

Todos los Enanos Esconden una Pepita de Oro debajo de su Almohada.**Autor: ICMA****Introducción.**

Estas líneas son en realidad una de las clásicas aventurillas de dungeon que tanto me gustan así que no esperéis grandes maravillas, aunque sí alguna sorpresa. Ha sido ideada para un nutrido grupo de 5-6 jugadores de nivel 3-5 que estén dispuestos a jugarse el pescuezo por el vil metal. Las profesiones son lo de menos, siempre se agradece la variedad, sin embargo un ladrón y un enano serían muy útiles. Los Reinos Olvidados son el entorno de la historia.

Preludio.

Sea como sea: ...“A llegado a las manos del grupo un libro muy especial, el diario de uno de los más grandes enanos de todos los tiempos, “Krunz A Karak”. Según las leyendas enanas como el propio libro corrobora este enano fue un gran ingeniero además de aventurero que junto a su compañía de enanos, “El Yelmo de Hierro”, alcanzó días de gloria y amasó una gran fortuna en tesoros. Durante su juventud fue ministro ingeniero en los días de gloria de las míticas fortalezas subterráneas de “Mithril Hall”, al servicio del rey “Gromil Piedrasabia” en el reino de Ogrhrann bajo las Montañas del Ocaso y Los Cuernos de la Tormenta en lo que ahora es el floreciente reino humano de Cormyr. Tras la caída del reino enano de Oghrann y la expulsión de los enanos por los orcos y otras fuerzas de la Suboscuridad forjó la legendaria compañía del Yelmo de Hierro (de la que casi cualquier bardo ha oído alguna historia o canción) y buscó fortuna en los vastos caminos de Faerun. Krunz el sesudo tenía un olfato especial para encontrar tesoros perdidos y un ingenio prodigioso además de un ego que ni el mismo Mar del Dragón podría contenerlo. Sobra decir que al igual que la mayoría de los enanos era enfermizamente celoso de su oro. El diario es un libro de 20x25x5cm de pastas duras forradas de piel repujada que en su día fue roja y unas 300-400 páginas apergaminadas. Narra muchas de sus gestas incluida la última, la que lo hizo inmortal en boca de los bardos, la gesta de la construcción del más perfecto escondite de la fortuna del Yelmo de Hierro en las entrañas de las montañas, en un valle que no aparece en ningún mapa, “El Valle del Sendero Dorado”. Este incalculable tesoro, según las leyendas y el propio diario es equiparable al de un rey, ha sido buscado durante generaciones por enanos y humanos sin éxito alguno. Ahora vosotros tenéis el legendario libro que revela su paradero y con él la posibilidad de alcanzar increíbles riquezas o la muerte más ruin”. Krunz era zurdo, y cualquiera que lea el diario se dará cuenta de ello si supera una tirada de int.+1 (será importante más adelante).

Diario de Krunz a Karak, genio-ingeniero y buscatesoros

(últimas páginas; entregar a los jugadores)

2-5-1023

Hoy Urik, Brook y yo hemos activado las últimas trampas y hemos salido por una ruta alternativa tras cavar durante unas diez horas. La galería principal se había derrumbado por completo. Probablemente debido a filtraciones de agua, la roca en dicha galería era de baja calidad y la construcción era inestable.

Todo está hecho. Por fin lo hemos terminado. Ahora nadie nos arrebatará nuestro fabuloso tesoro, nadie. Todos nuestros años de aventuras están a salvo bajo estas montañas.

3-5-1023

Hoy, yo, Krunz a Karak, hijo de Gleol pie de piedra, la más gran busca tesoros de todos los tiempos, a mis 503 años de edad me he quedado solo, tremendamente solo. Urik y Brook han fallecido presas de estas traicioneras montañas grises. El suelo se hundió bajo sus pies al avanzar sobre una cornisa frágil. La cuerda que nos unía me arrancó un dedo al intentar sujetarla. El frío era atroz y la sogas estaba helada. Se partió al primer tirón, no pude hacer nada para salvarlos. Mis dos camaradas se precipitaron al vacío en un silencioso grito. Por primera vez en mi larga vida, yo, Krunz el enano, genio-ingeniero y busca tesoros he llorado.

10-5-1023

Ya ha pasado una semana desde mi última y trágica anotación. Hasta hoy no he tenido el valor suficiente para volver a escribir. He confeccionado un mapa con el enclave del dungeon por si alguna vez vuelvo a ese lugar odiado para recoger mi parte, aunque ahora pocas cosas en la vida tienen sentido. Antes de que termine el día llegaré a la morada de mi viejo amigo Ezequiel, a quien legaré mis últimas pertenencias de valor, incluidas estas líneas que tanto me han liberado. Quizás un día puedan volver a ser usada por algún otro enano más digno que yo. Por tanto, este es mi último escrito. Mañana iré a matar a Salkros el dragón en busca de mi mismo, mi destino y mi honor.

Krunz a Karak, antes genio-ingeniero y ahora nada

Para llegar al oro

(últimas páginas; entregar a los jugadores)

Cruzando el Valle de la Niebla desde el sur, camina siempre rumbo a Monte Nublado. Atraviesa el Collado del Lobo amparado por el Pico Roto. Dirígete en este punto donde la mayor y la menor de las hermanas se dan la mano. Una vez allí busca el Sendero de la Muerte, antes Sendero Dorado, a través de la cornisa traidora y llegarás al Valle del Sendero Dorado. En el valle, busca la entrada en el árbol del embustero. Recoger aquí los hijos negros de su vieja madre para el guardián del vientre del dragón. Una vez dentro camina como el ladrón hasta el centro del dormitorio. Dieciséis pasos hacia los últimos días de la garra del invierno y encontrarás el túnel correcto que da al pasillo. Cuidado con los agujones. Cuando llegues a la intersección sigue el camino del enano ciego y llegarás al vientre del dragón. Pasar raudo mientras el hambriento sacia su hambre. Cuida donde pones tus pies en el pasillo. En la sala de las cinco puertas el enigma indica el camino que conduce al laberinto. Cruzando el umbral busca por tres veces la puerta de invierno profundo, después, elige primero con la mano diestra y dos con la mano torpe, siempre hacia adelante y habrás salido. Apagar la luz en la escalinata sin fin. Cuando llegues a la boca del dragón elige el camino del enano loco y casi habrás llegado. Vigila las ruedas del pasillo. La última puerta, mi mayor creación, mi obra maestra, cuando nace un genio.

Krunz a Karak

El Collado del Lobo.

“Ya hace un día que dejasteis atrás a los hospitalarios enanos del Clan Dwarven, un largo y helador día a través del Valle de la Niebla (tir.Const./-1pg) que en todo momento ha hecho honor a su nombre. Una gris cortina de niebla se asentó desde primera hora de la mañana y no ha levantado en toda el día, como los enanos os habían advertido. Hace rato que el sol se ha puesto y la luna creciente ha tomado su lugar. La ascensión a lo que suponéis el Collado del Lobo ha sido más dura de lo que parecía desde abajo. Llegáis ahora al punto más alto del collado, junto a una especie de dolmen con la cúspide truncada, quizás por efecto de algún rayo” (tir.Const. a -1 por cada reducción en 1 del ind.mov. por carga/-1gaco y +1inic. para toda la escena). Tir.Sab.-4= -1 inic. “Algo anda mal, durante la ascensión has oído ruidos esporádicos indicios de movimiento. Hasta ahora no le habías dado importancia por no estar totalmente seguro, pero aquí en el collado, los sonidos son más perceptibles. Aguzando el oído casi puedes oír sus jadeos. Un gran aullido muy cerca rompe el silencio de la gélida noche. Un lobo, el más grande que halláis visto nunca, de unos tres metros, surge de la oscuridad en actitud claramente hostil. Su sucio pelaje de un gris mortecino y sus amarillos colmillos son una ofensa para cualquier otro lobo, en sus ojos ambarinos brilla un destello de malvada inteligencia” (ataca al PJ más débil). Una manada de lobos hambrientos cierra el círculo alrededor del grupo. El worg es el primero en atacar. Cada cinco lobos muertos supone una tirada de moral, +1 si el worg vive y -4 si está muerto. WORG: ca6, mov18, dg4+4, pg31, gaco15, at1, dñ2d4, tamG(3m), moral 10. LOBO: ca7, mov18, dg2+2, pg10, gaco19, at1, dñ1d4+1, tamP, moral 10.

Collado de las dos Hermanas.

Las hermanas a las que hace referencia el manuscrito son 2 de las 7 montañas que forman la cresta de Los Picos Vigías (Las 7 Hermanas para los enanos), la más alta y la más baja (que son contiguas). “La ascensión al collado culmina en una verde pradera poblada de guijarros pequeños. En la otra cara del collado hay un tremendo precipicio de paredes completamente verticales cuyo fondo está oculto por la bruma. Una roca más grande que las demás ocupa el centro del prado”. Una vez en el collado, encontrarán un yunque grabado en una roca de 1,5m de largo con vaga forma triangular (isósceles) que apunta en una dirección. Llama la atención pues la roca más grande del verde prado. Revela un acceso a la cornisa de la que habla el diario a través de una grieta en la roca (de 1-0,6m de ancho y altas paredes verticales con otro pequeño yunque grabado a la derecha de la entrada) oculta tras unos arbustos en la parte baja a unos 15m.

La Cornisa.

“Tras 5m de angosta fisura esta termina y da paso a una delgada cornisa (0,3-0,5m ancho) en la cara oeste de una de las Hermanas, el viento gélido sopla con fuerza amenazando con arrojaros al vacío. Varios tramos de la cornisa se han helado. Tras un recodo descubris que parte de la cornisa (5m) se ha desprendido, abajo, el abismo envuelto en brumas...”. Para pasar hay que hacer una tirada bajo la des.-4 o trepar a -50%. Caerse al abismo supone, por supuesto, que el personaje palma a menos que sepa volar (100m de caída aunque ellos solo vean 50m). Después de esto han de recorrer 50m de cornisa donde el viento sopla con menos violencia y llegarán al último recodo.

El Valle del Sendero Dorado.

“Tras el último recodo el viento deja de soplar y aparece ante vuestros ojos un maravilloso valle encajonado entre paredes verticales, sin otro acceso que la cornisa que pisáis. El sol brilla tibio en el cielo en señal de bienvenida. Abajo, a unos 20m, el verde follaje de centenarias hayas y fresnos ocultan el suelo casi por completo. Saltos de agua salpican el verde paisaje aquí y allá. En la parte más profunda del valle hay una zona más oscura que las demás, de una quietud inquietante, además hay un enorme risco inaccesible de cumbre plana junto a un cristalino lago. ¡Por fin!, el Valle del Sendero Dorado. La cornisa desciende hacia el valle de modo suave convirtiéndose en un sendero”. El privilegiado valle tiene 2km de largo y 1km de

ancho. La compañía de Krunz descubrió su enclave secreto durante el saqueo de cierto nigromante de Aguaprofunda que... pero bueno, eso es otra historia.

Las Cuatro Calles.

“Es un pequeño lugar fresco y sombrío, con un toque de mágica alegría, libre de vegetación rastrera. Bajo las copas de hayas centenarias el musgo crece ganando terreno a los enormes troncos oscuros y arrugados en su base y plateados en las zonas más altas. Vagamente pueden distinguirse otros tres senderos que confluyen aquí con el vuestro”. Las raíces de una de estas hayas es el hogar de Galiard, un simpático gnomo amante de las piedras preciosas sobre todas las cosas. Nunca pierde ocasión de negociar, por lo que intentará cambiar algunas gemas por una poción de curación. “¿¡Humanos!?, hacía mucho que nadie nos visitaba, bienvenido seáis si venís en paz. Quizás queráis hablar de negocios... dice endiablamente rápido un hombrecillo de gesto pícaro, nariz puntiaguda y castaña barba rasurada que se asoma desde una de las ramas. Tras observaros uno a uno se os acerca con paso jovial al ver que no sois peligrosos”. Si intentan hacerla daño se tomará su poción de invisibilidad y se largará. Sabe de la existencia de los enanos, “...8 en total, de los cuales 5 perdieron la vida trabajando no se que cosa, eran extremadamente gruñones, cabezotas, antisociales y paranoicos en extremo con sus riquezas, aunque esto último lo entiendo. Solo 3 de ellos sobrevivieron a su obra”. No sabe nada de ningún Árbol del Embustero (nunca va más allá de LamaravillosaymágnifamentetalladamesadeGondportadordelasmaravillas, que según el mapa es la Peña de Berroar Aumentica plata, la diosa enana de la maternidad, la seguridad, el amor y el matrimonio, lo que Krunz nunca tuvo) pero conoce a los pixies de la Cascada Caprichosa con quien mantiene buenas relaciones. GALIARD: 15pg, ca5, 1d4dñ(daga), esp.poción de invisibilidad y lente de tasador (de esas que se ponen como un monóculo).

Remanso Esmeralda.

“Aquí la quietud es absoluta. Entre las sombras de las hayas y algún fresno reposan las tranquilas y tibias aguas color turquesa de un estanque circular (10m diam.). Hay una isleta en su centro donde vegeta una de las hayas más grandes que habéis visto jamás. Aquí todo permanece en calma, ni siquiera las hojas mecidas por el viento se atreven a romperla. Es un silencio placentero que invita al reposo, al descanso. El olor a tierra mojada es agradable, y una mullida capa de césped junto a la orilla es el colchón perfecto”. Cada media hora de permanencia aquí hay que superar una t.s. conjuro de sueño o caer en un involuntario pero reparador sueño (repone 1d8pg tras 8 horas de siestecilla, aunque entre tanto cada hora hay 1/6 posibilidades de ser atacados por un oblixiar o musgo de la memoria, en cuyo caso se despertarán). El estanque es hogar de Gordon, un sapo gigante encantado que dormita constantemente enterrado en el lodo del fondo. Gordon es un bardo excepcional, sabe muchas lenguas y conoce mil y una leyendas sobre el valle, es el personaje más anciano del mismo. Es el único que conoce toda la historia de los enanos ya que Krunz y él llegaron a ser buenos amigos. Tras un pequeño favor contará todo lo que quieran saber pero el problema es que suele hablar pesada y enigmáticamente (para mantener la atención de la audiencia... ya sabes, truquillos de bardo viejo), tardará al menos 45 minutos en terminar. Para que el sapo salga de su sueño hay que gritar su nombre varias veces: “¡Glub!, ¡Glub!, ¡Glub!... unas burbujas emergen a la superficie. Enseguida sale del agua una gran cabeza de ojos saltones en los que se adivina la sabiduría de la edad. ¿Quién sois vosotros que pronunciáis mi nombre?, ¿Y qué queréis?, acaso un cuento, una leyenda... si es así habéis venido al lugar adecuado... si no lo es marchaos y dejadme dormir”. Para que esto suceda han de traerle algunas de sus golosinas, los hongos violetas que crecen en la Gruta Iris “el trato es más que justo, un poco de sabiduría por un poco de comida”. Gordon está demasiado viejo para alborotos y no quiere problemas, si alguien intenta sonsacarle algo a la fuerza volverá al lodo donde es imposible encontrarle. OBLIVIAX: tiene el aspecto de una masa de restos de basura vegetal por lo que es difícil descubrirle. ca10, at 0, mov.3, esp. roba y lanza conjuros ajenos en un radio de 18m (hasta ahora ha robado: nube hedionda, x2 misil mágico de 3d4+3, oscuridad radio 5m, retener monstruo, que lanzará por este orden), atacará primero al mago, luego al clérigo y después a los demás. Si tras matarlo a alguien se le ocurre comérselo antes de un día: t.s. veneno o enfermará 1d4 días (-1 a todo), además recuperará los conjuros que el oblixiar tenía memorizados.

Cascada Caprichosa.

“Maravillosa caída de agua semicircular de 5m de altura que forma en su base un pequeño estanque espumoso de agua helada. A su derecha hay una pequeña praderita donde juegan dos mariposas (2 pixies). Para llegar hasta ella hay que cruzar el río por anciano y vencido tronco de haya repleto de musgo y setas en sus extremos que hace ya mucho tiempo que cayó”. Son los dominios de una panda de pixies traviesos que ven en el juego, la broma y el chiste un medio de vida cuyo cabecilla es una pixie llamada Alias. Alias y su banda dominan el paso sobre el tronco lo que constituye uno de sus juegos favoritos. El precio de los pixies por cualquier cosa que ellos puedan ofrecer es cruzar el río por el tronco (solo para ver como el pardillo cae a las gélidas aguas presa de una carga del anillo de grasa que Alias lleva en su dedo, en caso de pasar la t.s. hay que superar dos tiradas de des.-2 para no caer al agua). Tras haberse reído a carcajadas durante un rato la panda de Alias les dirá que ellos no saben nada, pero que pueden preguntar a Gordon que seguro que lo sabe (en efecto, lo sabe). “Vaya, vaya... que tenemos aquí, dice una diminuta y estilizada personita con alas de mariposa desde un extremo del puente, aguerridos viajeros y héroes sin igual que si no me equivoco están buscando el tesoro del enano (ella misma les ha estado vigilando invisible desde que hablaron con Galiard el gnomo). Pues bien, si el tesoro queréis hallar el árbol debéis cruzar”. Si alguien intenta atacarles se defenderán como si de un juego más se tratase (aunque quizás no lo crea así el causante del alboroto). ALIAS: ca5, mov6-12vol., 1/2dg, gaco20/16, at.1, 1d4dñ+comald6h+t.s.conj. o pérdida de memoria, esp.invisibilidad+polimorfizarse+ilusión audiovisual,+conocer alin.+disipar magia(niv.8)+luces danzantes+PES+anillo de grasa con 6 cargas, (cualquiera de los otros 3 pixies es igual pero sin el anillo).

Cola de Caballo y Gruta Iris.

“Una impresionante caída de agua de 55m encajada en un desfiladero entre la Peña del Diablo y la pared vertical de la montaña cuya forma se asemeja a la cola de un caballo. Los árboles extienden sus ramas más allá del límite del suelo firme como queriendo agarrar algo. Las raíces de las Hayas más cercanas al abismo cuelgan en el vacío. Junto a las rocas entre la peña y la caída de agua hay una abertura en la roca casi completamente circular de 1,5m de diam. que debe de ser la Gruta Iris”. Tras mirar más de cerca: “La pendiente es pronunciada y las paredes húmedas, el túnel es extrañamente regular y descendiendo en espiral hacia el interior de la cascada”. Es la guarida de una comunidad de reptadores carroñeros.

1.-“En esta cámara esférica (3·m diam.) los cadáveres el descomposición de 2 de los gusanos (tras la puesta) entre desperdicios varios despide un olor nauseabundo, no hay nada más”.

2.-El único gusano que aún queda vivo tras la época de apareamiento dormita aquí, en un habitáculo como el anterior y defenderá su guarida fanáticamente ante cualquier intruso. Si la lucha es en uno de los túneles cualquier humano peleará a -4.

3.-“Montones de esferas redondas y pringosas de color violeta opaco pueblan la cavidad, pegadas a la pared, colgando del techo o amontonadas en el suelo. Entre las bolitas de unos 10cm hay unos raros hongos violetas con manchas amarillas que parecen estremecerse con la luz”. Es la cámara de puesta de los gusanos. Hay 1/6 de posibilidades de descubrir unas piedras sueltas (era la entrada anterior de la gruta pero se derrumbó por la humedad) que pueden retirarse tras una tirada de fue. en 1d4-bonif por fue. rounds. Tras retirar las piedras se puede acceder a la enorme gruta que hay bajo la cascada.

Lago del Espejo.

“Las ramas de los fresnos lamen delicadamente la superficie de un agua inmaculada y cuya superficie es lisa como si de un espejo se tratase, en esta zona del valle no hay viento. El agua está tan clara que se puede ver a la perfección el fondo poblado de algas de distintos colores. El espectáculo es maravilloso, casi mágico, aunque tiene algo de triste y melancólico”. Solo tiene 1,7m en su parte más profunda.

Cascada Sombria.

“Es con mucho la zona más oscura y siniestra del valle, hayas delgadas y casi sin hojas pueblan la pendiente por donde discurre un tímido arroyo en cascada de unos 2m donde la pendiente se hace más abrupta. Tenéis la impresión de que las esqueléticas hayas os observaran como firmes vigías. Hay muy poca vegetación, sin embargo crecen aquí unas oscuras rosas silvestres preciosas. Junto a la cascada hay un esqueleto colgado por el cuello de la rama de un haya deforme y ennegrecida que os eriza los cabellos”. Una infusión de rosas recupera 1d4pg. El árbol con el esqueleto es el árbol del embustero (...mirar apartado 1 del Dungeon).

Cascada de los Fresnos.

“Una serie de pequeños saltos de agua consecutivos a lo largo de unos 200m le dan el aspecto de una fresca escalera franqueada en ambas orillas por un bosque de fresnos”.

La Mina.

1.-“Tras el angosto y sinuoso desfiladero de escasa longitud y menor anchura las interminables paredes se abren a ambos lados en una amplia cavidad al aire libre (15m de diámetro y 20-30m de pared vertical). La cara norte debió ser algún día una cantera, pero eso debió ser hace mucho tiempo. Hoy todo se ha echado a perder y el ruido de los picos ha dejado paso al musgo y las malas hierbas que lo han invadido todo. En la cara oeste un centenario umbral de granito guarda la entrada delo que sin duda es una mina, una mina enana. Una vagoneta oxidada e inservible yace volcada bajo la entrada y sobre dos raíles igualmente oxidados que se pierden en la oscuridad”. Tir.Sab.+1: “Roncas y escandalosas voces provienen del interior en un obscuro idioma que no conocéis (ogro), dos ¿personas? parecen discutir dentro acaloradamente”. Uno de los cuatro ogros saldrá él solo si escucha algo (tir.bajo Sab.9 cada vez que un PJ no ladrón cruce el arco de granito, están demasiado atentos a su juego de tabas humanas como para otra cosa), a un grito saldrán todos los demás. Lucharán como fanáticos (no tir.moral) por defender lo que consideran suyo (el último en pie se rendirá).

Son una partida que vino de las montañas más septentrionales tras la marcha de los enanos y que encontraron la mina por casualidad. Accedieron al valle por una gruta natural que encontraron por casualidad (es el único acceso al valle aparte de la cornisa y es una gruta creada por aguas subterráneas del deshielo de los picos, es un fenómeno geológico único, su entrada está situada entre la Cascada de los Fresnos y la Caprichosa, es un túnel sumergido, el otro extremo del túnel es una enorme y húmeda caverna con un lago subterráneo que varias tribus orcas han adoptado como hogar, un túnel artificial lleva al exterior).

2.-“Un enorme hall (12x6m y 3m de altura) de evidente factura enana por la solidez y sordidez de la construcción con un solo, una cenefa geométrica a lo largo de la granítica y lisa pared. En el suelo hay restos de comida y huesos. La vía cruza la estancia y se sumerge en la oscuridad por un pasillo, en la pared de enfrente, idéntico al de la entrada. La única luz de la estancia la proporciona una lámpara que reposa sobre una mesa redonda de madera en la que tres ogros desarmados (a cual más feo y más grande) discuten sobre su juego de tabas” (hay 10mo sobre la mesa en tres montones y una daga aparte de la lámpara). Tir.Sab.-1 por la escasa luz: “sus enormes garrotes descansan apoyados en el rincón. De las cuatro puertas que daban al hall solo una de ellas sigue en pie (la correspondiente a 4) debajo de la cual se percibe una línea de luz”.

3.-“Fétida estancia ocupada casi es su totalidad por un camastro de paja y unas viejas y sucias mantas. En una de las paredes, colgados de una cuerda, se pudren las orejas de varios elfos y humanos”. 2mo bajo la paja.

4.-Habitación del líder. “Una lámpara de latón colgada del techo ilumina la sala. Un ogro más grande que los demás (su líder) hace recuento de su tesoro a puerta cerrada (saldrá si escucha jaleo). En la pared oeste hay un enorme camastro de paja con mantas y sobre él una piel de osobúho (75-100mo). Sobre la piel esta esparcido el tesoro: 103mo, 700mp, 100mc y dos

anillos gemelos, sortijas de oro con un rubí engarzado” (uno de ellos está maldito y el otro es un anillo de protección contra el fuego).

5.-Idéntica a la habitación tres pero aquí no hay nada adornando la pared. Ópalo (15mo) bajo la paja.

6.-Antiguo y polvoriento almacén. “Accesorios de minería, cuerdas, picos, palas, martillos, piquetas, etc., inservibles hoy día se amontonan bajo gruesas capas de polvo” (unas 10 escarpas y una soga de 10m aún valen).

7.-Antigua forja enana ahora en desuso. “Es con mucho la habitación más polvorienta de la mina, los ogros no entran aquí a menudo. La vieja puerta (1x1,5m) reforzada que guardaba la estancia hace tiempo que fue sacada de sus goznes. Donde antes tintineaban las diestras herramientas enanas ahora solo hay silencio y polvo. En una de las esquinas, junto a un brasero apagado hay un yunque de acero y un martillo de herrero bajo unas telarañas”.

8.-“Tras unos 50m de pasillo (sección 3x2m) los raíles desaparecen bajo los escombros de un derrumbamiento, un escudo de metal asoma entre las piedras” (el escudo está sujeto por un infeliz ogro que murió sepultado, con un tir.Sab.: los ogros no vienen nunca por aquí, hay demasiado polvo y no hay huellas e pisadas). Tir.Ingeniería: la zona es muy inestable, un ruido fuerte o cualquier intento de manipular los cascotes provocará un derrumbe. Con un gran estruendo, el pasillo entero se viene abajo en un caos de roca y polvo. Los PJ (de ind.mov. 12) que no se sorprendan han de superar un chequeo de correr x3 para salvarse, los sorprendidos x4. En caso de fallo sufrir 6d6pg y quedar sepultado.

La Gruta.

“Al final de la cornisa cavada, una pequeña gruta natural penetra en la roca. El pasaje es oscuro, seco y extremadamente cálido. El pasaje es corto (5m) y termina en una pequeña cámara en la que os llama la atención dos bultos en el suelo que parecen moverse unos centímetros con una cadencia determinada, arriba y abajo (dos osobúhos hibernando se despertarán con 1/8 para los ladrones y 1/6 para el resto). Todos percibís un murmullo entrecortado” (tir.Int: que podría pertenecer a una respiración profunda a través de algo córneo, como un enorme y afilado pico de osobúho). Si se enciende la luz se pueden distinguir en la pared una serie de marcas del tipo IIII... en total 90 (tir. Int.: representan los días del invierno) además de una podrida manta enana, oculta tras unas piedras, que se desintegra al cogerla. OSOBÚHO: ca5, mov12, dg5+2, pg30/23, gaco15, at3, dñ1d6/1d6/2d6(abrazo con 18 o más), tamG(2,5m), px420, tesoroC.

El Dungeon.

1.-El árbol del embustero es una centenaria y marchita haya de retorcidas ramas y corteza oscura (despide magia nigromántica) de más de 300 años de edad (envejecida prematuramente a causa de la poderosa área nigromántica) y tan solo 15m de altura. De sus ramas cuelgan unas vainas negras a modo de frutos (“...los hijos negros de su vieja madre”) y de una de sus ramas más bajas cuelga el esqueleto de Lauren “el embustero”(en vida fue un gran ladrón de agua profunda, hace 100 años, antes de robar a un poderoso y vengativo nigromante uno de sus tomos de magia y ser descubierto y condenado por este a la no vida colgado del árbol al que su verdugo protegió con un poderoso sortilegio de toque helado por round, un globo de invulnerabilidad mayor y un restaurar, todos permanentes y lanzados desde nivel 19 de hech.) el cadáver puede ver y hablar pero no puede moverse, está aquí desde antes de la llegada de los enanos. Lauren fue y sigue siendo un mentiroso “patológico”, se recrea con la mentira, es lo único que le divierte, de hecho su mente ha llegado a un estado de degeneración tal en estos 100 que no es capaz de reconocer la verdad (miente hasta en las cosas más evidentes: como si es de día o de noche). Lauren vio salir a los enanos el día que se marcharon del hueco que hay oculto bajo sus pies y unos rosales marchitos al pie del árbol.

2.-El dormitorio. “El hueco irregular al pie de las enormes raíces del haya conduce a un pasaje retorcido en el que multitud de raíces más pequeñas invaden el conducto a cada paso. El lugar es cálido y algo húmedo. El corredor se abre a una cámara circular (16m diam. y 2m en la parte más alta, el centro) con las paredes y el techo poblados de decenas de agujeros” (sección 50cm). Ti.Sab-2: semienterrados en el centro de la sala hay un pico y una pala oxidada de factura enana. En realidad es la cámara principal de una comunidad de escarabajos bombarderos que si oyen ruidos notables atacarán para defender su hogar (1/8 ladrón y 1/6 para el resto). Colocándose en el centro de la sala y tomando la pared más alejada a la entrada como el mes de hammer en el calendario enano del diario de Krunz, han de dirigirse hacia donde el calendario circular marca el mes de alturiak (o la garra del invierno), encontrarán uno de los agujeros (el que usaron los enanos para salir). Los escarabajos no perseguirán. ESC. BOMBARDERO: n°apar.3d4, ca4, mov9, dg2+2, gaco19, at1, dñ2d6, at.especial: nube de 2,5x2,5x2,5m (cada 3 rdns) que causa 3d4dñ, sordera 4d4rnd. y 20% aturdir en 5m 2d4rdns.

3.-“Conectáis en este punto a través de una grieta en la roca con un largo y bien construido corredor de piedra de sección cuadrada (2x2m) con una cenefa a 1m de altura. El corredor de indudable factura enana se pierde en la oscuridad a izquierda y derecha. Unos 20m hacia la derecha está derrumbado por la humedad y es muy inestable” (trata este tramo como el de la mina). 50m a la izquierda están los “aguijones”: trampa de lanzas cuya vieja maquinaria se ha oxidado y solo se activa 1/6 de las veces causando 1d10dñ+ts.ven. (-1thaco y des.).

4.-“Tras un arco de medio punto el corredor se bifurca en sendos corredores que comienzan con un arco de medio punto. El de la izq. permanece estable, vuestra luz revela un destello en el suelo a unos 10m” (una corona falsa de oro y rubíes que parece de 5000mo aunque solo es de 50mo, levantarla del suelo activa un resorte que el peso de la corona mantenía pulsado, desencadenándose una trampa de derrumbamiento; des.-4, 6d6/3d6dñ) mientras que el de la der. desciende con una leve pendiente.

5.-“Tras 200m de descenso el olor a azufre os inunda la nariz y el calor es espantoso, los siguientes 12m del pasillo (de paredes cavernosas) escupen fuego y vapores sulfurosos de forma caótica. En el suelo hay una gran cadena de acero (14m) que llega hasta vuestros pies y se conecta en su otro extremo (al final del pasaje en llamas) con un enorme bloque de granito que obstruye el camino” (sab.: hay un hueco de unos 30cm por donde se puede pasar; des.-1). Tras una puerta secreta hay una

garita que los enanos usaron para encerrar al guardián del vientre del dragón (después de haber observado durante mucho tiempo a la bestia advirtieron que se volvía mansa mientras comía vainas del árbol encantado, así que decidieron adoptarlo como un magnífico guardián; uno de ellos hizo de cebo con las bota de 7 leguas y los otros 2 se escondieron aquí hasta que la bestia pasó persiguiendo a su amigo, entonces salieron y tiraron de la cadena hasta dejarla encerrada, una vez que el otro enano hubo salido del vientre del dragón). Atravesar el pasillo supone: ts.aliento 2d6/1d6dñ.

6.-“El vientre del dragón”. “Aquí el calor es insoportable (1dñ por asalto de permanencia). La estancia, completamente irregular, escupe tremendas llamaradas y explosiones por todas partes. Es un auténtico infierno. Junto al bloque de granito hay un tablón ennegrecido apoyado en la pared protegido de la mayor parte de las llamas” (el tiempo y el calor lo han dañado y solo soportará 80kg antes de romperse). “Una franja de casi 2m de ancho de roca fundida se interpone entre vosotros y la otra entrada de la caverna” (para saltarlo: des+1con ind.mov.12 y des.-1con ind.mov.6). Caer en el charquito supone 1d12+4dñ por asalto acumulativos (+4,+8,+12dñ...). No nos olvidemos del guardián; es un perro infernal enorme que atacará a cualquiera que entre en la sala a menos que le dé tiempo a darle antes las vainas (dispondrán en este caso 1d4r por cada 10 vainas mientras el perrito se las come). “La otra salida es también de unos 30cm” (des. para pasar rápido, un fallo por más de 10 significa quedar atrapado hasta que alguien le ayude; fue.). PERRO INF: ca4, mov.12, dg7, gaco13, at1, dñ1d8+3, at esp.10m aliento7dñ, 50% detecta invisibilidad, tmG, px1000.

7.-Después de ascender por el corredor enano unos 100m hay una trampa de ballesta fácil de descubrir (sab.+2), el tiempo ha hecho que el resorte oculto (2/6) que la desactivaba sea inservible, además de retrasar el mecanismo de la trampa, de modo que se puede pasar corriendo sin que les alcance ninguna flecha (fue.). Sin embargo la verdadera trampa es un foso de 8m (3d6dñ) de profundidad muy bien camuflado tan solo a 1m de la evidente trampa de ballesta (todo aquel que vaya corriendo se caerá a menos que descubra la trampa a tiempo y sea capaz de saltarla: 1/6desc. y des.-1para saltar). Tras la sorpresita el corredor tuerce a la izquierda, donde comienzan unas escaleras descendentes que desembocan en una cámara.

8.-“Al final de la escalera y tras un arco de medio punto como los anteriores hay una cámara hexagonal de 3m de lado y 3m de alto. Una gran lámpara de bronce cuelga de una cadena que pasa por una argolla en el techo hasta el arco de entrada donde está firmemente sujeto con piquetas. El suelo está cubierto de polvo” (bajo la capa de polvo hay unas palabras cinceladas en enano en el centro de la sala: “Soy un galán muy hermoso, de todas las damas querido, nunca he hablado verdad ni en mentiras me han cogido”; int.-5: ha sido cincelado por una mano zurda, ya que nuestro amiguete el enano Krunz era zurdo y esta es una de las claves para pasar el laberinto). “Un impresionante espejo de cuerpo entero y forma oval en un marco bronceo con 2 dragones entrelazados en la pared más alejada” (sab.-1: un manojo de 6 extrañas llaves de bronce exactamente iguales descansan disimuladas entre los cuellos de los 2 dragones; son las llaves del siguiente jueguecito, el laberinto). “En cada una de las otras 4 paredes hay una sólida puerta de madera oscura con refuerzos y una cerradura” (la misma en todas las puertas; las llaves del espejo encajan perfectamente pero como en todas las demás puertas del laberinto una vez que se ha abierto la puerta no se podrá volver a sacar la llave a menos que se cierre la puerta). Tras el espejo hay una puerta oculta (2/6) que lleva al laberinto, en su otra cara el espejo es una puerta idéntica a las descritas antes (como todas las del laberinto).

9.-El laberinto. 36 salas exactamente iguales para deleite y locura de los jugadores. Son habitáculos hexagonales de 3m de lado y 2m de alto, con una de las puertas antes descritas en cada pared. Para encontrar el camino han de seguir las instrucciones del manuscrito, teniendo en cuenta que no podrán usar la misma llave 2 veces a menos que cierren la puerta (intentar sacar la llave por la fuerza supondrá el romper la llave). Por supuesto los enanos antes de irse dejaron ciertas sorpresillas para quien no supiese encontrar el camino correcto: X= trampa de foso, 6m de caída, 2d6dñ / TB= trampa de ballestas, 1d6dñ / TL= trampa de lanzas, 1d8dñ.

9.1.-“Una trampilla de forma circular con una enorme argolla de acero y unas inscripciones en enano: “no levantar”. Un extraño olor ácido sale del agujero oscuro, de pronto una horda de hormigas gigantes hambrientas intentan devoraros”. Al menor indicio de movimiento las hormigas ayudan a empujar (tirada de abrir puertas+2) y salen hambrientas. HORMIGAS GIG.: n°ap.1d10, ca3, mov.18, dg2, gaco16, at1, 1d6dñ, esp.ts veneno; 3d4/1d4, px40.

9.2.-“Sala cavernosa con varios agujeros de unos 80cm de diámetro distribuidos por suelo, techo y paredes”. Forma parte del complejo de túneles de una familia de reptadores carroñeros. 2/6 de probabilidad de hallar aquí a un miembro de la numerosa familia (son 4 bichitos), incluso de no estar aquí vendrá en 1d4r. Los túneles se comunican con otras salas del laberinto, dentro de estos encontraras un bichito 2/6 de las veces cada 4r y se pelea a -6.

9.3.-Al intentar abrir cualquier puerta una vez dentro la cerradura activa una trampa: el suelo entero se derrumba (9m de caída: 3d6dñ).

9.4.-La misma trampilla que en 9.1. pero bajo esta hay 2 pociones de curación.

Saliendo del laberinto: “Tras la última y gruesa puerta de madera oscura entráis en una cámara hexagonal idéntica a la primera incluso en la lámpara de bronce y en el espejo oval de donde salís con un suspiro de alivio. Por fin habéis dejado atrás el entresijo de celdas y puerta. En la pared más alejada hay unas anchas escaleras ligeramente descendentes bajo el arco semicircular que se pierden en la oscuridad. Una pequeña brisa sopla en esa dirección justo antes de cerrarse con un chirrido el ovalado espejo de recargado marco bronceo”.

10.-Abismo. “Durante el descenso de unos 10m la brisa de antes se ha transformado en viento que sopla desde vuestra espalda hasta que en unos pocos segundos desaparece al abrirse las paredes en una majestuosa oquedad tan enorme que os es imposible determinar su extensión con exactitud” (int.-1: probablemente sea una falla natural por su insondable profundidad y la verticalidad de sus paredes, los enanos debieron dar con ella por casualidad). “Una multitud de berreantes murciélagos choca con vosotros al salir del pasillo antes de rectificar su trayectoria y continuar su estridente camino hacia el abismo. El abismo desaparece en la oscuridad hacia arriba y abajo. La escalinata descende pegada a la pared izquierda”. El abismo es el hogar natural de un mombat y miríadas de murciélagos. El mombat atraído por la luz atacará (1ª gana la iniciativa y tirar por

sorprea) al que la lleve hasta que lo mate o apague la luz, entonces atacará aleatoriamente en pasadas rápidas (hay que ganar la inic. para poder atacarle). “Una peluda silueta de alas correosas se lanza hacia vosotros tras un agudo y molesto chillido que os hace taparos los oídos”. MOMBAT: ca7, dg5, pg35, mov.3/15, mo.12, tamG(4m), at1, gaco17, dñ.2d4+3, esp.-3 sorpresa. Tras 10m de bajada hay un pequeño contratiempo: “Más abajo, unos 5m de la escalinata se han derrumbado”. Para pasar: des.-1 para evitar nefastas lecciones de vuelo sin motor improvisadas.

11.-“La escalinata, tras 300m de bajada, se acaba en un arco como los anteriores que se abre a una cámara rectangular de 9x6x3m de alto. En la pared opuesta hay dos corredores. Uno de ellos es más bajo de lo normal (1,5m) y está inundado de agua (2m de profundidad), el techo hay unas argollas de metal oxidadas a lo largo de todo el corredor, una cadena oxidada une las argollas. El otro corredor es similar a los encontrados hasta ahora excepto por que comienza con un maravilloso arco de piedra que representa las fauces abiertas de un dragón, es un trabajo de excelente artesanía”. En una puerta secreta en la pared hay 3 odres embreados y vacíos, 6 calabazas huecas con unos tapones de madera, 2 cantimploras enanas vacías, una vieja cuerda que se rompe al cogerla y los restos inservibles de una embarcación. Los enanos usaban todo esto para vadear en pasaje inundado a modo de flotadores (los odres soportan sin hundirse 10kg y las calabazas y cantimploras 5kg). Envueltas en una manta hay 2 pociones de curación (1d8+1). El pasaje es alimentado por corrientes de aguas subterráneas y desaloja el exceso de agua por unos orificios en el fondo al abismo.

12.-“Luego de un pasillo de 10m unas escalerillas descienden unos metros a una cámara de 6x4x3m sin más adorno que la monótona cenefa enana. Al fondo de la sala hay un pedestal con un yunque grabado en la piedra, sobre el pedestal hay un fabuloso zafiro azul del tamaño de un puño” (1000mo). Bajo la gema, en el pedestal, hay una inscripción en común: “Eres bueno cucaracha ladrona, si has llegado hasta aquí de veras que lo eres, o mejor... ¡lo eras!”. La sala es en realidad una enorme trampa, levantar la gema acciona un complejo mecanismo de contrapesos mediante el cual un gran bloque de 3x3x3m cae del techo (t.s. parálisis a -3/ 3d6dñ al que pille debajo) bloqueando la salida. 1d4r después la sala se inundará de agua a razón de 0,5m/r. Solo se puede parar el flujo de agua desde fuera; hay un complejo mecanismo oculto en la pared (1/6 descubrirlo) pero requiere una tir. e ingeniería (en su defecto int.-6). Para mover el bloque desde fuera (desde dentro no se puede) requiere un éxito de alzar puertas (dos personas a la vez como máx. suman sus porcentajes).

13.-“El pasaje inundado acaba tras 50m en un pequeño muelle similar al de la habitación anterior, un largo pasillo como los anteriores se pierde en la oscuridad”. El pasillo entero es una sofisticada trampa digna solo de un genio ingeniero. Al pisar 5m más allá del agua (y por espacio de 10m) se activan unas enormes ruedas de piedra que oscilan de una pared a otra aplastándolo todo a su paso, 5d10dñ, volviendo a su lugar una vez terminado el trabajo y listas para el siguiente encargo. En la pared hay un pasadizo secreto que evita la trampa mortal, desde donde se pueden ver las enormes ruedas y un sin fin de engranajes y cadenas polvorientas entre telas de araña.

14.-La Última Puerta. “El pasillo de 20m termina en un arco algo más alto de lo normal, el motivo de la cenefa en la pared superior forma un círculo que encierra un yelmo sobre un yunque grabados en la piedra. Detrás hay una cámara enorme a oscuras”. “Una vez con luz se puede apreciar que la cámara de 12x12x3m de alto es de lo más austera, sin otro adorno que la monótona cenefa a 1m del suelo que habéis observado desde que entrasteis al dungeon. En la pared más alejada de la entrada hay tres enormes ruedas concéntricas de granito de 3m, 2,8m y 2,4m de diámetro. El centro de la mole circular lo ocupa un yelmo y un yunque como en el arco de entrada, la periferia de los colosales discos está plagada de runas” (10 runas enanas distintas que representan los números 0, 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8 y 9). “A la izquierda de los discos, esculpida en la piedra, una daga con un rubí engastado (auténtico, 100mo) apunta hacia las ruedas”. “Bajo la daga de piedra hay unos grabados en enano que rezan: Fama y fortuna para mis valientes del Yelmo de Hierro en nombre de Moradín, atraviesa mi última puerta, mi mayor creación y recoge tu parte hermano de hierro”. Todo el montaje es en realidad la cerradura de una caja fuerte a gran escala y de piedra. Para abrir la puerta han de poner una combinación de tres números junto a la daga usando las gigantescas y pesadas ruedas (chec. fue. para moverlas). Una vez colocada la combinación elegida “con gran esfuerzo giras las ruedas de piedra... ¡klunk, klunk, klunk, ...KLUNK! “; una vez hecho esto hay que empujar, no sin dificultad, el motivo central de las ruedas (el yelmo sobre el yunque) que se hundirá con un... “¡clic, clic, clic, ...KLUNCH! La combinación correcta es la fecha de nacimiento de nuestro enanete Krunz, cosa que han de adivinar con las fechas del diario (520). Por supuesto la combinación también encierra una trampa, ¿o que os habíais creído...?, que se activará si no se pone la combinación correcta. La trampa consiste en lo siguiente: la primera combinación fallida hace caer un enorme bloque (3x3x5m) en el pasillo de entrada bloqueando la salida por completo, en el que hay escrito en común: “Gran error asqueroso ladrón, espero que por lo menos hayas aprendido que no puedes engañar a un genio, aunque quizás demasiado tarde”. Las siguientes combinaciones erróneas hacen que una porción del suelo se precipite al vacío (el suelo entero está suspendido en el vacío de una sima insondable en una auténtica proeza de ingeniería), para saltar a lugar seguro en el último momento se puede hacer una tirada de sorpresa (1, 2, 3 en 1d10 no se sorprenden y pueden saltar a salvo) modificada por el ajuste de reacción de destreza. Si esto falla y el personaje no sabe volar ya puede encomendarse a los santos ya que esta trampa no tiene dados de daño, no hacen falta, es MORTAL. El trozo de suelo que se cae se tira al azar, dividiéndose la estancia en 9 porciones de 4x4m (siempre quedará una repisa de 0,5m de ancho para manipular las ruedas). Una vez den con la combinación adecuada la pétrea puerta circular se abrirá lenta y pesadamente revelando una cámara iluminada de donde se escapan unos chillidos nerviosos (...el goblin).

15.-La cámara del tesoro. “Una majestuosa habitación circular, abovedada, de 10m de diámetro y 4m de alto con 6 antorchas en las paredes que iluminan la estancia. Multitud de monedas pueblan el suelo, esparcidas por toda la sala. Los destellos de las gemas entre las pilas de monedas y las joyas os ciegan momentáneamente. Tanta cantidad de riquezas juntas; es algo alucinante, aunque no tanto como esperabais. Sin embargo una inoportuna mancha verde rompe la magia del momento. Al fondo, un goblin portando un cetro dorado (cetro mágico de esplendor) y unas botas enjoradas (mágicas de velocidad, x2mov, 50cargas) desaparece aullando por un enorme agujero excavado en el suelo. Enseguida 4 cabezas horribles de

espantajo asoman por el agujero, os miran un instante y se lanzan a la carga soltando un enorme cofre que llevaban”. ESPANTAJOS: ca5, mov9, dg3+1, gaco17, at1, dñ1d6+1 (garrotes), tamG (2m), mor10.

Esta sala fue descubierta por accidente por unos orcos mientras escavaban en busca de betas de hierro, de hecho al fondo del agujero hay un extraño artefacto topo (una especie de broca gigante a vapor que robaron a unos gnomos). Los orcos ya han saqueado la mayor parte del botín, como los intrépidos aventureros advertirán tras el combate. Aún así el tesoro es importante:

1. Espada larga de hoja rúnica, “ilumina mi senda”, en lenguaje antiguo (Thorass o común antiguo). Conjuro de luz de clérigo (nivel 1º) una vez al día tras pronunciar la palabra de mando, para lo que habrá que descifrar las runas. De todos modos es una hoja +1.

2. Libro Kronen del reinado de Piedrasabia. Volumen encuadernado en robusta piel marrón (30x25x7cm y 5kg) y repujados en enano. Para cualquier enano del linaje de Piedrasabia (como el Clan Dwarven) es un tesoro de no menos de 1000mo.

3. Jarrón de porcelana de 1,5m de alto con increíbles dibujos de dragones chinoscos de oro y coral entre nubes nacaradas. Una obra de arte, 900mo. Dentro contiene 500mo, 600mp, una pulsera de plata y perlas (25mo), dos anillos de platino (2x30mo).

4. Enorme escudo torre (1,5m de alto). Requiere un min. de fue. 15 y 1,70m de estatura para hacer buen uso de él. Grabado en el metal hay un dragón escupiendo fuego cuyos ojos son dos rubíes de fuego (50mo cada uno). Es un escudo mágico +1, +4 contra t.s. de fuego o arma de aliento.

5. Cajita nacarada (20x10x7cm y 15mo) que contiene 5 pergaminos:

1º, para mago: Relámpago, Cabaña de Leomundo, Disipar magia + 2º, para cualquiera: Protección contra muertos vivientes + 3º, para clérigo: Restaurar, Curar ceguera, Veneno Lento + 4º, para mago: Bola de fuego + 5º, para cualquiera: Maldición de Selune (para próximas aventuras puede ser divertido); en el pecho, sobre el corazón, aparece el luminoso tatuaje de una plateada luna creciente entre brumas violáceas y azuladas cuya luz (también azulada) se apagará paulatinamente. El tatuaje se iluminará tenuemente al exponerlo a la luz lunar y cuando exista un peligro a menos de 10m. Sin embargo durante las noches de luna nueva el portador se transforma en un salvaje, furioso e irracional hombre lobo tras un doloroso proceso que acrecentará su ira. La fue. sube hasta tener uno más de bonificador por fue. del personaje, los puntos de golpe se incrementan en 1d10, le crecen garras y colmillos de 1d4dñ y 1d6dñ respectivamente, el nº de ataques se incrementa en uno más respecto a sus ataques base y el tamaño aumenta en un 25%. La transformación rompe las ropas y las armaduras de cuero, pero la dura piel del lobo le proporciona ca7. Unos minutos antes de salir el sol caerá dormido para despertar sin acordarse de nada. Además si alguien es llevado a puntos de golpe negativos y sobrevive para contarlos (usando la regla de muerte total a-10pg.) será contagiado por la maldición.

6. Caja de roble con pestillo dorado (20x20x15cm). Contiene 4 pociones:

1ª, curación extra: 3d8+3 + 2ª, Aliento de fuego: cono de 3m diam. y 6m de largo, 1d10+2dñ + 3ª, Forma gaseosa + 4ª, Levitación.

7. Cofre de los espantajos (1,5x1x1m). Gran cofre de madera con refuerzos de hierro (con cerradura y llave) que contiene:

1000mo y 300mp + brazalete de oro con el grabado de un gorrión, 100mo + anillo plateado con una esmeralda de 150mo + sencilla alianza de plata con un grabado en forma de V en el exterior y otro en élfico, “flechas”, en el reverso (anillo mágico de misil mágico con 1d6 cargas y tres flechas por carga de 1d4+1 cada una, todas irán al mismo objetivo).

8. Esparcidas por el suelo y en montones hay 1000mo, 2000mp y 5000 de cobre y bronce que los orcos, goblins y demás aún no han podido transportar. Además hay una daga con empuñadura de zafiros azules (90mo), un hacha de batalla magnífico con la hoja plagada de runas enanas (poema épico enano) y una perla negra engastada en ella (80mo), 3 bellas dagas normales y una espada corta de plata sin ningún adorno (100mo).

Fin de la historia.

Tras el agujero en el suelo hay una compleja red de cavernas (orcos, goblins y demás bichitos acechan en los oscuros corredores). Puedes acabar la historia aquí diciendo: “...Tras caminar unos minutos por los sinuosos corredores sin encontrar a nadie un soplo de aire fresco que sin duda viene del exterior os llena de júbilo. Corréis en esa dirección y tras doblar un recodo, la luz del sol de cuela entre unos arbustos al final del túnel. Salís a un luminoso prado de montaña donde el aire es puro, el cielo azul inmaculado, los pajaritos cantan y todo eso. Por fin habéis salido”. Por el contrario puedes decidir continuar haciendo de la fuga por las cavernas otra aventura propia, cosa que estaría bien pero a partir de aquí te lo curras tú. El grupo que quede en pie se repartirá 9000PX, 700PX para el que adivinó la combinación, 500PX para el que advirtiera en el laberinto que Krunz era zurdo y en general recompensa individualmente con 100-150PX por relacionar adecuadamente las notas del diario con la historia en sus diferentes fases.

... y creo que eso es todo.
