájaro sobrevuela la zona. Vuestra imaginación vuela y visualiza las miles de horribles criaturas que deben vivir bajo esa tupida manta de niebla. Sin duda, la fama que ha tomado el Pantano Vasto concuerda con su imagen exterior. Es escalofriante pensar lo que os dice Renes. Jamás nadie ha conseguido entrar en el Pantano Vasto y salir para contarlo. Buscáis la localización del templo-tumba en la ladera de la montaña del oeste sin éxito durante unos instantes. Pero pronto divisáis una extraña colina de piedra en los límites del pantano, que sin duda debe ser de construcción humanoide porque se distinguen ángulos no naturales. Pronto encontráis una explicación a esta localización que no concuerda con la que os dijo el escriba. Una lengua de tierra de la montaña se ha desprendido arrastrando al templo hasta el interior del pantano. Las nevadas de los últimos inviernos no han borrado la señal que quedó en la tierra. Ahora tendréis que bajar hasta el temido pantano y adentraros en él hasta alcanzar la cripta. Por suerte, no parece a simple vista que el templo haya quedado derruido.

Empezarán entonces el descenso por la ladera oeste, recordando que el sol les da de cara por lo que las sombras de cualquier criatura voladora no se proyectará sobre ellos. Sólo habrá encuentros aleatorios de la tabla especial hecha para esta zona, siempre que hayan cumplido ya con el trámite de los peritones. El Dm no debería dejar que bajen sin ningún encuentro y debería aumentar la dificultad y cantidad de estos a medida que se acerquen al Pantano Vasto.

El descenso les llevará, al menos dos días y también existen posibilidades de despeñarse por las condenadas cuestas. Al final del último día de bajada, los PJ divisarán ya el pantano y existe cierta de probabilidad de que puedan ver desde lejos a un grupo de criaturas que se encuentran en las orillas del lago. Los ladrones podrán oír gruñidos si hay un momento de silencio, sacerdotes tendrán sensación de peligro por las cercanías, guardabosques tendrán sensación de corrupción de la Naturaleza y los guerreros deberían estar previsores oteando el horizonte. Si llegado el momento prestan suficiente interés por encontrar algo anormal, podrán ver un grupo de

criaturas en las orillas del lago. De lo contrario entrarán por debajo del muro de niebla y las criaturas se esconderán enseguida aunque los PJ ya los habrán visto. Si este es el caso, las criaturas esperarán a que anochezca para caer sobre ellos.

Si los ven desde lejos, lee lo siguiente...

Entra la niebla divisáis un grupo de pequeñas criaturas que reconocéis como goblins. Contáis 10 de ellas de las cuales dos de ellas montan en lobos. No divisáis mucho a través de la niebla. Su actitud es expectante y se distraen discutiendo unos con otros con sus desagradables chillidos. **Los PJ podrán discutir ahora lo que van a hacer. El grupo de goblins están esperando a que sus jefes discutan un negocio con los hombres lagartos. Llegado el momento uno de los goblins vuelve perseguido por un hombre lagarto que lo aplasta. Entonces saldrán todos huyendo (menos dos de ellos que huyen por la orilla) en dirección a los PJ. Tras ellos, vienen 9 hombres lagartos. Los goblins se encontrarán encerrados entre el grupo y los hombres lagartos y se aventurarán con los elfos antes que con los escualos sin piedad.** Los goblins empiezan a correr sin explicación hacia vosotros. Los dos montados en lobos os sorprenden y se disponen para el combate. Vais a pelear cuando os dais cuenta del motivo que les hace huir, que no son más que nueve hombres lagartos que también os descubren. **No hay que decir que los goblins sólo lucharán hasta que los hombres lagartos muestren más interés por los PJ que por ellos.** Parece ser que ahora sois vosotros los que serán sus presas.

**Goblins (8) GAC0 20 CA 6 PG6/3/1/5/7/1/7/3 MV6 #AT1 PE15 DÑ1D6 Lanza, maza y espada corta
+1TA PARA LOS QUE VAN EN LOBO**

**HOMBRES LAGARTOS (9) GAC0 19 CA5 PG13/9/14/15/13/13/9/4/12 #AT3 DÑ1-2/1-2/1-6 MV6,12 MO14 PE65
Hombres lagarto de 1,8/2 metros con piel de color verde oscuro y pardo con escamas. Tienen cola de 1 metro más o menos. Llevan collares de huesos y adornos típicos de bárbaros.**

LA CRIPTA DE LOS SANTONOAS

Dentro de la cripta los PJ están a salvo porque las criaturas saben respetar el poder de Silvanus.

La cripta se encuentra a unos doscientos metros en el interior del pantano. Podéis ver un pequeño montículo de piedras por debajo de él con lo que los cimientos cayeron con el resto de la tumba. Gracias al desprendimiento desde la montaña, el nivel de las aguas no alcanza aquí más de medio metro de lodo y algas. Una vez que os adentráis en la densa niebla, no veis más allá de 10 metros y no reconoceríais a vuestra madre a menos que estuviese a 3 metros de vosotros. En la inmensa neblina tan sólo podéis intuir la dirección en la que se debe encontrar el templo. Nada más introducir las piernas en el lodo, os entra una sensación de humedad sofocante y de que, en verdad, allí se cuece algo. Sin embargo, a medida que avanzáis sentís como se van enfriando vuestros pies y el frío contagia al resto del cuerpo. Avanzáis en tensión hasta recorrer los metros que os separaban de la edificación, sin más problema que vuestro propio temor. El edificio está inclinado unos 45 grados y la puerta está en la zona más alta mientras que la parte trasera de mayor altitud se encuentra sumergida a medias. El templo tendrá unos 5 metros de alto por 10 de ancho. En la fachada se pueden distinguir entre el moho y el musgo, el símbolo de Silvanus y la cabeza curvada de un Ánade, el símbolo de la familia Santonoas. La puerta se encuentra derruida y podéis entrar a la sala de entrada.

1.- Sala de entrada.-

Toda la sala debía estar cubierta de numerosos frescos que ahora están desconchados y carcomidos por la humedad. Sólo se aprecia la imagen de un elfo y una elfa con trajes de lujo, túnicas con bordados de hoja de roble e inscripciones imposibles de descifrar. Hay en esta habitación una estatua de Silvanus de unos 3 metros a un lado del pasillo que sale de esta habitación. Al otro lado debería haber otra que ha cedido al paso de los años y sólo se aprecia la parte de abajo. Correspondía a la Madre Naturaleza. La estatua corresponde a una mujer con armadura de hojas de robles muy bella y con un peinado en moño sujeto por hojas de helecho y una vara que le sobrepasa en unos 10 cm con los mismos motivos. La estatua es de piedra. Lo más impresionante es una gema que tiene a la altura del pelo. Es una gema de unos 6cm de color verde. Esta gema será un talismán de salud para los seguidores de esta religión (no sufrirá enfermedades el portador) pero será un talismán de horrible podredumbre para el que la robe (después de una semana, sufrirá una enfermedad degenerativa que le resta un punto de DES, CON y CAR no recuperables, cada semana hasta que una de ellas alcance 0 y muera. La enfermedad sólo se cura con un extirpar maldición 100mo, curar enfermedad 500mo y un curar 50mo/pg). En el marco de la puerta se puede leer la siguiente inscripción: Aquí yace una familia a la paz de Silvanus

2.- Pasillo.-

Este pasillo tiene una falsa trampa. Una baldosa de las primera simula ser el activador de las lanzas que se hayan escondidas en las paredes. Deja bien claro que se ven desde esa posición los huecos de las lanzas. Si disparan la trampa no saldrá ninguna lanza lo que los debería hacer sospechar. Justo después del último hueco de la pared hay una baldosa que activa la verdadera trampa, del mismo estilo. Debido al accidente de la montaña, ahora no funciona del todo bien y sólo se insertan 1d3 lanzas para 1d6-1pg.

3.- Tumbas.-

En esta sala hay cuatro tumbas que corresponden a la familia Santonoas. También hay frescos de la ciudad de Cormanthor y una escritura en Brethass que rodea la sala y que cuenta la causa de la muerte de la familia.

Silvanus acoge en su hogar, la Madre Tierra, a la familia Santonoas de Cormanthor que alcanzo tu compañía cuando las garras del mal los alcanzo. Una trampa de los huérfanos del bosque sesgó la vida de tus seguidores del mismo modo que tu poder le sesgará las suyas. Hágase tu voluntad.

Los nombres de las tumbas, debían estar hechos de alguna sustancia natural porque actualmente han desaparecido. Tan sólo está el símbolo de la familia en las lápidas. En su interior están los pequeños esqueletos de vuestros antecesores con algunas de sus pertenencias. De derecha a izquierda, una piedra de color lavanda pálido y forma elipsoide (piedra ioun que puede absorber hasta 11 conjuros de nivel hasta 4), un anillo de caminar por el agua, un atuendo de objetos útiles y unos ojos de ver cosas diminutas que se encuentran en un saquito. No hay ningún tipo de trampa en esta sala. En verdad la tumba estaría mucho más protegida con la trampa de la entrada pero esta acabó destruida. Si consideras que los PJ han conseguido demasiado cosas.

4.- Escaleras.-

Estas escaleras llevan a la tumba de Gunto Librefauna. Los PJ no distinguirán ninguna mención más a los Santonoas. La escalera son más recientes que el resto de la cripta. Esta escalera tiene dos trampas, en honor al ingenio de los Santonoas. La primera hace que caiga una ola de hormigas carnívoras sobre los PJ tras ponerse los escalones planos, y una segunda que hace caer un cazo de ácido que por suerte está muy consumido ya.

Hormigas Enjambre que causa 90% de probabilidades 1d6pg y 1d2pg por el suave veneno por round. Así ocurrirá hasta que huyan o las espanten con fuego o una cantidad apreciable de agua.

Ácido Daño directo 4d4pg TS 2d4 Salpicadura 2d4pg TS 1pg

5.- Tumba de Guntofeves.-

En la tumba no hay ninguna referencia al nombre de Guntofeves. En la sala de entrada tan sólo hay una gran puerta. Hay una evidente trampa a mitad de sala que es una farsa para que no la activen los que lleguen. La trampa en realidad activa los goznes de la puerta y da la vuelta al espejo de oposición que está tras ella. De modo contrario, nada más tocar la puerta se abre a modo de trampilla hacia dentro y todos los que están en la sala quedan reflejados en el espejo. Así una copia exacta de ellos sale del espejo y lucha hasta la muerte momento en el que desaparecen. La tumba propiamente está tras el tabique del espejo y en un hueco por encima del ataúd de piedra hay una estatua de mármol muy bella que representa un elfo de los mares o pirata. Sobre la lápida hay únicamente una G gótica. Si abren la tumba hay 25000monedas de plata, una armadura élfica mágica, un sable y funda de plata y oro pero sin hoja y una lápida de mármol con una inscripciones de pequeño tamaño. Hay unas inscripciones en torno a la sala que se refieren a la situación del tesoro.

Frente por frente, en las narices de los que querían mi cabeza, yacerán mis posesiones de por vida.

Las sirenas y los sirenos, el mar y el cielo y los narvales y las focas cuidaran de el hasta que otro elfo de los mares sea digno merecedor de lo que me llevo una vida reunir.

Cómo salir de la tumba...

En principio los PJ se pueden quedar en la tumba tanto tiempo cómo deseen recuperándose y en tranquilidad. Sin embargo, si los PJ se ponen demasiado pesados se les pueden atacar con un Meazel para que se den cuenta de que no pueden estar a salvo eternamente. Cuando salgan hay un troll pellejudo de agua dulce merodeando (o 1d6) merodeando los alrededores de la tumba. Si los PJ esperan un momento en silencio verán sombras que se arrastran por el agua y el batir del agua, así como roces con algo que se mueve. Si esperan mucho habrá silencio porque los trolls los habrán visto y prepararán una emboscada para cuando pisen el agua.

Troll pellejudo de agua dulce (d6) GAC015 CA3 PG24/25/34/30 #AT3 DÑ2-5/2-5/3-12 MV3,15NAD PE650 MO14ÉLITE TAMG2,3 M AE Emboscada DE Regeneración DIURNO INT5-7 AL CM TESORO QX4(C)

Encuentros especiales de la ladera oeste de los Picos del Trueno cercanos al Valle Alto

- 1 Arpías
- 2 Orpsu
- 3 Ogro común
- 4 Águila Gigante
- 5 Encuentro de las colinas sobre 1d4
- 6 Orcos
- 7 Trogloditas
- 8 Gnolls
- 9 Hobgoblins
- 10 Encuentro de los pantanos sobre 1d4 (Se guarda para cuando se aproximen al Pantano Vasto)
- 11 Bestia desplazadora
- 12 Gigante de las colinas

Encuentro de las colinas

- 1 Mantícora
- 2 Wemic
- 3 Hipogrifo
- 4 Verbeeg

Encuentro de los pantanos

- 1 Rohch asesino
- 2 Fachan
- 3 Espectro de agua
- 4 Alguduir adulto (Meazel)

DE VUELTA AL VALLE ALTO

Cuando los PJ vuelvan al Valle Alto, Estar tomará un día libre para recibirlos y que le cuenten todas las aventuras. También se interesará por su estado físico y agradecerá toda información que les pueda ser de utilidad como Arquero Pegaso de las criaturas de la cima de la montaña y sus alrededores. Podrá acompañar a los PJ hasta círculos sacerdotales y al médico del campamento donde podrán recibir el debido cuidado hasta su mejoría. La familia Aguardiente por su parte, se interesará por el botín conseguido en la tumba una vez les cuente su hija. Sólo se interesarán por gemas, obras de arte, las lentes de cercanía o por dinero, por supuesto en mayor cantidad que el resto de herederos ya que ellos quedan con los objetos más valiosos. No mencionará en ningún caso a la lápida, a la que consideran una baratija de los antiguos. La lápida tan sólo tiene unos círculos concéntricos y líneas verticales y horizontales que Gunto mando dibujar para los desquiciados que buscasen su tesoro, porque en realidad no tienen ninguna finalidad. Sólo en uno de los bordes, hay una lengua bífida de muy pequeño tamaño que puede ser de utilidad. Sin embargo, sólo hay un 20% de verla ante un examen exhaustivo. Las lentes de cercanía pueden ser de mucha utilidad. Se refieren al lagarto que cuida del tesoro.

Si los PJ han seguido adecuadamente la trama y descifrados todos las inscripciones de la tumba, deberían viajar a alguna ciudad de la costa del Mar de las Estrellas Caídas. Exactamente el tesoro se encuentra en una fosa frente a Selgaunt, en un recodo de un acantilado con forma de Nariz. Los PJ podrán encontrar las siguientes citas en la biblioteca del Valle si buscan algo sobre la costa o el comercio, que servirán de orientación por si aún no se enteran de nada...

El regente de la ciudad de Puerta del Oeste mostró su malestar a las autoridades de Chacelgaunt por el acoso que sufrían sus barcos a su paso por la costa sembiana. Desde entonces se centró en Chacelgaunt la lucha contra la piratería para que la balanza comercial no se inclinase hacia Puerta del Oeste que, por entonces, emergía como ciudad independiente. Este acontecimiento dio lugar a la proliferación de las fortificaciones en las Islas Piratas.

A la muerte del rey mercader de Sembia, Selgar se le hizo construir una tumba en la ciudad y a partir de entonces Chacelgaunt pasó a denominarse Selgaunt en su honor...

PARTE V. - EL MAR DE LOS NARVALES

DE VIAJE A SELGAUNT

Los PJ podrán optar por varias rutas para llegar a Selgaunt:

- Seguir el sendero hasta Saerb y seguir el Carretera de Beldusk hasta Mulhessen y continuar desde allí hasta la Mantícora. Esto les llevará 2 jornadas y poco hasta Saerb y tres días si van a caballo, y 10 días si van a pie.
- Cuando lleguen a Saerb desviarse hasta Puente de Archen y tomar allí unas barcazas hasta Selgaunt. El viaje hasta Puente de Archen durará 3 días si van a caballo o cinco si van a pie. Por otra parte llegar a Selgaunt puede llevar 4 jornadas y medio o dos jornadas si tienen el viento a favor. Desfes Aguardiente aconsejará a los PJ este camino porque es el más rápido y porque así su mercancía irá defendida por un grupo de valiosos aventureros. Se preocupará incluso de que puedan llevar los caballos en las barcazas si se ponen pesados.

Todos los trayectos estarán regidos por las tablas de encuentros del *Compendio de Monstruos* (que para eso están) aunque no deberían suponer un grave percance para el desarrollo de la aventura. Si los PJ utilizan la ruta del río tendrán el viento a favor durante la mayor parte del viaje y llegarán pronto. Los mercaderes del río son buena gente y se muestran charlatanes mientras viajan. Les ofrecerán el camino y la comida gratis si trabajan como mercenarios y cargadores, porque según ellos *nadie sabe lo que puede salir del río*. Recuerda añadir en los encuentros del río cascadas en las que tendrán que cambiar de embarcación cargando con todos los bártulos de un nivel a otro. La embarcación es una barcaza de 12 metros de eslora con capacidad de 2000kg y una velocidad de 36km/día o 108km/día con viento favorable y las velas desplegadas. En los encuentros del río procura no excederte porque se supone que el río se encuentra medianamente frecuentado. Se puede aprovechar el viaje para que los PJ disfruten del dinero conseguido en la aventura en las interesantes noches de las tabernas del camino hasta Selgaunt. Así se hará más ameno el viaje.

La taberna de Saerb. - Es la única posada/taberna de la ciudad de Saerb y se ajusta más a la mentalidad de los Valles que a la de Sembia. Esta posada de calidad barata, es el centro de actividad del pueblo ya que por las noches se organizan en su interior, lo cual puede dar a entender su calidad, peleas de gallos improvisadas. Los PJ podrán apostar por los animales con una posibilidad de 1d4 +4 leones de beneficios por pelea ganada bajo apuesta única de un león por apostante. Normalmente todas las noches hay peleas cuando el ambiente está lo suficientemente cargado con la aguada cerveza de la taberna. Además uno de los participantes con uno de sus gallos tiene a su hijo vaciando los bolsillos de los residentes en la posada, y cualquiera que lo descubra querrá lincharlos. El pillo tiene un 50% de vaciar bolsillos. Los PJ deberían proteger bien sus pertenencias durante su estancia en la ciudad.

Puente de Archen. - El encargado de la barcaza que llevará la mercancía de Desfes hasta Selgaunt se llama Joy. Ya está informado del viaje de los PJ y sus caballos que viajarán en una balsa de fondo plano. La mercancía son cabezas muertas de ganado que se encuentran almacenadas en los fondos y refugio de la barca. El fuerte olor que desprenden los cadáveres se combate con un gran barril de vinagre pasado para evitar que se acerquen todas las bestias del bosque a su paso por el río. Seguramente esto no sea suficiente para evitarlas a todas. Otra barcaza acompaña a la de los PJ y la de los caballos que se encontrarán con un grupo de cargadores de troncos que proceden del Bosque de Archen y que los acompañarán hasta Selgaunt por necesidad. Habrá una catarata en la que tendrán que cargar con todos los bártulos hasta la parte de abajo donde esperan otras de las mismas características. Si a algunos de los PJ les da por pasear por los troncos flotantes deberán pasar un control de DES-2 para mantenerse sobre ellos.

Yoy es un humano de pelo corto y negro y tez cetrina de la altura de un elfo alto que lucha como un guerrero de nivel 1 con sus cuchillos. Sus continuos viajes por el río le han otorgado gran fuerza 16 y constitución 15.

SELGAUNT

El brazo de río bordea la muralla norte de la ciudad antes de desembocar en la bahía. Unas redes sirven para retener los troncos cerca de la orilla izquierda donde se encuentra la factoría, antes de que se adentren en el mar. El Mar de las Estrellas Caídas. El mar se expande como una inmensa masa azul hasta el horizonte, donde se pierde algún tronco que un joven no supo retener. La costa forma una bahía de altos acantilados de las que veis el final por la bruma marina. El agua marina penetra en el río que toma una tonalidad azul-verdosa desconocida para vosotros, hombres del interior, provocando turbulencias que os acercan peligrosamente hacia las rocas del acantilado. Hábilmente, Yoy despliega todas las velas de la barcaza y vira con el timón para afrontar perpendicularmente a las murallas el puerto. En el puerto se abren los muros de la ciudad como una boca que engulle barcos de gran diversidad de tamaños y banderas. Destacan unos 25 barcos que aparentan pertenecer a los ejércitos de la ciudad y que patrullan el puerto. Vuestro embarcadero se denomina *El Muelle del Jardín* por la cercanía a unos de la ciudad. Llegáis a un almacén donde hay una puerta que se abre directamente al muelle donde atracáis que sirve para descargar directamente la mercancía. Tras unas horas descarando el barco, Yoy se despide y os agradece vuestro trabajo. Tendréis el tiempo justo para dar una vuelta por la ciudad y buscar alojamiento y probar la cena típica Sembiana.

Selgaunt se presenta como una ciudad eminentemente comercial y parece que la gente se adapta a la perfección a esta economía, aparentando una mezcla de codicia, orgullo y avaricia en sus andares por las calles. Rechazan a los mendigos de un puntapié y a vosotros os miran con muy mala cara. Incluso podéis escuchar algún *son bestias de los Valles*. Las calles aún se encuentran abarrotadas de personas que van y vienen de todas las razas, incluso elfos aunque estos parecen estar muy lejanos de vuestros antepasados de Cormanthor. Muchos esquivan vuestro camino y se aprecia que viven en un ritmo de vida mucho más vivaz y precipitado que en los Valles. Parece que el trabajo se prolonga hasta entrada la noche mediante linternas y velas.

Los selgauntanos se caracterizan por la multitud de joyas y detalles que cuelgan de sus ropas, los rebuscados peinados y las cadenas que unen partes de sus cuerpos con el vestido mediante anillos y pendientes. También son aficionados a los cascabeles y las campanillas.

La ciudad de Selgaunt, la más rica y poblada de Sembia, es un reguero interminable de calles y casas. Sólo hay unas pocas calles de entidad, una paralela a toda la muralla, las que proceden de las puertas del oeste y norte y las que rodean el muelle y el Jardín de Caza. Los edificios más notables son el Palacio del Hurlorn (gobernador) junto al jardín privado de caza amurallado, la tumba del rey mercader Selgar y los santuarios y templos desperdigados por la ciudad.

Los aventureros no son muy bien recibidos en la ciudad y pronto una patrulla de guardias de la ciudad se lo hará saber. Les indicará rudamente cuales son las posadas de la ciudad donde podrán ser admitidos y les recomendará que no paseen por la noche por la ciudad por su propia seguridad. Las posadas disponibles son:

- *El Guantele Verde* donde hay un gran ambiente por las noches por su cercanía al puerto y que en estos momentos se encuentra al completo, aunque si le pagan algo más al tabernero accederá a echar a unos morosos. Por las noches corre la cerveza, las mujeres y la música entre historias de mares. Su calidad es razonable/barata. El conjunto de camareros y cocineros es muy selecto y se reduce a fuertes emigrantes del Vast que podrán echar sin problemas o los alborotadores. Elverde, el semielfo tabernero, tiene también contratado a cinco mercenarios para persuadir a aquellos que desenvainen sus armas en el interior del local. Son guerreros de nivel 3.
- *El Ciervo Negro* de ambiente más apagado, es un antro de ladrones y contrabandistas. Está medio vacía cuando llegan los PJ. Podrán todos los temas ilegales que deseen sin peligro aunque no encontrarán nadie de utilidad para el viaje excepto algún ladrón muy interesado como Llama. El tabernero es un humano calvo llamado Davaden. La calidad es buena/barata.
- *Posada del Mirador* es una nueva posada buena/barata que se encuentra en las afueras de la ciudad donde se alojan más comerciantes y nobles de paso que residentes de la ciudad y el puerto. Tiene un ambiente demasiado tranquilo para los intereses de los jugadores y es un riesgo pasear hasta la posada atravesando toda la ciudad por la noche.

Seguramente los PJ querrán abastecerse para el viaje con todo tipo de artilugios, víveres, armas y pociones mágicas. Como modelo, considera un encarecimiento de los precios del 10% aunque las tiendas que rodean al puerto serán las más caras. Algunas tiendas de interés son:

- *Viveres El Marino* donde podrán encontrar abastecimiento para el barco en grandes cantidades sin necesidad de esperar. Incluye un grupo de cargadores que trasladan la mercancía hasta el barco con el correspondiente encarecimiento del precio. Está en el centro de la calle que rodea al puerto y tiene gran actividad a todas horas.
- *El Tonel sin fondo* es un tienda de equipos completa donde podrán encontrar todo lo necesario para el viaje. El humano que la dirige no se anda con rodeos en los precios.
- *El Filo* armería completa de la ciudad que sella todos sus artículos con una daga con filo dentado. Podrán encontrar armas romas, de asta, de filo y armaduras de todos tipos (un par de ellas por tipo).
- *El Sanador* médico curandero más importante de la ciudad, vende vendas y potes de diferentes tipos para evitar hemorragias, enfermedades comunes y que mejoran la cicatrización y cierre de las heridas. Es bastante caro.
- *Sancta sanctorum del Pergamino* templo de Oghma, vende pergaminos de varios tipos a cambio de una sustanciosa limosna a la comunidad.
- Durlan, un noble mago retirado y *El Alquimista* pueden proporcionar potes de curación en pequeñas cantidades además de la tienda local de los productos de Aurora.

LA TABERNA DEL SABIO

La taberna del sabio es una biblioteca privada a cargo de un noble de Ordulín, que permite la consulta de manuscritos y mapas según una tasas. Las tasas son de 10leones/hora, 20leones/hoja traducida y 30leones/hoja transcrita. La biblioteca es muy completa y se especializa en el Mar de las Estrellas Caídas. Si la pinta del grupo de personajes es muy mala, harán llamar al encargado que les permitirá el paso por 15leones/hora y vigilados en todo momento. La información que podrán encontrar y el tiempo empleado son los siguientes:

- Mapa global del Mar de las Estrellas Caídas hasta el Cuello. (1 hora) Aquí podrán encontrar una región de costa de la bahía de Selgaunt que se adentra en tierra con forma de Nariz que se denomina mar de los Narvales.

- Si buscan sobre el Mar de los Narvales zona norte de la bahía de Selgaunt de muy mala climatología y con un roqueo que todo barco debería evitar. Cobijo de todas las razas marinas, cuentan los marinos que se escuchaban cantos de mujeres que los hacían enloquecer y saltar por la borda enamorados. (2 horas)
- Si buscan por piratería antigua La campaña de la ciudad de Chacelgaunt se centró en buscar las moradas de los piratas para cortarles el abastecimiento. Se vigilaron y fortificaron las Islas Piratas y se rodeó la costa de Sembia y del Vast, en busca de fosas o refugios. Esto mermó la flota tanto por las escabechinas de los piratas como por las inclementes y traicioneras aguas del Mar de los Sirenos y de las Olas en el Vast o el de los Narvales o el Cuello en Sembia. (3 horas)
- Si buscan sobre naufragios o éxitos contra la piratería en cierta ocasión un maltrecho barco de bandidos fue llevado hasta el Mar de los Narvales donde fueron destrozados por las olas. (4 horas)
- Si buscan por Guntofeves encuentran una canción popular Se dice que Guntofeves pereció en el Mar de los Narvales/ hundido con su barco en el Mar de los Narvales/ antes que caer en manos del Hurlorn de Chacelgaunt en el Mar de los Narvales. (7 horas)
- Si buscan por fosas marinas o acantilados Unos aventureros inspeccionaron un pozo en construcción en la costa norte de la bahía de Selgaunt más su posible utilidad fue desechada cuando se descubrió que los túneles tan solo contenían agua salada. (10 horas).

Un control de sabiduría cada tres horas reduce una hora de búsqueda.

Los PJ pueden deducir de estas investigaciones varias cosas. La primera que la referencia que hacía Gunto a la Nariz podría hacer referencia a la franja de costa norte de la bahía. La segunda que ya las autoridades de Chacelgaunt indagaron en el Mar de los Narvales donde sospechaban que se podrían esconder los piratas. La tercera que posiblemente más de un barco pirata naufragó en ese Mar y que Gunto pudo descubrir entonces la localización de la fosa, que se encontraría frente por frente a la ciudad de sus perseguidores. Y la cuarta, que hay un pozo en tierra cerca de la costa que puede dar acceso a los túneles subterráneos y que era el utilizado por Gunto cuando no podía entrar por mar. Los PJ deberían salir con la idea de que tienen que viajar hasta el Mar de los Narvales para encontrar el acceso a la fosa.

GENTE Y RUMORES DE SELGAUNT

Soldados.- Todos los soldados que sean encontrados fuera de servicio en la ciudad tienen mal talante con los PJ. Puede que haya alguno de buen humor o con familiares en el Valle que les indique apaciblemente que pasen su tiempo libre en la zona del puerto donde la gente los recibirán mejor.

Sirvientes.- Al contrario que el resto de la población de Selgaunt las sirvientes y los esclavos están interesados en la actividad de los aventureros, seguramente porque están hartos de sus amos sembianos. Son muy liberales y una en particular, Denza, es muy aficionada a la bebida y con un par de copas mencionará la cantidad de joyas que poseía su antigua ama antes de desvariar con su último despido.

Marineros.- Actualmente hay dos acontecimientos que llaman la atención sobre el mundo de la mar. El primero es la presencia de un calamar gigante en las profundidades del Mar de las Estrellas que ha dado al traste con un galeón y no se sabe cuantas embarcaciones más. Por otra parte, hay una tormenta (una tempestad del Apéndice de FORGOTTEM REALMS, que se encuentran vagando por el mar sin rumbo fijo. Todos hablan de una nube viva e inteligente que se desplaza con

los barcos hasta dar al traste con ellos o dejarlos a la deriva. Muchos afirman que nunca se desvanece y que se han encontrado con la misma tormenta más de una vez. Podría ser el inicio de otra aventura ya que hay más de un noble al que le gustaría saber que ha pasado con su último barco que venía desde el Vast.

Esclavos.- Los esclavos poco pueden decir porque en verdad están reprimidos por sus patrones. Sin embargo, advertirán de los peligros del Mar de los Narvales y les aconsejará que no se embarquen ni con Gasan que es un estafador, ni con Pilipo que le da muy mala espina. El resto de la gente apoyará sin dilación la pericia de Pilipo para viajar al Mar de los Narvales. Uno contará *lo mejor que me ha pasado en mi vida fue el día que me embarque para trabajar en las fortificaciones de las Islas Piratas donde tuve que cargar el botín de un barco pirata capturado por la flota. Ese día acabe con un par de gemas en el estómago. Seguramente por ese no he podido volver a trabajar allí.*

Mercenarios.- Hay gran cantidad de mercenarios en los muelles que pueden ser contratados con facilidad. Sigue el siguiente criterio para contratarlos:

- Malos, son 3d6 guerreros de nivel uno que están empezando y que apenas se defienden con el sable, con armadura de cuero. Cobrarán 50leones por cabeza y comida incluida, así como un 5% de todo lo que se encuentre. Tratan de no traicionar a los PJ sin embargo su capacidad en la lucha es tan corta que a menudo salen huyendo antes que morir MO11. El líder de este grupo se llama Lizenso (Guel)

- Decentes, son 1d6 guerreros de nivel dos guiados por un guerrero de nivel tres que se hace llamar Saldemar. Poseen pericia y especialización en sable y se defienden con armaduras metálicas. Cobran 100leones por cabeza sin comida y un 10% de lo encontrado por el camino. Son codiciosos y están deseando salir del antro que es el muelle de la ciudad. No correrán riesgos innecesarios si no merece la pena MO12. Puede que se vuelvan contra los PJ llegado el momento si el botín es sugerente y se encuentra en superioridad a los PJ.

- Excelentes, son 1d4 guerreros de nivel tres o cuatro guiados por uno de nivel cinco. El líder del grupo se llama Tobias y le gusta trabajar con seriedad y eficacia. Cobran 200leones por cabeza más un 30% de lo encontrado en el camino si cumplen con su trabajo (lo contrario sería morir en el intento) MO14. Emplean variedad de armas y armaduras y llevan tres dosis de curación por si surge algún problema. Por supuesto no ofrecerán estas dosis a ninguno que no sea del grupo. No se preocupan por el destino del viaje. Exigen el 75% del pago antes del viaje para que sus *familias puedan servirse de él si yo muero en el intento*. Estos mercenarios son fieles y cumplen con su trabajo a ciencia cierta. No perdonarán sin embargo ningún retraso en el pago ni pago que no sea en monedas.

Cargadores.- Los cargadores son grandes bebedores y juerguistas en la ciudad. Actualmente se quejan de lo poco que pagan por su trabajo y en la repercusión que tienen los refugiados del Vast y del Valle de la Daga. También pueden que hablen del contrabando del puerto con mercancías peligrosas traídas del Vast o incluso cuerpos de personas (aseguran que escucharon gritar un cargamento de hortalizas que se dirigía al norte). Esta noticia está relacionada con el secuestro de escribas que los PJ pudieron escuchar en su viaje. Uno cuenta *hace poco unos almacenes de los contrabandistas salió ardiendo con todo el mundo dentro. Esos desgraciados ni siquiera sabían que portaban aceites griegos.*

Comerciantes.- Los comerciantes y emigrantes de otras zonas de los Reinos son los más dicharacheros de las tabernas. Hablan sobre temas variados como las riquezas de la tumba del rey Selgar y la estupidez de los que intenten robarla, la piratería, la guerra del Vast, lo bestia que son las gentes del Valle (sólo residentes) y de por qué se le llama Elzimmer al río Arkhen.

Aventureros.- Hay gran cantidad de aventureros en la posada de *El Guantele Verde* que hablan sobre posibles destinos más seguros que las tierras del Vast donde ahora hay altercados. Muchos hablan de probar suerte en la Costa de la Espada o al sur de Puerta del Oeste. Ninguno se anima a viajar al temido Mar de los Narvales porque son de poca entidad. Alguno dirá *si de verdad queréis tener aventuras y no una desagradable muerte ahogados en el Mar de los Narvales, viajad*

al Bosque Inundado en el Vast o al Pantano Vasto. Allí podréis encontrar la aventura y el peligro que buscáis con alguna posibilidad de salir vivos, aunque pocas. Tan sólo un grupo es de cierta entidad y se denomina De la Caza aunque ahora se está centrando en otro asunto. También se enteran de que un grupo de mercenarios liderados por un tal Capanegra se dispone a investigar las ruinas del Mito Drannor. Los aventureros que pueden ser de utilidad a los PJ y al DM son Llama, el ladrón ya citado, y un enano, que se describen en la sección PNJ DE SELGAUNT.

Hombres del Valle.- Vosotros sois del Valle ¿verdad? Me lo he imaginado por cómo os trata la gente de aquí. Me llamo Trama y nací en el Valle de la Daga aunque llegue a esta ciudad aún tomando el pecho de mi madre. Me encantaría volver a la tierra que me vio nacer, pero supongo que ya sabréis como está la situación allí. En verdad, las cosas son muy diferentes aquí. Los selgauntanos consideran a todos inferiores, a los del Valle bárbaros que no se lavan, los del Comyr unos cabezas de chorlito y los pueblerinos unos autómatas ineptos. No quiero ni mencionar lo que dicen de otras razas y regiones. Por cierto que su intelecto les lleva a insultar a la gente del Valle de Archen sobre todo, cuando son descendientes de familias sembrianas. Supongo que ya habréis escuchados chistes al respecto.

Refugiados del Vast.- Se llama Tomire y es un viejo del Vast que huyó del Vast en un barco de pescadores cuando se aproximaba el final de la guerra. En verdad, no hubo final de guerra. Huyeron porque corría la voz de que finalmente las autoridades iban a capitular con los Hechiceros del Sur antes que las ciudades quedasen en ruinas. Ellos no estarían dispuestos a soportar la opresión que estos realizarían sobre ellos y se avergonzaban de tener unos líderes tan cobardes. Si tuviese uno años menos hubiese dado mi vida en la lucha. (Sus ojos se llenarán entonces de lágrimas y no podrá continuar).

Pescadores.- Son los más abundantes en las tabernas. Con diversidad de nombres y apodos. Les gusta muchísimo el juego y las mujeres. Muchos de ellos perderán toda la paga en bebida y el jugo, eso si ninguna camarera le vacía antes los bolsillos. Contarán las historias más diversas sobre el mar y sus criaturas. Ahí deberá intervenir la imaginación de cada DM.

DE VIAJE AL MAR DE LOS NARVALES

Comprar un barco.- Los PJ podrán encontrar varias ofertas de particulares que quieren vender sus barcos de segunda mano en bastante buen estado, aunque con algunos de ellos se pueden llevar una sorpresa. Los precios son recomendados y los PJ podrán regatear el precio.

- **Barcazas:** Es una embarcación de fondo plano para uso por mar y agua dulce, aunque en el caso de océanos se reduce a jornadas cercanas a la costa con paradas habituales. Posee una única vela y mástil y un timón final. Posee una capacidad de 2 toneladas a distribuir en el fondo plano de la embarcación. Su movimiento base es de 36km/día que se puede triplicar si el viento es favorable. Con una eslora de unos 12m y capacidad para 6-8 hombres. Una está valorada en 500leones y otra en 390leones. La segunda tiene una de las velas rasgadas y remendadas con un 50% de romperse con viento fuerte, una pequeña vía de agua que se puede abrir en condiciones de fuerte oleaje (50%) y el timón poco manejable (-10% manejabilidad). Cualidades marineras: dependiendo del capitán.
- **Currach:** Embarcación consistente en largas tiras de cuero grueso sobre un armazón de caña o madera. Una única vela. Su movimiento base es de 86km/día modificable por las condiciones de viento. Capacidad para 6-8 hombres y 5 toneladas de carga. Valorada en 500 leones. Cualidades marineras: 55%.
- **Knarr:** Embarcación de 20 metros de eslora y 6 metros de ancho y un

único mástil de vela cuadrada y remos opcionales (8 remos/16 leones). Con capacidad para 8-14 hombres y 10-50 toneladas. Permite ser varada en cualquier playa. Su velocidad a velas es de 172km/día y 86km/día a remos. Esta valorada en 3000 leones. Cualidades marineras: 65%.

Alquilar embarcaciones y tripulación.-

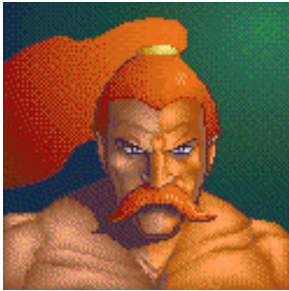
- **Barco de cabotaje:** Embarcación de dos mástiles con velas triangulares de 20 metros de largo por 6 metros de ancho. Tiene capacidad para 30 hombres y 100 toneladas. Posee un único castillo de popa. Su movimiento base es de 129km/día. Journal es el capitán de este barco que cuenta con 20 hombres cargadores y mercenarios (10Gue2 y 5Gue1). Cobrará 1750 leones por su servicios ida y vuelta, incluyendo la comida. Es una buena persona y se preocupa por el estado de los PJ. Una embarcación lo llevara hasta la playa con un experto marinero. Esperará todo el tiempo que sea necesario y puede que incluso lleve una expedición hasta la playa. No se va sin abandonarlos. Son honrados y no exigirán nada del posible tesoro que puedan conseguir.
- **Barco de cabotaje:** Gasan es el capitán de este barco y se le reconoce en la ciudad por traicionar a los incautos colaboradores que se asocian a él. Es la oveja negra del gremio de Selgaunt y cualquiera les puede advertir sobre esta condición. Su tripulación consta de 15 borrachos de los cuales sólo 5 se saben defender con el sable (Gue1). Un bote guiado con un esclavo negro los llevará hasta la playa. Sólo esperarán unos pocos días antes de volverse al puerto de la ciudad. Cobra 1500 leones e incluye una fétida comida.
- **Barco de altura:** Embarcación con dos mástiles de velas cuadradas. De las mismas dimensiones que el barco de cabotaje, permite una tripulación de 20 hombres y 150 toneladas de peso. Tiene dos castillos en cubierta de proa y de popa. Recorre 129km/día además de los modificadores por viento. El capitán de este barco se llama Nyos y está bastante interesado en lo que puedan traer de vuelta los PJ. Se negará a llevarlos de vuelta si los PJ no le dan algo más de dinero. Su tripulación es de 5Gue1, 5Gue2 y 5 cargadores. Esperan unas dos semanas como mucho. Cobran 2250leones incluyendo la comida.
- **Barco de altura:** Pilipo es el capitán de este barco. Se interesa por las conversaciones de los PJ en la taberna y si se entera de que quieren ir al Mar de los Narvales se ofrecerá a llevarlos. Ajustará el precio del alquiler para que les sea accesible, incluyendo la comida y sus mercenarios piratas (5Gue3, 7Gue2, 7Gue1). Se asocia en sus aspiraciones de dinero, al famoso ladrón de la ciudad llamado Llama, que será el que acompañe a los PJ hasta la playa junto con un experto marinero. La idea es que Llama investigue el camino que toman los PJ para poder seguirlos. Si los PJ vuelven con un tesoro de entidad, pedirán una suma muy importante antes de viajar de vuelta. Por esta razón, esperarán todo el tiempo que sea necesario.

Capitanes en paro.- Los PJ pueden encontrar tres capitanes disponibles para viajar hasta el Mar de los Narvales. Se llaman Olvidado, Cheste *el Tajado* y Tremend *el Chalado*. Estos son los únicos que admiten un viaje con tal peligro debido a que llevan bastante tiempo sin viajar y sin barco propio. Se encuentran descritos en la siguiente sección.



Llama: Este ladrón es contactable desde *El Guantele Verde* y era un antiguo pirómano aunque aún guarda cierta habilidad al respecto. Este humano tiene el pelo largo y negro y mide 1'70m y 80kilos de peso. Su apariencia es más física ya que su tez oscura junto a alguna cicatriz no le da buena apariencia. Se encuentra asociado al capitán Pilipo y ambos se interesarán por el viaje de los PJ. Si Llama los encuentra primero dirá que los acompañará y que sabe de un capitán de barco que los puede llevar. Si Pilipo los encuentra primero, lo incluirá en su tripulación.

Llama hm Ldr7 AL NM FRZ11 DES15 CON10 INT12 SAB11 CAR9 GAC016(Espec.) CA6 PG36 DÑ Cimitarra 1d8 Daga 1d4x2 VB60% AC52% TRAMP50% MS55% OS43% DR25% EP94% LL35% EQUIPO Daga, Espada larga, Cuchillox2, Armadura de cuero y escudo, Ágata (6mo), Crysopate (25mo), un pote de curación con dos dosis, 73mo y 6mp. Linterna aceite y equipo común de cuerda y otros accesorios. Pericias Disfraz y Montar trampas



Journal es la mejor de las elecciones que pueden tomar los PJ. Es un alto humano con bigote y pelo largo rubio recogido en una alta cola. Siempre lleva la parte superior del cuerpo descubierta. De mal humor y muy exigente, tiene gran pericia en el dominio de la navegación. Es considerado un guerrero de nivel tres. Es responsable en su trabajo y al aceptar el compromiso de los PJ se reta a sí mismo a traerlos de vuelta. Por esa razón tratará de buscar a los PJ si no vuelven en mucho tiempo.



Tremend *El Chalado* es un antiguo esclavo que supo ganar su libertad gracias a su inteligencia y astucia. Es un experto mariner y sabe llevar a buen puerto a los locos que se atreven a adentrarse con él en los mares más revueltos. Lleva más de un año sin navegar debido a que no hay nadie tan loco como para querer navegar hasta mares tan peligrosos. Su último barco naufragó en las costas del Cuello, pero su costumbre a cobrar por adelantado le ha permitido vivir de la renta. Se considera un guerrero de nivel dos porque suele ir acompañados de los más intrépidos y enloquecidos aventureros. Cobra 500 leones y el barco si lo trae de vuelta intacto.



Gasan es un ruin humano con apariencia oriental que tan sólo se encarga de realizar viajes de ida para dejar tirados a sus pasajeros en el lugar de destino. Tiene muy mala fama en la ciudad y el aspecto que le aporta el fino bigote y su pelo largo negro no favorece nada al respecto. El ser un guerrero de nivel dos le permite controlar en gran medida a la panda de borrachos y ladrones que forman parte de su tripulación. Seguramente es la peor elección de los PJ junto con Pilipo.

Cheste *El Tajado* es un habitual de las tabernas del muelle donde bebe hasta que le queda dinero y luego empieza a rapiñar en las jarras que quedan semivacias que quedan en las mesas. Cuando los PJ lo abordan debe ser temprano para que pueda pensar lo que dice. Lleva tres años sin coger un barco y actualmente se dedica a cazar ratas en el puerto y venderlas. Todo el mundo ríe cuando el Tajado dice que va a volver a navegar y rompe a carcajadas cuando ven a los hombres del

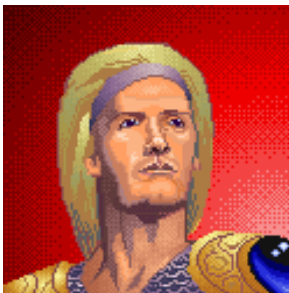


Valle que lo han contratado. Su aspecto se ha demacrado en los últimos años y aunque mantiene la musculatura que tuvo, ahora reposa sobre un frágil esqueleto del que cuelga una morena piel. Por supuesto no cobrará nada salvo la comida aunque *la cerveza y el cocinero lo pongo yo*.



Pilipo es el aliado de Llamas en esta aventura como capitán de un barco de altura. No está interesado tanto en el dinero del alquiler sino en el que puedan traer de vuelta. Se mostrará lo más cordial que pueda con los PJ hasta el momento en que suba cualquier tesoro a la embarcación. Entonces dialogará con ellos haciéndoles saber que su mejor elección sería darles parte del mismo y no tener que establecer discusiones desagradables. Es un personaje muy carismático debido a que aparenta más un noble de Comyr que un burdo pescador. En su forma de andar, hablar y vestir, este humano de pelo moreno al igual que la perilla, se distingue de los demás capitanes por haber aprendido en alguna escuela de navegación, la profesión que otros aprendieron en la mar.

Pilipo hm Gue4 GAC017 CA5(6 Sin escudo) Cuero con púas + piel interior + rodela PG34 FRZ15 DES11 CON8 INT14 SAB10 CAR15 Armas Sable, Hacha de dos manos, Cachiporra, Daga. Al NM Dinero 73mo 7mp 6mc



Olvidado es un joven marinero que ha pasado la mayor parte de su vida en la mar. Cuando rondaba la veintena de años, tuvo un naufragio en el que un fuerte golpe en la cabeza le hizo perder la memoria. Su familia aprovechó esta circunstancia para robarle todo cuanto tenía y desaparecer de la ciudad. La gente de los muelles lo acogió muy bien y le puso su actual nombre Olvidado. Actualmente vive de la pesca y es un experto marinero con su pequeño bote y con embarcaciones de menor tamaño. La gente dice que está recuperando la memoria y de vez en cuando recuerda algunos de sus viajes como ayudante en grandes galeones. Hay partes de su pasado que no pueden borrarse, como su ascendencia burguesa, ya que presenta una belleza inusual con sus largos cabellos rubios y su mirada penetrante. Tan sólo una visión de sus manos puede descubrir su actual dedicación a la pesca. En combate se comporta como un guerreiro de segundo nivel, ya que ha adquirido cierta destreza en sus viajes sólo en el bote. Tan sólo pide que haya buena comida en el viaje.



Nyos, es uno de los capitanes de los barcos del muelle. Este joven de 30 años es más bien bajo y delgado y posee atrofia de su brazo izquierdo lo que justifica un descomunal brazo derecho. Tanto él como sus mercenarios están buscando un negocio que por fin le reporte beneficios considerables. Antes de conocer a los PJ estaban pensando entrar en el negocio de contrabando y eso puede que lo sepa algunos de los cargadores de las tabernas del puerto (aunque no lo mencionará si no le pagan lo suficiente). A efectos de combate se considera un guerrero de nivel tres.



Miric Picagranito es un corpulento humano de apenas algo más de un metro de alto. Realmente tiene la apariencia de un tonel de cerveza pero poco se atreven a hacer algún comentario al respecto. Este corpulento y fuerte enano es un amante de la lucha que actualmente está de paso en la ciudad. Hace poco se desvinculó de un grupo de aventureros y está deseando entrar de nuevo en la lucha. Una espesa barba blanca al igual que el pelo y le gusta llevar una cinta en la frente y casco en el combate. Se ofrecerá a acompañar a los PJ argumentando que esta harto de estar parado sin fulminar ningún orco ni ogro (se ve que ha superado su malestar con los elfos). No pide pago ninguno por sus servicios pero si está dispuesto a participar de cualquier botín que se encuentren, más aún si se hace partícipe de los gastos del viaje.

Miric Picagranito Gue6 Enano de las colinas GAC014 (Espec.) CA4 (Mallas, escudo y destreza) PG 32 AL NB Armas especializadas Martillo, Hacha de dos manos, Cuchillo (Lanzado GAC013) FRZ15 DES16 CON19 INT7 SAB7 CAR10 #AT 3/2 Pericias Experto minero y montañero. Zapatero remendón Equipo Además de las armas y de la armadura, lleva una pica de minero, más ropa, aceite, sartenes, comida, un barril pequeño de cerveza y una bota de vino, dos botas de agua, y un saco de gemas que esconde en sus calzones y que es todo lo que tiene (reúne un total de unos 1000 leones). También posee una bolsa pequeña de cintura con 284 leones. Posee cuerda y cadenas en cantidad y un tambor para filtrar la tierra en busca de oro.

Guerreros, piratas y mercenarios.-

Nivel 1.- GAC020 CA8 (CUERO) PG1d10 DÑ Sable, daga o espada corta. PE 65

Nivel 2.- GAC019 CA6 (Cuero tachonado y rodela) PG2d10 DÑ Espada larga o sable y daga. PE 100

Nivel 3.- GAC018 CA5 (Cuero tachonado con púas, piel y rodela) PG3D10 DÑ Espada larga o cimitarra o ballesta ligera y daga o pelea con dos armas. PE 200

Nivel 4.- GAC017 CA5 (Mallas + escudo) PG4D10 DÑ Cimitarra o espada larga y ballesta ligera (sin escudo) o hachas de batalla y varias dagas. PE 300

EL VIAJE

Los PJ deberían sentirse más atraídos por el Mar de los Narvales que por la entrada terrestre al Pozo. Cuando cito el Pozo me refiero al conjunto de las cavernas y fosas submarinas donde escondió Guntofeves su tesoro. El Mar de los Narvales dista del puerto de Selgaunt unos 100 km aproximadamente por lo que la mayoría de barcos de altura y cabotaje llegarían en una jornada. Sin embargo, el viento desfavorable y la mar revuelta harán que los PJ duren algo mas. Para el viaje hasta el Mar de los Narvales utiliza la tabla de tiempo atmosférico de la *Guía del Dungeon Master*, y la tabla de encuentros en aguas poco profundas del *Compendio de Monstruos* más el siguiente encuentro. Esta zona de costa está bastante frecuentada hasta llegar al Mar de los Narvales así que es lógico que haya pocos encuentros. Aconsejaría que omitieses los encuentros por pirata, porque estos juegan un papel importante más adelante en la aventura y porque pueden complicarte en exceso el curso de esta. Asegúrate que los PJ llegan de noche al Mar de los Narvales y hazles ver la necesidad de esperar a que amanezca para afrontar el peligro.

El Mar de los Narvales implica dos grandes peligros. El primero es entrar en la propia bahía, de suficiente profundidad como para anclar allí el barco. Y en segundo lugar, el llegar hasta la única pequeña playa donde se puede varar un bote o embarcación de menor tamaño. En el Mar de los Narvales la climatología siempre es mala, y la resaca y el viento (ventarrón cómo mínimo) atraen a los barcos hacia los roquedos de la costa y hacia las múltiples rocas mediocubiertas existente en el fondo y preparadas para destrozar los cascos de los barcos. El éxito de estas travesías depende de las cualidades de la embarcación y de la destreza en la navegación del capitán. Sigue las siguientes tablas.

CAPITANES	
JOURNAL	75%
GASAN	70%
NYOS	65%
PILIPO	80%
OLVIDADO	70%
CHESTE <i>EL TAJADO</i>	45%
TREMEND <i>EL CHALADO</i>	90%
MARINEROS	40%-65%

CUALIDADES MARINERAS POR EMBARCACIÓN	
BARCAZA	Según capitán
CURRACH	55%
KNARR	65%
BARCO DE ALTURA	65%
BARCO DE CABOTAJE	50%
BOTE	40%

Si un control de cualidades marineras falla (habrá que hacerlo al entrar en el Mar de los Narvales), pueden ocurrir las siguientes posibilidades sobre 1d4:

- 1.- Rotura de un mástil/Rotura de timón
- 2.- Vía de agua
- 3.- Rotura de remos/velas rasgadas
- 4.- Vía de agua y naufragio

Si un control de destreza en navegación falla (se realiza tras uno de cualidades marineras falle este o no), puede ocurrir las siguientes posibilidades en 1d4:

- 1.- Vía de agua por roce con rocas y naufragio
- 2.- Encañado en las rocas
- 3.- Incapacidad de controlar el barco. Varado y rotura de velas y remos.
- 4.- Ola lateral y naufragio

Cuando los PJ lleguen al Mar de los Narvales lee lo siguiente...

Ahí esta, el Mar de los Narvales. Aquel chaval pelirrojo que traía un mensaje desde Arabel quiso que vuestro destino fuese viajar hasta el mar más temido e inhóspito de la costa sembiana y, al fin, lo habéis conseguido. La costa cierra la bahía de Selgaunt en un reborde o codo que encierra a su vez una pequeña bahía. Su orientación y el alto acantilado de la costa hacen que el viento sople en todas direcciones, cambiando por doquier y con una intensidad desconocida para vosotros. El silbido del viento es continuo y agita la mar y el barco sin cesar. El efecto de las olas rompiendo contra el acantilado durante tantos años ha dejado un reguero de rocas semihundidos, como dientes afilados como para destrozarse todo el casco de un barco. Con razón son desconocidos los testimonios de los que han conseguido entrar en este mar. Os preguntáis si habéis elegido al capitán lo suficientemente diestro para guiar el barco por el laberinto de rocas. Por un momento, el silbar del viento se sustituye por una suave melodía, que aparenta ser de voz femenina. Sin embargo, vosotros no enloquecéis, aunque realmente pone los bellos de punta. El cantar procede del Mar de los Narvales y continua durante unos minutos antes de cesar y sin que podáis encontrar la fuente que lo produce. El capitán os despierta de vuestro ensimismamiento para deciros que afrontaremos el Mar de los Narvales al amanecer porque sin luz sería una locura.

La noche que pasen cerca del Mar de los Narvales, sufrirán un ataque de sahuagins que tienen su colonia cerca tras los acantilados del norte. Son unos 60 los que atacan la embarcación de los cuales 20 quedan en el agua junto con los

líderes. La guardia de noche caerá en manos de las bestias aunque conseguirá dar la alarma. Cuando lleguen los PJ se ha establecido el combate, y unos cuarenta sahuagin están atacando en avalancha el barco y los marineros se defienden como pueden. La técnica que utilizan es dejar caer a los marineros o sus cuerpos por la borda para que los otros se encarguen de ellos. Los sahuagin lucharán hasta que haya una fuerte resistencia o no quede nadie sobre el barco. A la señal del cuerno del cacique se retirarán todos. En el combate se pierden 3d6 hombres aunque en el caso de Gasan serán más. Si los PJ viajan en una pequeña embarcación, los sahuagin atacarán a los PJ en la playa y empezarán a perseguirlos por la costa.

Esa noche soñáis con el océano, esa gran masa de agua que acabáis de conocer. Sois marineros enrolados en la flota mercante de Selgaunt y viajáis rodeando la costa y parando en multitud de puertos donde se suceden las mujeres y el buen vino en las noches de las tabernas. De repente os veis viajando en un pequeño bote por el medio del mar, conscientes de que estáis a merced de lo que el tiempo y la mar depare para vuestro destino. El batir de las olas lleva vuestro bote hasta el Mar de los Narvales donde aún se escucha el canto de las mujeres. El mar está muy tranquilo y vuestro bote flota hasta llegar al interior de la bahía. Allí las más bellas sirenas siguen cantando para vuestro goce. De repente, la mar se altera y el viento empieza a soplar. Las olas empiezan a encabritarse contra vuestro bote y las sirenas huyen hacia sus refugios en las profundidades. El canto es sustituido por el ventarrón y unos ruidos extraños. Vais a naufragar cuando esos ruidos se tornan más claros. Despertáis y los ruidos persisten. Son ruidos de lucha en cubierta.

Cuando salís del cuarto, varios marineros corren hacia cubierta armados y el último de ellos sale proyectado hacia atrás atravesado por una lanza. Entonces podéis ver una bestia marina de unos 2 metros de color verde oscuro y claro en otras partes con aletas en la espalda y en las orejas negras. Su piel es escamosa y posee una membrana que une los dedos de las manos y los pies. Su cabeza de pez se gira para miraros y podéis ver entonces unos ojos negros brillantes. No se preocupa por vosotros sino por enredar el cuerpo del marinero en una red con garfios y tirarlo por la borda. Si salís podéis ver que hay unas cuarenta bestias que luchan en un número muy superior con los marineros. Pronto algunas bestias se dirigen hacia vosotros.

Sahuagin (60) GAC016 CA5(Natural) PG2+2 #AT1(ARMA)o4 DÑArma o Garras(1-4), pies(1-2) y mordisco(1-4) AL LM INT13-14 MO12 EQUIPO Espada y daga (30%) Tridente, red y daga (50%) Ballesta pesada y daga (20%). 1-6 me/mp1 PE175

Al día siguiente el barco se adentrará en el Mar de los Narvales y se efectuarán los controles que anteriormente se explicaron. De cualquier modo lee lo siguiente.

Sobrepasada el escollo de entrada a la bahía interior, se abre la costa en una laguna natural con las aguas un poco más tranquilas. Sin embargo, en los acantilados las olas rompen que tremenda fiereza. No parece vislumbrarse ninguna playa ni cueva o grieta de consideración. Sorprendentemente, aparece de nuevo el canto de las mujeres y podéis ver su origen. Grandes sombras que parecían rocas se desplazan ahora por la bahía interior emitiendo tales sonidos. Un marinero os dicen que esos son narvales y podéis ver 6 de los mismos de los cuales dos tienen menor tamaño. Parece ser que habéis descubierto la verdad sobre el misterio del canto de las mujeres. Ahora no tenéis más tiempo que para agarraros donde podáis porque estáis entrando en la peor zona.

Los narvales están criando y no permitirán que se acerquen con el barco. Si lo hacen o las atacan, atacarán con su cola con un 50% de naufragio para embarcaciones pequeñas y 25% para barcos.

Si el barco naufraga, los PJ se hundirán y seguramente morirían por el peso

de la armadura y el equipo, aparte si no saben nadar. Si esto ocurre, unos elfos marinos que tienen su colonia aquí los llevara hacia la playa que da acceso al pozo. No podrán tener muchos contactos con ellos, ya que son reacios mientras hay humanos de por medio. El DM debería decidir si los elfos salvan también a alguno de los marineros (lo cual puede ser de gran utilidad). En cualquier caso, estaría bien que los PJ dispusiesen de 2d4 marineros para cargar con los equipos y que además pueden ser eliminados con gran facilidad. El DM también podrá utilizar el recurso de los elfos acuáticos si sus PJ están en demasiado peligro.

Desde el centro de la laguna interior tampoco se puede adivinar ninguna playa ni grieta en la pared del acantilado. Tendrán que bordear la costa para descubrir que en la única zona en la que no pega el viento se ha acumulado un poco de arena en unos 50 metros. Para llegar allí habrá que superar las grandes rocas que cierra esa parte del litoral y que debieron caer en grandes cantidades tiempo atrás. En esta playa está el acceso al Pozo y el único modo de llegar es en bote. El barco deberá esperar en la laguna y sufrirá algunos encuentros al azar que no hace falta jugarlos. No conviene que los PJ vuelvan en busca del barco y se encuentren una embarcaciones en llamas por el ataque de piratas.

PARTE VI.- EL POZO

La entrada al pozo es una grieta de apenas de un metro de anchura que se adentra en el acantilado bajando unos 30 metros antes de desembocar a un túnel. Todos estos túneles son naturales salvo excepciones donde Gunto y otros piratas han hecho modificaciones. Son húmedos y las paredes rezuman agua que hace crecer moho y musgo. Los PJ dispondrán de agua en varias zonas: el humedal (colonia de la babosa gigante), la colonia de Stirges, la colonia de Aulladores, la colonia de Osquip, la colonia de Trogloditas, La colonia de Trogloditas y en la guarida secreta de Gunto. El resto de agua que puedan encontrar es salada. Los túneles del Pozo están totalmente a oscuras y si no poseen infravisión necesitan de luz artificial. Los PJ tienen muchas posibilidades de perderse por los túneles por eso sería muy sensato dejar un campamento base en la playa o cerca de la primera bifurcación antes de aventurarse por todo su recorrido. A continuación se describen las zonas más importantes del Pozo.

SALIDA AL ACANTILADO: Esta es la salida que utilizan los aulladores para salir de su colonia y los piratas para entrar en los túneles. Los aulladores salen por una pequeña grieta que hay cerca del techo que desemboca en una zona cercana a la costa en un roqueo. El túnel desemboca en la mitad de la pared del acantilado y la única salida es una cuerda que cuelga hasta las rocas de la orilla. La única salida es tener una embarcación para salir de allí. Es importante tener en cuenta que, si los piratas han entrado en el pozo, hay un marinero esperándolos en una embarcación a unos 50 metros dentro del mar. Este tiene un 25% de distinguir a los PJ y dar la alarma al barco que está un poco más allá. Si ocurre esto, otra patrulla de piratas entrará en los túneles buscándolos al pensar que hay alguien más que se interesa por el tesoro de su capitán.

SALIDA A LA SUBOSCURIDAD: Este conjunto de túneles se adentra en el mundo oscuro de Forgotten Realms. Lo más recomendable es que los PJ reconozca el peligro creciente de este túnel se den la vuelta. Si no lo hacen, el DM debería organizar una aventura diferente o ponerles un obstáculo como una colonia de Quaggoth que no puedan superar. Seguramente entonces se den la vuelta para investigar otras opciones y además para el futuro tendrán una posible entrada a la suboscuridad desconocida para el resto del mundo.

GUARIDA SECRETA DE GUNTO: Este escondite lo utilizó por primera vez cuando llegó a los túneles. Esta cerrado por una piedra fácilmente distinguible como puerta secreta para un elfo. En su interior sólo hay un catre hecho con paja, un baúl con comida y una bota de agua. También hay un sable y una armadura de cuero normal que Gunto deja después de su primera incursión. En la pared hay una inscripciones:

```

      |
X _ | X _ X _ _ /
      | X
      | /
      | /

```

En verdad es un mapa que hizo con carbón en la pared cuando trataba de salir de los túneles. Las X significa dificultad. La orientación del mapa es saliendo de frente de los túneles de la guarida de Gunto. A la derecha se encontró con una dificultad que no pudo separar que era el Mar Interior Salado. Por la derecha encontró la salida tras pasar tres dificultades, las moradas de los osquip, perforadores y las stirges.

SALIDA DEL POZO: Este pozo tiene gran antigüedad y en sus tiempos fue explorado para ver si había posibilidades de encontrar agua potable. Desde aquí sale un camino que tras varios kilómetros desemboca en una aldea llamada Derb. Allí podrán encontrar medios de transporte y de carga pero nadie tan insensato como para entrar en el Pozo. Es por aquí por donde salió Gunto por primera vez y por donde entran los aventureros de los encuentros al azar. En el pueblo recuerdan un grupo de chalados que se informo sobre la situación del Pozo.

ESCONDITE SECRETO DE GUNTO: Un pequeño agujero e 30 centímetros natural da acceso a un hueco en la pared cercana a la grieta que lleva a la salida del Pozo.

En su interior, el PJ tendrá que meter la mano hasta el fondo, hay un sable +1, muda de ropa, una capa de protección +1, comida y agua, un escudo y 500 leones en una bolsa pequeña, por si tenía algún apuro. Gunto nunca hizo ningún mapa de los túneles porque no quería que nadie pudiese localizarlo y así no tenía que preocuparse por la seguridad de su tesoro. Nada más seguro que unos túneles que llevan a la suboscuridad plagado de bestias.

TESORO DE LOS PIRATAS: Los piratas de los que se ha hablado anteriormente están buscando este tesoro y no el de Gunto. El tesoro pertenecía a otro capitán de barco llamado Nuevomundo que era antiguo colaborador de Guntofeves y que conocía la existencia de los túneles. Hubo un tiempo que busco el tesoro de Gunto por las cuevas pero pronto descubrió que sus intentos sería en vano y que podría perder la vida en cualquier esquina de estas paredes. Por eso, su tesoro es de muy fácil localización. Ahora, Nuevomundo está muerto tras ser torturado por sus marineros para que desembuchase la localización de sus pertenencias. Les dijo sin embargo que la entrada estaba por el acantilado (y no por la playa) con lo que los piratas deberán de pasar muchos peligros antes que poder encontrar el tesoro. La magnitud del tesoro es dejada a merced del DM pero no estaría mal dos baúles con 9000 leones en dinero y joyas y en especial un broche valorado en 10000 leones, aunque seguramente las autoridades de cualquier ciudad de Sembia paguen mucho más porque pertenece a la corona de Comyr y serán bien recompensados por ellos. El tesoro está protegido por un par de pseudocontemplador espectadores, un gran favor que le debía un gran mago y que vio cumplido antes de morir cuando ya veía peligrar su tesoro. Los pseudocontemplador usa su telepatía (si es abordado con cautela) para indicarles que guarda un cuarto tras él hacia el que no pueden pasar. Más vale que los PJ deduzcan que este no es el tesoro de Gunto o los pasarán mal. Es conveniente que se hayan encontrado con los piratas ya y que conozcan la existencia de otro posible tesoro. El acceso al cuarto está sellada por un mecanismo mágico que sólo responde a una palabra que nadie conoce. El tesoro de los incautos que osaron aún reposa a los pies de los pseudocontempladores (indícales que todo los restos son recientes al igual que la puerta que da acceso al cuarto). Son 210 mo y dos gemas de 50 leones cada una: citrino, de color amarillo pálido y cornalina, de color naranja.

Pseudocontemplador espectador (2) GAC015 CA4 (7 OJOS) PG18/14 #AT1 DÑ2-5 INT11-14 ALLB AE Iniciativa +1 Sorpresa +2 *Crear comida y agua, causar heridas serias, rayo paralizador y telepatía* DF Reflejar conjuros sobre el lanzador, Resistencia magia 5% PE 4000

COLONIA DE AUILLADORES: Esta caverna es el refugio de los aulladores cuando escapan de los rayos de la luz. Aquí yacen tendidos multitud de cuerpos en posición fetal que los PJ no podrán reconocer hasta que despierten. En la caverna podrán permanecer activos durante el día a menos que haya alguna luz brillante que los espante. En la caverna no hay tesoros ninguno. Cada anochecer se puede oír en cualquier lugar del Pozo el aullar de estas bestias al unísono. En combate luchan hasta la muerte y si despierta uno de ellos se despiertan todos y luchan en avalanchas con sus espadas. Cualquier servidor debe realizar un control de moral por round o huir despavorido y los PJ un control de moral al inicio del combate.

Aulladores (150) GAC019 CA10 PG1D8 MV9 INT 5-7 #AT1 DÑ1D8 Espada AE Asalto masivo MO5 PE 15

COLONIA DE STIRGES:

La colonia esta formada por 14 individuos que en el momento de llegar los jugadores estaban dormidas. Si se hace tirada de sorpresa tienen una penalización de -2 por esta razón. Cuando despiertan están sedientas de sangre y atacarán las partes descubiertas de los PJ mientras se aferran con sus patas a los cuellos. Hasta que son muertas chupan 1d4 pg por round. Si no se golpea a una stirge que chupa hay que realizar una tirada de ataque con respecto a la armadura del blanco. Estas stirges podrán seguir su rastro gracias a su magnifico olfato y a su infravisión de 70 metros.

Stirges (14) GAC017 CA8 PG1D8+1 MV3,18v #AT1 DÑ1D3 AE 1D4/r Chupar sangre INT1 MO8 PE 175 TESORO 2000 LEONES

COLONIA DE BABOSA GIGANTE:

Esta babosa gigante entra en combate nada más descubrir la presencia de los PJ sin estrategia ninguna, simplemente escupiendo ácido. El primer disparo tiene sólo un 10% y el resto 90% -10%por cada 10 metros. Si falla el disparo cae a tres metros del blanco en cualquier dirección. No resultan dañadas por armas romas o conjuros de impacto. Pueden pasar por agujeros pequeños y cavar 30 cm de tierra y 15 de madera por round. Normalmente ataca con el ácido y espera a que alguien se acerque para morderlo. La sal en grandes cantidades hace que se sequen en 1d4 +1 rounds.

Babosa gigante GAC09 CA8 PG49 INT0 MV6 #AT1 DÑ1-12Morder, 4D8Ácido (TS armas aliento ½ PG Y TS objetos) MO12 PE15000

COLONIA DE PERFORADORES:

Esta colonia esta formado por 12 perforadores que se distribuyen por el techo de las cuales hay tres de 1DG, tres de 2DG, tres de 3DG y tres de 4DG. Los personajes jugadores atacados deberán tirar 1d12 para determinar cual de ellos les ataca.

1-2	1DG	3-4	2DG	5-6	3DG
7-8	4DG	8-10	2DG	10-12	1DG

Los perforadores se dejan caer desde el techo y empiezan a escalar de nuevo hasta el techo muy lentamente tras segregarse el ácido por su barriga. Entonces es fácilmente distinguible pero anteriormente los PJ tienen una penalización de -7 en sus tiradas de sorpresa.

Perforadores (12) GAC019 (1-2DG)/17 (3-4DG) CA3 PG5/11/11/17 MV1 MO8-10 PE35/65/120/420

COLONIA DE OSQUIP:

Llegáis a otra caverna al parecer sin salida. La humedad y el calor son más agobiantes en esta sala y pronto os percatáis que son unas figuras que cuelgan del techo su origen. Son pájaros de un metro aproximadamente de color rojo y ojos amarillentos. Parece ser que las habéis despertados y algunas comienzan a sobrevolaros. Ahora os percatáis de que no son aves sino una especie de mosquito plumados con un pico de 30 cm de largo.

Llegáis a otra caverna bastante amplia que se encuentra encharcada por agua que está tapizada por plantas características de ambientes húmedos. No debe tener mucha profundidad porque hay tierra que sobresale del agua. Estáis observando el fondo la caverna en busca de una salida cuando la ondulación de tierra que sobresalía del agua se levanta y os escupe algo. En realidad es una gran babosa de unos 10 metros de largo, con dos cuernos y dos pequeños ojos y una dentadura escalofriante.

El camino os lleva a otra caverna con dos salidas al frente y otra muy cercana a la que estáis que debe ser la del camino que evitasteis antes. Cuando se adentren en la sala... Cuando os dais cuenta es demasiado tarde. Algo cae sobre vosotros.

Estos pequeños carnívoros de las profundidades han advertido a los PJ de que se están acercando a sus túneles. Esto debería provocar que los PJ tengan menos penalización en su tirada de sorpresa que si no lo hacen (-5 cuando saltan sobre ellos). Sus entrada a los túneles se encuentra muy oculta y sólo un hallar puertas secretas puede descubrirla. Si la batalla se pone mal, huye hacia los túneles o cava un túnel con sus mandíbulas.

Cuando avanzáis por el túnel escucháis un siseo procedente de un poco más adelante sin que veáis ni distingáis que o quién lo produce. Más adelante se abre tras unos metros la caverna donde veis pequeños restos de comida y de excremento cuando una sombra por el suelo se dispone a saltar sobre vosotros.

Osquip (21) GAC016 CA7 PG21/18/15/14/15/24/15/22/20 INT1 MV12, ½ Cavando #AT1 DÑ2D6 Mordisco MO7 PE120

Estos roedores tienen el tamaño de un perro pequeño aunque tienen seis patas y pueden tener hasta diez. Las mandíbulas sobresalen sobre el cuerpo del mismo modo que dos grandes orejas. Su piel es suave y grasienta. Se adivinan dos pequeños ojos castaños muy juntos y protegidos por dos rebordes óseos.

MORADA DE LOS JERMLAINE:

El ataque lo realizan en uno de los túneles cerrados cercanos a su guarida. El ataque lo llevan acabo 20 de estos jermlaine mientras que las mujeres han quedado en la guarida. Tras este combate y si ninguno de los PJ muere o es llevado cautivo, los jermlaine más jóvenes salen de las sombras y cortan las correas de los PJ y se encargan de ensuciar la ropa de los PJ, al tiempo que los mayores inician cortos combates. Esta estrategia se repite siempre que se acerquen a la morada. Si los PJ se empeñan en continuar hasta la cueva, los jermlaine se retirarán hasta su guarida para que los trogloditas se encarguen de ellos y luego carroñear los restos. Su guarida es un conjunto de pasadizos y cuevas de un tamaño inferior al humano por lo que tendrán que agrandar todos los pasadizos para llegar a los escondites de los jermlaine y su tesoro comunal. Todos los jermlaine tienen un 75% de ser indetectable.

Una cuerda inoportuna en el camino os hace caer (control de destreza) y enseguida notáis como un montón de pequeños hombres vestidos con ropas que cuelgan de sus cuerpos caen sobre vosotros (sorpresa -5) golpeándoos con cachiporras y pinchándoos con diminutas lanzas. Más de estos enanos de unos 60cm están a vuestra espalda y os tiran dardos con inusual destreza desde bien lejos.

Jermlaine (30) GAC020 CA7 PG1d4 MV15 INT8-10 #AT1 DÑ1-2,1-4 ALNM TESORO EMBOSCADA 20MC, 40MC, 2 GEMAS: Hematita gris (10mo) y Jaspe azul TESORO GUARIDA C,Qx5, S, T.

Estos diminutos hombres de piel verrugosa verde y arrugada tienen un 10% por cada lenguaje de entender el común, enano, gnómico, goblin u orco.

COLONIA DE TROGLODITAS:

Los trogloditas pueden tenderles una trampa en cualquiera de los Pozos anteriores si entran en la colonia por el sur o si consiguen pasar por la colonia sin llamar la atención. Los grupos de caza son de 15 trogloditas que se camuflan contra las paredes gracias a su poder camaleónico al tiempo que lanzan dos hondonadas de jabalinas contra sus oponentes antes de entrar en combate cuerpo a cuerpo. Las jabalinas provocan una penalización de -4 en la TA en el round siguiente a ser heridos. Además mientras se pelea con un troglodita hay que superar una TS contra venenos o perder 1d6 puntos de fuerza durante 10 rounds. Uno de los que atacan es un líder con 13pg.

Troglodita (57) GAC019 CA5 PG19X4(SUBCACIQUES), 2D8 INT5-7 MV12 #AT 3/ARMA DÑ 1-2, 1-2 GARRAS 2-5 MORDISCO 2-8 JABALINA +3TA, ESPADAS (SUBCACIQUE), MANGUAL 2D4, HACHAS DE BATALLA 1D8. AE OLOR VENENOSO ALCM PE120, GUARDIA 175, SUBCACIQUE270 TESORO GUARIDA 1300MPL, 20GEMAS Y SEIS OBJETOS DE ARTE VALORADOS EN 2300MO

POZO DE GAMBADOS:

Gambados (4) GAC017 CA6 PG14/12/25/16 INT5-7 MV12 #AT3 DÑ1-8/1-4/1-4 MO11 PE175 TESORO DE LOS POZOS 48MO, 60ME, 8 GEMAS, 1 OBJETO DE ARTE (200MO)

Estos gambados saltan por sorpresa sobre los PJ mordiendo y golpeando con sus dos garras. Pronto se encuentra en un gran emboscada descubriendo los pozos donde se encontraban escondidos. Sin embargo, los gambados nunca luchan hasta la muerte y huirán antes,

Esta caverna está habitada por alguna bestia por la cantidad de gruñidos que retumban en las paredes. En un nivel inferior al vuestro podéis ver un montón de piedras y cuevas con multitud de bestias reptilianas con pequeños cuernos tras el cuello. Contáis en total unas cuarenta de estas bestias que están armadas con espadas, hachas de piedra y jabalinas. Os llama la atención algo que brilla en el suelo entre montones de carne semipodrida y huesos. Apenas podéis ver algo más porque el olor es horripilante.

Llegáis a otra división de caminos. El camino de la derecha gira a la derecha y podéis ver como adentrándose en él encontraréis hasta 15 leones y 34 pulgares distribuidos por el suelo. A la derecha, el camino parece que gira a la izquierda y podéis ver los restos de una bestia que no conocéis. Hay varias (4) y poseen dos grandes colmillos junto a la mandíbula y otros dos retorcidos sobre la boca. Si os acercáis el camino está cerrado y las cabezas saltan sobre vosotros saliendo de la tierra. Del tamaño de un humano la cabeza trata de morder con su falso cráneo y dos garras enormes, la bestia se desplaza a saltos pues únicamente tiene un pie con tres dedos dobles distribuidos triangularmente. Hay cuatro de ellos.

COLONIA DE MICÓNIDOS:

Si los PJ se muestran amistosos ante los hongos y no sacan sus armas, puede que los hongos les indique la salida los sigan y se olviden de ellos. Cualquier intento de correr hacia la puerta o sacar un arma será interpretado como una maniobra de ataque y empezará el combate. A los micónidos les afecta matar y tratarán de evitarlo aunque defenderán su guarida haciendo uso de sus esporas de auxilio si son necesarias o tomando pociones de curación hongos. La colonia está formada por 7 círculos de 20 hongos y el rey hongo que no intervendrá en la pelea. En cada círculo hay cuatro hongos de cada dado de golpe, por lo que en el primer combate habrá dos de cada dado de golpe

Esta gran sala tiene hasta 7 grandes montículos de piedra donde se acumulan grandes superficies esponjosas en cada una de ellas. Podéis ver una zona excepcionalmente verde por el crecimiento de musgo y hongos que hay acumulado también esparcido por la tierra. De repente, de la masa esponjosa sales 10 figuras humanas. En verdad son unas especies de setas andantes con forma humana de diferente tamaño desde medio metro hasta 2 metros. Sus cuerpos están inflados y parecen esponjosos. Sus rechonchas manos poseen dos dedos largos y un pulgar. Estas diez figuras se dirigen andando hacia vosotros.

Micónido (10 [141]) GAC019/18/17 CA10 PG7/7/17/14/25 INT8-10 MV9 #AT1 DÑ1D4xDG Puños AE NUBE DE ESPORAS DE PIEL VENENOSA MO12-13 PE65/120/175/270/420/650[20PG] TESORO POCIONES y otras dos pociones de consagración, otra de curación fungoide, más polvos de alucinación, superheroísmo (luchador), invisibilidad, aceite de resistencia al ácido, curación extra, respirar agua, fuerza de gigante (luchador), aceite de eterealidad y filtro de trabucarse y tartamudear (sin etiqueta).

LABERINTO DE LOS QUITINOS:

Entrar en el laberinto que da acceso a la ciudad de los quitinos lleva a emplear 7d10 horas hasta encontrar la salida de nuevo o llegar a la ciudad. La ciudad tiene en el centro el templo a Lloth mientras que el resto de casas están hechas de telarañas endurecidas y puentes del mismo estilo. En la ciudad habitan 37 quitinos. Lo aconsejable sería que los PJ encontrasen una trampa de telaraña con 1d4 púas para 1d6 puntos de daño y encontrar 6 quitinos que la vigila que luchan con ellos. Los quitinos tienen cuatro brazos y dos afilados dientes de 30cm que sobresalen de la boca. Dos de las manos sostienen un escudo y una espada mientras que las otras golpean como puños. Tienen un agujero en el estómago que segrega las telarañas, una telaraña que han endurecido para formar su armadura.

Quitino (37/6) GAC019 CA9(6) PG4/9/11/11/10/8 INT11-12 MV12/9TEL #AT3 DÑ1D6/1D6/1D6 MO11-12 AE TRAMPA TELARAÑA AL LM TESORO 72MP Y 6 GEMAS PE 65

MIMO:

Este mimo común fue robado por Gunto a un mago, lo que le costo a Gunto el disgusto de que este mago guiara los barcos de la flota sembiana hasta dar con Gunto. Gunto aprovechó este robo para defender un poco más su tesoro de los posibles ladrones.

El mimo segrega el olor a podrido que le permite atraer a las bestias de la suboscuridad. Espera a que las víctimas se acerquen lo suficiente o lo toquen para atacarlas con sus pseudópodos, con lo que sufren una penalización de -4 en sus tiradas de sorpresa. El pegamento retiene con fuerza a cualquiera y sólo se puede liberar tras un alzar puertas del atrapado o rociar con alcohol el mimo (tres rounds). Mientras se intentan zafar (un round) los PJ no pueden emprender maniobras defensivas ni ofensivas. Si

Más adelante en el camino hay una figura humana que os observa. Os disponéis a reaccionar cuando descubris la extraña inmovilidad del objeto. Pronto os dais cuenta de que tan sólo es una estatua tallada en madera. Representa un mago con una vara sobre la que se apoya. Sus túnicas simulan ondear al viento. Cuando la tocan... La superficie de la estatua se muestra pringosa por una sustancia muy pegajosa. Al contactar con la estatua esta se moldea y libera una especie de pseudópodo que os golpea fuertemente sin poder esquivarlo porque quedáis retenidos por el pegamento.

luchan de este modo tienen la penalización de un impedido en sus tiradas de ataque. Si los PJ atacan al mimo y fallan, habrá que tirar el ataque sobre la CA de la víctima que este pegada al mimo. El pega se deshace 5 rounds después de que muera el mimo. Al mimo no le afecta el ácido.

Mimo GAC013 CA7 PG41 INT8-10 MV3 #AT1 DÑ3D4APLASTAMIENTO AE PEGA DE CAMUFLAJE AL N MO15 PE1400

MAR INTERIOR SALADO: Esta gran masa de agua tiene dos niveles unidos por un remolino que lleva tras unos túneles hasta la Cascada del nivel inferior. El gran peligro del nivel superior es este remolino. Si los PJ pasan por el centro del mar en bote tienen un 50% de caer dentro de este mas un 10% acumulativo cada diez metros de verse inmersos en él irremediabilmente. Si no superan los controles, el bote es arrastrado por los túneles hasta la cascada, donde tiene un 25% de quedar inutilizado con una vía de agua. El gran peligro del Mar Interior Salado es un Pulpo Gigante que quedó encerrado en esta zona, que atacará enseguida a los PJ. El nivel superior es muy tranquilo porque la mayoría de criaturas de gran tamaño han caído al nivel inferior por lo que los PJ podrán pescar en esta zona. El nivel inferior es más peligro y se realizan controles de encuentros aleatorios según la tabla de encuentros del *Compendio de Monstruos*. En las marismas adyacentes también se pueden utilizar estas tablas.

En la pequeña playa del nivel superior del Mar Interior Salado, los PJ podrán desenterrar un bote que data de la época de Gunto pero que ha sido conservado por la arena. Podrá soportar hasta 500 kg y tiene dos remos.

Pulpo Gigante GAC012 CA7 PG41 INT1 MV3/12 #AT7 DÑ1-4x6/2D6 AE CONSTRUCCIÓN DE TINTA MO13 PE1400

El pulpo ataca directamente a los PJ con sus seis tentáculos atrapando a la víctima para 2d4 por round. Tiene un 25% de que queden atrapadas las dos manos y un 25% de que sólo quede una (-3 TA). Cada tentáculo sufre 8 pg antes de romperse que son independientes de los puntos de golpe del cuerpo. Cuando son cortados tres tentáculos el pulpo huye tras liberar su carga de tinta.

EL TESORO DE GUNTO

Gunto defendía su tesoro con este mecanismo que costó la vida de una de sus tripulaciones al completo. Tras un muro frente al camino que lleva al pasillo hay una rueda que hace que se retraiga la cadena del lagarto hasta que pega su cuello a la pared. Para hacer girar la rueda hacen falta 50 puntos de Fuerza a la vez o que tres personas consigan superar al mismo tiempo una tirada de alzar doblar barras. En esta situación el lagarto no puede atacar a nadie que pase pegado a la pared contraria o sufrir el ataque de la lengua del lagarto. El mecanismo sólo dura cinco rounds por lo que los PJ deberán cronometrar sus acciones si no quieren verse encerrados por el lagarto. Tras pasar por los restos de la última comida del lagarto, los PJ pueden encontrar un muro totalmente liso sin ninguna rendija porque supera la anchura del pasillo. En una de las paredes laterales y con las posibilidades de ser vistas de una puerta secreta, hay una incisión triangular donde puede incrustarse la lápida de la tumba de Guntofeves. Al colocarla en esta situación se cierra un panel sobre ella y empieza a descender el muro que tarda 2 rounds en poder ser superado. Tras este último obstáculo el tesoro se abre ante sus ojos. Al round de bajar la puerta, se empieza a levantar de nuevo y la lápida parece al otro lado de la puerta para que sólo el poseedor de la misma pueda entrar en la caverna del tesoro que no tiene otra salida. El DM debería decidir el tesoro adecuado para sus PJ para mantener el equilibrio de tu mundo y en equilibrio con los peligros

Quando los PJ giren la esquina del pasillo que da a la puerta del tesoro... **Escucháis un ruido de cadenas antes de que una especie gigante de lagarto abra sus fauces para devoraros. Cuando el animal se encuentra a unos 5 metros con sus fauces abiertas para devoraros, se detiene en seco gracias a la cadena que lo sujeta por un collar de metal.**

que hayan superado. Mi tesoro sería el siguientes:

- Un total de 20000 monedas de oro en monedas de oro, plata y cobre de diferentes procedencias pero que pueden canjearse como leones.

- Un total de 11 gemas que son las siguientes:

* Azurita, piedra de color azul con partes opacas de un color más oscuro (10mo).

* Hialina, cuarzo blanquecino con gránulos de oro (10mo).

* Variscita, gemas traslúcida de color amarillo tallada en cabujón (10mo).

* Malacón, gran gema vidriosa de color pardo (50mo).

* Ámbar, resina fosilizada con una hoja de roble en su interior (100mo).

* Brandeen, piedra con una zona transparente de color pardo rojizo (100mo).

* Kornerupina, gema traslúcida verde (100mo).

* Orbalina, gema facetada traslúcida incolora (500mo).

* Alabastro, gema blanca (5mo).

* Arconte, espatofluor (2mo).

* Espuma de mar, piedra blanca y dura (2mo).

- Armadura completa simple con el único adorno de dos alas en el casco de tamaño humano (5000mo).

- Armadura de monedas de oro de gran antigüedad sobre una armadura de mallas de tamaño humano (4000 leones).

- Un guante bordado de tamaño humano 8 perlas (100mo), 1 peridoto (500mo), 9 lágrimas de cristal de rocas (60mo) y un ópalo (1000mo) de valor total (2850mo).

- Dos espadas gemelas, chapadas en plata con empuñadura en cruz con una pieza de azabache de 500 mo tallada en el centro de la espiga. Valor de cada espada de 530mo.

- Escudo de oro en base de madera con la escena de un caballero que cabalga sobre un caballo. De porte magnifico y demasiado pesado y frágil como para que sea utilizado en batalla, mide 1,2 metros (500mo).

- Anillo de oro rojo que representa una serpiente que se enrosca en el dedo del portador con dos pequeños rubíes de 90mo cada uno que simulan los ojos de la serpiente (190mo).

- Aguja para capa de paja con una cabeza de grifo con un rubí como ojo (1000mo) cuyo valor es de 1100mo.

- Campana hecha de cristal rosa pulida y tallada sin badajo de 900mo.

- Tapiz de lana en mediocre estado con tres doncellas en camisón en un jardín por encima de una luna y siete estrellas (400mo).

Ante vosotros se abre una caverna que os deja sin palabras. Los cofres se ven desbordados por joyas y montones de monedas relucientes de todas las tonalidades doradas y plateadas. Entre las monedas y las joyas se distinguir armas ornamentales y armaduras completas de caballeros así como gemas en cantidad y tapices variados. Las obras de arte se suceden en forma de pequeñas estatuillas y otras formas más variadas. Esta es la herencia que os dejó Guntofeves y que otros descendientes rechazaron. Os preguntáis si vuestros familiares de Beregost o el Valle Alto cambiarían de opinión si vieses lo vuestros ojos observan encandilados.

- Tapiz en muy mal estado en el que se puede adivinar aún la imagen encuadrada en serpientes enroscadas, de un rey que arrastra un jabalí que echa gemas por su boca hasta su caballo rodeado de cortesanos. En el cielo sobre la cabeza del rey hay nueve palomas blancas (20mo mercado libre/700mo para un sabio).

- Cota de mallas +1 500 puntos de experiencia.

- Cuero tachonado +3 1500 puntos de experiencia.

- Bandas +2 1000 puntos de experiencia.

- Cimitarra +1 500 puntos de experiencia.

- Collar de proyectiles (2200 puntos de experiencia): este collar aparenta ser de poco valor, una baratija barata. Cuando el PJ se lo pone, descubre su verdadera identidad y puede ver una serie de esferas de diferentes tamaños que pueden ser desprendidas y lanzadas hasta 20 metros. Son bolas de fuego de la siguiente potencia, una de ocho dados de golpes, dos de seis dados de golpe, dos de cuatro dados de golpe y cuatro de dos dados de golpe. Si el PJ que lleva el collar falla una tirada de salvación contra fuego mágico, el objeto tiene que tirar una tirada de salvación contra fuego o que exploten todas las bolas de fuego que queden en ese momento.

- Un tubo de pergaminos con pergaminos de con los siguientes conjuros: *Contingencia* de nivel seis, *llamar sombras* y *magia de las sombras* de nivel cinco y *globo menor de invulnerabilidad* de nivel cuatro.

- Un baúl donde pueden encontrar ropa de tamaño élfico, un sable, una armadura de cuero, comida podrida y una poción de curación extra que ahora se ha convertido en una poción de curación normal. El símbolo de los Santonoas aparece en la tapa del mismo.

Puede ser que algunos DMs consideren excesivo este tesoro para los PJ pero deberían tener en cuenta una serie de aspectos:

- que los PJ no podrán cargar con toda seguridad con todo los tesoros a menos que posean dispositivos mágicos adecuados (en mi caso no es así);

- que a los PJ les queda aún el camino de vuelta a casa donde pueden perder dinero en los combates de los túneles, por los escarceos con los piratas y con el capitán que los vaya a llevar de vuelta;

- que algunos de los familiares pueden emprender los trámites para reclamar parte de la herencia y que hay otro cúmulo de circunstancias comunes a todos los grupos de aventureros como deudas, dinero en curación, pago por familiares en prisión (como es mi caso);

que pueden hacer que los PJ hayan emprendido la más peligrosa de sus aventuras para quedarse al final con unas pocas monedas de oro.

Lagarto subterráneo GAC012 CA5 DG6 PG21 MV12 INT0 #AT1 DÑ2-12 AE MORDISCO PERMANENTE 2D6 (TA20 x2DAÑO), LENGUA DE ESCALAR PAREDES Y TECHOS TMÑ 6 METROS MO8-10 TESORO O,P,Q (x5) PE1400

Una tirada de ataque de 20 causa el doble de daño y mantiene el daño por round. La lengua de seis metros con una tirada de ataque acertada atrae a la víctima hacia la boca y si no supera una tirada de doblar/alzar barras es mordido al rounds siguiente instantáneamente.

ENCUENTROS ALEATORIOS DE EL POZO

	CAMINOS DE LA SUBOSCURIDAD
--	----------------------------

2	<i>Desuellamientos</i>
3	<i>Enanos duergar</i>
4	<i>Naga espíritu</i>
5	<i>Laceador</i>
6	<i>Sombra</i>
7	<i>Quaggoth</i>
8	<i>Otyugh</i>
9	<i>Trogloditas</i>
10	<i>Stirge</i>
11	<i>Elección DM/Tranquilidad</i>
12	<i>Sapo gigante</i>
13	<i>Légamo</i>
14	<i>Quitino</i>
15	<i>Pseudogigante fomoriano</i>
16	<i>Masa sombría</i>
17	<i>Montículo arrastrante</i>
18	<i>Maedar</i>
19	<i>Xorn</i>
20	<i>Elfos Oscuros/Drows</i>

RESTO DE CAMINOS DE EL POZO	
2	<i>Kuotoa</i>
3	<i>Encuentro suboscuridad</i>
4	<i>Moho</i>
5	<i>Tren</i>
6	<i>Rastreador deslizante</i>
7	<i>Comadreja gigante</i>
8	<i>Aballin</i>
9	<i>Espantajo</i>
10	<i>Osquip</i>
11	<i>Patrulla de piratas/aventur</i>
12	<i>Jermaile</i>
13	<i>Patrulla piratas con capitán</i>
14	<i>Gárgola</i>
15	<i>Reptador carroñero</i>
16	<i>Poltergista</i>
17	<i>Pescador cavernario</i>
18	<i>Hongo</i>
19	<i>Envolvedor</i>
20	<i>Ibrandlin</i>

Encuentros adicionales de utilidad: (comunes): hongos, goblins, enanos mineros (muy extraño); (poco comunes): comadreja, hongo, sapo gigante; (raro): légamos, sapo gigante, hongo, babosas; y (muy raro): hongos.

ENCUENTRO PLANEADO OPCIONAL CON SVIRFNEBLI

Este encuentro está preparado para ayudar a los PJ si su situación por El Pozo se torna muy peligrosa. Son un grupo de 11 gnomos de las profundidades con dos líderes de 4+7 DG, que acaban de cerrar una exploración en busca de vetas de gemas. Si los PJ son tan estúpidos como para luchar con ellos, los gnomos de las profundidades lucharán con todo su potencial. Si tratan de entablar comunicación con ellos por empatía racial o porque alguno conozca el gnómico, los svirfnebli pueden darles cobijo, alimentarlos, ofrecerle vendas y ungüentos durante un par de días mientras acaban su trabajo a cambio de una buena gema o cantidad de dinero. Por supuesto, no iba a ser gratis.

ENCUENTROS ALEATORIOS DE SUBOSCURIDAD

2 Estos tres desuellamientos se encuentran de incursión por estos túneles por casualidad porque ya han sido revisados en varias ocasiones sin éxito. Nada más encontrar a los PJ tratarán por todos los medios de dominarlos mentalmente y esclavizarlos hasta llevarlos a su comunidad subterránea.

3 Estos tres enanos duergar se encuentran divagando por los túneles en busca

de crías de arañas a las que domesticar y brotes crecientes de champiñones para fabricar su cerveza y hongos para sus cultivos. Si se encuentran los atacarán directamente con más fiereza aún si Miric, el enano de Selgaunt, va con ellos.

4 Esta naga vive en una pequeña caverna desierta de la que huyen todas las criatura de la suboscuridad. Tiene una trampa en el centro del camino de rocas sujetas por una red que caen sobre los incautos que lo cruzan. Luego entra en el combate con todo su poderío y conocimientos mágicos. Lo primero que trata es hechizarlos con su mirada.

5 Hay dos laceadores escondidos en una cavernas totalmente escondidos como un peñasco y como un saliente de roca. Cuando se acerquen los PJ atacan con sus tentáculos, le roban sus fuerzas y lo atraen hacia si para morderlos.

6 Este grupo de 8 sombras mora una caverna donde atacan sistemáticamente a todo ser viviente para convertirlo en un miembro más del grupo drenándole la fuerza. Si los PJ consiguen salir de la cueva o pasadizo estarán salvados.

7 Son siete bestias que van de caza en busca de algo que llevarse a la boca. Van armados con garrotes o pelean con los puños viendo en este grupo de aventureros la comida que reclama la colonia.

8 Este otyugh de 8DG se esconde en su montón de estiércol hasta que los PJ lo molestan o si se siente hambriento, momento en el que atacará. Uno se los tentáculos ataca a uno de los personajes y lo aplasta mientras que el otro distrae al resto.

9 Estos trogloditas siguen la estrategia del grupo de caza descrito en la colonia de trogloditas.

10 Las stirges atacan cuando acampen a los PJ nada más se desprendan y muestren partes del cuerpo. Alguno tendrán la posibilidad de escuchar como se posan en el techo para esperar. Son cuatro stirges si los PJ no han asaltado brutalmente la colonia.

12 Este encuentro se produce con sapos gigantes (12) de metro y medio que saltan sobre los PJ con penalizaciones de sorpresa de -3. Como es muy raro que este tipo de sapos ataque a humanos cuando tienen comida de otro tipo, se puede sustituir por 4 sapos de fuego que atacarán cuando se vean amenazados, molestados o cuiden de su madriguera.

13 Esta gelatina ocre cubre el camino un poco más adelante. Los PJ reconocen una masa de moco que está esperando en el camino para saltar sobre ellas.

14 Estos quitinos se han alejado un poco de su colonia para poner una trampa con sus telarañas y púas del mismo modo que la descrita anteriormente en la entrada de la colonia.

15 Un único pseudogigante fomoriano que se desplaza por detrás de los PJ con una tirada de sorpresa -2 para golpear con toda su fuerza con las manos o garrotes, para luego mantenerlo vivo y torturarlo antes de comérselos. Es un divagante de los túneles.

16 Esta masa sombría ha cavado un túnel y ha dejado una rendija para expiar a la presa que pase. De esta manera, consigue una penalización de -5 en los PJ. Nunca lucha hasta la muerte y si se ve encerrado provocará un derrumbamiento. Mirar a los ojos de una masa sombría causa confusión si no se supera una tirada de salvación.

17 Este montículo arrastrante ataca sin dilación a los PJ y con fiereza intentando sofocar a algunas de las víctimas entre sus lianas. Las armas de filo tan sólo causan la mitad de daño y es inmune al fuego debido a su humedad, suprimir su cabeza es inútil y los ataques eléctricos le aportan energía.

18 Este maedar puede hallarse cerca de la guarida de una medusa y defenderla o ser un gliptar encerrado en una piedra que es capaz de animar estatuas u objetos para que ataquen como un monstruo equivalente (por ejemplo un golem de piedra).

19 El xorn defiende tan sólo su guarida pero si huele gran cantidad de metales

y piedras preciosas en los PJ los perseguirá tozudamente. Ataca a un sólo objetivo inclinado 45° para poder atacar con todos sus miembros o con un miembro para cada uno. Si es dañado se esconde en la piedra y sale con sorpresa de -5. Esta guerra de guerrillas puede permanecer durante bastante tiempo. Pero antes de llegar a este extremo el pacífico xorn exige una cantidad razonable de metales antes de dejarlos pasar.

20 Es un grupo de 8 elfos drow de los cuales sólo uno es guerrero de nivel 3 y el resto de nivel dos. Llevan armaduras de mallas +1 y ballesta (+3/+2/+1), espadas cortas +1, dagas +1, mazas +1, jabalinas +1 y rodela +1. Las jabalinas y los dardos tienen veneno paralizante. El capitán tiene cota de mallas +2, rodela +2, espada +2 y daga +2. El grupo va de expedición para entrenar a los nuevos guerreros y principalmente el capitán tan sólo guía el combate. Utilizan los conjuros *luces danzantes*, *fuego imaginario* y *oscuridad*. El capitán no se inmuta si los aprendices mueren en combate o si lo pierden y se limita a escapar con los supervivientes tras lanzar varios conjuros de oscuridad.

ENCUENTROS DE LOS TÚNELES DE EL POZO

2 El encuentro de los Kuo-toa debe ser organizado por cada DM debido a sus peculiaridades y posibilidad de encontrar un grupo muy numeroso. Mi idea es que un grupo de unos 12 da estos sapos estén cerca de una zona acuática a 9km de su guarida en busca de esclavos. Para capturarlos utilizan un arpón con una cuerda para atraer al esclavo y rematarlo con cachiporras o matarlo si es un atacante con dagas.

3 Encuentro de la tabla de la suboscuridad.

4 Moho pardo que es confundido con una ancha de óxido en un túnel. Cuando los PJ se acerquen a menos de metro y medio sufrirán el drenaje de calor al tiempo que absorberá toda las fuentes de calor que emitan, aumentando de tamaño. Sólo un anillo de calor evita este efecto.

5 Un grupo de 6 trens están invisibles al 90% contra una pared y esperan a que los PJ estén en el centro de la emboscada para luchar con manos por las armas de acero del grupo. Es entonces cuando segregan un olor repugnante que disminuye temporalmente la fuerza de los PJ.

6 Rastreador deslizante que sigue a los PJ hasta que se establecen para descansar. Cuando duermen se adhiere a uno y segrega una sustancia paralizante que si no es superada permite al rastreador comenzar a digerir a la víctima. Es aconsejable para que el encuentro sea efectivo que afecte a algún acompañante del grupo sin darse cuenta el resto y así pasen unos cuantos días sin dormir por miedo a la bestia. Esto puede ser más efectivo para el DM que uno de sus PJ mueran sin que el resto se de cuenta.

7 Tres de estas comadreja gigantes atacan directamente a los PJ porque se han acercado a su madriguera. Intentan morder y succionar su sangre. Hay una hembra en la madriguera y cuatro crías en el nido. El tesoro más valioso de este encuentro son las pieles de la comadreja que les puede ser de mucha utilidad.

8 Un charco de agua de lo más normal contiene un aballín que trata de sofocar al primero que trate de atravesarlo, tocarlo o beber de él. Lo único que pueden descubrir los PJ son unas monedas situadas en el fondo del agua. Sólo las armas romas +1 causan daño al aballín. Ver hoja para efectos de otras armas y daños.

9 Este grupo de espantajos está formado por cuatro individuos emboscados, aunque puede que si ven a las víctimas muy peligrosas reúnan a otros dos para que les ayuden. Si es este el caso puede que los PJ puedan escuchar ruidos indescifrables que los pongan alerta y pierdan la penalización de -3 en sorpresa. En cualquier caso, primero atacan arrojando armas y luego pasan al combate cuerpo a cuerpo. Siempre prefieren salir vivos para poder emboscar a otro grupo que morir en el intento.

10 El ataque de los Osquip se juega tal y como está descrito en la colonia de osquip.

11 Patrulla de piratas/aventureros: Son patrullas perdidas de piratas de 3 Gue3, 2 Gue2 y 5 Gue1 con tres cargadores. Para ver que pueden sacar en claro de estos piratas lee la conclusión final. El grupo de aventureros es el que entra desde el pozo. Son dos guerreros de nivel cuatro, un ladrón de nivel dos, dos magos de nivel tres y un sacerdote de nivel dos que sólo se encarga de curar a los heridos. Tienen tendencias de alineamiento malvado pero utiliza la tabla de reacción en encuentro para determinar que actitud tienen.

12 Los jermlaine atacan del mismo modo que se describió en la colonia de los mismos.

13 Otra patrulla de piratas, aunque es este caso va guiadas por un capitán cada uno. Van bien iluminados y arman bastante ruido. Son un grupo de 25 individuos de los cuales 5 son cargadores con cofres y sacos, 10 son guerreros de primer nivel, 5 son guerreros de nivel dos y cuatro guerreros de nivel tres. El capitán es guerrero de nivel cuatro armado con cota de mallas, sable y escudo. El resto sólo lleva sable, cuero, cuero tachonado o con púas y dagas. Ver conclusión final para conocer el papel de los piratas en la aventura.

14 Los PJ encuentran un tesoro en el centro de una caverna sin rastros visibles de criatura que los defienda. Tan sólo pueden encontrar algunas esculturas de gárgolas en el mismo tesoro, sujeta en los techos de la sala y algunos que parecen estar caídos desde su ubicación en los altos de la caverna. Son siete gárgoles que están esperando para efectuar picados desde los altos de la caverna y por sorpresa desde el mismo tesoro.

15 Los cuatro reptadores carroñeros están distribuidos por todos los túneles y tratan de paralizar a los PJ con sus tentáculos y devorarlos con sus mordisco de 1d2pg.

16 Son dos poltergista invisibles atacan a los PJ arrojando cualquier objetos desde la nada, lo cual puede infundir *miedo* si no se supera una tirada de salvación. Este es el mayor peligro del encuentro porque los afectados estarán perdidos cuando vuelvan a la tranquilidad. Se necesita una arma de plata o mágica +1 o superior para golpearlos y mucho tino porque son invisibles.

17 Los cuatro pescadores cavernarios se encuentran juntos en la madriguera para conseguir presas mayores ya que los goblins y los orcos se han vuelto escasos. Extienden sus filamentos pegajosos para pescar a sus víctimas que sólo tienen un 20% de verlos a tres metros o superando y detectar trampas.

18 Hay una colonia de hongos en una de las cavernas. Para diversión del DM, elegirá el tipo según las circunstancias del grupo así se adaptará el encuentro a sus necesidades.

19 Este conjunto de tres envolvedores atacan sin demora, envolviendo a las víctimas elegidas, mientras se defienden con la cola. Todo daño que se ejerza sobre el envolvedor causa la mitad de daño sobre la víctima. Si está muy asediada comienza a gemir según sus habilidades para tener unos rounds de tranquilidad para devorar a su presa.

20 El Ibrandlin disfruta cuando descubre a los PJ. Por fin, hay un grupo al que devorar con sus garras y mordiscos y chamuscar con su aliento. Si los PJ se encuentran muy tocados o incluso si no lo están, puede ser un encuentro mortal. En Ibrandlin está en una gran caverna que le permite el movimiento y esperará a que los PJ estén en el centro de la misma para atacarles.

Nota: El DM necesita para jugar estos encuentros el *Compendio de Monstruos*, *Apéndice I* y *Apéndice de Forgotten Realms*. Sería demasiado extenso añadir aquí todas las características de los monstruos por lo que se limita a una noción general del encuentro. Si no se poseen estos materiales, el DM siempre puede recurrir a otros encuentros adecuados para las profundidades y la suboscuridad.

CONCLUSIÓN FINAL

El camino de vuelta de los PJ podría ser tan peligroso como el camino de

ida. Además los PJ tendrán que cargar con el tesoro, si no han sobrevivido ninguno de los marineros. Muchas de las criaturas que se pueden encontrar pueden verse atraídas por todo lo que llevan y atacarlas. Los piratas que estaban buscando el tesoro del pirata Nuevomundo, consideran que los PJ lo han encontrado antes que ellos y tratarán de arrebatárselo. Si los PJ son vistos antes de encontrar el tesoro o una vez encontrado este, lo más seguro es que uno de los capitanes vuelva al barco y busque la posible embarcación en la que hayan llegado y la aborden. Esperaran entonces a que vuelvan con el tesoro y lo dejarán a su suerte con la tripulación en la nave incendiada sin velas y sin timón. Si son encontrados dentro de El Pozo con el tesoro, son hechos cautivos por si pueden servir de moneda de cambio con alguna criatura. Nunca serán llevado al barco, sino que se le dejará a merced de las criaturas de los túneles atadas en cualquier parte. El encontrarse con una patrulla puede suponer abastecerse de comida, útiles y alguna que otra poción de curación así como cargadores y guerreros que se unan al grupo. Si decidieron viajar con Llama y Pilipo la idea es muy parecida. Esperarán a que los PJ salgan con el tesoro o puede que manden una expedición bastante numerosa en su búsqueda. Llama siempre los seguirá desde la sombra y puede que los PJ tenga posibilidad de descubrirle. Si Llama descubre el poder del collar de proyectiles del tesoro lo querrá para si de una manera compulsiva y agresiva debido a sus antecedentes pirómanos.

Lo aconsejable es que el DM recompense a los PJ con una cantidad aceptable de puntos de experiencia y permitirles salir con vida y con una cantidad aceptable de dinero y objetos mágicos que le permitan intervenir en futuras aventuras. Mi idea de la aventura era que los PJ conociesen parte de los Reinos y su mentalidad, emprendiesen una investigación que no sabían dónde podía llevarles, que se acostumbrasen a que la muerte les espere en cada esquina y a superar el tópico de una aventura costera y piratas. Era inevitable en mi caso sustituir un tesoro por otro atractivo porque estoy seguro de que mis PJ se negarían a emprender tales peligros. En un futuro espero que cambien de mentalidad una vez que sus bolsillos estén medio llenos.

Espero que disfrutéis de la aventura y que aportéis esa caracterización de personajes que le da vida. Es muy útil esa frase que utilizan los taberneros de *"mi posada esta tan limpia como el culo de un elfo"*.

<mailto:GRILOROL@TERRA.ES> Grilo