

# LA MONTAÑA SOBERANA



*Un megadungeon genérico para D&D, retroclones y juegos de rol relacionados*

## **Autores**

### **Textos y mapas**

José Manuel Palacios Rodrigo , Rodrigo García Carmona, Jacobo Peña, Carlos de la Cruz Morales, Erekíbeon, Héctor Prieto, Bester, José Carlos Domínguez “Kha” y Sergio Somalo “Tremandur”.

### **Ilustraciones**

*Portada:* Ferran Hellar, *ilustraciones interiores;* Bruno Jesus Guil Perez (1 y 2), *Códex Mcausland y Codex The Forge*(cedidas por Pedro Gil) y otras como el logo de “DIY” recopiladas de internet. **Copyright de las imágenes de sus respectivos autores.**

## **Índice**

<u>Prefacio</u>	<u>pag 2</u>
<u>Introducción</u>	<u>pag 3</u>
<u>Expandiendo la Montaña Soberana</u>	<u>pag 4</u>
<u>Piedrainerte, por Sergio Somalo “Tremandur”</u>	<u>pag 6</u>
<u>El camino hasta la Montaña, por Bester</u>	<u>pag 12</u>
<u>El exterior de la Montaña, por Bester</u>	<u>pag 15</u>
<u>Nivel 1: Filosofías enfrentadas, por Rodrigo García Carmona</u>	<u>pag 18</u>
<u>Nivel 2: Sucios, sucios, sucios, por Jacobo Peña</u>	<u>pag 27</u>
<u>Nivel 3: El Dragón, por José Manuel Palacios</u>	<u>pag 39</u>
<u>Nivel 4: Aire Irisado, por Erekíbeon</u>	<u>pag 46</u>
<u>Nivel 5: Hobgoblins y micónidos, por Carlos de la Cruz</u>	<u>pag 68</u>
<u>Nivel 6: El depósito del hechicero, por Héctor Prieto de la Calle</u>	<u>pag 89</u>
<u>Nivel 7: El laberinto de Kramaghar, por Jose Carlos Domínguez “Kha</u>	<u>pag 102</u>
<u>Nivel 8: La cripta del rey Ludovico, por Bester</u>	<u>pag 112</u>
<u>Nivel 9: La cima, por Carlos de la Cruz</u>	<u>pag 119</u>
<u>Licencia de uso del texto</u>	<u>pag 126</u>

### **Prefacio: La montaña soberana; un *megadungeon* genérico.**

Cuando surgió la idea de que varios aficionados y autores realizásemos de manera conjunta un *megadungeon* al estilo de los publicados para el juego de rol Dungeons & Dragons, como *El templo del mal elemental* o *Bajomontaña*, entre muchos otros, se planteó la elección de un único sistema de reglas para el mismo. Al final no hubo un consenso sobre cuál elegir y la mayoría de niveles se ofrecen sin estadísticas ni referencia a reglas concretas. En otros, por deseo del autor, se hace alusión a criaturas para *Trasgos* y *Mazmorras* (que podéis descargar gratuitamente en el siguiente [enlace](#)) o a las reglas clásicas de Dungeons & Dragons que se pueden encontrar en retroclones como *Aventuras en la Marca del Este*. En cualquier caso, el formato abierto puede trasladarse fácilmente a tu sistema de juego preferido. Lo importante es que te diviertas leyendo, jugando y explorando este homenaje colectivo a una de las ambientaciones prototípicas en Dungeons & Dragons y otros juegos de rol similares. El contexto de fondo apenas se detalla y fácilmente podrás trasladar la Montaña Soberana a tu propio mundo de aventuras.

Mi agradecimiento a todos los colaboradores, sin ellos no habría sido posible, y mis disculpas a los mismos por la demora de la finalización del proyecto.

**Bester, 2015**

## Introducción

Dominando una gigantesca extensión de terreno se levanta imponente la Montaña Soberana. Una mole agreste y afilada cuyo cénit acuchilla las nubes que rodean su cima perpetuamente. El lugar tiene un aspecto tan amenazador e impresionante que abrumba de una manera antinatural a quien clava su vista en él más de unos segundos.

Algunos mapas detallan su ubicación pero pocos quieren saber nada o hablar sobre el temible lugar. Las comunidades y ciudades cercanas viven de espaldas a la Montaña e intentan olvidar su existencia. Eso no es obstáculo para que muchos cazadores de tesoros y aventureros hablen de ella en las posadas y caminos que llevan hasta allí con un indisimulado deseo. El motivo principal por el que muchos se internan en sus salones y túneles es, como no, la codicia. Hay rumores persistentes sobre tesoros incalculables ocultos en la Montaña. Pero también está la otra leyenda; *“Aquel que domina la Montaña, domina el mundo”*, cuentan las leyendas del pasado. Muchos locos de peor clase llegan hasta allí buscando averiguar si es cierto lo que se relata sobre su cima y erigirse en reyes o alcanzar la divinidad. Nadie sabe ya el porqué, si fue cosa de los dioses o de ingenieros de una época olvidada, pero según cuentan, alguien dejó en la cúspide ingenios y magia tan poderosa que “una vez activada” servirían para dominar los elementos en todos los territorios que alcanzan a verse desde su promontorio. Quizás fuese cosa de dioses aburridos, poderosos hechiceros con ansias de poder o una raza de seres elementales llegados de otro plano de existencia; nadie lo sabe a ciencia cierta. Pero sea como sea, dicen que usándolos se pueden dominar el clima y la tierra; conjurar tormentas implacables, terremotos destructores, huracanes terribles, olas de frío o calor o años de productivas cosechas.

Durante siglos, reyes y caudillos han luchado por ser los amos de la cima y autoproclamarse reyes de la montaña para dominar los territorios circundantes. Algunos tiranos han usado la Montaña como la capital de su reino de terror. En algunos otros momentos, su cima ha estado gobernada por reyes enanos, mientras que otra época, fueron cábalas de magos o simples humanos los que habitaron sus niveles y horadaron nuevos pasajes y salones en su interior. No se sabe si fueron los ingenios de la cima o el poder de sus ejércitos y magia lo que les hizo prevalecer sobre otros aspirantes y reinar durante décadas tras llegar a la cima.

Desde hace años no existe un rey de la montaña, pero los adivinos presagian en voz baja que se acerca el día en que un nuevo soberano tome posesión del lugar. Se rumorea que varios grupos de intrépidos aventureros se han lanzado recientemente a asaltar sus salones preparados y pertrechados como nunca antes. En cualquier caso, la temible Montaña está habitada por los restos de las innumerables civilizaciones que han ocupado sus estancias (o por los fantasmas y riquezas que muchas otras dejaron en una huida atolondrada) y por muchas otras facciones y razas que han encontrado acomodo para sus hogares bajo tierra, en la profunda oscuridad de los pasajes. Un pequeño universo repleto de seres extraños, niveles laberínticos y pruebas despiadadas que, dicen, están diseñadas para proteger la cima y sus tesoros aguarda a aquellos que se atreven a internarse.

Solo una advertencia más a aquellos lo suficientemente locos como para internarse en el lugar; la mayoría de los que parten hacia la Montaña jamás vuelven. Se cuenta que el suministro regular de aventureros que pierden la vida en la Montaña pretendiendo convertirse en sus nuevos reyes o hacerse con sus tesoros, sirve de sustento a sus actuales habitantes.

### **Expandiendo la Montaña Soberana (nota para futuros colaboradores)**

Hay muchos más lugares y niveles en la Montaña que los que aparecen en éste documento. Nuestra creación es solo el principio de un gigantesco *megadungeon* que puede llegar a ser incluso más grande, tanto como queramos. Puedes crear tus propios niveles, conectarlos con los nuestros y enviárnoslos para que los añadamos en futuras expansiones y actualizaciones del contenido de la Montaña. Puedes hacernos llegar tu nivel de la Montaña Soberana a nuestro blog: **La Montaña soberana** ([el-megadungeon.blogspot.com](http://el-megadungeon.blogspot.com)).

Para seguir una coherencia con el material ya creado y que los que pasen por tu nivel puedan acceder al resto, te puede venir bien tener en cuenta que, el acceso al [nivel 5 desde el pozo](#), tiene multitud de túneles de acceso que pueden conducir a tu nivel o al de cualquier otro nivel que se añada más adelante. El nivel es un lugar de paso casi obligado para los habitantes más “sociables” y sociales de la Montaña y tiene conexión tanto con los niveles inferiores y con los superiores.

Asimismo, la salida del nivel 5 puede ser el punto de acceso hacia tu nivel, si consideras que la dificultad de tu nivel es elevada y prefieres que esté entre los niveles más altos. También puedes querer mantener la coherencia con el resto en otros detalles y, por ejemplo, que alguna de las alcantarillas de tu nivel desemboque en alguna de las que ya van a parar al nivel 2.

[La licencia](#) del texto y los mapas de nivel es **CC BY-NC-SA**. Por lo que todo el texto y los mapas de nivel son de libre uso y distribución según explica la licencia, por lo que puedes remaquetarlo a tu gusto para tus propios proyectos sin ánimo de lucro. De hecho, te animamos a ello y a que nos mandes el resultado con tu versión personal de la Montaña. Puedes hacernos llegar tu versión de la Montaña Soberana también a nuestro blog: **La Montaña soberana** ([el-megadungeon.blogspot.com](http://el-megadungeon.blogspot.com)).



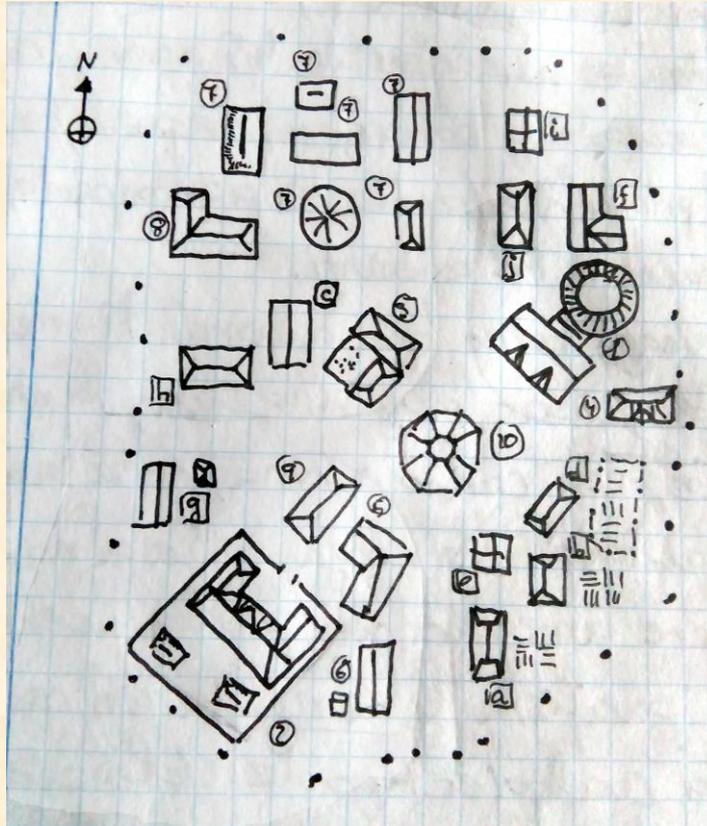


*Un grupo de aventureros en el pasado posando antes de su asalto a la Montaña .*

## **Piedrainerte, por Sergio Somalo “Tremandur”**

Este pueblo está pensado para ubicarse en las cercanías de la Montaña Soberana, sirva como lugar de descanso previo o para recuperarse de las aventuras corridas y sufridas dentro de la Montaña, así como poder ser un lugar donde asentarse, siempre y cuando se mantengan las reglas que lo rigen.

No se ha añadido estadísticas para que pueda ser utilizado con los diferentes sistemas que existen, aunque en la redacción y diseño del mismo se ha tenido en mente siempre sistemas tipo Ad&D o Aventuras en la Marca del Este.



### **Historia**

El nacimiento del pueblo como asentamiento estable no está muy claro y la verdadera información, según muchos de sus habitantes, se puede encontrar de dos sitios, ambos actualmente inaccesibles. Uno es la torre-biblioteca del centro del pueblo y otra, la mente completamente insondable del viejo Fistandanfi.

Entre las casas que actualmente se mantienen en pie, hay tres edificios que destacan del resto por su antigüedad patente y sus diferentes estilos. Todos los piedrainerteños están de acuerdo que el pueblo nació alrededor de dos de ellos, solo que unos dicen que fue alrededor de la biblioteca y otros alrededor del templo. En lo que si están de acuerdo que la Torre mística, que presenta unas formas muy diferentes y antiguas al resto, es un punto a evitar.

Cuando la Montaña Soberana comenzó a ser un lugar de peregrinaje, los aventureros buscaban tanto la información que pudiese tener la biblioteca en relación con la montaña como las atenciones del templo de cara a su salud y heridas. El hecho es que varios de los aventureros que visitaron la montaña, decidieron quedarse a vivir aquí, en el páramo de piedrainerte y comenzaron a edificar y vender sus servicios y habilidades. La existencia de la leyenda de

“quien domine la montaña, dominará el mundo”, ha sido un acicate más que importante para que muchos aventureros de diversas nacionalidades, culturas y motivaciones pasen por estas tierras dejando su huella. Algunas de las civilizaciones anteriores poseyeron la montaña y pudieron ser los que crearon un asentamiento anterior al actual. Los tres edificios antiguos y de diferente hechura es un dato a tener en cuenta.

Actualmente el asentamiento, que inicialmente no era más que un grupo de tiendas de campaña alrededor del templo, se ha convertido en un poblado estable con más de veinte casas, doce familias viviendo en Piedrainerte, la presencia de una posada o fonda, taberna, almacén y herrería, la existencia de una figura de poder legal y sus peculiaridades.

### **Sistema Monetario**

Si bien las monedas de metales preciosos son vistas dentro del pueblo, es entre los forasteros y en sus intercambios donde se utilizan porque los piedrainerteños no utilizan ni aceptan monedas, sino que utilizan lingotes de oro, plata y cobre puros para sus transacciones. Estos lingotes son de 2, 4 y 12 onzas de peso. La decisión de eliminar las monedas se asentó hace bastante y es uno de los mitos del pueblo, en el que se habla de un secuestro del comercio por un hurao vendedor que fue capaz de hacerse con todos los negocios y él disponía del valor de las monedas según sus apetencias y necesidades. La realidad fue que tras un intento de estafa bastante grande por un extranjero, un juez decidió eliminar esa posibilidad haciendo que se utilizase solo metal puro, la otra razón está olvidada de la mente colectiva y se relaciona con las monedas embrujadas y Fistananfí, pero actualmente el viejo hombre no es capaz de decir nada. Por ello, todo el que quiera hacerse con objetos o servicios dentro del pueblo ha de fundir sus monedas porque no realizan trueque ni cambio de moneda. La persona encargada de realizar esta tarea y es el herrero del pueblo, el cual lo hace de forma desinteresada y sin cobrar ningún tipo de cargo ni extra. El coste ya se le paga en forma de impuesto recaudado cada cierto tiempo. Por tanto, cualquier Pj deberá decidir cuanta moneda quiere fundir y el DM será el que determinará cuanta cantidad de impureza tiene y cuanto recibe para poder hacer las compras y pagos.

### **Las seis casas**

La segunda peculiaridad que tiene este pueblo está relacionada con varias casas que hay completamente deshabitadas pero mantenidas de forma impecable. Dentro de los límites de Piedrainerte debe existir al menos seis casas sin habitantes habituales en ellas pero completamente preparadas para poder vivir en cualquier momento. Si en algún momento se da la situación de que alguien se instala en una de estas casas de forma permanente, haciendo que se reduzca la cantidad de casas libres a cinco o menos, entonces se activa una maldición que recae sobre el pueblo desde casi el día que se comenzó a construir.

Esta maldición hace que cualquiera que quiera construir una casa fuera del perímetro del pueblo, marcado con unos pequeños hitos negros, no consiga terminarla nunca, porque hay problemas con las materias primas, la madera se pudre demasiado rápido, la piedra se rompe, la casa se cae si razón aparente, se llena de vegetación en muy poco tiempo... cualquier cosa. Esto hace que el espacio dentro del perímetro se haya ido reduciendo y actualmente no es posible construir nada nuevo. Si se llega a activar la maldición, lo que ocurre es que en la noche de la activación, aparece una columna de humo negro que se mueve muy rápido por el pueblo y entra en una casa, aparentemente al azar, y se lleva a todos sus habitantes.

Para poder llegar a decir que una de las casas vacías está siendo habitada, han de pasar más de cuatro días seguidos viviendo en ella, además de deshacer el petate y dejar cosas dentro. Con dejar el propio petate dentro, la maldición se puede activar. Esto es bien conocido por los piedrainerteños y actualmente hay seis casas deshabitadas, pero no quieren llegar a tener problemas con la maldición y eso hace que el alguacil sea especialmente adusto con los forasteros y todos los habitantes inviten a vivir fuera del pueblo a los aventureros que quieran asentarse mientras estén explorando la montaña y siempre que la posada esté llena. No suelen dejar vivir a nadie dentro de las casas deshabitadas a no ser que lo acepten ellos.

## **El pueblo**

Y en torno al eje formado por estos dos edificios y la nueva fonda (2), se distribuye todo el pueblo. Los puntos negros que se ven en el mapa, son los hitos que delimitan el espacio de Piedrainerte.

En la parte norte de este eje, se puede ver un conjunto de dos edificios con un patio amurallado, es la Cárcel (3), el lugar donde se recluyen a los reos y se imparte justicia. Detrás de estos edificios se encuentran las seis casas deshabitadas (7), en perfecto estado y cerca está a vieja posada (8). Al lado del templo y cercano a la salida del pueblo por el este hay una casa grande, es el herbolario (4), la tienda de pócimas y hiervas donde hay ungüentos, cataplasmas, pócimas y pastelitos que sirven para prácticamente toda dolencia.

Pasando una zona residencial al sureste de la biblioteca, entre ésta y la nueva fonda, se puede encontrar el almacén (5) y la herrería (6), dos lugares muy frecuentados tanto por forasteros como por piedraineteños. En estos dos edificios se pueden comprar muchas cosas y conseguir el oro necesario para dichas compras.

## **PNJs**

- **Fistandanfi (Mago nivel 16)**

Es un anciano bastante olvidadizo que lleva en el pueblo desde hace mucho, de hecho, todos los habitantes lo recuerdan como un anciano y nadie sabría decir si hubo alguien antes de él en Piedrainerte.

Se le puede ver siempre a la misma hora haciendo lo mismo: al amanecer, sale de su casa (d) y con paso rápido se presenta en las puertas de la biblioteca, las mira y vuelve a casa circunspecto. Al anochecer sale del Hiervas y Pócimas, su tienda herbolaria, y deja el pueblo por el camino del norte hasta llegar a la torre mística, la mira y vuelve sin decir nada. Por lo demás, en el pueblo se le conoce por sus pócimas, elixires y de vez en cuando, por sus explosiones. Es muy despistado y se hace muy difícil mantener una conversación coherente con él que dure más allá de los cinco minutos. Todos los habitantes lo ven como un viejo escéntrico al que el encantan sus plantitas y que suele ser generoso con los precios de los preparados que tiene.

Tiene un secreto y es que este pobre hombre es en realidad el último guardián del Códice Rojo y debe protegerlo de las codiciosas manos de Oculuck, un demonio encarnado y encadenado en el cuerpo de un hombre, el místico. Actualmente la lucha está en un ínterin porque se firmó un pacto entre la Orden de los Magos carmesíes y Oculuck. En ese pacto, Fistandanfi está obligado a llevar una persea maldita que hace que no pueda centrar su mente en cualquier pensamiento durante mucho tiempo. Solo hay una situación en la que la persea deja de ejercer su efecto y es cuando se activa la maldición. Entonces Fistandanfi retoma el control de sus pensamientos y sus poderes, vuelve a ser consciente de quién es y de su obligación y centra todo su poder en controlar la acción de Oculuck, que consiste en llevarse el libro de la biblioteca. A cambio de

ese control y desgaste, Oculuck, cuando vuelve a su cárcel, se lleva consigo todos los habitantes de la casa que elija.

- **Hermano Tom (Clérigo nivel 7)**

Es un hombre de alrededor cuarenta y cinco años, con aspecto cansado y bonachón. Se puede decir que fue el primer habitante de esta última época de Piedrainerte, si exceptuamos a Fistandanfi.

Es un clérigo legal bueno que además tiene una forma de pensar muy ingenua, tanto que sus convecinos, con cariño o sorna, depende del vecino, le llaman el “legal-tonto” del pueblo. No niega nada a nadie, busca siempre arreglarlo todo por las buenas, es pacifista y se niega en redondo a que exista cualquier tipo de violencia en su casa (i) o en el tempo que lleva. Como posesiones personales tiene muy pocas cosas pero una de ellas está impregnada de su santidad, convirtiéndose así en un talismán muy potente, tanto que cuando se activa la maldición del pueblo, el humo negro nunca toca su casa o el tempo, según donde se encuentre el y es su símbolo sagrado, tallado en madera.

El lado oscuro de Tom es que anteriormente fue un inquisidor militante de un dios diferente al que actualmente profesa fe y más beligerante, tanto como que mandó a la hoguera a muchos seguidores de su dios actual y eso ha hecho que haya muchos familiares de los ajusticiados que quieran su cabeza. Su conversión es otra historia pero, tras abrazar su nueva fe, adquirió una penitencia que fue instalarse en Piedrainerte y fundar una misión, cosa que lleva haciendo desde entonces.

- **Hernest (Explorador nivel 9)**

Este hombre, con una ostentosa cojera, es el alguacil de Piedrainerte y tiene como compañero un búho hembra con muy mala leche. Vive detrás de la cárcel (c) y es un hombre hosco que trata especialmente mal a los forasteros, invitándoles a pernoctar fuera del perímetro del pueblo en sus tiendas de campaña, arguyendo que en ese lugar el no tiene jurisdicción y pueden hacer lo que les plazca. Dentro del pueblo, Hernest es el “brazo armado” de la ley, es decir, es el que se encarga de las situaciones normales y comunes como trifulcas y broncas de poca monta que puedan haber. También es quien mantiene a los presos hasta que son llevados a la ciudad o son liberados.

Su cojera es consecuencia de un accidente tonto, pero a todo el mundo le ha contado que fue en los niveles superiores de la Montaña. Por ser el alguacil, pocos se atreven a contradecirle, él lo sabe y más de uno ha pasado la noche en el calabozo por contrariar a Hernest. La realidad es que nunca ha estado en la Montaña, aunque conoce los caminos que llevan a ella bastante bien. Hernest no es amigo ni se siente obligado por nadie, excepto por su jefe y superior, el paladín Hemin.

- **Hemin Guay (Paladín caído nivel 7)**

Antes de asentarse en Piedrainerte, Hemin era un joven paladín, un defensor de la fe con misiones de protección de personas y lugares. Poco antes de llegar a la Montaña, tubo una flaqueza y falló en su misión, lo que hizo que se le impusiese una penitencia. En su último destino como guardián, fue seducido y delante de sus narices le robaron una reliquia importante de la iglesia a la que pertenecía. Su dios lo puso en el punto de mira y le ordenó que se uniese a una expedición que iba a la Montaña soberana para recuperar la reliquia robada (que actualmente se encuentra en la sala 15 del nivel 5 de la montaña). Esta reliquia es un collar de

plata. El asalto a la montaña fue un fracaso y además Henin desoyó el mandato de su dios, de forma que se le fue retirada la gracia divina hasta que purgue completamente todos sus pecados. Actualmente lleva viviendo en Piedrainerte cinco años, en la misma casa que el guardabosques (c). Es un hombre de 35 años que no tiene ninguna capacidad especial de paladín, pero dentro del pueblo se le considera una autoridad judicial. No es muy alto, empieza a tener serias entradas en su cabello y canas en la barba. Tiene a Hernest como ayudante e intenta volver al camino recto del que se alejó, trabajando por la comunidad pero con la visión de la justicia de su dios. Todos los habitantes del pueblo saben que no es un paladín, pero los forasteros no tienen por qué saberlo e intentan que así sea.

Su parte oscura es que se ha obsesionado tanto con agradar a su dios que ha perdido el rumbo completamente y empieza a coquetear con fuerzas menos neutras y más oscuras, Dentro de su casa, (c), en una zona donde solo puede acceder él y que Hernest no conoce, hay un pequeño altar donde la figura que representa a su dios, está comenzando a cambiar sus facciones, está mutando.

- **Kipi y Kape (Guerreros de nivel 4)**

Son dos hombres de 30 años completamente iguales excepto en los criterios morales, de forma que siempre chocan cuando hay que tomar alguna decisión y terminan discutiendo, enfadados y al final resuelven la disputa mediante terceros o al azar, porque a golpes ya han visto demasiadas veces las celdas del pueblo.

Llegaron al pueblo con un grupo de aventureros y con permiso del paladín, se aposentaron en una de las casas vacías. Kipi y Kape siempre discutían y al final uno de ellos, Kipi, siempre pasaba la noche en otra casa, habiendo dejado su petate en ella, de forma que sin que los piedrainerteños lo supiesen y entendiesen (cosa que posteriormente entendió y se convirtió en un secreto de Kipi), la maldición se activó y ésta se cebó con la Gran Fonda, llevándose a la familia de Edgar Kunning y más de diez huéspedes que allí estaban. Después de esto, los gemelos se hicieron con la fonda tras llegar a un acuerdo entre ellos, cosa que no ha vuelto a ocurrir hasta el momento.

Desde entonces se encargan de dar techo, comida y bebida tanto a los del pueblo que lo necesitan como a forasteros. Casi todos los días tienen una bronca y siempre son por chorradas de forma que muchas veces esa bronca da lugar a una situación un tanto absurda y graciosa. Eso sí, no se mentan en broncas ajenas e intentan que dentro de la Gran Fonda no haya trifulca alguna, cosa en lo que son bastante eficientes.

- **Arcenas (Ladrón nivel 12)**

Hombrecillo pequeño y delgado, vive en una pequeña casa (e) en frente del almacén que regenta, La Carreta rota. Ladrón a sueldo, ha decidido colgar las ganchuzas y apartarse de la acción. Es un hombre honesto, en tanto en cuanto que valora adecuadamente los trabajos, tasa los objetos adecuadamente de forma que si hay algún error en la tasación, es por falta de información, no por mala fe. También es un hombre con un código de conducta en el que no asesina a nadie.

En su almacén, todo lo que hay tiene un precio correcto, compra cosas a su valor real y carga las ventas entre un 1 % y un 5 %. No pretende hacer dinero con el almacén porque realmente ya tiene suficiente y el almacén es su forma de vivir. En su casa tiene todo su equipo de ladrón guardado en un arcón y en otro baúl, con varias trampas y cerrajas hay un pergamino que describe cómo y dónde está escondido todo el tesoro que ha ido acumulando a lo largo de su carrera. También hay un pequeño cofre con un documento muy interesante.

El lado oscuro de Arcenas es que nadie puede dejar el Gremio y una vez que entras, formas parte de él hasta la muerte y algunas veces, ni la muerte te salva. Y es que Arcenas ha abandonado el Gremio y ahora vive tranquilo en este pueblo, pero sabe muy bien que no puede estar con la guardia baja, por lo que mantiene un as en la manga para cuando el Gremio intente capturarlo y esclavizarlo. Es un conjunto de pergaminos, guardados en un cofre, que describen dónde está la sede del Gremio y cómo asaltar de forma segura la caja de caudales que hay en su interior. Además se ha encargado personalmente de que ellos sepan de la existencia de parte de este documento. Y ¿por qué ese cofre es su salvaguarda? Porque está encantado y si Arcenas muere o se distancia más de 5 kilómetros del cofre, el encantamiento se activa, desactivándose todas las defensas del baúl que lo contiene y teletransportándose a un lugar que solo él conoce.

- **Filint (Enano nivel 7)**

Es un enano que lleva más de 12 años en el pueblo, llegó poco después que el hermano Tom y es su mejor amigo. Tolera las excentricidades de Fistandanfi y acepta a Hemin como la ley en el pueblo. Quizás es el que mejor acepta a los forasteros de todos los piedrainerteños y siempre tiene una jarra fresca de cerveza para cualquier cliente. Es el dueño y fundador de la herrería, además vive en ella.

En realidad es el más tolerado y aceptado en el pueblo porque es el único capaz de crear la “moneda de cambio” que se utiliza en el pueblo. Es capaz de fundir metales en su fragua y separar el metal puro de las impurezas o de otros metales también fundidos y así crear lingotes de oro, plata y cobre puros. Es tremendamente honesto y no cobra por el trabajo. ¿Por qué? Porque la gente del pueblo le regala lo que el necesita o le dona la materia prima, que anteriormente ha sido recaudado como impuesto por parte de Hemin.

Así, si algún forastero intenta llevarse algo por la fuerza, aunque sea un buen luchador, no suele hacer nada por impedirlo porque sabe que los piedrainerteños lo defenderán.

- **Eyvilin (Elfo nivel 9)**

Es un elfo especialmente bien vestido, normalmente habla solo en élfico y su orgullo hace que sea difícil que acepte a cualquiera del pueblo como un igual. Vive en una mansión detrás del templo (f) y dentro de Piedrainerte no desempeña ningún papel relevante a parte de tocar y cantar en élfico en la taberna cuando le place, que suele ser casi siempre. Y no hace más. Entre sus ropas siempre lleva un fajín carmesí bordado con símbolos élficos que procura disimular con sus vestiduras.

Realmente hace mucho más de lo que parece por la comunidad y es vigilar a Fistandanfi, que no le pase nada y que siga vivo. Al sufrir la maldición, muchas veces actúa como un niño pequeño y el ha de ser su niñera, cosa que no le agrada pero entiende la importancia de su trabajo y de la situación, por lo que actúa acorde a ello.

- **Místico (Demonio Oculuck)**

Muy rara vez sale el místico de su torre, localizada al norte del pueblo, a pocos kilómetros de distancia. Es un hombre que aparenta 45 años, de tez negra, pelo negro y ojos negros. Dentro de sí está encarcelado el demonio Oculuck, el cual se encuentra ligado a su alma por un oscuro pacto. No tiene conciencia de sí mismo porque lleva demasiado con el demonio en su interior y Oculuck se ecarga de que así sea acallándola e incluso a veces, apagando por completo dicha conciencia y consciencia. Cuando se activa la maldición, Okuluck intenta recuperar el libro que lleva tanto tiempo buscando y como no lo consigue, el pacto firmado dice que puede llevarse las almas de una casa. Para ello, sale de la torre hacia el poblado en su forma real, la de una columna de humo negro con relámpagos rojos en su interior. Si no fuera por la Orden, Oculuck se cobraría almas hasta saciarse pero la presencia de Fistandanfi y sus poderes, es suficiente

para refrenarse. Esto no quita que cuando detecta a un grupo potente de aventureros en el pueblo, salga de su torre en forma humana a entrevistarse con ellos, normalmente para pedirles que eliminen al viejo loco, cosa que hasta el momento solo ha ocurrido dos veces y que ha sido frustrado tanto por los habitantes del pueblo como por Eyvilin.

### **Familias**

Además de todos estos Pnjs, en las casas (a), (b), (g), (h) y (j), viven aventureros que se establecieron y ahí están como familias enteras. En (a) viven los Etnam, una familia de Medianos bastante tranquila y pacífica. En (b) viven los Farrow, una familia formada por dos guerreros que volvieron de la Montaña y decidieron asentarse. En (g) viven los Pitete, una familia que tiene ciertos problemas con los Farrow, cosas de terrenos. En (h) vive Julay, una mujer que da poca guerra y que se centra en trabajar como camarera en la taberna, llevada por Freddy, que vive en la (j), un ladronzuelo que ha entendido que es mejor ser tabernero que robabolsas en la ciudad.

### **El camino hasta la Montaña y los alrededores, por Bester**

Llegar a la Montaña es sencillo, domina el paisaje en kilómetros a la redonda. Pese a ello está alejada de los asentamientos cercanos y rutas más transitadas por lo que puede llevar un par de días llegar hasta su entrada.

Los caminos que llevan hasta el acceso principal son antiguos y están parcialmente cubiertos por la maleza pero son practicables a pie o a caballo. Hay numerosas y variadas huellas de criaturas humanoides, animales e incluso monstruos desconocidos en el camino. Muchas criaturas malvadas y peligrosas habitan las cercanías de la montaña. Algunas, como los bandidos, hacen una primera “selección natural” de los más aptos para llegar hasta la base de la montaña. De cualquier modo, esas tierras salvajes son un lugar que tan solo recorren aquellos locos que viajan desde o hacia la montaña.

Permite a cada uno de los personajes hacer una tirada para conocer antes de la aventura un rumor sobre la montaña que puede haber adquirido en algún pueblo o posada cercana. Quizás alguno de los rumores sea útil al grupo, aunque muchos de ellos son solo eso, supersticiones e informaciones falsas.

### **Rumores sobre la Montaña Soberana**

1. Para llegar a la cima hay que subir varias escaleras. Los escalones hay que recorrerlos saltando sobre una sola pierna. Una magia poderosa impide que se corone como rey de la Montaña aquel que no lo haya hecho. **(Falso)**
2. Es costumbre enterrar a aquellos que fallecen en la Montaña en un cementerio que hay en el exterior con alguna gema u objeto valioso que consiguiesen en su paso por la Montaña. La costumbre también advierte que si no se hace así, una funesta maldición perseguirá a aquellos que lo entierren incumpliendo la tradición. **(Falso)**
3. Existe un pasillo que lleva muy rápidamente a los niveles más profundos de la Montaña, y también es la forma más rápida de salir de ellos. Lo guardan unas inmensas puertas con relieves de Enanos. **(Falso, antes sí era verdadero, ahora ya no)**
4. Grupos de bandidos asaltan a los viajeros en el camino hacia y desde la montaña. Suelen usar trampas para coger por sorpresa a los viajeros **(Verdadero)**
5. En el corazón de la montaña hay una puerta, custodiada por un demonio. Si accedes a responder a su pregunta y respondes con éxito, te dejará franquearla y si fallas

devorará tu alma. A dónde conduce esa puerta es tema de debate, algunos creen que es una puerta directa al reino de los Dioses (**Falso** como un duro de madera, pero ahí queda).

6. Un hechicero tiene un gran trastero y almacén de objetos en uno de los niveles de la montaña. Unos ingenios mecánicos dotados de inteligencia custodian el nivel. (**Verdadero**)
7. En las alcantarillas habita un monstruo corrosivo que suele dormir en su guarida, escondido. (**Verdadero**, pero no totalmente preciso)
8. La piel de los sapos de la Montaña es un potente afrodisíaco, apreciado por los nobles a lo largo y ancho del mundo (**Falso**, produce impotencia).
9. Una gran bestia duerme desde hace siglos dentro de la Montaña y una raza de seres reptilianos y sus tesoros están dentro de ella. (**Verdadero**)
10. Vigila las flores grandes. A veces vuelan. (**Verdadero**, al menos en el nivel 4)
11. Hay un altar en un nivel que si se toca con las manos desnudas hace que te vuelvas inmune a las heridas de las armas. (**Verdadero**, está en nivel 6)
12. Una poderosa tribu de orcos entró hará unos años en la Montaña Solitaria para conquistarla, pero nunca más se supo de ellos (**Verdadero**, están atrapados en la caverna de la llama, en el nivel 1).
13. En el interior de uno de los niveles de la montaña hay una bella princesa que fue secuestrada por un terrible ogro (**Falso**)
14. Las cámaras funerarias de los reyes de la Montaña se pueden encontrar descendiendo, en los niveles inferiores. Varios niveles por debajo de las alcantarillas incluso. Tras unas escaleras que descienden. (**Falso**)
15. Uno de los niveles de cavernas de la montaña está habitado por varias tribus de goblins que luchan entre sí. (**Verdadero**)
16. “Aquel que se sitúe entre las astas de la cima será investido como rey de la misma” (**Falso**)
17. Varios reyes de la Montaña fueron enterrados en unas cuevas llenas de trampas y no muertos. El acceso a la tumba está protegido por puertas mágicas y oculto tras puertas secretas (**Verdadero**)
18. Unos gigantes de bronce custodian el acceso a la cima. Aquel que los ataque será expulsado por rayos mágicos de la misma y no podrá convertirse en rey. (**Falso**)
19. La mayoría de los habitantes de la Montaña se alimentan de hongos que vende una tribu de hobgoblins. Se dice que sus esclavos micónidos los cultivan para ellos (**Verdadero**)
20. Existe una vara que devuelve la cordura a la gente. (**Verdadero**)

### **Infortunios del camino (haz una tirada por cada día de viaje hasta llegar)**

1. Nada, es vuestro día de suerte. Tan solo unos cuervos negros observan vuestro discurrir por los alrededores graznando ocasionalmente. Si se posee algún método de hablar o entender a los pajarracos, no dialogan con los pjs, se regodean pensando que dentro de poco tendrán alimento fresco. Las cercanías de la montaña están habitadas por muchas criaturas implacables y hostiles y, aseguran, si no son unos, serán otros los que acaben con los pjs.
2. Un pequeño grupo de roñosos **bandidos** asaltadores de caminos. No son muy hábiles con las armas pero intentan engañar al grupo con una trampa. Algunos esperan encaramados a los árboles desde donde pretenden atravesar con sus flechas

al grupo. El resto atacan desde lo lejos también con flechas. Para atraer su atención, dejan un caballo atado a un poste. Cerca de él hay un hoyo lleno de estacas cubierto con maleza. Si quien se acerca lo hace sin precauciones puede ser presa de estos “predadores”. En caso de que la cosa se tuerza los que están en el suelo huyen por entre los árboles (no se les puede seguir a caballo) a pequeños escondrijos cavados en el suelo en las cercanías dando tiempo a sus compinches de lo alto a desenrollar una cuerda y escapar quizás con alguna montura de algún incauto. Su líder es **Tom el tuerto**, un viejo borracho mellado y tan maloliente como despiadado.

3. Toda la comida se ha podrido por culpa de algo en mal estado (seguramente las lembas)
4. Un grupo de aventureros herido regresa “aparentemente” de la montaña. Viajan muy maltrechos. Responden con evasivas. En realidad comieron algo en mal estado y una gastroenteritis les trae de vuelta. No llegaron ni a la base de la montaña pero cuentan, para aparentar y mintiendo, que entraron y les atacó un dragón en una gran cámara cercana a la entrada. Consiguieron huir y ponerse a salvo. Se puede detectar que mienten superando una tirada adecuada.
5. Un grupo de bestias (lobos bestiales o corruptos preferiblemente) comienza a seguir al grupo acechándolo. Se les puede ver entre los árboles. Atacarán varias veces al grupo, pero hasta que no se acabe con su líder, un gran lobo negro llamado **Sombra**, el resto no se retirará. Atacarán durante la noche saltando desde los árboles y en manada. El líder observará desde lejos, por lo que habrá que abrirse paso hasta él. Estos lobos hablan y se les puede evitar una vez, entregándoles toda la comida y algún caballo de carga; el truco no funcionará una segunda vez. Sombra es un lobo inteligente y puede hablar el idioma común, conoce algunos de los secretos de la Montaña y los moradores que residen en ella y a veces cruzan su territorio.
6. Un grupo de nobles sobrepasa al grupo, viaja hacia la montaña para tomar posesión de la misma. Están encabezados por un petulante, pero hábil con la espada, **Godofredo**. Un caballero local y sus hombres de armas (en un número similar al del grupo). En caso de que el grupo les cuente sus intenciones intentaran que abandonen su misión. En caso contrario les cerrarán el paso e intentarán herir para que se marchen. En ningún caso lucharán hasta la muerte.
7. Un grupo de habitantes de la Montaña; regresa a la ciudad para comprar provisiones. No buscan problemas y se hacen pasar por simples peregrinos. Tira un d4 para determinar el nivel de origen; **1:** nivel 1, **2:** nivel 3, **3:** nivel 4, **4:** nivel 5.
8. Los personajes pueden haber elegido ir hasta la montaña a caballo. Eso haría que tarden los dos días que se indican. Es ese caso, uno de los personajes (decide el pj al azar si quieres sembrar la discordia) olvidó atar con fuerza a los caballos y escapan durante la noche, llevándose una gran parte de equipo mundano. Regresar a la ciudad supone tirar dos veces más en ésta tabla. Hacer todo el viaje a pie supone 4 días de viaje.
9. Un grupo de orcos lleva a varios humanos famélicos para venderlos como esclavos. No van muy atentos al camino y pueden ser oídos a distancia cantando y gruñendo. En realidad son de una tribu cercana y no saben casi nada de la Montaña Soberana excepto leyendas y habladurías. Si son presionados en un interrogatorio, intentarán contestar aquello que quieran oír los personajes. Los humanos son un pesado grupo de esclavos que pertenecían ya a un esclavista desde hace meses. No saben que hacer una vez liberados y seguirán al grupo para servirles y ayudarles en pago a su

liberación. No sirven para combatir ni saben blandir armas. Eran campesinos de un reino cercano y hablan mal y entienden peor la lengua común.

10. Un grupo de sacerdotes en misión evangelizadora. Son muy insistentes y evitar su charla de buenos modos es una prueba de carisma/social difícil. Tampoco es conveniente enfadarlos. Estos monjes saben artes marciales.



### **El exterior de la Montaña**

Después una serie de desfiladeros que atraviesan un pasaje estrecho y peligroso, se accede a la gran explanada de tierra muerta donde se yergue imponente la Montaña. La entrada a una gran gruta destaca en su frontal. Es el camino que emplean los habitantes de la Montaña para acceder a su interior y lleva directamente [al nivel 1](#).

Si los aventureros indagan un poco por los alrededores se puede encontrar a unos metros de la entrada principal, y también en la base de la Montaña unas escaleras que descienden al nivel de alcantarillado de la Montaña, en concreto a la [sala 11](#).

A un lado está el cementerio de aventureros: un lugar donde, aquellos que han tenido tiempo para tales ritos funerarios, han enterrado o cubierto de piedras los cuerpos de quienes perdieron la vida dentro de la montaña y pudieron llevar hasta el exterior. Hay algunos nombres en idiomas extraños y una extraña magia que ha generado una maldición que pesa sobre el lugar. Esperando unas horas, es posible ver salir a alguno de los habitantes de la Montaña en alguna de sus frecuentes salidas al exterior. Tira un d4 para determinar el nivel de origen de el o los habitantes; **1:**nivel 1, **2:**nivel 3, **3:** nivel 5, **4:** nivel 8.

**Nota importante:** La montaña está rodeada por unos vientos huracanados de origen mágico que impiden el asalto y acercamiento a la cima o cualquier nivel superior usando conjuros, habilidades de vuelo o monturas aladas. La teleportación hasta la cima tampoco funciona y suele acabar con aquellos valientes que la ponen a prueba, en las cercanías de la Montaña o lapidados bajo toneladas de roca en el interior de la misma.

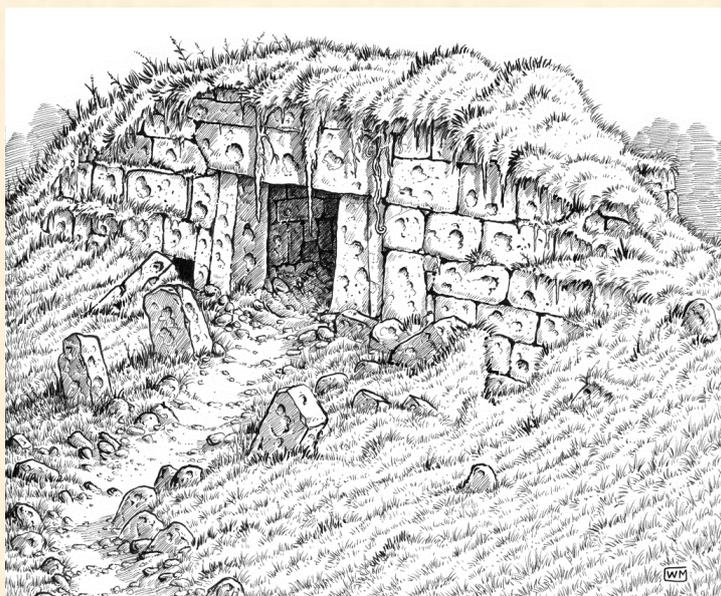
### **El cementerio: *cuidado con perturbar el sueño de los malditos***

Mirar entre las tumbas hará que el personaje jugador que busque entre ellas vea su nombre en algún tosco cartel o lápida de entre los que han sido enterrados allí. Es tan solo una ilusión mágica sobrenatural y miedo y voluntad mientras esté en el interior de la Montaña. Al volver a mirar en la lápida aparecerá el nombre de un desdichado fallecido cualquiera. funesta. En realidad el esqueleto allí enterrado es de un pobre diablo que murió de un hachazo certero en la cabeza. La visión de su propio nombre en la lápida causará tal desasosiego al personaje que a no ser que supere una tirada de salvación de voluntad de dificultad moderada, sufrirá un penalizador a las tiradas de salvación contra efectos del

Pese la siniestra visión, buscar entre las tumbas siempre tiene su recompensa para aquellos sin esa clase de escrúpulos: hay una poción de disminución, una daga de plata y una llave de hierro negro de fabricación enana. (Abre la puerta a las cámaras donde fue enterrado el rey enano Ludovico en la [sala 6 del nivel 8](#))

Con una tirada de buscar de dificultad moderada se podrá encontrar una corona enterrada junto a los restos de un aventurero que consiguió ese tesoro hace siglos y fue enterrado allí. La corona de oro está maldita y acaba volviendo loco a su poseedor que no puede deshacerse de ella voluntariamente. Aun así permite una tirada de salvación de voluntad muy difícil para resistirse a ponérsela. La corona perteneció a un rey humano que habitó la montaña y establece un vínculo telepático con el poseedor dado consejos. Hay un 50% de que cualquier consejo de la corona sea erróneo. El espíritu que vive en la corona está ya mayor y se equivoca con frecuencia. No es obligatorio seguir sus consejos, pero es un espíritu insistente.

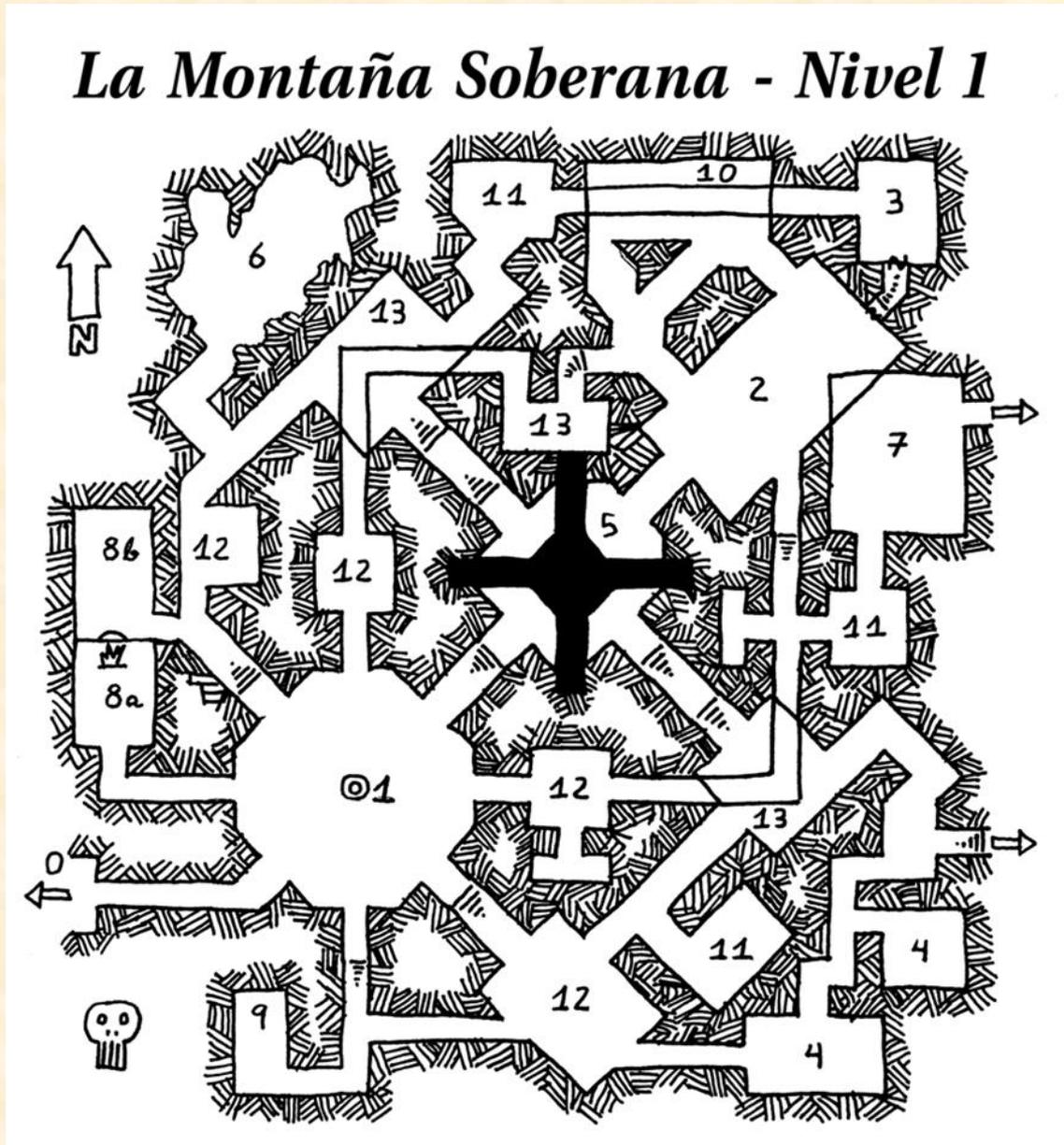
En una gran piedra cercana al cementerio hay inscripciones de algunos de los que estuvieron allí y dejaron testimonio de ello. Dedicando un rato por personaje y superando una tirada de Inteligencia o idiomas de dificultad moderada se puede obtener un rumor al azar de la tabla de rumores.





## Nivel 1: Filosofías enfrentadas, por Rodrigo García Carmona

Mapa del nivel



### Conexiones con otros niveles

- Sala 0: lleva al [exterior de la Montaña](#)
- Sala 5: Conecta con la [sala 5 del nivel 2](#)
- Sala 7: conecta con la [sala 1 del nivel 3: La boca del Dragón](#).
- Salida al Sureste (entre las salas 4 y 13): desemboca en el [Gran pasaje del nivel 4](#)
- Sala 11: tiene una trampilla oculta a la [sala 9 del nivel inferior: el nivel 2](#)

### Las tres facciones de Goblins

Este nivel de la Montaña Soberana está caracterizado por una constante pugna entre tres facciones de Goblins, que se enfrentan entre sí por el control de la Piedra Filosofal, un fragmento de roca muy especial. Las fuerzas de las tres facciones están muy equilibradas, por lo que ninguna logra mantener el control de la Piedra Filosofal más allá de un día o, a lo sumo,

dos.

Las tres facciones de Goblins son los Realistas, los Egalitarios y los Deterministas.

Los Goblins están bastante abiertos a negociar y hacer tratos con los personajes, y no atacarán a un grupo de aventureros sin preguntar antes. Al fin y al cabo, este tipo de personas suelen ser útiles para conseguir cierta ventaja (aunque sea temporal) sobre las facciones enemigas.

### **Los Realistas**

Los Goblins Realistas obedecen a su rey, Hermenegildo XXXIII, con fe y sumisión inquebrantables. Están convencidos de que sin él literalmente no existirían y que su dominio es el orden natural de las cosas. De hecho, si se les pregunta, dirán que la Montaña Soberana recibe dicho nombre porque en ella habita el clemente pero a la vez implacable Hermenegildo XXXIII.

Que el valiente, pero a la vez precavido, Hermenegildo XXXIII sea cojo, tuerto, retrasado y tartamudo no es algo que importe mucho a sus seguidores, que interpretan este hecho como reflejo de las pruebas a las que tienen que enfrentarse para someter a sus odiados enemigos, los Egalitarios. Además, no cabe duda de que Hermenegildo XXXIV, el joven hijo del actual rey y su hermana la reina (es tradición en la familia real casarse entre hermanos) será un magnífico gobernante.

### **Las Vestiduras del Rey**

Hermenegildo XXXIII lleva siempre puestas sus famosas vestiduras. Los Goblins Realistas identificarán a quién las porte como el auténtico rey, y obedecerán sus órdenes al pie de la letra. Tanto el portador como sus súbditos percibirán estas prendas como un rico y lujoso ropaje, de una majestuosidad indescriptible, como corresponde a un noble gobernante. Sin embargo, nadie más será capaz de ver las Vestiduras del Rey, por lo que desde su punto de vista parecerá que quién las porte va desnudo.

Sólo haciendo el gesto de quitarle las vestiduras (en apariencia inexistentes) al actual rey y poniéndoselas uno mismo podrá un personaje percibir las, ya que lo que habrá hecho es convertirse él mismo en monarca al ponérselas. A partir de ese momento estará convencido de que lleva unos ricos ropajes, aunque quienes no le obedezcan le vean desnudo.

Los Goblins de la facción Realista obedecerán a quién lleve las Vestiduras del Rey sin dudarlo ni un instante.

### **Los Egalitarios**

Los Goblins Egalitarios viven convencidos de que todos somos iguales, o que deberíamos serlo. Tanto es así que llevan esta máxima hasta sus últimas consecuencias. Por ejemplo, todos los Egalitarios se llaman Bob (independientemente de su sexo), visten igual, llevan idénticos pendientes en la oreja izquierda, y tienen la misma cicatriz en la mejilla derecha.

Los Egalitarios piensan que todo el mundo es libre para elegir su destino, así que "liberarán" a cualquier prisionero, lo desee éste o no, de sus cadenas: bautizándole como Bob, vistiéndole apropiadamente, poniéndole un pendiente en la oreja izquierda, haciéndole una cicatriz en la mejilla derecha y, por encima de todo, obligándole a pensar por sí mismo. Es decir, igual que todos los demás Egalitarios.

Como cabría esperar, el líder de los Egalitarios es Bob (todos los Bob), y odian por encima de todo a los Deterministas. Si se les pregunta dirán que la Montaña Soberana recibe éste nombre porque todos los que habitan en ella son dueños de su propio destino.

### ***Únete a nosotros***

Aunque parezca increíble, el proceso de "liberación" de los Egalitarios funciona. Si un personaje es sometido a él (le bautizan como Bob, le ponen el pendiente, etc...), se convertirá en un Egalitario convencido, abandonará su antiguo nombre y se pondrá como meta hacer que todos seamos iguales. Aunque, eso sí, conservará su libre albedrío. Faltaría más. Lo que pasa es que sus opiniones tienden a coincidir con las de todos los demás Bobs.

La "liberación" tarda 2 días en realizarse, y es irreversible. Es mejor no describir aquí los detalles más cruentos del proceso, pero baste decir que un observador imparcial la describiría como "horripilante".

### **Los Deterministas**

Los Goblins Deterministas saben que no son más que máquinas biológicas, programados por algo o alguien (probablemente la propia montaña) para llevar a cabo una misión. Por tanto, el libre albedrío es una ilusión, y no sienten ninguna responsabilidad ante sus propias acciones, pues saben que sólo ejecutan las órdenes programadas por su "creador": La Gran Máquina.

Pero, si están en lo cierto, este creador debió de ser alguien con mucho sentido del humor o un plan muy complejo, ya que el comportamiento de los Deterministas es, como poco, errático. Pero, ¿quiénes son unos humildes Goblins para dudar de la programación que La Gran Máquina, en su suma sabiduría, ha creado?

Un grupo de representantes de los Deterministas se encarga de mantener La Gran Máquina perpetuamente en funcionamiento: echando aceite en sus engranajes, sustituyendo piezas rotas, ofreciendo la sangre de Goblins de otras tribus en sacrificio, etc.

Los Deterministas odian a los Realistas por encima de todo, puesto que se atreven a seguir las órdenes de alguien que, claramente, no es su creador. Creen que la Montaña Soberana recibe este nombre porque es precisamente eso... su soberana. Están convencidos de que los mecanismos de la Gran Máquina se extienden por los niveles y corredores de la montaña.

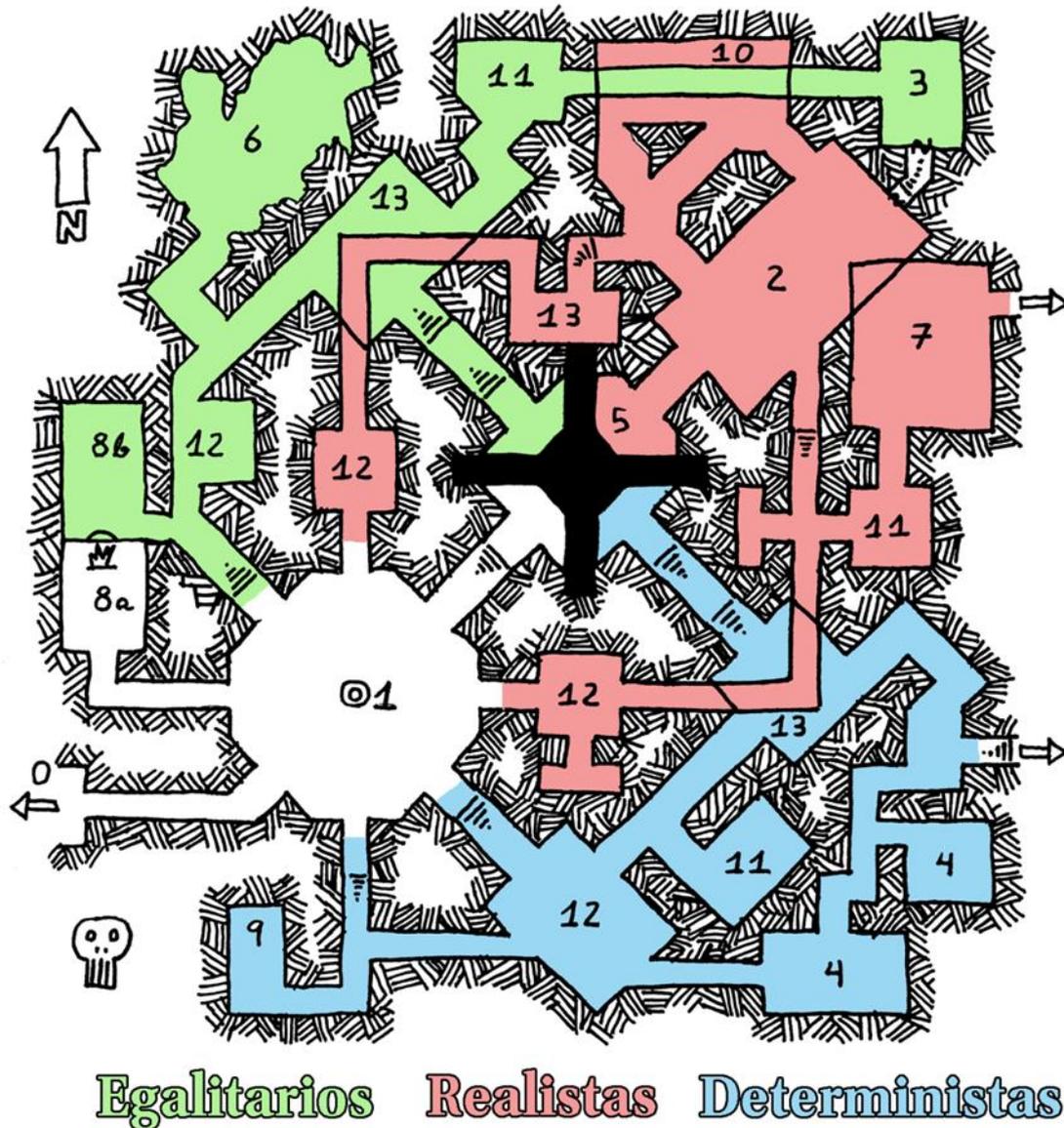
### ***El Plan***

En alguna parte de la Montaña Soberana (en concreto entre [las posesiones de Uik-Uktar en la sala común del nivel 3](#)), escrito en piedra ancestral, se encuentra El Plan, que determina las acciones de los Deterministas. Si alguien pudiera hacerse con El Plan podría predecir las acciones de los Deterministas... quizá incluso sobrescribirlas.

### **Los sapos sagrados**

A pesar de todas sus diferencias, hay algo que las tres facciones de Goblins tienen en común: su respeto por los sapos. Todos los Goblins consideran a los sapos, en todas sus formas y colores, animales sagrados, y no les dañarán bajo ningún concepto. Tampoco tolerarán que nadie los moleste. Como consecuencia de esto, es habitual ver sapos pululando por todos los recovecos del nivel, campando a sus anchas a sabiendas de que nadie (salvo algún aventurero) les hará daño.

## La Montaña Soberana - Nivel 1



### LEYENDA DE LAS SALAS DEL NIVEL

#### 0.- La Entrada

La entrada a este nivel es la entrada principal a la Montaña Soberana propiamente dicha. Es un enorme arco apuntado, excavado en la propia piedra, y cubierto de extraños símbolos en un lenguaje antiguo, que ninguno de los Goblins que habitan en el primer nivel conoce.

La puerta está compuesta de dos enormes hojas de un metal plateado que no se oxida ni estropea. Lleva abierta desde que los Goblins recuerdan, y no se atreven a cerrarla, pues una antigua leyenda dice que si esta puerta se cierra nunca más se podrá abrir. Leyenda que, por cierto, comparten las tres facciones de Goblins. Además, es cierta.

### **1.- Piedra Filosofal**

En el centro de esta sala de bóveda alta y arqueada se encuentra la Piedra Filosofal, una pequeña piedra negra de un peso tal que es imposible levantarla y sacarla de la habitación. La Piedra Filosofal es mágica, y se dice que puede convertir el plomo en oro, curar todas las dolencias y maldiciones, y devolver la juventud. Que alguna o todas estas capacidades sean reales o no depende del DJ. Dado que las tres facciones de Goblins pelean por controlar esta sala, en un momento dado la sala estará ocupada por (tirar 1d6):

1. Realistas
2. Egalitarios
3. Deterministas
4. Realistas vs. Egalitarios
5. Realistas vs. Deterministas
6. Egalitarios vs. Deterministas

Cada bando que esté presente contará con 1d12+6 guerreros Goblin, que se concentrarán en las otras tribus de Goblins (si están presentes) e ignorarán a los aventureros, salvo que estos intenten acercarse a la Piedra Filosofal.

### **2.- Sala del trono**

Aquí se encuentra el centro de poder de los Realistas. En esta sala vive la familia real (Hermenegildo XXXIII, su esposa Leovigilda, y sus hijos Hermenegildo, Leovigilda y Teodosio). Los aposentos reales están en el lado noreste de la habitación, y son todo lo lujosos que un Goblin podría esperar: 3 camastros en el suelo (uno de ellos de matrimonio), un perchero, una cómoda, y un sifonier. Todo ello cubierto por un dosel que proporciona cierta intimidad.

En el extremo norte de la sala del trono, justo debajo del camastro de matrimonio de Hermenegildo XXXIII, se encuentra una trampilla que lleva a unas estrechas escaleras que conducen a la sala de conversiones (3). Esta trampilla no está oculta ni tiene cierre alguno, pero los Goblins no saben de su existencia. Es simplemente que a nadie se le ha ocurrido mirar debajo del camastro ancestral del Rey. Además, cada vez que los siervos Goblin barren echan más y más polvo y suciedad debajo del camastro, para ocultarlo, por lo que incluso levantándolo será difícil percibir que hay una trampilla en el suelo. Salvo que se limpie, claro está.

El rey imparte justicia y gobierna desde su trono, construido con los huesos de sus enemigos derrotados y, la verdad, bastante inestable.

En esta sala habrá en todo momento 1d10+4 guardias Goblin. Hermenegildo y su familia se encontrarán aquí con un 90% de probabilidades, ya que rara vez salen de sus aposentos. También es habitual (70%) encontrar a 1d6+5 ciudadanos Goblin que buscan las atenciones de su monarca.

### **3.- Sala de conversiones**

La sala de conversiones es el secreto mejor guardado de los Egalitarios: la fuente de su poder. En el interior de esta sala, construida con una extraña piedra de un negro brillante, se encuentra un altar sin adorno alguno lo bastante grande para que un orco pueda yacer tumbado sobre él.

Es en este altar dónde los Egalitarios llevan a cabo sus conversiones, y en todo momento habrá en esta habitación 1d6+2 guardias Goblin y el maestro de torturas que, como cabría esperar, se

llama Bob. Si se está llevando a cabo una conversión (30% de posibilidades) habrá además 1d12+10 espectadores Goblin.

En la pared sur de esta estancia se encuentra una puerta secreta que lleva a la sala del trono (2). La forma de revelarla es presionando una de las losas de la pared, que cederá ante el peso y mostrará un pequeño conducto. Los Goblins no saben de la existencia de esta losa debido a que está situada a 6 pies de altura, bastante más arriba de lo que alcanza un Goblin, por lo que nunca han tenido la oportunidad de presionarla por accidente.

#### **4.- La Gran Máquina**

Estas dos salas están llenas de engranajes, palancas, pistones y mecanismos varios. El fuerte ruido de partes metálicas entrechocando y girando hace que sea imposible comunicarse si no es a gritos, y el aire tiene un olor a óxido, aceite y humo. La razón de esto es que en estas habitaciones se encuentra la Gran Máquina, o al menos la parte que los Goblins pueden manipular, ya que parece que la maquinaria se extiende más allá de las paredes este y sur de ambas salas, a pesar de que es imposible proceder en estas direcciones, debido a la presencia de los mecanismos.

Continuamente habrá un grupo de 1d4+2 "técnicos" Goblin que se encargan de mantener en perfecto estado de funcionamiento a la Gran Máquina (a pesar de que no la comprenden), así como 1d10+8 guardias Goblin que vigilan que ningún intruso intente dañarla.

Si alguien se acerca a la Gran Máquina sin saber bien lo que está haciendo o dónde pisar es altamente probable (80%) que acabe golpeado por algún engranaje suelto y atrapado por la maquinaria. Si no consigue escapar (salvación contra petrificación, o la más apropiada a tu juego) acabará convertido en una pulpa sanguinolenta (1d6hp automáticos por asalto atrapado en la máquina).

En el hipotético (e improbable) caso de que alguien consiguiera destruir o detener a la Gran Máquina todos los Goblins Deterministas caerían al suelo, paralizados. Además, es posible que otros niveles de la Montaña Soberana, o incluso la propia montaña, se vieran afectados por esta circunstancia, a discreción del DJ.

Un poco al norte de la Gran Máquina se encuentra la salida sureste del nivel, representada en el mapa con una flecha.

#### **5.- El jardín**

Los Goblins precisan de alimento y agua para vivir, y las tres facciones obtienen ambos de esta sala. El jardín recibe su nombre porque de su techo cuelga una inmensa maraña de extrañas plantas de color rosáceo que ofrecen sustento en forma de frutos, raíces, ramas, y los hongos que crecen a su alrededor.

Más desconfiados que el resto de las tribus, los Realistas han instalado una trampa de foso en su balcón, que todos ellos saben evitar. Esta trampa hace caer al personaje por un túnel de gran inclinación y muy resbaladizo que acabará en la [sala 5 del nivel 2](#)

Esta misma vegetación baja hasta niveles inferiores, a través del abismo central de la sala. Dicho abismo está flanqueado por cuatro balcones, desde los que se puede acceder con facilidad a las plantas del jardín. Muy convenientemente, las tres facciones de Goblins se han repartido estos balcones, de tal forma que todas ellas tienen acceso a los preciados recursos que la vida vegetal proporciona.

Además, una fuente de agua sorprendentemente cristalina también surge del techo, cayendo en parte sobre los balcones. Así es como los Goblins obtienen el líquido necesario para beber y mantener su (escasa) higiene.

Hay un 40% de probabilidades para cada balcón de que en él se encuentren 4 obreros Goblin y 2 guardias Goblin recogiendo comida y agua.

### **6.- La Sapa Madre**

En esta caverna de piedra natural (a diferencia del resto del nivel) vive un sapo hembra de enorme tamaño, bautizada como la "Sapa Madre" por los Goblins, que la veneran como una diosa. A su alrededor saltan y corretean una multitud de sapos de todos los colores y tamaños imaginables.

Ninguna de estas criaturas es hostil, y sólo recurrirán a la violencia si son atacadas primero o se sienten amenazadas. Saben que los Goblins las dejan hacer lo que quieren (pues veneran a los sapos como animales sagrados) y viven tranquilas.

De hecho, si un Goblin viera a alguien hacer daño a un sapo, o sospechara de ello, las tres facciones se aliarían para acabar con la vida del hereje. De la forma más horrible posible.

Hay un 20% de posibilidades de que en esta sala se encuentre 1 sacerdote Goblin y 1 guardia Goblin, haciendo una ofrenda, y un 10% de posibilidades de que 2d10+10 ciudadanos Goblin estén adorando a su diosa.

### **7.- El Bugbear que siempre miente y el Bugbear que siempre dice la verdad**

Pegada a la pared este de esta sala, se encuentra una masa palpitante completamente opaca de color negro del tamaño de un hombre, que de ser atravesada llevará a la salida noreste del nivel (está marcada con una flecha en el mapa), pero que no puede ser atravesada en sentido contrario. Ni la luz ni el sonido pueden traspasarla, en ningún sentido. Por tanto, los personajes no sabrán si lleva a alguna parte o simplemente es una trampa.

A ambos lados de la masa se encuentran dos Bugbears, en apariencia idénticos, pero uno ataviado con una armadura roja y otro una armadura azul. Aunque están equipados con una alabarda cada uno, ninguno hará ademán de atacar a los personajes y, de hecho, ni siquiera se defenderán si son atacados.

Encima de los dos Bugbears, y de la masa negra, los personajes podrán leer el siguiente texto, inscrito en la pared:

***Somos los poseedores de la verdad y la mentira, de lo auténtico y lo falso. Podrás hacernos una única pregunta, y deberemos responderla.***

Es más, no importa de dónde sea cada personaje, todos verán el texto en su idioma natal. Cada personaje podrá hacer una única pregunta a ambos Bugbears, que poseen el conocimiento universal y podrán responder con certeza sin importar la cuestión. Uno de ellos (el de la armadura azul) siempre responderá con la verdad, mientras que el otro (el de la armadura roja) siempre responderá con una mentira.

### **8.- La caverna de la llama**

La caverna de la llama está dividida en dos partes; a y b.

En la **sala a** se encuentra una tribu entera (40 individuos) de grandes orcos ataviados para la guerra. Todos estos orcos están sentados en el suelo con las piernas cruzadas, el cuerpo relajado, y el rostro en paz. Miran obnubilados a unas sombras que aparecen proyectadas en la pared norte de la caverna, y nada puede distraerlos.

De hecho, cualquier personaje que se queden mirando estas sombras durante dos asaltos o más deberá superar una salvación frente a ilusiones (o la que sea apropiada al sistema de juego que uses) o quedará igualmente obnubilado, permaneciendo así hasta que el fuego que proyecta las sombras se apague. Mientras esté en este estado el tiempo no pasará para él, y no necesitará comer ni ningún otro sustento.

En la **sala b** se encuentra la llama mágica que proyecta estas sombras. Está atendida permanentemente por 4 fogoneros Goblins y 6 guardias Goblin, que se encargan de que no se apague nunca, pase lo que pase. Si se ven envueltos en un combate y llevan las de perder harán sonar un potente cuerno, que atraerá una ingente (2d20+10 soldados) cantidad de Goblins en 1d6 minutos, de todas las facciones (unidas por una vez).

Los orcos que se encuentras ensimismados son miembros de la tribu del Ojo Roto, que intentó conquistar este nivel de la Montaña Soberana, pero se vieron atrapados por la belleza y comodidad de las sombras proyectadas por la llama.

### **9.- La sala de la marmota**

En el centro de esta pequeña habitación, ligeramente aislada de todas las demás, se encuentra una estatua a tamaño real de una marmota, sin ningún adorno. Si al menos uno de los personajes pasa más de 1 minuto en esta sala, el grupo entero entrará en un bucle temporal, aunque no recibirán ninguna pista de que así ha sido.

A partir de ahora, cada vez que despierten tras una noche de descanso volverán a amanecer al comienzo del día en que el personaje tocó la estatua de la marmota. Los personajes seguirán en el estado en el que se encontraban cuando se fueron a dormir (puntos de vida, etc.), pero todo el resto del universo de juego volverá a la situación en la que estaba al principio de aquel día.

Este ciclo sólo podrá romperse si los personajes hacen añicos la estatua de la marmota.

### **10.- La biblioteca de la Uberratte**

Las paredes de esta sala están cubiertas de estanterías llenas a rebosar de libros, que tratan casi cualquier tema concebible, desde el más místico al más mundano, escritos en una gran variedad de idiomas. El responsable de esta biblioteca es Uberratte, un hombre-rata con monóculo y sombrero de copa que camina apoyado sobre un bastón coronado por una calavera plateada. Uberratte no se mostrará hostil ante los personajes, pero si alguno de ellos tiene una característica a 17 o 18, Uberratte se obsesionará con él, siguiéndole a todas partes con una pluma y un manojo de papeles en la mano. Su objetivo es escribir para la posteridad las crónicas del "individuo excepcional" que ha elegido.

Uberratte no molestará en ningún caso a su víctima, pero puede dar problemas al grupo, ya que no se le da bien moverse sigilosamente, no es muy rápido, y chillará con grititos de rata al enfrentarse al peligro. Por otra parte, es *taaan* adorable.

Si un personaje pasa 2d6 horas buscando en la biblioteca encontrará 1d4 pergaminos que contienen conjuros de nivel 1, elegidos al azar entre los de aquellas clases que existan en la campaña del DJ.

### **11.- Almacenes**

En estas tres habitaciones los Goblins guardan las provisiones y demás material necesario para la vida diaria. Hay un 40% de posibilidades de que los personajes se encuentren aquí a 2d3 obreros Goblin. Hay una trampilla bajo los productos almacenados que lleva al nivel inferior.

### **12.- Puestos de guardia**

Estas salas son los puntos de entrada a los territorios de las diferentes facciones, y por ella están permanentemente protegidas por un grupo de 1d6+6 guardias Goblin, que no dudarán en dar la voz de alarma ante cualquier intruso peligroso.

### **13.- Nidos**

En estas habitaciones es dónde las facciones de Goblins crían a sus pequeños. En su interior habrá 1d20+15 mujeres Goblin y 1d100 niños Goblin, hacinados. Ni que decir tiene que atacar las mujeres e hijos de los Goblins suele ser algo que éstos no se toman nada bien.

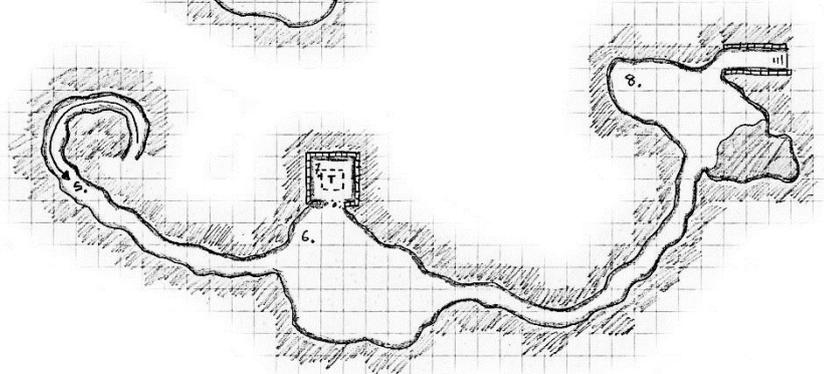
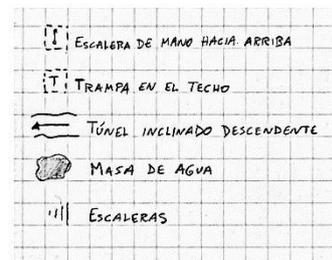
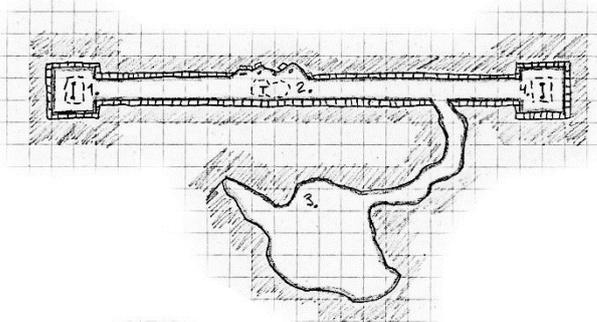
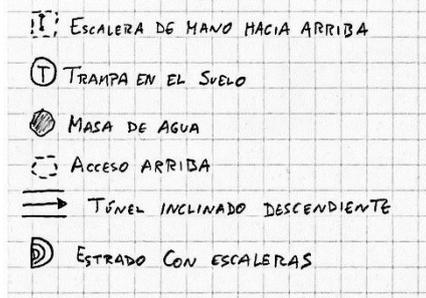
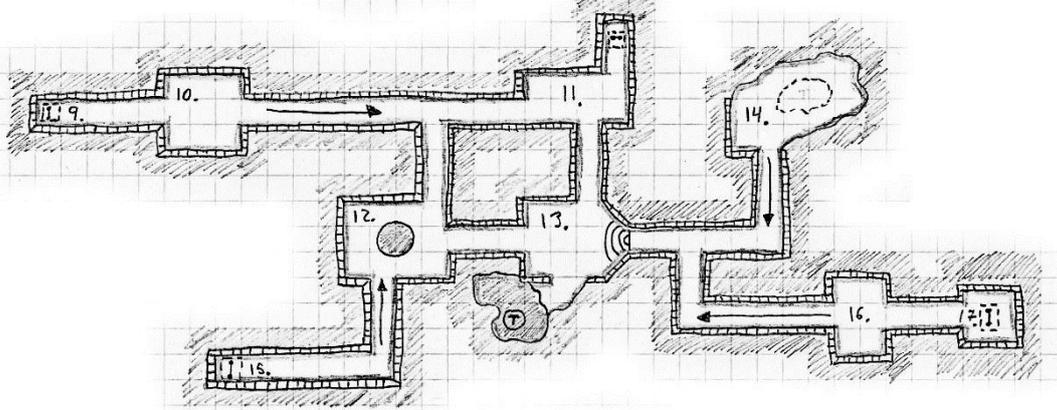
### **NOTA SOBRE LAS TIRADAS DE SALVACIÓN**

En un par de puntos el texto hace referencia a dos salvaciones (ilusiones y petrificación), que se pueden (y deben) cambiar por las del reglamento que se utilice al final, obedeciendo al sentido común.



## Nivel 2: SUCIOS, SUCIOS, SUCIOS, por Jacobo Peña

### Mapas del nivel



### **Conexiones con otros niveles**

- Sala 1:** conecta con la [sala 4 del nivel 8](#), la Cripta del rey Ludovico.
- Sala 2:** conecta con la [zona 4 del nivel 3](#), el Dragón
- Sala 4:** conecta con la [sección 1 del Nivel 5](#): el Pozo
- Sala 5:** conecta con la [sala 5 del Nivel 1](#): Filosofías enfrentadas
- Sala 7:** conecta con la [sala 12 del Nivel 6](#): El deposito del Hechicero
- Sala 9:** conecta con los Almacenes, [Sala 11 del Nivel 1](#); Filosofías enfrentadas.
- Sala 11:** conecta con el [exterior de la Montaña](#).
- Sala 15:** conecta con la [zona 2 del Nivel 4](#); Aire Irisado.
- Sala 17:** conecta con la [zona 4 del Nivel 3](#); el Dragón.

### **DESCRIPCIÓN GENERAL**

Las estancias descritas en este nivel nacieron de la buena voluntad de los habitantes del interior de la Montaña Soberana, aunque en la mayoría de los casos han derivado a lugares siniestros, peligrosos e insalubres; son, en realidad, un reflejo húmedo y podre de lo que ocurre en los niveles superiores. Algunas de estas salas suponen un intento por parte de algunos de los habitantes de la montaña de construir un alcantarillado a través del que canalizar las basuras, fluidos insanos y desechos biológicos que producían, de una forma ordenada. Pero la falta de uso, lo peligroso de algunos de esos desechos y el miedo a la presencia del terrible Limo Insidioso que se va extendiendo por la zona, han convertido las alcantarillas en lugares abandonados a su suerte. Muchas salas han sido destruidas o modificadas por la acción de los elementos y otras nuevas se han creado en accidentes derivados de la propia actividad de los habitantes de la montaña o por la abrasión las sustancias desechadas.

Dado que este es un nivel no unificado, al que se puede acceder desde muy distintos niveles de la Montaña Soberana, si bien no es el más peligroso, sí que contiene algunas sorpresas importantes que pueden suponer un duro reto para personajes de bajo nivel. Quizá hasta protesten un poco. Pero claro, protestar porque te has metido en una red de alcantarillado y te has manchado de mierda hasta las rodillas es para que te quiten el carné de aventurero.

### **LEYENDA DE SALAS DEL NIVEL**

#### **Sala 1: Un mal paso**

Esta pequeña sala es el fondo de un acceso al alcantarillado y siguiendo un tubo por el que descienden restos de muchos niveles y una muy larga escalerilla de mano metálica hacia arriba se conecta con la [sala 4 del nivel 8](#). Toda esta zona (Salas 1 a 4) del alcantarillado en particular apenas se utiliza y nadie se ha ocupado de reparar las escaleras. Están oxidadas y lo bastante endebles como para romperse un escalón al paso de un personaje. Si se observan con cuidado se verá que además se les ha aplicado tanto a ella como a las paredes de esta sala, una cantidad importante de fuego; hay rastros de abrasión en varios puntos. La probabilidad de que un escalón se rompa al paso de un personaje es igual a la Fuerza del mismo en una tirada de 1d100. Esta probabilidad aumenta en 2% por cada miembro del grupo que haya pasado por esa escalerilla antes. En caso de caer, el personaje lo hará desde 1d6+2 metros de altura. Cuando lleguen al piso de esta alcantarilla (Salas 1 a 4) lo encontrarán húmedo y pringoso pero sin que se formen charcos más profundos que la altura de los tobillos. El aire tendrá un olor agrio, como a vómito o descomposición y puedes disfrutar de recordárselo a los jugadores cada vez que sus personajes se detengan a charlar. El pasillo que conecta esta sala con la número 4 tiene cada poco tiempo desagües en el suelo, cerrados por barrotes también oxidados (y que también

podrían romperse al pisar sobre ellos si no se tiene cuidado). Estos desagües son demasiado estrechos para permitir el paso de una persona y tan solo sirven para filtrar el agua que rezuma a una red de grietas que la acabarán llevando a algún riachuelo del exterior.

## **Sala 2: Humor ácido**

En este punto los muros de refuerzo que cubren el túnel han caído en uno de los laterales, dejando al descubierto el muro de roca, que también se ha ido desprendiendo, dejando la superficie del muro cóncava. Es fácil darse cuenta de que la piedra del túnel es demasiado caliza y es la humedad la que ha desprendido los bloques del recubrimiento de sillería, que ahora yacen en el suelo. Sin embargo, si no miran al techo y pasan una tirada de alguna habilidad relativa al conocimiento de las rocas, no se darán cuenta de que el techo está un poco abombado y agrietado hacia el interior del corredor, como si hubiera un peso importante en el nivel superior. Por cada personaje que pase bajo esa zona (y por cada vez que pase) hay una probabilidad de 1 en 1d6 de que el techo ceda, dejando caer sobre el pobre desgraciado en cuestión a la criatura que está situada bajo la [zona 4 del nivel 3](#). Se trata de un Vejigazo Biliar Gigante, en realidad una glándula del dragón muerto, esférica, amarillenta y bulbosa, de unos cinco pies de diámetro. Al caer estallará, causando 2d6 puntos de daño por ácido al personaje sobre el que cae y 1d6 a todos los personajes contiguos a este. Una tirada de salvación adecuada permitirá reducir el daño recibido a la mitad.

Si de alguna manera los personajes logran hacer descender al Vejigazo sin que estalle, este es inofensivo salvo que se le provoquen más de 4 puntos de golpe de daño en un solo ataque o más de 8 en total. En ese caso aparece una grieta en su dura piel, de la que sale un chorro de ácido dirigido al patán atacante, causándole 1d6 puntos de daño, que de nuevo pueden reducirse a la mitad con un tiro de salvación. Una vez roto, el Vejigazo soltará el resto de su ácido, ya de forma suave, al suelo. Bastará con evitar pisarlo para no ser dañado por él, e incluso podría ser recogido en viales de cristal. El dungeon máster debe recordar hacer tiros de salvación para los objetos del equipo del personaje si cree que alguno de ellos puede haber sido afectado por el ácido. ¡Pero no le digas nada! Si un tipo bañado en ácido no tiene el sentido común de pararse a mirar si su equipo está bien, se merece descubrir que su cuerda es especialmente frágil justo cuando penda de una altura de cien metros. Si los personajes tienen la paciencia de rebuscar en el interior del Vejigazo con cuidado o si, tras reventarles encima, echan un vistazo, verán que en el interior de este órgano se había formado una roca del tamaño de un puño por acumulación de sales y minerales ingeridos por el dragón. Si la piedra es triturada, aparecerán pepitas de plata y oro en su interior por un valor total de 19 monedas de oro.

## **VEJIGAZO BILIAR GIGANTE**

Criatura mediana

Puntos de golpe: 15

Iniciativa: NA

Velocidad: NA

CA: 10

Ataques: Caerse encima (2d6 + 1d6 a adyacentes). Escupir por la herida (1d6)

Ataques especiales: No

Defensas especiales: No

Características: CON (+2)

Inteligencia: No

Alineamiento: Neutral

Puntos de Fortuna: 0

Organización: Solitario

Ciclo de actividad: Siempre

PX: 120

Alias: Granudo.

Disponibilidad recomendada: Criatura.

### **Sala 3: Te entra el gusanillo**

Un nuevo derrumbe en el muro de refuerzo ha abierto el acceso a una caverna y es el motivo de que apenas haya agua en este pasillo, ya que el túnel desciende ligeramente, llevándose el fluido y los desechos arrojados con ella en un manso discurrir de porquería hacia la caverna. En efecto, si acceden a ella, notarán cómo el olor a putrefacción es aquí mucho más punzante. El suelo de la sala tiene una capa, de casi un pie de profundidad, de lógamo negruzco. Este lógamo ha sido creado por la simpática mezcla de materia en descomposición y agua. Un simple paseo por aquí hará que los personajes deban hacer una tirada de salvación para no enfermar y perder 1d4 puntos temporales de Fuerza y Constitución. Estos efectos pasarán tres días después del contacto con este aire malsano. La sala es irregular y hay alguna oquedad que no se puede ver desde la entrada, invitando a explorar (jijijiji). Si los personajes entran llevando alguna luz, verán de inmediato que varios objetos sobresalen del lógamo, sin duda basuras aún no descompuestas. Entre ellas, en una zona alejada de la entrada, cómo no, asoma una calavera con los huesos a medio descomponer. ¿Podría haber cuerpos de otros aventureros aquí, quién sabe si llevando encima objetos interesantes? En efecto, un registro del lógamo, seguido de una tirada exitosa de Detectar puertas secretas u ocultas o similar, permitirá encontrar una piedra cúbica de tres pulgadas de arista, con grabados mágicos. Se trata de una Piedra de alarma, que puede fijarse a un objeto. Si alguien toca ese objeto sin pronunciar la palabra mágica adecuada, emitirá un hiriente chillido de alarma que se podrá escuchar en 400 metros a la redonda. Qué dentera. Andar rebuscando en este mejunje vomitivo sin precaución no va a salir barato: el lógamo está habitado por 11 Larvas de la putrefacción. Una de ellas intentará trepar por el calzado de un personaje y bucear hasta su pie. El elegido quien tiene una posibilidad entre seis de darse cuenta y evitar que entre en contacto con su piel. Si no lo logra, la larva comenzará a horadar la carne el turno siguiente, momento en el que el personaje notará de inmediato el dolor. Si aún están en esta sala cuando ocurra, el movimiento frenético de los personajes huyendo o intentando ayudar a su compañero hará que 1d4 más de estas Larvas ataquen, con la misma estrategia que la anterior. Personajes descalzos o que toquen el agua negra con sus manos desnudas notarán directamente el ataque, sin posibilidad de verlo venir.

### **LARVA DE LA PUTREFACCIÓN**

Criatura pequeña

Puntos de golpe: 1

Iniciativa: +1

Velocidad: 3 metros

CA: 11

Ataques: No

Ataques especiales: Ver texto de la sala

Defensas especiales: No

Características: FUE(-4), DES(+1), CON (-2)

Inteligencia: No

Alineamiento: Neutral

Puntos de Fortuna: 0

Organización: grupos de 5d4

Ciclo de actividad: Nocturno

PX: 6

Alias: Esa cosa que se comió mi brazo.

Disponibilidad recomendada: Escasa.

#### **Sala 4: Otro mal paso**

Esta sala tiene las mismas características que la número 1, solo que en este caso las escaleras conducen a la [sección 1 del Nivel 5](#) y los escalones están en mejor estado; solo tienen una posibilidad entre 20 de romperse al paso de un personaje y esa posibilidad no varía por el paso de otros personajes antes.

#### **Sala 5: Jugar como niños**

Este corredor nace en el fondo de una trampa en la [sala 5 del Nivel 1](#) y tiene la particularidad de que el flujo del agua a lo largo de los siglos ha creado una pendiente muy acusada y resbaladiza. Una vez los personajes caigan en la trampa, se deslizarán por este túnel casi sin remedio. Si algún personaje logra realizar una tirada de Destreza para sacar algún objeto de su mochila que le sirva para frenar su caída, podrá hacerlo, aunque hay una probabilidad entre diez de que el objeto se rompa si es de metal y una entre seis de que se rompa si es de cualquier otro material, debido a la fuerza de la caída. Antes que comiencen a gritar “¡Yuhuuuu!” como si estuvieran en un parque acuático, los personajes que sufran la caída completa sin frenarse terminarán perdiendo 2d4 puntos de vida a causa del rozamiento con las paredes, que no son de plástico, sino de piedra granítica, llena de salientes afilados.

#### **Sala 6: ¿Sueñan los golems?**

Tiempo atrás, uno de los Gólem del [Nivel 6](#) cayó a este por accidente, debido a un error en el funcionamiento del constructo y del debilitamiento del suelo de aquel nivel. La caída en sí terminó de estropear su programación mística, haciéndole moverse de forma brusca y errática. Yendo de un lado a otro del fondo de la trampa, acabó rompiendo el muro sur, más débil que los demás por ser contiguo a una caverna. Así es como el Gólem accedió a la sala a la que acaban de llegar los personajes. La criatura ha sido incapaz de salir de ella al no reconocer como salidas válidas ninguno de los agujeros irregulares que le rodean. Así, con el tiempo ha quedado de pie, mirando al vacío, inmóvil. Solo la presencia de los personajes le reactivará. Por desgracia, los golpes, el tiempo y la humedad han trastornado aún más su funcionamiento: en este momento cree que su cometido es recoger y llevar a alguna otra parte las cabezas de los personajes. La cosa no pasaría de graciosa si este trasto no tuviera la fuerza de un oso, claro. Recuerda que el Gólem no considera los agujeros este y oeste salidas válidas, así que no perseguirá a nadie más allá de ellas.

#### **GOLEM ESTRAPALLADO**

Constructo mediano

Puntos de golpe: 16

Iniciativa: +1 (\*+1)

Velocidad: 14m

CA: 13 (10 +1 DES +2 natural)

Ataques: Puños (x2) +6 (1d4+3/1d4+3) (+3 DG +3 FUE)

Ataques especiales: Abrazo

Defensas especiales: No

Características: FUE(+3), DES(+1), CON (+2), INT(-4), SAB(0), CAR(-2)

Inteligencia: Inteligencia animal

Alineamiento: Neutral

Puntos de Fortuna: 0

Organización: Solitario/ grupo (1d3+1)

Ciclo de actividad: Siempre

PX: 175

Alias: Trasto.

Disponibilidad recomendada: Criatura.

\* Sumar a la iniciativa si se aplica la regla opcional a la iniciativa de las armas

### **Sala 7: El fondo de las cosas**

Esta sala es el fondo de la entrada a este nivel que hay en la [sala 12 del Nivel 6](#), por la que cayó accidentalmente el Gólem. Se trata de una sala estrecha, reforzadas las paredes y el suelo con sillería de piedra, y con el suelo cubierto de estacas de metal oxidado de las que cuelgan los andrajos correosos de antiguas víctimas. Muchas de estas puntas están melladas allí donde el Gólem cayó tiempo atrás, por lo que si los pjs llegan aquí desde arriba, cayendo, deberás reducir un poco el daño de la trampa.

### **Sala 8: De profundis te muerdo**

Esta caverna natural tiene dos áreas bien diferenciadas, la mitad seca (bueno, todo está muy húmedo en estas cavernas, pero ya me entiendes) y la poza de agua. El techo de la caverna está cubierto de estalactitas y hay un número menor pero no pequeño de estalagmitas en el suelo, debido todas ellas a la humedad de esta zona; esto hace que el movimiento por la sala se vea reducido a la mitad. La zona inundada es una acumulación de agua cuyo fondo es difícil de calcular, pero sin duda parece oscuro. De hecho, es un fondo irregular, lleno de hoyos y grietas de gran tamaño. Una de ellas es utilizada como guarida de un Necromútido. La criatura no-muerta gusta de descansar en el suave balanceo de la falsa ingravidez del fondo de la poza, pero no le va a hacer ascos a una cena más jugosa que la ocasional rata despistada. Si un personaje se acerca lo suficiente a la poza, el Necromútido surgirá con la intención de arrastrarle consigo al agua y combatir allí. Si el no-muerto logra sorprender al personaje, lo arrastra automáticamente. El Necromútido está acostumbrado a este medio acuático y sabe dónde pisar para no hundirse, por lo que no sufre penalización alguna; los personajes jugadores sumergidos en la poza sufrirán las penalizaciones establecidas en el sistema que estés usando o, de no existir estas, un penalizador de -2 a todas sus acciones. Además, al ser el fondo muy irregular, cada vez que un personaje en la poza cambie de posición, deberá hacer una tirada de salvación adecuada o se hundirá durante un asalto.

La salida norte de esta sala son unas escaleras bastas, irregulares, hechas con prisa, que ascienden durante un buen rato en una pendiente bastante inclinada. Nadie sabe ya quién estaba intentando crear por aquí un acceso a uno de los niveles superiores ni por qué (aunque en una pared es posible ver que alguien grabó con un cuchillo o daga la frase “Mikeranker estuvo aquí”). El caso es que el corredor ascendió hasta dar con el muro exterior de la montaña, por lo que ahora estas escaleras solo llevan hasta una terraza estrecha que se asoma sobre una gran altura al valle bajo la ladera. En este punto la pared de la montaña es demasiado vertical para moverse a otras zonas del dungeon. Si los personajes no llegan a interesarse por la poza, este ser seguirá sintiéndose atraído por el olor de sus carnes prietas y podría decidir seguirles sigilosamente para atacar al más rezagado después. Si tras vencer a este monstruo tienen el valor de sumergirse a registrar el fondo de la poza, necesitarán una tirada adecuada (y penalizada por el buceo y el agua sucia) para encontrar un alfiler de oro con filigranas de plata de una víctima anterior que podría valer 600 monedas de oro.

### **NECROMÚTIDO**

No-muerto mediano

Puntos de golpe: 4d8 (17)

Iniciativa: 0

Velocidad: 40m

CA: 14 (10 +2 DES +2 natural)

Ataques: Garras (x2) +4 (1d6+1/1d6+1) Mordisco +3 (1d8+1)

Ataques especiales: Parálisis.  
Defensas especiales: Inmунidades normales de no-muerto.  
Características: FUE(+1), DES(+0), CON (+2), INT(+2), SAB(0), CAR(-2)  
Inteligencia: Mucha  
Alineamiento: Caótico malvado  
Puntos de Fortuna: 1  
Organización: Solitario/grupo (1d6)  
Ciclo de actividad: Siempre  
PX: 175  
Alias: Trasto.  
Disponibilidad recomendada: Raro.

*Un Necromútido es una criatura no-muerta, originalmente un necrófago o similar, que ha estado expuesto durante mucho tiempo a los agentes mutágenos vertidos en esta alcantarilla; restos de pociones, ácidos, mezclas de fluidos de otras criaturas, radiación residual mágica... No es muy especial, solo más fuerte y paciente.*

### **Sala 9: Espaldas mojadas.**

Por estas escalerillas hacia arriba se accede , [Sala 11 del Nivel 1](#) y viceversa. Si se sube por ella hasta el nivel 1, se descubre una trampilla cerrada por un peso sobre ella. Del otro lado esta trampilla se oculta bajo un cesto con madera, trapos viejos y otros utensilios que no se usan que hay en el almacén (Sala 11) de los goblins egalitarios. Ese cesto se dejó allí hace tiempo y no se ha movido, por lo que los goblins no saben que está allí la entrada. Esta parte del alcantarillado es la mejor conservada de toda la montaña, pero abundan hongos, limo, raicillas y vegetales amigos de la humedad en general a través de las grietas entre sillares. Personajes que observen con atención las escalerillas o los muros de la sala descubrirán las mismas marcas de quemadura dispersas que hay en la sala 1.

Estos túneles están inundados en todo momento: salvo que se indique lo contrario, la profundidad del agua es de tan solo 30 centímetros, aunque suficiente para no ver bien dónde se está pisando incluso llevando antorchas. El agua está bastante sucia y toda el área tiene un olor a veces herboso y a veces herrumbroso. Pero, ¿de dónde sale tanta agua? No nos llovía mientras bajábamos por esas escalerillas. El líquido se filtra a este nivel desde los superiores a través de desagües conectados con letrinas, agujeros, cisternas de desagüe, etc., que aparecen cada muy poco tiempo en las paredes y a veces en el techo del complejo de túneles, haciendo manar el agua directamente al suelo o sobre los cuellos de los jubones de nuestros héroes. Si no parece impresionarles, díles que la sensación es similar a la de que un troll te vomite en el pescuezo las gachas que acababa de empezar a digerir. Un troll zombi. Gachas frías. Si te fijas en la dirección de las pendientes en el mapa, podrás informar a los personajes de qué dirección sigue la corriente del agua, siempre en movimiento. Todo el fluido acaba desembocando en el pozo del área 12 o estancándose en la poza del área 13.

### **Sala 10: ¿Es grave, curandero?**

El monstruo que hay en esta sala es el principal motivo por el que las criaturas de los niveles superiores empezaron a dejar de bajar a las alcantarillas más que para hacer ocasionales limpiezas a fuego de las zonas de descenso para asegurarse de que el Limo insidioso no asciende hasta sus territorios. Dado que esta sala, como todas está cubierta por líquenes, hongos y limos de todo tipo, inofensivos, un Limo insidioso como el que hay en esta sala pasa desapercibido con facilidad: solo es posible distinguirlo con una tirada equivalente a la de detectar puertas secretas. Se encuentra en el techo, cerca de la salida este de la estancia.

## **LIMO INSIDIOSO**

Monstruo pequeño  
Puntos de golpe: 9  
Iniciativa: -2  
Velocidad: No  
CA: 8 (-2 DES)  
Ataques: Ninguno  
Ataques especiales: Ver debajo  
Defensas especiales: Ver debajo  
Características: FUE(-3), DES(-2), CON (+2)  
Inteligencia: Ninguna  
Alineamiento: Neutral  
Puntos de Fortuna: 0  
Probabilidad: Común  
Organización: Solitario/ grupo (1d3)  
Ciclo de actividad: Diurna  
Dieta: Omnívoro  
PX: 38  
Alias: Moco, baba de troll.  
Disponibilidad recomendada: Criatura.

*El limo insidioso se acumula en el techo de subterráneos húmedos y la vibración del paso de seres andando debajo puede hacerlo caer. Si al caer golpea la carne al descubierto, la convierte rápidamente en limo verdoso. También puede atravesar la madera devorándola despacio, e incluso el metal, que puede atravesar en solo 1d6 asaltos; solo la roca es inmune a su contacto. No puede ser herido por la mayoría de armas o hechizos, pero el fuego y el frío pueden dañarlo. Un hechizo de Curar enfermedad lo destruye. Si no es destruido de inmediato por ninguno de estos métodos, la criatura afectada ha de cortar el trozo de carne o el miembro afectado o morirá en 1d4 asaltos víctima de la pérdida de sangre y se convertirá en un Limo insidioso. En este estado, no se le puede resucitar o levantar de la muerte.*

### **Sala 11: Si, definitivamente es grave.**

¡Más Limo insidioso! ¿No habíamos dicho que es una infestación? En este caso se encuentra acumulado en el interior de uno de los desagües por los que supura el agua sucia de arriba, a un metro del suelo. Si los personajes examinan específicamente estos sin acercarse a ellos, verán que hay uno bloqueado desde el interior por un limo de un verde repulsivo. Si pasaron ya por el área 10 y vieron al anterior, lo identificarán de inmediato. Pero si lo que hacen es acercarse a la pared norte por cualquier motivo (incluyendo buscar puertas secretas), la vibración dará el empujón final a la rejilla presionada por el Limo y se abrirá, dejando caer a la criatura sobre las piernas de la víctima. Este Limo es igual que el de la sala 10, solo que con 7 puntos de golpe. Las escalerillas más cercanas suben hacia el [exterior de la Montaña](#) y no suponen ningún peligro, aunque de nuevo hay marcas de quemadura.

### **Sala 12: Agujero al infierno.**

El espacio de esta sala está dominado por el pozo, que, cual boca sedienta, traga la corriente de agua que llega a esta sala desde todo el complejo del alcantarillado. La corriente no es tan fuerte como para arrastrar a ningún personaje, pero sí puede provocar un resbalón si por algún motivo se inicia un combate aquí. El borde del pozo tiene un pretil de medio pie de altura, del todo cubierto por el agua que fluye constantemente hacia el interior. El agua resbala y cae de forma constante por el borde, pero el resto del área de la boca del pozo está abierto, por lo que se

puede mirar en su interior. Si alguien se asoma, hay tres posibilidades entre seis de que descubran que por debajo de los seis metros de profundidad las piedras que recubren las paredes del pozo desaparecen y el agujero desciende de una forma más irregular, dejando agujeros y cornisas en la pared.

En una de ellas, observa quien pase la tirada, hay alguien. Parece el cuerpo de un mediano, un trasgo o algo similar, tumbado boca a abajo, inmóvil. Está a unos veinte metros de profundidad y por más que se le grite o moleste o incluso se le dañe con armas a distancia o magia (si esto ocurre, plantéate si no estarás jugando con unos psicópatas), ni se moverá ni hará ruido alguno. La única forma de comprobar si el cuerpo guarda algo valioso sería bajar. En la sala no hay ningún sitio donde atar una cuerda, pues esta es la única a la que no llegan rejillas de desagüe. Se podría atar una cuerda bien larga o más de una en una de las rejillas del pasillo, pero el peso de un personaje hará que el barrote se suelte de la argamasa vieja con 1-2 en 1d6. Es posible que un personaje sujete la cuerda apoyando los pies en el pretil y sentándose en el suelo empapado. La persona que descienda deberá enfrentarse no solo al reto de la bajada, que requiere las tiradas habituales a las que se suma la dificultad de la humedad (ponle un buen penalizador), sino a que de los agujeros en el muro del pozo, pasados los seis primeros metros, surgirán las criaturas que los habitan. Y es que este pozo es la madriguera de varios (10) Gusanos de Almas en estado embrionario, aún sin madurar, que al detectar un ser vivo intentarán hacerlo caer por el pozo. Así es como el trasgo que yace en la cornisa de abajo acabó allí, rompiéndose el cuello en la caída. Y es que este pozo es una entrada al mismísimo infierno, cosa que los constructores de la alcantarilla no llegaron a descubrir. Ellos solo vieron que el pozo tragaba y tragaba agua y nunca parecía llenarse y tan contentos.

En fin, el caso es que cada asalto de combate sin colgar de una cuerda el personaje deberá hacer una tirada de salvación para evitar caer por el agujero. La gran cantidad de saledizos existentes hacer previsible que caiga en uno, a 2d6 metros de profundidad por debajo del punto desde el que fallase el tiro de salvación, pero hay una probabilidad entre diez de que no caiga en ningún saledizo, yendo de cabeza al fondo, a varios kilómetros espirituales de profundidad, al interior de una gran caverna. A pesar de que caerá sobre una laguna de agua negra, el golpe es demasiado fuerte y solo logrará sobrevivir si el dungeon máster tiene interés en hacer una aventura en el Inframundo. Si el personaje está atado a una cuerda, el movimiento del combate hace que esta se roce contra la roca, creando una probabilidad acumulativa de un 5%, cada asalto, de que la cuerda se rompa. Después del segundo asalto los personajes que observen la escena pueden darse cuenta de que la cuerda se está deteriorando. Oye, ¿y si después de tanta penuria acceden al cadáver de la cornisa? Tras registrarlo encontrarán poca cosa. En un bolsillo, un par de perlas engarzadas que valen 60 monedas de oro juntas, 25 cada una por separado, que le debían servir de amuleto (ups) y un cuchillo de resorte, capaz de esconder su hoja en la vaina de madera, pudiendo pasar así por una armónica (¡y suena!) y esconderse con más facilidad.

### **GUSANO DE ALMAS EMBRIONARIO**

Demonio pequeño

Puntos de golpe: 2

Iniciativa: 0

Velocidad: 20 metros

CA: 11 (+1 DES)

Ataques: Mordisco (1d4-1)

Ataques especiales: No

Defensas especiales: No

Características: FUE(-1), DES(+1), CON (+0), INT (-1), SAB (-2), CAR (-3)

Inteligencia: Baja  
Alineamiento: Cualquiera malvado  
Puntos de Fortuna: 0  
Probabilidad: Común  
Organización: Grupo (2d8)  
Ciclo de actividad: Siempre  
Dieta: Omnívoro  
PX: 12  
Alias: Sanguijuelas muertas.  
Disponibilidad recomendada: Demonio.

*¿Sabes esos malvados simplones, esa masa regular que solo sirve para seguir a un malvado de verdad, que no llegaron a ser malignos por vocación sino por tener unos padres demasiado permisivos? Pues sus almas quedan atrapadas en este estado hasta que crecen lo suficiente para caer hasta el Infierno y servir de materia prima para crear seres superiores. Poseen el rostro de quienes fueron en vida pero su cuerpo es el de un gusano anillado y pegajoso.*

### **Sala 13: Luces de bacteria.**

Esta sala tiene tres detalles interesantes. Por un lado las escaleras semicirculares que ascienden hacia el oeste, señal de que en algún momento alguien construyó este sitio con una cierta idea de la estética. Por otro, todos los desagües de esta sala y los de los corredores cercanos carecen de barrotes de metal que los protejan, aunque hay huecos que delatan que los hubo. Los personajes no lo saben, pero esto es fruto del deambular del Monstruo Corrosivo. Por último, la rotura producida en la pared sur, dando acceso a una caverna. El agua entra en ella, pero no hay corriente, señal de que la cueva al otro lado o no tiene salida o la salida va hacia arriba. Los bloques de piedra y restos de roca en el interior de la sala indican que el muro fue derribado hacia dentro. Un enano u otro experto en estos menesteres que pase una tirada adecuada concluirá que la rotura tuvo un origen natural: quizá un corrimiento de tierras, quizá un cambio de presión, puede que la acción debilitadora del agua. Tan pronto los personajes atisben un poco de la oscuridad al otro lado del agujero, verán un par de luces en el interior, hacia el fondo de la caverna, como si un par de criaturas no muy grandes la estuvieran explorando portando sendas antorchas. No es tal cosa, sin embargo, sino que se trata de Lucernillas. Las criaturas, una vez los personajes las hayan visto, se moverán hacia el fondo de la cueva durante un asalto y desaparecerán, hundiéndose en el agua. Darán así la impresión de que los porta antorchas han apagado sus luces para permanecer ocultos. Si, atraídos por las Lucernillas, los personajes entran en la sala, no podrán distinguir la zona de la poza sumergida de la que solo tiene un pie de profundidad, salvo aquellos con infravisión que obtengan un 1 en una tirada de 1d6. Cualquier personaje que pise en la zona de la poza se hundirá de inmediato, con brusquedad.

La poza tiene cuatro metros de profundidad, por lo que cualquiera con armadura metálica o que cargue objetos pesados se irá para el fondo muy rápido. Deberán aplicarse las reglas de ahogamiento y quizá de daño por frío, ya que el agua aquí está a una temperatura especialmente baja.

### **LUCERNILLAS**

Puntos de golpe: 2d8 (8, 7)  
Iniciativa: +4  
Velocidad: 60 metros volando  
CA: 18 (+3 DES, +1 tamaño, +4 natural)  
Ataques: Descarga eléctrica (1d4)  
Ataques especiales: Electricidad

Defensas especiales: Inmunidad a hechizos que solo afecten a seres corpóreos  
Características: DES(+4), CON (+0), INT (+0), SAB (+0), CAR (+0)  
Inteligencia: Normal  
Alineamiento: Caótica malvada  
Puntos de Fortuna: 0  
Probabilidad: Infrecuente  
Organización: Grupo (1d3)  
Ciclo de actividad: Siempre  
Dieta: NA  
PX: 50  
Alias: Santelmillos.  
Disponibilidad recomendada: Criatura.

*Las Lucernillas son criaturas generadas por la acumulación de productos mágicos y restos orgánicos de seres inteligentes. El resultado son estos seres de muy malas intenciones que solo desean crecer en energía espiritual haciendo morir a más seres en sus dominios. Son lo bastante listas para atraer a las criaturas a situaciones peligrosas de tal manera que eludan el combate, pero si se ven abocados a ello, pueden lanzar descargas eléctricas a una distancia máxima de 3 metros. Es posible confundirlas con los mucho más peligrosos Fuegos Fatuos.*

#### **Sala 14: La envidia nos corroe.**

Esta habitación, que en tiempos fue una sala de alcantarilla normal pero ahora ha crecido por acción de la erosión y se ha convertido en gruta irregular, está llena de porquería, acumulada de forma irregular a partir de una montaña central que se ha ido apilando según los habitantes del Nivel 5 han ido arrojando sus deshechos por el agujero en el techo. Desde abajo es posible ver que el agujero irregular está tapado con tablones de madera sobre los que han crecido hongos y líquenes cuyas protuberancias inferiores asoman a través de los espacios entre tablones. Es fácil ver también que los tablones están húmedos y corruptos, corriendo riesgo de romperse si alguien desde arriba los pisa.

Esta sala es la guarida de un Monstruo Corrosivo, que se alimenta de pieles de tubérculo, raicillas, restos animales y demás porquerías que caen de arriba, además de sentirse atraído por el ocasional trozo de metal que cae, como una hebilla, una herramienta o un arma sin posibilidad de reparación... Al monstruo le gusta mucho moverse por el alcantarillado y es el motivo de que falten tantos barrote en los desagües y que varios escalones de las escaleras de mano hayan desaparecido o sido sustituidos por madera. Es posible, por tanto (1 posibilidad entre cuatro), que cuando los personajes lleguen el monstruo no esté en su guarida. En caso de estar, se encontrará casi seguro (1-5 en 1d6) descansando junto a un montón de basura. Está tan sucio y le ha crecido tan cantidad de vegetación fungosa en la piel que solo se le distinguirá del resto de la basura con un resultado de 1 en 1d6, incluso para los personajes con infravisión, debido al calor que genera la descomposición de la basura. El Monstruo, viejo y un poco sordo, no se moverá hasta tener muy cerca a un personaje y será necesario hacer una tirada por ambos para ver si son sorprendidos. Si no es sorprendido o una vez que pase su sorpresa, el Monstruo Corrosivo se lanzará a por las interesantes golosinas férricas que porten los personajes. Entre las basuras acumuladas aquí los personajes podrían encontrar, con la tirada adecuada, dos topacios bien grandes, arrojados sin duda por error desde arriba, con un valor conjunto de 600 monedas de oro.

## MONSTRUO CORROSIVO

Criatura mediana  
Puntos de golpe: 5d8 (17)  
Iniciativa: 0  
Velocidad: 60 metros  
CA: 16 (Natural)  
Ataques: 2 antenas (sin daño)  
Ataques especiales: Ver debajo  
Defensas especiales: No  
Características: FUE(+2), DES(+0), CON (+3), INT (-2)  
Inteligencia: Animal  
Alineamiento: Neutral  
Puntos de Fortuna: 0  
Probabilidad: 10%  
Organización: Solitario o pareja (1d2)  
Ciclo de actividad: Diurno  
Dieta: Especial  
PX: 202  
Alias: Viejo oxidado.  
Disponibilidad recomendada: Criatura



*Los monstruos corrosivos son criaturas extrañas, parecidas a un armadillo gigante más alargado, de unos dos metros de largo. Su color es en general rojizo, con diversas tonalidades y de su cabeza nacen dos antenas de consistencia gomosa, terminadas en pequeños apéndices similares a pseudópodos. Estas antenas le sirven para oler el metal, su golosina favorita. Un ataque con éxito sobre un objeto de metal transformará de inmediato 30 centímetros cúbicos de dicha materia en óxido. Cada vez que se ataca con éxito a un Monstruo Corrosivo, el arma, si es metálica, recibe un ataque extra de los tentáculos. El Monstruo Corrosivo puede digerir el metal descompuesto (en este caso, sorberla del fondo del agua) y de hecho intentará devorar lo que haya transformado de inmediato durante un turno, sin realizar posteriores ataques, salvo que sea provocado. Los objetos metálicos mágicos tienen un 10% de probabilidades de no ser convertidos en óxido por cada +1 que tengan de bono (así, una daga +2 tiene un 20%).*

### **Sala 15: No hay dos sin tres.**

Estas escalerillas ascienden a [zona 2 del Nivel 4](#) y hasta ellas ha llegado el Monstruo Corrosivo, por lo que están en bastante mal estado, faltando algunos escalones y siendo los demás susceptibles de romperse con mucha facilidad. Hay una probabilidad de 1-8 en 1d20, invariable, de que alguno de los escalones se rompa al paso de un personaje.

### **Sala 16: Son gusanos, no castores.**

En esta sala el flujo del agua es peor, debido a que la acumulación de paja, ramitas y heces en la salida oeste de la misma ha formado una represa. El agua es más sucia y maloliente que en otras partes. Pasar por encima de la represa de porquería no es mucho problema en un principio: no es tan alta que un mediano incluso no pueda pasarla. Pero, está habitada por otra colonia de Larvas de la Putrefacción, en este caso 9 de ellas, que actuarán de manera similar a la de sus compañeras de la sala 3.

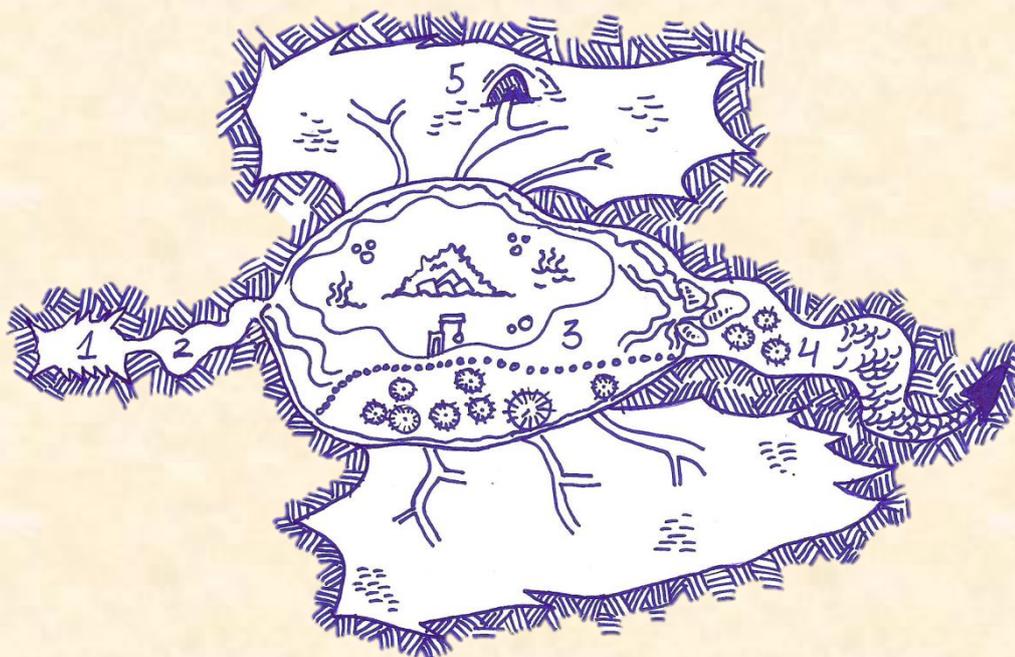
### **Sala 17: El último mal paso.**

Esta pequeña salita solo sirve para que descienda una escalera de mano desde el sistema digestivo del Dragón [zona 4 del Nivel 3](#). Más bien, descendía, ya que ha sido devorada por completo hasta un metro y medio de altura por el Monstruo corrosivo de la sala 14, con todas

las complicaciones menores que supone para los personajes, de cara a bajar desde ella o intentar subir hasta ella.

### Nivel 3: El Dragón, por José Manuel Palacios

#### Mapa del nivel



#### Conexiones con otros niveles

- Zona 1: la Boca conecta con un túnel que se divide en dos, por lado derecho conduce [la sala 7 del nivel 1](#) y por el otro a una salida oculta en un lateral de la Montaña en [el exterior](#).
- Zona 4: hay unas escalerillas que conectan con la [sala 17 del nivel 2](#) y también hay una trampa que conduce a la [sala 2 del nivel 2](#)
- zona 5: hay una conexión con la entrada al Nivel 7, El laberinto de Khagramar, [en la sala 1](#).

#### El Pozo de Shamarakan, historia del nivel

Hace muchos años, cuando la montaña era gobernada por el rey hechicero Azur I "El Loco", en este nivel se extendía un extenso jardín donde las concubinas reales pasaban el día ocupadas en telares, bañándose en cristalinas fuentes o gozando de dulces y manjares que los eunucos traían de las cocinas de los niveles inferiores. Azur apenas prestaba atención a estas mujeres, que eran colmadas de regalos y tenían una vida indolente, prisioneras en la jaula de oro de los hermosos jardines del serrallo.

Un día, el rey Azur recibió un regalo peculiar de un extraño viajero al que ofreció su hospitalidad. Debido a la modestia del mismo, Azur no prestó demasiada atención al principio a lo que tenía entre manos. Se trataba de un huevo de obsidiana de gran tamaño, decorado con ribetes de oro y zafiros. El huevo fue entregado a sus concubinas y alojado en el jardín en un pequeño pedestal, reposando sobre cojines de plumas.

Hasta que un día, un esclavo derribó una lámpara de aceite sobre el huevo. Las llamas lo envolvieron antes de que nadie pudiera apartarlo. Pero el huevo no se consumió, se quebró liberando de su interior un pequeño dragón rojo. Azur se sintió altamente complacido por el resultado. El esclavo fue la primera comida del dragón que Azur llamó Shamarakan. Shamarakan se convirtió en la mascota de Azur que lo cuidaba y mimaba más que a sus concubinas. Pronto el dragón alcanzó el tamaño de un caballo y Azur pasaba las horas en su compañía, alimentándolo, agasajándolo y enviándole todo tipo de sacrificios. Las concubinas, celosas, quisieron contratar unos asesinos para que les librase del dragón y recuperar las atenciones de Azur. Pagaron con sus joyas, sus sedas y sus cuerpos. Pero Azur, que era un paranoico descubrió su conspiración. Ordenó a sus hombres que las apresaran y todas ellas fueron despedazadas para alimentar al dragón.

Sin las concubinas allí, el jardín acabó descuidado y abandonado. Mientras, la bestia siguió creciendo, hasta que se hizo tan grande que era incapaz de salir por los tragaluces del techo por los que solía hacerlo para cazar o acompañar a su amo. El dragón siguió creciendo y creciendo, irradiado por la magia de la montaña. Azur no atendía a razones y todos los consejeros que trataron de advertirle de los peligros de hacer crecer tanto al dragón, acabaron entre sus dientes. Pasaron los años y Shamarakan siguió creciendo, mientras que Azur sacrificaba a sus súbditos y su ganado para alimentar al dragón, diezmando la población bajo un reinado de terror. Los sirvientes huyeron y Azur se encontró un día solo en las gigantescas estancias, sin más compañía que el descomunal dragón.

En un ataque de lucidez, Azur se dió cuenta de que el tamaño de Shamarakan era tal que amenazaba con derrumbar toda la montaña. Azur trató de destruir al dragón, y este lo atacó con furia. Lucharon durante 7 días y 7 noches y finalmente, Azur consiguió sumir a Shamarakan en un sueño comatoso del que no debería despertar. Sin embargo, antes de que consiguiese su objetivo, el dragón lo devoró, y junto con él su Vara de Archimago, fuente de gran parte de su poder. Su combate hizo que la montaña se derrumbase parcialmente sobre los jardines. Sepultando al descomunal dragón, que permanece vivo gracias a la magia de Azur y de su Vara de Archimago, en un estado de animación suspendida. Sus fauces, abiertas, dan paso a una angosta cueva por la que el fuego asciende de vez en cuando... y dan a una caverna hedionda donde los hombres lagarto, adoradores del dios Shamarakan, realizan sacrificios en el lago de ácido que se ha formado en el estómago del dragón...

### **Zona 1: La Boca**

Hay un largo túnel antes de acceder a esta sala. El túnel se divide en dos, por un lado desemboca en [el exterior de la Montaña](#), en una salida muy difícil de encontrar desde el exterior y que solo conocen los hombres lagarto, mientras que el otro lado desemboca en una masa palpitante completamente opaca de color negro del tamaño de un hombre que solo puede ser atravesada desde el [nivel 1 en la sala 7](#), pero no en sentido contrario. Ni la luz ni el sonido pueden traspasarla, en ningún sentido.

Al final del túnel está la entrada al Dragón, unos descomunales arcos de herradura dan paso a una sala alargada de unos 9 metros de largo y 6 de ancho. 12 extrañas columnas de marfil amarillento, como si fuesen cuernos que brotan del suelo rojizo, jalonan esta sala que conduce a un pasillo oscuro y angosto. El hedor que proviene del mismo es capaz de marear al hombre más curtido. El suelo y las paredes de aspecto coriáceo de rojo vivo, parecen pulsantes. Una extraña alfombra rojiza correosa se extiende hacia el interior del pasadizo.

Cuando los personajes investiguen en la Boca, se puede producir un encuentro:

Tabla de encuentros aleatorios de La Boca:

1d20	Resultado
1-9	Nada, despejado (por ahora...)
10-15	Patrulla de hombres lagarto.
16-20	Llamarada

***Patrulla de hombres lagarto***

Una patrulla de 3d4 hombres lagarto hace su aparición. Pueden venir de una expedición de caza o disponerse a salir. Los hombres lagarto obedecen al gran sacerdote de Shamarakan, llamado "Ulk-Ultar". Los infieles deben ser purgados y conducidos al interior para ser sacrificados en el "Lago de Fuego". Los hombres lagarto están armados con lanzas y hachas, visten restos de armaduras de aventureros capturados anteriormente y son fanáticamente leales a su líder. Sin embargo, no lucharán hasta la muerte. Si los personajes se rinden, los capturarán y llevarán al interior. Si los personajes derrotan al menos al 80% de ellos, el resto huirá por el pasadizo de El Cuello en dirección a la Panza y el poblado, donde buscarán refuerzos.

***Llamarada***

De pronto se forma una increíble corriente de aire, como si fuese aspirado a gran velocidad al interior del pasadizo. Cualquiera que no salga inmediatamente de la estancia verá cómo se ilumina con una lengua de fuego que proviene del pasadizo e inunda la sala, calcinando todo (y a todos) los que se encuentren allí, daños graves (6d6). Se permite Tiro de Salvación (o similar) para medio daño.

**Zona 2: El Cuello**

Un angostó túnel redondo, de unos 3 metros de diámetro, que hace varios giros retorcidos como su fuera una espiral. Las paredes, de rojo intenso, parecen rezumar un limo viscoso y maloliente. El suelo es blando y gomoso y parece latir bajo los pies con frecuencia. En algunas áreas crecen hongos de color violáceo que parecen brillar con una apagada fosforescencia. Las esporas de estos hongos son altamente tóxicas y cualquier personaje que las toque o examine de cerca puede inhalarlas sin querer (Tiro de Salvación o similar para evitarlo). Las esporas producen daño por veneno 2d6, alucinaciones y fiebre alta (penalización seria a la actividad de -4 o -20%).

El cuello posee un ecosistema propio que los hombres lagarto han aprendido a evitar.

Tabla de encuentros aleatorios de El Cuello:

1d20	Resultado
1-4	Nada, despejado (por ahora...)
5-8	Patrulla de hombres lagarto.
9-10	Llamarada
11-13	Cieno Gris
14-18	Cubo Gelatinoso
19-20	Gusano Carroñero

***Llamarada***

De pronto se forma una increíble corriente de aire, como si fuese aspirado a gran velocidad al interior del pasadizo. Cualquiera que no salga inmediatamente de la estancia verá cómo se ilumina con una lengua de fuego que proviene del pasadizo e inunda la sala, calcinando todo (y

a todos) los que se encuentren allí, daños graves (6d6). Se permite Tiro de Salvación (o similar) para medio daño.

#### ***Cieno Gris***

Este cieno altamente corrosivo se pega a los techos y se deja caer sobre los incautos, adhiriéndose a ellos y devorándolos vivos. Este cieno daña también el equipo de los personajes, disolviendo (Tiro de Salvación o similar para evitarlo) cuero, madera, tela y corroyendo poco a poco el metal.

#### ***Cubo Gelatinoso***

Difícil de ver en la penumbra, se desliza por el cuello tratando de absorber cualquier cosa viva que encuentre en su camino.

#### ***Gusano Carroñero***

Un parásito enorme que recorre El Cuello en busca de presas. Su veneno paralizante le convierte en un adversario peligroso.

#### ***Patrulla de hombres lagarto***

Una patrulla de 3d4 hombres lagarto hace su aparición. Pueden venir de una expedición de caza o disponerse a salir. Los hombres lagarto obedecen al gran sacerdote de Shamarakan, llamado "Ulk-Ultar". Los infieles deben ser purgados y conducidos al interior para ser sacrificados en el "Lago de Fuego". Los hombres lagarto están armados con mazas y porras, visten restos de armaduras de aventureros capturados anteriormente y son fanáticamente leales a su líder. Sin embargo, no lucharán hasta la muerte. Si los personajes se rinden, los capturarán y llevarán al interior. Si los personajes derrotan al menos al 80% de ellos, el resto huirá por el pasadizo de El Cuello en dirección a la Panza y el poblado, donde buscarán refuerzos.

### **Zona 3: La Panza**

El pasillo serpenteante acaba en una improvisada barricada hecha de huesos afilados y atados con cuerdas y correas. Está sucia y llena de restos de sangre. Esta barricada se encuentra custodiada por un grupo de Hombres Lagarto (al menos 2d4). Que tratarán de detener a cualquier intruso y en última instancia dar la alarma (con un cuerno que uno de ellos porta). Si se da la alarma, el pueblo de hombres lagarto se pondrá en pie de guerra.

Tras la barricada se encuentra propiamente la Panza.

Una descomunal caverna se abre decenas de metros hacia el interior, tenuemente iluminado por los extraños hongos luminiscentes que crecen salvajemente por las paredes. Estas, muestran un aspecto rojizo y vetado que parece pulsar y latir cada cierto tiempo. La roca parece gomosa y suave al tacto y parece rezumar un icor espeso y caliente que produce quemazón. El olor a almizcle impregna toda la sala. A la izquierda de la entrada se puede ver un gran lago de una sustancia verde y humeante, y en el centro el mismo, una pequeña isla en la que destacan varios esqueletos crucificados en postes. En el lado derecho de la entrada se pueden ver un grupo de chozas de madera, rodeadas de una empalizada, con un gran portalón doble flanqueado por dos tótems hechos con cientos de huesos y calaveras y coronados por máscaras que representan un dragón. El camino hasta la puerta está jalonado por postes donde se pudren cadáveres de todo tipo de humanoides. Una clara señal de "No eres bien recibido aquí".

## **Subsección 1: El pueblo**

El pueblo de hombres lagarto acoge a un clan entero formado por unos 30 guerreros, 8 guerreros de élite, el sacerdote Ulk-Ultar y unos 144 no combatientes entre mujeres y niños. Llegado el caso, las mujeres lagarto también lucharán con ferocidad, sobre todo si los personajes llegan a la sección 1.3. La Guardería donde se incuban los huevos. Los hombres lagarto de esta zona llevan siglos viviendo aquí, gobernados por una teocracia con un gran sacerdote al frente. Su dogma incluye los sacrificios al gran Dios Shamarakan en el Lago de Fuego, para purgar sus pecados y afrentas. Así cuando Shamarakan despierte de nuevo y gobierne el mundo, ellos serán su mano derecha. Estarán entre los elegidos. Su culto es sangriento, violento e incluye danzas rituales, escarificaciones, combates sangrientos e incluso canibalismo.

El poblado está construido sobre todo con lianas y maderas, y reforzado con todo tipo de materiales traído del exterior. Tiene una empalizada de unos 2 metros de altura y de afiladas púas que rodea el perímetro. La entrada está jalonada por los dos tótems, una montaña de huesos y calaveras acumuladas con el tiempo y sobre los que se han colocado máscaras de dragón. La puerta es bastante resistente y pesa unos 200 kilos (ya que tiene piedras atadas para hacerla más pesada) y se abre como si se tratase de un rastrillo, gracias a un mecanismo de tornos que hay en el interior.

Ten en cuenta que los hombres lagarto son xenófobos, violentos y siguen una religión donde los demás son vistos como herejes, impíos cuando no como simple alimento. Los extraños NO son bienvenidos y los hombres lagarto responderán con violencia y crueldad a cualquier intrusión. Si un grupo armado entra aquí, el poblado luchará a muerte por defenderse. Si por el contrario son los PJs los que se rinden o caen, bueno... alguno puede ser hecho prisionero para el sacrificio, para servir como alimento, o si es una mujer, para el harén del Ulk-Ultar. En cada visita que se haga a esta zona hay un 20% de posibilidades de que el pueblo esté vacío, y los hombres lagarto se encuentren en la isla del lago (a la que llegan en canoas) sacrificando a alguien (sumergiéndolo poco a poco en ácido) mientras cantan, bailan y gritan en éxtasis en una ceremonia horripilante. En este caso, la guardia en el pueblo será mínima.

### **1.1. Chozas**

En estas chozas malolientes viven los hombres lagarto, el mobiliario es muy variopinto, robado de otros niveles del dungeon y decorado con todo tipo de objetos robados a aventureros y otras criaturas. Normalmente vive una familia de entre 5 y 7 miembros en cada choza, con un macho, varias hembras y su prole. Hay un 5% de que haya algo realmente útil o un objeto mágico poco poderoso en alguna de las chozas.

### **1.2. Almacén**

En este almacén se guardan los excedentes de comida (incluyendo, en unos garfios colgados del techo los restos de aventureros poco afortunados y otras criaturas) y otros objetos de valor de la comunidad.

Aquí se puede encontrar casi de todo, una cantidad grande de equipo común (casi todo en mal estado) y un 10% de posibilidades de 1d4 objetos mágicos menores.

El almacén siempre está custodiado por 2 guerreros.

### **1.3. Guardería de huevos**

Esta gran sala tiene el suelo de piedra y abundantes cestos donde se depositan los huevos de los que nacerán futuros hombres lagarto. En ollas metálicas hay colocadas piedras calientes el calor es sofocante.

En la guardería habrá al menos 3d6 huevos sin eclosionar y siempre 2d4 mujeres lagarto y al menos 1 guerrero en la puerta.

#### **1.4.Sala Común**

Esta es la sala común donde Ulk-Uktar imparte justicia desde un trono hecho de calaveras y huesos. Se trata de una enorme nave con un atrio, donde arde el fuego. A ambos lados de este fuego hay mesas bajas donde los hombres lagarto se sientan sobre alfombras y esteras. Las paredes de la choza poseen unas pinturas donde se muestra la historia de Shamarakan y su despertar en el futuro para gobernar el mundo.

Los aposentos de Ulk Ultar se encuentran al fondo de la sala, siempre custodiados por 4 guerreros de élite, leales guardaespaldas. También tiene un auténtico harén con todo tipo de mujeres, no sólo mujeres lagarto, sino humanas, enanas e incluso una halfling. Hay 12 mujeres cautivas, todas ellas desnudas y con un grillete al cuello para encadenarlas juntas por la noche cuando no tienen que satisfacer los lascivos instintos de su captor. Se encuentran en mal estado físico y mental, tan traumatizadas que lucharán para no ser rescatadas.

Ulk-Ultar viste un taparrabos y una máscara de dragón pintada que le da un aspecto terrorífico. Además es anormalmente grande y fuerte, lo que lo convierte en un adversario terrible. Suele blandir una maza de hueso decorada y llena de muescas. Los abalorios que porta tienen un valor alto (sobre 200 no). Ulk-Ultar tiene una llave con forma de calavera (Skullkey) colgada del cuello. No sabe para qué sirve, pero cree que es valiosa y no se separa de ella.

La maza es +1 y con un crítico hace 1D6 de daño extra por energía negativa. Un personaje bueno sentirá aversión inmediatamente por tal objeto maldito.

Ulk-Ultar es un hechicero decente posee también un laboratorio. En todo momento hay 2 pociones (aleatorias) y un 20% de 1d4 objetos menores. También hay un alambique donde destila una pegajosa sustancia. Habrá al menos 4 redomas completas llenas. Se trata de un Aceite de Protección contra el Ácido. También se encuentra en el laboratorio **el Plan**, una gran piedra tallada que pertenece a los goblins del nivel 1. Todos los objetos que son bañados con este aceite quedan a salvo del ácido durante 6 semanas. En los seres vivos la duración se reduce a 6 horas. En los objetos la inmunidad es completa. En los personajes la inmunidad elimina 1/2 del daño, o la totalidad si se supera un Tiro de Salvación o similar.

#### **1.5.Armería**

Esta es la armería de los hombres lagarto, una choza redondeada llena de estantes donde reposan armas y armaduras (en diversos estados de conservación) de sus víctimas. Hay un 50% de posibilidades de encontrar cualquier arma común en un estado de uso aceptable. También hay un 5% de encontrar algún arma mágica de poder bajo.

#### **1.6.Prisión**

Más que prisión, esta zona es básicamente un corral donde los prisioneros son arrojados desnudos, con un grillete en el cuello con el que se les encadena por la noche a una argolla en un poste central. Hay un 50% de posibilidades de que haya un prisionero aquí, esperando para ser convertido en alimento o ser sacrificado. Normalmente hay uno o dos guerreros en la zona vigilando a los prisioneros.

## **Subsección 2: El Lago y la Isla**

El lago es una fétida ciénaga de un líquido ácido que corroe con rapidez todo lo que toca y aspecto infecto. En el centro de la misma hay una isla que parece formada de huesos, rocas y todo tipo de objetos que no se funden con el ácido. En la orilla de la isla hay un patíbulo, con una grúa que permitiría bajar poco a poco a persona hasta el ácido, para que se consumiera lentamente. Hay pasarelas construidas sobre pilares de rocas. Toda la zona está impregnada de un insoportable hedor.

Una salpicadura de ácido requiere una Tirada de Salvación (o similar) o sufrir 1 punto de daño. Mientras que meter un brazo o una pierna hace 1d4 por asalto. Meter medio cuerpo 2d6 y zambullirse 4D6 de daño. Sin tiro de salvación posible, meterse en ácido ¡DUELE!. Los objetos que porte el personaje deben hacer una Tirada de Salvación o similar en cada asalto que permanezcan en el ácido. Si la fallan quedarán inservibles.

Los hombres lagarto emplean unas canoas de cuero tratadas alquímicamente (con el Aceite de Protección contra el Ácido) para moverse por el lago. Y utilizan pértigas tratadas para impulsarlas.

En la isla hay poco o nada de valor. Pero si algún personaje es capturado, puede ser conducido a esta zona para ser sacrificado.

Lo que no saben es que bajo la pila de huesos y de rocas se encuentra enterrada la Vara de Archimago de Azur. Si los personajes son magos o hechiceros pueden notar la magia que emana de la isla... llamándoles.

Para llegar a las cavidades del ala y los conductos interiores que la atraviesan hay que cruzar unas pasarelas inestables hasta allí.

## **Zona 4: El aparato digestivo del Dragón**

Esa zona es el aparato digestivo de la bestia durmiente. Aún está caliente. Andando por la zona se puede pisar una pisar una vejiga gigante y caer al nivel inferior. Es una trampa que conduce a la [sala 2 del nivel 2](#)

Antaño alguien encontró una salida a los túneles naturales de la Montaña y cavaron construyeron unas escalerillas serpenteantes que conectan también con [el nivel 2 \(sala 17\)](#)

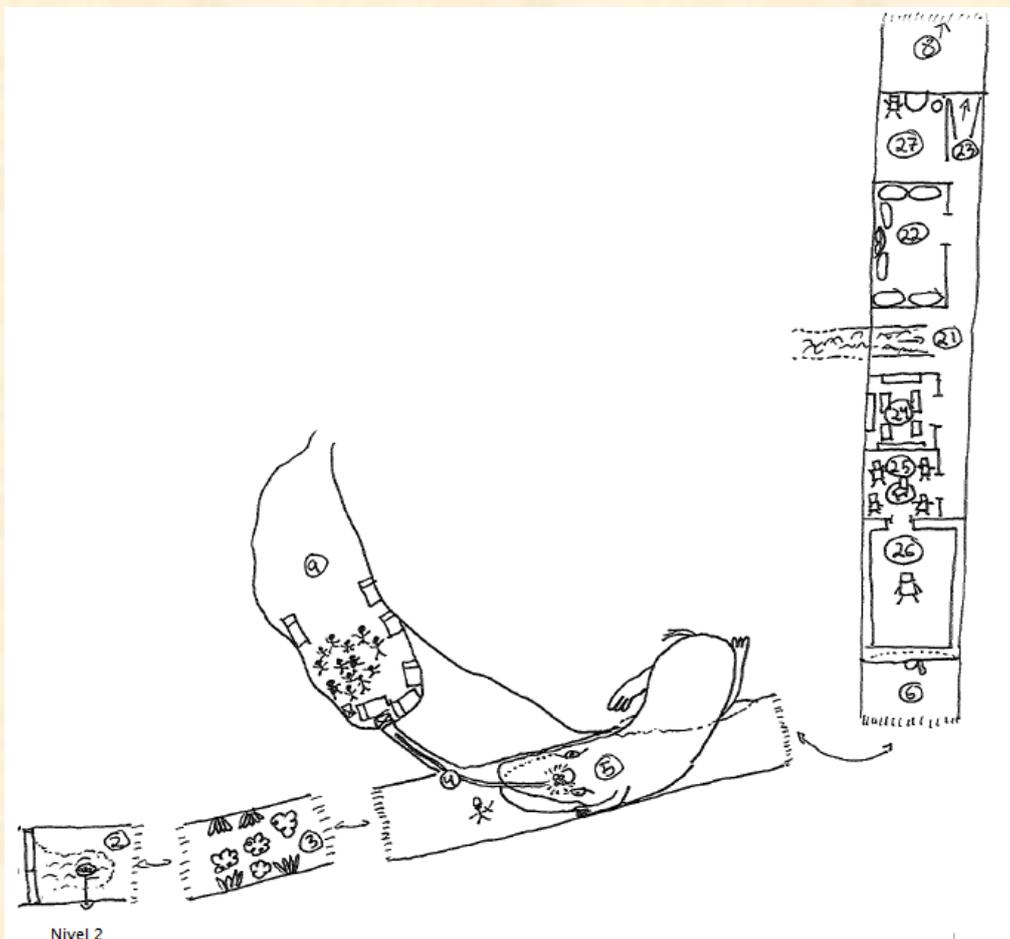
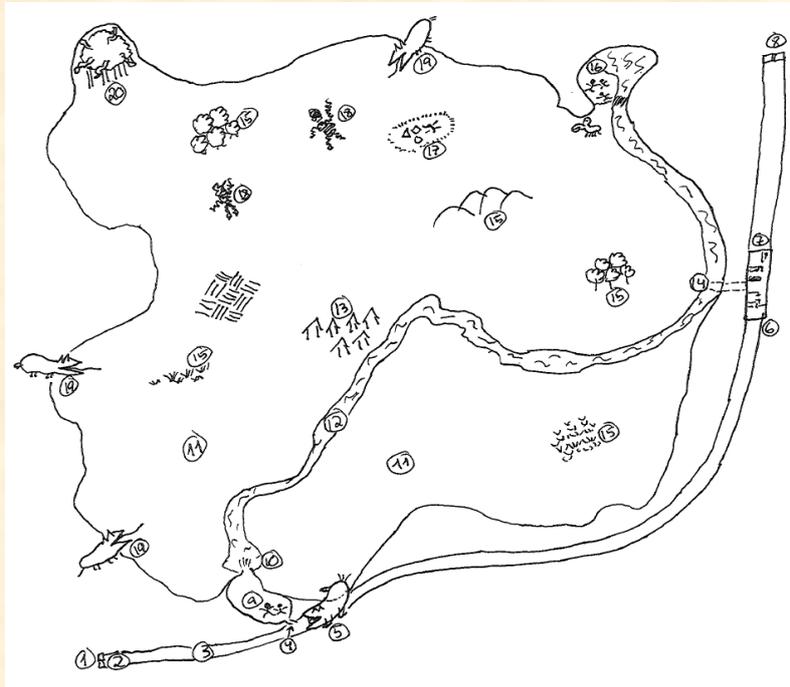
## **Zona 5: Las Alas**

Cruzando el lago de ácido se pueden encontrar unas cavidades circulares, es el esqueleto del Dragón. Se puede acceder al interior de una de ellas que es la más grande, lo suficiente como para que una criatura mediana pase agachada y acceda al interior de las alas. Dentro hay un conducto por el que entra aire y por el que se conecta con la red de cavernas del interior de la Montaña Soberana y se acaba llegando a la sala 1 del nivel 7.



## Nivel 4: Aire Irisado, por Erekipeon

### Mapas del nivel



### **Conexiones con otros niveles**

- Zona 1:** conecta con la salida suroeste del nivel 1, entre la [sala 4](#) y la [sala 13](#).
- Zona 2:** una alcantarilla conecta con la [sala 15 del nivel 2](#).
- Zona 8:** conecta con la [sección 1 del nivel 5; el pozo](#).
- Zona 23:** conecta con la [sala 1 del nivel 6](#).

### **Un poco de historia**

Este nivel fue hasta hace poco una especie de campo de experimentación sociológica. Decidido a encontrar la verdadera naturaleza de los seres inteligentes, el Hechicero del nivel 7 decidió crear un ambiente aislado y autosuficiente, poblarlo con seres inteligentes y observar qué pasaba. Su teoría era que el mal y la crueldad eran consecuencia, en un primer momento, de la lucha diaria para cubrir las necesidades básicas y, posteriormente, de la educación que las sociedades, progenitores y dioses imprimían en los seres. Pero ¿qué pasaría si se quitaran todos esos factores externos? ¿Seguiría habiendo buenos y malos, crueldad y nobleza?

Para ello acondicionó las cuevas de este nivel y las encantó con ilusiones, de tal forma que parecieran una campiña bucólica con sus bosques, sus praderas y su río (aunque éste es real). También aprovechó el Gran Pasaje que comunicaba el nivel 1 con el 5 para crear allí la zona de mantenimiento, llena de objetos encantados y sirvientes golems que proveerían todas las necesidades básicas de los sujetos del experimento. No faltarían la comida, la bebida, la ropa y el sitio donde resguardarse. El paraíso terrenal, vamos.

Luego empezó a secuestrar a criminales y marginados de todas las razas inteligentes que encontró en el continente. Los traía al complejo y les borraba todos los recuerdos de sus vidas antes de soltarlos en su paraíso. Trajo especímenes masculinos y femeninos de enanos, elfos, humanos, gnomos, orcos, trasgos y grantrasgos.

Y sorprendentemente el experimento funcionó bastante bien, al menos al principio. Al no haber competencia por la comida ni el refugio, ni tener experiencia previa negativa sobre los demás, las relaciones eran amistosas y fluidas incluso entre individuos de distintas especies. Se fueron formando grupos simplemente por afinidad, y al no haber nada que envidiar ni que pudiera producir conflictos (ni siquiera había celos), la comunidad vivía en perfecta armonía.

Así que la teoría era cierta, pero... ¿se podría prolongar este estado primordial? La cosa no era tan sencilla por un factor muy importante: el aburrimiento. Con nada que hacer para garantizar la subsistencia, los especímenes se aburrían. Descubrieron el sexo y se dedicaron a él con entusiasmo, pero al poco empezaron los embarazos y el problema de una súbita multiplicación de la población, que el Hechicero solucionó esterilizando mágicamente a todos los individuos. Pero también quiso ofrecerles otras distracciones, y les introdujo materiales para que desarrollaran por sí solos las artes o las competiciones deportivas. Y todo iba más o menos estable... hasta que llegó el Aire Irisado y sus horrores.

¿Qué pasó con los especímenes, gentes que no sabían lo que era la violencia o el miedo? ¿Qué pasó con las instalaciones del experimento, tanto la propia utopía como todo lo que la mantenía?

### **El Aire Irisado**

Se trata de la atmósfera del otro plano. Es un aire menos transparente que el normal, y cualquier movimiento rápido provoca una estela de colores irisados, como si se estuviera moviendo en una balsa de aceite. No impide el movimiento ni lo dificulta, pero desde luego hace que cualquier movimiento sea más evidente. En términos de juego, supone un +2 a la tirada de

sorprende y a la de esconderse de los halflings, así como un +10% a la tirada de esconderse de los ladrones, al menos las tres primeras ocasiones que se hagan estas tiradas. Después se supone que todos los personajes han aprendido a minimizar la estela que provocan y se pueden esconder y sorprender al enemigo con normalidad.

Esta atmósfera es la que permite que exista toda la extraña ecología que ha colonizado el nivel. La genera un gigantesco monstruo que vive en la zona 20, con lo que matarlo haría que se asfixiaran todos los demás bichos en cuestión de horas.

Otra de las debilidades de esta fauna es el agua, que es como un ácido para todos ellos. Rociarlos con agua hace que se quemem como si estuvieran ardiendo. Salpicarlos les provoca 1d4, un chorro desde un odre 2d6, acertarles vertiendo un caldero les haría 3d12. Esta debilidad es común a todos los bichos extraños.

## **Zona transitable del gran pasaje**

### **1-La gran puerta oxidada**

El túnel, procedente del nivel 1, acaba en una inmensa puerta de metal de doble batiente. La superficie está marrón de orín y brillante de la humedad, y el suelo cercano a la puerta está cubierto por un charco de agua, no muy extenso, de menos de un dedo de profundidad.

En el relieve de la puerta, bajo dos gigantescas argollas oxidadas que cuelgan de las narices de dos rostros barbudos, aún se pueden distinguir en Enano las palabras “El gran pasaje”. Las bocas de los rostros son ranuras por las que se pueden echar monedas.

Hace muchísimo tiempo los enanos excavaron y construyeron este túnel para comunicar el nivel 1 con el 5, donde está la granja subterránea, y facilitar el trasiego de carretas para comerciar con el exterior... a cambio de una moneda de plata.. Sin embargo, varias pintadas en las paredes en goblin avisan: “Derrumbado, no entrar, bichos derriten.”

La puerta pesa mucho pero no está atrancada. Se abrirán solas si alguien introduce una moneda de plata en la boca de un enano. También se puede utilizar la magia, aunque las hojas pueden abrirse hacia el nivel 1 tirando de las argollas... eso sí, superando una tirada de Fuerza superior a 35 para conseguir moverlas. Pueden tirar juntos hasta dos personajes.

Al abrirse se revelará una fina cortinilla de agua que tendrán que atravesar si quieren pasar al otro lado. Pero tranquilos, que es agua normal y no cae tanta como para apagar las antorchas.

### **2- El umbral del Gran Pasaje**

Tras la puerta se abre un pasillo de piedra muy ancho, por el que cabrían sin problemas cuatro carretas puestas lado a lado. El suelo está completamente mojado por la cortina de agua que se derrama sobre la puerta, la cual mana de una grieta en el techo de medio cañón del pasillo. Sin embargo, el agua no llega a hacer charco porque se vierte por una tapa de alcantarilla, que llevará a la [sala 15 del nivel 2](#) si se abre.

De este lado de la puerta, a la altura de donde estarían las bocas de los enanos, hay dos cajas donde se recogían las monedas que servían para abrir las puertas. Hoy día están reventadas y saqueadas, nada más que estarán las monedas que hayan introducido los propios aventureros. En cuanto los PJs se muevan notarán que aquí dejan una especie de estela de colores en el aire, como si estuvieran sumergidos en un aceite invisible. Cuanto más rápido el movimiento, más intensos los colores irisados de la estela que se formará.

Esta estela es la señal de que acaban de entrar en la atmósfera que hace posible la existencia de las extrañas criaturas que han invadido este nivel. Es perfectamente respirable, pero es un poco más densa y contiene algunos gases mezclados que se hacen visibles cuando se alteran súbitamente. Sin embargo no resiste el contacto con humedad o con agua, con lo que cualquier nube o cortinilla de agua puede servir para que no se propague más allá.

Estaría bien que el máster incida sobre esta estela que produce cualquier movimiento siempre que pueda, ya que es una característica de todo el nivel. Además, la estela hace muy difícil pasar desapercibido, a menos que los movimientos sean exageradamente lentos. Esto funciona en contra y a favor de los PJs, ya que también hará muy sencillo avistar cualquier movimiento a lo lejos... siempre que haya luz para ver los colores, claro.

### **3 - Las flores ácidas**

Tras unos metros las paredes del pasaje dejan de estar acabadas pulcramente, al estilo enano, y empiezan a parecer que están derretidas de forma irregular. Un poco más adelante verán unas grandes flores, similares a nenúfares de color pastel, en ambas paredes, suelo y techo. En cuanto pasen cerca habrá una súbita explosión irisada procedente de las flores. ¡Se mueven todas en dirección a ellos, hinchándose y deshinchándose como medusas!

Hay el doble de flores que de PJs.

#### **Flor ácida**

Estadísticas: las de una Avispa Gigante, con el ataque especial que vemos en la descripción.

Descripción: A primera vista parecen flores, pero en realidad son unas criaturas bulbosas, con seis alas semejantes a pétalos que rodean un cuerpo alargado y palpitante. Aletean como si fueran medusas, y se desplazan por el aire como tales. La boca la tienen en la base, donde estaría el tallo en una flor normal, y se alimentan de la piedra y los metales férricos (pero no metales preciosos), disolviéndolos con ácido y sorbiendo los jugos. En este plano han probado la sangre y les ha gustado su sabor metálico, por lo que atacarán sin dudar a cualquier ser vivo.

Si impactan en un ataque, las flores se enganchan a su presa y comienzan a disolver la armadura, si existe. El daño del ataque se aplica sobre la armadura (añadiendo a la CA o reduciendo el bonificador, en función del sistema que se utilice), y luego sobre la carne. Una Flor enganchada pasa a tener CA 9 para golpearla. Sólo se desengancharán si mueren.

Como el resto de la fauna extraña, son vulnerables al agua, como vimos al principio.

No tienen tesoro.

### **4 - El túnel chuperreteado**

Hacia la izquierda, si se viene desde la zona 3, se abre de pronto una oquedad profunda, de forma irregular, también como si se hubiera producido derritiendo la roca. Parece un túnel que retrocediera ligeramente, suficientemente alto como para que quepa perfectamente un humano desplazándose a cuatro patas. Por el suelo discurre lo que parece una formación rocosa, del grosor de un cabo marintero, que viene de más adelante del Pasaje y se introduce en la oquedad.

Pero lo que más llama la atención es que se puede escuchar claramente música y voces masculinas y femeninas cantando una canción que nadie reconocerá, sobre el rumor de una corriente de agua. El sonido parece que proviene de lo profundo del túnel... y si prestan atención (tirada de escuchar con éxito) escucharán también un leve sonido rasposo, como si algo blando rozara contra la piedra una y otra vez.

La oquedad mide unos seis metros de longitud, y al final se distinguen unos pequeños agujeros en la roca derretida, que se ven perfectamente porque parece haber luz al otro lado. La música, las voces y el rumor del agua se escuchan más cercanos... y el sonido rasposo también. Desde la mitad del túnel podrán ver que en el extremo de la nervadura hay una pequeña nube irisada: hay movimiento. Si se acercan más, verán que el extremo de la nervadura rocosa se mueve como un gusano lento y gordo, empapando de líquido verdoso toda la pared final y raspándola incansablemente...

En realidad la nervadura rocosa no es tal, sino la larguísima lengua de saliva ácida del habitante de la zona 5. En su espera incansable detectó las vibraciones que producía la actividad de la zona 7 a través de la roca, y con su lengua ha ido lamiendo la pared en dirección a esas vibraciones, disolviendo la roca y haciendo un túnel suficientemente ancho como para poder sacar después cualquier presa que atrape. Los aventureros han llegado cuando queda ya muy poco para que consiga atravesar la pared del todo.

Si la atacan, la lengua se revolverá e intentará atrapar a cualquier personaje que esté sobre ella. Empezará el combate contra la cosa de la zona 5.

Si se las apañan, podrían echar un vistazo por alguno de los agujeros, con cuidado. Lo que se ve es... ¿un tablón de madera? (Se trata del bastidor de una cama)

La pared de roca es tan fina que es posible romperla con una maza o algún arma contundente. Bastará con provocar unos 20 puntos de daño para lograr abrir un hueco suficientemente ancho como para pasar a la zona 7.

Lo malo es que el estruendo sobresaltará a los habitantes de la zona 7... y, si no lo ha hecho ya, provocará el ataque del habitante de la zona 5.

### **5 - Los zafiros refulgentes**

El Pasaje sigue adelante y la nervadura rocosa procedente del túnel 4 también. Desde aquí se puede divisar un tenue brillo de color azul proveniente de más adelante, en mitad del suelo del pasadizo. Parecen cuatro zafiros que emiten luz sobre un pequeño altillo, y más allá el túnel parece acabarse en una hornacina que parece excavada en la roca pero para acercarse a las gemas hay que subirse a un tosco escalón curvo de forma bastante irregular...

En cuanto alguien suba el escalón y se acerque a coger los zafiros, la nervadura de roca cobra vida en una explosión de colores oleaginosos por el aire irisado. Y no sólo eso, ¡el techo y el suelo comienzan a cerrarse sobre el atrevido!.

Y es que el aventurero se ha metido en la boca abierta de un bicharraco gigantesco, tan grande que ocupa todo el ancho y alto del Pasaje. Los supuestos zafiros son unas glándulas luminiscentes que atraen a las presas. No tiene dientes, sino que toda la boca actúa como una muela, triturando lo que haya dentro... y lo que intenta escapar lo captura con su lengua prensil, que exuda ácido a voluntad, para volver a arrastrarlo dentro.

### **Lengua rocosa**

Estadísticas: las mismas que una Pitón de las Rocas, más un ataque de ácido de 1d8 por asalto si impacta (ver la descripción)

Descripción: la principal misión de la lengua es atrapar a alguien (lo cual consigue si impacta sobre un objetivo) y llevarlo a la boca del bicho mientras ya lo va predigiendo, de ahí la constricción y el extra de ácido. Este daño de ácido se aplica primero al valor de armadura y la

dejará inservible cuando su valor llegue al de un hombre sin armadura. Mientras tanto la víctima se ve arrastrada hacia la boca a la velocidad de movimiento... a menos que se consiga "matar" la lengua.

Si hay varios atacantes la lengua puede tratar de barrerlos, atacando a todos los que estén a su alcance como si fuera un látigo. Quienes sean impactados sufrirán el daño de barrido y deberán superar una Tirada de Salvación contra Aliento de Dragón para no ser derribados.

### **Hipodrilo de roca**

Estadísticas: Las mismas de un Elefante.

Descripción: La criatura de esta zona, que recuerda vagamente a un hipopótamo pétreo con un morro muy largo, no puede avanzar hacia los aventureros porque está encajada en un hueco en el muro del Pasaje... y porque se le derritieron las patas en el río (ver zona 12), así que confía en su lengua para cazar a las presas y meterlas en su inmensa bocaza. Una víctima que haya cazado la lengua sufre el daño de Trituramiento automáticamente cuando se introduzca en la boca. Alguien que no esté preso por la lengua sólo sufrirá daño si el Hipodrilo consigue la tirada de éxito, de lo contrario habrá podido salir antes de que se cierre la boca. Es vulnerable al agua, como hemos visto al principio.

Tesoro: Si realizan la hazaña de matarlo podrán hacerse con los zafiros. La sorpresa es que sí que son gemas de verdad, y encima seguirán emitiendo luz 3d6 semanas después de cortadas: valen tres veces lo que un zafiro normal en monedas de oro.

Tras matar a la criatura, queda suficiente hueco entre ella y el suelo como para poder proseguir por el Pasaje, hacia la zona 6. También pueden seguir el cadáver y atravesar el muro por el gran agujero que hizo la inmensa bestia para meterse aquí. En ese caso resbalarán sobre la corta cola del monstruo y accederán directamente a los prados (zona 11).

### **6 - El primer teleportador**

El Gran Pasaje termina abruptamente aquí, en esta ocasión en una pared de bloques de piedra sólida y excelentemente acabada.

Lo que primero llama la atención es que de la pared asoma la parte trasera de un cuerpo elfo, ricamente vestido: la parte posterior de la cabeza, el tronco, la mano derecha y la bota izquierda. Como si se hubiera incrustado en la pared cuando caminaba hacia ella. Hay signos de golpes de pico alrededor del cadáver: alguien intentó sacarlo pero desistió.

Lo siguiente que resalta es un reborde de runas que enmarca todo el muro, por las paredes, el techo y el suelo. Un Mago o Elfo que saquen una tirada de Inteligencia ( o de alguna habilidad de conocimiento de magia relacionada) podrán dilucidar que se trata de un encantamiento bastante complicado y poderoso. Parte teleportador, parte hechizo de ilusión... y con posibilidad de ser apagado a voluntad desde otro lugar.

Pero de momento no hay ninguna salida por aquí. Los aventureros tendrán que volver a la zona 5, siguiendo de vuelta el Gran Pasaje, o podrán salir a los Prados de la zona 11. A menos que consigan volver a hacer funcionar el teleportador...

Lo que pasó en realidad es que hace varias décadas el Hechicero decidió utilizar el Gran Pasaje para sus propios fines. Después de ampliar con magia la gran Caverna de la zona 11, tapió los dos lados del Pasaje e instaló este teleportador y el de la zona 7. Pero los encantó con una ilusión que hacía que los viajeros vieran que el Pasaje continuaba. De esta manera no notaban

que estaban entrando y saliendo de un teleportador. Los viajeros antiguos sí se daban cuenta de que el viaje tardaba bastante menos que antes, pero nunca averiguaron el motivo.

Sin embargo, dos años después de la invasión la nueva fauna consiguió penetrar la roca por la zona 27, y en la refriega se cayó de su sitio la llave del teleportador... justo cuando estaba atravesándolo un Elfo. La magia se disipó y la mitad de su cuerpo quedó atrapada en esta parte, mientras que la otra mitad quedó en la otra. Una muerte horripilante.

### **7 - El segundo teleportador**

Al igual que la zona 6, aquí el Gran Pasaje acaba en un gran muro bien labrado con un reborde de runas, en cuyo centro está incrustada la parte delantera del infortunado elfo que quedó atrapado en el teleportador cuando se apagó. También hay muescas en la roca, como si hubieran intentado sacarlo de la piedra a golpe de pico.

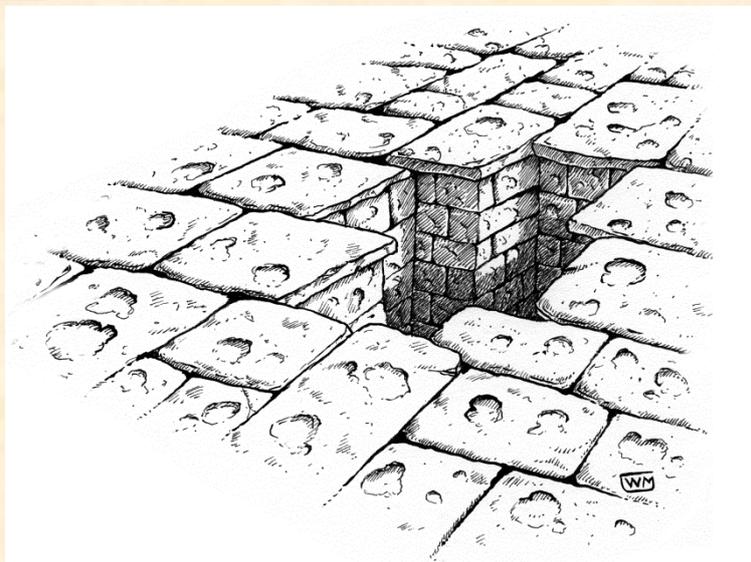
Curiosamente la mano que se ve en este lado está cubriendo la boca. No tanto es un gesto de dolor, sino que parece más bien que el pobre elfo estaba bostezando cuando se interrumpió la magia del teleportador.

Si se quedan en silencio suficiente tiempo, o si ponen la mano en la pared, sentirán y escucharán unos golpes lentos y rítmicos que provienen del otro lado del muro. Se trata del golem de la zona 27.

No hay nada de valor. De hecho el cadáver ni siquiera tiene bota en el pie que se ve desde aquí. Aparentemente no hay otra salida de este callejón que la zona 8.

### **8 - La gran puerta de hierro**

La gemela idéntica de las puertas de la zona 1, pero en mejor estado de conservación porque no corre el agua sobre ellas. Eso sí, al igual que allí las cajas de recaudación de las bocas de los enanos hace tiempo que fueron saqueadas. Esta puerta sale del nivel y conduce a la [sección 1 del nivel 5; el pozo.](#)



### **Zona del experimento**

### **9 - El refugio de los Conformistas**

#### ***La sala***

Se trata de una gran sala cavernosa, iluminada de forma desigual con dos puntos de luz brillante, además de por la luz ¿del sol? que se cuele desde detrás de la cascada que ocupa la entrada del

norte. Apilados ordenadamente por las paredes de la caverna hay alguna que otra cama que ha visto mejores tiempos, pero sobre todo jergones hechos en el suelo con ropa. Las paredes están cubiertas de pinturas que parecen representar escenas al aire libre de distintas figuras humanoides.

### **Los habitantes**

De lejos lo más interesante son los propios habitantes de la caverna, 21 individuos de todas las razas y de ambos sexos. Hay 2 humanos, 1 humana, 1 elfa, 2 enanos, 1 goblin, 3 goblins hembra, 1 kobold macho, 2 kobolds hembra, 1 gnoll macho, 2 orcos macho, 1 orco hembra y 3 bugbears macho. Los humanos, orcos, gnolls, bugbears y medianos parecen cincuentones, mientras los goblins y kobolds tienen pinta de ser viejunos. Los enanos y elfos siguen pareciendo jóvenes.

Si los observan con cuidado, todos los habitantes están participando en una extraña danza ritual, salvando el gnoll y un bugbear, que están como de guardia en la entrada de la cascada sosteniendo dos palos largos. La cristalina voz de una Elfa se entreteje con las agudas notas de un flautín, tocado con extraordinaria habilidad por un Orco al ritmo de la percusión de un anciano kobold. Todos los demás bailan formando un círculo en el centro de la caverna, alrededor de un Enano que danza ágilmente y una goblin que le sigue a duras penas, entrelazando sus pasos con rapidez y agitando en círculos sus brazos. Con la estela irisada que dejan, el espectáculo de colores y formas es verdaderamente impresionante. Pero al poco son sustituidos por un bugbear y una humana, que también bailan de la misma forma.

### **Hablando con ellos**

Por supuesto, si los PJs han irrumpido con estrépito, dejarán la danza y la música y correrán a la parte más alejada, temerosos y muy sorprendidos. Incluso el gnoll y el bugbear de guardia están realmente asustados a pesar de enarbolar los palos en su dirección.

Si se tranquilizan, un humano maduro se adelantará y se dirigirá a ellos en un común ceceante, presentándose como Ojoz Azulez y preguntándoles por sus intenciones.

Si los aventureros han entrado por la zona 4, atravesando la pared, además les preguntará “¿por qué noz habéiz condenado abriendo eze agujero a laz beztiaz?” Los habitantes de la caverna seguirían asustados, gimoteando y lamentándose constantemente: “Laz beztiaz vendrán y noz matarán también, ¿por qué?, oh, ¿por qué?” Pero no harán absolutamente nada para remediarlo. Algunos hasta se golpearán con la cabeza contra la pared de pura desesperación.

Se tranquilizarán bastante si consiguen cubrir el agujero de una forma que parezca más o menos resistente. Apilando un par de camas o algo, por ejemplo. Pero aun así rogarán que hagan algo para tapanlo definitivamente.

Si se ganan su confianza, lo cual es realmente sencillo, les relatarán su historia:

*“Hace tiempo vivíamoz todoz en la inmenza explanada que hay al otro lado de la cazcada, bajo la luz del zol, felicidad y en armonía. Loz Doradoz noz proveían de todo lo que neceztábamoz, y dedicábamoz nueztraz vidaz a laz artez y loz placerez.*

*Zin embargo, hace varioz mezez apareció ezta eztela en el aire - hace un rápido gesto que deja la estela irisada - y con ella llegaron laz florez y laz beztiaz que quemán y comen. Perdimoz a muchoz mientras buzcábamoz un sitio zeguro... y por fin encontramos ézte, detrás de la cazcada.*

*Pero dezde hace zemanaz loz Doradoz ya no vienen tanto como antez. A vecez pazan díaz zin venir, y cuando vienen no hay comida para todoz. Tenemoz hambre, pero zabemoz que moriríamoz ahí fuera.*

*Por zi fuera poco, hace unaz nochez dezaparecieron doz de nozotroz, Cabello de oro y Culo bonito. Encontramoz unaz huellaz mojadaz en la entrada, pero nada maz...*

*Vozotroz habéiz zobrevivido a laz beztiaz. ¿Noz ayudaréiz?"*

Por supuesto, no se lo están contando todo. En la zona 13 está el resto de "la verdad".

### **Rasgos de los Conformistas**

Todos, sin importar la raza, se muestran amistosos y muy curiosos, sobre todo con las armas, armaduras y vestimentas, que no han visto antes jamás. Pese a cecear en común, como Ojoz Azulez, utilizan palabras muy cultivadas y desconocen los tacos. "Albriciaz" o "cázpita" son lo más soez para ellos. Al igual que Ojoz Azulez, todos hablan el común ceceando. No saben que son de razas distintas, así que no saben que son "humanos" "orcos" o "gnolls", y sus nombres hacen referencia a alguna característica física que les distinga de los demás. Morro Ancho (una orca), Pequeño Rojizo (un kobold), Pelo Amarillo (una elfa), Oreja Mellada (el gnoll), cosas así. El Máster debería enfatizar lo extraño que es ver un orco, un elfo y un humano departiendo tan amigablemente.

Eso sí, un personaje con una Sabiduría muy alta descubrirá que tienen una sombra en la mirada. Casi como si se sintieran culpables por algo... (ver más adelante)

No disponen de armas de ningún tipo, y la ropa que llevan no pasa de ser túnicas.

Si se les pregunta pueden describir físicamente las Flores y los Langoescorpiones, pero no han visto ningún otro tipo de criatura. No tienen nombres para ellos, son colectivamente "laz beztiaz". Ninguno sabe cómo acabaron llegando a estas cuevas en primer lugar. Si se les pregunta, todos creen que siempre han estado aquí...

### **La llegada de los Dorados**

En cuanto el DM considere que ha pasado suficiente tiempo, entran por la cascada dos figuras metálicas y de color dorado, de 1,50 de altura, bellamente esculpidas como seres antropomorfos de raza indefinida. No hablan ni se comunican con nadie. Portan un cofre hermético enorme (similar al Arca de la Alianza de Indiana Jones), que colocarán en el centro de la sala, después de lo cual volverán junto a la cascada y esperarán. El cofre contiene 5 bandejas tapadas con comida recién hecha y humeante: carnes asadas, pescados, verduras... en general platos no muy elaborados pero sabrosos, suficientes para hacer una comida normal de 5 personas.

Los habitantes cuchichean entre sí, quejándose de que tendrán que repartirse la comida y quedará muy poco para cada uno, insuficiente para calmar el hambre. Hay miradas de suspicacia hacia los PJs, por si ellos también quieren una parte, mientras se reparten pacíficamente las escasas raciones. Si los aventureros comparten su comida serán festejados por todo lo alto.

Las figuras doradas permanecen totalmente quietas durante la triste comida. Si se las examina de cerca, puede verse que están chapadas en oro, pero presentan varios arañazos a la altura de los antebrazos revelan que en realidad están hechas en piedra. Soportan sin inmutarse que les toquen o examinen de cerca, y tampoco se defienden si se les ataca. Pero en este último caso todos los habitantes se pondrán en pie y les preguntarán a los agresores "¿Por qué atacáiz a loz doradoz?"

En el momento en que se vacíe de comida la última de las cinco bandejas, las figuras se vuelven a animar: Recogen las bandejas, las introducen de nuevo en el cofre y cargan con él por donde han venido, en dirección a la zona 15.

Ojoz Azulez volverá a suplicar la ayuda de los PJs.

## Tesoros

En realidad no tienen nada de valor. Ni oro, ni joyas ni vestimentas costosas. Pero la caverna está llena de pinturas (32) y pequeñas estatuas hechas de piedra (15) y barro (45) que tienen un estilo que no existe en ninguna otra parte. Sin influencias externas y con todo el tiempo dedicado al arte, han alcanzado un nivel de plasticidad y representatividad que volvería locos a los entendidos en tierras civilizadas. Cada pintura se vendería por 15 mo, las de piedra a 25 y las de barro a 10.

### **10 - El exterior de la cascada**

Si vienen de la zona 9, en cuanto atraviesen la cascada no podrán creer lo que están viendo. Una inmensa extensión, con prados y árboles y ¡un sol en el cielo azul! ¿No estaban bajo tierra?

De la cascada nace un río bastante ancho, pero no muy profundo, que va hacia el noreste... y a lo lejos se ven por allí y por allí estelas de color. Parece que hay mucho movimiento tanto en la tierra como en el cielo.

En cuanto salgan, llamarán la atención de 1d6 Flores Ácidas.

### **11 - Los prados**

Cuando los aventureros entren en esta zona apenas les costará creer lo que ven. A todas luces parece que han salido al aire libre, a algún valle de paredes abruptas. El suelo está alfombrado de hierba verde y trufado aquí y allá con árboles y rocas, como en el exterior... salvo por el aire quieto y el ocasional brillo irisado de algún movimiento repentino por aquí y por allá.

En realidad siguen bajo tierra, en una inmensa caverna que está bajo un encantamiento permanente de ilusión, una obra maestra del arte arcano. Basándose en el principio de que "las mejores mentiras son las que contienen algo de verdad", la ilusión comienza a unos 3 metros de altura, como si toda la caverna fuera un valle al aire libre del que no se pudiera escapar, ya que las paredes de la cueva parecen laderas cortadas a pico. Por encima de los tres metros está el azul del cielo y un sol que realmente parece que calienta y se mueve por el cielo. Por si fuera poco, incluso la luz cambia entre iluminación de primavera y de verano cada tres meses.

Por todas partes verán que la singular ecología ha invadido el nivel...y si no van con cuidado la experimentarán mucho más de cerca. Cada turno (10 minutos) que pasen en esta zona hay que hacer una tirada en la Tabla de Encuentros:

### **Tabla de encuentros (1d20)**

**0 - 2:** No hay encuentro.

**3 - 4:** Tirar dos veces en la tabla: Los aventureros están a punto de ser emboscados, pero entonces vienen otras criaturas y se zampan a las primeras. Los primeros bichos que salgan son comidos por los segundos delante del grupo. Sí, puede salir el mismo tipo de bestia las dos veces...

**5 - 8:** Hay una bandada de **1d10 flores ácidas** posadas justo en el camino del grupo. Las mismas estadísticas y descripciones que vimos en la zona 3.

**9 - 12:** Entre la hierba asoman lo que parecen unas rocas de regular tamaño. En realidad son 1d6 **erizos rodantes** que esperan una presa para lanzarse sobre ella.

Estadísticas: las de un escarabajo tigre

Descripción: exteriormente parecen piedras redondas, pero en cuanto detectan una presa ruedan hacia ella y saltan, abriendo una inmensa boca con dientes que despliega una lengua en forma

de red. Normalmente cazan discos flotantes y flores ácidas, y son la presa natural de los langoscorpiones

**13 – 14: 1d3 langoscorpiones** están tanteando los matojos, delatándose desde lejos por la intensa estela irisada que dejan sus movimientos (vamos, que no sorprenden). Si perciben a los aventureros irán a por ellos. Saben más ricos que el resto de la fauna de por aquí.  
Estadísticas: las de un escorpión gigante.

Descripción: Son como un cruce de langosta y escorpión, con pinzas diseñadas para trocear erizos rodantes, pero podrían partir en dos a un humano sin problemas. No tienen tesoro, pero también son vulnerables al agua.

**15 – 16: 1d4 discos translúcidos** sobrevuelan la zona, moviéndose lentamente y permaneciendo semiocultos gracias a su transparencia. Tratarán de acechar sigilosamente a los aventureros.

Estadísticas: las de un cangrejo gigante.

Descripción: Son unas criaturas casi totalmente transparentes, con un cuerpo en forma de disco chato, que flotan a unos cuatro metros del suelo y se desplazan muy lentamente en el aire pesado aleteando imperceptiblemente unas vellosidades que tienen en la circunferencia, con lo que no provocan el revuelo irisado habitual. La combinación de ambos factores hace que sorprendan muy fácilmente (con 1-5 en 1d6), a menos que alguien esté mirando directamente arriba o los esté buscando activamente.

Para alimentarse simplemente sacan dos tubos translúcidos de hasta 6 metros de longitud, expulsan su ácido a presión (hasta unos 2 metros de alcance) y luego succionan el caldo resultante. Normalmente chupan la roca, pero al igual que las flores ácidas han descubierto el buen sabor de la sangre y también intentarán alimentarse de aventureros incautos, escupiendo su ácido sobre ellos desde arriba. Tienen la desventaja de que no se mueven con rapidez, con lo que son un blanco estático.

**17- 18: 1d6 gusanos miméticos.** Como se verá en la zona 18, lo primero que harán es intentar comunicarse.

**19:** Encuentro con **1d3 Curiosos** (ver más detalles en la zona 13) Van desde su campamento hacia la zona del Encuentro (zona 17). Se mueven tan lentamente que no provocan estela irisada en el aire, con lo que es más probable que sorprendan a los aventureros que al revés.

**20:** Una comitiva de 8 golems dorados avanza despreocupadamente, acarreado 4 cofres con comida y dejando una gran estela que se ve bastante lejos. La nueva fauna, curiosamente, les deja en paz.

Dependiendo de dónde tenga lugar el encuentro, la comitiva irá hacia el campamento de los Curiosos (zona 16) o a la cueva de los Conformistas (zona 9). En el primer caso no pasará gran cosa, pero en el segundo caso saldrán seis Curiosos de entre los matojos, se suben a tres de los cofres, los abren y desparraman la comida que contienen por todo el campo. Los golems no se defienden, sólo recogen la comida sucia para llevársela de nuevo a la zona de mantenimiento. Los dos golems que quedan con el cofre corren hacia la cascada, y antes de que los Curiosos puedan hacer alcanzarles les atacan tres langoscorpiones, atraídos por el jaleo. Los Curiosos empezarán a lanzarles agua con sus odres, y los langoscorpiones acabarán largándose. Todo esto si los aventureros se limitan a mirar, claro...

La Tabla de Encuentros asume que los aventureros van por ahí a la velocidad normal, lo que hace que dejen una estela de color bastante amplia. Una estela que las criaturas están adaptadas para atacar, porque suele ser comida.

Si toman alguna precaución y reducen la velocidad a la mitad, la tirada en la tabla se hace con un -2. Si se desplazan de puntillas y muy lentamente, la tirada se hace con un -4. Pero si corren entonces hay que añadir +4 al resultado.

### **12 - El río**

Curiosamente, en los alrededores del río no merodean los nuevos animales. Hay restos de cuerpos de Langoescorpiones o de Flores, pero todos como si hubieran sido derretidos...

Es una pista sobre el efecto del agua en la nueva fauna. Lo mismo le pasó al hipodrilo de la zona 5, pero al ser una criatura tan masiva consiguió cruzar arrastrándose sobre sus muñones y desintegrar la pared del túnel.

### **13 - Las antiguas viviendas de la comunidad**

Unas sencillas casas de adobe de una sola habitación. En el pasado era aquí donde vivía toda la comunidad. Cuando llegaron las bestias mataron a un montón de individuos y se los comieron, y algunas siguen esperando aquí a que vengan más presas.

Antes de que los aventureros entren en una casa hay que hacer una tirada en la Tabla de Encuentros de la Zona 11. Si sale 20, tirar de nuevo (no hay golems dorados). Apoyados contra una de las casas alguien ha puesto unos palos como si fuera un tendedero. Sobre estos palos hay varias pieles de conejos, ciervos y cabras en distintos grados de secado. Se trata del secadero de pieles de los Curiosos (ver zona 16), ya que su campamento está al lado del río y no se secan con la humedad.

### **14 - La entrada de los Dorados**

Esta es la zona del río donde los Dorados entran y salen del río. Se meten en el curso de agua y siguen su lecho, hundiéndose progresivamente hasta que desaparecen de la vista. El truco está en que más adelante hay una entrada bajo el agua, por donde los golems acceden a la zona 21, dentro de la zona de mantenimiento

Esta es la razón por la que los golems están recubiertos de oro: para evitar que se oxiden, teniendo que pasar por el agua tres veces al día. Y esta característica también les ha protegido de la nueva fauna, capaz de disolver roca y metales férricos, pero no joyas o materiales preciosos.

El pasillo subacuático se extiende varias decenas de metros, suficientes para que sea imposible recorrerlo a pulmón, y así disuadir a los sujetos del experimento para que los sigan. Pero podría hacerse con magia o con los odres que los Curiosos utilizan para llevar agua... o cualquier otro recurso que los aventureros se saquen de la manga.

### **15 - Teleportadores de pequeños hervíboros**

En estas zonas el Hechicero ubicó las llegadas de unos teleportadores que esparció por todo el área circundante a la Montaña Solitaria. Su objetivo era traer cualquier pequeño hervíboro (conejos, cabras, ardillas, asnos, pájaros de cualquier clase) para dotar de una pequeña fauna inocua a la zona de experimentación.

Los teleportadores siguen funcionando, pero alrededor de cada uno hay ahora docenas de bocas acechantes (tirar en la Tabla de Encuentros y utilizar el primer monstruo que salga), listas para devorar al siguiente animalillo en cuanto aparezca. Lo cual ocurrirá en cuanto haya algún aventurero cerca.

### **16 - El campamento de los Curiosos**

Cerca de la última cascada del río está el campamento de los habitantes que fueron expulsados del refugio de los Conformistas de la Zona 9. Las gotitas de agua que salpican la zona quemar a

las nuevas bestias, y los Curiosos lo saben y lo aprovechan. Por eso han elegido este lugar para establecerse.

### **Los alrededores**

Fuera de la zona de humedad habrá dos Langoescorpiones rondando, buscando Erizos rodantes o Flores ácidas para alimentarse. Los Curiosos consiguieron domesticarlos a base de echarles agua cuando intentaban ir a comérselos, y ahora dejan en paz a cualquier cosa de dos patas. Pero sirven para mantener otras bestias a raya.

Subido a una hendedura en la roca, a unos cuatro metros de altura, hay a todas horas un vigía con numerosos pellejos de agua, atento a lo que haya en la zona, incluyendo las posibles amenazas voladoras. Avisará con un "Eeehhh, viene gente" sin disimular a los que están más abajo.

### **El campamento**

La zona central del asentamiento está al lado del río y está compuesto por unos siete lechos al lado del río, cubiertos con pieles crudas como las que encontraron secándose en la zona 13.

Por los alrededores hay siempre diez personas, menos los que se hayan encontrado en la Tabla de Encuentros. Todas están ocupadas haciendo cosas con pieles: Unos están raspando los interiores con piedras, otros más allá están desollando una cabra, otros están uniendo dos pieles utilizando agujas de hueso y tripas, aquellos están terminando de rematar un odre... la actividad es constante.

### **Los habitantes**

En total son 2 humanas cincuentonas (una de ellas es Cabello de oro), 2 elfos (uno de ellos es Culo Bonito), 1 elfa, 1 Bugbear hembra madurita, 2 viejos kobolds macho, 2 orcos hembra de mediana edad y 1 venerable goblin macho. La Bugbear, Morro Moteado (por las pintitas negras sobre el morro), es quien hace de portavoz frente a los aventureros.

Todos llevan palos de distintos tamaños y cada uno lleva al menos tres odres de agua.

Al igual que a los Conformistas, les impresionará muchísimo ver gente nueva con armaduras, vestiduras y armas que no han visto jamás. De hecho comparten casi todos los rasgos de los Conformistas (hablar ceceante, curiosidad, vestiduras, etc) salvo que todos llevan los odres de agua siempre encima y que tienen la mirada mucho más limpia. Al fin y al cabo no tienen nada de lo que avergonzarse.

Si son atacados se defenderán, pero si se ven muy superados huirán, en principio a las antiguas viviendas de la zona 13.

### **Hablando con ellos**

Si vienen por encargo de Los Conformistas y preguntan por Culo Bonito y Cabello de oro, el elfo y una de las humanas se pondrán en pie y se acercarán a ellos. No parece que estén aquí contra su voluntad, todo lo contrario.

Morro Moteado se presentará como la "voz de todos" y estará deseosa de contarles a los aventureros toda la historia, desde su punto de vista.

*"La nochze que llegaron loz nuevoz animalez muchoz murieron antez de que llegaramoz a la cazcada. Todoz temíamoz que loz Doradoz no zupieran encontrarnoz, pero lo hicieron y noz trajeron la comida a la cueva. Allí noz quedamoz.*

*Unoz cuantoz zaliámoz de la cazcada todoz loz díaz para zaber máz zobre loz nuevoz animalez, para ver cómo podríamos vivir con ellos o protegernos de ellos. Pero Ojuz Azulez y loz demás zeguían muy azustadoz. Querían quedarze en la cueva para ziempre, y penzaban que íbamos a atraer laz beztiaz a la cueva y que noz matarían a todo. También ez verdaz que ziempre perdíamos a alguien en laz zalidaz. Aún azí...*

*Aún azí lo que hicieron fue imperdonable. Ezperaron a que noz durmiéramoz y entonces noz zacaron de la cazcada. No noz dejaban entrar, noz empujaban fuera... con el alboroto, al poco vinieron unoz Dízcoz y unaz Florez y empezaron a derretirnoz. Perdimoz a muchoz antez de que noz diéramoz cuenta de que no noz atacaban en el agua. Zeguimoz por el río abajo hazta que encontramos ezte lugar y noz eztablecimoz aquí. Y loz Doradoz ziguen viniendo a nozotroz con comida...*

*Dezde entonces hemoz aprendido mucho zobre loz nuevoz animalez. Dezcubrimoz que ven laz eztelaz, que el agua lez hace daño. Cazamos loz animalez normalz para quitarlez la piel y hacer bolzaz para llevar agua, que ziempre llevamos con nozotroz. Hemoz domezticado doz beztiaz para que no ataquen gente, ahí fuera. Hemoz conocido a la gente guzano. Ya no tenemos miedo.*

*Y ahora ya podemos encargarnos de loz de la cueva...*

*Eztamos quitándolez la comida que le llevan loz Doradoz, para que cuando tengan hambre zalgan y comprendan lo que nozotroz sufrimoz aquella nochze. Pero ziempre ze noz ezcapa alguno de loz cofrez. Ahora Nariz Grande (un elfo) tiene a zu Cabello de Oro y Orejaz Amarillaz (el anciano goblin macho) a zu Culo Bonito... azí que ya eztamos liztoz para hacer todo lo posible para que no ze noz ezcape ningún cofre.*

*¿Noz ayudaréiz? Zi lo hacéiz, oz enzeñaremos a zobrevivir a laz criaturaz... "*

Los Curiosos están cegados con la venganza que no tienen pensado nada más allá. No saben qué harían con los supervivientes, o qué pasaría si los Conformistas les pidieran perdón...

### ***Consejos de los Curiosos sobre el entorno***

Si cumplen su parte del trato o son obligados a ello, los Curiosos les darán las siguiente indicaciones:

- Siempre llevar un odre de agua, y emplearlo para salpicar a cualquier cosa que se acerque.
- Tratar de no levantar la estela Irisada, atrae a todas las bestias.
- Cada poco mirar hacia arriba, hay seres casi invisibles que te atacan desde allí. Afortunadamente no son muy rápidos.
- Alejarse de las gemas brillantes azules, son bocas de monstruos. También tener cuidado por los alrededores, sus lenguas son prensiles.
- Hay una gran criatura extraña en la zona del norte, con muchas patas y un corpachón inmenso, como si fuera un árbol con muchos troncos. Es la que produce el aire irisado por unos agujeros de su cuerpo.
- Hay unos gusanos que son gente también. Vienen de un agujero en el techo, justo al lado de la gran criatura árbol, y tratan de imitar y comunicarse para aprender cosas nuevas. Nunca han hecho daño.

Aparte de todo esto, saben lo mismo que los Conformistas sobre su historia. Es decir, nada: tampoco podrán explicar desde cuándo están en este lugar ni quiénes son los Dorados.

**Tesoro:** aparte de las pieles, poca cosa hay. Los consejos son el principal tesoro del que disponen.

### **17 - La zona de encuentro**

En esta zona la hierba desaparece y da lugar a un gran claro de tierra suelta. En cuanto se acercan se puede apreciar que la misma está llena de dibujos.

En este momento hay trazos representando a humanos, elfos, enanos y trasgos, y un dibujo bastante siniestro representando una especie de árbol gigantesco con doce troncos y debajo una representación más burda de humanoideos, muy pequeños en comparación. Es la primera referencia que encontrarán al Árbol Zancudo.

Este lugar sirve como lugar de encuentro para los gusanos miméticos y los Curiosos, entendiéndose a través de dibujos.

### **18 - Avanzadilla de los gusanos**

En este lugar, antes de llegar a donde está el Árbol Zancudo, los Gusanos Miméticos mantienen una pequeña avanzadilla.

Si detectan a los aventureros, 1d6 Gusanos reptarán hacia ellos formando un revuelo aceitoso. En cuanto estén a su lado se enroscarán unos con otros para formar con sus cuerpos un amasijo palpitante de forma vagamente humanoide, extenderán una especie de brazo y sacarán cinco protuberancias: una mano abierta en señal de saludo. Y esperarán a que los PJs hagan lo mismo.

Los Gusanos son la única especie inteligente en el plano del que proviene toda esta fauna extraña. Al encontrar otros seres inteligentes en este plano se sienten completamente fascinados y entusiasmados, y tratan de aprender todo lo que puedan para comunicarse. Como han establecido contacto amistoso con los Curiosos piensan que todos los seres de dos patas son así, y por eso intentarán comunicarse con los aventureros.

Contarán como sorprendidos si se les ataca. Sus estadísticas, las de los gusanos carroñeros, con el tema de la vulnerabilidad al agua y ácido en lugar de parálisis.

Si intentan comunicarse, cogerán una ramita y se pondrán a dibujar en el suelo terroso. El Máster debería intentar comunicarse con los jugadores sólo a base de dibujos, en plan Pictionary, y obligar a los jugadores a hacer lo mismo cuando intenten comunicarse con los gusanos, ya que no entienden el idioma. Pero son bastante listos, así que entenderán lo que quieren decir los aventureros bastante rápido, independientemente de los monigotes que sean capaces de dibujar los jugadores.

Las preguntas de los gusanos son difíciles de expresar en dibujos... pero así el máster conseguirá reflejar lo difícil que es la comunicación y los vericuetos de unas mentes alienígenas.

#### ***Lo que quieren decir los gusanos:***

- ¿Qué es eso que lleváis encima? (Se refieren a las armaduras y las armas) ¿Para qué sirven?
- ¿Podemos tocarlas y ponérmolas?
- ¿Dónde están los otros? (preguntan por los Curiosos)
- ¿Qué estáis buscando por esta zona del valle?
- ¿Venís de una zona sin agua?
- ¿Podéis enseñarnos por dónde habéis venido?

Recuerda, máster, nada de hablar :-P Hazlo lo mejor que puedas, pero recuerda que no es imprescindible para la aventura el que te entiendan.

No se opondrán a que vayan a la zona 20 y de hecho les seguirán con curiosidad. A menos que les hayan atacado, en cuyo caso sí intentarán detenerles.

### **19 - Guarida de Hipodrilos de roca**

En la pared de esta zona refulgen seis montoncitos de zafiros azules, y el suelo está plagado de nervaduras rocosas que resultan difíciles de ver entre la hierba.

Seis hipodrilos de roca se han establecido aquí, abriendo sus bocazas y estirando sus lenguas para atrapar cualquier cosa que camine por aquí. Pueden detectarlas superando una tirada de Detectar Trampas, con un +3 si ya han pasado por la zona 5.

### **20 - El Árbol Zancudo**

Este punto de la caverna está envuelto en una nube multicolor, producto de la cantidad de movimiento que hay en esta zona. Tal revuelo de colores oculta lo que hay aquí desde una distancia de unos 20 metros.

Si se llega a una distancia más cercana, se verá que hay 1d10 Flores Ácidas y 1d8 Discos Translúcidos flotando y nadando alrededor de doce inmensos troncos, muy distintos a los de cualquier árbol que hayan visto en su vida. Es más, uno de los troncos se alza lentamente y baja un poco más allá.

Los troncos sostienen un inmenso corpachón lleno de agujeros por los que parece salir y entrar un gas. De él cuelgan unos tentáculos espinosos que, de vez en cuando, atrapan al vuelo alguno de los seres (en este caso un Langoescorpión) que van cayendo desde un agujero en la ilusión del cielo de la cueva. Y entre las dos patas más lejanas se puede ver una pila de piedrecitas brillantes de unos tres metros de altura.

Este inmenso ser es el que produce la atmósfera que hace posible que exista aquí toda esta extraña fauna. Hace tiempo cayó por el agujero del techo, un portal dimensional que se abrió desde el nivel H. Desde entonces ha ido creciendo hasta su actual tamaño, y quién sabe qué dimensión puede adquirir si se le deja crecer más.

Estadísticas: Las de una Hidra de 12 cabezas. En lugar de mordiscos el daño es de constricción.

Ah, y hay que recordar que el agua también le afecta como si fuera ácido.

**Tesoro:** las piedrecitas brillantes son pepitas de un metal desconocido: aluminio. hay unas 20.000, y cada una valdría en torno a 1 m.o.

Si consiguen derrotar al Árbol, los seres que revolotean a su alrededor caen al suelo y comienzan a asfixiarse. En el plazo de una hora toda la fauna extraña del nivel morirá, y los Gusanos Míméticos intentarán volver al agujero y a su plano antes de que se les acabe el aire.

A menos que cierren el agujero del techo, periódicamente seguirán cayendo bichos por él, que morirán en pocos asaltos asfixiados. En ocho días volverá a caer un retoño de un Árbol y crecerá de nuevo, con lo que todo volverá a empezar.

La zona de mantenimiento

Toda esta zona está contenida en el Gran Pasaje, en el hueco entre los dos teleportadores. El estilo vuelve a ser Enano, con el suelo adoquinado y las paredes principales talladas en la roca.

El mago aprovechó el pasaje para construir las estancias que dan soporte al experimento, y sirven de “base” para los Dorados. La entrada acuática, originalmente pensada para evitar que vinieran aquí los sujetos del experimento, resulta letal para la nueva fauna e impide la filtración del Aire Irisado, por lo que de momento todo está tal y como lo dejó el Hechicero. Y además, los movimientos ya no dejan estelas irisadas en el aire.

Los “habitantes” de esta zona son golems de dos tipos:

- Los Dorados no son otra cosa que Golems de Carga (descritos en el nivel 5) hechos para entrar en la zona del experimento. Se les cinceló con apariencia humanoide, para resultar más amigables a los sujetos, y (como hemos visto en la zona 14) se les recubrió de una fina lámina de oro para evitar la oxidación y el deterioro de sumergirse tres veces al día en el agua del riachuelo.

- También hay aquí Golems de Mantenimiento y de Archivo como los del nivel 6, dedicados a hacer pequeñas reparaciones y documentar el experimento sin supervisión. Siguen provocando las migrañas ante los seres inteligentes y conservan la posibilidad de comunicación por vía telepática.

El complejo está iluminado también por los huesos de luz azulados descritos en el nivel 6, y no hay ni una sola puerta. Los golems no necesitan intimidad, después de todo...

### **21 - La entrada subacuática**

El pasillo subacuático descrito en la zona 15 asciende en rampa hasta que sale del agua en esta habitación, en lo que parece una piscina. No hay mucho más, es una simple zona de paso.

### **22 - La fuente de comida**

Esta gran habitación con puertas dobles tiene seis grandes banastas rectangulares pegadas a las paredes. Cada banasta es tan grande como un ataúd, con asas a ambos lados, y están vacías. Parecen hechas de mimbre, aunque tienen unos adornos de plata engarzados con motivos de frutas, pollos asados, tenedores y demás motivos relacionados con la comida.

Además, en una de las paredes hay una pintada de la cara de un muñecote-palo: Un círculo grande por cabeza, dos puntos como ojos y una femenina boca sonriente. Sin embargo, la boca está dibujada de forma muy realista, simulando incluso el volumen de los labios.

Cada cesta es en realidad una Cornucopia

(<http://www.enworld.org/forum/showthread.php?156986-In-the-spirit-of-thanksgiving-The-Cornucopia>), un objeto mágico que crea comida y bebida para 10 personas cada vez que se pronuncia la palabra de mando. La comida es sencilla, muy nutritiva y bastante sabrosa. Nunca se produce el mismo tipo exacto de comida: hay asados, guisos, fruta, postres como arroz con

leche o natillas... pero siempre está muy buena. La comida dura unas 48 horas antes de que se estropee.

La detallada boca del muñegote es en realidad una Boca Mágica hecha Permanente. Su única función es gritar cada ocho horas con voz femenina una sola letra: "A". Es la palabra de mando de las Cornucopias, con lo que cada vez que se pronuncia la comida aparece en las cestas. Inmediatamente después aparecen los golems dorados con los cofres herméticos, los llenan con la comida de las cestas y abandonan la sala para dirigirse a los enclaves de los supervivientes. No vuelven aquí hasta que no pasen otras ocho horas.

El Hechicero pensó que las Cornucopias iban a estar en un complejo donde sólo habría golems sin voz y por eso no se complicó la vida cuando decidió la palabra de mando. Pero... ¿qué pasará si alguien se pone a hablar al lado de las cestas? Pues que el máster tendrá que contar cuántas "aes" se pronuncian en la habitación. Con la segunda "a" las tapas de las cestas se abren, la tercera "a" hace que las raciones se desparramen por el suelo. Con 6 "aes" la comida llega por las rodillas de un humano normal, con 9 por el pecho y con 12 se llena la habitación y empieza a derramarse por los pasillos

### **Ejemplo:**

"¿Qué hay aquí?" (las tapas de las cestas se abren, repletas)

"No sé, parecen cestas llenas de comida (la comida se desparrama y llega hasta las rodillas) ... espera, ¿qué está pasando? (los aventureros sólo asoman la cabeza entre los pollos asados, y tienen la ropa mojada con de cocido y flan) ¡Salid de aquí, rápido! (tienen que empezar a nadar entre la comida)

Más allá de 14 "aes" la comida se sale por los pasillos y empiezan a venir golems para llevarse la comida hacia la sala de limpieza (el cubo gelatinoso) del nivel 5. Si los aventureros siguen hablando, los golems tratarán de hacerles callar tapándoles la boca, y si ni aun así se callan tratarán todos de realizar en enlace telepático para comunicarse con los aventureros y explicarles el motivo.

Los golems no permitirán que se lleven las cestas.

### **23 - Hacia el nivel 6**

Una rampa lleva desde este nivel a la [sala 1 del nivel 6](#). Por aquí circulan los golems que necesitan reparación o recarga.

### **24 - La habitación de recepción**

La habitación contiene cuatro mesas con correas de cuero en tres de los lados, como si fueran sujeciones para las extremidades. También hay tres grandes armarios contra las paredes. Las camas no presentan signos de violencia ni de sangre.

Ninguno de los armarios está cerrado. El primero contiene estanterías con una colección de figuritas de cristal, moldeadas para representar humanos, elfos, enanos, trasgos, orcos, etc. La cuarta parte de las figuritas contiene una neblina luminosa que fluctúa y que muestra imágenes si se mira de cerca. Los otros dos armarios están llenos de armas, armaduras y objetos que tienen pinta de mágicos.

Aquí es donde el mago traía a los especímenes después de secuestrarlos. Normalmente dormía al sujeto que quería, luego lo teleportaba a esta habitación y lo ataba a una de las mesas mientras estaba inconsciente. Después le extraía los recuerdos, transfiriéndolos a una de las figurillas de cristal, y cuando terminaba el proceso lo teleportaba hasta la zona de experimentación.

Las figuras con niebla luminosa contienen los recuerdos de los especímenes que aún siguen vivos, y están modeladas para parecéseles. Si se acercan a mirar de cerca, se pueden ver en la niebla imágenes desvaídas de recuerdos: días de fiesta, jornadas de duro trabajo en el campo, un primer beso, amaneceres... y si pasan un cierto tiempo acabarán viendo uno o varios crímenes de sangre. Un asesinato, una violación con muerte, varios asesinatos simultáneos, etc etc.

Y es que todos los especímenes que el Hechicero se traía eran los peores criminales violentos de cada especie...

Si en algún momento se rompe una de las figurillas, todos los recuerdos vuelven a la mente original. Los sujetos que recuperen sus recuerdos recuperarán también sus conocimientos y sus actitudes originales, pero lo que ocurra a partir de entonces se deja en manos del Máster. Tal vez prefiera que el sujeto “despertado” mate a sangre fría a gran parte de sus compañeros, o tal vez disimule para intentar pillar por sorpresa a los aventureros, o quizás se limite a intentar escapar del experimento para no volver... lo que le venga mejor en función del drama que quiera desarrollar o de cómo vea a sus jugadores.

### **Tesoro**

- Las estatuillas de cristal están muy bien talladas. Las “vacías” podrían alcanzar las 15 m.o., las “con niebla” se podrían vender por 200 m.o.

Los otros armarios contienen el equipo más importante que portaban los sujetos en el momento de su captura. Su calibre e importancia da una idea de lo peligrosos que eran:

- Espada bastarda con un sol grabado en la hoja: +3, con hechizo de luz: a voluntad la espada se enciende con una luz que ilumina hasta una distancia de 10 metros.
- Hacha de Batalla con hojas de roble cinceladas en el metal +3, aunque su bonus sólo se aplica cuando se halla a 20 kilómetros del asentamiento poblado más cercano.
- Arco largo con un retrato de una mujer tallada en la empuñadura: +2, +4 contra humanos
- Hacha de mano con la palabra “vuelve” grabada en idioma Gnomo: +2, si falla vuelve a la mano del lanzador
- Maza con un ataúd marcado en la empuñadura: +2, +4 contra muertos vivientes
- Lanza con la cabeza labrada en forma de cabeza de dragón exhalando su aliento: +4 contra dragones
- Daga con un pomo en forma de calavera: robavidas: Matará instantáneamente cualquier cosa que alcance, salvo que consiga Salvar contra Petrificación. Originalmente se creó para matar a diez criaturas, pero ya sólo le quedan tres “cargas” por gastar. Después se convertirá en una daga normal y corriente.
- Escudo rectangular, con el frente lleno de espinas: tres veces al día el portador puede disparar una espina, con el mismo alcance que una daga, pero que causa 1d10 de daños. Las espinas se regeneran.
- Escudo circular, con el frente tallado en forma de telaraña: Una vez a la semana el portador puede emplear la palabra de mando (Aracne) que aparece grabada en la cara interna. El escudo lanzará una telaraña igual que el hechizo de mago.

- Armadura de cuero negro: +4, otorga un bono de 15% a las habilidades del Ladrón que tengan que ver con el sigilo.
- Cota de malla tamaño enano, +3, +5 a la salvación contra cualquier efecto mágico.
- Coraza con un grifo cincelado en el pectoral: +2. Además, si se dice la palabra de mando “Golfo”, la coraza se transforma en la ropa que el portador quiera, aunque éste seguirá manteniendo la misma puntuación de Clase de Armadura.
- Libro de Magia con 5 hechizos de nivel 1, 6 de nivel 2, 4 de nivel 3, 3 de nivel 4, 5 de nivel 5
- Libro de Magia con 9 hechizos de nivel 1, 2 de nivel 2, 5 de nivel 3, 3 de nivel 4, 2 de nivel 5, 4 de nivel 6, 3 de nivel 7
- Anillo de madera sencillo, de color azul: es un anillo de Respirar bajo el agua
- Anillo de plata con una miniatura de un libro: es un anillo de almacenaje de conjuros, con capacidad para guardar 4 niveles de conjuro.
- Bola de cristal de detección de pensamientos
- Guantes de papel: son de Destreza +3, pero especialmente frágiles...

No hay monedas ni gemas, sólo equipo.

## **25 - La sala de observación**

En el centro de la habitación hay un lujoso trono enjovado, situado en lo alto de un pedestal de tres escalones. Está orientado hacia una de las esquinas de la sala, donde hay un golem escribiendo en un atril, mirando uno de los seis espejos que tiene delante. Y lo mismo pasa en todas las esquinas de la habitación: en todas hay golems escribiendo mientras miran sus seis espejos.

Y en los espejos hay imágenes de la zona del experimento. Se puede ver la caverna de los Conformistas y el campamento de los Curiosos, pero también todas las zonas de interés que hemos visto anteriormente, incluyendo los teleportadores de pequeños mamíferos.

Los golems escriben velozmente en pergaminos, en la escritura indescifrable que vimos en la sala 5 del nivel 6, utilizando unos palos de los que mana tinta sin fin. En cuanto terminan de rellenar uno de los pergaminos, otro golem se lo coge y lo lleva a la sala 26.

En esta sala el mago pasaba horas observando a sus especímenes, fascinado por el desarrollo del experimento. Los golems recopilan todo lo importante que pasa en la zona, escribiéndolo velozmente con los palos de tinta.

Aquí los golems se opondrán violentamente a todo lo que interfiera con su labor: descolgar espejos, quitar los palos de tinta, etc.

**Tesoro:** los palos de tinta infinita pueden valer 100 m.o. si saben dónde venderlos. Los espejos son de plata fina y pueden ir perfectamente por 1000 m.o, aunque en cuanto los descuelguen se

## **26 - Los archivos**

Las paredes de esta sala están cubiertas del suelo al techo con estanterías cuadrículas, la mayor parte llena ya de pergaminos perfectamente ordenados. En el centro aguarda un golem, impertérrito, mientras otros vienen de la sala de al lado con pergaminos para depositarlos en la misma cuadrícula. No hay manera de contar cuántas cuadrículas hay rellenas de pergaminos, pero a primera vista parece que aún queda más de la mitad de la sala con cuadrículas vacías.

Las estanterías presentan símbolos en el mismo lenguaje que en la sala 5 del nivel 6, y de hecho todos los pergaminos están garabateados con ellos, utilizando símbolos tan pequeños que es necesario acercarse muchísimo para distinguirlos.

En esta sala se archivan todos los escritos de los golems de la sala 25, ordenados por fecha. El golem que aguarda pacientemente es una suerte de bibliotecario: si se le pide (vía telepática, como el resto de golems) busca cualquier información y traduce (también telepáticamente) los pergaminos que la contengan o que se le pida.

Alguna información interesante que se puede entresacar:

- Quiénes eran realmente los sujetos. Las dos terceras partes eran sujetos marginados en sus respectivas sociedades, gente a la que nadie echaría de menos. Pero la idea original del Hechicero era secuestrar a las personas más malvadas de la época para probar su teoría sobre el bien y el mal innatos. Por eso la otra tercera parte eran criminales muy buscados en su momento, hace 30 años, provenientes de todos los rincones del mundo (sería conveniente que fueran del mundo de campaña, y es más que recomendable sustituir algún criminal por alguno de los más célebres del mundo de campaña). Algunos todavía tienen una recompensa sobre sus cabezas, las más jugosas:

-*Arlayna Meriondel*: Elfa (Nivel 10, ahora mismo con los Curiosos) alias “la Genocida Sonriente”. Con su eterna sonrisa lideró una banda de elfos que en secreto arrasó treinta granjas humanas en las cercanías de su reino, para evitar la “contaminación cultural humana” que ella aborrecía. Su propio pueblo la encarceló, pero cuando el Hechicero la secuestró de su prisión los humanos supusieron que los elfos la habían liberado y estalló una guerra. Aún se ofrece por ella una recompensa de 5.000 m.o, viva o muerta, en tierras humanas. En las tierras elfas la mitad.

-*Fargal Maar*: Bugbear (Nivel 9, actualmente parte de los Conformistas) envenenó todas las monedas de un tesoro que él reclamaba como suyo pero que su rey se apropió. Mató a unas 300 personas entre bugbears del clan (incluyendo al rey), enanos, elfos, humanos y halflings que recibieron esas monedas en las comunidades cercanas por donde se gastó el oro. Estaba en búsqueda y captura cuando lo pilló el Hechicero. Su recompensa asciende a 2.500 m.o. para su clan.

-*Knguz Morropodrido*: Kobold macho (actualmente parte de los Curiosos) responsable de que una comunidad kobold torturara de formas horribles y se comiera a todos los niños humanos, halflings, trasgos y bugbear de una comarca. Nunca consiguieron pillarle, pero su recompensa está por las 4.000 m.o.

-*Alastair Burlenque*: Guerrero Humano (Nivel 13, actualmente con los Conformistas), conocido como el Carroñero, un pirata conocido por su barbarie y por practicar el canibalismo con sus presas. Desapareció hace treinta años, pero los desmanes que provocó hacen que aún se le busque, a él y a su tesoro. Varias naciones ofrecen por él unas 15.000 m.o.

- La última vez que visitó el Hechicero el complejo: hace diez años

- El inicio de la invasión extraplanar: hace tres años. Lo primero que ocurrió fue un agujero en el techo, del que cayó el árbol zancudo cuando era chiquitín. También se refleja el descubrimiento de que el agua los mata.

- Cuándo dejó de funcionar el teleportador: Hace dos años y medio. Ver la siguiente numeración para ver el motivo.

Los archivos también incluyen prácticamente toda la información relativa al nivel: el suceso que escindió a los supervivientes, la ubicación actual de todos los monstruos y las guaridas... incluso el propio avance de los aventureros y lo que han hecho aquí. En definitiva, es como tener acceso a la misma información que tiene el máster... siempre que se hagan las preguntas adecuadas, claro.

### **27 - El interruptor del teleportador**

En este callejón sin salida hay un golem dorado que golpea la pared (que es la misma de la zona 7) con el puño rocoso y deslustrado a un ritmo lento y deliberado. El lugar donde aterrizan los golpes es un agujero en la pared de piedra de casi medio metro de profundidad, lo que da una idea del tiempo que podría llevar el golem haciendo esto.

El corpachón del golem no llega a ocultar una hornacina que hay en esa misma pared. En dicha hornacina hay una depresión semiesférica, con un pequeño charco en él.

Justo en la esquina opuesta al golem, en el suelo, descansa una bola de cuarzo rosa del tamaño de una cabeza humana.

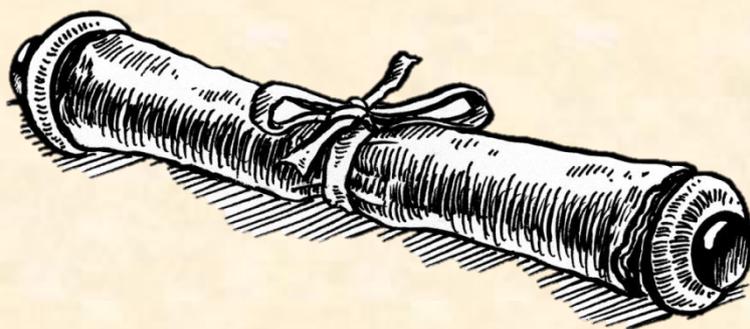
Un enlace telepático con el golem sólo revelará incoherencias, entre las que se distingue la palabra “Salir”, repetidamente.

En realidad la hornacina y la bola son el “interruptor” del teleportador, un mecanismo que instaló el Hechicero en su momento por si hiciera falta cortar el acceso a los niveles más profundos de la Montaña. Hace un par de años el Golem enloqueció y comenzó a golpear la pared, y fueron sus golpes los que sacaron la bola de cuarzo de su sitio, interrumpiendo el teleportador.

Bastaría con poner la bola en la hornacina, seca, eso sí, para que la bola se iluminara con un fulgor azul eléctrico y el teleportador volviera a funcionar. Desde este lado de la pared no hay más indicaciones que avisen del funcionamiento del teleportador.

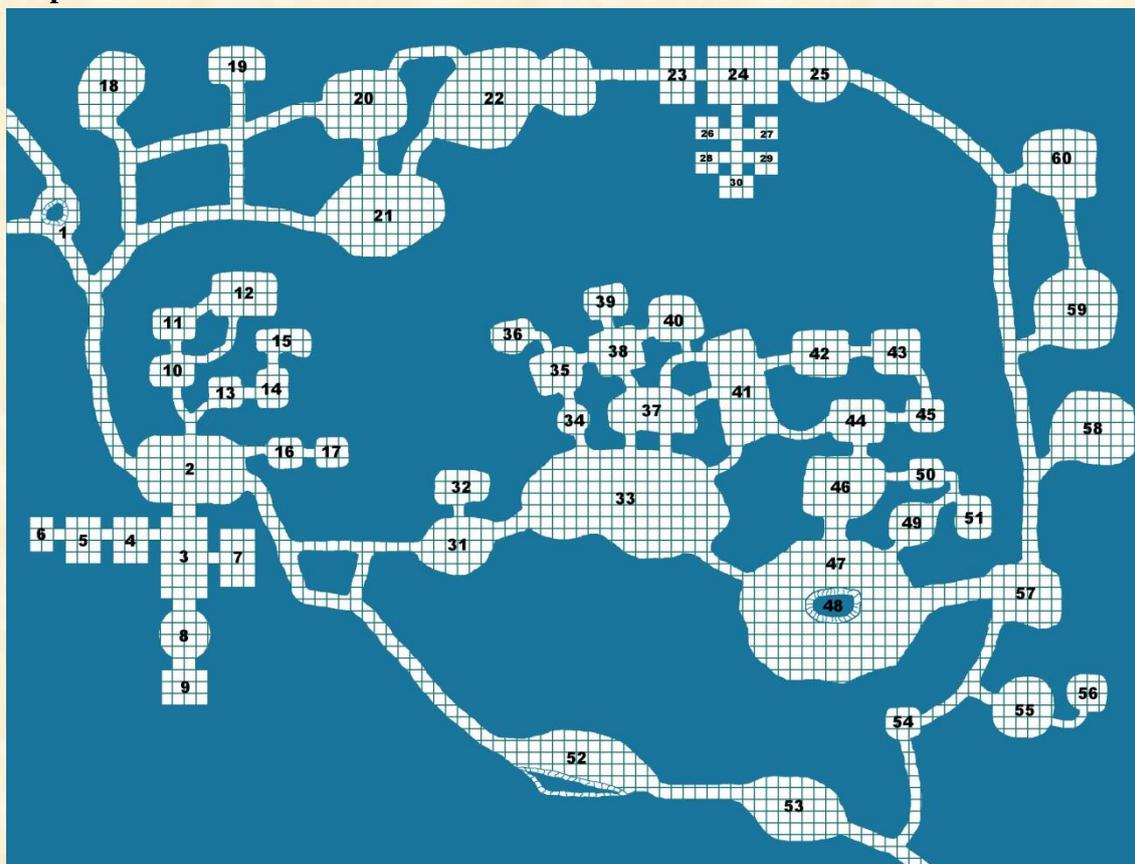
Si se coloca la bola sin sacar el agua de la hornacina, salta un chisporroteo eléctrico-mágico que hace 2d6 de daño al que no pase la tirada de salvación apropiada en un radio de 3 metros, incluyendo al Golem.

Por cierto, que si no hacen nada para detener al Golem, la bola acabará volviendo a salirse en 1d4 semanas por las vibraciones que provocan los golpes en la pared. El Golem no se defenderá, seguirá con su tarea imperturbable hasta que se vuelva a quedar sin “batería”. En esos momentos vuelve a la sala 1 del nivel 5, se recarga y vuelve de nuevo al mismo sitio, a seguir haciendo exactamente lo mismo.



## NIVEL 5: Hobgoblins y micónidos, por Carlos de la Cruz.

### Mapa del nivel



### Conexiones con otros niveles

- La **sección 1, el Pozo**: tiene tres accesos a otros niveles, la salida oeste lleva por un túnel resbaladizo y descendente lleno de residuos, a la [sala 4 del nivel 2](#). El **acceso norte** se bifurca y conduce a las puertas de [la zona 8](#) en el nivel 4. La salida sur lleva al interior del propio nivel
- Entre las **secciones 53 y 54** hay un túnel que conduce a la [entrada al nivel 8](#).

### Introducción

Gran parte de la comida que se obtiene en la Montaña Soberana proviene del exterior, pagada como tributos de las gentes de la región a los Reyes de la Montaña. Sin embargo, ahora no existe un Rey, y los habitantes de la gran montaña deben apañarse como pueden. Una de las fuentes de alimento más fiables son los hongos que cultiva la XIIIª Legión de Kangg, una tribu hobgoblin. En realidad, la que cultivan sus esclavos micónidos (los hombres hongo).

La XIIIª Legión de Kangg era una unidad militar de hobgoblins que durante años había servido a los Reyes de la Montaña. Después de la desaparición del último Rey, su líder, el Centurión Norens, decidió asegurar su propio futuro y se llevó a sus soldados más leales hasta las cuevas que ocupa hoy, esclavizando a los micónidos que vivían allí, y obligándoles a entregarles parte de su cosecha. Al controlar esta fuente de alimentos, Norens y sus hobgoblins se aseguraron una posición preeminente en lo que queda de la sociedad de la Montaña Soberana.

Aunque la XIIIª Legión ha sufrido muchas bajas y ya apenas quedan unos pocos soldados, muchas mujeres hobgoblin acudieron a Norens en busca de protección, y la tribu está creciendo

de nuevo. La alianza de Norens con el caudillo ogro Oglub le ha dado la fuerza militar necesaria para seguir controlando esta sección de la Montaña.

Las mujeres hobgoblin utilizan los hongos que cultivan los micónidos para crear varios productos. El principal es una harina que puede hornearse para hacer un pan resistente y nutritivo. Pero también comercian con champiñones y musgos desecados, brebajes destilados y setas alucinógenas. Con los hongos más bastos crían escarabajos de fuego que suponen una bienvenida variedad para su dieta.

La principal razón de que Oglub y sus ogros (los Asesinos de Oglub) sigan ayudando a los hobgoblins es que reciben parte de las ganancias comerciales, y por otro lado, porque el hijo de Oglub, Orgub, está estudiando las enseñanzas de Kangg, Dios de la Guerra, bajo la tutela del chamán hobgoblin Uder. Quizá cuando Orgub haya aprendido todo lo necesario, la alianza deje de ser provechosa para los ogros.

Los habitantes de la Montaña Soberana que desean comerciar con los hobgoblins pueden hacerlo en una cueva cercana a su cubil. En esa cueva hay un templo a Bargulis, Dios del Intercambio Fructífero. Cada semana, la Sombra de Bargulis saca del templo el Sarcófago de Bargulis, un cofre dentro del cual se dice que habita el dios, y cuya influencia hace que sea imposible alzar un arma con violencia, al menos mientras el sonido que emana del Sarcófago sea audible. Gracias a esta magia, una vez por semana gentes de toda la Montaña pueden comerciar entre sí sin miedo a caer víctimas de una emboscada (aunque pueden sufrir la emboscada de camino...).

Junto al Templo de Bargulis vive una tribu de bugbears, los Siniestros Servidores de Sareb. Su jefe, Sareb, alquila a sus guerreros como ladrones y asesinos. Sareb no desea nada más en este mundo que sojuzgar a los hobgoblins, pero sabe que mientras la XIIIª Legión esté aliada con los ogros, no podrá conseguirlo.

Se dice que cerca del hogar de los hobgoblins existe una tumba donde yacen viejos Reyes de la Montaña, que fueron enterrados con sus objetos mágicos. Sin embargo, también se rumorea que dicha tumba está protegida por terribles guardianes y astutas trampas. Pocos se han atrevido a buscar este lugar, y menos aún han regresado para contarlo.

## **Facciones y Líderes**

### ***La XIIIª Legión de Kangg, hobgoblins***

Norens, Jefe Hobgoblin. Un viejo soldado que aprovechó su ocasión y se hizo con el control de su propia tribu. Es el líder indiscutible de su tribu, y sabe que su seguridad depende de que mantengan la alianza con Oglub y sus ogros, por lo que tratará de mantenerla a toda costa.

Norens dispone de los siguientes objetos mágicos:

- Los Ojos del Carisma, unas lentes que lleva sobre sus ojos y que le permiten lanzar el conjuro Hechizar Persona a voluntad (sólo un objetivo por turno). Sólo se puede evitar caer bajo el poder de las lentes si se pasa una tirada de salvación contra conjuros con un -2.

- Un Anillo de Invisibilidad.

Narkag, hijo de Norens, Subjefe Hobgoblin. El hijo mayor de Norens es un gran guerrero, y probablemente heredará el liderazgo de la tribu. Su padre delega en él las tareas de liderazgo cuando hay que ir a comerciar con los hongos, y Narkag ha empezado a explorar diversas partes de la Montaña y sus túneles. Es un hobgoblin inquieto, y en una de sus salidas encontró a la lamia Nadirasi. Narkag consiguió no caer bajo el influjo de la lamia, y de vez en cuando la

visita. La lamia corresponde a su atención con halagos y promesas, esperando poder utilizar al joven hobgoblin para tomar el control de toda su tribu, cuando el tiempo sea propicio.

Varkag, Matriarca Hobgoblin. Varkag es la líder no oficial de las mujeres hobgoblin. Sabe preparar todo tipo de hongos, es la mejor partera de la región, y gobierna a las mujeres con puño de hierro. Opina que Norens es demasiado viejo para seguir liderándoles, y que Narkag (su hijo preferido) debería desafiar al jefe y asumir el control.

Varkag dispone de un objeto mágico: un Vial de Agua Inagotable.

Uder, Chamán Hobgoblin. Uder es un sacerdote de Kangg, Dios de la Guerra. Lleva muchos años sirviendo bajo las órdenes de Norens, y es su mano derecha. Es el encargado de liderar los ritos religiosos y las ofrendas a Kangg, y también de entrenar a los jóvenes para que aprendan disciplina militar y tácticas de guerra. Ha aceptado al ogro Orgub como discípulo a regañadientes, sólo porque Norens se lo ha ordenado. Pero se está resistiendo a enseñarle magia, con la excusa de que aún no está preparado.

Uder es un clérigo de nivel 6.

Uder dispone de los siguientes objetos mágicos:

- 1 poción de Fuerza de Gigante.
- 1 vara de Detectar Enemigos.
- 10 viales de Polvo de Aparición (detecta seres invisibles y ocultos).

Ufniki, Doctor Brujo Hobgoblin. Ufniki es un mago medianamente poderoso, pero cobarde y poco ambicioso. Nunca habría destacado en la antigua Legión, pero ahora es el único brujo que queda, y eso le da un estatus del que lleva años aprovechándose para obtener riqueza y prestigio. Todo el mundo le trata con respeto y miedo y Norens se lo permite porque la amenaza de su magia es una de las razones de que bugbears y ogros mantengan el actual status quo.

Ufniki es un Mago de nivel 6, y conoce los siguientes hechizos: Sueño, Oscuridad, Telaraña, ESP, Bola de Fuego y Dispersar Magia.

Ufniki dispone de los siguientes objetos mágicos:

- Pergamino de Guardia contra Muertos Vivientes.
- Anillo de Protección +2
- Varita de Polimorfizar (9 cargas)

### ***Tribu de los Asesinos de Oglub, ogros***

Oglub, Jefe ogro. Oglub es un ogro brutal y despiadado. Pero no es idiota. Ha conseguido unir a una gran cantidad de miembros de su raza, y ha establecido una alianza con Norens el hobgoblin. Sus ogros patrullan estos túneles junto a los hobgoblins, y esto ha permitido que ambas tribus prosperen. Sin embargo, a Oglub no le importaría esclavizar a los hobgoblins si tuviera la oportunidad. Si no lo hace es por el temor que le provoca la magia que pueden llegar a esgrimir el chamán y el doctor brujo de los hobgoblins. Pero eso puede cambiar pronto, cuando su hijo Orgub aprenda los secretos del Dios Kangg. Entonces, puede que las cosas cambien en estas cuevas...

Oglub tiene un Hacha +2.

Orgub, hijo de Oglub, Iniciado de Kangg. Orgub es el discípulo de Uder, el chamán hobgoblin. Desde hace unos meses estudia bajo su tutela, tratando de aprender los secretos mágicos de Kangg, el Dios de la Guerra. Esta es una de las bases del acuerdo entre ogros y hobgoblins, y Orgub se está esforzando todo lo que puede, pero las lecciones de Uder están siendo difíciles de aprender, y Orgub teme decepcionar a su padre. Sobre todo porque su padre devora a aquellos que le decepcionan.

### ***Tribu de los Siniestros Servidores de Sareb, bugbears***

Sareb, Jefe Bugbear. Sareb pertenecía a una unidad de exploradores que servía al Rey de la Montaña. Cuando el Rey desapareció, Sareb trabajó como asesino a sueldo para cualquiera que pudiera pagarle. Al fin su fama fue lo suficientemente grande como para atraer a una buena cantidad de bugbears que le sirven fielmente. Les ha entrenado y enseñado muchos secretos, y ahora se gana la vida alquilando sus servicios al mejor postor. Conoce a Norens de los viejos tiempos, y sabe que es un líder astuto y peligroso. Pero nada le gustaría más que controlar por completo el comercio de hongos. Si tan solo pudiera atraer a esos malditos ogros a su bando... Sareb tiene una Daga +2, +3 contra Hombres Bestia.

### ***Habitantes del Templo de Bargulis***

La Sombra de Bargulis, Espectro. Este espectro, conocido como la Sombra de Bargulis, fue convocado desde el Otro Lado para proteger el tesoro del templo. Cada semana, ordena a las estatuas de hierro que habitan el templo que lleven el Sarcófago de Bargulis hasta la zona comercial, y luego flota hasta el techo, mientras una música sobrenatural emerge del sarcófago. Si alguien se atreve a tocar el Sarcófago, o intenta entrar en el templo para robar el tesoro, usará todos sus poderes para acabar con el desdichado. Lleva décadas cumpliendo su misión, y no descansará jamás.

Nain Forjarroja, Líder Enano. Nain es un herrero, y el líder de una pequeña familia formada por su esposa (Kani) e hijo (Dain), dos hermanos (Nari y Nôri) y un viejo compañero de aventuras (Oin). Nain vive en el Templo de Bargulis, en unas estancias que han reacondicionado para convertirlas en su hogar. En una gran sala, Nain y sus hermanos han instalado una forja, y se dedican a crear herramientas y armas que venden en el mercado. Nain cree que vivir en el templo les protege hasta cierto punto, pero ha dado instrucciones a sus familiares para que nadie trate de entrar en las salas donde se guarda el Sarcófago de Bargulis, ni allí donde se guarda el tesoro. Por el momento, todos les han hecho caso, pero cada día que pasa el amigo de Nain, Oin, se pregunta qué tesoros se guardarán allí...

Ain y Nid, Gárgolas. Estas dos gárgolas viven frente a la entrada del Templo de Bargulis prácticamente desde su fundación. Duermen en dos agujeros excavados a varios metros sobre la entrada, y se enfrentarán a cualquier fuerza invasora que trate de entrar en el Templo. Le han cogido cariño a los enanos de Nain, que les han regalado algunas joyas y adornos, y lucharán para protegerles si estuvieran en peligro.

### ***Otros seres***

Nadirasi, Lamia. Nadirasi es una lamia mitad mujer mitad serpiente. Reside en una pequeña casa de piedra construida en una de las cuevas más solitarias, y está protegida por un grupo de guerreros humanos a los que esclavizó con sus poderes hace meses. Sus protectores van cambiando con el tiempo, a medida que envejecen o mueren protegiendo a su ama. Nadirasi es presumida y cobarde, y tiene la vaga esperanza de conquistar a los hobgoblins a través del joven Narkag, el hijo de Norens. Sin embargo, lo que realmente querría es poder entrar en la tumba de los viejos reyes que se encuentra a pocos metros de su cubil. Pero teme las trampas que podría encontrar dentro, por lo que, de cuando en cuando, envía a aventureros hacia allí, con la esperanza de que le allanen el camino.

Los Señores del Polvo, Momias. Los restos momificados de cinco Reyes de la Montaña que fueron enterrados en esta tumba. Cada Rey está sentado en un trono, rodeado de sus tesoros y objetos mágicos, y cobrarán vida si alguien osa penetrar en su tumba.

## **Leyenda de las salas del nivel**

### **Sección 1 - El pozo**

Esta cueva tiene tres salidas. Las salidas norte y oeste. La salida oeste lleva a la sala 4 del nivel de las alcantarillas. La salida norte conduce al nivel 1, en su salida por el suroeste del mapa entre las salas 4 y 13, de donde suelen llegar grupos de gente dispuesta a comerciar. La salida del sur lleva al Templo de Bargulis. En el centro de esta cueva hay un gran foso del que no se puede ver el fondo, y del que, cada cierto tiempo, surgen monstruos.

Si algún aventurero arroja algún tipo de objeto al foso, llamará la atención de los seres que allí moran. El Dungeon Master deberá hacer una tirada para determinar si alguno de ellos sube a investigar:

<b>Tirada (1d6)</b>	<b>Monstruo</b>
1-2	Ningún monstruo.
3	Ciempies gigante (1d6)
4	Zombies (1d6)
5	Araña gigante (tarántula) (1d2)
6	Ankheg (1)

### **Sección 2 - El mercado**

Esta cueva rectangular es el lugar donde se reúnen los habitantes de la Montaña Soberana para comerciar, principalmente con los hongos que traen los hobgoblins.

En la salida norte hay dos grandes puertas de bronce que se mantienen por lo general cerradas. Las gárgolas Ain y Nid viven en esta sala, en dos agujeros en la pared excavados por encima de las escaleras que llevan al Templo de Bargulis. Si alguien llama a las puertas de bronce desde el túnel, normalmente son los bugbears los que acuden a interesarse por la identidad de los visitantes, pero ocasionalmente Ain y Nid han abierto las puertas.

Hay un pozo del que los enanos y los bugbears que viven junto a esta sala usan para aprovisionarse. Ocasionalmente (1 en 1d6) se pueden encontrar a dos Monos Voladores comprobando que el pozo siga siendo operativo.

Una vez por semana, el Sarcófago de Bargulis (sección 8) es transportado hasta el centro de esta cueva por cuatro estatuas de hierro animadas. La Sombra de Bargulis (sección 9) flota tras el Sarcófago, y cuando las estatuas de hierro lo dejan en el suelo, el espectro abre ligeramente la tapa del gran sarcófago, y una música celestial comienza a sonar. La Sombra de Bargulis flota hasta el techo y allí permanece unas horas, hasta que vuelve a bajar, cierra la tapa, y las estatuas de hierro llevan el Sarcófago de nuevo dentro del templo.

Mientras la música del Sarcófago suena, ningún ser puede alzar un arma contra otro ser. Sí se puede luchar desarmado, y los monstruos y bestias pueden usar sus garras y dientes para luchar. Si alguien intenta tocar el Sarcófago, la Sombra de Bargulis baja del techo y ataca al infortunado, ayudado por las estatuas de hierro. Si la tapa del Sarcófago se quita por completo, la música aumenta cada vez más su volumen, provocando que el suelo tiemble. En tres asaltos, la intensidad de la música es tan grande que todos los que la oigan sufrirán 1d3 puntos de daño

por asalto. Si nadie cierra el Sepucro, finalmente el techo de la sala se derrumbará, matando a todos los que se encuentren en ella.

Si alguien mira en el interior del Sarcófago, verá al Dios Bargulis, que habita en el interior. Si no pasa una tirada de salvación contra hechizo, se quedará inmóvil, incapaz de articular palabra o hacer ningún movimiento, cautivado por su belleza. Por supuesto, la música seguirá sonando y aumentando en intensidad.

Si los aventureros están aquí en día de mercado, habrá 1d6 bugbear en la sala, 1d3 enanos y 2d10 hobgoblins. Además, puede haber representantes de otras regiones de la Montaña. El Dungeon Master debe tirar 1d6 para saber el número de grupos que han viajado hasta el mercado. Para saber la identidad de cada grupo, el Director de Juego debe tirar en la siguiente tabla:

#### **Tirada (1d10)**

- |    |   |
|----|---|
| 1  | Visitantes del nivel 8  |
| 2  | Visitantes del nivel 1  |
| 3  | Visitantes del nivel 3: 2d4 hombres-lagarto, que traen el equipo de las víctimas de sus sacrificios para cambiarlas por comida.                   |
| 4  | Visitantes del nivel 4  |
| 5  | Visitantes del nivel 2  |
| 6  | Visitantes del nivel 1  |
| 7  | Visitantes del nivel 9  |
| 8  | Visitantes del nivel 7  |
| 9  | Visitantes del nivel 6  |
| 10 | Visitantes del exterior (puedes elegir de entre los encuentros con criaturas inteligentes de la tabla de <a href="#">infortunios del camino</a> ) |

### **Secciones 3 a 9. El Templo de Bargulis**

Este es el Templo del Dios Bargulis, Señor del Comercio y el Intercambio Fructífero. Dentro de este templo no es necesario realizar una tirada de Monstruos Errantes.

#### **Sección 3 - El Vestíbulo del Templo**

Esta sala rectangular está flanqueada por varias columnas a cada lado. La sala no está nunca iluminada y eso hace complicado ver las pequeñas puertas detrás de las columnas que llevan a las habitaciones de los enanos.

Cuando los personajes entren en la sala, el Dungeon Master debe tirar 1d6:

- Con un 1, uno de los enanos estará en el vestíbulo, pasando de la sala 4 a la 7 o viceversa. El enano lleva una pequeña lámpara de aceite para iluminarse.
- Con un 2, el enano Oin estará examinando los relieves de las puertas que llevan a la sala 8, tratando de averiguar cómo abrirlas sin despertar a sus guardianes.
- Con un 3-6, la sala está vacía.

#### **Sección 4 - Cocina y despensa**

Esta sala ha sido habilitada como despensa y cocina de los enanos. Hay utensilios de cocina y un hogar donde Kani, la mujer de Nain, cocina para el pequeño grupo de enanos. En las alacenas hay comida envasada y empaquetada. Un grupo de aventureros podría llegar a empaquetar raciones suficientes para alimentar a 6 personas durante 2 semanas.

Cuando el grupo entre en la sala, el Dungeon Master debe tirar 1d6:

- Con un 1-2, Kani está cocinando en la sala.
- Con un 3, Kani está cocinando en la sala, ayudada por Dain, su hijo.
- Con un 4-6, la cocina está vacía

### **Sección 5 – Dormitorio**

Este es el dormitorio de Dain, Nari, Nôri y Oin. Hay cuatro pequeñas camas en la sala, y un baúl al lado de cada una de ellas. En los baúles hay ropa y pertenencias personales de poco valor monetario.

Cuando el grupo entre en la sala, el Dungeon Master debe tirar 1d6:

- Con un 1, hay 1d4 enanos durmiendo en la sala.
- Con un 2, hay 1d2 enanos durmiendo en la sala.
- Con un 3-6, la sala está vacía.

### **Sección 6 - La habitación de Nain y Kani**

En esta sección está el dormitorio de Nain y Kani. Hay una cama grande y dos baúles llenos de ropa. El tesoro de los enanos se encuentra escondido detrás de una pequeña trampilla hábilmente escondida en el suelo (se encontrará como cualquier otra puerta secreta). Dentro de la trampilla hay 800 monedas de plata; dos turquesas (25 mo cada una); una barra de lapislázuli (25 mo); un juego de 10 lentes de relojero (30 mo/lente); un brazalete de bronce (170 mo); un medallón de cobre con arabescos (140 mo); y un jarrón de porcelana (600 mo).

Cuando el grupo de aventureros llegue a esta sala, el Dungeon Master tirará 1d6:

- Con un 1, Nain y Kari están durmiendo en la cama.
- Con un 5-6, la sala está vacía.

### **Sección 7 - La forja de los enanos**

Antes de que un grupo de aventureros entre en la sala, el Dungeon Master debe tirar 1d6:

- Con un 1-4, Nain, Nari y Nôri están trabajando en la forja. Se oyen ruidos de martilleo desde el exterior.
- Con un 5-6, la puerta está cerrada con llave (Nain siempre lleva la llave encima). En la puerta hay una trampa de aguja. Si no se desactiva, una aguja se clavará en la mano del que intente abrir la puerta. Si no pasa una tirada de salvación contra venenos, caerá al suelo completamente paralizado durante 1d3 horas.

Cuando un grupo de aventureros entre en la sala, se encontrará con la forja de Nain, donde éste y sus dos hermanos pasan la mayor parte del tiempo. Suelen comprar lingotes de metal en el mercado con los que construyen armas, herramientas y joyas por encargo.

En esta sala hay dos yunques, un horno para calentar el metal y varias herramientas de forjado como martillos y tenazas. En un rincón, bien ordenados, hay 20 lingotes de hierro, cada uno valorado en 1 moneda de oro. También hay un Brasero de Conjunción de Elementales de Fuego, que los enanos usan para invocar y controlar a un elemental del fuego que les ayude con su forja (se puede invocar y controlar a un elemental por día; hay que concentrarse para mantenerle bajo control). Normalmente los enanos se turnan para convocar y controlar el metal, mientras los otros dos trabajan en la forja.

### **Sección 8 - La Sala del Sarcófago**

En el centro de esta sala circular y abovedada descansa el Sarcófago de Bargulis, flanqueado por cuatro estatuas de hierro. Las estatuas se activarán y atacarán a cualquiera que entre en la sala.

Las consecuencias de abrir el Sarcófago se detallan en la descripción de la sala 2, aunque dentro de esta sala no suena la música del Sarcófago, por lo que se pueden usar armas con normalidad.

### **Sección 9 - La Sombra de Bargulis**

En esta sala se encuentra el tesoro del templo de Bargulis: 2.000 monedas de plata; 4.000 monedas de oro; 1 rollo de seda (400 mo; 4 kilos); 10 piezas de marfil (60 mo; 0,5 kilos/pieza); 1 pieza de jade (100 mo); 1 pieza de ónix (50 mo); 3 viales de perfume (125 mo/vial); una capa bordada (1500 mo; 1 kilo); una estatua de alabastro (600 mo); un medallón de platino (1100 mo); un mapa del tesoro que lleva a un botín de 12.000 monedas de oro (detalles por determinar por el Dungeon Master); un escudo +2, con una superficie que siempre se mantiene brillante como un espejo; un Anillo de Protección +2, hecho de oro y con una joya verde que, si se quita del anillo, rompe el encantamiento; una espada +3 que brilla con una tenue luz azul cuando se saca de su vaina, y que aumenta de brillo si se enfrenta a una oscuridad mágica, hasta terminar dispersándola; una poción de invisibilidad; y un pergamino con dos conjuros divinos (Comunión y Bendición)

En una vasija negra descansa la Sombra de Bargulis, un espectro. Normalmente siempre esperará a que alguien coja la vasija negra para atacarle por sorpresa con su terrible toque. Si nadie coje la vasija pero trata de llevarse algo del tesoro, la Sombra de Bargulis saldrá de su vasija para atacar a todo el grupo.

### **La Guarida de los Bugbear - Salas 10 a 17**

Estas son las habitaciones de los bugbear. Las tiradas de Monstruos Errantes en estas salas siempre darán como resultado 1d3 bugbears armados que intentarán siempre sorprender al grupo.

Las puertas que llevan desde la sala 2 hasta las guaridas de los bugbears son de madera sólida y se atrancan desde dentro.

### **Sección 10 – Cocinas**

Esta es la cocina de los bugbear. Tiene un hogar para asar y muchos armarios con provisiones y utensilios de cocina. En este lugar siempre hay 1d3 mujeres bugbear.

### **Sección 11 - Despensa**

En la despensa de los bugbear se almacenan suficientes provisiones como para alimentar un mes a la tribu.

### **Sección 12 - Sala de las mujeres**

En esta sala viven las mujeres bugbear con sus hijos (8). Siempre habrá 2d4 mujeres bugbear y 2d4 niños en esta sala. Hay camas para todos y arcones con ropa y otras pequeña propiedades.

### **Sección 13 - Sala del Trono**

Esta es la sala en la que el Jefe Sareb recibe las peticiones de alquiler de sus servicios. Está adornada con tapices y cortinajes, y con un gran trono en el que el líder de los bugbear escucha las ofertas. Detrás del tapiz que hay tras su trono se encuentra una puerta que lleva a sus aposentos.

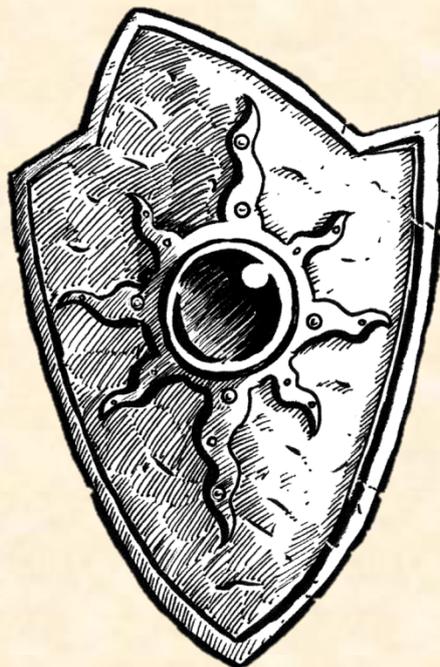
En esta sala siempre hay dos guerreros bugbears montando guardia. También duermen aquí, en dos jergones que por lo general están escondidos detrás de unos cortinajes.

#### **Sección 14 - Dormitorio de Sareb**

Sareb duerme en esta sala, junto a su mujer favorita en un momento dado. Hay botellas de vino y un baúl con ropas y algunas pertenencias.

#### **Sección 15 - Sala del tesoro**

La puerta que lleva desde el dormitorio de Sareb a la sala del tesoro es de hierro, y su cerradura es difícil de forzar. Dentro de la sala se encuentra el tesoro de los bugbears: 5.000 monedas de plata; 6.000 monedas de oro; 1 paquete de pieles (500 mo; 5 kilos); 500 plumas (3 mo/pluma; 0,20 kilos/pluma); 1 jarra de porcelana (500 mo; 2 kilos); 7 jarras de aceite para lámpara (20 mo/jarra); 22 botellas de vino (5 mo/botella); 2 jarrones de terracota (100 mo/jarrón; 5 kilos/jarrón); 12 paquetes de pieles (15 mo/paquete; 3 kilos/paquete); 1 collar de colmillos de monstruo (50 mo); 5 viales de perfume (25 mo/vial); 1 topacio (500 mo); 1 cuarzo (10 mo); 1 calcedonia (75 mo); 1 malaquita (10 mo); 1 cristal lunar (50 mo); 1 coral (100 mo); 1 ónice (50 mo); 1 capa de pieles (500 mo; 1 kilo); 2 estatuas (700 mo/estatua; 0,5 kilo/estatua); 1 ópalo (3000 mo); 1 espada +1, con un efecto de Luz de 10 metros de radio, activado siempre que se saca de la vaina; y 1 poción de Velocidad.



#### **Sección 16 - Dormitorio**

En esta sección duerme una de las dos bandas de bugbears, en sucios jergones. En teoría hay aquí deberían dormir 7 bugbears (el subjefe de Sareb, 1 campeón bugbear y 5 guerreros), pero en la práctica no hay suficiente sitio para todos, y algunos terminan durmiendo con las mujeres (si les dejan), en el suelo de la cocina, o incluso en el mercado (sección 2).

### **Sección 17 - Dormitorio**

Esta sala es también un dormitorio, para otros 8 bugbears (1 campeón y 7 guerreros). Como la anterior sala, no hay espacio suficiente para que todos duerman cómodamente, por lo que algunos de sus habitantes tienen que dormir en donde puedan cada noche.

### **Cavernas de caza - Secciones 18 a 22**

Estas cavernas están llenas de ratas, ciempiés gigantes y predadores aún más grandes. Las cavernas tienen estalactitas, estalagmitas y columnas, y el suelo suele estar lleno de restos de comida y porquería que las ratas traen desde otros niveles.

La tabla de Monstruos Errantes de estas secciones es la siguiente:

Con un 1-2: Enjambre de ratas.

Con un 3-4: Ciempiés gigantes (1d6)

Con un 5: Berserkers (1d3)

Con un 6: Arañas gigantes, tarántulas (1d2)

#### **Sección 18 - Caverna del Ankheg**

En esta cueva hay una gran cantidad de agujeros en suelo y paredes, de alrededor de un metro de un metro de diámetro. Si el grupo de héroes decide explorar estos pequeños túneles, descubrirán que se retuercen sobre sí mismos y se adentran en la oscuridad, hacia el norte. Avanzar por ellos es peligroso porque tienden a colapsarse.

Estos túneles los cava un Ankheg que mora por la montaña, yendo de un lugar a otro excavando largas galerías que inevitablemente terminan hundiéndose.

Cuando el grupo entre en la sala, el Dugeon Master debe tirar 1d6:

- Con un 1, un Ankheg está en cueva, devorando a un ciempiés gigante.
- Con un 2, un Ankheg está en uno de los túneles, esperando para atacar por sorpresa a quienquiera que entre.
- Con un 3-6, el Ankheg está lejos, cazando en otro lugar.

#### **Sección 19 - Caverna de las tarántulas**

En esta caverna viven tres tarántulas gigantes, escondidas en la oscuridad. Las tarántulas no tejen redes para atrapar a sus presas, sino que se esconden en huecos del suelo y las paredes, desde donde atacan rápidamente por sorpresa.

### **Sección 20 - Caverna de los ciempiés**

En esta caverna hay muchas huellas de ratas, y restos de comida y basura tiradas por el suelo. Un grupo de ciempiés gigantes mora en estas cavernas, alimentándose de las ratas. Los ciempiés vagan de caverna en caverna, pero siempre se encontrarán aquí 1d6+1 de estos monstruos.

### **Sección 21 - Caverna de los murales**

Esta sección de las cuevas está adornada con grandes pinturas murales que representan a antiguos Reyes de la Montaña usando sus poderes para controlar el clima y la magia de las tierras circundantes. Cualquier hechicero que pase 1d6 horas estudiando estos murales podrá hacer una tirada de salvación contra conjuros. Si la pasa, conseguirá su nivel x 1d6 x 100 puntos de experiencia.

Por supuesto, durante todas esas horas se tendrán que realizar tiradas para determinar si acuden monstruos errantes.

## **Sección 22 - Cubil de la Lamia**

Los túneles que llevan a esta sección están envueltos en la oscuridad, pero justo en el lugar donde llegan a la sección, se yerguen dos postes con unas calaveras cuyos ojos refulgen con una luz verde. Las calaveras son el foco de un hechizo de Protección contra animales, que es la razón por la cual los ciempiés gigantes y otras alimañas no suelen llegar hasta aquí.

La caverna propiamente dicha está dividida en dos partes diferenciadas. El nivel de la cueva va aumentando, primero progresivamente de oeste a este, y luego de forma más brusca, hasta encontrar, a mitad de la cueva, una empinada cuesta que la divide en dos.

En la parte occidental (la menos elevada) se levanta una pequeña casa de piedra. Dicha casa no tiene más que una puerta y una ventana. En su interior vive Nadirasi, una lamia mitad mujer, mitad serpiente. Está protegida por siete humanos a los que esclavizó hace mucho tiempo (usan las estadísticas de Berserkers), y que se encargan de cazar para ella, cocinar y atender a sus más ínfimos caprichos.

La lamia siempre intentará seducir y controlar a los miembros del grupo, haciéndose pasar por una sabia consejera puesta aquí por los dioses. La lamia esclaviza a gente con varios fines: reponer a los esclavos que han muerto previamente; para enviarles a intentar abrir la puerta del este, que ella piensa que debe estar guardando un gran tesoro; y para aumentar su influencia entre sus vecinos. Si se siente amenazada en algún momento, ordenará a sus esclavos que ataquen al grupo.

La lamia descansa rodeada de su tesoro: 5.000 monedas de plata; 1.000 monedas de electro; 1.000 monedas de oro; 14 cuernos de animales (20 mo/cuerno; 0,20 kilos/cuerno); 2 barriles de ginebra (200 mo/barril; 12 kilos/barril); 1 caja con cubiertos de oro (225 mo; 10 kilos); 5 cajas con vajilla de cristal (200 mo/caja; 5 kilos/caja); 500 plumas de aves exóticas (3 mo/pluma; 20 kilos en total); 3 collares de plata (50 mo/collar); 1 hematite (10 mo); 1 turquesa (25 mo); 1 zirconio (75 mo); 1 capa de piel (300 mo; 1 kilo); 1 capa de armiño (600 mo; 1 kilo); 1 hueso tallado (30 mo); un espejo de plata pulida (400 mo); un brazalete de oro (600 mo).

En la parte oriental (más elevada) hay una gran puerta de hierro encantado. La puerta tiene una gran cara en relieve, y está dotada de consciencia, por lo puede hablar con el grupo (y de hecho, le gustan los acertijos y las adivinanzas). Sin embargo, nunca dejará pasar a nadie voluntariamente. A ambos lados de la puerta hay dos alcobas donde permanecen inmóviles un total de cuatro estatuas de hierro. Si la puerta se siente amenazada, o si los héroes atacan a las estatuas, estas cobrarán vida y atacarán al grupo.

La puerta puede realizar los siguientes hechizos (cada uno, 1 vez al día): Sueño, Misil Mágico y Fuerza Fantasmal, como si fuera un Hechicero de nivel 3.

## **Tumba de los Señores del polvo - Secciones 23 a 30**

En esta tumba descansan cinco de los antiguos Reyes de la Montaña. Reinaron hace tanto tiempo que sus nombres se han olvidado, y ya sólo quedan sus cadáveres, animados por la magia de la montaña y protegidos por no-muertos.

En todo este área hay braseros elevados donde arde un fuego mágico inextinguible, que da un aire espectral a las salas. Si los braseros se sacan de este lugar su fuego mágico se extinguirá para siempre, pero cada uno de ellos puede venderse como antigüedades por 25 monedas de oro. En este área no se realizan tiradas de Monstruos Errantes.

### **Sección 23 - Dardos y trampas de pozo**

El pasillo que lleva desde la puerta de la sección 22 hasta la sala de la sección 23 está lleno de trampas de dardos. En la mitad del pasillo hay un trozo del suelo que activa una trampa de dardos. Los personajes perceptivos podrían llegar a ver los agujeros que han dejado anteriores activaciones de la trampa en las paredes. Si se activa la trampa, se lanzan 1d10 disparos de ballesta que hacen 1d6 de daño y que golpean de forma aleatoria a los personajes (cada uno de los disparos se efectúa desde distintos lugares). Los esqueletos de esta sección reparan y vuelven a montar la trampa periódicamente.

En la sala 23 hay cinco esqueletos armados con espadas y arcos de hueso. Hay braseros en cada una de las cuatro esquinas de la sala que arden con un fuego azulado inextinguible. Los esqueletos esperan en la parte oriental de la sala, y frente a ellos hay dos trampas de pozo situadas una frente a la otra. La caída en una de las trampas de pozo hace 1d6 de daño. Los esqueletos usarán sus arcos para disparar a los personajes que entren, y sólo entrarán usarán sus espadas si algún personaje logra llegar al cuerpo a cuerpo contra ellos.

### **Sección 24 - Sala de las columnas**

En esta sala hay cuatro grandes columnas en las paredes norte y sur. Junto a cada columna hay un brasero de fuego azul que llena la sala de sombras. El suelo está cubierto de huesos y armas herrumbrosas, y cuando el grupo entre en la sala, diez esqueletos se alzarán, armados con espadas, para atacarles.

En la pared del oeste hay una gran cara demoníaca de piedra. Tiene la gran boca abierta, y dos rubíes como ojos. Si alguien arranca un rubí, tanto del hueco dejado por el ojo como de la boca surgirán sendas lenguas de fuego, que harán daño como un bola de fuego lanzada por un hechicero de nivel 5. Si alguien se introduce por la boca de la estatua, llegará hasta una pequeña oquedad. Allí hay una puerta secreta que lleva hasta la sala 25. La puerta secreta se puede abrir tirando de una piedra situada en el suelo.

En la pared sur, entre dos columnas, hay una puerta secreta oculta. Para abrir la puerta se debe empujar una de las piedras de la pared.

### **Sección 25 - Sala de los zombies**

En esta sala circular hay diez zombies esperando a que alguien trate de llegar por el túnel que baja hacia la sección 60. Si detectan algún ruido, cogerán una gran piedra circular y la arrojarán túnel abajo. Cualquiera que sea alcanzado por esta piedra sufrirá un daño de 3d10. Los zombies disponen de tres de estas piedras, y cuando las hayan tirada todas, bajarán por el túnel para recuperarlas y volver a almacenarlas en la sala.

Hay cuatro braseros en esta sala, ardiendo con un fuego azul. Cada uno de los braseros está frente a una oquedad en la pared, y en cada oquedad hay una estatua de hierro que atacará a cualquiera que entre en esta sala.

En la parte más oriental de esta sala hay una puerta secreta que se puede encontrar moviendo una piedra del suelo.

### **Sección 26 - La tumba del Rey Tarkra Kahn**

En esta tumba descansa, en un sarcófago puesto de pie, la momia del Rey Tarkra Kahn. Cuando el grupo entre en su tumba, se levantará para acabar con ellos. Siempre golpeará a sus enemigos con su bastón de oricalco, que transmite su toque maldito igual que si estuviera golpeando con sus manos.

Alrededor de él están los tesoros con los que fue enterrado: 2.000 monedas de plata; 2.000 monedas de electro; 1.000 monedas de oro; 1 ojo de tigre (25 mo); 1 calcedonia (75 mo); 1 jarrón de porcelana donde está guardado el corazón del rey (200 mo); 1 bastón de oricalco, el símbolo de poder del Rey Tarkra (4000 mo); 6 virotes de ballesta +2, irrompibles; 2 pergaminos de Guardia contra la Magia; 1 poción de Control de Dragones.

### **Sección 27 - La tumba del Rey Baoun-Set**

En esta tumba descansa, en un sarcófago puesto de pie, la momia del Rey Baoun-Set. Cuando el grupo entre en su tumba, se levantará para acabar con ellos.

Alrededor de él están los tesoros con los que fue enterrado: 2.000 monedas de plata; 1.000 monedas de electro; 1 conjunto de viales de alquimista (200 mo; 5 kilos); 6 sabuesos del infierno disecados en diversas poses de ataque (800 mo/sabueso; 8 kilos/sabueso); 2 pendientes de lapislázuli en las orejas del Rey (25 mo/pendiente); 1 perla (250 mo); 2 discos de bronce, uno en el pecho y otro en la espalda del Rey (200 mo/disco); 1 poción de Polimorfizar; 1 poción de Superheroísmo; 1 pergamino con un mapa de la cima de la Montaña Soberana; 1 mapa con 5 hechizos de mago: Detectar Magia, Leer Lenguajes, Detectar el Mal, Detectar Invisibilidad e Infravisión.

### **Sección 28 - La tumba del Rey Argu**

En esta tumba descansa, en un sarcófago puesto de pie, la momia del Rey Argu. Cuando el grupo entre en su tumba, se levantará para acabar con ellos. El Rey se protege con su armadura lamelar +1 y su escudo +1, y lucha con una antigua espada de acero que transmite su toque helador al golpear, como si estuviera golpeando con sus manos.

Alrededor de él están los tesoros con los que fue enterrado: 2.000 monedas de plata; 2.000 monedas de electro; 1.000 monedas de oro; 8 viales de incienso (25 mo/vial); 1 perla (250 mo); 3 estatuillas (400 mo/estatuilla); 1 mesa de madera noble (200 mo); 1 armadura lamelar +1 (CA 4; 4 kilos); un escudo +1; 1 poción de Controlar Humano; 1 poción de Controlar Animal; 1 pergamino de Guardia contra Elementales.

### **Sección 29 - La tumba de la Reina Baali-Set**

En esta tumba descansa, en un sarcófago puesto de pie, la momia de la Reina Baali-Set. Cuando el grupo entre en su tumba, se levantará para acabar con ellos. La Reina lucha con su espada +1, que transmite su toque helador, como si estuviera golpeando con sus puños.

Alrededor de él están los tesoros con los que fue enterrada: 2.000 monedas de plata; 2.000 monedas de electro; 1.000 monedas de oro; 1 turquesa (25 mo); 1 esmeralda, dentro de la cuenca del ojo izquierdo (1000 mo); 1 perla, dentro de la cuenca del ojo derecho (4000 mo); 1 capa de piel que es el símbolo de poder de la Reina (1600 mo; 1 kilo); 1 espada +1; 1 poción ESP; 1 pergamino de Guardia contra Licántropos; 1 pergamino con 1 conjuro divino: Plaga de Insectos.

### **Sección 30 - La tumba del Rey Tot-Hatt-Baoun**

La entrada a esta tumba está oculta tras una puerta secreta.

En esta tumba descansa, en un sarcófago puesto de pie, la momia del Rey Tot-Hatt-Baoun. Cuando el grupo entre en su tumba, se levantará para acabar con ellos. El Rey se protege con

su escudo +1 y lucha con una espada +1 (+2 contra magos), que transmite su toque helador, como si estuviera golpeando con sus puños.

Alrededor de él están los tesoros con los que fue enterrado: 3.000 monedas de plata, 3.000 monedas de electro, 1 tigre disecado (800 mo; 8 kilos); 10 viales de incienso (275 mo/vial); 1 ágate (25 mo); 1 turmalina (100 mo); 1 capa ricamente bordada (1400 mo); 2 brazaletes de oro (600 mo/brazalete); 1 espada +1, +2 contra magos; 1 escudo +1; 1 poción de Clariaudiencia; 1 pergamino de Guardia contra la Magia.

### **La guarida de los Hobgoblins - Secciones 31 a 51**

El área central de este nivel es la guarida de los hobgoblins liderados por Norens. Los hobgoblins se denominan a sí mismos la XIIIª Legión de Kangg, y antaño formaron parte de dicha fuerza militar, leal a los Reyes de la Montaña. Pero cuando el último rey murió, Norens, uno de los centuriones, convenció a sus hombres más fieles de que se unieran a él, y juntos se hicieron fuertes en estas cuevas. Aquí esclavizaron a los micónidos y consiguieron el control del comercio de los hongos que estos seres cultivaban. La tribu ha ido creciendo en poder, y su riqueza les ha permitido establecer una alianza con los Asesinos de Oglub, una banda de Ogros. Las tiradas en la tabla de Monstruos Errantes indican la posibilidad de que los personajes se encuentren con ciertos hobgoblins que vagan por la caverna. El Dungeon Master debe tirar 1d6 en los momentos apropiados:

- Con un 1, los personajes se encuentran con 1d6 niños hobgoblin.
- Con un 2, los personajes se encuentran con 1d6 mujeres hobgoblin.
- Con un 3, los personajes se encuentran con 1d3 hobgoblins armados.
- Con un 4, los personajes se encuentran con 2d3 hobgoblins armados y liderados por un campeón hobgoblin.
- Con un 5, los personajes se encuentran con Ufniki, el Doctor Brujo hobgoblin.
- Con un 6, los personajes se encuentran con Uder, el Chamán hobgoblin y Orgub, su aprendiz ogro.

### **Sección 31 - Entrada oriental**

Esta cueva es la entrada oriental al complejo de los hobgoblins. Siempre está iluminada por varias lámparas de aceite, y protegida por 6 guerreros hobgoblin, 1 campeón hobgoblin, y 1 ogro. Si alguien atacara esta sección y el campeón hobgoblin determinara que hay peligro para la tribu, enviaría a uno de los hobgoblin a dar la voz de alarma y ordenaría abrir la puerta que da a la sección 32. Después de abrir la puerta, se retiraría ordenadamente hacia la sección 33.

### **Sección 32 - Jaula del oso-lechuza**

En esta sala los hobgoblins han encerrado a un oso-lechuza. Mantiene razonablemente bien alimentado al monstruo, y de vez en cuando le arrojan a algún prisionero, riéndose mucho con los gritos de terror del infortunado. En el suelo de la cueva, entre excrementos, se pueden encontrar 3 gemas y 2 joyas.

### **Sección 33 - Gran sala común**

Esta cueva está dividida en varios niveles. Aquí viven y trabajan habitualmente cuatro grupos de mujeres hobgoblin con sus hijos. Cada grupo familiar tiene a su cargo una hoguera alrededor de la cual se agolpan las mujeres, dedicadas a sus labores (coser y tejer, y preparar comida a partir

de hongos, principalmente). En todo momento habrá en esta cueva 1d10+10 mujeres hobgoblin y 2d10+10 niños.

En esta cueva siempre hay 1d6 guerreros hobgoblins montando guardia y socializando.

### **Sección 34 – Dormitorio**

Esta cueva se utiliza como dormitorio de dos grupos de guerreros hobgoblins y sus líderes. Hay 10 jergones ordenados en el suelo.

### **Sección 35 - Dormitorio**

Esta cueva se utiliza como dormitorio de dos grupos de guerreros hobgoblins y sus líderes. Hay 10 jergones ordenados en el suelo.

### **Sección 36 - Cueva del doctor brujo**

Esta es la cueva de Ufniki, el doctor brujo de la tribu de hobgoblins. Tiene una cama y un baúl donde guarda su tesoro, además de una mesa y una silla donde el hobgoblin realiza sus estudios y experimentos.

El baúl está cerrado con una llave que Ufniki lleva siempre encima, y contiene 200 monedas de oro y una poción de Invisibilidad.

Ufniki es un Mago de nivel 6, y conoce los siguientes hechizos: Sueño, Oscuridad, Telaraña, ESP, Bola de Fuego y Dispersar Magia.

### **Sección 37 - Sala de la matriarca**

Esta es la sala donde Varkag, la matriarca hobgoblin, vive con las mujeres que gozan de su estima y con sus hijos preferidos. En esta sala se encuentra el pozo del que los hobgoblins obtienen su agua, y aquí Varkag prepara los hongos más especiales, algunos de ellos alucinógenos y otros venenosos. También aquí es donde se destilan las bebidas alcohólicas. En esta sala siempre se encontrará Varkag, acompañada de 1d4+4 mujeres y 1d4+4 niños.

### **Sección 38 - Sala de secado**

En esta sala hay una gran cantidad de hongos en diversas fases de secado. Muchos hongos necesitan ciertos procesos de preparación antes de ser utilizables. Durante estos procesos, algunos hongos sueltan esporas o huelen mal, y los hobgoblins los dejan aquí durante esos procesos.

En esta sala puede haber diversas nubes de esporas u olores fétidos, dependiendo de los hongos que se encuentren en ellas. Cuando el grupo de personajes entre en esta sala, el Dungeon Master deber tirar 1d6:

- Con un 1-3, los hongos son inofensivos.
- Con un 4, el aire está tan lleno de esporas que los personajes deben superar una tirada de salvación contra venenos o serán presa de una tos tan escandalosa que se deberá hacer inmediatamente una tirada en la tabla de Monstruos Errantes.
- Con un 5, el aire está lleno de olor tan fétido que sólo aquellos personajes que superen una tirada de salvación contra venenos podrán entrar en la sala.
- Con un 6, el aire está lleno de esporas inflamables. Si alguien entra con una antorcha o lámpara encendida, el Dungeon Master debe tirar 1d6: con un 1-3, las esporas se inflaman, y todos los seres vivos que se encuentren en la sala sufren 2d6 de daño por el fuego que cubre la sala en un instante.

### **Sección 39 - Celdas**

Esta sección está cerrada con una puerta de recio roble. En su interior los hobgoblins encierran a sus cautivos. Actualmente la celda está vacía, pero el Dungeon Master debería hacer que aquí estuviera cualquier persona que convenga a su campaña.

### **Sección 40 - Dormitorio de Norens**

Este es el dormitorio de Norens, el líder hobgoblin. Tiene una gran cama con dosel, una mesa y un escritorio con mapas de la Montaña y de las tierras circundantes, legajos, y herramientas de escritura. Norens suele preparar frecuentes planes de conquista que nunca llegan a materializarse por falta de fuerza militar.

El tesoro personal de Norens se encuentra en un baúl cerrado con una cerradura de hierro. Norens lleva encima siempre la llave. En el interior del baúl está el uniforme de Norens, que ya no usa nunca, una medalla de oro entregada por valor en combate (25 monedas de oro) y 500 monedas de oro.

Cuando los personajes lleguen a esta sala, el Director de Juego debe lanzar 1d6:

- Con un 1, Norens está durmiendo en la cama, con una de las mujeres hobgoblin.
- Con un 2, Norens está trabajando en su escritorio.
- Con un 3-6, el dormitorio está vacío.

### **Sección 41 - La sala del trono**

Esta gran sala es la corte de Norens, donde imparte justicia, recibe a enviados de otras partes de la Montaña y celebra las reuniones de su gente y sus oficios religiosos. En el centro hay una gran depresión en el suelo que puede llenarse de carbón, con objeto de asar carne. Hay un agujero de ventilación en el techo que lleva al exterior de la montaña.

En la parte norte de la sala hay un estrado al que se sube por tres escalones. El trono de Norens se encuentra allí, y cuando hay una fiesta se pueden añadir unos tabloncillos que hagan de mesa para comer. Durante las comidas grupales se pueden montar otras dos mesas en la parte central de la sala, a ambos lados de la depresión.

La sala está iluminada por grandes braseros que iluminan tenuemente la sala.

Cuando los personajes lleguen a esta sala, el Director de Juego debe lanzar 1d6:

- Con un 1, hay una celebración en la sala. Prácticamente toda la tribu se encuentra aquí: Norens, su hijo Narkag, la matriarca Varkag, 2 Ogres, 1d6 campeones hobgoblin, 1d6+6 guerreros goblin, 3d10+10 mujeres y 6d10+20 niños hobgoblin. Hay un 50% de posibilidades de que Uder el Chamán y su aprendiz Orgub el ogro se encuentren en la fiesta, y un 25% de que esté Ufniki, el Doctor Brujo.
- Con un 2, hay una ceremonia religiosa en la sala. Se encuentran en la sala Norens, su hijo Narkag, la matriarca Varkag, Uder el Chamán y su aprendiz Orgub, así como 1d3+3 campeones hobgoblin, 1d10+10 guerreros hobgoblin y 1d10+20 mujeres hobgoblin. En la ceremonia se invoca a Kangg el Guerrero, y los varones hobgoblins ejecutan cánticos y combates rituales bajo la atenta mirada del Chamán.
- Con un 3, Norens está manteniendo una audiencia. Tira 1d6 para determinar la causa. Con un 1-3, es una disputa entre mujeres hobgoblin o guerreros. Con un 4, Norens está conferenciando con el jefe ogro Oglub y 2 de sus ogros. Con un 5-6, Norens está hablando con enviados de otras partes del megadungeon, cuya identidad debe determinar el Dungeon Master.
- Con un 4, la sala está siendo limpiada por un grupo de 1d10 mujeres hobgoblin. Hay 1d3 guerreros hobgoblin holgazaneando mientras las mujeres trabajan.

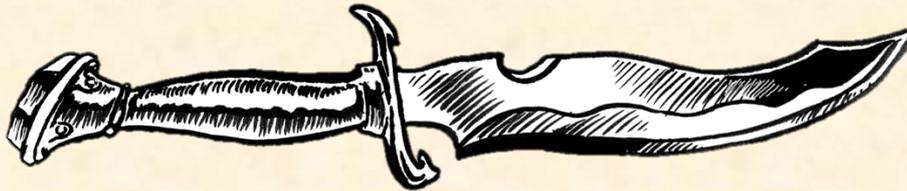
- Con un 5-6, la sala está vacía, a excepción de 1d3 guerreros hobgoblin que montan guardia.

### **Sección 42 - Armería**

Esta sala la utilizan los hobgoblins para almacenar herramientas y armas. Todos los hobgoblin mantienen de forma adecuada sus armas y armaduras, y cuando no están de servicio, las guardan aquí. En todo momento habrá almacenadas 20 lanzas, 15 espadas, 15 escudos, 20 arcos compuestos y 20 aljabas con 20 flechas cada una. También hay 10 armaduras de escamas.

Además de las armas, en esta sala se guardan trofeos del pasado de la XIIIª Legión: el propio estandarte de la legión y dos banderas ganadas en combate a los orcos rebeldes de las montañas y a los humanos rebeldes del sur.

La puerta que lleva al gran salón del trono (sección 41) está protegida por una robusta puerta de madera con cerradura. Norens, Narkag, Uder el Chamán y los 6 campeones hobgoblin tienen llaves de esta armería.



### **Sección 43 - Sala del tesoro**

Esta es la sala donde los hobgoblins mantienen el tesoro de la tribu. Sólo Norens y Uder tienen una copia de la llave que abre la impresionante puerta de hierro que llega desde la sección 42 (la armería).

El tesoro de los hobgoblins consiste en: 13.000 monedas de cobre; 6.000 monedas de plata; 1 montón de madera de buena calidad (5 mo; 18 kilos); 6 barriles de cerveza (10 mo/barril; 8 kilos/barril); 4 bolsas de sal (7 mp/bolsa; 0,5 kilos/bolsa); 6 viales con aceite de lámpara (2 mo/vial; 0,5 kilos/vial); 6 rollos de telas (10 mo/rollo; 4 kilos/rollo); 31 cuernos de animales (20 mo/cuerno; 0,20 kilos/cuerno); 37 botellas de vino (5 mo/botella; 0,5 kilos/botella); 15 rollos de tela teñida (10/rollo; 4 kilos/rollo); 2 jarras de tintes (50 mo/jarra; 5 kilos/jarra); 3 sacos de hojas de té (75 mo/saco; 5 kilos/saco); un baúl con joyas: 2 cuarzos (10 mo/cada uno); 2 ágates, 2 lapislázulis, 3 ojos de tigre, 5 turquesas (25 mo/cada uno), 6 cristales (50 mo/cada uno), 26 27 28 35 30 20 ornamentales, 5 huesos decorados (37 mo/cada uno), 8 espejos de bronce pulido (110 mo/espejo); 7 objetos decorativos de plata (800 mo/objeto); 1 poción de Heroísmo; y 1 espada +1 que quema en la mano de cualquier ser con alineamiento Caótico.

Existe una puerta secreta en esta sala, en la pared sur, que lleva a la sección 45. Sólo Norens tiene una llave que abre la puerta, pero la matriarca Varkag conoce su existencia también, y se lo ha contado a su hijo Narkag. Ninguno de los dos ha revelado a Norens que conocen su secreto.

### **Sección 44 - Despensa y almacén**

Esta sala está llena de comida almacenada por los hobgoblins y materiales de todo tipo: cuerdas, clavos de hierro, madera, brea, herramientas de construcción, etc. Los personajes pueden llevarse de este lugar todo tipo de herramientas útiles para la exploración.

Sección 45 - Almacén de carbón

En esta sala se almacena el carbón y la madera que se usa para mantener los fuegos encendidos. Los hobgoblins se ocupan de comerciar siempre para mantener un buen suministro. La puerta secreta de la pared norte lleva a la sala del tesoro. La llave que abre la puerta secreta de 43 sirve para abrir esta puerta también. Sólo Norens tiene una copia de esta llave.

#### **Sección 46 - Corrales de escarabajos**

Los hobgoblins tienen en esta cueva una serie de cuatro corrales excavados en el suelo, donde crían escarabajos de fuego. Los alimentan a base de desperdicios y las partes desechadas de sus hongos. De los escarabajos se aprovecha su carne, sus glándulas luminosas y su quitina, con la que fabrican armaduras y herramientas.

En cada uno de los cuatro corrales hay 10 ejemplares adultos e innumerables crías jóvenes. Cuando hay que sacrificar a alguna de estas bestias, los hobgoblins los atontan con humo.

#### **Sección 47 - Sala común**

Lo más característico de esta gran cueva es el gran hoyo que se encuentra en su centro, y que es la entrada a las cuevas donde viven los micónidos. Aquí viven y trabajan habitualmente tres grupos de mujeres hobgoblin con sus hijos. Cada grupo familiar tiene a su cargo una hoguera alrededor de la cual se agolpan las hobgoblins, dedicadas a sus labores (coser y tejer, y preparar comida a partir de los productos de los escarabajos, principalmente). En todo momento habrá en esta cueva 1d8+8 mujeres hobgoblin y 2d8+8 niños.

Los hobgoblins recolectan a menudo guano de murciélago procedente de las cuevas de las secciones 58, 59 y 60, y lo arrojan por el hoyo para que los micónidos lo usen como abono para sus hongos. Cada cierto tiempo, los micónidos informan de si necesitan más guano, y cada cierto tiempo, entregan parte de su cosecha a los hobgoblins, subiéndolas con una polea que estos han construido en el borde del hoyo.

En esta cueva siempre hay 5 guerreros hobgoblins, 1 campeón hobgoblin y 2 ogros montando guardia.

#### **Sección 48 - Cueva de los micónidos**

El hoyo es la entrada a las cuevas de los micónidos. Pequeños túneles se internan en la Montaña, cada uno de ellos repleto de todo tipo de hongos y setas que crecen bajo sus cuidados. El guano que los hobgoblins arrojan periódicamente por el hoyo ha permitido a los micónidos expandirse como nunca antes, y ahora son más numerosos que nunca.

Los micónidos se comunican entre sí telepáticamente, y tienen una mente comunal que se hace más poderosa e inteligente a medida que su número va creciendo. La supermente espera su tiempo para actuar, y piensa que éste está más cerca que nunca. Por el momento esperan, acumulan guano e investigan. Los hongos que han entregado son de buena calidad, pero han comenzado a alterar sutilmente algunos de ellos. Los hongos alucinógenos, por ejemplo, proporcionan a los que las consumen visiones más potentes, pero también permiten a la mente comunal ver a través de sus ojos, y recabar información de lo que sucede fuera de su territorio.

Los hobgoblins nunca bajan a estas cuevas, y se contentan con recibir el tributo periódicamente. Si bajaran, se encontrarían con la desagradable sorpresa de que los micónidos actualmente superan en número a sus guerreros (actualmente existen 41 micónidos).

### **Sección 49 - Templo de Kangg**

En esta cueva, Uder ha creado un templo de Kangg, el Dios de la Guerra de los hobgoblins. En un altar situado en la parte sur hay un altar donde el Chamán ofrece sacrificios a su dios, en forma de pequeños animales, ofrendas de alimento que quema en el altar y, muy ocasionalmente, un sacrificio de un ser inteligente, sobre todo cuando es necesario tener suerte en batalla.

El túnel que llega desde la sección 47 está cubierto de pequeñas oquedades donde descansan las calaveras de los guerreros hobgoblins muertos en combate. Todos aquellos que pasen por este túnel y no superen una tirada de salvación contra conjuros sufrirán un -1 a todas sus tiradas de ataque y daño durante 1 hora, como consecuencia del miedo sobrenatural provocada por los espíritus de los hobgoblins.

### **Sección 50 – Escuela**

En esta pequeña sala Uder enseña a los jóvenes hobgoblins las enseñanzas de Kangg, Dios de la Guerra. Estas enseñanzas no son sólo religiosas, sino también marciales: táctica y lucha. Todos los varones hobgoblins deben entrenar para convertirse en guerreros y soldados de la XIIIª Legión

El Dungeon Master debe tirar 1d6 cuando el grupo entre en esta cueva.

- Con un 1, Uder se encuentra en la sala junto a su aprendiz Orgub el ogro, enseñando a 1d6+10 jóvenes hobgoblin.

- Con un 2, Orgub se encuentra en esta cueva, recibiendo las enseñanzas de Uder.

- Con un 3-6, la cueva está vacía.

El túnel que llega desde la sección 46 está cubierto de largas oquedades donde se guardan juntas las calaveras de las mujeres hobgoblins muertas y de aquellos varones hobgoblins que no llegaron a convertirse en guerreros. Pasar por este túnel exige una tirada de salvación contra conjuros con las mismas consecuencias que el túnel entre las secciones 49 y 47

### **Sección 51 - Sala del Chamán**

Este es dormitorio de Uder, el Chamán hobgoblin. Orgub no duerme aquí, sino en las cuevas de los ogros (secciones 55 y 56). El chamán hobgoblin descansa sobre un duro jergón de paja, y tiene una mesa y una silla en la que estudia las enseñanzas de Kangg y escribe a la luz de una lámpara.

### **Cuevas exteriores - Salas 52 a 60**

Los hobgoblins trataron de mantener el control de estas cuevas tiempo atrás, pero después de perder a bastantes guerreros en sus primeros años en esta zona, decidieron replegarse a las cuevas que controlan actualmente. Cedieron estas cuevas a sus aliados ogros, que son los principales pobladores actuales.

Cualquier zona en la que no haya ningún encuentro puede ser susceptible de albergar un Monstruo Errante. La tabla que se usa en estas zonas es la siguiente (tirar 1d6)

- Con un 1, 1d6 ciempiés gigantes.

- Con un 2, 1d6 zombies.

- Con un 3, 1d6 escarabajos de fuego.

- Con un 4, una patrulla formada por un campeón hobgoblin, 1d6 guerreros hobgoblins y 1 ogro.

- Con un 5, una patrulla formada por 1d3+1 ogros.

- Con un 6, una patrulla formada por Oglub y 1d3+1 ogros.

### **Sección 52 - La sala del abismo**

En esta cueva hay un gran abismo que se hunde en las profundidades. La cueva está algo inclinada hacia el abismo, lo cual hace que andar por aquí sea algo inquietante. Peor aún, desde este abismo pueden surgir en ocasiones monstruos procedentes de las profundidades.

Cuando los personajes entren en esta cueva, el Dungeon Master debe tirar 1d6 y consultar la siguiente tabla:

- Con un 1-3, no hay ningún monstruo preparando una emboscada.
- Con un 4, un grupo de 1d6 zombies sube trepando por el abismo.
- Con un 5, un grupo de 1d3 tarántulas gigantes surgen del abismo.
- Con un 6, un ankheg surge de las profundidades.

Debido a la inclinación de la cueva, cualquiera que luche en esta sala y resulte herido debe superar una tirada de salvación contra arma de aliento o comenzará a caer hacia el abismo. Una segunda tirada de salvación fallida hará que se precipite hacia una muerte segura en las profundidades, a menos que alguien detenga su caída.

### **Sección 53 - La sala del pozo**

En esta cueva hay un antiguo pozo del que se puede extraer agua. Es costumbre de los habitantes de la Montaña reparar este pozo si encuentran algún desperfecto. El pozo se encuentra en la pared norte.

Hace relativamente poco tiempo, un grupo de Monos Voladores estuvieron haciendo reparaciones en el pozo, pero fueron interrumpidos por un monstruo errante (y devorados) mientras trabajaban. En consecuencia, la reparación se quedó a la mitad, y el suelo de madera que hay alrededor de la fuente está en un estado peligroso. Tanto es así que en cuanto tres o cuatro personas de tamaño humano se pongan sobre él, cederá y hará que se abra un gran agujero que lleve al nivel de las alcantarillas.

### **Sección 54 – Guardia**

En esta cueva, los ogros suelen mantener una guardia permanente de 3 ogros. Por desgracia (para los ogros), el trabajo es aburrido, por lo que hay un 33% de posibilidades de que los tres ogros se hayan emborrachado con ginebra de hongos y estén durmiendo la mona.

### **Sección 55 - Dormitorio de los ogros**

En esta sala viven los ogros, que duermen los unos sobre los otros y comen su carne cruda alrededor de un pequeño fuego. En todo momento habrá en esta sala 1 campeón ogro y 1d6 ogros, así como 2d3+1 mujeres ogros y 2d3+1 niños ogro.

### **Sección 56 - Dormitorio del jefe Oglub**

Esta es la cueva del Jefe Orgub, y el lugar donde se guarda el tesoro de los ogros (al menos todo aquel que los ogros no llevan encima en sus sacos). El jefe duerme sobre una gran cama, acompañado por su esposa favorita. Su hijo Orgub duerme también aquí, y cada noche su padre le pregunta si ha descubierto ya los secretos de Cangggg, y si ya sabe hacer magia. Su hijo siempre le responde que aún no, y su padre siempre monta en cólera.

El tesoro de los ogros está esparcido por toda la cueva. Consta de 5.000 monedas de cobre, 5 6 6 7 7 9.000 de plata; 2 tapices (5 mo/tapiz; 8 kilos/tapiz); 3 barriles de pescado en salazón (5 mo/barril; 8 kilos/barril); 3 hatillos de leña de buena calidad (5 mo/hatillo; 8 kilos/hatillo); 3 barriles de cerveza (10 mo/barril; 8 kilos/barril); 2 rollos de tela (10 mo/rollo; 4 kilos/rollo); 4 jarrones de terracota (100 mo/jarrón; 5 kilos/jarrón); 3 bolsas de hojas de té (75 mo/bolsa; 5 kilos/bolsa); 1 poción de Controlar Animal.

### **Sección 57 - La catarata**

Por un gran agujero en el techo cae un torrente de agua a esta cueva, que está húmeda y resbaladiza. Ese mismo agua se pierde por un agujero en el suelo, que hace que el agua se pierda en las profundidades de la montaña.

Los hobgoblins vienen a este lugar a recoger agua, y siempre hay un 25% de posibilidades de que haya 1 campeón hobgoblin y 1d3+3 guerreros hobgoblin en la zona, escoltando a 1d10+10 mujeres hobgoblins que van a o regresan de las cuevas de los murciélagos que hay al norte.

### **Sección 58 - Guano de murciélago**

En esta cueva vive una enorme bandada de murciélagos. La cueva tiene una salida al exterior de la montaña, situada en el cénit. Por ahí salen los murciélagos en bandadas todas las noches a buscar alimento.

En el centro de la cueva hay un enorme montón de excrementos de murciélago. Los insectos recorren constantemente el montón de guano arriba y abajo, y son presa de otros insectos. Antes había menos murciélagos, pues solían caer víctimas de los ciempiés gigantes, pero ahora los hobgoblins mantienen la población de ciempiés bajo control.

Hay un 25% de posibilidades de que haya un grupo de 1d10+10 mujeres hobgoblin llenando grandes cubos con guano que sacan del gran montón con sus palas. Las mujeres siempre están escoltadas por un grupo de 1d3+3 guerreros hobgoblins liderados por 1 campeón.

Cuando es de día, la luz del sol se filtra a través del techo e ilumina parcialmente la cueva.

### **Sección 59 - Más guano de murciélago**

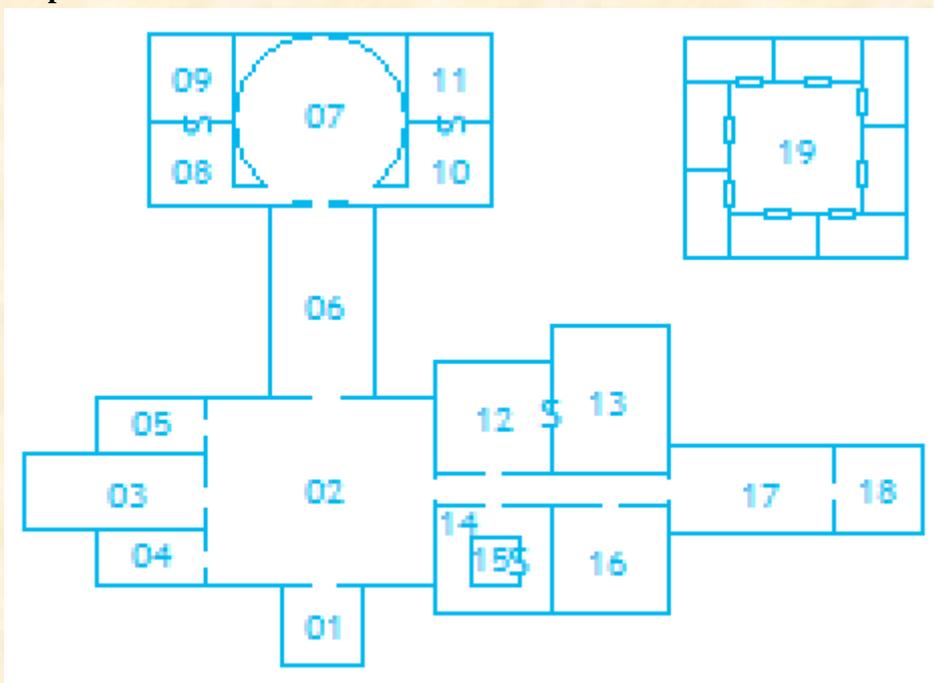
Esta cueva es similar a la de la sección 58, aunque en lugar de haber una apertura en el techo, hay toda una pared (la oriental) que da al exterior. En esta cueva hay menos murciélagos y el montón de guano es menor.

### **Sección 60 - Aún más guano de murciélago**

Esta cueva es similar a las de las secciones 58 y 59. El agujero por el que salen los murciélagos está en la pared oriental, aunque no es tan grande como el de la sección 59.

## NIVEL 6: El depósito del hechicero, por Jose Carlos Domínguez “Kha”

### Mapa del nivel



### Conexiones con otros niveles

-**Sala 1:** Recibidor, conecta esta sala con un rampa descendente hacia la [zona 23 del nivel 4](#)

- Sala 12: Biblioteca conecta con la [sala 7 del nivel 2](#)

-Hay tres salidas de emergencia del nivel que pueden llevar a cualquier otro lugar de la Montaña. Se detalla un poco más adelante.

### Generalidades

Este lugar era en otro tiempo (aunque técnicamente aún lo es) un enorme trastero: un hechicero (en concreto el mismo que diseñó el nivel 7) fue guardando sus cosas en las salas de este nivel: libros, arte, tesoro, restos de laboratorio, cadáveres... No obstante hace mucho, mucho tiempo que el hechicero no ha vuelto y todo está algo patas arriba, lo cual probablemente dificulte algo el saqueo.

Aunque en un principio la única entrada estaba en el nivel 7, debido a diversos accidentes ahora es posible acceder a él a través del nivel 2 escalando por el agujero que abrió un gólem de carga en el suelo ya debilitado por el ácido. No obstante hay más salidas que entradas: tres salidas de emergencia se hallan ocultas por el nivel; si se activan de la forma correcta, llevarán a quien las use a otra parte de la Montaña (a decisión del director) sin posibilidad de regresar por el mismo medio.

El lugar no está totalmente abandonado, sino que se ocupa de su mantenimiento un nutrido grupo de gólems diseñados por el hechicero. Los hay de tres tipos: de mantenimiento, que se aseguran de que todo esté limpio y funcionando; de archivo, que se dedican a contarlo todo, y de carga, que permanecen inactivos a la espera de órdenes. Los gólems de archivo o mantenimiento normalmente no harán caso a los intrusos a no ser que les impidan realizar sus tareas, en cuyo caso podrían acabar terminando por recurrir a la violencia, pero también es posible que simplemente lo dejen estar y se dediquen a otra cosa.

La única forma de comunicarse con los constructos es por medio de un vínculo telepático. Normalmente aquellas criaturas inteligentes que se hallen en su presencia notarán un cierto malestar y dolor cerebral que aumenta cuantos más gólems haya en las cercanías. No obstante es necesario que la persona abra el vínculo telepático con el gólem concentrándose en ello (no es necesaria tirada si se está en calma, solo saber que se puede). Solo si muchos gólems se reúnen con un mismo propósito son capaces de mandar un mensaje telepático por iniciativa propia.

**Gólem de mantenimiento/archivo:**

DG: 2D8

Iniciativa: +1 (\*+1)

Velocidad: 14m

CA: 13 (10 +1 DES +2 natural)

Ataques: Puños (x2) (1d4/1d4)

Ataques especiales: No

Defensas especiales: No

Características: FUE(-3), DES(+1), CON (-2), INT(+4), SAB(0), CAR(-2)

Inteligencia: Baja

Alineamiento: Neutral

Puntos de Fortuna: 0

PX: 40

**Gólems de carga:**

DG: 3D8

Iniciativa: +1 (\*+1)

Velocidad: 12m

CA: 13 (10 +1 DES +2 natural)

Ataques: Puños (x2) +6 (1d4+3/1d4+3) +3 DG +3 FUE)

Ataques especiales: Abrazo

Defensas especiales: No

Características: FUE(+3), DES(+1), CON (+2), INT(-4), SAB(0), CAR(-2)

Inteligencia: Inteligencia animal

Alineamiento: Neutral

Puntos de Fortuna: 0

PX: 80

El número de gólems en cada sala se señala con un número junto al nombre de esta señalando los de mantenimiento, archivo y carga respectivamente. Un porcentaje indica que esas son las probabilidades de que haya uno.

El lugar está convenientemente iluminado por antorchas mágicas que consisten en huesos humanos que arden sin parar con una luz azulada. Lo realmente mágico es el soporte en el que están, pues dejarán de arder si son retirados. Por ello, cualquier hueso de humanoide convenientemente alargado puede servir como antorcha pues, al colocarlo en el soporte, empezará a arder solo. Algunos se han perdido con el tiempo, pero no demasiados.

## LEYENDA DE SALAS DEL NIVEL

### 1. Recibidor (0/0/2)

Esta pequeña columnata lleva a unas enormes puertas de hierro. No están cerradas, pero son pesadas y necesitan mucho músculo para ser abiertas (una tirada de Fuerza, con modificador de -3).

Dos gólems especialmente grandes flanquean las puertas y lo único que saben hacer es abrirlas y cerrarlas, cosa que hacen sin dificultad. Sin embargo es necesario conectarse telepáticamente con ellos para darles la orden.

### 2. Sala de bestias (d6/d6/d4)

La gran sala central sirve como una suerte de recibidor y expositor de criaturas disecadas, la mayoría pertenecientes al hechicero en el pasado. La penumbra que ahora domina la sala puede despistar a los aventureros; realiza una tirada de sorpresa, si la fallan, creerán que las criaturas son reales durante una ronda de combate, para disgusto de los gólems de mantenimiento.

Todas las criaturas están provistas de un pequeño soporte con una placa inscrita (en cursiva) y son:

- Un hipogrifo. Arfidus. Gran montura, mejor amigo.
- Una cocatriz. Anaberta.
- Una serpiente alada. Bela. Siempre vigilante.
- Un expositor de cristal con catorce cuervos, bajo cada uno hay una placa que reza Valdemar y un número del I al XIV.
- Una esfinge sin cabeza. ¿Quién es el listo ahora?
- Una araña gigante. Shila.

Esta sala es una zona de frecuente tránsito de gólems de mantenimiento y contabilidad, por lo que se los ve correr de un lado para otro en las otras tres direcciones.

Dos grandes arcadas se abren en el centro de los muros norte y este. Tres más modestas pueden encontrarse en el muro oeste. Dada la penumbra (pues faltan unas cuantas antorchas), desde un muro no se ven los demás.

Bajo el soporte de la araña gigante se encuentra la entrada secreta al oubliette (19). Se detectará si se dedica un turno para revisar los animales y abrirla es tan sencillo como empujar el animal disecado para que gire sobre un eje. No es demasiado pesado.

### 3. Sala de gólems (d8/d8/d10)

Esta es la sala con mayor cantidad de gólems de todo el nivel, como puede comprobarse nada más entrar. Varios de ellos permanecen de pie, pero sin cabeza, mientras esta se recarga en pedestales especiales (diez alineados a cada lado de la habitación). Otros están tirados en el suelo y no tienen pinta de funcionar.

Dos gólems de mantenimiento se encargan de organizarlo todo, uno por cada lado de la habitación, quitando la cabeza a los recién llegados y poniéndosela de nuevo una vez cargadas. No obstante, el del lado derecho ya no funciona bien e intentará quitarle la cabeza a los aventureros cuando entren, tomándolos por gólems.

#### **4. Sala de limpieza. (d8/25%/50%)**

Puede verse que es tal por la naturaleza y cantidad de los diversos utensilios de mantenimiento que decoran las paredes: escobas, algunas herramientas. Nada realmente interesante.

Hay bastante tráfico de gólems de mantenimiento entrando y saliendo para coger o dejar cosas. Así como para eliminar residuos echándolos por una trampilla a un sitio cerrado donde tienen está retenido un cubo gelatinoso.

Este cubo contiene 1d6 cosas que no puede digerir. Si los aventureros dedican un turno a ello, podrán pescar una de las cosas de la siguiente tabla.

**Tabla 1: contenidos del cubo gelatinoso (2d8)**

2. Corona.
3. Pergamino en un estuche metálico bien cerrado: títulos de propiedad.
4. Pergamino en un estuche metálico bien cerrado: receta de un antídoto muy efectivo.
5. Pergamino en un estuche metálico bien cerrado: vacío.
6. Armadura incompleta.
7. Cráneo humano.
8. Esqueletos de rata entrelazados.
9. Cadera humana.
10. Daga oxidada.
11. Daga enjoyada.
12. Cofre metálico bien cerrado: vacío.
13. Cofre metálico bien cerrado: poción curativa.
14. Rubí del tamaño de un puño.
15. Una llave que funciona en otra parte de la megamazmorra, a discreción del director.
16. Un pequeño demonio. No hay forma de que se calle.

En la pared del fondo de la sala hay colgadas unas llaves doradas (no realmente de oro) que no pegan en ese lugar. Hacer tintinear las llaves con algo de fuerza, activa la salida de emergencia secreta que hay en la pared, transportando inmediatamente a aquel que las moviese.

#### **5. Archivo (50%/d8/0)**

En esta sala no hay más que un libro en un atril de piedra, varios gólems de contabilidad hacen cola para escribir en él y entonces salir. El libro tiene páginas infinitas: es imposible encontrar la primera o la última, así como abrirlo dos veces por la misma página. Imposible excepto para los gólems, claro.

Emplean un complicado sistema de signos ininteligible para el ser humano, pero muy efectivo para llevar la contabilidad, por eso es necesario un gólem traductor que permanece sentado junto al atril. Si se le muestra el libro, traducirá lo que diga. No obstante ya no funciona bien y no es de fiar. Tira en la siguiente cada vez que los personajes dediquen tiempo a que el gólem les interprete algo. No pasa nada si se repite, está loco después de todo.

**Tabla 2: contenidos del nivel, según el gólem intérprete (1d20)**

1. Un libro de registros que no se termina nunca.
2. Un crucifijo de hueso usado como salida de emergencia.
3. Tres momias.
4. Una cabeza de esfinge aún viva.
5. [1d6] mil cráneos.

6. [1d8]cientos presos.
7. [1d3] libros.
8. Un dragón.
9. Seiscientas cuarenta y siete ratas.
10. Una tonelada de oro en peso total.
11. Un demonio rana.
12. Un búho que siempre miente y otro que siempre dice la verdad.
13. Un tercio de una taza de harina.
14. [1d20] tapices por valor total de [1d6] monedas de oro.
15. Una estatua maldita.
16. Cinco estatuas malditas.
17. Orcos enjaulados.
18. (Da una descripción pormenorizada de los aventureros).
19. [1d10] gólems.
20. Un gólem intérprete.

Se puede pedir telepáticamente a otro gólem del archivo que traduzca, pero tardará mucho más tiempo.

A los gólems en principio no les molesta que los aventureros manipulen el libro. No obstante, si intentan dañarlo, llevárselo o no les dejan acceder a él durante demasiado tiempo, pueden intentar concentrarse para mandar un mensaje telepático conjunto para pedirles que no lo hagan.

#### **6. Sala de cráneos (d4/50%/25%)**

Una sala alargada. A ambos lados hay una suerte de pequeñas gradas donde se encuentran, en fila, varios cráneos que portan yelmos de diversa factura (todos oxidados y prácticamente inútiles); antiguos hombres de armas leales al hechicero.

2d6 de ellos son mágicos y se reconoce sobre todo porque tienen runas inscritas sobre ellos. Tira en la tabla siguiente, si los personajes los investigan.

Tabla 3: cráneos mágicos (1d20)

1. Habla como si estuviera en vida. Lleva bastante bien lo de estar muerto.
2. Habla y ordena que lo lleven al puesto de reclutamiento más cercano para continuar con su trabajo de mercenario. Es una sugerencia mágica difícil de rechazar.
3. Habla y susurra constantemente lo genial que es la otra vida. Si se le hace mucho caso, empiezan a anidar pensamiento suicidas.
4. Tiene joyas en las cuencas oculares por las que lanza rayos. La palabra de activación está inscrita en runas.
5. Aumenta el efecto de los hechizos que se lancen sosteniéndolo.
6. Purifica o envenena (50%) cualquier consumible que se coloque en su interior.
7. Protege contra licántropos.
8. Retira maldiciones leves. Solo una vez por persona.
9. Hace que cualquiera que lo sostenga entre en un estado de furia asesina temporal.
10. Resucita a un solo muerto.
11. Si es molestado, puede desarrollar un cuerpo fantasmal. No puede hacer daño a nadie, así que huirá.
12. Levita, simplemente.
13. Está tan pulido y brillante que podría venderse como una obra de arte.

14. Tiene ricos grabados indescriptibles por toda la parte superior. Mirarlos fijamente da dolor de cabeza y acaba enloqueciendo.
15. Produce infinitas arañas.
16. Hace que cualquier líquido que toque hierva.
17. Habla. Aún leal al hechicero y gritará todo lo posible para dar la alarma.
18. Causa terror a cualquiera que lo mire.
19. Habla de forma incomprensible, como si tuviese un enjambre de moscas en la boca.
20. Habla y ofrece (1d6: 1.comida, 2. conocimiento del más allá, 3. gratitud eterna, 4. lealtad, 5. la mano de un súcubo/incubo en matrimonio, 6. curación mágica) a cambio de almas.

### **7. Osario (d4/50%/25%)**

Una gran capilla circular cubierta de huesos: las paredes están cubiertas de hueso, las columnas tienen cráneos hasta arriba, el techo está cubierto de huesos, los bancos de piedra de la mitad sur están adornados con huesos, el altar del centro está hecho con esqueletos, el podio elevado donde se encuentra está cubierto de huesos y el ábside del fondo está lleno de... sí, huesos.

Dos estrechos pasillos a izquierda y derecha llevan a unas puertas de madera que conducen a los santuarios de la amante (8) y del lugarteniente (10) respectivamente.

En el podio tras el altar puede verse a un grupo de esqueletos ricamente vestidos que se mueven de forma exagerada sin emitir ningún sonido. El hechicero los programó para representar una y otra vez el mismo auto de fe. Si son interrumpidos, harán lo que pueda para continuar. Si se les ataca, huirán todos para esconderse entre los bancos, adoptarán una posición fetal y no volverán a moverse jamás.

El altar tiene propiedades especiales. Los cráneos que lo adornan tienen joyas en los globos oculares y los huesos tienen pequeñas escenas religiosas en bajorrelieve. Aquel que toque el altar con las manos cubiertas de sangre humana será inmune a las armas comunes durante un día. Pero aquel que lo toque con las manos desnudas deberá superar una tirada de salvación con dificultad 10 o sumirse en una furia asesina hasta que derrame sangre humana. A estos efectos, vale la sangre de cualquier raza humanoide.

En el ábside hay otra salida de emergencia del hechicero que consiste en un crucifijo hecho con tibias con un cráneo en su centro. Emana una energía extraña que hace que su interior brille. El cráneo saludará amablemente a todo el que se acerque. Si se le devuelve el saludo, enviará a esta persona fuera.

### **8. Santuario a su amante (75%/50%/25%)**

Una pequeña sala en cuyo centro se encuentra una estatua de una bella mujer sentada con ambas manos sobre su regazo; viste un rico vestido y se adorna con joyas (esculpidas también). Las antorchas de la sala están colocadas para iluminarla directamente.

Los muros están cubiertos de bajo relieves de temas domesticos, pero también y sobre todo amatorios y bastante picantes.

En el soporte de la estatua puede leerse una inscripción: Tú eras lo último que me ataba a los vivos.

En el muro norte hay una puerta secreta difícil de detectar si se busca que lleva al sepulcro (9). Se abre levantando el brazo derecho de la estatua. No es complicado ver que este brazo no está unido al regazo como el izquierdo y que tiene una marca en el hombro donde se encuentra la articulación que permite moverlo a modo de palanca.

### **9. Sepulcro de la amante (0/0/0)**

En el centro de la pequeña habitación hay un sarcófago cerrado que contiene una momia ajada. Yace con un vestido y ricas joyas (un exhuberante collar de rubíes, pendientes y pulseras). Todo junto cuesta 250mo, excepto el vestido, que está casi podrido.

Alrededor hay seis cofres de madera algo podrida por el tiempo. Cada uno de ellos contiene:

- Joyería y piezas preciosas diversas (400+1d6\*100 mo en total).
- Ropa femenina de calidad (750mo).
- Más ropa (750mo).
- 20 frascos de perfume, solo 2d6 en buen estado (cada uno de estos vale 25mo).
- Ropa de cama de calidad (400mo).
- Un códice de oraciones bellamente iluminado (100mo) y algunos recuerdos sin valor como poemas escritos por el hechicero (bastante malos) o una vieja muñeca.

Tocar la momia o lo que lleve consigo (no está incluido el sarcófago) despertará al fantasma de la amante, llamada Irenra. No se mostrará hostil contra los personajes, pero se comportará como cuando estaba en vida: es gritona, mandona, caprichosa y mimada. No dejará de acusar a los personajes de ladrones y llamar a al hechicero por el nombre de "Cariño" para que la salve y desintegre a los maleantes que les están robando. Una vez liberada es capaz de moverse por todo el nivel. Es probable que acabe olvidándose de los aventureros y vaya a buscar al hechicero hasta aceptar que está muerta y ha pasado mucho tiempo, momento en el que empezará a llorar inconsolablemente.

### **10. Santuario de su lugarteniente (75%/50%/25%)**

Una pequeña sala en cuyo centro se encuentra una estatua de un hombre de prominente barba sentado con una mano sobre su regazo en el que hay una espada, y la otra, la derecha, alzada. Viste una armadura completa decorada ricamente grabada. Las antorchas de la sala están colocadas para iluminarlo directamente.

Los muros están cubiertos de bajo relieves de temas militares bastante sangrientos. Se muestran grandes ejércitos con el hombre de la estatua y otro que parece el hechicero al mando cometiendo todo tipo de tropelías contra tropas enemigas.

En el soporte de la estatua puede leerse una inscripción: El tiempo de las armas se ha acabado, viejo amigo. Descansa.

En el muro norte hay una puerta abierta y perfectamente visible que conduce a su sepulcro (11). No es complicado ver que el brazo derecho de la estatua tiene una marca en el hombro donde se encuentra la articulación que permitía moverlo a modo de palanca.

### **11. Sepulcro del lugarteniente (0/0/0)**

En el centro de la pequeña habitación hay un sarcófago abierto que contiene una momia ajada. Yace aún con una cota de malla y un yelmo. El yelmo está tan oxidado que ya no es útil, la cota de escamas aún podría servir, pero ofreciendo solo CA+4.

El lugar parece haber sido saqueado no hace mucho: cofres vacíos, cerámica rota, etc. de modo que no queda nada de valor.

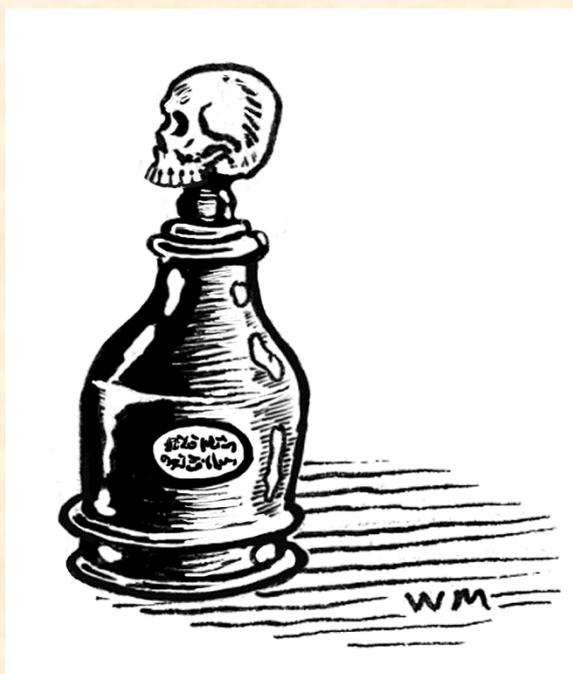
### **12. Biblioteca vacía (75%/50%/25%)**

Esta sala fue en otro tiempo una biblioteca. Ahora de ella solo quedan los estantes de piedra mayormente vacíos.

Muchos de los libros han desaparecido, el resto están medio derretidos en alguno de los charcos de ácido que anegan el lugar. Mirar alguno de los que todavía son legibles revelará que eran terriblemente aburridos.

Solo un libro permanece en su estantería en la pared este porque no es realmente un libro sino el mecanismo que permite acceder al almacén de restos de laboratorio (13) mediante una puerta secreta.

En la esquina noroeste hay un agujero que lleva a la sala 7 del nivel 2 , lo bastante amplio para que pase una persona con facilidad.



### 13. Almacén de restos de laboratorio (0/0/0)

Un almacén, en efecto. Tiene todos los elementos que cabría esperar en uno: cajas, estanterías, cajoneras, etc. En la mayoría hay documentos destruidos por la humedad, frascos rotos, cosas húmedas, polvo y herramientas diversas.

Si se busca asiduamente durante uno o dos turnos podrán reunirse herramientas quirúrgicas especializadas por valor de 200mo si son vendidas a la persona adecuada.

Además encontrarán 1d12 frascos aún intactos que contienen diversas sustancias (hay un 50% de posibilidades de que incluyan una etiqueta, no pasa nada si se repiten):

Tabla 4: frascos del laboratorio (d20)

1. Aceite inflamable.
2. Agua pura.
3. Arena.
4. Crema azulada: anestesia la piel donde se aplique.
5. Crema rosada: hace salir berrugas.
6. Cultivo bacteriano.
7. Esporas de hongos.
8. Incienso de la locuacidad. Si es encendido y respirado, no se podrá parar de hablar.
9. Jabón líquido.
10. Líquido azul: poción de insomnio.
11. Líquido blanco y lechoso: cura una enfermedad, pero no hp.
12. Líquido blanco: pegamento extrafuerte.

13. Pimienta.
14. Polvos rojos: quitan puntos de vida.
15. Polvos verdes: urticantes.
16. Sal.
17. Sangre.
18. Vacío, pero intacto.
19. Vinagre.
20. Vino tan delicioso que no se puede parar de beber.

También podrán encontrar 1d6 frascos que contienen miembros no-muertos que se mantienen inertes en un líquido conservante. Si fueran extraídos, podrían moverse con libertad dentro de sus posibilidades.

**Tabla 5. Cosas no-muertas en líquido conservante (1d20)**

1. Cabeza de caballo.
2. Ojo de gorgona (en tarro opaco).
3. Mano de gorila.
4. Encefalópodo (el cerebro de un hechicero mutado para que desarrolle tentáculos. Si es liberado intentará clavar sus tentáculos en la cabeza del humanoide más cercano para controlarlo. Conserva hechizos seleccionados al azar).
5. Insecto asesino.
6. Feto humano.
7. Cabeza de cerdo.
8. Pene/Seno de un clérigo de alto nivel.
9. Pie. Parece de alguien que andaba mucho.
10. Rata gigante completa y parcialmente diseccionada.
11. Corazón de orco. Grande y abultado. Aún latiente.
12. Una cabeza, trofeo dejado a medias. Solo la mitad de la cara está reanimada.
13. La lengua de un famoso poeta. Si se pega el oído al cristal, pueden oírse versos que describen tan bien el más allá que conducen a la locura.
14. Dientes de dragón.
15. Vesícula biliar de un lagarto gigante. Terriblemente ácida.
16. Serpientes venenosas.
17. Ciempiés gigante.
18. Un gato parlante, familiar de otro hechicero.
19. Columna vertebral humana con su espina dorsal.
20. Escarabajos devoradores de carne.

**14. Pequeña galería de tapices (d4/50%/25%)**

Una serie de doce tapices, probablemente realizados por encargo, cuelgan de las paredes de esta sala y muestran lo que parecen distintos episodios de la vida del hechicero. Están algo deteriorados, pero han sido realizados por un famoso taller, de modo que cada uno puede valer 1200mo si el comprador es el adecuado, la mitad si los venden al primero que se encuentren.

Cada uno representa:

- El hechicero en un asedio, derribando las puertas con su magia. A continuación diversas escenas donde se ven tropas con armadura negra liderados por guerreros de gran tamaño y brillante armadura enfrentándose a los defensores de la fortaleza.

- Una escena del hechicero derrotando a tres personajes con corona, otra de estos personajes rindiéndole pleitesía y después tres representando sus muertes, cada una más aberrante que la anterior.
- El hechicero arrojando a un joven con una espada por un abismo y después asesinando a los que parecen sus aliados. Grandes multitudes lo observan acongojadas.
- En la parte baja: el hechicero rezando, haciendo ofrendas y mostrando una actitud devota en general. En la parte alta: imágenes de ángeles, santos y símbolos sagrados.
- El hechicero montando su hipogrifo sobre un campo de batalla y lanzando lo que parecen conjuros, que caen sobre los enemigos y los destrozan de forma espectacular.
- Diversas escenas cortesanas y bucólicas en las que todos los personajes son esqueletos. Tras este se encuentra la puerta secreta que lleva al cubículo 15.
- Una multitud de escenas de decapitaciones de formas bastante originales.
- Diversas escenas del hechicero acompañado de mujeres, niños y jóvenes. Pueden contarse hasta siete.
- Representa un amplio muestrario de serpientes y monstruos relacionados con sus nombres y propiedades más importantes escritos en un idioma antiguo. Vale el doble para un naturalista o alguien interesado en el tema.
- Diversas escenas que representan al hechicero sometiendo a toda clase de demonios y seres del abismo.
- El hechicero repartiendo justicia desde un trono y entregando comida y objetos de valor a aldeanos.
- Un paisaje desolado lleno de huesos y cráneos, un jinete solitario recorre la línea del horizonte, sobre él la luna y las estrellas muestran la posición que deben tener ciertas constelaciones para realizar un ritual terrible. Un hechicero que sepa esto intentará hacerse con el tapiz a toda costa para bien o para mal.

### **15. Cubículo de la estatuilla (0/0/0)**

En este pequeño habitáculo secreto hay un pedestal y sobre él una pequeña estatua de hierro que representa a un demonio.

Esta estatuilla tiene siete rubíes engastados. Tocar una de ellos hace que la estatua lance un conjuro (como lo haría un hechicero de nivel 10) contra un objetivo determinado por aquel que haya tocado la joya. Solo funcionan una vez al día y se vuelven blancos mientras se recargan. Cada uno contiene un conjuro distinto:

- Animar zombies,
- Caminar por las sombras,
- Dominación,
- Geas,
- Palabra poderosa, Arturdir,
- Proyectar imagen,
- y Símbolo de locura.

Intentar destruir o modificar la estatuilla de cualquier forma (como arrancarle las joyas o fundirla) será inútil si no se emplea magia poderosa.

Fue entregada hace mucho tiempo por un demonio a un hechicero inexperto. El pacto consistía en que, una vez hubiese usado la estatuilla 666 veces, el demonio vendría a reclamar su alma. Pasaron cosas, el hechicero murió sin usarla todas las veces, la estatuilla se perdió y acabó en manos de nuestro hechicero.

No se sabe cuántas cargas le restan, así que el demonio puede aparecer en cualquier momento (tira 1d20 en secreto cada vez que usen la estatua y, si el resultado es 20, aparecerá). Cuando aparezca, reclamará el alma del actual propietario de la estatua (el último que la haya usado), en base al contrato. No podía reclamar directamente la del hechicero ya que, de haber muerto antes de usar las 666 cargas, el demonio no habría cumplido su parte del contrato. El desconocimiento de esta cláusula no es excusa ante una corte infernal.

El demonio menor de la cámara 18 es consciente del origen de la estatuilla y la teme en consecuencia.

#### **16. Sala vacía (d4/50%/50%)**

En esta sala solo hay polvo y trozos irreconocibles de muebles. El polvo y los trozos se deben a que el gólem que la limpiaba dejó de funcionar hace tiempo y los demás no han pensado aún en sustituirlo.

#### **17. Sala de trofeos (25%/0/25%)**

Esta sala alargada conduce hacia el este y tiene al final una puerta que la separa del dormitorio del monstruo (18). Ambos lados del pasillo están rodeados por unas pequeñas gradas donde se amontonan frascos de líquido conservante con cabezas muertas en su interior, todas ellas trofeos de las andanzas bélicas del hechicero.

La mayoría son de humanos, con algunos elfos, enanos y demás. No obstante unas cuantas (1d6) son especiales:

Tabla 6. Cabezas trofeo especiales (d12)

1. Un familiar de un personaje.
2. Un personaje no jugador que los personajes conocieron hace tiempo.
3. Un mago rival. Con las técnicas adecuadas pueden extraerse conjuros de su cerebro. Es célebre y un usuario de magia podría reconocerlo por el tatuaje de su frente.
4. Una figura histórica que se creía desaparecida.
5. Un dios menor. Exige que la lleven con su cuerpo para recuperar su poder.
6. Hermosa mujer de una raza exótica inidentificable. En sus mejillas hay grabado a fuego un mapa.
7. Idéntica a un personaje, solo que cinco años más vieja.
8. Tiene rasgos bestiales y prehistóricos. Ni idea de dónde puede haber salido, pero algún estudioso del asunto podría pagar buen dinero por ella.
9. Demilich inherente.
10. Una gran cabeza de rana con una corona.
11. Sátiro con la cara deformada en una horrible mueca. En su lengua hay una moneda de platino.
12. Eso no es una cabeza, es una serpiente.

Además una de ellas es la cabeza de la esfinge cuyo cuerpo estaba en la sala de bestias, aunque esto no es inmediatamente evidente al tener cabeza de mujer sin ningún otro rasgo que la delate. Al ser inmortal aún está viva incluso tras ser decapitada y guiñará a quien quiera que se acerque para incitarlo a que la saque (esto será evidente para cualquiera que dedique un poco de tiempo a examinar las cabezas en general). Puede hablar e intercambiar información diversa. No dirá nada si no se le dice algo antes que ella considere de valor equivalente.

### **18. Dormitorio del monstruo (0/0/0)**

En esta habitación habita ahora un demonio rana menor fugado del oubliette. Al ser una encarnación de la pereza y la codicia ha reunido todos los libros y el tesoro que ha podido encontrar y ha convertido el sitio en su dormitorio, donde lee continuamente. No plantará mucha cara si se ve superado. Normalmente su primer movimiento será ahuyentar con hechizos y entonces intentar huir por la salida de la pared este. Si esto falla, intentará parlamentar y ofrecer sobornos, aunque aprovechará cualquier momento en el que se baje la guardia para volver a atacar.

#### **Demonio menor (Ashkigazrael)**

DG: 5D8

Iniciativa: +2 (\*+1)

Velocidad: 12m

CA: 12 (10 +2 DES)

Ataques: Cuerpo a cuerpo (x2) +3 (1d4/1d4) (+4 DG -1 FUE)

Ataques especiales: Hechizos (cada uno una vez al día):

- Asustar.
- Maldecir.
- Muerte fingida.
- Retener personas.
- Muro de niebla.

Defensas especiales: Solo pueden herirlo armas mágicas o consagradas

Características: FUE(-1), DES(+2), CON(0), INT(-2), SAB(-1), CAR(-1)

Inteligencia: Media

Alineamiento: Caótico malo

Puntos de Fortuna: 0

PX: 500

Su botín consiste en:

- Un cofre con joyería diversa, monedas y otras piezas preciosas saqueado del sepulcro del lugarteniente (400+1d6\*100 mo en total).
- Un cofre de ropa de calidad saqueado del sepulcro del lugarteniente (750 mo).
- Un saco de ropa de cama saqueado del sepulcro del lugarteniente (400mo).
- Una armadura de placas de parada con escudo a juego saqueados del sepulcro del lugarteniente (ambos valen el doble del precio de mercado).
- Una espada mágica +1 saqueada del sepulcro del lugarteniente.
- Tres piezas de mobiliario: una cama, un armario y una gran mesa. Decorados por un famoso artesano. Son grandes, pero cada uno vale 5000mo.
- 4d10 libros misceláneos saqueados de la biblioteca, al menos un 10% de ellos serán grimorios con conjuros que los usuarios de magia puedan extraer. Todos serán de los dones de Oscuridad, Corrupción y guerra, y estarán entre los niveles 4 y 9 (1d6+3).

Los gólems temen acercarse al lugar, pues el demonio ya ha destruido a un par de ellos. Pueden reunirse muchos para intentar avisar telepáticamente a los aventureros con la esperanza de que destruyan al demonio y así puedan limpiar el estropicio. No obstante hará falta mucho tacto para convencerlos de que ayuden en la lucha.

La salida de emergencia de la pared este consiste en una cara con la boca abierta, hay que meter la mano y tirar de la palanca. Como ya dijimos, el demonio es consciente de ella y la usará en caso de emergencia.

### **19. Oubliette (d4/50%/d6)**

Una pequeña mazmorra con una sala central a la que se accede por las escaleras de caracol que vienen de la sala de bestias (2). Cuenta con ocho calabozos cuyas puertas están colocadas alrededor.

En una de estas puertas estaba encerrado el demonio rana, pero consiguió doblar los barrotes y escapar causando mucho revuelo.

Las otras siete celdas también pueden estar ocupadas. Tira 2d6 veces en la siguiente tabla y recuerda que, aunque haya menos celdas que presos, siempre es posible que dos o más compartan alguna.

#### **Tabla 7. Presos del oubliette (d12)**

1. Un rakhshasa. Vivo, pero muy hambriento. No obstante, no pierde la compostura.
2. Un troll decapitado. Su cuerpo está encadenado y su cabeza enjaulada. No quiere que lo liberen, se conforma con que maten a otro preso en concreto.
3. Un ogro muerto.
4. Otro aventurero, ya viejo y decrepito, atrapado por colarse a robar hace años.
5. Tres kobolds. Los restos a medio devorar de un cuarto.
6. Una doncella que permanece sentada sin moverse ni decir nada. Evita todo contacto, incluso visual. En realidad es un espectro menor que ha escondido su cadáver entre la paja por pudor. Desaparecerá si se entierra el cuerpo como es debido.
7. Un lobo parlante. Asegura que era humano antes de que el brujo lo transformara.
8. Un unicornio lleno de cicatrices.
9. Un esqueleto corriente. Pero hay algo en su caja torácica (tira en la tabla 1).
10. Doppelganger.
11. 1d4 cocatrices. Probablemente la prole no domesticada de Anaberta.
12. Un humano terriblemente mutado, lleno de bocas de todo el cuerpo que gritan sin parar, producto de un fallo alquímico.

Los gólems de mantenimiento suelen bajar a alimentar a los presos con las ratas y demás alimañas que pueden cazar, pues las reservas de comida se acabaron hace tiempo. Los gólems de carga de este área no están inactivos, como es lo habitual, sino que han sido programados para evitar fugas, de modo que intentarán bloquear el paso de todo aquel que no sea un gólem. No se pondrán violentos a no ser que los "fugitivos" sean los que comiencen. Se les puede convencer telepáticamente de que no son tales. Uno de ellos fue destrozado por el demonio rana en su huida y está tirado en el suelo.

## **NIVEL 7: El laberinto de Kramaghar, por Hector Prieto de la calle**

### **Introducción**

Hace muchos, muchos años, un mago solitario se adentró en los peligros de la montaña para hacerse con el poder de la cima. Avanzó por los distintos niveles, superando los retos que se le imponían; su sabiduría y poder mágico eran los pilares de su éxito, pero también supusieron el origen de su GRAN fracaso.

Kramaghar, que así es como se llamaba aquel mago, se confió demasiado. Supuso que tras superar diversos obstáculos con gran facilidad, el resto del camino sería igual; pero la montaña escondía peligros venidos del exterior: aventureros que intentaron en el pasado hacerse con el poder de la cima. Y un grupo de ellos persiguió a Kramaghar, se convirtieron en la pesadilla del mago pues allá donde iba, era seguido por ellos. Durante días, el mago no pudo conciliar el sueño, era incapaz de descansar pues el grupo de aventureros le perseguía, sabedores que él podría conducirles hacia la cima. Y así, Kramaghar, en un último intento de escapar de ellos, realizó un hechizo de desorientación, uno que consiguiera perderles para siempre en los pasillos en los que se encontraba; pero la falta de sueño, el agotamiento físico y mental, propició que el mago fracasase al realizar un hechizo tan sencillo, y Kramaghar quedó perdido para siempre en la trampa que él mismo había dispuesto.

Han pasado, como os contaba, muchos años y por los pasillos de este nivel, todavía deambula el espíritu del mago Kramaghar. Desquiciado, perdido, solitario... la locura se ha apoderado de él y durante este tiempo ha seguido (en su imaginación) siendo perseguido sin descanso; ahora su magia se ha vuelto salvaje y los hechizos de desorientación, las trampas de traslocación, y los portales entre distintos puntos del lugar, están dispuestos de manera caótica. Pasillos sin fin, puertas que dan al mismo punto del que has accedido, salas que giran en torno a ti sin dejarte avanzar, lugares donde el arriba y el abajo están alterados... y monstruos, criaturas peligrosas que han quedado atrapadas con el mago, y están ansiosas por escapar de allí.

*¿Y tú, serás capaz de abandonar este laberinto?*

### **Conexiones con otros niveles**

-La **sala 1** conecta la [zona 5 del nivel 3 del Dragón](#). En la misma sala, una vez que se ha conseguido encontrar la Vara de Lapislázuli y la piedra, aparece una escalera que les lleva hasta el nivel superior, el [nivel 8](#).

### **Notas para el DJ**

La locura de Kramaghar se ha extendido a todo el nivel, su magia ha afectado a la forma en la que funcionan las leyes de la física. El DJ tendrá que tener en cuenta esta lista mientras los Pj's permanezcan en este nivel, pero no avises a los jugadores de los cambios, deja que los descubran ellos mismos y sean partícipes de la locura del mago:

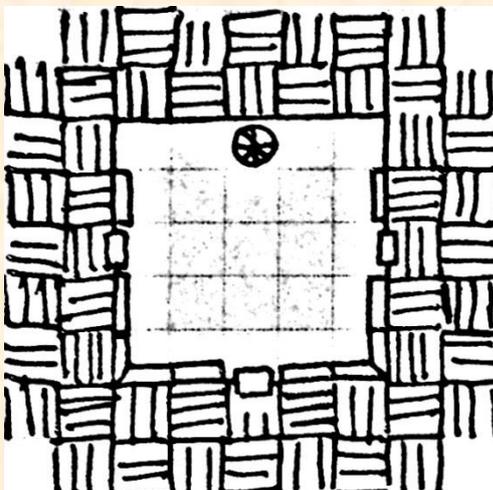
- La madera conduce la electricidad y el metal aísla.
- Beber agua, hace que el Pj adquiera 1 Kg de carga por litro bebido.
- Los hechizos de los magos curan PdG en lugar de causar heridas.
- Los hechizos de sanación causan heridas en lugar de curar PdG.
- Cualquier arma, al impactar sobre un enemigo, provocará un sonido melódico.
- El hechizo "Expulsar Muertos Vivientes" invoca 1D6 de estos seres.

- El hechizo “Identificar Magia”, permitirá que el lanzador identifique de manera normal si el objeto es mágico o no; pero a la vez hará que el propio lanzador cacaree como una gallina durante 1D10 turnos.
- Correr hace que aumente la distancia al doble, por lo que compensa más caminar.
- Comer carne, hace que el sexo del personaje cambie.
- Los venenos recuperan PdG en lugar de causar heridas.
- El ácido da brillo y esplendor a los objetos pero no consume el tejido vivo.
- Las pociones de salud no curan PdG, en su lugar sirven de nutritivo alimento, por lo que funcionan como raciones de viaje.
- Todas las puertas se abren hacia adentro, da igual del lado en el que se esté, por lo que nunca podrán quedar atrancadas desde el otro lado. A lo sumo se podrá tirar de ambos lados a la vez y realizar una prueba de Fuerza para comprobar quién controla la situación.
- Cuando una flecha sale del arco, al impactar se convierte en una flor (el impacto ha causado daño normal).
- Al atravesar una puerta, el DJ lanza 1D10 que determinará a qué sala comunica esa puerta, pudiéndose repetir la misma sala de la que se sale.

Aunque en el mapa del nivel, éste cuenta con 10 salas, en la realidad hay una sala adicional que supone la salida del mismo y que resultará conocida a los aventureros pues es la propia sala por la que acceden al nivel pero ligeramente cambiada por los poderes del mago. Solo cuando Kramaghar quede libre de su hechizo, la sala será visible. Para conseguirlo, los Pj's deberán encontrar la Vara de Lapislázuli y la piedra que debería ir engarzada en ella; de esta vara se dice que es capaz de devolver a una persona la cordura perdida, pero esa leyenda la leerás más adelante.

Durante la estancia en este nivel, los Pj's se cruzarán con criaturas que, ya sea por invocación del propio Kramaghar, de otros aventureros, o despistadas al moverse por el resto del complejo, han quedado encerradas aquí. Su agresividad será muy alta, y no actuarán de la manera tradicional que haría una criatura de su especie (esto se detallará en la descripción de cada sala). Hemos añadido los mapas de las salas más importantes, quedan excluidos los de la sala 6 puesto que es un pasillo que tiene dispuestas trampas de manera aleatoria, la sala 10 pues ésta cambia constantemente (ver su descripción más adelante) y el de la sala 11 puesto que es el mismo de la sala 1.

### Sala 1. La sala de los brillos.



Las escaleras que proceden del nivel anterior acaban en una amplia sala con las paredes bellamente decoradas con imágenes de héroes míticos. Las teselas que crean los hermosos mosaicos, reflejan la luz de las antorchas y dan la impresión que las imágenes se mueven al compás de las llamas.

Estos reflejos despistarán a los Pj's, que deberán superar una prueba de concentración. Si no lo logran, reciben un penalizador de -1 a sus tiradas durante 5 turnos y no serán capaces de escoger, de manera autónoma, una salida de esta sala. En su lugar, el DM escoge una puerta por la que saldrán (en términos de juego, en lugar de lanzar el dado, el DM

escoge directamente la sala a la que irán los Pj's). Si además, los Pj's fallan la tirada por más de la mitad de su concentración, creerán ver en sus compañeros a un enemigo, por lo que les atacarán durante tantos turnos como la puntuación por la que hayan fallado la tirada.

Las teselas que se encuentran en esta sala son:

Tesela 1 (sala 1). Aventureros peleando entre sí, con imágenes en las paredes de ellos peleando entre sí, con imágenes en las imágenes de ellos peleando entre sí... y así infinitas veces.

Tesela 2 (sala 2). La imagen muestra a un adulto cogiendo una vara del centro de una plataforma y saliendo por el otro lado convertido en un niño.

Tesela 3 (sala 3). Un enorme minotauro protege una gema que los aventureros intentan tomar.

Tesela 4 (sala 4). Aventureros con mordazas combatiendo contra avispas gigantes.

Tesela 5 (sala 5). Una vista en alzado de una gran sala dividida en pequeñas salas.

Tesela 6 (sala 6). Varios aventureros muertos, cuchillas colgando del techo, bolas de fuego sobrevolándoles, flechas disparadas desde las paredes.

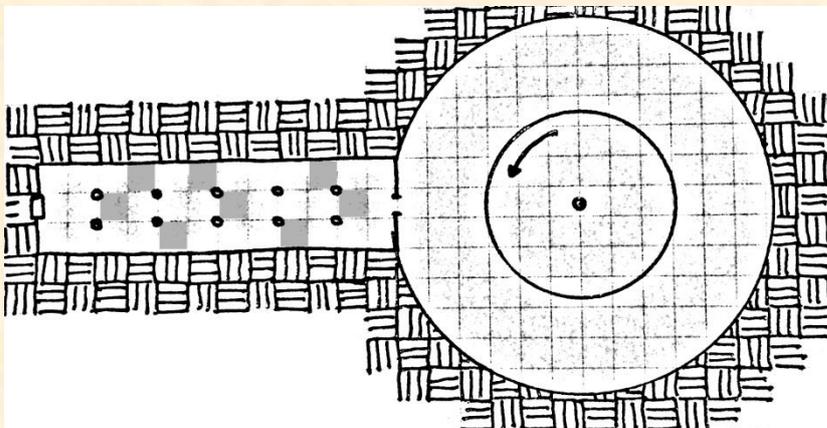
Tesela 7 (sala 7). Un trono con varios criaturas de pequeño tamaño danzando a su alrededor.

Tesela 8 (sala 8). Una montaña de libros y en la cúspide un aventurero con sus armas envainadas, recitando algo escrito en un pergamino mientras criaturas monstruosas se apartan de él.

Tesela 9 (sala 9). Un aventurero mirando un espejo y su reflejo sacando una daga para apuñalarlo.

Tesela 10 (sala 10). Cada vez que la luz incide sobre él, éste cambia. Se ve un dragón, se ve un pueblo, se ve una mesa de comedor... pero las imágenes siempre cambian.

## Sala 2. El pasillo infinito.



Esta sala es un largo pasillo con columnas a lo largo de él, para cruzarlo deberán moverse entre las columnas siguiendo un camino específico. Salirse del camino resultará en ser teleportados al

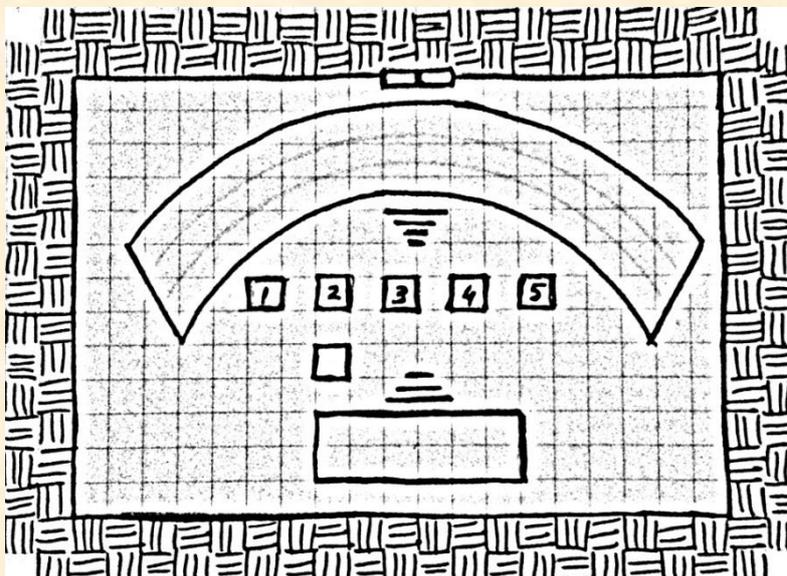
comienzo de la sala (tienes indicadas en el mapa las casillas que teleportarán a los personajes al comienzo de la sala).

Tras cruzar el pasillo se abrirá una gran cámara circular con una gran plataforma en el centro que gira en el sentido contrario a las agujas del reloj. En el centro de la plataforma se encuentra, suspendida en el aire, una vara de piedra teñida de un color azulado. Cuando uno de los Pj's suba a la plataforma, ésta girará cada vez más deprisa; alcanzar la vara supondrá 3 turnos en llegar hasta ella, y otros 3 para abandonar la plataforma, pero por cada giro que de ésta, el Pj rejuvenecerá 1 año de vida (ten en cuenta esto en el momento de ajustar las características, pues un Pj muy joven, que pase mucho tiempo en la plataforma, verá disminuidas sus puntuaciones por la edad). La plataforma realiza un giro cada 2 turnos, y mantener el equilibrio requerirá tiradas de Destreza (CD 10 con un +1 acumulativo en cada turno).

[Recuerda la ley física de la carrera: correr duplica la distancia a recorrer]

La única salida de esta sala es por la misma puerta por la que accedieron.

### Sala 3. El precio exacto



Kramaghar era muy dado a los juegos, y uno que disfrutaba cuando estudiaba en la Escuela de Magia era adivinar el precio de las cosas. Esta sala es el afán del mago por ese juego, alterado por su propia locura.

El acceso a esta sala comunica con un gran anfiteatro. Sombras de criaturas humanoides parecen estar sentadas en las

gradas, y en la parte central, a la vista de todos, hay tantos atriles como Pj's haya. Un hechizo de ilusión graba los nombres de cada Pj en cada uno de los atriles. Al cerrarse la puerta, ésta desaparecerá en la oscuridad.

Todo estará en silencio, y si los Pj's tocan alguna de las sombras, o tratan de dirigirse a ellas, no obtendrán respuesta y su tacto será similar a intentar agarrar la niebla. Pero cuando tomen lugar tras el atril que muestra cada uno, las luces de la estancia se encenderán y las sombras se convertirán en personas que comienzan a aplaudir y vitorear a los Pj's.

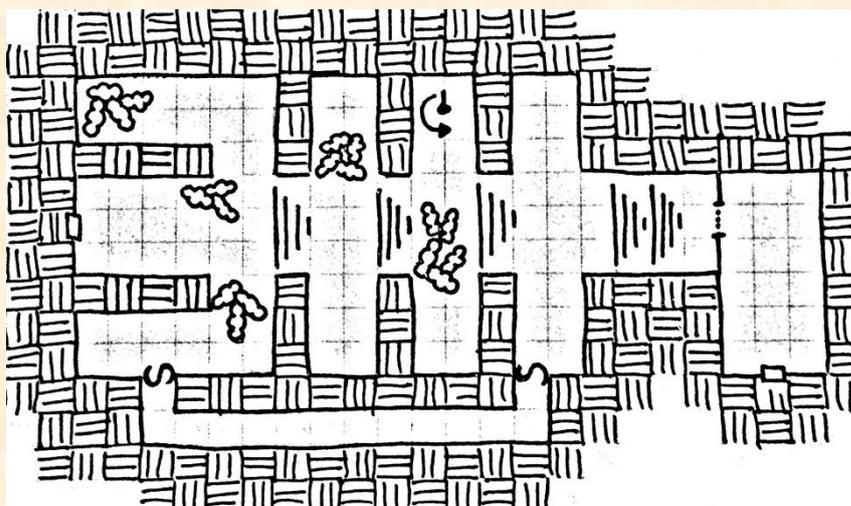
Frente a ellos, en ese momento aparecerá un hombre que aparenta cincuenta años, vestido con una impecable túnica con lentejuelas y que saluda a los Pj's explicándoles las reglas de esa sala. Frente a ellos aparecerán [tantos objetos como Pj's más uno] objetos a los que los Pj's deberán adivinar su precio justo. Aquellos que no acierten, o se aproximen con una diferencia de un 25% del valor real, recibirán un justo castigo: un rayo que les producirá  $2d6 + 5 PdG$ . Los Pj's pueden abandonar el atril cuando quieran, pero no así la sala.

[Los objetos quedan a la elección del DJ, pero recomiendo incluir objetos comunes: como un saco de harina, una daga... y otros más especiales: como anillos mágicos, materiales de alquimia... Del mismo modo, los Pj's pueden utilizar el hechizo "Identificar magia" para averiguar la auténtica naturaleza del objeto, recordando siempre la ley física que penaliza al lanzador del hechizo.]

El último de los objetos que muestren en el juego, será la piedra que debe engarzarse en la vara de lapislázuli. Los objetos permanecerán a la vista de los Pj's hasta el final del juego, y si alguno de ellos quiere coger cualquier objeto, deberá enfrentarse al "presentador", que se convertirá en un Minotauro que protege los mismos, no dudando en atacar a los Pj's.

Tras terminar el concurso, y hayan cogido o no la piedra, la puerta volverá a aparecer de las sombras, permitiendo la salida de esta sala. Tras coger la piedra, esta sala queda bloqueada; pero si los Pj's no se hicieron con ella, deberán volver a pasar por el concurso.

#### Sala 4. La sala del silencio obligado.



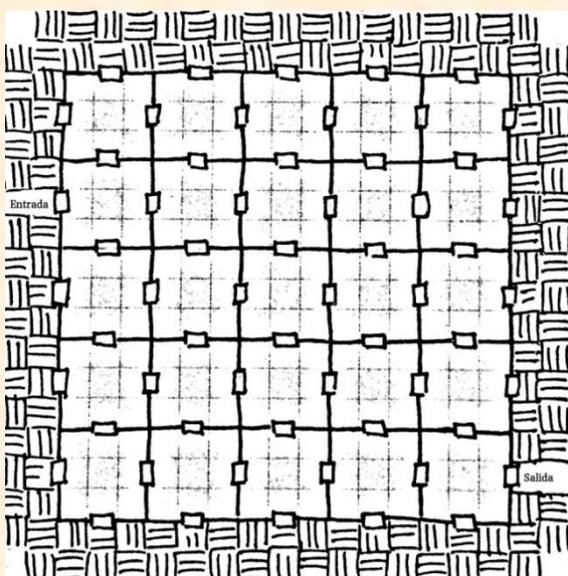
En esta sala los sonidos se incrementan diez veces, por lo que un simple tosido puede convertirse en un estruendo. Durante la estancia en esta sala, los hechizos que requieran de palabras, fallarán automáticamente; del mismo modo, los Pj's

sufrirán una penalización de -2 a todas las tiradas por la intensidad de los ruidos (pasos, tosidos, conversaciones, chocar de espadas...). La salida de esta sala se encuentra al otro extremo de la misma pero para llegar a ella deberán abrir la verja que separa las dos secciones, y para ello tendrán que girar la palanca que hay en una de las aberturas.

De esta sala, ha hecho su hogar un enjambre de avispas gigantes que permanecerán dormidas hasta que oigan algún ruido que las despierte. En ese momento, el zumbido de sus alas provocará el penalizador a los Pj's y se lanzarán a atacarlos.

El agujijón de las avispas perfora el cuero, no así el metal. El pasillo oculto que hay permitiría a los Pj's cruzar la sala de un lado al otro causando el menor ruido posible.

#### Sala 5. Pequeñas salas dentro de otra sala.



Esta sala es una sucesión de pequeñas salas (de 3x3 metros) con puertas que se activan y desactivan al antojo: puedes abrir una puerta un segundo y al momento siguiente estará cerrada sin posibilidad de ser forzada. Cualquier intento por forzar la cerradura, o abrirla mediante algún hechizo, fallará automáticamente.

Queda a discreción del DJ escoger las puertas que permanecen abiertas o cerradas pero debe recordar que las puertas se abren siempre hacia dentro.

Rondando por esta sala, hay varias criaturas y Pnj's que llevan tiempo vagando por ella, intentando encontrar una salida. El tiempo que han pasado vagando sin rumbo les ha desquiciado, por lo que agredirán automáticamente a cualquier Pj con el que se crucen (o a cualquier otra criatura o Pnj).

La salida de esta sala se encuentra marcada en el mapa.

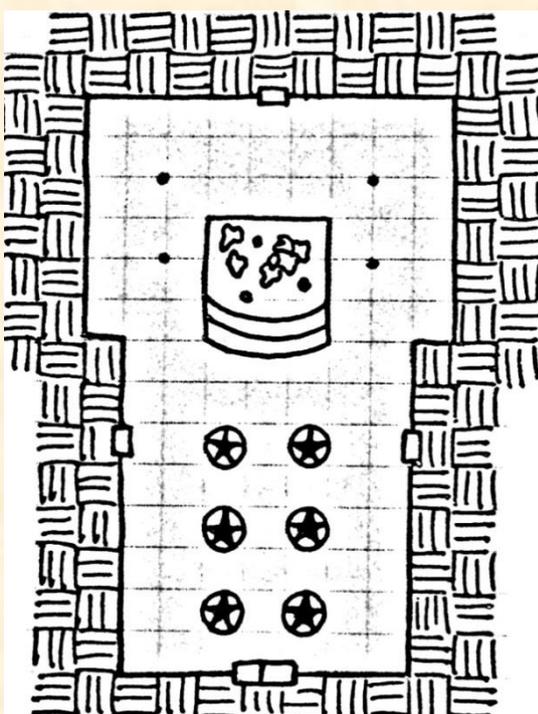
## Sala 6. La alternante sala de las trampas mortales.

Entrar en esta sala supone dejar atrás las convencionalidades de adelante y detrás, pues para avanzar, los Pj's deberán caminar hacia atrás (avanzando de espaldas). La estructura de la sala consiste en un alargado pasillo de 5 metros de ancho y más de 50 de largo; esto podría no ser más que un inconveniente, pero Kramaghar colocó aquí trampas mágicas. Así, bolas de fuego, flechas envenenadas y caídas de piedra, están repartidas al azar por todo el pasillo; a eso, sumado un hechizo de alteración, hace que las trampas varíen de posición de una vez a otra que se entra en la sala.

Muchos han sido los aventureros que han muerto en esta sala, y sus pertenencias están diseminadas por la estancia; pudiendo encontrarse ropas, armas, cuerdas, antorchas... pero todas en pésimas condiciones. Lo que sí podrán encontrar en un estado "decente", son varios pergaminos con hechizos [de nivel 1 y 2, queda a discreción del Narrador disponer los conjuros que encuentran] y un dibujo de la Vara de Lapislázuli y la piedra que lleva engarzada.

## Sala 7. El trono de las 100 piedras.

Cuando Kramaghar perdió la cabeza, durante una temporada pensó que era el rey de un reino de



hombres diminutos. Esta sala fue su salón del trono, y Kramaghar la decoró como tal; el lujo llena las paredes con preciosos tapices que muestran las bondades del mago para con su pueblo, dispuestas creando un pasillo hay armaduras de tamaño diminuto (un mediano es alto comparado con la altura de esas criaturas), y en el fondo de la sala hay un enorme montón de piedras diseminadas por las escalinatas del lugar donde debería erigirse un trono.

Si los pj's se percatan de ello, las piedras encajan entre sí formando un trono. Esta sala dispone a su vez de 3 puertas más, una situada a cada dirección (habiendo entrado los pj's por la entrada sur), pero cuando atraviesen una puerta darán de nuevo a esta sala por la puerta opuesta por la que accedieron.

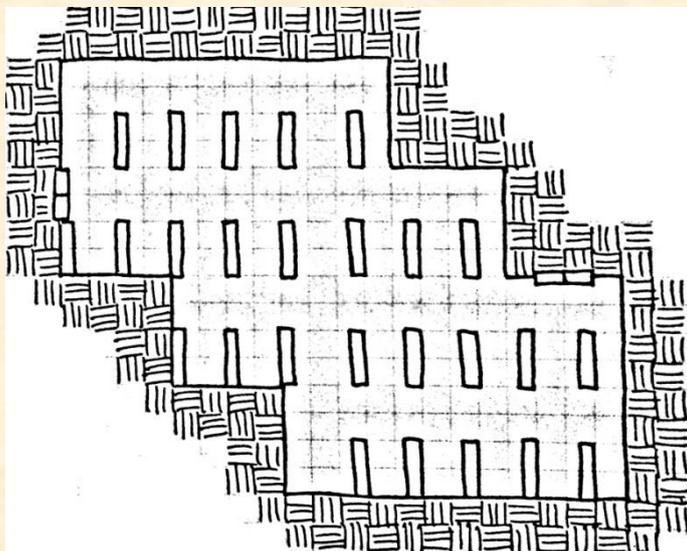
Cada vez que los pj's atraviesen una puerta (sin contar la primera vez que

accedan a la sala), el trono irá recomponiéndose; tras 4 accesos, el trono estará recompuesto. En ese momento de los tapices comenzarán a salir (a razón de 1d4 por turno) pequeñas criaturas humanoides (los siervos de Kramaghar) que atacarán a los intrusos; sobre el trono descansa un anciano vestido con una túnica azul, ya raída por el paso del tiempo. Es Kramaghar, pero parece estar en coma y no responde a ningún hechizo, poción o intento de reanimarlo, parece como si su espíritu hubiera desaparecido.

Con el trono ya recompuesto, los Pj's pueden abandonar la sala de manera normal. Pero cuando vuelvan a acceder a ella, deberán repetir el proceso.

## Sala 8. La pluma es más poderosa que la espada

Durante el tiempo que Kramaghar ha pasado en este laberinto, le ha dado tiempo a invocar cientos de objetos para su entretenimiento. Cada vez que pensaba que había despistado a sus



perseguidores, se sentaba junto a una pared y de su bolsa sacaba un libro que traía de una biblioteca desconocida. Pero cuando volvía a sentir la urgencia de escapar de sus perseguidores, Kramaghar desvanecía el libro... con tan mala suerte que aquellos tomos iban a parar a una sala del complejo, una que Kramaghar nunca llegó a visitar.

Cuando los Pj's abran la puerta, decenas de libros caerán sobre ellos. Todos están tirados por el

suelo creando montañas; algunos abiertos, otros cerrados, pero todos ocultando el suelo y el auténtico peligro que mora allí: pues la magia caótica del mago ha alcanzado los libros y ha liberado a varias de las criaturas que se detallan en sus páginas.

Las armas, o los hechizos, no harán daño alguno a estas criaturas literarias. En su lugar, para combatirlos, los Pj's deberán emplear las palabras, y ejecutar rimas para afectarlos. Por cada rima que consigan, la criatura sufrirá 1 PdG; así, si un Pj consigue encadenar un cuarteto (rima de 4 estrofas), la criatura sufrirá 4 PdG. Las criaturas, sin embargo, atacarán de manera normal... [queda a discreción del Narrador decidir qué criaturas habitan esta sala, pero recomendamos muchas criaturas de pocos PdG antes que pocas de muchos PdG].

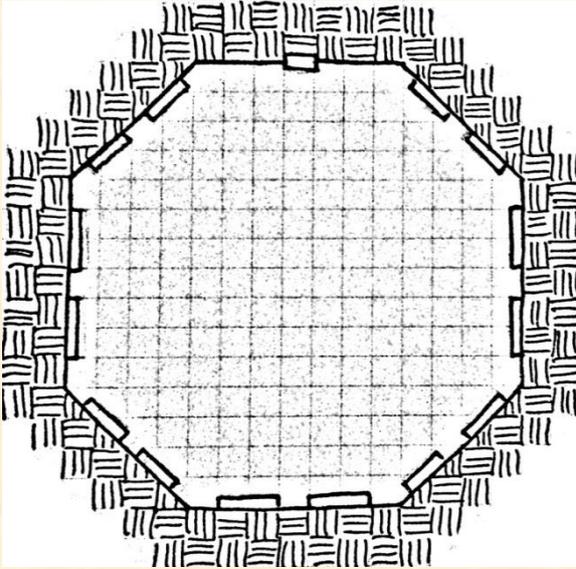
Sobre la puerta de entrada hay una placa que dice: Si vencer quieres / pelear no debes / pues si aquello hicieres / y el acero usares / ni dañarías, ni vencerías y muerto terminarías. Habla pues, amigo héroe, que la palabra escrita es fuerte, la dicha es potente y tu victoria, así, será inminente.

Esta sala es la única en la que el espíritu de Kramaghar no puede materializarse (ver sala 9).

Si deciden coger y ojear los libros, uno de ellos muestra la leyenda de la vara (ver epígrafe “La Vara y el Loco” más adelante).

## Sala 9. Los espejos vivientes.

Al entrar en esta sala octogonal, lo primero que llama la atención es ver las paredes recubiertas por grandes espejos con marcos dorados. En los espejos se muestran los reflejos de los Pj's y en el orden en el que éstos han accedido a la sala, los reflejos comenzarán a surgir de los espejos (no pudiendo encontrarse más de 1 copia de cada Pj). Para detener esto, pues los reflejos seguirán saliendo al vencer a uno, los aventureros deberán romper los espejos pero si rompieran alguno en el que se viera reflejado un Pj, éste sufriría daño equivalente al ataque del Pj que rompiera el espejo (esto no sería así rompiendo un espejo en el que no se reflejase nadie, por lo que tendrán que tener cuidado). Además, cuando un Pj impacte en su propio doble, él mismo



recibirá también el daño causado; solo si los Pj's atacan a los dobles que no sean el suyo, podrán evitar este daño directo.

Cuando la mitad de los espejos esté rota, el resto se oscurecerán por completo y un grumo negro comenzará a fluir desde ellos y convergerá en el centro de la sala. De aquí surgirá el espíritu de Kramaghar, que atacará a los Pj's y los acusará de perseguirle; el espíritu no entrará en razón, de ninguna forma entablará una conversación y solo podrá ser herido por armas mágicas, hechizos, o armas de plata.

Considera a Kramaghar como un mago de alto nivel que no está sujeto a las condiciones especiales del laberinto, por lo que sus conjuros sí causan daño. El único problema, es que tiene una probabilidad del 30% de lanzar correctamente el hechizo, si falla en lugar de lanzar el hechizo que quería usar utiliza una Teleportación y se desplaza automáticamente a otra sala del laberinto (lanza 1D10 de la misma forma que haces con los Pj's, excepto en la sala 8 donde si el resultado del dado es un 8, el mago permanece en esta misma sala aturdido durante un turno). Esto, obviamente, consume uno de sus hechizos diarios. Kramaghar no debe preparar hechizos nuevos, automáticamente cuando se cumpla un día, el espíritu "regenera" los hechizos.

Cuando los Pj's consigan vencer al espíritu de Kramaghar, éste se desvanecerá y se desplazará automáticamente a la sala 7; así, cuando los Pj's recompongan el Trono el espíritu ocupará su cuerpo y el mago despertará de su sopor. Cuando esto suceda, pasa al epígrafe "El mago despierta" más adelante.

### **Sala 10. La sala del eco molesto.**

Esta sala posee una ilusión que simula ser una sala distinta en cada ocasión que se entre, pero siempre comparte una referencia común: la existencia de un extraño eco que repite las últimas palabras de cada Pj (y que al otro extremo de la misma hay una puerta de madera). Así, los Pj's podrán encontrarse salas tan dispares como:

- Un salón de banquete con comida dispuesta en los platos, y preparado para unos 50 comensales.
- Una cueva de un dragón rojo, con el susodicho dragón durmiendo sobre un montón de oro.
- Un bello patio interior con una fuente en el centro y ninfas danzando en torno a ella.
- Una sala de juegos para niños, con objetos de tamaño gigante (caballitos, espadas de madera, soldados de plomo).
- Una aldea con las casas cerradas y las calles decoradas para una fiesta.

Los Pj's podrán interactuar con los objetos, pero al abandonar la sala todo lo que hayan cogido de ella, desaparecerá. Del mismo modo, pueden hablar con las ninfas, que no dudarán en contarles que ellas llevan toda la vida viviendo en torno a la fuente y no pueden abandonarla bajo ninguna circunstancia [de intentar forzar a una ninfa a que abandone la fuente, todas ellas se convertirían automáticamente en Arpías que atacarían a los Pj's]. El dragón permanecerá dormido siempre que los Pj's no traten de robar el tesoro que custodia, si no éste despertará y

tratará de devorar a los aventureros [trata al dragón como uno de edad adulta que tardará 2 turnos en atacar].

El eco será escuchado por todos los Pj's, pero aquel que haya expresado las últimas palabras oír, a un nivel inferior al del eco, cómo alguien susurra a su oído intentando convencerle para que acabe con la vida de sus compañeros. El Pj deberá superar una prueba de SAB a una CD 15 para obviar este eco, si no... atacará al compañero que tenga más cerca de él.

La Vara de Lapislázuli, si tiene la piedra engarzada, permitirá recuperar la cordura a aquel Pj que haya sido embaucado por los ecos.

### **El mago despierta.**

Tras vencer al espíritu del mago, éste desaparecerá e irá en busca de su cuerpo que está en la sala 7. Si los jugadores ya habían accedido a esa sala, entonces el trono estará recompuesto pero con la diferencia que la persona sentada en el trono sí responderá esta vez a sus cuestiones, aunque dirá incoherencias y no se mostrará especialmente lúcido. Solo si usan la vara, el mago recuperará su cordura y les conducirá a la salida del laberinto: la misma sala del inicio pero con la diferencia de que hay dos escaleras ( una conduce al nivel superior, el 8) en lugar de una y que en el centro hay, en ese momento, un cofre que los Pj's podrán abrir y tomar de su interior un único objeto cada uno. Los objetos que se encuentran en su interior son:

- Un brazalete de cuero. Este brazalete lleva incorporado un hechizo de Protección contra proyectiles, que protege al portador contra pequeños proyectiles No Mágicos; los proyectiles mágicos siguen causando daño normal.

- Una esclava de plata. Esta pulsera otorga al portador la capacidad de lanzar, 3 veces al día, el conjuro Rayo Eléctrico que causa 5D6 puntos de daño.

- Un martillo de guerra con un glifo grabado en la empuñadura. Daño 1D8. Cada vez que el Pj acabe con la vida de un enemigo, armado con el martillo, el PJ recupera tantos PdG como haya resultado el último impacto.

- Un cristal engarzado en un colgante. Este colgante permite al portador encontrar puertas ocultas una vez al día, de manera automática.

- Una llave negra que no refleja la luz. Esta llave, que parece encajar perfectamente en cualquier cerradura, comunica cualquier puerta con una pequeña habitación de 12 m2. Esa sala solo posee una única salida, y cuando la puerta se vuelve a abrir, ésta comunica con una posada en la capital del reino.

- Una espada bastarda con una gema roja engarzada en el pomo. Esta espada hace daño normal, pero cuando el jugador saca un crítico, la gema brilla y provoca una explosión de fuego a lo largo del filo, causando 1D8 PdG adicionales. Tras 5 ataques, la gema mantiene el brillo y el siguiente ataque causa una deflagración de 3 metros de radio de 3D8 PdG.

- Una copa de oro. Esta copa elimina cualquier veneno del líquido que se vierta en su interior, o purifica ese mismo líquido para hacerlo potable.

- Una rodela de madera. Cuando el lanzador recibe el impacto de un proyectil Mágico, la rodela absorbe automáticamente el impacto. No funciona con proyectiles normales.

Dependiendo de la cantidad de jugadores, escoge qué objetos podrán encontrar.

El mago les deseará suerte en su aventura y una vez se despida, se convertirá en ceniza y un viento que parece salir de todos lados se lleva los restos del mago. Al desaparecer, se escucha un "Gracias" que no parece provenir de ningún sitio en particular.

### **La vara y el loco**

Hace tiempo, las tierras del norte estaban regentadas por Loreth II, un rey magnánimo, del que su pueblo estaba tremendamente orgulloso. Aquel hombre se esforzaba a diario para que sus súbditos estuvieran felices y libres de todo problema y aquello le suponía el amor de todos ellos.

Un buen día, Loreth conoció a una bella joven que no dudó en cortejar y desposar. La boda se celebró en la intimidad pero las festividades por el matrimonio de su rey se extendieron por todo el reino; con el paso del tiempo, Loreth y su reina engendraron a dos pequeños que recibieron el amor de sus padres. Pero la felicidad desapareció de la vida del rey cuando la reina comenzó a actuar de manera errática y terminó perdiendo la cordura.

Encerrada en el castillo, la reina permanecía atendida en todo momento por su marido y sus sirvientes más cercanos; éste buscó ayuda en todos los rincones de su reino, pidiendo que alguien le devolviera la razón a su amada. Sanadores, boticarios, hechiceros... todos pasaron por palacio, pero ninguno fue capaz de encontrar la manera de devolverle la cordura a su reina.

Los años pasaron y el mayor de los hijos partió en busca de una cura para su madre pero quiso el destino que encontrase la muerte cuando descubrió una manera de sanar a la reina. Así, el hijo menor partió para completar la labor de su hermano y volvió a palacio portando una vara que el cadáver de su hermano custodiaba; éste había fallecido a manos de un poderoso mago, al que le había arrebatado la vara. Aquella vara por la que había perdido la vida poseía un cristal engarzado que contenía un espíritu benigno, la leyenda que había rastreado el hermano mayor decía que aquella vara podía devolver lo perdido a una persona y éste pensó que su madre podría recuperar la cordura perdida.

El rey Loreth alzó la vara frente a su mujer y un brillo envolvió a ambos, tras esto la reina demostró que la vara funcionaba pero al descubrir que su hijo había perdido la vida por devolverle a ella la cordura, decidió quitarse la vida por la tristeza. El rey perdió las ganas de vivir tras aquello y murió días después de pena, dejando el reino en manos de su hijo menor: Loreth III.



## NIVEL 8: La cripta del rey Ludovico, por Bester

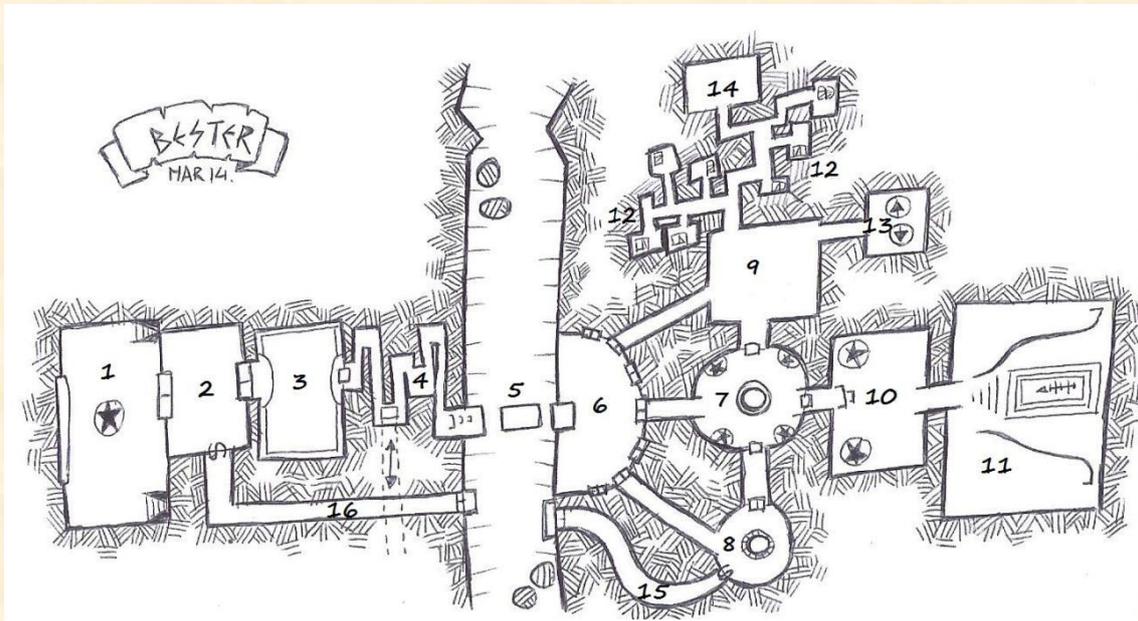
### Introducción

Un loco rey enano llamado Ludovico construyó en éste nivel su cripta. Décadas reinando en la Montaña habían acabado con su cordura y se embarcó en la construcción de un sepulcro que hiciese honor a su nombre por los siglos venideros. Allí albergaría sus tesoros protegidos por trampas y magia, lejos del alcance de las manos de los codiciosos aventureros.

Con la ayuda de muy diversos consejeros llegados de todo el mundo diseñaron una pequeña tumba. Durante su construcción murieron muchos trabajadores y muchos otros intentaron guardarse algunos de los secretos para poder acceder a la cripta en el futuro. Pero Ludovico se aseguró de acabar con todos los ingenieros y esclavos implicados en la construcción despeñándolos por la montaña en el famoso día conocido como “el día en que llovían personas”. Desafortunadamente para el loco Ludovico nada es eterno y la magia pierde su energía, los mecanismos se atascan, los muertos vivientes se terminan de pudrir, los suelos y techos se derrumban. El tiempo no es un buen aliado para estas cosas si no hay un servicio de mantenimiento. Es decir, lo había, pero el tiempo y los aventureros acabaron con la mayor parte de él. Los que se quedaron decidieron mantener el legado de Ludovico pero con un costo que seguro se le antojaría excesivo al orgulloso rey. Ese cuerpo de mantenimiento son ahora quienes guardan lo que queda del tesoro de Ludovico: los relojeros

Algunos de los que se despeñaron en aquel infame día consiguieron hacer llegar algo de información sobre los peligros de la cripta a amigos y familiares y así distorsionada la información y la perseverancia hicieron que algunos de los tesoros y salas de la cripta hayan sido ya esquilados por codiciosos aventureros.

### Mapa del nivel



### Conexiones con otros niveles

-La **sala 1** tiene dos escaleras, una desciende hasta [la sala 1 del nivel 7](#) en caso de que se haya conseguido salir del laberinto. En caso contrario es una escalera cegada. La otra lleva hasta la salida del nivel 5 que está [entre las salas 53 y 54](#).

-En la **sala 13**, los ascensores pueden llevar a los aventureros hasta [la cima](#).

### **1. Sala de la estatua**

Junto a la gran vidriera desde la que se puede ver (pero no ser visto) gran parte de los territorios sobre los que reina la Montaña Soberana. La vidriera es extraordinariamente dura y solo se puede romper con armas mágicas o conjuros y causándole, al menos, 100 puntos de daño.

En el centro hay una estatua de Ludovico desnudo, con corona, cetro y un gran reloj solar colgando de una cadena en el cuello. Así le gustaba verse, exhibiendo con orgullo su cuerpo (nada destacable, por cierto, pero ya se sabe cómo es la megalomanía). La estatua es una estatua viviente. Cuando los pjs aparezcan, su rostro cobrará vida y empezará hablar interrogándoles por su origen e intenciones, desanimándoles en su tarea y aconsejándoles con ironía que se dediquen a otra cosa y se marchen. Conversar con la estatua de Ludovico es peligroso y cualquiera que escuche sus palabras y conteste deberá superar una prueba de voluntad de dificultad media para resistir su influjo y de dificultad baja en caso de solo haberle escuchado. Un fallo en la tirada hará que el desánimo invada al pj y tenga que marcharse del nivel no viéndose capaz de internarse en la tumba y no pudiendo volver a intentar el asalto a la tumba hasta que haya pasado un día entero al menos.

La estatua puede ser silenciada derribándola de su pedestal. Caerá y se hará pedazos con una prueba de Fuerza de dificultad alta. El corazón de la estatua es una gema valiosa imbuida que puede servir para animar otras estatuas o constructos a discreción del DM.

Las puertas de oro de esta estancia conducen a la sala anexa. Unas escaleras conducen a la salida del nivel 6 (en caso de que el misterio del Laberinto de Khagramar no haya sido descubierto, ésta escalera está cegada y acaba en un muro infranqueable de naturaleza mágica que solo desaparece en caso de encontrar la vara y la piedra del nivel 6) y las otras al nivel 4.

### **2. Harén ilusorio**

Los límites de la estancia no se pueden contemplar a simple vista. Toda la sala es una ilusión provocada por el Generador. La sala aparenta ser un oasis con mesas repletas de manjares y divanes con bellas mujeres/hombres llamando a los pjs. Hay varios viejos aventureros atrapados allí por toda la eternidad y algunos esqueletos en el suelo. Hay que superar una tirada de voluntad de dificultad alta para no dejarse embrujar y caer por siempre en el conjuro que tiene la sala. Entre los objetos que han ido dejando allí los desafortunados aventureros hay dinero, pociones curativas, pergaminos y armas (ninguna mágica)

El pj que quede atrapado en la sala puede intentar hasta 3 veces liberarse del embrujo durante 3 días, pasados los cuales quedará atrapado para siempre. La única otra opción de liberar a quien quede atrapado es destruir el Generador en la sala 7

La sala tiene una fuente mágica de alimentos y agua de la que los aventureros pueden surtirse y de la que se alimentan los que caen en el embrujo hasta que muere.

Las mujeres son muertos vivientes y su apariencia real es la de viejas. Si son atacadas responderán con uñas y dientes. No responden a la expulsión del clérigo.

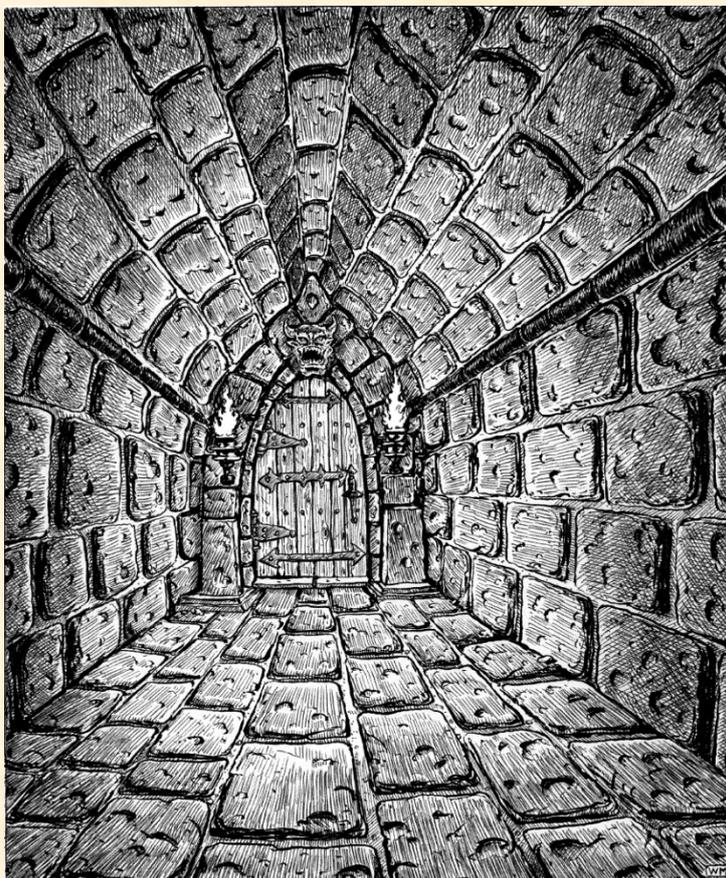
La puerta secreta es indestructible desde el interior y sirve para el mantenimiento de las salas de éste lado de la sima por parte de los relojeros.

### **3. Sala del lago y el camino móvil e invisible**

Como su nombre indica esta estancia es un lago artificial creado por los ingenieros de Ludovico. La magia del generador no funciona del todo bien y por momentos se observan 3 plataformas móviles invisibles que sirven para cruzar el lago. Adivinar el camino que seguirán las plataformas requiere una tirada de inteligencia o percepción de dificultad media. Saltar entre las plataformas tiradas de Agilidad o destreza de dificultad fácil.

Un ingenio en el techo hace imposible el vuelo por la sala. Un mecanismo de succión mágico hace que cualquier objeto que intente nadar o surcar el lago sea absorbido y desaguado hasta el nivel de las cloacas de la Montaña soberana.

A discreción del DM unas trampas que disparan flechas pueden darle más emoción al asunto cuando los pjs se monten en las plataformas o el mecanismo de succión puede ser sustituido por algún gran pez carnívoro. En el fondo del lago hay infinidad de cuerpos y restos para aquellos que quieran aventurarse o tengan los medios para hacerlo.



#### **4. Gran pasillo**

Un largo (200 metros) y estrecho pasaje de techo bajo se interna en las profundidades de la montaña. El agua se filtra mojando a los personajes que deben ir en silencio y hacer una prueba de Destreza o sigilo de dificultad baja para evitar que el deteriorado túnel se pueda derrumbar en parte. En caso de fallo permite que hagan una tirada de salvación de agilidad o destreza para evitar el desprendimiento situándose a ambos lados del mismo.

En la mitad del largo pasillo hay un desagüe protegido por una rejilla. Es difícil de ver en el suelo. Si retiran la reja metálica ven un largo tubo metálico que desciende. Por el caen restos líquidos e inmundicias hasta la [sala 1 del nivel 2](#)

#### **5. La sima**

Esta grieta era salvada por un gigantesco puente de piedra, pero el tiempo lo ha derrumbado aunque lo que queda de él sigue siendo invisible a la vista (tirada de salvación dificultad moderada). Un mecanismo conectado al generador activa la ilusión del puente e impide el vuelo mágico. Premia la inventiva de los jugadores para superar el obstáculo.

Para saltar entre las plataformas de lo que queda del puente hay que superar tiradas de atletismo o destreza fáciles.

Desde el fondo de la sima surgen infinidad de criaturas peligrosas (arañas gigantes principalmente) que los relojeros han aprendido a temer y combatir. Un precepto entre su raza es el no matarse entre ellos. Ese inconveniente ha hecho que los que son “expulsados” de su tribu sean llevados hasta aquí para que las criaturas hagan el trabajo sucio.

A unos 30 metros más abajo de la plataforma desde la que llegan los personajes y en diagonal hay una plataforma de servicio que conecta una red de túneles con las estancias anteriores (la estatua o el harén). Hay una piedra con los símbolos de un reloj de sol sobre la cual, si se pone uno de los colgantes en forma de reloj que portan los relojeros al cuello, se activa un mecanismo que hace aparecer una escalerilla para descender desde la plataforma hasta la entrada a los túneles de servicio.

En el otro lado hay otra entrada igual que conecta con unos túneles de servicio que llevan a una puerta secreta en la estancia del pozo. Con otra piedra y poniendo el colgante del reloj de arena sobre otra piedra similar a la anteriormente descrita aparece una escalerilla que conecta con esa entrada a los túneles de servicio.

En el momento de aparición de los pjs hay 3 relojeros: dos hombres y una mujer encadenados en la cornisa más alejada y multitud de esqueletos de víctimas pasadas. Un grupo de arañas precedidas por una muy grande se aproxima a por sus presas a no ser que los pjs hagan algo. Los relojeros son Thomas, Elnar y Sara. Son calvos, llevan tatuajes de números indescifrables, sus pieles son blanquecinas y sus ojos negros por completo.. Se ve que son humanos, pero el tiempo y las generaciones les han alterado un tanto. Hablan un común arcaico y pretendían fugarse de la Montaña con lo que resta del tesoro de Ludovico cuando sus congéneres les descubrieron. Implorarán la ayuda de los pjs. Si estos no actúan rápido las arañas los atraparán para llevarlos a su cercana guarida y los perderán de vista. Si son ayudados y salvados mentirán diciendo que han sido puestos allí por el capricho del líder de los relojeros, el loco Gunter. La mentira puede ser detectada con una tirada de habilidad de dificultad media.

Los relojeros son los esclavos que quedaron a cargo del mantenimiento y protección de la cripta. Para ello se les dejó unas herramientas mágicas (que ellos no tienen) que pueden reparar los mecanismos y trampas de todo el nivel. Las trampas en algunos lugares no se activan en su presencia y son inmunes a las ilusiones. En otros puntos utilizan los colgantes en forma de reloj de arena para desactivar una trampa o que se active una sala. Los relojeros y sus descendientes llevan siglos protegiendo la cripta pero el tiempo ha diezmando sus efectivos. Son diestros monjes y conocen artes marciales, por lo que aún sin armas son muy peligrosos. Los que quedan empezaron a coger parte del tesoro de Ludovico para subsistir y seguir viviendo allí. El resto se lo llevaron los aventureros que acceden de cuando en cuando. Gunter es el relojero más anciano y si está algo loco, pero toda su locura la vuelca en evitar que se descubra que ya apenas queda nada del tesoro de Ludovico (que ellos sepan) y en acabar con los aventureros que diezman su número. Odia profundamente a los cazadores de tesoros y hará lo posible para eliminarlos. Sus hombres y mujeres también lucharán con fiereza contra cualquier aventurero con el que se encuentren.

La intención de los tres relojeros cautivos si son liberados es servirse de los personajes y luego acabar con ellos. Les mentirán diciendo que el tesoro de Ludovico sigue en la cripta (detectar mentira: dificultad alta). No les contarán que hay una salida desde la cripta hasta la base de la montaña, el acceso que ellos usan para salir a abastecerse.

## **6. Cámara de las puertas**

En esta cámara abovedada hay siete puertas de metal o madera coloreada. En el suelo hay esqueletos y restos de aventureros. (entre los restos se puede encontrar una poción de invisibilidad, una poción de disminución y otra de heroísmo. Algunas monedas de oro y un

boceto del plano del nivel que revela todos los pasajes anteriores a ésta sala. También hay un arco mágico.

- Puerta bronce: al abrirla revelando un acceso ciego, una luz verde invade la estancia y todos los restos de muertos cobran vida atacando a los pjs.
- Puerta de oro: al abrirse y girar aparece un pasaje oscuro. Es una ilusión con una trampa de foso en cuyo fondo hay estacas. Al caer un pj se revela la trampa. Permite una tirada de salvación contra ilusión.
- Puerta plateada: conduce a la zona donde habitan los relojeros
- Puerta negra: conduce a la cripta de Ludovico y está cerrada con llave. Una copia la tienen los relojeros, la otra se perdió y está en un cadáver del cementerio en la entrada de la Montaña.
- Puerta blanca: al abrirla se produce una explosión (puede ser detectado por un ladrón o similar con una dificultad media-alta)
- Puerta de madera: conduce a un almacén lleno de armas viejas y armaduras. Buscando en él se puede encontrar una poción curativa y un par de espadas de gran calidad mágicas enrolladas en una tela y semiocultas. Una serpiente también tiene su nido allí y atacará nada más abrirse la puerta.
- Puerta Roja: conduce a la zona del pozo

## **7. Sala del generador**

Una cámara de ladrillos circular con tres salidas. En el centro está el generador (una gran bola de bronce montada sobre unos soportes de metal) que activa todas las ilusiones de las estancias anteriores. Hay cuatro estatuas de cuatro luchadores enanos fuertemente armados y acorazados. Si se intenta destruir los relojeros acudirán a combatir contra los pjs. Los relojeros tienen la apariencia con sus túnicas y armas arcaicas de ser religiosos de alguna secta. Pero son hábiles combatientes con las artes marciales y combaten desarmados con pericia. Cada poco tiempo uno de los relojeros pasa a revisar la sala, para desactivar a las estatuas vivientes utiliza alguna de las piedras que hay en las entradas de la sala superponiendo su colgante de reloj de arena.

Si los pjs intentan atravesar la sala las estatuas no se animan, sino que los espectros de esos ancestrales guerreros enanos, la guardia personal de Ludovico sale de las estatuas y armaduras para atacar a todo aquel que no pertenezca a la cripta.

Si los espectros son eliminados se pueden recuperar sus armas y armaduras que son de gran valor. Al cabo de unos meses se regeneran si el generador sigue intacto y los relojeros vivos.

## **8. Sala del pozo**

Esta sala siempre parece estar vacía (tirada de salvación difícil si no se ha destruido el generador) pero contiene un pozo que abastece de agua subterránea a los habitantes del nivel. Según se entra en la sala se desaparece a los ojos de un observador externo.

En la sala hay cuatro aventureros heridos que accedieron al nivel por el interior del pozo que lleva a unos conductos que conducen al exterior de la montaña (escalar difícil). Fueron atacados al intentar llegar a las estancias de los relojeros donde perdieron parte de su equipo. Lo que les impide iniciar el descenso.

Son unos rufianes llamados: Torrin, Jester (el líder), Manfred y Helga (la novia de Manfred). Están cansados y heridos y no atacarán a no ser atacados. Pueden ser convencidos de ayudar a los pjs por una parte del botín.

Consiguieron un mapa que les indicó el acceso a través del pozo y al intentar evitar la sala del generador y usar la puerta plateada llegaron a la zona habitada por los relojeros. Solo darán esa información a cambio de dinero o algo ventajoso para ellos.

En caso de que los pjs les ayuden, son unos traicioneros, no dudarán en atacarles cuando hayan saqueado el nivel.

### **9. Almacén de maquinaria**

El túnel que accede a esta estancia tiene unas baldosas que al ser pisadas advierten a los relojeros mediante una luz que se activa en sus colgantes reloj de que alguien está atravesando el pasaje

Toda esta zona de la cripta son las estancias de los relojeros, el mantenimiento de la cripta. Hay numerosos aparatos mecánicos inservibles y restos de piezas por el suelo. Parece una chatarrería.

Es donde suelen estar los relojeros que quedan (10) y su líder Gunter. Si los pjs no han avanzado manifestando explícitamente su sigilo, los relojeros estarán ocultos para tenderles una emboscada. Gunter se quedará a descubierto para enfrentarse a ellos y distraerlos.

Odia profundamente a los aventureros que han diezmado a su “tribu” durante siglos por lo que luchará hasta la muerte pero no perseguirán a los personajes más allá de la sima, si se retiran.

En el suelo hay un par de trampas de foso(sin estacas) para estos casos. Se pueden ver con una tirada de percepción de dificultad moderada. Sirven para apartar a los pjs de la lucha y atraparles.

¡Atrapados!: si los pjs son derrotados no les matarán, aparecerán atados en la sima donde las arañas irán a comerles y tendrán una oportunidad de derrotarlas o escapar de sus cadenas (tirada de Fuerza difícil)

### **10. Cripta de los Wyrm**

Los relojeros saben que ya no queda nada en la cripta que no hayan robado ya antes o que esté en sus manos pero mantienen todo funcionando para atraer aventureros(pese al odio que les tiene Gunter, para robarles y mantener su oficio, al fin y al cabo es lo único que saben hacer.

En la estancia hay un par de estatuas de dracos (las mascotas de Ludovico) en la pared más cercana a la entrada. Los dragones (sus cabezas se mueven) escupen fuego y ácido a todo el que entra atacando a distancia. Se les puede atacar para destruirlas y su armadura es alta por la dureza del material. Los relojeros saben si las estatuas están siendo atacadas.

Si se destruyen las dos la puerta de la cripta se abre.

La única manera de evitar el ataque es recitar unas palabras mágicas que pueden estar en algún otro nivel del megadúgeon, en un lugar difícil o portar algún atuendo.

### **11. Cripta de Ludovico**

Hay un gran sepulcro con la efigie y figura de Ludovico. Ya ha sido vaciado y tan solo queda los huesos del rey enano loco y un hechizo de maleficio que hará que persiga la mala suerte al que abra la tapa. En sus siguientes 10 tiradas deberá tirar un dado adicional y elegir el resultado menor a no ser que supere una tirada de salvación contra encantamientos muy difícil.

### **12. Estancias de los relojeros**

Son los habitáculos con camastros donde habitan los relojeros desde hace siglos. En la última estancia, la habitación donde Gunter duerme está lo que queda del tesoro de Ludovico.

El contenido exacto del tesoro deberá decidirlo tu en función de la importancia y nivel de los pjs al llegar a la estancia. Incluye una maza pesada mágica maldita que conserva parte de la esencia de Ludovico y convierte al portador en un asesino despiadado que atacará a quien tenga

cerca hasta que se le desarme si no supera una tirada de salvación de voluntad de dificultad moderada.

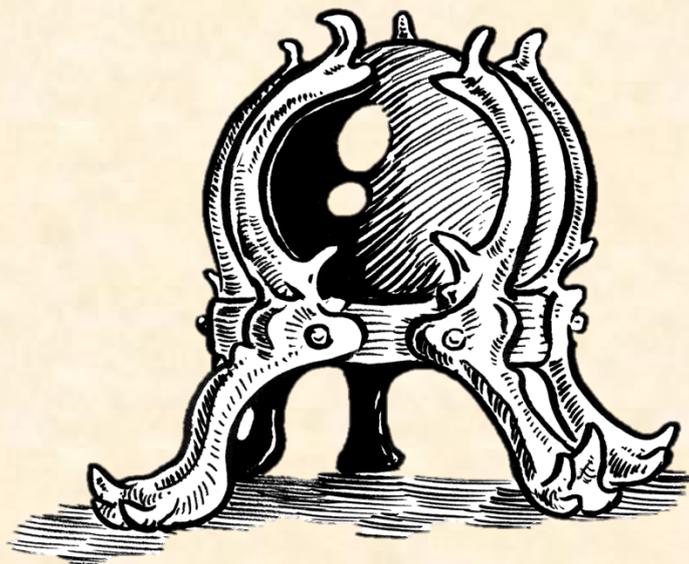
### **13. Ascensores**

Un ascensor que se activa con una palanca desciende durante interminables minutos hasta la base de la montaña, llegando hasta el exterior. Hay otro que **asciende hasta la cima**. Ambos se activan con el colgante reloj de arena.

### **14. Sala de control**

Una extraña consola informa de si hay algún dispositivo roto y donde. Hay un mapa del nivel en la pared con unas luces que parpadean indicando un fallo.

Una mesa y unas sillas. Suele haber un par de operarios comiendo bollos azucarados de forma redondeadas (¿donuts?) y tomando café mientras vigilan “los monitores”. El café da un bono de +3 a las tiradas de salvación de fortaleza durante un día, tras el produce un penalizador de -2 durante otro día.



### **15 y 16 Pasajes de servicio**

Estos túneles sirven para que los relojeros efectúen el mantenimiento en las salas del nivel. Las puertas secretas solo se pueden abrir poniendo el colgante en forma de reloj en los orificios a tal efecto que hay sobre las mismas en la cara que da a los túneles.

## NIVEL 9: La cima, por Carlos de la Cruz

### Introducción

Desde la cima de la Montaña Soberana, los sucesivos Reyes de la Montaña han gobernado las regiones circundantes por tiempo inmemorial. Un Rey ha sucedido a otro, y cada uno ha utilizado los poderes de la Montaña para conseguir cumplir sus sueños, ya fueran pacíficos, bélicos o simplemente megalomaniacos.

Hace décadas que desapareció el último Rey de la Montaña, el Rey Sin Rostro, llamado así porque usaba un casco que le cubría toda la cabeza, y que no mostraba ningún rasgo, sino que reflejaba lo que rodeaba al Rey, como si fuera un extraño espejo.

Desde la desaparición del Rey Sin Rostro, la Montaña Soberana vive en la anarquía, y las regiones vecinas se han independizado de su dominio, dedicándose a buscar su propio destino.

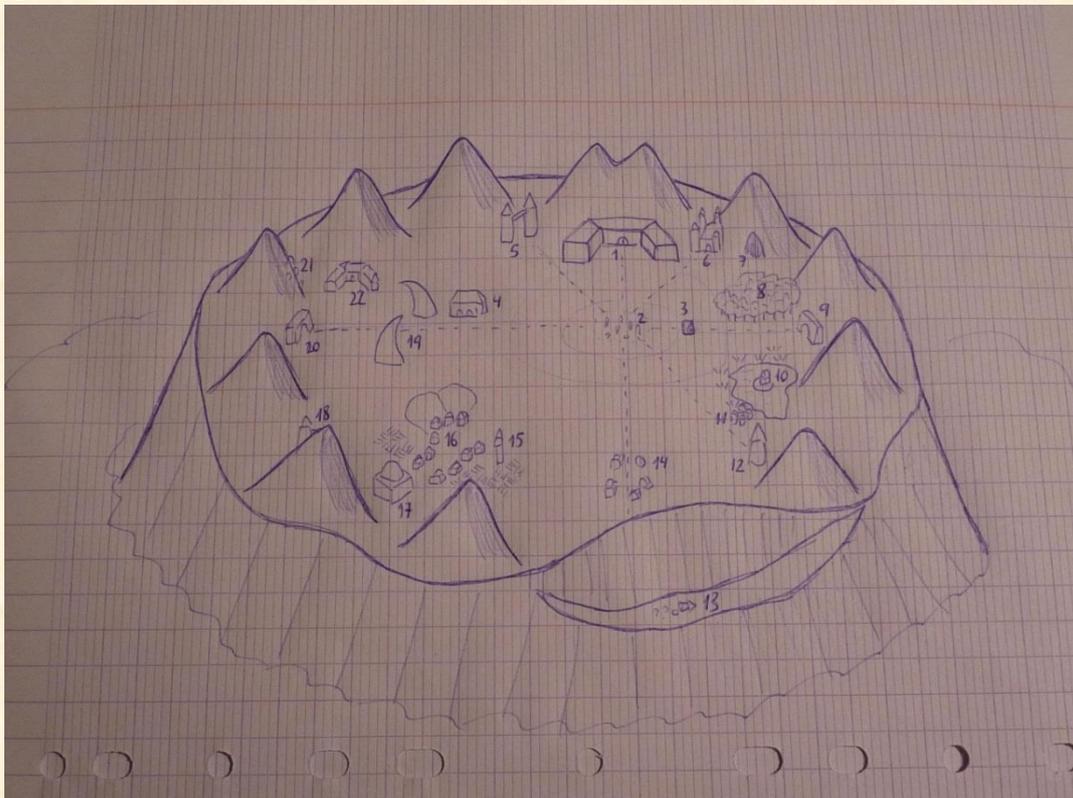
Los habitantes actuales de la cima de la Montaña son los descendientes de los sirvientes y consejeros del último Rey, y algunos se consideran aún sus vasallos. Otros piensan que son la nobleza de este lugar, y existen grupos que se preocupan únicamente por sobrevivir. Pero todos intrigan contra sí por seguir manteniendo una posición política que les haga alzarse con el favor del Rey, cuando éste regrese. Ya sea el Rey Sin Rostro, que vuelva a reclamar su trono, o un nuevo Rey de la Montaña que pase las pruebas de realeza y se alce con el poder.

Justo por debajo de la cima de la Montaña hay un manto de nubes de tormenta que se mantienen de forma permanente aquí, merced a un hechizo protector. Los rayos cruzan frecuentemente las nubes, y una persona que intentara llegar volando a la Montaña sería atacada cada turno por un rayo que hace 15d6 de daño. Si esto no fuera suficiente para detenerle, un viento huracanado trataría de estrellar al intruso contra los flancos de la Montaña.

### Acceso a la cima

-Desde los ascensores en la [sala 13 del nivel 8](#)

### Mapa de la cima de la Montaña



### **Sección 1 - El Palacio del Rey**

Este es el Palacio del Rey de la Montaña. Actualmente está cerrado por poderosos hechizos que impiden que nadie entre en él. Sólo el Rey de la Montaña puede abrir las puertas.

### **Sección 2 - El Laberinto de Piedra**

Esta sección es un laberinto de grandes piedras cubiertas de extrañas runas. Hay obeliscos, menhires, dólmenes, y todo tipo de estructuras. Algunas piedras están hechas de granito, otras de basalto negro, y aún otras de mármol pulido. Hay hilos de oro, plata y cobre cubriendo las piedras como una telaraña, y joyas y gemas en los lugares apropiados.

Desde el Palacio del Rey se puede lanzar un hechizo que hace que las piedras cambien de posición, lo que permite modificar el clima de las regiones vecinas, provocar terremotos devastadores o grandes ciclones.

La configuración actual hace que los poderes del frío y del invierno sean más potentes, y esa es la razón de que los glaciares estén creciendo tanto en las comarcas cercanas a la Montaña.

### **Sección 3 - La Escalera del Rey**

Esta es la escalera desde la que el nuevo Rey de la Montaña debe entrar en la cima. Sólo aquellos que cumplan las terribles pruebas de las profundidades de la Montaña podrán llegar hasta aquí. Sin embargo, en el pasado algunos impostores han cruzado estas escaleras sin ser un Rey auténtico, sino un Falso Rey. Hay dos Gigantes de Bronce custodiando la Escalera, para impedir que nadie las use para bajar. Los Gigantes de Bronce examinarán a cualquiera que suba por las escaleras, para comprobar si son Reyes o Falsos Reyes. Su primera prueba suele ser comprobar si el candidato resiste un sagrado pisotón.

### **Sección 4 - Las Barracas**

Cuando aún había un Rey de la Montaña, estas eran las dependencias de la Guardia de la Montaña, la Primera Legión, y de su líder, el Gran Mariscal. Cuando los líderes del resto de las Legiones venían a la Montaña a recibir las órdenes de su Rey, se alojaban en estas Barracas.

Cuando el Rey Sin Rostro desapareció, el Gran Mariscal trató de mantener la paz y el orden, hasta que el Rey regresara. Durante un tiempo lo logró, pero durante una reunión con el resto de líderes, el Mariscal de la Xª Legión de Baor (un orco), acusó al Gran Mariscal de querer usurpar el trono, y se inició una lucha que terminó con la muerte del Gran Mariscal. En las décadas que han pasado desde entonces, varios líderes guerreros se han autoproclamado Gran Mariscal, y han empuñado la gran espada Vorpál +3 que es el símbolo de su rango.

El actual señor de las Barracas es el autoproclamado Gran Mariscal Nadaris, un goblin que gobierna un heterogéneo grupo de hombres bestia (35 orcos, 40 goblins, 20 hobgoblins y 18 gnolls), y que está protegido por una fiel banda de 6 trolls. El Gran Mariscal Nadaris no confía en la magia, y suele usar su espada Vorpál para decapitar a cualquier mago o clérigo con el que se cruce.



### **Sección 5 - Las Torres de la Hechicería**

Estas dos torres gemelas fueron antaño una universidad mágica donde los más grandes hechiceros venían a aprender. Una de las torres sirve aún como escuela de magia, y el Archimago Simplicissimus (Mago de nivel 12º, poseedor de un Bastón de Hechicería y una Túnica de Mago) reside aquí, junto a otros cuatro magos de menor poder (niveles 10, 8, 8 y 7) y varios servidores mundanos y mágicos.

La segunda torre contiene la antigua biblioteca de magia, pero desgraciadamente un Efreeti conjurado por un hechicero hace muchos años se ha hecho fuerte en este lugar, y ya ha amenazado con quemar todos los libros si alguien se atreve a atacarle. Simplicissimus lleva años inventando planes para acabar con el Efreeti y recuperar el acceso a la biblioteca, pero teme que la biblioteca sufra daños catastróficos, y esto ha hecho que siempre encuentre algún pequeño fallo en sus planes, y no los lleve a cabo.

### **Sección 6 - El Castillo de Aureus**

En este gran castillo vive Aureus, un Gigante de las Tormentas. Junto a él viven 5 Grifos que vigilan que nadie penetre en la fortaleza. Aureus es un mago de nivel 6, y es el encargado de renovar el hechizo que mantiene la nube de tormenta permanente alrededor de la Montaña (nube encargada de lanzar un rayo de 15d6 de daño cada turno a aquellos que traten de llegar volando a la cima de la Montaña). Aureus sale en ocasiones a cazar con sus Grifos por los alrededores de la Montaña, y considera las nubes de tormenta como su coto privado.

### **Sección 7 - La Cueva de Hunker**

En esta cueva vive Hunker, un Dragón Rojo Adulto. La cueva se interna en espiral en la Montaña hasta llegar a la gran cavidad donde Hunker duerme sobre una cama de oro. En la misma cueva vive una tribu de 50 trogloditas que le adoran como a su dios, y que asumen como tarea sagrada mantener las escamas del Dragón relucientes. En las contadas ocasiones en que Hunker despierta, suele devorar algún que otro troglodita, pero estos se han hecho expertos en determinar si el dragón está a punto de despertar, y procuran tener algún sacrificio preparado previamente para saciar el hambre del dragón (con lo que a veces se puede encontrar a los trogloditas secuestrando gente por la cima de la Montaña).

### **Sección 8 - El Bosque de los Colmillos**

Este bosque era originalmente un pequeño jardín, cuidado por un Treant llamado Blancorteza. Cuando el Rey Sin Rostro desapareció, Blancorteza trató de mantener el jardín cuidado, pero a medida que los años pasaban y las incursiones de otros habitantes de la cima (en busca de plantas comestibles o curativas) dañaban el jardín, Blancorteza comenzó a actuar de modo más enérgico. Creó grandes muros cubiertos de hiedra venenosa y enredaderas, e hizo crecer grandes plantas carnívoras para acabar con los intrusos. Su protección fue tan eficaz que el jardín creció hasta convertirse en un bosque, gracias a la magia de Blancorteza.

Blancorteza sufrió graves heridas a manos del Dragón Hunker, en una ocasión en que éste se despertó. Temeroso de no poder cuidar su jardín, selló un pacto con un grupo de licántropos que desde entonces usan el bosque como su escondite. Los licántropos son 12 hombres-jabalí liderados por Baden-Urt, un Jabalí Demoníaco que puede asumir una bestial forma semi-humana.

Blancorteza pasa cada vez más tiempo enraizado y dormitando, en el centro del bosque, y Baden-Urt y sus seguidores usan las trampas del Bosque de los Colmillos para refugiarse después de sus incursiones sobre el resto de comunidades.

### **Sección 9 - La Puerta del Crepúsculo**

Este gran arco del triunfo está cubierto de runas y bajorrelieves que cambian cada día cuando el sol se pone. Cada noche, las runas, textos y bajorrelieves cambian, mostrando información sobre el modo en el que uno de los viejos Reyes de la Montaña terminó sus días. Un estudioso podrá aprender grandes secretos de la historia del mundo examinando los relieves.

La Puerta del Crepúsculo es un lugar conectado con el Plano Elemental Negativo, y en ocasiones aparecen demonios, no-muertos y espíritus malignos bajo el gran arco. Si tienen la suficiente fuerza de voluntad, estos seres pueden alejarse del arco y tratar de sembrar el mal en la cima de la Montaña.

### **Sección 10 - El Lago**

Este gran lago se alimenta de un portal al Plano Elemental del Agua. Antaño este portal servía para proveer de agua a los habitantes de la cima de la Montaña, pero desde que el Rey Sin Rostro desapareció, el portal está fuera de control, y trae cada vez más agua. Cada año el lago crece un poco más, y más allá de la orilla la tierra es húmeda y pantanosa.

En el fondo del lago vive una Tortuga Dragón, normalmente letárgica. En ocasiones un monstruo procedente del Plano Elemental del Agua emerge a través del portal, pero la tortuga-dragón vive para estos momentos, que le dan la oportunidad de alimentarse. Hasta ahora, nada más grande que la tortuga-dragón ha atravesado el portal.

En el centro del lago hay una isla con un pequeño templo, protegido por 2d4 elementales de agua (el número concreto cambia cada día). En el centro del templo hay un altar de piedra, y sobre el altar, un Frasco de Agua Inagotable del que mana un gran chorro de agua. Si los héroes se llevan el Frasco pensando que con eso detendrán la expansión del lago, cometerán un error, puesto que el verdadero portal se encuentra en una cueva subterránea debajo de la isla.

### **Sección 11 - Aldea de Pescadores**

Esta pequeña aldea está formada por cuatro grandes casas de dos pisos, hechas de recia madera. Las casas huelen a humedad y podredumbre, pero sorprendentemente, están habitadas. Los Whately son una familia de siete miembros que viven en la casa más cercana al lago, y los Pikeman son otras cinco personas que viven en la casa opuesta. Se hacen pasar por, pero en realidad los Whately son 7 híbridos de humano y kuo-toa y los Pikeman, 5 ghouls. Ambos

mantienen la fachada de ser humanos que viven de pescar en el lago, y de hecho, suelen comerciar con pescado con otros habitantes de este nivel.

Pero tarde o temprano algún ser desprevenido llega a esta zona y cae en la trampa de sus habitantes, siendo normalmente devorado después de haber sido sacrificado a los dioses impíos de los Whately y los Pikeman.



### **Sección 12 - Torre de los Vampiros**

Esta torre es la residencia de un grupo de 4 Vampiros. Los no-muertos viven protegidos por un pequeño ejército de 30 esqueletos y 15 zombies, que pueblan las salas inferiores de la torre. Los vampiros moran en la última planta, la más elevada, y suelen dormir bastante, ya que no es sencillo obtener alimento en este lugar.

Cuando el hambre finalmente les obliga a despertar, los vampiros suelen cazar en grupo a una presa inteligente y se la llevan a su torre, donde suelen torturarla antes de beber su sangre hasta la última gota.

### **Sección 13 - La Torre Derrumbada**

Antaño esta torre se alzaba como una más de las fortalezas mágicas de la cima de la Montaña Soberana. Sin embargo, un día el Rey Sin Rostro realizó un ritual en esta torre, que salió terriblemente mal. La parte de la Montaña donde se alzaba esta torre se derrumbó, y el Rey Sin Rostro murió en la caída. Su cadáver, junto a su casco-espejo, sigue en la torre.

El derrumbamiento que acabó con la vida del Rey Sin Rostro fue provocado por una invocación fallida. No se recuerda cuál era el objetivo del Rey, pero su invocación fue interrumpida por un grupo de demonios que hizo explotar la torre.

Los demonios tienen un gran interés en que nadie recupere el cadáver del Rey Sin Rostro y han usado sus poderes de forma sutil, haciendo que los habitantes de la cima hayan olvidado que aquí hubo algún día una torre, o que su Rey murió en este lugar. Cualquiera que recuerde lo que había en este sitio tenderá a olvidarlo, o a no darle importancia alguna. Los habitantes de la cima que llevan poco tiempo aquí son menos susceptibles a este efecto, pero cualquiera que viva un año y un día en este lugar, perderá por completo la capacidad de preguntarse por este lugar.

#### **Sección 14 - El Pueblo Maldito**

Estas ruinas son todo lo que queda de un pueblo que existía en este lugar. Ahora las casas semiderruidas son el hogar de 10 Sabuesos Infernales y 5 demonios. Estos demonios cuidan de los viejos glifos que mantienen el aura de confusión creada por sus señores hace décadas. Pero ni están muy motivados, ni creen que sea divertido llevar a cabo este trabajo.

#### **Sección 15 - La Torre de vigilancia**

Esta torre ha sido construida por los Leales, y sirve como torreta de vigilancia desde la que determinar si algún enemigo se acerca al pueblo. Siempre está ocupada por un grupo de 2d3 guardias humanos, encargados de vigilar los alrededores y, muy especialmente, los sembrados y los corrales.

#### **Sección 16 - El Pueblo de los Leales**

Este pueblo alberga la mayor concentración de humanos, elfos y enanos de la cima de la Montaña. Son los descendientes de los servidores del Rey (y algunos de los elfos y enanos, los mismísimos servidores), que se agruparon en esta zona, alrededor del Templo del Sol, para darse ayuda y protección mutua.

Los habitantes de este pueblo se autodenominan “los Leales”, puesto que siguen considerando al Rey de la Montaña como su legítimo líder, y no pierden la esperanza de que el Rey regrese algún día, o que alguna persona vuelva a cumplir las pruebas que le darían el dominio sobre la Montaña.

Las casas del pueblo son de dos y tres pisos, y albergan a una población de 77 humanos (1 paladín, 2 magos, 29 guerreros, 25 mujeres, 20 niños), 20 elfos (12 guerreros, 8 mujeres) y 12 enanos (8 guerreros, 2 mujeres, 2 niños).

Los cabeza de familia del pueblo se reúnen cada año para escoger al que será su líder y juez durante dicho año. El actual líder es Borri Forjanca, un enano.

#### **Sección 17 - El Templo del Sol**

Este templo está dirigido por Hiperius (Clérigo humano de nivel 12), un sacerdote del dios Lux, señor del sol. La bóveda del templo está hecha de una especie de piedra translúcida que deja pasar la luz del sol. Por la noche, esta misma piedra magnifica la luz procedente de las estrellas, de modo que estas aparecen de forma más vívida sobre la bóveda, y permite a los sacerdotes del Templo estudiar los cielos en busca de respuestas.

Hiperius tiene la asistencia de un grupo de 3 sacerdotes (clérigos de niveles 10, 8 y 7), dedicados al estudio de las estrellas, y protectores de la aldea de los Leales.

#### **Sección 18 - El Castillo de los Paladines**

Este viejo castillo alberga a un grupo de 3 paladines, bajo las órdenes de Lord Radden, un paladín de nivel 10. El castillo albergó en su tiempo a toda una orden de paladines, la Orden de los Héroes, fundada hace siglos por uno de los Reyes de la Montaña. La Orden se ha mantenido activa todo este tiempo, aferrada a las viejas costumbres y a sus antiguos privilegios, que le han permitido subsistir incluso cuando posteriores Reyes de la Montaña no compartían sus

objetivos. Actualmente, Lord Radden protege a la aldea de los Leales, y espera la llegada de un nuevo Rey de la Montaña.

### **Sección 19 - Los Cuernos**

Estas dos enormes estructuras no parecen cumplir ninguna función específica. Suelen estar llenas de pájaros, pero los viejos del lugar dicen que es mejor no acercarse a ella, ni andar por entre los arcos.

Y llevan razón, pues cualquiera que lo haga sufrirá el impacto de un rayo que le causará 15d6 de daño.

### **Sección 20 - La Puerta del Amanecer**

Este gran arco del triunfo está cubierto de runas y bajorrelieves que cambian cada día cuando el sol sale. Cada día, las runas, textos y bajorrelieves cambian, mostrando información sobre el modo en el que uno de los viejos Reyes de la Montaña llegó al poder. Un estudioso podrá aprender grandes secretos de la historia del mundo examinando los relieves.

La Puerta del Amanecer es un lugar conectado con el Plano Elemental Positivo, y en ocasiones aparecen devas, solares y espíritus malignos bajo el gran arco. Si tienen la suficiente fuerza de voluntad, estos seres pueden alejarse del arco y tratar de promover el bien en la cima de la Montaña.

### **Sección 21 - La Aldea de los Monos Voladores**

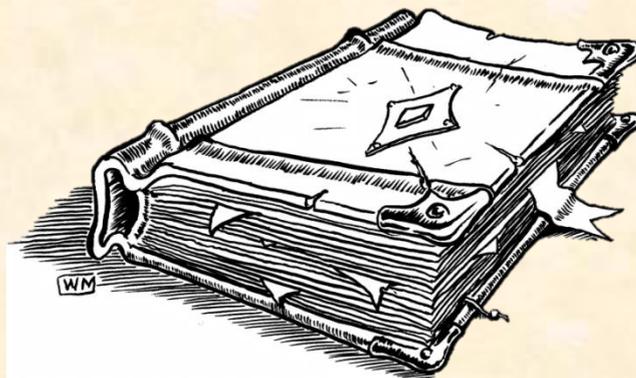
Los Monos Voladores viven en estas casas, colgadas de la montaña. En base a antiguos pactos, son los únicos seres que pueden atravesar las mágicas nubes de tormenta para acceder a la Montaña. Hay 70 Monos Voladores en la aldea, repartidos a partes iguales entre machos y hembras, y 40 crías.

Los Monos Voladores tienen la misión de arreglar los sistemas mecánicos de la Montaña: fuentes, puertas e incluso trampas desactivadas. Se les puede encontrar en casi todos los niveles, en grupos de 2d3. En ocasiones forrajean por los alrededores de la Montaña en busca de comida.

### **Sección 22 - El Gran Almacén**

Este es el gran almacén donde aún se comercia con el descendiente de los Senescales del Rey. Esta zona fue durante mucho tiempo el centro logístico de la Montaña, donde se guardaban pertrechos, provisiones y comida, todo bajo la supervisión del Senescal.

El Senescal actual, Lord Iacob (Semielfo Mago de nivel 10), lleva décadas sirviendo como mediador entre distintos grupos (principalmente, entre la aldea de los Leales y las Barracas). El almacén está protegido por 10 Servidores Invisibles y 4 elementales de tierra. Los Monos Voladores deben obedecer al Senescal, y Lord Iacob les utiliza para obtener suministros y comida, y también como espías. Posiblemente Lord Iacob sea la persona más informada de todo aquello que sucede en el interior de la Montaña y en sus alrededores, y posiblemente podría ser un aliado para un héroe que quiera llegar a ser Rey de la Montaña y restaurar el orden.



## LICENCIA DE USO

Todo **el texto y los mapas de cada nivel** tienen una licencia de uso Creative commons de **Reconocimiento-NoComercial-CompartirIgual 2.5 España** detallada a continuación:

Licencia

LA OBRA (SEGÚN SE DEFINE MÁS ADELANTE) SE PROPORCIONA BAJO LOS TÉRMINOS DE ESTA LICENCIA PÚBLICA DE CREATIVE COMMONS ("CCPL" O "LICENCIA"). LA OBRA SE ENCUENTRA PROTEGIDA POR LA LEY ESPAÑOLA DE PROPIEDAD INTELECTUAL Y/O CUALESQUIERA OTRAS NORMAS RESULTEN DE APLICACIÓN. QUEDA PROHIBIDO CUALQUIER USO DE LA OBRA DIFERENTE A LO AUTORIZADO BAJO ESTA LICENCIA O LO DISPUESTO EN LAS LEYES DE PROPIEDAD INTELECTUAL.

MEDIANTE EL EJERCICIO DE CUALQUIER DERECHO SOBRE LA OBRA, USTED ACEPTA Y CONSIENTE LAS LIMITACIONES Y OBLIGACIONES DE ESTA LICENCIA. EL LICENCIADOR LE CEDE LOS DERECHOS CONTENIDOS EN ESTA LICENCIA, SIEMPRE QUE USTED ACEPTA LOS PRESENTES TÉRMINOS Y CONDICIONES.

### 1. Definiciones

La "obra" es la creación literaria, artística o científica ofrecida bajo los términos de esta licencia.

El "autor" es la persona o la entidad que creó la obra.

Se considerará "obra conjunta" aquella susceptible de ser incluida en alguna de las siguientes categorías:

"Obra en colaboración", entendiéndose por tal aquella que sea resultado unitario de la colaboración de varios autores.

"Obra colectiva", entendiéndose por tal la creada por la iniciativa y bajo la coordinación de una persona natural o jurídica que la edite y divulgue bajo su nombre y que esté constituida por la reunión de aportaciones de diferentes autores cuya contribución personal se funde en una creación única y autónoma, para la cual haya sido concebida sin que sea posible atribuir separadamente a cualquiera de ellos un derecho sobre el conjunto de la obra realizada.

"Obra compuesta e independiente", entendiéndose por tal la obra nueva que incorpore una obra preexistente sin la colaboración del autor de esta última.

Se considerarán "obras derivadas" aquellas que se encuentren basadas en una obra o en una obra y otras preexistentes, tales como: las traducciones y adaptaciones; las revisiones, actualizaciones y anotaciones; los compendios, resúmenes y extractos; los arreglos musicales y, en general, cualesquiera transformaciones de una obra literaria, artística o científica, salvo que la obra resultante tenga el carácter de obra conjunta en cuyo caso no será considerada como una obra derivada a los efectos de esta licencia. Para evitar la duda, si la obra consiste en una composición musical o grabación de sonidos, la sincronización temporal de la obra con una imagen en movimiento ("synching") será considerada como una obra derivada a los efectos de esta licencia.

Tendrán la consideración de "obras audiovisuales" las creaciones expresadas mediante una serie de imágenes asociadas, con o sin sonorización incorporada, así como las composiciones musicales, que estén destinadas esencialmente a ser mostradas a través de aparatos de proyección o por cualquier otro medio de comunicación pública de la imagen y del sonido, con independencia de la naturaleza de los soportes materiales de dichas obras.

El "licenciador" es la persona o la entidad que ofrece la obra bajo los términos de esta licencia y le cede los derechos de explotación de la misma conforme a lo dispuesto en ella.

"Usted" es la persona o la entidad que ejerce los derechos cedidos mediante esta licencia y que no ha violado previamente los términos de la misma con respecto a la obra, o que ha recibido el permiso expreso del licenciador de ejercitar los derechos cedidos mediante esta licencia a pesar de una violación anterior.

La "transformación" de una obra comprende su traducción, adaptación y cualquier otra modificación en su forma de la que se derive una obra diferente. Cuando se trate de una base de datos según se define más adelante, se considerará también transformación la reordenación de la misma. La creación resultante de la transformación de una obra tendrá la consideración de obra derivada.

Se entiende por "reproducción" la fijación de la obra en un medio que permita su comunicación y la obtención de copias de toda o parte de ella.

Se entiende por "distribución" la puesta a disposición del público del original o copias de la obra mediante su venta, alquiler, préstamo o de cualquier otra forma.

Se entenderá por "comunicación pública" todo acto por el cual una pluralidad de personas pueda tener acceso a la obra sin previa distribución de ejemplares a cada una de ellas. No se considerará pública la comunicación cuando se celebre dentro de un ámbito estrictamente doméstico que no esté integrado o conectado a una red de difusión de cualquier tipo. A efectos de esta licencia se considerará comunicación pública la puesta a disposición del público de la obra por procedimientos alámbricos o inalámbricos, incluida la puesta a disposición del público de la obra de tal forma que cualquier persona pueda acceder a ella desde el lugar y en el momento que elija.

La "explotación" de la obra comprende su reproducción, distribución, comunicación pública y transformación.

Tendrán la consideración de "bases de datos" las colecciones de obras ajenas, de datos o de otros elementos independientes como las antologías y las bases de datos propiamente dichas que por la selección o disposición de sus contenidos constituyan creaciones intelectuales, sin perjuicio, en su caso, de los derechos que pudieran subsistir sobre dichos contenidos.

Los "elementos de la licencia" son las características principales de la licencia según la selección efectuada por el licenciador e indicadas en el título de esta licencia: Reconocimiento de autoría (Reconocimiento), Sin uso comercial (NoComercial), Compartir de manera igual (CompartirIgual).

2. Límites y uso legítimo de los derechos. Nada en esta licencia pretende reducir o restringir cualesquiera límites legales de los derechos exclusivos del titular de los derechos de propiedad intelectual de acuerdo con la Ley de Propiedad Intelectual o

cualesquiera otras leyes aplicables, ya sean derivados de usos legítimos, tales como el derecho de copia privada o el derecho a cita, u otras limitaciones como la derivada de la primera venta de ejemplares.

3. Concesión de licencia. Conforme a los términos y a las condiciones de esta licencia, el licenciador concede (durante toda la vigencia de los derechos de propiedad intelectual) una licencia de ámbito mundial, sin derecho de remuneración, no exclusiva e indefinida que incluye la cesión de los siguientes derechos:

Derecho de reproducción, distribución y comunicación pública sobre la obra.

Derecho a incorporarla en una o más obras conjuntas o bases de datos y para su reproducción en tanto que incorporada a dichas obras conjuntas o bases de datos.

Derecho para efectuar cualquier transformación sobre la obra y crear y reproducir obras derivadas.

Derecho de distribución y comunicación pública de copias o grabaciones de la obra, como incorporada a obras conjuntas o bases de datos.

Derecho de distribución y comunicación pública de copias o grabaciones de la obra, por medio de una obra derivada.

Los anteriores derechos se pueden ejercitar en todos los medios y formatos, tangibles o intangibles, conocidos o por conocer. Los derechos mencionados incluyen el derecho a efectuar las modificaciones que sean precisas técnicamente para el ejercicio de los derechos en otros medios y formatos. Todos los derechos no cedidos expresamente por el licenciador quedan reservados, incluyendo, a título enunciativo pero no limitativo, los establecidos en la sección 4e.

4. Restricciones. La cesión de derechos que supone esta licencia se encuentra sujeta y limitada a las restricciones siguientes:

Usted puede reproducir, distribuir o comunicar públicamente la obra solamente bajo los términos de esta licencia y debe incluir una copia de la misma, o su Identificador Uniforme de Recurso (URI), con cada copia o grabación de la obra que usted reproduzca, distribuya o comunique públicamente. Usted no puede ofrecer o imponer ningún término sobre la obra que altere o restrinja los términos de esta licencia o el ejercicio de sus derechos por parte de los cesionarios de la misma. Usted no puede sublicenciar la obra. Usted debe mantener intactos todos los avisos que se refieran a esta licencia y a la ausencia de garantías. Usted no puede reproducir, distribuir o comunicar públicamente la obra con medidas tecnológicas que controlen el acceso o uso de la obra de una manera contraria a los términos de esta licencia. Lo anterior se aplica a una obra en tanto que incorporada a una obra conjunta o base de datos, pero no implica que éstas, al margen de la obra objeto de esta licencia, tengan que estar sujetas a los términos de la misma. Si usted crea una obra conjunta o base de datos, previa comunicación del licenciador, usted deberá quitar de la obra conjunta o base de datos cualquier referencia crédito requerido en el apartado 4d, según lo que se le requiera y en la medida de lo posible. Si usted crea una obra derivada, previa comunicación del licenciador, usted deberá quitar de la obra derivada cualquier crédito requerido en el apartado 4d, según lo que se le requiera y en la medida de lo posible.

Usted puede reproducir, distribuir o comunicar públicamente una obra derivada solamente bajo los términos de esta licencia, o de una versión posterior de esta licencia con sus mismos elementos principales, o de una licencia iCommons de Creative Commons que contenga los mismos elementos principales que esta licencia (ejemplo: Reconocimiento-NoComercial-Compartir 2.5 Japón). Usted debe incluir una copia de la esta licencia o de la mencionada anteriormente, o bien su Identificador Uniforme de Recurso (URI), con cada copia o grabación de la obra que usted reproduzca, distribuya o comunique públicamente. Usted no puede ofrecer o imponer ningún término respecto de las obras derivadas o sus transformaciones que alteren o restrinjan los términos de esta licencia o el ejercicio de sus derechos por parte de los cesionarios de la misma. Usted debe mantener intactos todos los avisos que se refieran a esta licencia y a la ausencia de garantías. Usted no puede reproducir, distribuir o comunicar públicamente la obra derivada con medidas tecnológicas que controlen el acceso o uso de la obra de una manera contraria a los términos de esta licencia. Lo anterior se aplica a una obra derivada en tanto que incorporada a una obra conjunta o base de datos, pero no implica que éstas, al margen de la obra objeto de esta licencia, tengan que estar sujetas a los términos de esta licencia.

Usted no puede ejercitar ninguno de los derechos cedidos en la sección 3 anterior de manera que pretenda principalmente o se encuentre dirigida hacia la obtención de un beneficio mercantil o la remuneración monetaria privada. El intercambio de la obra por otras obras protegidas por la propiedad intelectual mediante sistemas de compartir archivos no se considerará como una manera que pretenda principalmente o se encuentre dirigida hacia la obtención de un beneficio mercantil o la remuneración monetaria privada, siempre que no haya ningún pago de cualquier remuneración monetaria en relación con el intercambio de las obras protegidas.

Si usted reproduce, distribuye o comunica públicamente la obra o cualquier obra derivada, conjunta o base datos que la incorpore, usted debe mantener intactos todos los avisos sobre la propiedad intelectual de la obra y reconocer al autor original, de manera razonable conforme al medio o a los medios que usted esté utilizando, indicando el nombre (o el seudónimo, en su caso) del autor original si es facilitado, y/o reconocer a aquellas partes (por ejemplo: institución, publicación, revista) que el autor original y/o el licenciador designen para ser reconocidos en el aviso legal, las condiciones de uso, o de cualquier otra manera razonable; el título de la obra si es facilitado; de manera razonable, el Identificador Uniforme de Recurso (URI), si existe, que el licenciador especifica para ser vinculado a la obra, a menos que tal URI no se refiera al aviso sobre propiedad intelectual o a la información sobre la licencia de la obra; y en el caso de una obra derivada, un aviso que identifique el uso de la obra en la obra derivada (e.g., "traducción castellana de la obra de Autor Original," o "guión basado en obra original de Autor Original"). Tal aviso se puede desarrollar de cualquier manera razonable; con tal de que, sin embargo, en el caso de una obra derivada, conjunta o base datos, aparezca como mínimo este aviso allá donde aparezcan los avisos correspondientes a otros autores y de forma comparable a los mismos.

Para evitar la duda, sin perjuicio de la preceptiva autorización del licenciador, y especialmente cuando la obra se trate de una obra audiovisual, el licenciador se reserva el derecho exclusivo a percibir, tanto individualmente como mediante una entidad de gestión de derechos, o varias, (por ejemplo: SGAE, Dama, VEGAP), los derechos de explotación de la obra, así como los derivados de obras derivadas, conjuntas o bases de datos, si dicha explotación pretende principalmente o se encuentra dirigida hacia la obtención de un beneficio mercantil o la remuneración monetaria privada.

En el caso de la inclusión de la obra en alguna base de datos o recopilación, el propietario o el gestor de la base de datos deberá renunciar a cualquier derecho relacionado con esta inclusión y concerniente a los usos de la obra una vez extraída de las bases de datos, ya sea de manera individual o conjuntamente con otros materiales.

#### 5. Exoneración de responsabilidad

A MENOS QUE SE ACUERDE MUTUAMENTE ENTRE LAS PARTES, EL LICENCIADOR OFRECE LA OBRA TAL CUAL (ON AN "AS-IS" BASIS) Y NO CONFIERE NINGUNA GARANTÍA DE CUALQUIER TIPO RESPECTO DE LA OBRA O DE LA PRESENCIA O AUSENCIA DE ERRORES QUE PUEDAN O NO SER DESCUBIERTOS. ALGUNAS JURISDICCIONES NO PERMITEN LA EXCLUSIÓN DE TALES GARANTÍAS, POR LO QUE TAL EXCLUSIÓN PUEDE NO SER DE APLICACIÓN A USTED.

#### 6. Limitación de responsabilidad.

SALVO QUE LO DISPONGA EXPRESA E IMPERATIVAMENTE LA LEY APLICABLE, EN NINGÚN CASO EL LICENCIADOR SERÁ RESPONSABLE ANTE USTED POR CUALQUIER TEORÍA LEGAL DE CUALESQUIERA DAÑOS RESULTANTES, GENERALES O ESPECIALES (INCLUIDO EL DAÑO EMERGENTE Y EL LUCRO CESANTE), FORTUITOS O CAUSALES, DIRECTOS O INDIRECTOS, PRODUCIDOS EN CONEXIÓN CON ESTA LICENCIA O EL USO DE LA OBRA, INCLUSO SI EL LICENCIADOR HUBIERA SIDO INFORMADO DE LA POSIBILIDAD DE TALES DAÑOS.

#### 7. Finalización de la licencia

Esta licencia y la cesión de los derechos que contiene terminarán automáticamente en caso de cualquier incumplimiento de los términos de la misma. Las personas o entidades que hayan recibido obras derivadas, conjuntas o bases de datos de usted bajo esta licencia, sin embargo, no verán sus licencias finalizadas, siempre que tales personas o entidades se mantengan en el cumplimiento íntegro de esta licencia. Las secciones 1, 2, 5, 6, 7 y 8 permanecerán vigentes pese a cualquier finalización de esta licencia.

Conforme a las condiciones y términos anteriores, la cesión de derechos de esta licencia es perpetua (durante toda la vigencia de los derechos de propiedad intelectual aplicables a la obra). A pesar de lo anterior, el licenciador se reserva el derecho a divulgar o publicar la obra en condiciones distintas a las presentes, o de retirar la obra en cualquier momento. No obstante, ello no supondrá dar por concluida esta licencia (o cualquier otra licencia que haya sido concedida, o sea necesario ser concedida, bajo los términos de esta licencia), que continuará vigente y con efectos completos a no ser que haya finalizado conforme a lo establecido anteriormente.

#### 8. Miscelánea

Cada vez que usted explote de alguna forma la obra, o una obra conjunta o una base de datos que la incorpore, el licenciador original ofrece a los terceros y sucesivos licenciarios la cesión de derechos sobre la obra en las mismas condiciones y términos que la licencia concedida a usted.

Cada vez que usted explote de alguna forma una obra derivada, el licenciador original ofrece a los terceros y sucesivos licenciarios la cesión de derechos sobre la obra original en las mismas condiciones y términos que la licencia concedida a usted.

Si alguna disposición de esta licencia resulta inválida o inaplicable según la Ley vigente, ello no afectará la validez o aplicabilidad del resto de los términos de esta licencia y, sin ninguna acción adicional por cualquiera de las partes de este acuerdo, tal disposición se entenderá reformada en lo estrictamente necesario para hacer que tal disposición sea válida y ejecutiva.

No se entenderá que existe renuncia respecto de algún término o disposición de esta licencia, ni que se consiente violación alguna de la misma, a menos que tal renuncia o consentimiento figure por escrito y lleve la firma de la parte que renuncie o consienta.

Esta licencia constituye el acuerdo pleno entre las partes con respecto a la obra objeto de la licencia. No caben interpretaciones, acuerdos o términos con respecto a la obra que no se encuentren expresamente especificados en la presente licencia. El licenciador no estará obligado por ninguna disposición complementaria que pueda aparecer en cualquier comunicación de usted. Esta licencia no se puede modificar sin el mutuo acuerdo por escrito entre el licenciador y usted.