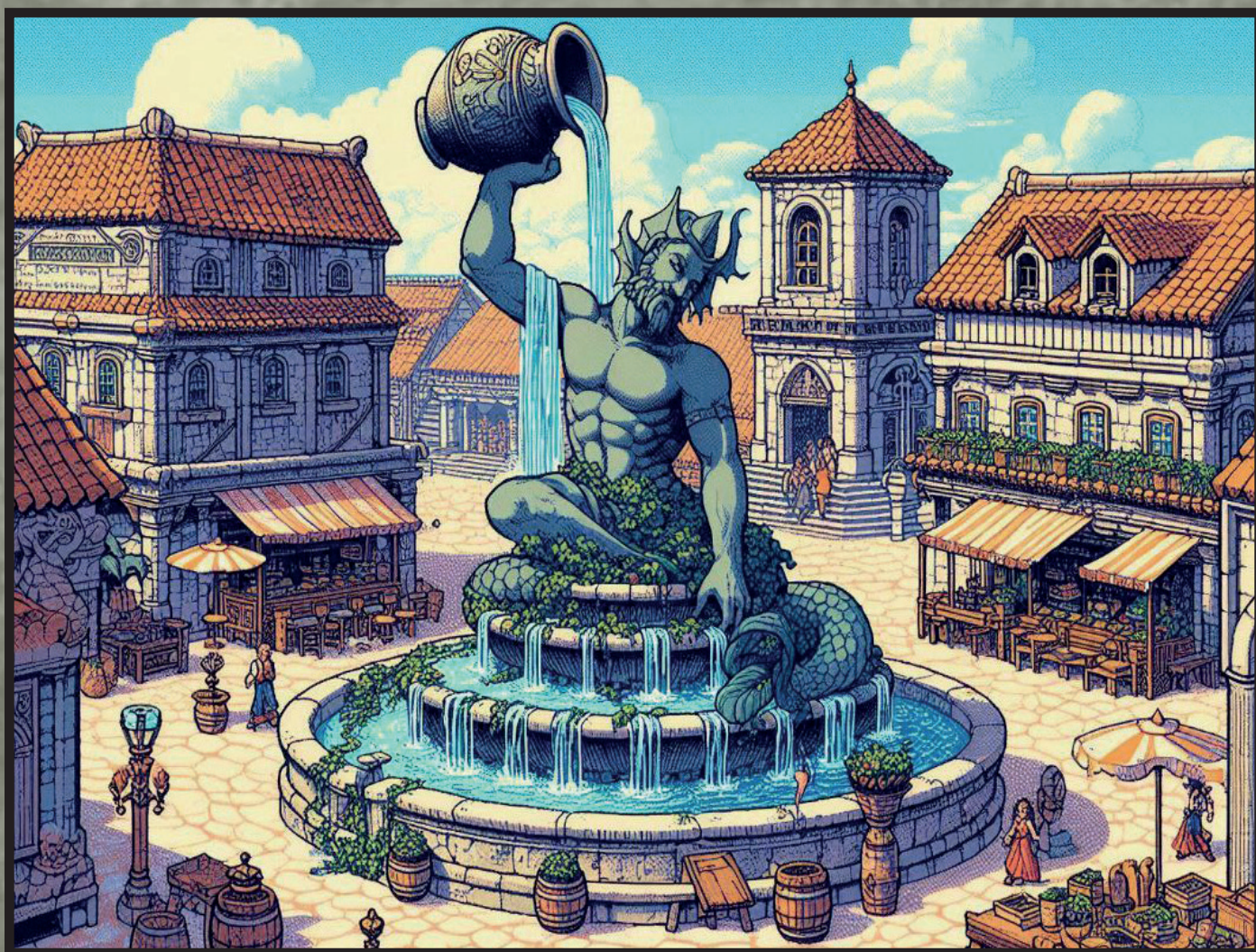


LA MARCA DEL ESTE COMUNIDAD

POZOS ENVENENADOS

MÓDULO PARA PERSONAJES DE NIVEL 2 - 4



Los pozos de agua de la ciudad de Olmeda han sido envenenados y la muerte ronda a quien bebe de ellos. El pánico cunde entre la población. Los Aj deben encontrar al alquimista real y descubrir que está pasando antes de que toda la ciudad sucumba a la muerte.





POZOS ENVENENADOS

Créditos

Autor: Miguel Rodríguez

Maquetación: Anonimo

Ilustración de portada: Bing IA

Ilustraciones interiores: Bing IA

Dedicatoria: A los miembros de la asociación Tolerol (Toledo) y Los Últimos Jinetes del rol (Móstoles)
por contar conmigo para sus jornadas.
Esta aventura quedó finalista en las Necrorol toledanas 2025



OLMEDA:

Olmeda es una ciudad vibrante y llena de vida, con un importante centro militar y comercial. Los soldados de la ciudad patrullan las montañas y el valle, protegiendo a los mercaderes y viajeros que llegan a la ciudad. La plaza principal es un espacio colorido y animado, cubierto de toldos de seda carmesí que proporcionan sombra y protección del sol.

En un extremo de la ciudad se encuentra la ciudadela, el edificio más imponente de Olmeda, donde reside el gobernador. La ciudadela es un símbolo del poder y la autoridad del gobernador, y es el centro de la administración de la ciudad.

En la ciudad hay tres templos importantes: La Casa del Amanecer, el Palacio de Justicia dedicado a Legis, y un pequeño santuario a Vex en los barracones de los soldados. Cada templo es un lugar de culto y refugio para los habitantes de la ciudad, y cada uno tiene su propia historia y tradiciones.

Pero Olmeda también tiene un lado más oscuro. En el barrio más aventurado de la ciudad, se encuentra la Casa de los Ecos, un antiguo teatro abandonado que se ha convertido en sede clandestina para bardos, espías y asesinos. La Casa de los Ecos es regentada por la Dama del Dolor, una figura misteriosa y temida por muchos, que maneja los hilos de la intriga y el engaño en la ciudad. En los sótanos se oculta un altar a Penumbra, donde sus adeptos hace sacrificios a la Diosa Oscura.

1.- La Ciudadela:

La residencia del Margrave Rusticci es una pequeña pero imponente estructura ubicada en la zona norte de la ciudad, rodeada de una muralla interior. Aunque no es grandiosa, su diseño y ubicación la convierten en un lugar estratégico y seguro. Tiene forma cuadrada, con muros de piedra coronados con almenas y torres en cada esquina. El interior es austero pero funcional. El patio central es un espacio abierto rodeado de edificios de piedra que albergan las dependencias del margrave, la capilla, el salón y las cocinas.

Delmar Rusticci es un hombre de mediana edad, corpulento, de mirada profunda y gesto contenido. Su piel está curtida por el sol y sus cicatrices delatan un pasado marcado por la guerra. De sangre noble pero sin afectación, prefiere las armaduras ligeras y capas de viaje antes que atuendos ceremoniales.

Es posible verle caminando entre los soldados o montando a caballo entre las patrullas más allá de las murallas, algo que incomoda a sus consejeros, pero que le ha granjeado la lealtad del pueblo.

Mantiene un equilibrio delicado entre los poderes de la ciudad: respeta la severidad del Patriarca Velmara y teme las posibles consecuencias de contrariarlo, y al mismo tiempo valora el conocimiento y la disuasión arcana que ofrece la Archimaga, aunque le incomoda su hermetismo.

Sus principales preocupaciones actuales son:

- Los rumores de actividad sobrenatural en las montañas del Trasgo.
- Las tensiones crecientes entre las órdenes religiosas y los magos.
- El aumento de refugiados provenientes de las aldeas de las montañas.

2.- La Casa del Amanecer:

El templo de Valion, es el más antiguo y majestuoso de la ciudad, situado en la plaza central, enfrente del mercado. Está construido de piedra blanca y tejados dorados que reflejan los rayos del sol del amanecer. El templo ofrece servicios de sanación a los heridos, tanto física como espiritual.

Está liderada por Gofredo Velmara, el Justo, un varón humano de edad avanzada, de barba bien cuidada, ojos severos y voz serena. Viste con la túnica blanca de la orden, con el puño llameante bordado en el pecho y mangas doradas. Porta la Llama de la Verdad, una lámpara sagrada que se dice que nunca se apaga mientras Valion bendiga la ciudad. Es conocido por su imparcialidad inquebrantable.

Es admirado por muchos, pero también hay quienes temen su juicio, pues considera el perdón algo que debe ganarse con dolor y penitencia. A nivel político, tiene una voz poderosa como asesor del Margrave y suele chocar con Lysandra, del Gremio de Magos, a quien ve con recelo.

3.- Posada "El Draco":

La posada es regentada por Tiberios Gurrumino. Ubicada cerca de la puerta de La Fronda, esta posada es un lugar acogedor y tranquilo, lejos del bullicio del centro de la ciudad.

Servicios de la posada:

Cervezas:

- Precio por jarra o barril
- Cascarrabias: 4 mp (jarra), 2 mo (barril), fuerte
- Martillo de Trueno: 1 mo (jarra), 5 mo (barril), moderada
- Ojo de Ámbar: 8 mc (jarra), 4 mp (barril), fuerte

Vinos:

- Precio por vaso o botella
- Bosque Dorado: 7 mo (vaso), 15 mo (botella), moderado
- Luz del Amanecer: 7 mo (vaso), 15 mo (botella), suave
- Roció Místico: 15 mo (vaso), 50 mo (botella), moderado

Comidas y cenas:

- Estofado de carne de venado: 8 mp (incluye pan y verduras)
- Sopa de verduras: 4 mp (incluye pan)
- Pescados a la brasa: 6 mp (incluye pan y ensaladas de lechugas)
- Carne asada (jabalí y venado): 10 mp (incluye patatas asadas y verduras)
- Tortilla de huevos: 3 mp (incluye pan)
- Ensaladas de lechuga: 2 pp
- Quesos y fiambres (tabla): 10 mp (incluye pan)
- Tarta de frutos del bosque: 5 mp
- Galletas/Biscocho: 2 mp
- Crema de leche endulzada con miel: 2 mp/taza

Desayunos:

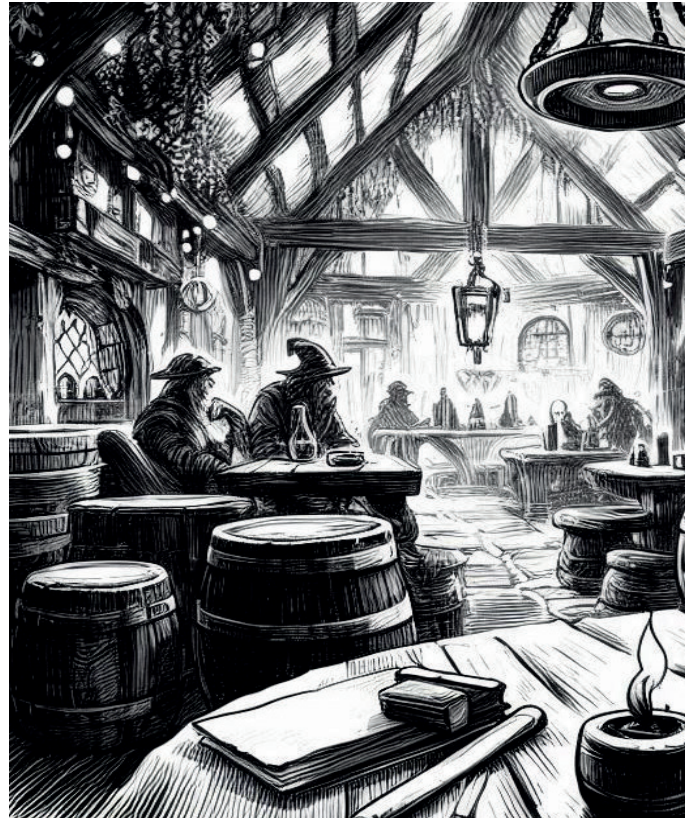
- Pan tostado: 1 mp (incluye mantequilla casera y miel)
- Huevos revueltos con tocino: 2 mp (incluye pan)
- Avena y frutas y nueces: 3 mp (incluye tazón de leche)
- Torta de queso y jamón: 5 mp
- Leche recién ordenada: 1 mp/tazón
- Té de hierbas: 1 mp (con miel +1 mp)

Habitaciones:

- Individual (4 disponibles): 5 mo
- Compartida (4 disponibles): 2 mo por cama
- Suite (2 disponibles): 10 mo

Baños:

- 5 mp (incluye agua caliente y jabón)



4.- Herrería “El Martillo de Oriente”:

La herrería es propiedad del maestro Ronulf Darnnison, un enano procedente del reino de Moru, que se estableció en la ciudad hace 50 años.

Es famoso por crear armas y armaduras muy resistentes para los caballeros de la ciudad y trabajar aceros encantados en colaboración con los magos del gremio.

5.- La Casa de la Justicia:

Dedicada a Legis, se alza en el camino que conduce a la ciudadela. Además de los servicios religiosos, ejerce la justicia de la ciudad.

Sus catacumbas sirven de calabozos, custodiados por los soldados de la ciudad.

6.- El Santuario de Velex:

Se encuentra en los barracones de los soldados de la ciudad, donde hay una pequeña capilla. Los soldados hacen ofrendas allí cuando salen de patrulla fuera de la ciudad. Cualquiera que honre al Señor de la Guerra es bien recibido.

7.- Torre Umbragentea:

Se encuentra cerca de la muralla. Está construida con piedra negra y brillante como la obsidiana, con vidrieras

mágicas que cambian de color según la fase lunar. La torre alberga la mayor biblioteca de tomos arcanos de las tierras del Oeste y es visitada por todos aquellos que quieren ampliar sus conocimientos mágicos.

También ofrecen servicios de identificación de objetos y trabajan junto a los herreros de “El Martillo de Oriente” en la fabricación de armas y armaduras. Se rumorea que en sus catacumbas hay salas de invocación y un portal mágico que conecta con otros distribuidos por todo el mundo.

Lysandra del Espejo es la Archimaga y líder de la torre. Es una elfa de edad indefinida, de piel pálida y cabello negro como el cuervo. Su rasgo más llamativo son sus ojos, cuyas pupilas son totalmente plateadas, sin iris. Es pragmática, inquisitiva y ambigua en sus lealtades.

Protege el equilibrio de Olmeda, no por devoción, sino porque un colapso social interferiría con los experimentos del gremio. Dirige la torre con mano firme, pero con gran libertad para sus miembros, alentando la invocación mágica, incluso si ello desafía viejos dogmas. A pesar de sus posturas opuestas, Gofredo y Lysandra mantienen un tenso respeto mutuo, y cuando se alinean en una decisión, toda Olmeda escucha.

8.- La Plaza Mayor de Olmeda y el Pozo del Tritón:

La Plaza Mayor de Olmeda, una vez el corazón latente de la ciudad, se extiende como un vasto círculo de prado. En sus días de mercado, está llena de mercaderes, juglares y el bullicio de los ciudadanos. En medio se levanta la fuente del Tritón.

9.- El Gremio de Mercaderes:

Un edificio de dos plantas, con almacenes en la planta baja y oficinas arriba. Los mercaderes están desesperados, ya que el comercio se ha paralizado y las caravanas se niegan a entrar en la ciudad.

10.- El Taller del Alquimista Renart:

Un edificio en el Barrio del Lodo, conocido por su olor a productos químicos y hierbas raras. Es un lugar clave para la investigación, ya que sus notas y mapas son cruciales para encontrar la fuente del veneno. El taller está cerrado y abandonado.

11.- El Cementerio de los condenados:

Situado en una colina cerca de los muros de la ciudad, es

el lugar de entierro de los habitantes de Olmeda. Con la plaga, los entierros se han vuelto más frecuentes y, por la noche, es un lugar de terror, ya que los cuerpos de los que mueren se levantan como zombis.

También se encuentra una de las entradas que usan los necrolitos del nigromante para salir de las alcantarillas.

12.- La Entrada a las Alcantarillas:

Unas viejas rejas de hierro, cerca de los muelles del río Sereno. No es una entrada oficial y se necesita una llave o un poco de habilidad para abrirla.

13.- Taberna “El Cuerno Rajado”:

La taberna es la más concurrida de la ciudad, en el barrio de lodo, cerca del río, frecuentada por mercenarios, viajeros y espías.

Es un edificio de madera con vigas marcadas por golpes de espadas. Llena de música y rumores. Su dueña, Darrell, es una excombatiente que guarda un enorme garrote bajo la barra y más secretos que los que admite.

14.- Almacenes “El Círculo del Roble”

Se trata de una tienda pequeña, oscura y cargada de olores dulzones y terrosos. Está regentada por la Madre Briola, una mujer anciana.

Aquí se pueden encontrar desde simples ungüentos curativos hasta venenos suaves y polvos para sueños lucidos. Muy apreciada por los aprendices del gremio de magos y por los seguidores de Penumbra.

15.- La Casa de los Ecos:

En el barrio más aventurado de la ciudad, se encuentra la Casa de los Ecos, un antiguo teatro abandonado que se ha convertido en sede clandestina para bardos, espías y asesinos.

La Casa de los Ecos es regentada por la Dama del Dolor, una figura misteriosa y temida por muchos, que maneja los hilos de la intriga y el engaño en la ciudad. En los sótanos se oculta un altar a Penumbra, donde sus adeptos hace sacrificios a la Diosa Oscura.





INTRODUCCIÓN

A LA AVENTURA:

Pozos envenenados es una aventura para 4-6 personajes de niveles 2-3.

los Aj se ven involucrados en una trama para destruir a la ciudad de Olmeda. Los siervos del Nigromante, los miembros del culto de la Calavera Negra, están vertiendo unas sustancias en los pozos que abastecen la ciudad que hacen que aquellos que beban mueran en pocos minutos, con el cuerpo llenos de pústulas.

Para ello han elegido el la noche de las cenizas, la fiesta en la que los vivos recuerdan a los muertos. Unos minutos después, los muertos se levantan convertidos en zombis. Cuando llegan los Aj a la ciudad hace ya dos días que los acólitos han volcado las sustancias en varios de los pozos subterráneos y ya hay muchos muertos en extrañas circunstancias.

Los sacerdotes de Valion, no dan abasto a curar y mantener las fiebres de los afectados, pero es necesario encontrar una cura, pues los afectados se cuentan por docenas y su numero sigue creciendo a cada día que pasa.

(Nota del autor: el texto en **negrita** es para leerlo a los jugadores. El que está normal es para el Narrador)

LA AVENTURA

La noche ha caído sobre Olmeda, pero no es una noche habitual; es la Noche del Susurro de la Ceniza, festividad que honra a los espíritus de los muertos y los ancestros, que se celebra en el cambio de estación, cuando las ultimas cosechas han sido recogidas y el invierno se acerca. Se cree que es el momento en que el velo entre el mundo de los vivos y los muertos es mas delgado. Por toda la ciudad, miles de velas y lámparas luchan contra la creciente neblina otoñal, con sus luces teñidas de naranja.

La Plaza Mayor, epicentro de la festividad, está bulle de actividad. El ambiente es una mezcla de júbilo sombrío y solemnidad. La plaza está llena de personas compartiendo comida y reuniéndose alrededor del Pozo del Manantial para dejar sus ofrendas. El aire huele a cera quemada, guisos de carne y sidra con especias.



Hombres y mujeres, vestidos con ropas oscuras y portando sencillas máscaras de lino que representaban a sus ancestros, se mueven entre los puestos de comida y los altares improvisados. Un murmullo bajo y solemne cubre el aire, una mezcla de plegarias, risas contenidas y el tintineo de las ofrendas.

Os encontráis entre la multitud, cada uno con sus propias razones para estar allí. En el corazón de la plaza se alza el Pozo del Tritón, una escultura de mármol que vuelca el agua desde un cántaro que sostiene con ambas manos, casi oculto por las sombras y las ofrendas florales. Un mendigo encorvado, cubierto por harapos húmedos, se acerca tambaleante. Sus dedos ennegrecidos tiemblan mientras recoge agua en una lata abollada. Bebe.

Por un instante, todo se detiene. El sonido del mercado parece apagarse. Luego, el hombre empieza a convulsionar, sus uñas se arrancan al rascarse el pecho, su garganta emite un sonido ahogado... y cae.

Silencio. el tiempo parece detenerse.

De pronto....

**Un niño llora en algún punto de la plaza
Una mujer grita. Y como si de un eco se tratase, decenas de gritos comienzan a oírse en la plaza.**

Y entonces, el cuerpo del mendigo se arquea con un crujido de huesos, los ojos se abren —velados, sin iris— y un gemido gorgoteante escapa de su boca, que rezuma agua oscura. Se levanta con movimientos espasmódicos.

dicos, moviéndose como los miembros de marionetas rotas.

El guardia más cercano, paralizado, duda un instante. Ese instante basta.

El mendigo-zombi le muerde en el cuello y la sangre salpica la fuente. En segundos, el caos se adueña de la plaza, cadáveres que emergen de los callejones, goteando fango y agua negra. Y los vivos corren despavoridos a buscar refugio en el templo de Áurea.

Soldados y clérigos salen del templo para ayudar a los refugiados, por los zombis son demasiados.

“Las campanas del templo suenan a muerte.

Los soldados corren hacia la plaza entre gritos y oraciones entrecortadas.

El suelo tiembla con los golpes de los muertos al avanzar... y vosotros estáis en medio del camino, entre los vivos y los que ya no lo están.”

En cuestión de minutos, la fe y el orden de la ciudad se desmoronan.

Los jugadores notan algo más:

El aire se vuelve irrespirable, como si oliera a pozo podrido.

Cuerpos marchitos: Los zombis desprenden un olor a limo y flores podridas. En su interior puede encontrarse agua negra que burbujea débilmente, incluso tras su destrucción.

Nada los involucra más que el horror en primera persona. Cuando los soldados y sacerdotes salen del templo, pinta el caos como una pesadilla viva en la que los aventureros ya están atrapados.

OPCIONES DE ENGANCHE A LA AVENTURA:

Consejo: no empieces con combate directo; usa tensión, rescate y decisiones morales rápidas. La primera batalla debe sentirse más como una pesadilla que como una escaramuza táctica.

-Un sacerdote herido se derrumba ante ellos, suplicando ayuda para evacuar a los fieles antes de que la horda los atrape.

-Un niño se refugia bajo un carro, gritando el nombre de su madre: si los héroes no intervienen, un zombi la devora

ante sus ojos.

-Una patrulla grita que la fuente está “pariendo” más muertos, y pide refuerzos — justo donde los personajes están.

-Un zombi que los ataca tiene el rostro de alguien que conocieron horas antes (el posadero, un mercader, un guardia amable...).

– La Conexión Íntima (El Horror Personal)

Se trata de involucrar a los personajes emocional o espiritualmente.

Al menos uno de los zombis o víctimas debe tener un vínculo con un aventurero, no tienes que usar este recurso ahora puedes usarlo mas adelante mientras los Aj recorren las calles buscando al alquimista.

Un antiguo camarada de armas convertido en muerto.

Un niño o mendigo al que ayudaron en sesiones anteriores.

Un sacerdote que los bendijo al llegar a la ciudad, ahora con los ojos vacíos y el rostro deformado.

Un familiar, cuando el personaje lo reconozca, describe cómo el zombi intenta pronunciar su nombre, y se acerca a él con la intención de abrazarlo. El Aj deberá tirar contra parálisis, si falla, se queda como petrificado mientras el zombi se le acerca y lo abraza. Si nadie lo ayuda, el monstruo lo muerda, momento en el que el aj reacciona y puede volver a actuar.

La noche pasa despacio. Desde el interior del templo, se pueden oír los gritos de aquellos que no pudieron ponerse a salvo tras los muros.

Al amanecer, los rayos de sol, reflejados en el tejado dorado del templo hace que los zombis desalojen la plaza. El Patriarca Velmara de Valion les sugiere que lo acompañen al palacio del Margrave y hablen con él.

Los aj acompañan al sacerdote hasta el salón de audiencias, donde ya les esperan el Margrave, el capitán de la guardia de la ciudad, Sir Kealan y dos representantes del gremio de mercaderes. Tras las presentaciones, los mercaderes avasallan al conde con sus exigencias, que el conde rechaza con un ademán de su mano y señala al capitán para que presente informes de lo sucedido en la plaza.

-Mi señor —comenzó el capitán de la guardia con voz grave, cargada de pesadumbre—. Con el mayor de los la-mentos debo comunicaros que los soldados atacados por la horda de zombis han sido numerosos.

-Sin embargo, la situación es mucho más oscura de lo que temíamos. Mis hombres han presenciado múltiples disturbios en distintos puntos de la ciudad. Personas que, tras morir en circunstancias extrañas, se alzan de nuevo a los pocos minutos, convertidas en bestias sin razón con sus cuerpos llenos de pústulas malolientes, lanzándose con furia contra todo aquel que se cruce en su camino.

-No supimos verlo a tiempo, mi señor —prosiguió, con un rastro de amargura—. Desde hace días, se reportaban desapariciones de mendigos en el barrio del Lodo y junto a los canales del río... Ahora lo comprendo: eran los primeros en caer bajo esta maldición. Muchos de mis hombres han perecido intentando contenerlos. El miedo se extiende, la ciudad entera tiembla.

-Hemos clausurado las puertas del río, pues allí se concentra la mayor amenaza. Pero no es todo... también han sido avistados cadáveres errantes entre las tumbas del cementerio. La visión de tales horrores ha quebrado la voluntad del pueblo: ya nadie osa velar a sus muertos. Los cuerpos son abandonados en las calles, como si fueran despojos... y el terror se cierne sobre nosotros como una sombra que no deja resquicio de luz.



-Milord —la voz del Patriarca resuena con gravedad mientras se acerca al Margrave—. En los últimos días, mis sacerdotes se han visto desbordados atendiendo incontables casos de una extraña enfermedad. Muchos enfermos han sucumbido, y aún con todos nuestros esfuerzos, no todos pudieron ser salvados. Hemos investigado sin descanso y os aseguro que este mal no tiene origen mágico. Y sin embargo... se propaga con una rapidez aterradoramente rápida. Mis clérigos están desconcertados, impotentes. No sabemos qué más hacer.

—Los nobles se han atrincherado en sus mansiones —interviene el capitán con rostro adusto—. Exigen la presencia de mis hombres para resguardar sus dominios, pero apenas conseguimos mantener el orden en las calles. Mis soldados no están entrenados para combatir a los no-muertos, y los sacerdotes, abrumados por la plaga, apenas pueden contener el desastre. La ciudad se ahoga en el caos, y nuestro acero poco puede contra lo que nos acecha.

—No disponemos de medios suficientes para enfrentar esta calamidad, Milord —añade el Patriarca, inclinando la cabeza con desolación—. Nos hallamos ante un enemigo invisible y despiadado que esta mermando nuestras fuerzas. Debemos encontrar una solución de inmediato. Deberíamos buscar al Maestro Alquimista Renart. Quizás el pueda hallar un remedio para devolver la pureza de nuestras aguas.

El silencio se hace pesado hasta que el Margrave, con mirada sombría, se incorpora en su asiento y se dirige hacia vosotros:

—Os ofrezco doscientas cincuenta monedas de oro si descubris quién... o qué ha desatado esta plaga. Y cien más si halláis un remedio que devuelva la esperanza a este reino. -

Con un ademán firme, os despide.

—Tomad —interviene de nuevo el Sacerdote, entregándoos un pergamino sellado—. Presentadlo en el templo, y mis sacerdotes os entregarán ciertos objetos que os podrían resultar de utilidad.

El capitán Kealan da un paso al frente y agrega con voz grave antes de que abandonéis la sala:

—Si necesitáis armas o pertrechos, id a los barracones. Ordenaré que se os proporcione cuanto pidáis... Ojalá los dioses os acompañen en esta empresa, pues si falláis, todos

estaremos condenados.

Los Aj deberán decidir el curso de la investigación. Podrán ir a la taberna de la plaza donde ocurrió el incidente, o buscar a algún testigo del suceso.

Aquí tienes cinco rumores que pueden escuchar al interrogar a la gente que huye de la plaza, en las tabernas o en los barrios cercanos. No todos son ciertos, y algunos pueden ser pistas falsas para desviar a los aventureros.

RUMORES

Rumor 1:

El Alquimista Solitario

“El Maestro Renart, el alquimista que vive en el Barrio del Lodo, se volvió loco hace semanas. La gente dice que estaba obsesionado con la ‘corrupción de la vida’ y experimentaba con sustancias prohibidas. Un vecino asegura haberlo visto a altas horas de la noche, llevando unos barriles extraños hacia los muelles. ¡Seguro que él tiene algo que ver con esto!”

Clave para el narrador: Este rumor es una pista verdadera. El alquimista no está loco, pero fue coaccionado por los acólitos. Los “barriles extraños” no son los que él llevó, sino los que los acólitos le obligaron a crear para envenenar el pozo. Esta pista lleva a los jugadores a su taller, donde pueden encontrar más información.

Rumor 2:

La Maldición de los Muelles

“No es un veneno, es la venganza del río. Los pescadores

dicen que hace meses, el gremio de mercaderes desvió un curso de agua para construir un nuevo almacén, y un anciano que vivía junto a la orilla los maldijo. Desde entonces, las aguas han estado inquietas y los peces mueren. El anciano desapareció, pero su maldición ha llegado a Luna Blanca. ¡Por eso solo el agua está enferma!”

Clave para el narrador: Este rumor es una pista falsa, pero es una buena forma de engañar a los jugadores. La maldición no es real, pero la historia es lo suficientemente convincente como para que los aventureros puedan perder tiempo investigando el río. Es un buen anzuelo para un encuentro con un grupo de bandidos o criaturas acuáticas en los muelles.

Rumor 3:

Los Secretos de las Catacumbas

“La plaga no viene del pozo. Vi a unos hombres encapuchados, de noche, entrando en el viejo cementerio de las afueras. Llevaban símbolos raros, parecidos a huesos entrelazados. Los escuché murmurar sobre el ‘Gran Despertar’ y la ‘puerta de la peste’. Deben ser ellos los que están profanando las tumbas y extendiendo esta plaga desde el infrasonido.”

Clave para el narrador: Esta es una pista verdadera. Los hombres son los acólitos del nigromante. Esta pista apunta al cementerio, un lugar clave en la aventura, y a la naturaleza no-muerta de la plaga. Sin embargo, los jugadores pueden malinterpretar su objetivo, creyendo que los acólitos solo quieren levantar a los muertos, cuando en realidad están preparando una infiltración más grande.

Rumor 4:

La Peste de las Tierras Oscuras

“Esto no es de aquí. La plaga es la maldición de la Reina de las Tierras Sombrías, una hechicera que vive en las montañas más allá del Bosque de las Cuchillas. Dicen que está furiosa porque el Margrave Valerius, antecesor del actual, le negó una alianza. El veneno debe ser un acto de guerra, una de sus pociones más oscuras para debilitar la ciudad antes de atacarla.”

Clave para el narrador: Este rumor es una pista falsa y un gancho para futuras aventuras. La Reina de las Tierras Sombrías podría ser un personaje real en el mundo de tu campaña, pero no tiene nada que ver con los eventos actuales. Esta pista es útil para desviar a los jugadores si van por el camino correcto muy rápido o para añadir un elemento de misterio y exploración de la región más allá



de la región de Lago Radiante.

Rumor 5:

La Desaparición de los Indigentes

“No es solo el agua. ¿Han notado que los barrios del río están extrañamente vacíos de noche? Ha habido más de una docena de desaparecidos entre los mendigos y los sin hogar en las últimas semanas. La Guardia no le presta mucha atención, asumen que se han ido a otras ciudades o han muerto de frío, pero los cuerpos que se han encontrado están... extraños. Apenas tienen heridas, pero sus rostros están retorcidos por el terror. No sé, hay algo más que solo la enfermedad.”

Clave para el narrador: Este rumor es una pista verdadera que apunta directamente a las acciones de los acólitos. Los seguidores del nigromante, en su afán por experimentar y crear nuevos tipos de no-muertos, han estado secues-

trando a personas de los barrios más pobres. Los cuerpos encontrados son las víctimas fallidas de sus rituales. Esta pista es ideal para llevar a los jugadores a investigar las alcantarillas, ya que es probable que los ocultistas las estén usando para moverse sin ser vistos.

Los jugadores deben averiguar dónde y cómo se está envenenando el agua. Tendrán que visitar varios lugares y



hablar con diferentes ANJ (Personajes no Jugadores) e investigar los posibles rumores que vayan oyendo.

El Pozo de la Plaza Mayor: Es el epicentro de la plaga. Si un personaje examina el pozo, puede notar un ligero olor a almizcle o un residuo aceitoso en el agua, a pesar de que parece cristalina. Un chequeo de Supervivencia o de Inteligencia puede revelar que el veneno es de origen alquímico.

La Casa del Alquimista: El Maestro Alquimista Renart ha desaparecido. Su taller está cerrado y su casa, abandonada. Una tirada de Investigar puede revelar un mapa rudimentario con anotaciones sobre las alcantarillas de la ciudad y símbolos extraños. También pueden encontrar notas sobre la toxicidad de ciertos hongos y minerales. Posibilidad de encontrarse con un grupo de acólitos, (1 en 1d6)

Los Muertos del Cementerio: Algunos ciudadanos que murieron antes de que se manifestara la plaga más severamente están siendo enterrados. Los aventureros pueden descubrir que los cuerpos están reviviendo, lo que aumenta el terror en la ciudad. Encuentro (1-3 en 1d6) con zombis (1d6) por cada turno (10 mín que estén recorriendo el cementerio).

Mientras recorren la ciudad en busca de pistas, hay posibilidades de tener un encuentro con zombis, o con Necrolitos. (1-3 en 1d6)

Gracias a las pistas, los aventureros descubrirán que el veneno se está vertiendo directamente en las fuentes sub-



terráneas. La única forma de acceder a ellas es a través de las alcantarillas.

CASA DE EL ALQUIMISTA

La residencia del alquimista Renart es un edificio sencillo de dos plantas, construida en piedra. La puerta principal se encuentra entre abierta.

Claves residencia:

- 1.- hall de entradas
- 2.- biblioteca y sala de visitas
- 3.- vano
- 4.- cocina y comedor
- 5.- pasillo
- 6.- laboratorio
- 7.-almacén
- 8.-dormitorio
- 9.-patio trasero

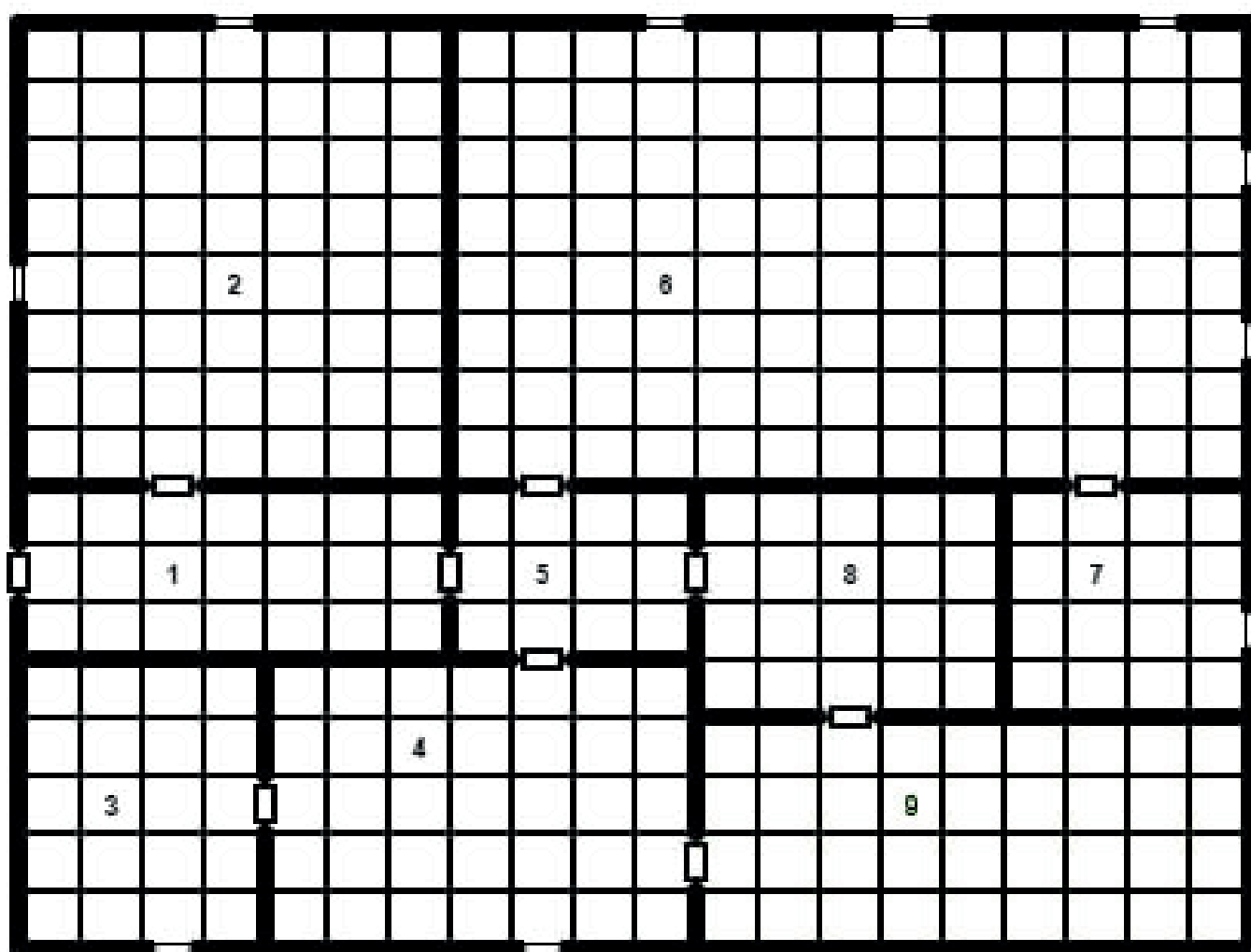
Cuando los Aj entran en la casa del alquimista, ésta se

haya en completo desorden. El laboratorio está todo tirado por el suelo, las probetas y el material de alquimia ha sido destruido y los cristales están esparcidos por el suelo y las mesas de trabajo. Pergaminos con formulas en los que se ha corrido la tinta al haber derramado liquido sobre ellos y otros han sido consumidos por fuego.

En el almacén, varios barriles han sido abiertos y su contenido derramado por el suelo, lo que ha hecho que los fluidos ácidos que contenían han abrasado la piedra dejando una mancha negra en el.

Los Aj pueden hacer tiradas para buscar, si superan al menos dos, encuentran un pergamino que es un plano parcial de las alcantarillas de la ciudad, que muestra el sitio donde se halla la rejilla por la que acceden los equipos de limpieza cuando la ciudad era próspera, y tirada por el suelo hay una llave, que es la que abre la rejilla.

Años hace que nadie usa esas entradas debido a los peli-



gros que hay bajo las calles de la ciudad.

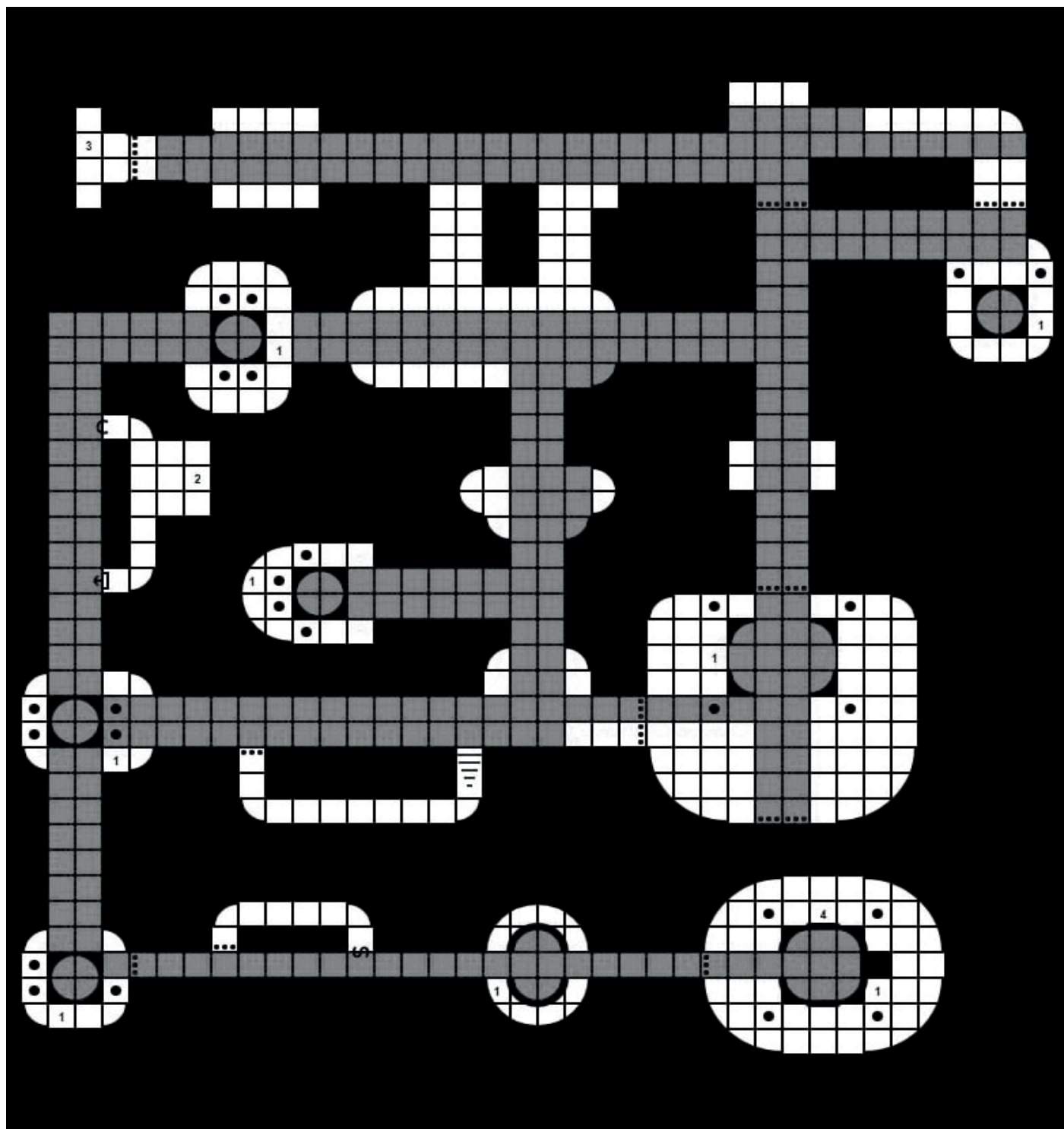
ALCANTARILLAS

La entrada a las alcantarillas se encuentra semiocultas por una cortina de enredaderas malolientes. Un pesado rastrillo de hierro oxidado y cubierto de verdín bloquea la entrada. Un enorme candado cuelga de una pesada cadena. Y en el suelo hay rastro de que el rastrillo ha sido abierto. El rastrillo da paso a un túnel de piedra, cargado con el hedor a descomposición y putrefacción que se hace mas



notable según uno se va internando en la oscuridad.

La entrada de las alcantarillas se encuentra en la orilla del rio, cuyas aguas residuales se vierten en la corriente principal. Tras un manto de enredaderas, se oculta un rastrillo de hierro oxidado cubierto de moho y verdín.





Una cadena cuelga del rastrillo y en el suelo hay un candado que ha sido visiblemente forzado.

1.- Pozos de agua potable: aquí se encuentran los pozos de agua que abastecen las fuentes de las calles superiores. Es posible encontrar un grupo de cultistas intentando envenenar el agua. Cargarán con unos barriles con sustancia alquímica suficiente para envenenar a cientos de personas que beban el agua.

2.- Habitación: en esta sala, donde se guardaban los enseres de limpiar las alcantarillas, se haya secuestrado el Maestro Alquimista. Hay tres zombis custodiándolo.

3.- Entrada: un largo corredor desemboca en esta sala.

4.- Sala del culto: aquí se resguardan el necrolito y los guerreros del culto. Posibilidad de que haya un zombi por cada Aj

Encuentros aleatorios en las alcantarillas: (tirar cada vez que los Aj entren en una habitación o pasillo) (1d6)

1.-Zombis: Grupos de 1d4 zombis de ciudadanos que cayeron en las alcantarillas.

2.-Ratas gigantes zombis: las alcantarillas son un hogar perfecto para criaturas como ratas gigantes

3.-Cubo gelatinoso: Un limo gelatinoso que se esconde en los túneles de las alcantarillas, atacando por sorpresa.

4.-Acólitos: un grupo de ocultistas recorriendo las alcantarillas en busca de pozos. Cargan con un barril para verterlo en la fuente de agua.

5-6.- no hay encuentro

FINALIZANDO LA AVENTURA

si los Aj logran acabar con los acólitos y rescatar al alquimista, éste destila un antídoto en unos días que hace que los pozos vuelvan a ser potables.

Los soldados logran controlar a los no muertos, que son quemados en las afueras de las murallas para evitar que nadie mas se contagie.

El Conde Velarius recompensa a los Aj con el dinero prometido y les ofrece un puesto en la guardia de la ciudad,



ANTAGONISTAS

ZOMBI

CA 8[11]; Dg 2d8 (10); Ba +1, Daño garras (1d8): TS G1 ;Mov 12, Moral 12; AL C; VT - PX 20

RATAS GIGANTES

CA 9[10]; Dg 1D4 (3); Ba +0, Daño mordisco (1d3)+ enfermedad: TS G1 ;Mov 12, Moral 8; AL C; VT - PX 20

MERCENARIOS

CA 6[13]; Dg 2d8 (10); Ba +1, Daño espadas cortas(1d6): TS G2 ;Mov 12, Moral 8; AL C; VT cuero tachonado, espadas cortas, dagas, pocion de curacion 1d10 mo PX 20

NEKHET GUERREROS DEL CULTO

CA 4[15]; Dg 6d8 (26); Ba +6, Daño Ballesta de repetición (ver abajo),Toque frio (1d6), Martillo de guerra+1 (1d6+1), Daga +1 (1d4+1): TS G6 ;Mov 10, Moral 10; AL C; VT 180 mo PX 1570

Los Nekhet son guerreros de élite dedicados a la protección y servicio de los Necrólitos del Nigromante, quienes, mediante rituales arcanos secretos y encantamientos, se han vuelto inmortales.

A pesar de que su piel se tensa sobre sus esqueletos, los Nekhet no son técnicamente no muertos, al menos no como se entiende comúnmente el término. Los clérigos no tienen poder sobre los Nekhet y, por lo tanto, no pueden convertirlos.

Sin embargo, al igual que los verdaderos no muertos, los Nekhet son inmunes a los hechizos de enajenación.

También poseen un toque frío que inflige 1d6 puntos de daño. Los Nekhet suelen estar armados con armas y armaduras mágicas

Todos los Nekhet llevan un escudo broquel +1 y pueden bloquear la mayoría de los ataques a distancia (el 50%) gracias a su entrenamiento avanzado. Además, los Nekhet siempre llevan una daga y el 50% lleva una ballesta ligera de repetición que dispara dos tiros por ronda y se recarga con seis virotes por cartucho (1d4 de daño por virote). Requiere una ronda para cambiar los cartuchos. También llevarán un tesoro tipo O y una poción aleatoria de la siguiente lista:

Pociones aleatorias de Nekhet

- 1 Velocidad
- 2 Curación extra
- 3 Fuerza gigante
- 4 Heroísmo
- 5 Velocidad
- 6 Invulnerabilidad

A cambio del don de la inmortalidad, los Nekhet suelen proteger a personas importantes. Sus señores Necrólitos invocarán mastines de las sombras (50%: 1d3) para acompañar a los guardias Nekhet .

NECROLITO

CA 4[15]; Dg 7d8 (26); Ba +3, Daño toque frio (1d8), Daga +1 (1d4+1): TS M7 ;Mov 10, Moral 10; AL C; VT 240 mo, 1d4 pergaminos; PX 1840

Los Necrólitos son magos devotos del culto al Nigromante, quienes, mediante rituales secretos y encantamientos, se han vuelto inmortales.

A pesar de que su piel se tensa sobre sus esqueletos, los Necrólitos no son técnicamente no-muertos, al menos no como se entiende habitualmente el término. Los clérigos no tienen poder sobre los Necrólitos y, por lo tanto, no pueden convertirlos.

Sin embargo, al igual que los verdaderos no-muertos, los Necrólitos son inmunes a los hechizos de enajenación. El toque frío de un Necrólitos inflige 1d8 puntos de daño, y todas estas criaturas pueden lanzar hechizos como si fueran magos de nivel 7 (3/2/2/1). Muchos (35%) están equipados con objetos mágicos ofensivos, como varitas. A veces se encuentran Necrólitos (25%) con 1d2 Nekhet. Los Necrólitos nunca duermen y no requieren sustento nutricional.

El símbolo de la orden es una calavera de obsidiana con dos alas de murciélago, que representa la muerte.





POZOS ENVENENADOS

Los pozos de agua de la ciudad de Olmeda han sido envenenados y la muerte ronda a quien bebe de ellos. El pánico cunde entre la población. Los Aj deben encontrar al alquimista real y descubrir que está pasando antes de que toda la ciudad sucumba a la muerte.