

# EL CASTILLO KRAG

*Juan Carlos Pérez Arribas*

Módulo para D&D 3.0 en el mundo de Reinos Olvidados.

Los jugadores llegarán después de escuchar un variopinto cúmulo de rumores (antiguo combate entre gentes del valle y elfos drow en el castillo, un fantasma que habita en él y que envía rocas a los alrededores del pueblo más cercano, etc.).

Lo que ocurrió realmente es que el Castillo Krag fue una fortaleza erigida por el Lord de la zona. Posteriormente, los drows lo invadieron saliendo desde el mismísimo subsuelo. Hubo una contienda terrible, años después, para poder recuperarlo.

Actualmente, el castillo está medio olvidado, pues ningún camino que se suela utilizar habitualmente va hacia él. Aún así, en las casas que rodean el Valle de la Sombra se ve, de vez en cuando, que alguna roca enorme baja rodando por la colina.

NOTA: Todas las características de los monstruos se podrán localizar en el Manual de Monstruos correspondiente de D&D 3.0. Cuando se presentan aquí, entre paréntesis, aparece el número de ellos que hay en dicho encuentro.

## PARA EL DIRECTOR DE JUEGO:

La realidad es que el castillo está en ruinas. No obstante, ha sido refugio de muchos animalillos y bestias durante los años.

Actualmente, existe un morador del castillo que es Zlúvar Frentehendida, un antiguo mayordomo de un noble sembiano al que asaltaron por la zona al norte del Valle de la Daga. Fue el único superviviente y se arrastró como pudo hasta terminar en él, pero a costa de su cordura. Cree que está en la morada de su antiguo señor, y cuida de todo como si allí viviera. Además, es el causante de los lanzamientos de catapulta “erráticos” que se producen de manera aleatoria en las cercanías del pueblo.

De hecho, los moradores originales eran partidarios de un antiguo dios de la tierra, Grumbar, y entre sus ritos, estaba el inscribir una estela o tablilla de piedra o cera que contenía los recuerdos de la vida de las personas fallecidas. De esta manera, nunca se olvidaba a los antepasados.

Dichas tablillas se almacenaban en el santuario principal del dios, que está en la zona C del mapa general del castillo, el cual era a su vez el nacimiento de agua natural (una especie de ermita). En su fue una revelación del dios y se fundó el castillo alrededor del mismo. Con los

años, fue quedando un poco en el olvido, hasta que desapareció el verdadero significado, aunque se seguían haciendo ofrendas al dios.

#### LAS TABLILLAS DE GRUMBAR:

Lo especial de estas tablillas es que recogen la vida y recuerdos más importantes de una persona. Se solían hacer celebrando el rito funerario del difunto, justo cuando el cuerpo se preparaba para reunirse con la madre tierra.

Cuando alguno de los que veneran a Grumbar la toca, pueden ver dichos recuerdos en pocos segundos (como si fuesen flashes). Si la persona que las toca no venera a dicha deidad, podrá ver dichos recuerdos, pero eliminará a continuación toda magia relacionada con los mismos de la tablilla, dejándola inutilizable. Esto es importante, pues los jugadores podrán ver retazos de lo ocurrido en el castillo e ir enlazando cosas a través de dichas tablillas, por lo que tendrán que hacer buena memoria, ya que PODRÁN VER LOS RECUERDOS DE LAS TABLILLAS UNA SOLA VEZ.

Ver los recuerdos que hay en una tablilla completa lleva entre 3 y 5 segundos, aunque para el usuario será como si hubiese pasado media hora. Si la tablilla está rota, habrá parte de los recuerdos que estarán inconclusos y si se rompe una tablilla en buen estado se resquebrajarán los recuerdos, perdiéndose parte de ellos y otros conservándose entre dos o tres trozos, de manera que al escudriñar uno de los trozos se tendrá parte de uno de los recuerdos o partes de varios, fragmentados.

Si varios jugadores intentan tocar una tablilla a la vez, deberán sincronizarse muy bien para que surta efecto. Si lo consiguen, cada uno verá retazos diferentes de cada recuerdo (a elección del director de juego), puesto que NUNCA será posible que varios vean a la vez lo mismo.

## TORRE 1

### T1.1 – Almacén de pienso.

Hay un olor muy fuerte a comida putrefacta en esta habitación. Es debido a que es la sala donde se guardaba el pienso para los animales de corral que hay al norte de esta torre, en la localización A.3. Hay multitud de estantes por toda la sala.

Nada más abrir la puerta el olor dejará casi sin respiración a los jugadores. Todo está en muy mal estado, con los sacos medio rotos, el pienso putrefacto desperdigado por el suelo, etc. Sólo algunas ratas terribles vienen aquí de vez en cuando a comer algo.

Ahora hay 6 dándose un festín. Dos de ellas se irán corriendo en cuanto los jugadores entren. El resto, ¡saltarán a morder!

Rata terrible (4).

Tesoro: ninguno.

### T1.2 – Camastros.

Aquí era donde la guardia en servicio tenía algunas camas para poder echar una cabezadita durante su turno. Había 5 hamacas colgadas de las paredes para ello. Ahora están por el suelo, rotas y deshilachadas.

Si los jugadores buscan (CD 12) observarán que por aquí han pasado las ratas también, pero no hay ninguna de ellas.

### T1.3 – Escaleras de caracol.

Éstas son unas escaleras de caracol que dan a la primera planta o al sótano. En las paredes hay colgados hacheros (muchos de ellos rotos y descolgados) donde había armas de todo tipo, de primera mano para la guardia. Ni que decir tiene que el nivel de deterioro de las mismas es exagerado.

También hay una polea colgada del techo con una bandeja de 2 x 1,5 metros que se utilizaba para subir y bajar el armamento del almacén de manera más rápida, por urgencias. Ahora sólo queda la polea colgando y un trozo de cuerda que no cubre ni la cuarta parte de la distancia que debía cubrir.

### T1.4 – Hueco para el humo de la herrería.

Esta columna de piedra que se eleva hacia arriba y desaparece en el techo es la salida de humos de la herrería que hay en el sótano, en la habitación T1.6.

### T1.5 – Almacén grande de armas.

Éste era el almacén de armamento de todos los soldados del castillo. Cuando había que equiparlos a todos por un asalto acudían aquí. Estaba completamente lleno de armas y armaduras.

Después del asalto drow, muchos de los humanoides que iban con ellos arrasaron con este sitio, dejándolo totalmente vacío. Además, fue lugar para habitar de muchos de ellos, así que olerá muy mal por los excrementos que en su momento dejaron. Puede que se encuentre incluso algún rastro de anillas o láminas de alguna armadura que las haya perdido.

Hay muchos estantes por toda la sala, algunos rotos, que separaban los tipos de armas y las clasificaban. Ahora, es el lugar donde un Birlador Etéreo ha hecho su escondrijo.

#### **Birlador etéreo (1).**

##### **Tesoro:**

- **Azurita (10 m.o.).**
- **Arco largo compuesto reforzado (bonif. FUE +1, 200 m.o.).**

El birlador tiene su base aquí y suele desplazarse mucha distancia para buscar sus objetos de interés (no se centra demasiado en el castillo, pues ha detectado algunas criaturas fuertes).

Al entrar el grupo, se volverá etéreo si los ha detectado antes. Entonces tratará de volver al plano material primario para robar a algún jugador sin que lo note. Si ve su escondrijo amenazado por las manos de los jugadores, combatirá. Si localizan sus cosas, luchará.

Si superan una tirada de Buscar con CD 14, encontrarán una **daga** que se ha conservado, roñosa y oxidada, pero con el escudo del lord del castillo (es uno de los objetos que tienen que entregar en el **Alcázar - D**).

#### **T1.6 – Herrería.**

Aquí es donde está la herrería en la que se fabricaban las armas, armaduras y demás utensilios para la guardia del castillo y todo el personal a cargo del Lord en general.

Allí mismo se encontrarán los utensilios de un herrero, exceptuando lo que se pueda utilizar como arma (martillo, etc.), que tomaron los goblinoides que llegaron con los drow al asalto.

Entre las cosas, estarán los restos de dos tablillas de la hija del herrero: **Erelan Secretoscuro**. La conservó su padre después de que ella defendiera el castillo hasta su último aliento. Después, se resquebrajó y se partió en varios trozos, de los cuales los jugadores conseguirán reunir hasta 2 si superan dos tiradas consecutivas de Buscar con CD 12. **Ver las tablillas 1 y 2 de Erelan Secretoscuro en la página 23.**

#### **T1.7 – Campana de alarma.**

Aquí estaba la campana de alarma de esta torre, sin badajo, bastante deteriorada y oxidada.

#### **T1.8 – Escombros.**

Esta zona está totalmente derruida, dejando el resto de la torre hacia arriba cortada por la mitad. No oculta nada.

### T1.9 – Habitación de las arañas.

Éste es el motivo por el que los jugadores no verán ningún tipo de animalillo por esta planta. Esta habitación es la guarida de tres arañas monstruosas medianas, que han creado una especie de círculo territorial alrededor del semicírculo que queda de la torre. Ningún animalillo se atreve a subir.

De hecho, la habitación está llena de telarañas, con dos “bolas” de telaraña más grandecitas de dos pequeñas criaturas que han capturado hace poco. Obviamente, avanzarán silenciosamente hasta los jugadores y les atacarán.

#### Araña monstruosa mediana (3).

##### Tesoro:

- 80 m.o.
- Poción de curar heridas leves (50 m.o.).
- Rollo de pergamino con dos conjuros de mago: Reducir (nivel 1), Contorno borroso (nivel 2).
- Collar de cuentas de plegaria (500 m.o.). En forma de una gema parecida a una perla con dos agujeros para poder ponerle un collar. Si un clérigo se lo pone, puede lanzar bendición 1 vez al día simplemente agarrando o frotando la gema. Es uno de los objetos que tienen que presentar en el Templo de Grumbar (C) para poder entrar. Tiene el símbolo de Grumbar en relieve (Saber: Religión para reconocerlo).

## TORRE 2

Esta torre se utilizaba como almacén de comida y tenía en su parte más alta el palomar del Lord, con personas encargadas de recoger los mensajes y enviarlos.

Ahora, está semiabandonada, a excepción de un búho que tiene su nido en la primera planta, saliendo hacia las murallas por el este, y una estirges que están saliendo por el lado opuesto. Suelen atacarse bastante por el territorio, pero el búho ha podido resistir hasta ahora.

### **T2.1 – Escaleras de caracol.**

Escaleras que van hacia el sótano o hacia la primera o segunda planta. Eso sí, indicar que al poco de bajar dos o tres escalones hacia el sótano encontrarán todo totalmente derrumbado. Es imposible llegar a él.

### **T2.2 – Almacén de comida.**

Aquí era donde se aprovisionaba el grano y la comida que aguantaba algo más para toda la población que vivía en el castillo. Ni que decir tiene que fue asaltada hasta los cimientos por todas las tropas de bajo rango que acompañaban a los drow.

Ahora, está ocupada por un grupo de gnolls que se han quedado por la zona y han decidido hacer de las suyas por los alrededores. Saben perfectamente que no deben acercarse al Alcázar. Su propio jefe lo hizo y murió. Merodean por esta torre principalmente, y salen de vez en cuando a buscar algo de comida. Todos llevan armadura de escamas y hacha de batalla, excepto uno, para el cual no había, y tuvo que conformarse con el arco corto, por ser el más débil.

Gnoll (5).

(el de menor vida lleva arco corto y no lleva armadura, CA 11).

(el de mayor vida será el líder actual, llevando el peto de armadura completa que se indica más abajo, CA 18).

Tesoro:

- Cada uno lleva 10 m.o.

Uno de ellos porta un **peto de armadura completa**. Es una de las partes de la armadura completa que tienen que reunir para entregar en el **Alcázar (D) y Templo (C)**.

Si alguno consigue hablar o escucharlos hablar, notarán una gran temeridad por acercarse al Alcázar (por lo sucedido a su líder, ver sección D – Alcázar) o a las habitaciones de la guardia (sección B.1, debido a que los duendes les han gastado un par de bromas y creen que allí hay algún fantasma).

Además, en la habitación quedan trozos de la tablilla del que fue el heredero del puesto en el palomar, la cual se cayó y se partió en varios trozos. Los correspondientes a la TABLILLA 1 y la TABLILLA 4 están en esta habitación (CD 14 en Buscar para localizarlas), y forman parte de la vida de **Nibek Gargantasedienta**, palomero oficial. **Ve las tablillas correspondientes en la sección de Nibek Gargantasedienta en la página 24.**

### **T2.3 – Sala de la primera planta.**

Aquí se encuentra parte de la campana de alarma de la torre, un trozo de metal algo curvado en el suelo.

Además, es el lugar escogido por dos tipos de aves bien diferentes para poner su nido. Por un lado está un Búho gigante, que tiene su nido establecido en la salida este, y por otro unas estirges, que lo tienen en la salida suroeste. Ambos contendientes están en pugna desde hace un tiempo por eliminar al contrincante.

El búho es de alineamiento bueno y no atacará a los jugadores a menos que sea provocado, pero las estirges picarán a todo lo que se mueva y, por supuesto, pase por delante de sus narices. De hecho, cuando los jugadores lleguen, serán testigos del final de otro enfrentamiento, en el que el búho habrá rechazado a las estirges, matando a dos de ellas.

**Búho gigante (1).**

**Tesoro:** - Yelmo de armadura completa que hay que entregar en el Alcázar (D) y Templo (C) para poder entrar.

El búho es una criatura bastante inteligente (de hecho, se le puede intentar domar). Si lo ayudan contra las estirges y no hacen intentos de atacarlo ni de amenazarlo, el búho los considerará aliados, y acudirá en su ayuda en la medida de lo posible (está en una zona alta, desde donde se domina todo el castillo, y además tiene una tremenda visión en la penumbra y en la oscuridad).

Si los jugadores suben a ver la parte superior de la torre, a la vuelta les empujará con una pata lo único que tiene de valor en la almena junto a su nido, el yelmo de armadura completa que tienen que entregar en el Alcázar.

**Estirge (bestia menuda) (10).**

**Tesoro:**

- 40 m.o.
- Rollo de pergamino con dos conjuros divinos (estará totalmente doblado, formando parte del nido): (Nivel 1) Calmar animales, (Nivel 2) Augurio.

#### **T2.4 – Palomar.**

Quedan los restos de lo que fue el palomar. La mayoría de las jaulas que quedan se ve que se forzaron (los goblinoides comandados por los drow se comieron las palomas y los cuervos) y de hecho, quedan algunos huesos pequeños en alguna de ellas.

También hay dos trozos de la tablilla original de Nibek Gargantasedienta, palomero oficial. Ver las tablillas 2 y 3 de Nibek Gargantasedienta en la página 24 (Buscar a CD 16 para encontrarlas entre todos los trozos de piedra).

Además, están los brazales de la armadura completa que deben presentar en el Alcázar (D) y el Templo (C) escondidos entre los restos de la habitación.



## **TORRE 3**

Esta torre estaba dedicada al arsenal de asedio. De hecho, es donde se encuentran algunas catapultas todavía en servicio. También es donde se encuentra Zlúvar Frentehendida, que repone la luz en los candiles y tensa las cuerdas de las catapultas (creyendo que son lámparas de salón, ver más abajo).

### **T3.1 – Escaleras de caracol.**

Escaleras de caracol para subir o bajar. En la zona central del arco hay una polea con algo de cuerda, ya muy desgastada, y en el suelo un gran tablón de madera con trozos de cadena en las esquinas. Se utilizaba para subir o bajar las catapultas, si era necesario.

### **T3.2 – Habitación de la guardia.**

Aquí estaba la habitación de descanso de la guardia. Puesto que había menos espacio, por el tema de dejar sitio a las máquinas de asedio, sólo había dos camastros. Uno de ellos ha sobrevivido, que es donde Zlúvar duerme, y el otro lo utiliza de mesa para la comida. Hay un baúl donde guarda comida para el futuro, pero no se podrá saber de dónde la ha sacado (suele alimentarse de las pocas ratas que caza y cosas parecidas).

### **T3.3 – Arsenal de armas de guerra.**

Esta habitación es muy espaciosa y contiene todas las armas de asedio del castillo. Ahora sólo están activas 5 catapultas, las cuales algunas veces reciben la caída de algún pedrusco grande del techo, que está débil.

Zlúvar suele tensarles las cuerdas, creyendo que son cuerdas de las lámparas del salón de su señor, y ellas mismas se sueltan en muchas ocasiones (de la mala calidad del material) y salen las piedras catapultadas. El director de juego puede hacer coincidir que los personajes estén allí con que alguna de ellas se dispare por accidente, para darles una pista de dónde provienen los trozos de roca que caen por los alrededores del pueblo.

El mismo Zlúvar murmurará por lo bajo que todo está desordenado y que tiene que ponerlo en su sitio cuando esté realizando sus “quehaceres”. Está totalmente “ido” y no consigue concordar frases para nada más que no sea sus tareas en el servicio: poner la mesa o preparar lámparas y demás, aunque sí dará pistas sobre quién era su señor y cosas por el estilo. Si lo intentan llevar al pueblo para que lo atiendan, no se dejará, pero caerá inconsciente al poco que forcejee de su mal estado de nutrición.

Si consiguen llevarlo al pueblo, no se podrá conseguir recuperar nada de su memoria, tendrán que mantener a alguien para que lo cuide allí hasta el resto de sus días.

### **T3.4 – Primera planta.**

Esta planta tiene el suelo muy débil, de hecho, de vez en cuando se observará que algún pedrusco cae a la planta baja.



Si los jugadores suben, debe realizarse una tirada de 1d10 cada 30 segundos que estén allí. Con un 2 ó menos (por jugador en la planta, es decir, 4 ó menos si hay dos jugadores, 6 ó menos si hay tres, etc.), el suelo se derrumbará, llevándose a 1d2 de ellos al suelo de la planta inferior, o al cesto de alguna catapulta. Si caen en el cesto de alguna catapulta, hay un 40% de que las cuerdas no aguanten y se suelten, disparando al jugador, aunque no a la distancia de una roca, pues es más pesado y al estar tan viejas no pueden con él. Lo que sucederá será que el jugador será “lanzado” hacia una pared, llevándose 2D6 puntos de daño por impacto y caída al suelo posterior.

### T3.5 – Sótano.

El sótano de esta planta está totalmente a oscuras. Lleno de escombros y tejido raído, no aparenta tener nada de valor. De hecho, eran las celdas de los prisioneros o soldados que necesitaban un “escarmiento”.

Sin embargo, ahora es la guarida de un ahogador, uno de los humanos que quedaron atrapados en el hundimiento y no pudieron salir. De tanto estirarse, sus brazos y piernas se han alargado, ha perdido el pelo de la cabeza y su piel es grisácea. Atacará a cualquier criatura que se acerque.

#### Ahogador (1).

##### Tesoro:

- 24 m.o.
- Rollo de pergamino arcano: Levitar (nivel 2).
- Rollo de pergamino divino: Inmovilizar persona (nivel 2).
- Grebas de armadura completa que deben presentar en el Alcázar (D) y en el Templo (C) para poder entrar.

### T3.6 – Celda.

Celdas de retención de prisioneros o guardias por mal comportamiento que necesitan algún escarmiento. El ahogador suele pasearse entre ellas.

### A.1 – Puerta principal

En su momento fue una gran puerta doble, con rastrillo y calzo para bloquearla. Ahora el rastrillo ha desaparecido, dejando sólo un recuerdo de su presencia en la parte superior, en forma de picos puntiagudos de hierro.

### A.2 – Caballerizas

Estas eran las caballerizas del séquito del lord. Aquí estaban los caballos de él mismo, su familia, invitados y allegados, etc. Con el asalto drow, esta zona se respetó un poco más, simple y llanamente por el hecho del mal olor que tenía, inhabitable para incluso los goblinoides. Aún así, algunos caballos y mulas terminaron como comida.

Ahora mismo, quedan restos de brocales, sillas de montar, botas de montar, etc. Pero sólo restos, no habrá nada entero que se pueda utilizar.

### A.3 – Almacén y corrales

Caseta dedicada a la cría de aves de corral en época del castillo. Obviamente, todas cayeron en boca de los drow y goblinoides. Posteriormente se utilizó como lugar de ocupación de los goblinoides. Ahora está totalmente desvencijada y rota. Es obvio que hace mucho tiempo que no se utiliza para nada.

Entre los restos de no se sabe qué de la caseta de madera hay una tablilla (Buscar CD 14) de Qalem Riosinuoso. Ver la sección de la tablilla 1 de Qalem Riosinuoso en la página 26.

### A.4 – Apeadero de monturas voladoras

Originalmente fue un sitio en alto donde las monturas voladoras y sus jinetes podían aterrizar o despegar. Era una zona de piedra amplia, con asideros en los laterales y acceso mediante una plataforma con poleas a la parte inferior, donde hay varias celdas grandes que tenían a las monturas encerradas.

### A.5 – Habitaciones del servicio

Éstas son las habitaciones de los sirvientes del Alcázar. Están totalmente desmanteladas y con signos de haber sido saqueadas, además del tiempo que ha transcurrido desde que el castillo no se utiliza.

Con una prueba de Sabiduría CD 11, el jugador que haya visto la tablilla de Nibek Gargantasedienta (tablilla 2, en el Palomar: T2.4) podrá determinar que una de ellas es la habitación donde se cayó de la almena. De hecho, se podrá incluso reconocer un pequeño hundimiento (con CD 15 en Buscar) en el lateral de la habitación, pues tras la caída se reparó el suelo, pero no se niveló y quedó mal reparado.

## B.1 – Edificio de la guardia y B.2 – Caballerizas de la guardia

Éste era el edificio que utilizaba la guardia del castillo como base, donde se guardaban las armas que se utilizaban día a día, donde se llevaba el registro de sus operaciones, etc.

También hay un par de celdas temporales, para arrestos momentáneos, encerrar a gente por su propio bien hasta que se le pasase la borrachera, etc.

Todo está ahora en un estado lamentable, con muebles desvencijados, abiertos y podridos, algún resto de flechas o similar y poco más.

Sí encontrarán un registro de los soldados que se encontraban disponibles en los años del ataque, aunque con el tiempo, el propio papel estará muy quebrado (CD 15 en Buscar para localizarlos todos). Tendrán que tratarlo con aceites durante un tiempo para poder leer algo. Si alguien se dedica a hojearlos sin hacerlo, comenzará a perder trozos de papel (y datos, por supuesto).

Todo esto estaría al alcance de la mano si no fuese porque unos Pixis han hecho de esta zona su morada. Últimamente están bastante encantados con la aparición de los gnolls de la torre 2, pues les permite jugar con ellos largo y tendido. De hecho, los gnolls creen que estas habitaciones están habitadas por algún tipo de fantasma (usaron ventriloquía con ellos un par de veces y desde entonces no se acercan).

Pixi (4).

Tesoro:

- **Capa de resistencia +2 (contra TS) (4.000 m.o.).**

Si los jugadores son especialmente receptivos a las bromas de los duendes (se ríen a pesar de lo que les pase) y no son malvados, les darán detalles de ciertas zonas del castillo.

## C – Templo de Grumbar

La entrada estará cerrada, habiendo únicamente varias estatuas de piedra (hechas pedazos), algunas de las cuales se reconocen como kobolds, e incluso algún drow. Son muy realistas y a las que se les ve la cara tienen una expresión de horror o sorpresa.

Al poco de acercarse, aparecerá una imagen de una mujer (Qalem Riosinuoso, la misma niña que aparece en el Alcázar D, pero de unos 25 años o que pudieron ver en alguna tablilla) vestida con ropajes marrones y rojos (del color del hierro en las vetas de las minas), con motivos florales en la cabeza y un cayado en la mano izquierda, que dirá:

**“¿Sois merecedores de llegar al interior de la Madre Tierra? Enseñadme, pues vuestra firmeza como guardián y vuestra fe como creyente”.**

Los jugadores tendrán que mostrar:

- **El collar de cuentas de plegaria de la habitación T1.9.**
- **La armadura completa a piezas que irán encontrando en:**
  - o **Peto en habitación T2.2.**
  - o **Yelmo en habitación T2.3.**
  - o **Brazales en habitación T2.4.**
  - o **Grebas en habitación T3.5.**

En caso de intentar entrar sin mostrar estos presentes, la imagen los mirará horrorizada y correrá hacia adentro. Si aún así persisten, tendrán que pasar una tirada de salvación de Fortaleza CD 30 cada minuto que estén en las cercanías o irán transformándose en estatuas de piedra poco a poco (en el término de 10 minutos). Si se alejan a tiempo (que suele ser complicado porque la maldición hace efecto de abajo a arriba) recuperarán su piel habitual poco a poco.

Si presentan los artículos indicados, la mujer les indicará con la mano la puerta, apareciendo una especie de alfombra de flores como camino (ilusorio).

Dentro hay sendos depósitos de agua, de un acuífero bajo tierra. Suministraban al castillo. De hecho, a raíz de la aparición de la fuente de agua en la zona se originó una ermita a la diosa tierra (Grumbar), que después fue envuelta por el castillo de Krag, que la tomó como deidad patrona.

En el centro de la estancia hay alguna mesa deshecha y los huesos de algunos hombrecillos de estatura menuda. Si se pasa una tirada de Sanar CD 18 se identificará como kobolds y goblins. Si se saca al menos por 13 se identificarán como humanoides de tamaño medio o pequeño. Eran los goblinoides que acompañaban a los drow que entraron aquí y se fueron volviendo locos por ver las vidas de las personas cuyas tablillas había aquí guardadas.

También hay restos de una base cuadrada de madera, con tramos de tablones en las esquinas que suben, pero poca distancia. Era la escalera con base con la que se accedía a las tablillas en la parte superior, las cuales tienen baldosines con monstruos de aspectos extraños desafiantes cada varios tramos (parecen como gárgolas).

Originalmente, el fondo y los estantes superiores de los laterales guardaban las tablillas de todas las personas difuntas. Debido a lo ocurrido, los drow provocaron una explosión en la entrada para que nadie más accediese, sellándola y destrozando parte de la estancia.

Sólo algunas tablillas están en sus posiciones en el fondo, teniendo que acceder ahora a ellas trepando de alguna manera, pues la escalera con base que lo permitía está destrozada. Si los jugadores alcanzan a ellas, podrán rememorar las vidas de algunas de las personas más antiguas del castillo. En el suelo hay muchos trozos de tablillas sueltos, algunos de los cuales darán fugaces atisbos de las vidas de algunas personas, pero la mayoría habrán sido utilizados por los goblinoides (y algunos drow) y estarán inservibles.

Toda la estancia sufrió la maldición de Qalem Riosinuoso, sellándola e impidiendo el acceso. Además, como Qalem era sacerdotisa de Grumbar, fue ayudada con algunos “protectores” del lugar para que nadie pudiera profanarlo. Así pues, la estancia la guardan tres Mefits de Tierra, convocados por la propia diosa, que no permitirán que nadie toque las tablillas allí presentes. Tiene el aspecto de gárgolas colgando de los baldosines superiores de la estancia.

Si los jugadores acceden al lugar, no se mostrarán ni lucharán, pero si hacen ademán de acercarse a las tablillas, atacarán y defenderán el lugar a muerte.

Mefit de Tierra (3).

Tesoro:

- 50 m.pt.

## D – Alcázar

Las entradas laterales están derrumbadas por dentro. La entrada principal está totalmente taponada por la explosión final y protegida por la maldición del mago del lord que eliminaron los drow, que hace que todo aquel que se acerque a la entrada tenga la visión de una niña pequeña (Qalem Riosinuoso, su hija, la misma mujer de la imagen del Templo C, pero de unos 10 años de edad) correteando por la entrada, vestida con ropajes marrones y un ramo de flores en la mano derecha. Mirará a los jugadores y dirá:

**“ ¿Sois el defensor del castillo? Enseñadme, pues, vuestras insignias: la de guerrero del lord y las de guardián”.**

Es una imagen similar a la del templo (zona C). El indicativo de que es algo serio es que hay un gnoll muerto (aparentemente decrepito) en la entrada. Si se pregunta a alguno de los gnolls de la torre 2, no querrán ni acercarse aquí, pues saben que su líder murió casi al instante.

Los jugadores tendrán que enseñar:

- La armadura completa como guardianes (yelmo obtenido en la habitación T2.3, peto obtenido en la habitación T2.2, brazales obtenidos en la habitación T2.4 y grebas obtenidas en la habitación T3.5)
- La daga con el escudo del lord como guerrero (obtenida en la habitación T1.5).

Si se acercan a la puerta (la cual está abierta de par en par) sin presentar estas insignias, deberán realizar una tirada de salvación de Voluntad (CD 25) por minuto o recibir la maldición de Grumbar. Irán perdiendo poco a poco la vitalidad que la madre tierra les dio al nacer, escapándoseles por la boca, la nariz y las orejas en forma de haz reluciente, que formará una aureola alrededor del cuerpo de la niña. En tres asaltos morirán de viejos, quedando resecos. La tirada deberá continuar realizándose hasta que salgan del Alcázar y la entrada o hasta que la fallen.

Si presentan los artículos indicados, la niña se acercará a ellos con una cara serena de seguridad y les tomará de la mano, encaminándolos a la puerta. Una vez allí la atravesará por una abertura que aparecerá por entre las piedras para todos, les mostrará una sonrisilla y dirá: “Gracias por proteger mi casa, guardián”, mientras se desvanece.

### **D.1 – Sala de los guardias.**

Esta sala contiene un par de mesas, que están volcadas y con signos de haber participado también en la batalla. Hay varios armarios que han sido saqueados violentamente y ahora solo muestran signos de albergar el hogar de roedores o insectos.

Los guardias recibían aquí a los que acudían al Alcázar e informar de su llegada.

## D.2 – Sala del Consejo legislativo.

Esta sala estuvo repleta de libros, hecho que atestiguan la multitud de estanterías y muebles que allí quedan, la mayoría de los cuales están volcados o rotos. Aún así, todavía hay muchos papeles por el suelo, multitud de ellos, esparcidos sin orden alguno.

Era la habitación del consejo que se reunía para debatir las sanciones a aplicar en función de las acusaciones y culpabilidades de la gente, cuando el Lord no intervenía directamente.

Tras el asalto drow, se rompieron y echaron a perder muchos libros, no obstante, si los jugadores realizan tiradas de Buscar, localizarán:

- (CD 12) Restos de papeles de los dictámenes realizados recientemente, antes del asalto drow. Se podrán tomar algunos nombres de los acusados y las penas a las que han sido sentenciados.
- (CD 15) Un grupo de papeles que forman parte de un libro sobre la distribución de las tierras de la zona en función de las familias.
- (CD 18) Dos libros sobre el modo de actuación de los seres extraplanarios y sus consecuencias en el Plano Material Primario, sobre todo en las personas y demás. Habla sobre los seres menores y cómo pueden verse afectados los humanoides. Si se leen, durante un mes, aumentará la habilidad Saber (Arcano) en +1 y, además, pueden servir como parte de un laboratorio para un mago.

## D.3 – Sala de espera.

Esta sala estuvo decorada con mobiliario para sentarse, alguna mesa y poca decoración en las paredes.

## D.4 – Cocinas.

Esta habitación está repleta de utensilios propios de la cocina, así como marmitas grandes y un olor especialmente fuerte de podredumbre.

La puerta al frente, que daría al exterior, está totalmente derruida, formando un tapón.

Esta sala eran las cocinas, con una puerta al exterior que se atrancó en su momento para defenderse del asalto drow y terminó derruyéndose. Los restos de equipo y los huesos que hay por el suelo son de los defensores que cayeron haciéndolo.

## D.5 – Sala de recepciones del Lord.

Esta sala es ENORME, está decorada con tapices, algunos con motivos arbóreos y otros con batallas. En el centro hay una gran mesa con tres grandes sillas bellamente decoradas en madera. Hay multitud de hacheros en las paredes, todos con restos de antorchas de hace milenios.

Las paredes tienen también cuadros decorativos de bodegones, batallas y retratos y a las espaldas de las sillas preside la estancia un gran escudo de armas (el del Lord. Ver



descripción en cualquiera de los archivos de “Escudo del Lord”. Es el dibujo del cuadrante superior derecho)

En el extremo noroeste de la sala hay una mesa con un mapa desplegado. Hay un grupo de postes pequeños, como alfileres, con banderitas en un lateral de la mesa.

Lo que más os llama la atención es la presencia de dos figuras en el centro de la sala. Sabéis que están ahí porque se detectan sus movimientos, leves entre las sombras, pero vuestra antorcha no alcanza a mostrarlos. Una de ellas, en un común muy tosco, dice al entrar los jugadores:

“Vaya, por fin han podido penetrar las defensas que estos asquerosos humanos han instalado alrededor de esta mole de piedra. Aunque, la verdad, no esperaba que fuesen esclavos los que viniesen a abrirnos. Bueno, ya habéis hecho vuestro trabajo, podéis estar seguros de que no se os torturará durante algunos días. Ahora, apagad esa antorcha y comenzad a limpiar todo esto.

Esta habitación era la sala de recepciones del Lord del castillo de Krag, donde impartía justicia y daba órdenes. Además, tenía el mapa de las inmediaciones de sus terrenos para cuando había alguna guerra o batalla, el cual todavía se conserva.

También encontrarán (Buscar CD 15) un trozo de tablilla bajo la mesa que corresponde a **Qalem Riosinuoso** (ver la **tablilla 2** correspondiente en la página 26).

En la mesa central se encuentran ahora un par de elfos drow, que quedaron retenidos en el Alcázar cuando el mago desplegó la maldición. Los drow llevan muchos años en el Alcázar sin poder salir y se alimentan de las pequeñas alimañas que entran y salen del Alcázar.

Conocen del mago drow de las habitaciones superiores (habitación D.15), pero se terminaron peleando con él y, en una cruenta batalla, el mago mató a tres de sus compañeros (dejándolos solos a ellos dos). Saben que el mago está loco y no quieren tener nada que ver con él. Cuando aparezcan los jugadores, pensarán que son un equipo de esclavos enviados por sus congéneres a reabrir el Alcázar.

Al poco de que los jugadores se muevan, los drow detectarán que no son esclavos, además, si los jugadores portan armas y no las bajan ni muestran actitud sumisa, todo se desvelará.

En el caso de que así sea, los drow tratarán por todos los medios de huir hacia la puerta. No les importará presentar batalla, pero en cuanto lleguen a la mitad de sus puntos de vida, saldrán fuera e intentarán ver qué es lo que ha pasado y sobre todo, huir.

**Drow guerrero (1) (VD 6).**

**Guerrero nivel 4, DG 4d10+8, Iniciativa +7 (+4 iniciativa mejorada, +3 Des), Velocidad 30 pies, AL CM.**

**CA 17-18/19-20 (+3 Des, +4 Camisote de mallas, +2 contra un oponente por dote, +1 contra un oponente por dote).**

**Ataques Espadas cortas de adamantita (x2) +8, Daño 1D6+4.**

**Especiales:** Ver descripción de drows en Manual de monstruos.

**RC 15.**

**TS Fort +6, Ref +4, Vol +2 (+2 si es contra conjuros o aptitudes sortílegas).**

**Dotes:** Ambidextrismo, Combate con dos armas, Estilo espadas gemelas, Esquiva.

Pg: 30.

Tesoro:

- 30 m.o.

Drow guerrero (1) (VD 6).

Guerrero nivel 4, DG 4d10+8, Iniciativa +3 (Des), Velocidad 30 pies, AL CM.

CA 17/21 (+3 Des, +4 Camisote de mallas, +4 si es contra ataque de oportunidad).

Ataques Espadas bastarda (+1) +9, Daño 1D8+4.

Especiales: Ver descripción de drows en Manual de monstruos.

RC 15.

TS Fort +6, Ref +4, Vol +2 (+2 si es contra conjuros o aptitudes sortílegas).

Dotes: Esquiva, Movilidad, Ataque elástico, Reflejos de combate.

Pg: 33.

Tesoro:

- Espada bastarda +1 (2.335 m.o.).
- Poción de Aguante (5º nivel) (300 m.o.).

#### D.6 – Criadero de Barghests.

Las “puertas” de esta habitación sólo son mallas de hierro que cubren el hueco donde debería estar la puerta. A su través podéis observar una especie de perros con caras goblinoides, dientes muy afilados y garras enormes. Están bastante quietos, pero se agitan cuando os acercáis.

Toda la sala está deshecha (suponéis que por los perros) y sólo hay restos de mobiliario o telas por el suelo.

Esta sala fue acomodada para los barghests que traían los drow como mascotas a la superficie. Con el cerramiento que provocó el mago, se quedaron dentro, y algunos han terminado muertos por inanición (de la poca comida que han conseguido) o por sus propios compañeros, al verlos más débiles y aprovecharlos como comida. Ahora sólo quedan 4. El problema es que han descubierto un hueco por el que salir de la habitación por la puerta norte y andan a su antojo por la planta baja.

Si ven que deban entrar en combate, utilizarán sus aptitudes para mostrar más número del que son en realidad y abrumar a los defensores.

Barghest (Can trasguero) (4).

Tesoro:

- 1.000 m.o.
- Calcedonia (70 m.o.).
- Ámbar (110 m.o.).
- Cuenta de fuerza (2.000 m.o.).

Si pueden preparar el encuentro, se mostrarán como trasgos perdidos y acorralados, pero se transformarán al poco en lobos para atacar (acción estándar para cambiar).

Saben que hay elfos drow por la zona, de hecho, los temen, aunque saben que su número se ha reducido y que están enfrentados.

#### **D.7 – Habitación de invitados.**

Antigua habitación para albergar invitados en el Alcázar. Tras la conquista drow, el mobiliario se readaptó (lo que quedó de él) para poder dar aposentos a algunos de los jefes militares, con un armario grande, un escritorio y un camastro, ahora totalmente echados a perder del tiempo en desuso.

Además, habrá un papel a medio escribir en el escritorio. Si tratan de leerlo, sólo tocarlo hará que se desmenuce por donde lo hayan cogido.

El papel es un mensaje de uno de los comandantes drow a sus congéneres de la infraoscuridad, el problema es que está escrito en drow, así que poco podrán entender los jugadores. Se consiguen traducirlo dirá:

“Mi señora, estamos perdiendo cada vez más terreno ganado y parece que vamos a fracasar en mantener nuestra posición aquí. Creo que sería conveniente empezar a prepararnos para explorar la otra salida a la superficie que encontramos, ya que en ésta nos van a estar esperando, al menos durante bastante tiempo. Podríamos ir empezando a proteger nuestras tropas en la ciudad e ir adquiriendo goblinoides, que vayan produciendo más y vayan formando un buen número de avanzadilla, para atacar a los de la superficie desde esa zona en un futuro, cuando la cosa se haya calmado.”

Está hablando de una nueva invasión, que todavía no ha llegado a la superficie, así que sería importante ponerla en conocimiento de alguna autoridad (posible gancho para otro módulo).

#### **D.8 – Habitación de invitados.**

Exactamente igual que la D.7, sólo que esta habitación se abandonó antes y no hay nada de valor por aquí.

#### **D.9 – Sala de descanso del Lord.**

Veis una habitación muy grande, con varias sillas y una mesa grande también. Se han movido varios muebles para formar una habitación más práctica, dejando de lado algunos tapices y cuadros que han terminado quemados en la chimenea junto a la pared.

Era la sala donde el Lord descansaba o meditaba sobre lo que se le aparecía en el día a día de su trabajo. Cuando los drow llegaron, acondicionaron la habitación para su comandante en jefe, una sacerdotisa de Lloth, por supuesto. Hay restos de indumentaria femenina, aunque bastante oscura y de no muy buen gusto, un símbolo de Lloth en uno de los cajones y un látigo de 9 colas en otro de los armarios.

#### **D.10 – Sala común.**

Esta sala tiene varias mesas, dos de las cuales se han conservado mucho mejor que las otras, así como un armario en buen estado y tres más hechos trizas. La decoración de las paredes es muy acogedora y recogida, pero faltan cuadros y tapices que colocarles.

Esta sala era de descanso para los invitados al Alcázar, con varias mesas, algunos muebles y demás donde podían sentarse y hablar o tomar algo. Ahora está algo deshecha, únicamente conservando las mesas y un par de muebles, que es lo que aprovecharon los drow.

Aunque también está poblada por lagartos electrizantes.

**Lagarto electrizante (4).**

**Tesoro:**

- 100 m.o.

#### **D.11 – Escaleras.**

Unas escaleras de dos tramos, con barandilla, toda de piedra.

Esta escalera está protegida con conjuros lanzados por el mago drow de la habitación del Lord (sala D.15), para alertarle si sus congéneres del piso inferior intentan atacarlo.

Concretamente, ambas tienen lanzado en las gárgolas que hacen de cabezales de las escaleras un conjuro de Boca Mágica, que detonará en cuanto alguien pase por su lado, haciendo que chille en el idioma de los elfos oscuros la palabra “Alarma” con gran fuerza y despertando al mastín sombrío de la habitación D.13.

El mago drow podrá tirar escuchar (CD 15) para detectarlo. Lo consiga o no, el mastín está enseñado para que vaya a alertarlo, confluyendo ambos en el rellano al creer que es un ataque de sus congéneres.

#### **D.12 – Habitación del mago del Lord.**

Esta habitación está bastante bien conservada, aunque tiene aspecto de vieja, pero no con el polvo y la presencia de las habitaciones que habéis visto fuera de orden y limpieza. De hecho, está bastante ordenada.

Veis una mesa grande en el fondo, donde hay instalado un pequeño alambique con varios botes de cristal al lado de diversos colores.

Esta era la habitación del mago del Lord, también consejero. Fue tomada por los drow y saqueada de objetos, llevándose también algunas de sus posesiones más preciadas. No obstante, han pasado por alto algunas cosas:

- Si buscan entre los botes de colores, encontrarán 2 pociones curativas (CD 13).
- El alambique se podría terminar reparando, junto con el calentador, a un coste de 400 m.o. y formaría parte de un laboratorio de mago.

El mago de la habitación D.15 la utiliza como mini-laboratorio con los pocos ingredientes que le quedan.

### D.13 – Habitación del comandante de la guardia.

Veis una habitación que fue el aposento de alguien importante, pero que ahora está totalmente desvalijada, como si varios animales estuviesen viviendo aquí, habiendo restos de desechos en una de las esquinas y un fuerte olor a orina.

Antiguamente, pertenecía al comandante de la guardia del Lord. Ahora, estaba siendo utilizada por una de las sacerdotisas drow como habitación propia. El mago drow no la ha querido aprovechar y dejó en ella al Mastín sombrío que ha convocado con la figurilla que posee.

**Mastín sombrío (1) (ver descripción del mago drow en habitación D.15).**

**Tesoro: Ninguno.**

### D.14 – Jardines.

Esta zona está completamente cubierta de matorros, sotobosque y pequeños ramales y malas hierbas.

Estos eran los jardines del Lord en el que, con el paso del tiempo y el no cuidarlo, han crecido grandes bloques de malas hierbas, arbustos y demás.

### D.15 – Habitaciones del Lord.

Abrís la puerta y está todo oscuro, aunque se observan rayos de luz a través de las rendijas del material que tapa las ventanas. Vuestros ojos se adaptan poco a poco y podéis ver una habitación bellamente decorada, con una gran mesa-escritorio al frente y varios muebles en las paredes. Algunas sillas y una zona de almohadones en la esquina derecha. Todo se conserva todavía bastante bien. Hay una entrada a mano derecha.

Esta es la habitación principal del Lord, totalmente tapiada en las ventanas con trozos de muebles para evitar que entre la luz del sol, pues molesta al mago drow (también lo hacía con las sacerdotisas drow que habitaban antes aquí). Está desquiciado y atacará creyendo que intentan usurparle su lugar de residencia.

**Drow mago (1) (VD 9).**

**Mago nivel 7, DG 7d4+7, Iniciativa +7 (+3 Des, +4 iniciativa mejorada), Velocidad 30 pies, AL CM.**

**FUE 14 (+2), DES 17 (+3), CON 12 (+1), INT 20 (+5), SAB 15 (+2), CAR 16 (+3).**

**CA 14/18 con armadura de mago (+3 Des, +1 anillo de protección).**

**Ataques Estoque +5 (Daño 1D6) o Ballesta ligera +6 (Daño 1D8).**

**Especiales:** Ver descripción de drows en Manual de monstruos.

**RC 18.**

**TS Fort +3, Ref +5, Vol +7 (+2 si es contra conjuros o aptitudes sortílegas).**

**Familiar: Cuervo (le permite hablar el común).**

Dotes: Conjurar en combate, Soltura con escuela de magia (Evocación), Prolongar conjuro (metamágica), Iniciativa mejorada.

Habilidades: Averiguar intenciones +4, Avistar +4, Buscar +5, Concentración +8 (+12 si es a la defensiva), Conocimiento de conjuros +10, Engañar +5, Escondarse +4, Escuchar +4, Intimidar +3, Moverse sigilosamente +4.

Conjuros: 4/0, 6/1, 4/2, 3/3, 2/4.

Conjuros memorizados:

(Nivel 1) Armadura de mago, Hipnotismo, Manos ardientes (x2), Niebla de obscurecimiento, Proyectil mágico (x2).

(Nivel 2) Luz del día, Esfera flamígera (x2), Cerradura arcana.

(Nivel 3) Inmovilizar persona (x2), Nube apestosa.

(Nivel 4) Inmovilizar persona (prolongado, conjuro de nivel 3) (x2).

Pg: 29.

Tesoro:

- 4.000 m.p.
- Ágata listada (80 m.o.).
- Anillo de protección +1 (2.000 m.o.).
- Poción de toque de necrófago (300 m.o.).
- Figurilla de convocación. Permite convocar a un Mastín sombrío realizando un conjuro equivalente de Convocar monstruos, creando un círculo de invocación y reteniendo al mastín con incienso y velas de cera de osobúho. La figurilla es de adamantita, por lo que se deshace en cuanto la ve el sol. La última vez que se pudo usar fue para convocar al mastín que el mago tiene en la habitación D.13. Habría que recargar la figurilla para poder volver a utilizarla.

Libro de conjuros (84 páginas de 100):

(Nivel 0) Todos.

(Nivel 1) Armadura de mago, Hipnotismo, Leer magia, Manos ardientes, Niebla de obscurecimiento, Protección contra el mal, Proyectil mágico, Salto.

(Nivel 2) Boca mágica, Cerradura arcana, Gracia felina, Luz del día, Esfera flamígera, Ver lo invisible, Viento susurrante.

(Nivel 3) Cubículo de Leomund, Inmovilizar persona, Nube apestosa, Runas explosivas.

Si van hacia la habitación de la derecha, lee el siguiente texto:

<< Al entrar, dais con los aposentos más grandes que vuestros ojos hayan visto en vuestra vida: una gran cama con mesas a ambos lados son el centro de la habitación, junto con dos grandes armarios y multitud de cojines, todos de vivos colores. Además, un caballero de piedra en posición de firmes vigila estoicamente la cama. >>

Eran los aposentos del Lord. Bajo la cama (Buscar CD 18), encontrarán dos tablones falsos, que eran el espacio secreto del Lord (y que luego pasó a serlo de la sacerdotisa drow). Tras retirarlos, encontrarán un emblema de piedra con una serpiente sobre el suelo, de cuya



cabeza sobresale un pequeño soporte de piedra. La serpiente atraviesa un cuarto del escudo, desde la parte inferior hasta el centro, en línea recta. A su vez, hay un carril que atraviesa el escudo de izquierda a derecha, pasando justo por debajo de la cabeza de la serpiente (ver archivo con el nombre “Escudo del Lord 1”).

Los jugadores deben recordar lo indicado en la tablilla 2 de Qalem (en la sala de recepción del Lord, D.5) y tomar el soporte y desplazarlo por el carril hacia la derecha (con la mano derecha, hacia la derecha, tal y como indicaban en el flash que debían matar a la serpiente). Después, tendrán que moverlo hacia abajo (desde el centro, el soporte terminará en la posición opuesta en el cuadrante inferior derecho, rodeándolo por arriba a la derecha).

Si mueven el soporte erróneamente, saldrá una nube de gas venenoso de coloración grisácea, como si fuera polvo, que en realidad es Líquido cerebral de Illithid (TS Fortaleza CD 20 ó daño inicial Parálisis durante 2D6 horas, Daño posterior Inconsciencia).

Si aciertan, se separarán las partes del escudo (cada cuarto se retirará por su sitio) y aparecerá otro escudo en el que se verá a una doncella bellamente arreglada (ver archivo con el nombre “Escudo del Lord 2”). El soporte habrá retornado de nuevo a su posición original y podrán moverlo hacia la izquierda o hacia la derecha.

Esta vez, habrá que desplazarlo hacia la izquierda (tal y como rezaba el dicho), después hacia arriba, hacia la derecha y hacia abajo; rodeando completamente el cuadrante superior izquierdo del escudo. Entonces, se retirarán de nuevo las cuatro placas y se abrirá el compartimento secreto.

Si no acertasen a desplazar el soporte en la dirección adecuada esta segunda vez activarían a la armadura de piedra que hay vigilando la estancia, que no es otra cosa que un **Golem de Piedra** (ver descripción en Manual de Monstruos), que atacará hasta acabar con todos los seres vivos que haya en la estancia.

En el compartimento, la sacerdotisa guardaba una de las cosas por las que había ido a la superficie: huevos de Basilisco. Habrá un soporte para cuatro de ellos. Dos de los huecos estarán vacíos, otro tendrá un huevo roto, con una pequeña simiente de una de dichas bestias, ya muerta.

El cuarto tendrá un huevo totalmente sano, no ha eclosionado aún, pero podrá hacerlo si se le aplica el calor y las condiciones adecuadas. Para determinar el tipo de criatura se deberá realizar una tirada de Saber (naturaleza) con CD 25, bajando a 22 si ven el pequeño engendro de al lado (20 si ya han visto alguna vez un Basilisco). También puede ser una pista para enlazar con un módulo posterior.



## **LAS TABLILLAS.**

A continuación se describen los flashes que se verían al utilizar las tablillas que se encuentran durante el módulo.

### **ERELAN SECRETOSCURO (en herrería: T1.6)**

#### **Tablilla 1**

Estás en una ceremonia oficial, en medio de la plaza del castillo. Hay muchos guardias compañeros alineados con el blasón del castillo y su armadura reluciente, mientras en el estrado uno de ellos recibe una condecoración. Sientes que sois invencibles.

Tras recogerla, se gira hacia vosotros y grita con orgullo. Sientes algo extraño en el estómago y te ruborizas porque te das cuenta de que te ha mirado a ti directamente.

#### **Tablilla 2**

Estás en el interior del castillo, cerca de la entrada principal. Hay más gente por los alrededores que han detenido sus quehaceres y miran hacia la puerta.

Por ella están pasando varios elfos a caballo vestidos con ropajes de los bosques, tatuados con intrincados símbolos salvajes. Después de pasar varios, uno de ellos hace surgir exclamaciones entre todos los presentes, pues tiene la piel totalmente oscura, el pelo muy claro, ligeramente morado y marcha con los ojos entrecerrados. Lleva grilletes en las manos y los pies que lo atan al caballo. Inmediatamente comienzan miles de cuchicheos alrededor sobre la extraña naturaleza del elfo, si ha sido creado mediante la magia, o está maldito.

La comitiva se detiene ante las puertas del Alcázar, donde está el Lord del castillo y hablan con él. El Lord promete custodiar al elfo oscuro hasta que vuelvan por él. El jefe de la guardia toma al prisionero y lo lleva a la torre Este mientras el Lord promete ayudar a los elfos de los bosques en su guerra, pues pronto será común. El líder elfo da las gracias, apesadumbrado, y pide a los dioses que puedan volver a verse en mejores circunstancias.

PARA EL DIRECTOR: Tirada de Saber (religión) con CD 12 para saber que los tatuajes de los elfos son de Corellon Larethian (dios de los elfos), y con Saber (Historia) o Saber (Local) podrá determinar que se los hacían los elfos cuando estaban en guerra e iban a la batalla.

## **NIBEK GARGANTASEDIENTA (en almacén de comida: T2.2 y en palomar: T2.4)**

### **Tablilla 1 (ALMACÉN DE COMIDA: T2.2)**

Estás junto a uno de los muros del castillo, por la parte interior. Llevas puesto tu jubón y tus calzas y portas una pequeña daga en tu mano derecha. Levantas la vista y ves a un enemigo, ¡un dragón!

Levantas tu daga y asestas varios golpes que hacen impacto en su hocico, echándolo hacia atrás. Finalmente, con un gran salto, la hundes en la sierpe imaginaria, que emite un gruñido de dolor y termina boca arriba en el suelo. A lo lejos, ves el campo donde los guardias se entrenan. Precisamente están haciendo el mismo movimiento que tú acabas de realizar... sólo que a ti te ha salido mejor, claro.

Entonces, escuchas a tu madre de fondo, gritando: “¡¡Nibek Gargantasedienta!! ¡¡Diez inviernos y todavía no eres capaz de terminar tus quehaceres sin que tengan que estar pendientes de ti!! Mientras, la ves correr hacia ti con la cara muy enfadada, está claro que te va a caer una buena.

### **Tablilla 2 (PALOMAR: T2.4)**

Estás en lo alto de una de las torres, observando el vuelo de una paloma que viene hacia el castillo a través de las almenas. A tu lado se encuentra un hombre anciano, sin pelo en la cabeza, pero con perilla algo descuidada, delgado y de ojos azulados, esperando también la llegada del ave. El encargado del palomar. Está claro que trae noticias, y por la cara del anciano, son buenas.

Te bajas de la almena para ver cómo atrae a la paloma el anciano, te asomas un poco por el borde y... una racha de viento fuerte te desequilibra. Sin darte cuenta, estás cayendo hacia el tejado del edificio de al lado. Se escucha un buen estruendo, pues das un primer golpe que hace derrumbarse el tejado, y un segundo golpe cuando aterrizas en el suelo de la sala, pero eso ya sólo lo escuchas de fondo, pues el mundo se ha vuelto negro de repente.

### **Tablilla 3 (PALOMAR: T2.4)**

Subes las escaleras de caracol de una de las torres, aguantando con estoicismo la molestia que te supone andar medio cojo.

Finalmente, llegas a lo alto del edificio. Allí hay numerosas jaulas con palomas mensajeras dentro, aunque también se distinguen algunos cuervos. Entre unos y otros, está el encargado del palomar. Te mira con expresión huraña y vuelve a sus quehaceres, dando de comer a las aves.

Tú te diriges a él y dices: “Maestro Rumlar, quiero aprender su oficio. Quiero llegar a ser el encargado de los mensajes importantes en el castillo. Sé leer y escribir en varios idiomas. Enséñeme y no malgastaré su tiempo”.

El anciano te mira de arriba abajo, hace una mueca con la cara y se vuelve a los animales de plumas negras. Tras comenzar a darles de comer dice: “Lo primero que deberás saber es que las malas noticias, que suelen ser las urgentes, se envían con cuervos”.

#### Tablilla 4 (ALMACÉN DE COMIDA T2.2)

Estás en el palomar, y en lontananza, se va distinguiendo poco a poco un ave oscura que se dirige al castillo, batiendo las alas rápidamente.

Por fin, un anciano recoge el cuervo y te lo entrega, tomando antes el mensaje que lleva en el tubo colgado a su pata. Lo abre y lo lee, frunciendo el ceño poco antes de terminar. Entonces, mira el horizonte y deja escapar un suspiro. Te deja al cargo del palomar y baja las escaleras rápidamente, rezongando: “Ahora tendremos que hacer de niñeras. Vamos a ver cuánto nos cuesta encargarnos de esto”.

Es la primera vez que ves al anciano tan preocupado, y te hace sentir algo de miedo, pues siempre ha sido huraño por naturaleza, pero lo que ahora detectas en él es miedo.

#### **QALEM RIOSINUOSO (tablilla 1 en Almacén y corrales: A.3; tablilla 2 en D.9 – Sala de recepciones del Lord)**

##### Tablilla 1 (Almacén y corrales: A.3)

###### VISIÓN 1:

Sales de noche del Alcázar (de la edad de una niña), ves que está todo bastante oscuro, y te da un poco de miedo. Pero le dijiste a tu padre que te estabas haciendo mayor y te sobrepones un poco a él.

Andas en dirección a las caballerizas, porque has visto que una de las niñas con las que juegas ha perdido allí una muñeca que a ti te gusta y quieres encontrarla antes de que comiencen a buscarla por la mañana y la encuentren (ya no sería para ti).

A medio camino (sales desde la puerta norte del Alcázar y vas hacia el oeste), escuchas a alguien corriendo y una respiración agitada. Miras en la entrada de la torre (torre 2) y sabes que hay alguien ahí, pero no puedes verlo, aún con la luz de las antorchas es demasiado oscuro. Te retiras un poco, con miedo, y ves cómo un elfo negro como el azabache se dirige a la entrada de la torre. Su piel es hermosa, aún con ése color y sus cabellos blancos con un tinte morado lo hacen parecer una visión divina. Sus movimientos son sigilosos y acompasados, casi como un baile.

Oyes gritos procedentes de la otra torre (torre 3) y sales corriendo hacia los corrales y almacenes en busca de tu muñeca, esperando que te dé tiempo a encontrarla y esconderla por tu cuenta antes de que te descubran.

###### VISIÓN 2:

Eres más mayor, es de noche y estás trabajando haciendo girar una gran pieza de piedra para hacer pan, mientras unos goblins malolientes te observan con sus armas enfundadas. Tienes la ayuda de varios de tus compañeros que quedan vivos del asalto y cada día que te levantas (agotada por dormir mal y la mala comida) maldices el día en que viste al drow entrar en la torre y no diste el aviso.

Ahora, dos de ellos se dirigen al Alcázar, sin siquiera mirar lo que hay a su alrededor. No les hace falta, todas las criaturas que los ven se encogen y se apartan de su camino, por no

molestarlos y encontrar la muerte en alguno de sus macabros juegos. Hablan entre ellos, pero no sabes lo que dicen, no entiendes su idioma. No importa, pronto todo acabará.

### VISIÓN 3:

Estás en el templo de Grumbar, hay varios fuegos pequeños por toda la estancia. Está llena en los laterales de pequeñas tablillas con extrañas inscripciones, pero tú te centras en el caldero que tienes delante.

Tomas la daga ceremonial en tus manos y te haces un corte en las muñecas, comenzando a derramar tu sangre sobre el caldero. Mientras, recitas una oración a la Madre Tierra, deseando que los drow no puedan quedarse nunca más en el castillo. Poco a poco la visión se te hace más borrosa y te van abandonando las fuerzas, cayendo al suelo pesadamente. Lo último que notas es la voz de tu padre detrás, con urgencia, diciendo: “¡¡¡Qalem, ¿qué estás haciendo? Noooooooooooooooooo!!!!

### Tablilla 2 (Sala de recepciones del Lord: D.5)

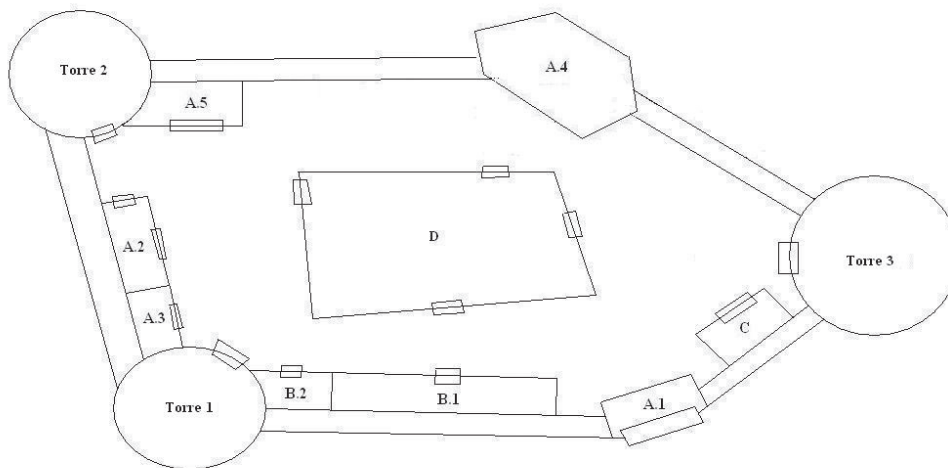
Estás en el exterior del castillo, pues has salido con tu padre, el consejero del Lord, de aventuras. Vas en su caballo con un séquito de caballeros del Lord acompañándoos mientras dais un paseo por los alrededores del castillo.

Finalmente, llegáis a un claro con un pequeño lago, donde paráis para comer una comida deliciosa: carne, frutas y hierbas aromáticas. Mientras, tu padre habla algunas cosas con el Lord del castillo sobre un prisionero con el que no saben cómo tratar. Parece ser que ha dado algunos problemas, pero tú te desentendes y te dedicas a coger un bonito ramo de flores.

En el proceso, te topas con una serpiente que culebrea huyendo de ti asustada. Tú también te sobresaltas, pero prontamente uno de los caballeros hunde su espada en la piel correosa, dándote un buen susto, pues no esperabas su aparición.

Miras con ojos inquisitivos al caballero y el Lord se te acerca de frente y responde a tu pregunta: “Recuerda el dicho: la serpiente se mata con la mano fuerte y a las mujeres se las acaricia con la mano débil”.

## Castillo de Krag - Principal



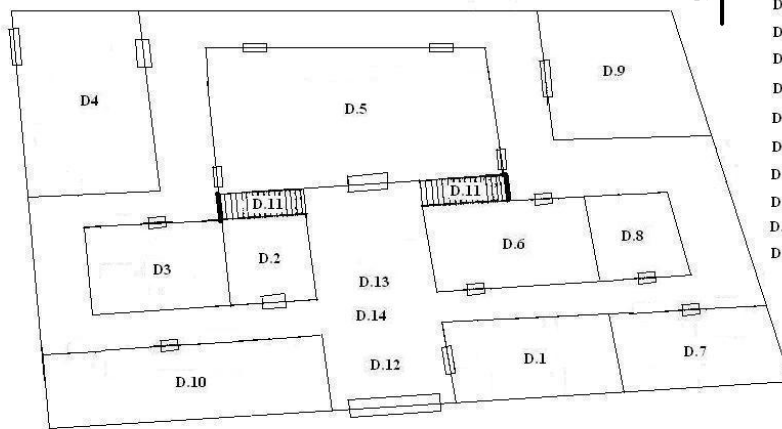
### LEYENDA:

A.1 - Puerta principal  
A.2 - Caballerizas  
A.3 - Almacén y corrales  
A.4 - Apeadero de monturas voladoras  
A.5 - Habitaciones del servicio

B.1 - Edificio de la guardia  
B.2 - Caballerizas de la guardia  
C - Templo de Grumbar  
D - Alcázar

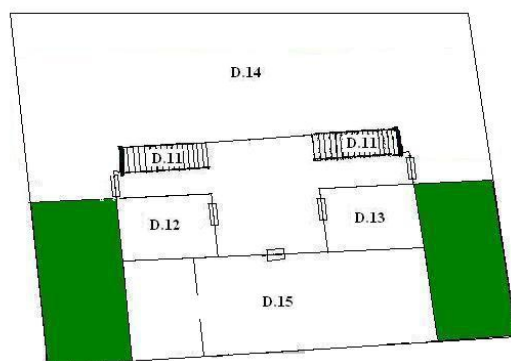
## El Alcázar

### D - ALCÁZAR, PLANTA BAJA



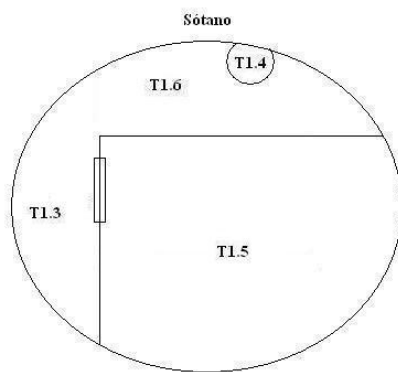
D.1 - Sala de los guardias  
D.2 - Sala del Consejo legislativo  
D.3 - Sala de espera  
D.4 - Cocinas  
D.5 - Sala de recepciones del Lord  
D.6 - Criadero de Barghests  
D.7 - Habitación de invitados  
D.8 - Habitación de invitados  
D.9 - Sala de descanso del Lord  
D.10 - Sala común  
D.11 - Escaleras

### D - ALCÁZAR, PRIMERA PLANTA

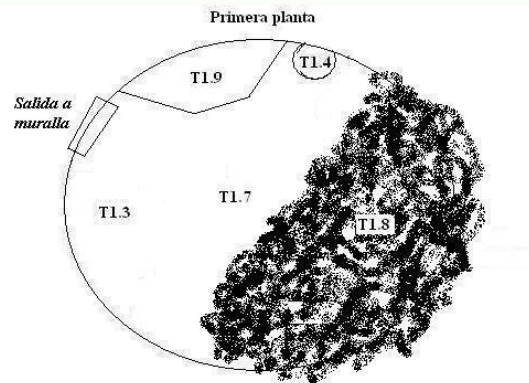
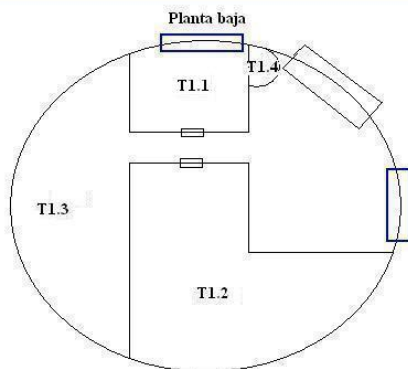


D.12 - Habitación del mago del Lord  
D.13 - Habitación del comandante de la guardia  
D.14 - Jardines  
D.15 - Habitaciones del Lord

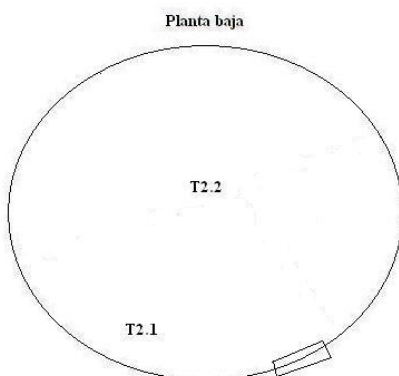
## Torre 1



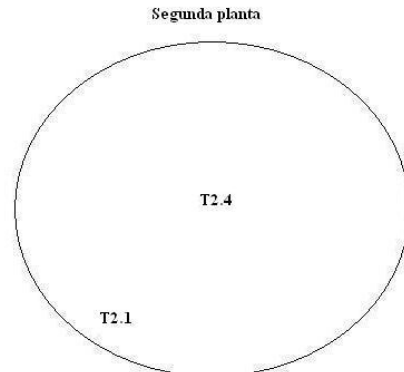
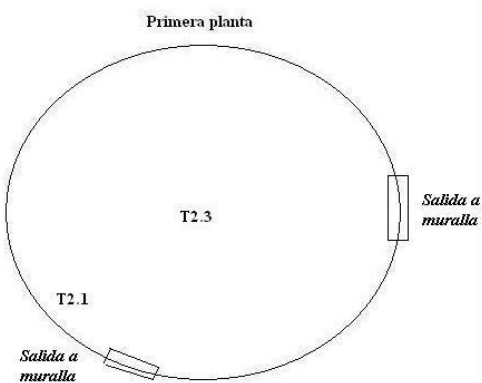
- T1.1 - Almacén de pienso
- T1.2 - Canastos
- T1.3 - Escaleras de caracol
- T1.4 - Hueco para el humo de la herrería
- T1.5 - Almacén grande de armas
- T1.6 - Herrería
- T1.7 - Canapa de alarma
- T1.8 - Escombros
- T1.9 - Habitación de las arañas



## Torre 2

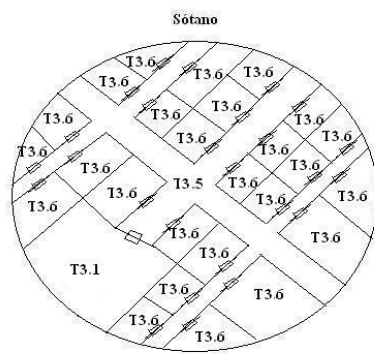


- T2.1 - Escaleras de caracol
- T2.2 - Almacén de comida
- T2.3 - Sala de la primera planta
- T2.4 - Palomar

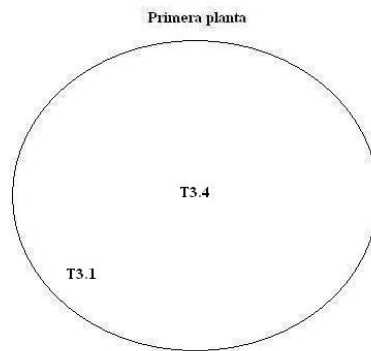
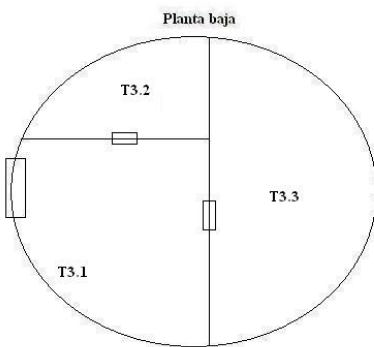




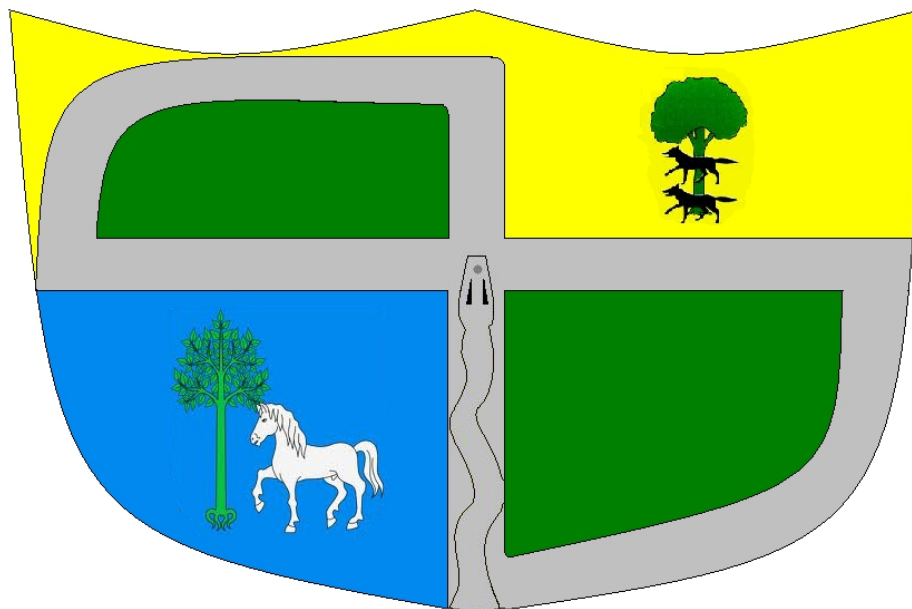
### Torre 3



- T3.1 - Escaleras de caracol
- T3.2 - Habitación de la guardia
- T3.3 - Arsenal de armas de guerra
- T3.4 - Primera planta
- T3.5 - Sótano
- T3.6 - Celda



### Escudo del Lord 1





## Escudo del Lord 2

