

*Aventuras
en...*
LA MARCA DEL ESTE

Retorno a Brookmere

Una adaptación a La Marca del Este
del Libro-Juego de Rose Estes



Por

Domingo Serrano

<http://torrecuervo.blogspot.com>



RETORNO A BROOKHOLM

Por Domingo Serrano

Índice

Introducción	3	Plano del Dungeon	7
Trasfondo de la Aventura	4	Descripción del Dungeon	8
Ganchos para los Jugadores	4	Los Túneles Secretos	22
La Boca de Mimulus	5	Ficha de Brion	25
El Dungeon	6		
Monstruos Errantes	6		
Recompensas de Experiencia	6		

Créditos:

Aventura Escrita y Diseñada por: Domingo Serrano (HAL)

Basada en la Obra Original de: Rose Estes

Para Aventuras en la Marca del Este de: Pedro Gil, Cristóbal Sanchez, Salvador García, Jose Luis García, Mateo Lucas, Francisco García Latorre y Javier Giménez. Publicado por Holocubierta Ediciones, S.L.



Introducción:

Retorno a Brookmere es una aventura para el juego de rol Aventuras en la Marca del Este (o para D&D básico y cualquiera de sus retroclones) diseñada para personajes jugadores de nivel 1 o 2, funciona mejor con un grupo de 3 a 4 jugadores, pero puede adaptarse fácilmente a grupos de cualquier tamaño, incluso para un solo personaje.

Esta aventura es una adaptación del fantástico Libro-Juego de Rose Estes Retorno a Brookmere, perteneciente a la colección Dungeons and Dragons Aventura sin Fin (los famosos libros del borde negro) de TSR, publicada en España por Timun Mas a principios de los años 80. Actualmente, Retorno a Brookmere, y el resto de la colección son libros descatalogados y muy difíciles de conseguir.

Antes de conocer los juegos de rol, llegaron a mis manos los libros de esta magnífica colección, de la que creo recordar que solo se publicaron en español 23 ejemplares. Este concretamente, el nº 4 de la colección, brillantemente escrito por Rose Estes, es mi favorito, por alguna razón es también el más conocido por la gente ya que parece ser que se imprimieron bastante más ejemplares que de cualquier otro número.

Toda la colección Dungeons and Dragons aventura sin fin, se publicó durante el boom de los "libros de elige tu propia aventura" a mediados de los 80, y para muchos de los chavales de entonces supuso una increíble novedad que convertía la lectura de libros en una afición realmente divertida.

Concretamente en el título Retorno a Brookmere eres Brion un elfo guerrero, y has sido enviado por el rey Cedrus, tu padre, para explorar las ruinas de tu antiguo hogar el castillo de Brookmere, del que tu familia fue expulsada cuando solo eras un niño, en tu aventura te esperan

oscuros corredores, terribles monstruos y mágicos misterios. Trasgos, Orcos e incluso un Cubo Gelatinoso pueblan ahora las ruinas de Brookmere, llenando de fantasía y diversión cada página de este libro.

Recuerdo que fue en la penúltima página donde por primera vez pude ver la imagen del dragón rojo enfrentándose al guerrero con yelmo de cuernos, era el anuncio de la caja roja que Dalmau publicaba en el libro: *"Dungeons & Dragons es el mejor camino para entrar en el mundo del "role-playing". La serie se inicia con el juego Base-1 para ampliar cada vez con aventuras más apasionantes y divertidas hasta alcanzar los niveles Medio y Avanzado, en los que la emoción y las más terroríficas aventuras se suceden sin dejarle un momento de respiro."*

A raíz de este anuncio y después de mucho insistir a mi hermano mayor, logre que me compraran en la tienda madrileña Naípe un ejemplar de la Caja Roja, y desde entonces nada volvió nunca a ser lo mismo. Un nuevo universo se abrió ante mis ojos, un universo poblado de dragones, monstruos y magos, un universo, mejor, que demonios incluso con más sentido, que el universo en el que vivimos.

Por todo esto, este libro tiene un significado especial para mi, y por eso cuando regalé el resto de la colección a uno de mis sobrinos hace años, conserve este, incapaz de separarme de él.

Para todos aquellos que no tengáis la suerte de poseer un ejemplar podéis descargarlo en:

<http://www.megaupload.com/?d=Q666T50D>

totalmente gratis, ya que es un libro descatalogado.



Trasfondo de la Aventura:

Las Ruinas de Brookmere. Antaño el magnifico castillo bullía de risas y canciones. Ahora todo eso ha desaparecido. Hace mucho, en los tiempos de la Gran Hambruna, los Trasgos, Orcos y otros monstruos llegados de las lejanas Tierras Heladas cayeron sobre Brookmere en busca de comida y tesoros, destruyendo todo lo que encontraron a su paso, incluido el castillo.

Los defensores de Brookmere, inferiores en número y atacados por sorpresa, sucumbieron con rapidez ante la furia sangrienta de la horda de monstruos. Ni siquiera pudieron pedir ayuda a los reinos vecinos. Aunque lucharon valientemente los elfos no tenían ninguna posibilidad de vencer. El rey Cedrus, abatido, ordenó a su pueblo que se retirara, para evitar una aniquilación total.

Familias enteras de elfos, huyeron de Brookmere, salvando únicamente las pocas posesiones que pudieron cargar a sus espaldas, mientras los monstruos les insultaban desde los muros del castillo. Cedrus, abatido, les amenazó con el puño y juró regresar y recuperar lo que pertenece a los elfos por derecho.

Han pasado casi dos siglos desde estos acontecimientos, la corte de Cedrus y los elfos sobrevivientes se han integrado en el reino humano vecino, y los bosques de Brookmere se han oscurecido desde entonces engendrando peligros y criaturas. Pero ese momento ha llegado a su fin, Cedrus ha decidido enviar una pequeña expedición al castillo, a averiguar que queda de el y del tesoro oculto en sus sotanos.



Ganchos para los Jugadores:

Si los personajes jugadores son recién creados, el mejor inicio es el original, presentado en el apartado anterior, el rey Cedrus envía a los Pjs como expedición para recabar información sobre la situación de Brookmere y su tesoro oculto, si uno de los Pjs es elfo podría perfectamente ser el hijo de Cedrus, tal y como lo es Brion en el Libro. Dado que Cedrus se ha integrado en la corte del reino humano, donde sirve como consejero de confianza del rey, cualquier Pj humano (Guerrero, Explorador, Clerigo, Paladín, Mago e incluso Ladrón) puede ser enviado por su rey para ayudar a Cedrus, por una recompensa apropiada claro. Un Halfling encajaría igualmente bien, dado que de todos es sabido que son unos saqueadores de primera. Para un Enano podría ser algo más complicado, un personaje de esta raza podría estar interesado en localizar y explorar las ruinas de Brookmere a causa de los recientes ataques que los asentamientos enanos de las colinas han sufrido por parte de las criaturas del bosque de Brookmere.

Se anima igualmente al DM a que cree motivaciones personales para cada uno de los Pjs, si son interesantes causaran un gran efecto en las sesiones de juego facilitando a los jugadores el sumergirse en la personalidad de sus personajes. Mas adelante en la descripción de la Boca de Mimulus tenemos un buen ejemplo de motivación personal secreta, un Pj mago podría tener una similar o incluso relacionada con la de Mimulus. Un elfo, podría ser hijo de Cedrus pero no el primogénito y querría recuperar el Filo de Brookmere para erigirse como el heredero del reino por delante de sus hermanos mayores. En fin son muchas las motivaciones que el Dm y sus jugadores pueden crear.

LA BOCA DE MIMULUS



Talismán parlanchín:

De una pesada cadena de oro cuelga un extraño amuleto del mismo metal, tallado con piedras preciosas y con forma de cabeza de león. Es el legendario amuleto conocido como boca de Mímulus.

Poderes Conocidos:

El portador de este magnífico talismán dispondrá de los siguientes poderes:

- Comprender el lenguaje hablado de cualquier criatura.
- Detectar puertas secretas como un elfo (y si es elfo con 1-4 en 1d6).
- Puede lanzar el conjuro Dormir una vez al día.
- Puede lanzar Detectar Magia a voluntad.
- También puede identificar y explicar como usar casi cualquier objeto mágico (a discreción del DM).
- Es un amuleto inteligente (INT 18 +3), que no puede parar de hablar.

Historia y Personalidad de Mímulus:

El amuleto intentara desvelar lo menos posible sobre su historia. Mimulus fue en otra era un poderoso nigromante, que fue derrotado por el archimago Orobius, y su alma aprisionada en el amuleto. Orobius era un sabio muy respetado en la corte de muchos reyes de todas las razas, el último rey al que sirvió como consejero fue el rey elfo Cedrus de Brookmere. El último acto de la historia de su vida será narrado en el desarrollo de esta aventura.

Mímulus conoce la existencia de los túneles secretos de Brookmere e intentará que su portador entre en ellos con la esperanza de localizar el grimorio de Orobius, para encontrar el hechizo que le permita recobrar su forma humana. Por supuesto Mimulus jamás explicará sus verdaderas motivaciones.

Los siglos en los que a permanecido como un amuleto han cambiado significativamente la personalidad de Mimulus, ya no es totalmente malvado como cuando era humano, e incluso a adquirido cierta simpatía por los elfos. Lo que no sabemos es que ocurrirá en su mente si alguna vez logra recuperar su forma humana. Es muy hablador, le encanta dar su opinión sobre todo, y señalará sarcásticamente los errores de los demás (en un estilo similar a Sheldon Cooper en The Big Bang Theory), pero ayudará a su portador en lo que pueda, ya que quedar abandonado en el suelo de un dungeon unido al cuello de un cadáver por el resto de la eternidad no es su idea de una buena vida.

¿Cómo llegó Mimulus al cuello de uno de los Pjs?.

Bueno esto no es demasiado relevante, el DM puede hacer lo que crea conveniente. En el libro de Rose Estes, el amuleto es regalado a Rion el elfo protagonista, por Cedrus su padre, como ayuda para la misión.

Orobius ha servido a varios reyes, por lo que el amuleto podría ser entregado por el rey elfo Cedrus, o por cualquier otro monarca que encargue la misión a los Pjs. Si los jugadores no han leído el libro de Rose Estes (lo cual es probable), estaría muy bien que no se les informase que el amuleto habla, y hacerlo por sorpresa en el momento oportuno, creando así una divertida situación en la partida.

EL DUNGEON

Retorno a Brookmere describe un típico Dungeon clásico de Dragones y Mazmorras. De hecho podría decirse que este es el arquetipo de los Dungeons de nivel básico.

Durante años este tipo de aventuras fue el ideal para iniciar a los nuevos jugadores en el mundo de los juegos de rol, y bajo mi modesta opinión, sigo pensando que este tipo de aventuras son las mejores para los jugadores principiantes.

Los Dungeons aportaban un entorno perfecto para el desarrollo de una partida de rol, ya que su espacio perfectamente acotado permitía un fácil control de los personajes y los sucesos, pudiéndose crear una historia con un desarrollo totalmente lineal sin que se notase demasiado. Con el tiempo los juegos de rol evolucionaron, y las posteriores complicaciones en las reglas permitían resolver cualquier tipo de acción o planteamiento que se les ocurriera a los jugadores, y entonces el Dungeon dejó de ser imprescindible, los aventureros salieron a la superficie un mundo entero estaba a su alcance.

¿Entonces?, ¿Por qué volver atrás?. Muy sencillo, por las mismas razones que las 300 primeras cajas de Aventuras en La Marca del Este duraron 2 horas. Porque los jugadores de rol nos hemos hecho mayores, estos fueron nuestros inicios y nos traen muy buenos recuerdos, además podemos preparar este tipo de partidas en muy poco tiempo, al contrario que esas maravillosas campañas que todos hemos dirigido, son magníficas desde luego pero el trabajo y la vida familiar no nos deja tiempo para ellas. Esta es una forma de no abandonar nunca los Juegos de Rol, y no se vosotros pero yo pienso servirme de ella.

Monstruos Errantes:

Nunca he sido muy partidario de utilizar monstruos errantes en mis partidas, pero lo cierto es que esta aventura es muy apropiada para ello.

Si quieres usar esta regla opcional, cada vez que los Pjs entren en un corredor donde según la descripción del Dungeon no halla monstruos puedes hacer una tirada en la siguiente tabla:

1D20	Encuentro
1-4	Ratas (5-10)
5-6	Kobolds (2d4)
7-8	Trasgos (1d6)
9-10	Orcos (1d4)
11-12	Hobgoblin (1d4)
13-14	Gnolls (1d3)
15-16	Osgos (1-2)
16-17	Ogro
18	Monstruo Corrosivo
19	Cieno Gris
20	Pitón de las Rocas

Recuerda que si se produce un encuentro deberías hacer las correspondientes tiradas de sorpresa, y si lo consideras apropiado las de reacción de los monstruos (pag. 39 del manual).

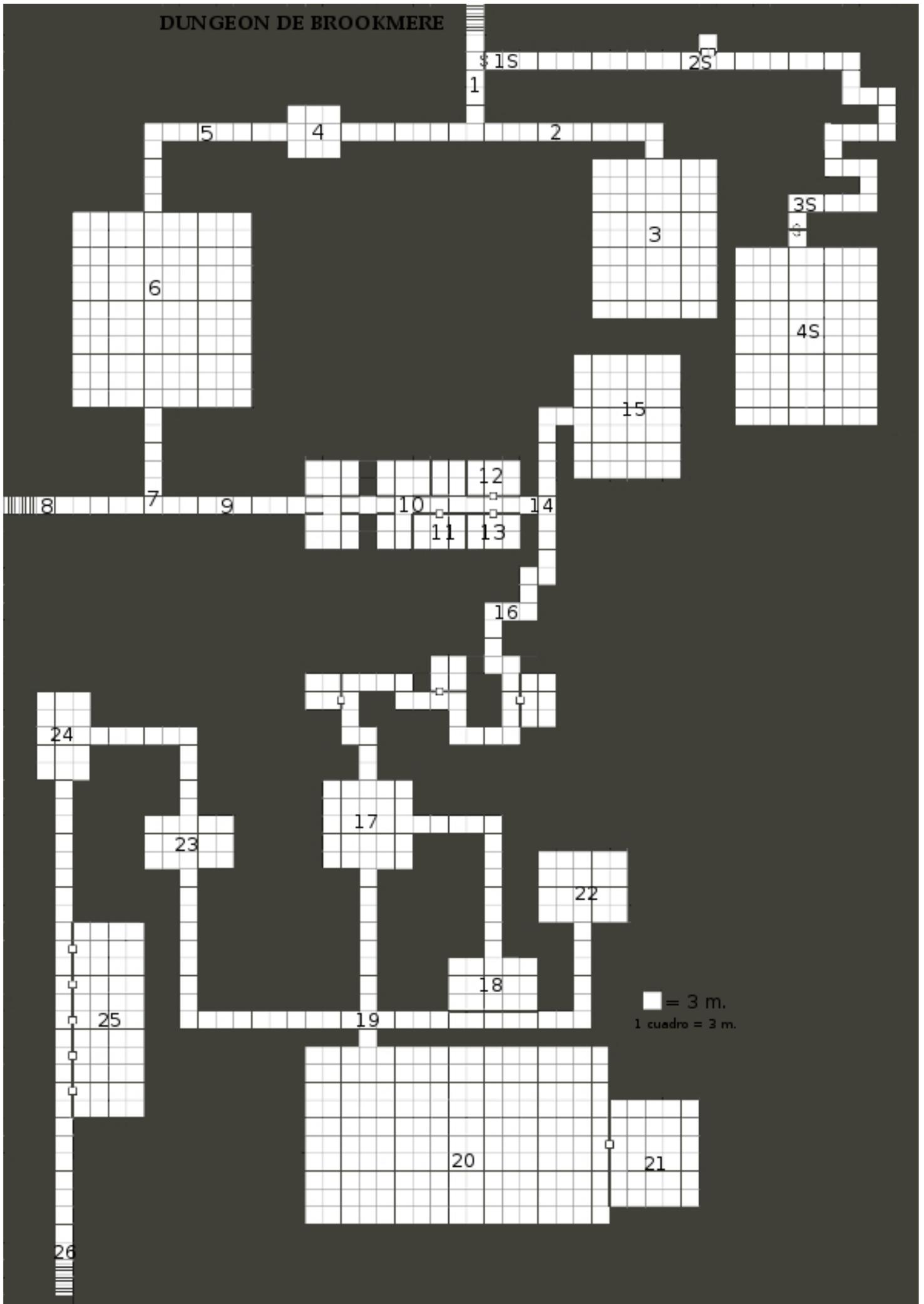
Recompensas de Experiencia:

- Si descubren que le ocurrió a Orobius: 800 p.x.
- Si matan a Frang: 1000 p.x.
- Si recuperan el Filo de Brookmere: 500 p.x.
- Si descubren los planes de Frang: 300 p.x.

Estos puntos son a repartir entre todos los miembros del grupo.

Es recomendable aplicar la regla opcional del bono de experiencia por Inteligencia (+5% por cada bonificador en INT).

DUNGEON DE BROOKMERE



Alrededores de Brookmere:

Interrumpís vuestra marcha en el lindero del bosque que rodea el antaño orgulloso castillo de Brookmere, sorprendidos observáis que lo único que queda en pie es la estructura destrozada de una torre. El resto son solo ruinas, salpicando el terreno de montículos de piedras. Junto a la entrada de la torre al lado de los destrozados restos del antaño imponente portón, hay clavado en el suelo un extraño estandarte fabricado con ramas y pieles de rata. No parece haber guardias ni ningún movimiento en el interior de la torre.

Cualquier personaje Elfo o Enano identificara el estandarte como Trasgo, posiblemente de una tribu menor, desconocida para el Pj. Un personaje Enano se dará cuenta de la causa principal del estado ruinoso del castillo no ha sido el paso del tiempo sino una destrucción provocada y concienzuda, se ha dejado esa única torre en pie de forma deliberada.

Interior de la torre:

El interior de la torre esta cubierto de escombros, suciedad y excrementos, en el fondo hay dos montones de ramas y hojas que parecen haber sido colocados para ser usados como camastros por alguna criatura, en el centro de la estancia se pueden ver los restos de una hoguera, posiblemente de la noche anterior.

Esta estancia es usada para vagar por los dos guardias trasgos que están de servicio cada noche, durante el día no hay nadie ya que la luz del sol no les dejaría ver gran cosa y serían inútiles como guardias. Cuando se van al amanecer tratan de ocultar la trampilla del suelo lo mejor que pueden con las ramas y hojas que utilizan para dormir, pero lo hacen bastante mal, por lo que cualquiera que examine esa zona con un poco de detenimiento localizará la trampilla enseguida.

El Dungeon:

1. Pasillo de Entrada

Tras la trampilla se extiende un oscuro túnel que se adentra en las profundidades, por la piedra de las paredes y las destrozadas losas del suelo llegáis a la conclusión de que estos deben de ser los antiguos sótanos del castillo de Brookmere, antaño orgullosos ejemplos de la arquitectura élfica y ahora poco más que ruinas. Aguzando la vista y el oído, y caminando lo más silenciosamente que podéis os adentráis uno detrás de otro, en la oscuridad del corredor, después de unos metros el pasillo se separa en dos corredores uno a la derecha y otro a la izquierda. Podéis distinguir levemente un extraño resplandor verdoso al fondo del túnel derecho y desde el izquierdo provienen unos golpes estruendosos cada cierto tiempo.

A la izquierda a unos metros de la entrada hay una puerta secreta. La puede descubrir un elfo o si se posee el libro de Brookmere.

2. Pasillo de la izquierda.

Decidís adentraros por el túnel de la izquierda. Enormes piedras, madera y tierra dificultan vuestro camino, es muy posible que este túnel esté así desde la caída del reino élfico. De vez encunado se escucha en la lejanía un estruendo y del techo cae algo de tierra sobre vuestras cabezas. La zona no parece muy segura. Alcanzáis un recodo al final del pasillo.

Cualquier personaje enano se dará cuenta enseguida de que el techo del túnel no aguantará mucho más, parece que lo que sean esos golpetazos esta apunto de derrumbarlo.

3. Sala de juegos Ogra.

Apretando los dientes y mirando disimuladamente el techo sobre vuestras cabezas, continuáis avanzando por el túnel, que tras un recodo desemboca en una enorme estancia, medio derruida y con el suelo cubierto de rocas. En ella podéis ver a dos horribles humanoides de casi 3 metros de estatura y aspecto bárbaro, cubiertos con andrajosas pieles de animales, que con movimientos torpes y poco ágiles están arrojando rocas a un montón de ladrillos que hay al otro extremo de la sala.

-¡Ja,ja,ja!- ríe uno de ellos-. Fallaste Furd.

-Tu empujaste Furd, por eso tiro malo-. Rezonga el otro.

-¡Oh! Mira Ool. ¿Quiénes ser esos?-. dice sorprendido Furd al veros.

-¡Comida Furd! Eso ser, hoy comeremos algo más que asquerosas ratas.

Se trata de dos hambrientos **ogros**, que se están jugando a los bolos la última rata gigante capturada.



Furd y Ool

Clase de Armadura: 5

Dados de Golpe: 4 + 1

Puntos de Vida: 16 y 18 respectivamente.

Movimiento: 9 metros.

Ataque: 1 manotazo.

Daño: 1d3 +2

Salvación: G4

Moral: 8

Alineamiento: Caótico

Valor P.X.: 125 cada uno.

Al fondo de la sala hay un **cofre** con el pequeño tesoro que estos dos gandules han logrado reunir, un montón de baratijas sin valor, una bolsa con 175 m.o., una pocion de curar heridas leves y una extraña daga que perteneció a una antigua víctima.



Colmillo de Vampiro.

Daga +1

Vampírica: Regenera al portador haciéndole recuperar tantos puntos de vida como la mitad del daño causado por el arma (redondeando hacia abajo), cada asalto que no toque sangre inflinge 1 daño al portador. (siempre que esté desenvainada).

4. Pasillo de la Derecha.

Caminar por este pasillo es difícil pues las paredes chorrean agua que cae sobre el suelo de piedra resbaladiza. El destello verde se ve claramente ahora, parece que proviene de detrás de una enorme roca que se ha desprendido de la pared, en la base de la misma se ha formado un profundo charco que ahora está lleno de pececillos ciegos y pálidas salamandras de ojos saltones. Parece que podéis cruzar el charco o evitarlo y arrastraros rodeando la roca.

Tras rodear la roca os encontraréis en una pequeña habitación en ruinas, con una única arcada en el fondo, en el suelo a los pies de la misma hay brillante hongo verde que forma un charco tornasolado. Vuestras fosas nasales se impregnan de un olor acre a setas podridas.

El charco del suelo forma parte de un **Lodo Verde** que acecha desde el techo de la arcada. Caerá sobre cualquier personaje que atraviese la arcada y que falle una tirada de **sorprendido** (en caso de que la acierte podrá apartarse en el último momento). Si los personajes miran específicamente el techo de la arcada iluminándolo con alguna fuente de luz, detectaran el Lodo y podrán quemarlo sin dificultad. Un personaje **Elfo, Mago o Halfling** que supere una tirada de **Sabiduría a Dificultad 14** identificará el charco del suelo como los restos de un Lodo Verde.

Lodo Verde

Clase de Armadura: Siempre se le Golpea

Dados de Golpe: 2

Puntos de Vida: 6

Movimiento: 1 metro.

Ataque: 1

Daño: lee más abajo

Salvación: G3

Moral: 7

Alineamiento: Legal

Valor P.X.: 30

Al lodo verde sólo se le puede hacer daño con fuego o frío. Disuelve la ropa o el cuero instantáneamente y la madera y el metal en 6 asaltos, pero no puede disolver la piedra. El lodo verde a menudo se pega a las paredes y techos y cae por sorpresa. Una vez que entra en contacto con la piel se adhiere y la transforma en lodo verde. No se puede raspar para quitarlo, pero se puede quemar (o tratar con un conjuro **Curación de Enfermedades**).

Cuando cae lodo verde sobre una víctima (o cuando se camina sobre éste), la víctima lo puede quemar mientras le está disolviendo la armadura y la ropa. Si no lo quema a tiempo, la víctima entera se transformará en lodo verde en 1d4 asaltos después de que el lodo toque su piel. Quemar el lodo causa la mitad del daño al lodo verde y la otra mitad a la víctima.

5. Corredor del Agua Negra.

De las paredes y el techo de este corredor chorrea constantemente un agua negruzca. La que ha caído al suelo os llega a los tobillos. Hay una fuerte corriente de aire, por lo que tenéis dificultades para mantener las antorchas encendidas. La atmósfera es húmeda y desagradable, ciñéndoos las capas continuáis avanzando con dificultad. Después de unos metros el caudal de agua aumenta, ahora os llega hasta la cintura. Al fondo del pasillo podéis ver un resplandor, posiblemente de una hoguera o antorcha, que ilumina una arcada.

Cualquiera que supere una tirada de escuchar ruidos, podrá notar a pesar del ruido del agua, bastante escándalo detrás de la arcada, gruñidos, gritos, y rugidos.



6. Sala de las Bestias.

Con cuidado atravesáis la arcada, os encontráis en una enorme sala con el suelo lleno de agua que os llega hasta la cintura, en el centro de la sala hay una especie de isla de losas elevadas con una gran hoguera en el centro que ilumina la sala, al otro extremo puede verse otra arcada, parece la única salida de la sala. El ruido aquí es ensordecedor, al ruido del agua que chorrea de las paredes se añaden los rugidos de un León Montañés encadenado a un extremo del islote, y los gritos, carcajadas, e improperios que emiten 6 Trasgos que le están martirizando, arrojándole piedras y asustándole con leños prendidos en la hoguera.

La cadena que mantiene preso al León Montañés solamente está sujeta con una abrazadera que puede soltarse con



facilidad, los Trasgos están ocupados en lo suyo, y no se darán cuenta de nada, así que alguien podría acercarse y soltar al León, que inmediatamente se abalanzará sobre ellos. En cualquier caso los trasgos estarán automáticamente sorprendidos si se les ataca.

Si los Trasgos mueren y el León montañés sobrevive, el León no atacará a los Pjs, se

contentará con devorar los cadáveres de sus enemigos, sin embargo si en el grupo hay un explorador o cualquier otro personaje pasa una tirada de Carisma a dificultad 12, el León Montañés acompañará al grupo el resto de la aventura, obedeciendo las órdenes de ese personaje, aunque abandonará al grupo en cuanto salgan a la superficie.

Trasgos (6).

Clase de Armadura: 6

Dados de Golpe: 1-1

Puntos de Vida: 3

Movimiento: 9 metros.

Ataque: 1 arma

Daño: según arma

Salvación: G1

Moral: 6

Alineamiento: Caótico

Valor P.X.: 5

Tesoro: Además de sus armas, cada uno lleva una bolsa con 1d6 m.o.

León Montañés

Clase de Armadura: 6

Dados de Golpe: 3+2

Puntos de Vida: 18 (16)

Movimiento: 15 metros.

Ataque: 2 zarpas / 1 mordedura

Daño: 1d6/1d6/1d8

Salvación: G4

Moral: 8

Alineamiento: Neutral

Valor P.X.: 50



7. Bifurcación.

Atravesáis la arcada y seguís andando por lo que parece un corredor recto y seco, que conserva las huellas de los monstruos invasores. Antaño bien cuidado y atendido, ahora está lleno de huesos y herrumbrosas piezas de armadura, como recordatorio de la dura batalla que aquí tuvo lugar hace decenios. Un poco más adelante el túnel se bifurca. A la derecha las paredes de piedra desaparecen dando lugar a un túnel circular excavado en la tierra que asciende por una pronunciada pendiente. El de la izquierda se adentra en los sótanos.

Una tirada de Escuchar ruidos permitirá oír dos voces guturales que mantienen una conversación (son orcos), si el jugador que acertó la tirada sabe hablar orco, entenderá que discuten sobre un tal Frang, que debe ser una especie de líder.

8. Salida a la superficie

El túnel excavado en la tierra asciende por una pronunciada pendiente durante bastantes metros, en algunas ocasiones tenéis que ayudaros de unas sogas sujetas a la pared de la derecha para poder subir. Después de unos minutos podéis ver un resplandor al final del túnel que solo puede ser la luz del sol. Trepáis hasta la entrada y os sentáis al sol, dichosos de poder respirar al fin aire fresco. Descansáis unos momentos y comenzáis a discutir si es el momento de regresar. ¿Tenéis suficiente información para el rey elfo?

9. Pasillo de los Orcos.

El pasillo empedrado desciende en una suave pendiente hacia las profundidades de los sótanos, después de avanzar unos pocos metros podéis escuchar una extraña conversación, dos orcos están sentados en el pasillo fumando un maloliente tabaco que llena de humo el tunel, y discutiendo entre ellos.

Los orcos están enfrascados en su conversación y serán sorprendidos con 1-3 en 1d6. Sin embargo si los pjs son inteligentes e intentan pasar desapercibidos (por ejemplo apagando las antorchas, y quedándose quietos y callados), podrán escuchar su conversación y además atacarles por sorpresa automáticamente. Si alguien sabe orco y se para a escuchar esta es la conversación:

-No me importa, Froiken. Sigo pensando que tendrían que habernos dejado asistir a la reunión de Frang. Nos castigan por habernos dormido durante la guardia de la semana pasada.- dice un orco.

-Tienes razón, Farber. El sargento Grunt estaba muy enfadado. Por eso nos ha dejado aquí. Sin embargo este puesto es muy importante. Cuidamos uno de los pocos túneles que dan al exterior. Si alguno de esos asquerosos elfos encontrase el coraje para volver, tendría que pasar por aquí, y nosotros acabaríamos con esos debiluchos.- contesta el otro orco.

-Ja,ja,ja,ja,ja-se ríen ambos.



Orcos (2).

Clase de Armadura: 6

Dados de Golpe: 1

Puntos de Vida: 4

Movimiento: 9 metros.

Ataque: 1 arma

Daño: según arma

Retorno a Brookmere

Salvación: G1

Moral: 8

Alineamiento: Caótico

Valor P.X.: 10

Tesoro: Además de sus armas, cada uno lleva una bolsa con 1d8 m.o.

10. Pasillo de los Orcos (Cont.).

Continuáis pasillo abajo atentos por si se presenta algún peligro. El serpenteante pasadizo parece estar en mejores condiciones que todos los que habéis visto hasta ahora. De trecho en trecho aparecen antorchas encendidas en las paredes, apoyadas en soportes de metal, sin embargo no tropezáis con nadie. Pasáis delante de algunas arcadas que dan a pequeñas salas totalmente vacías, aunque después de unos metros llegáis a una zona donde podéis ver tres puertas cerradas.

11. Cámara del Tesoro.

La pesada puerta de madera de esta estancia se encuentra cerrada con llave, un ladrón podría forzar la cerradura o se puede derribar con una tirada de Derribar Puertas (aunque solo podrá tirar un pj con fuerza 12 o más).

Atravesáis la puerta y descubrís una cámara de tesoros. Encontráis varias obras de arte que pertenecieron al rey elfo, pero también muchos objetos que no parecen de origen élfico, los monstruos deben haber agregado otros objetos en sus rapiñas.

En esta estancia hay muchos objetos de valor, en su inmensa mayoría obras de arte, como lienzos, tapices y esculturas, demasiado pesadas para sacarlas de aquí, también hay ropa, ricos atuendos, unas botas y varios pares de zapatos de manufactura élfica, también hay una cajita con una daga élfica de plata. pero si se busca concienzudamente se pueden encontrar un par de joyeros con collares, pendientes, anillos y broches por valor de

unas 600 m.o. en total. Si se lanza un conjuro de detectar magia se iluminaran las botas, ya que son unas mágicas **botas élficas**. Además a los Pjs puede llamarles la atención un destrozado libro en élfico, en cuya dañada portada se distingue la palabra Brookmere, el autor es un tal R. Estes, parece un registro de propiedades pero lo único que le queda de utilidad es un plano del castillo, que incluye los sótanos (y pasadizos secretos).

12. Armería.

Esta puerta no se encuentra cerrada con llave.

Tras la puerta se encuentra una sala llena de armas, armaduras y escudos, colocadas en diversos soportes y estantes.

En esta estancia hay todo tipo de armas, armaduras, escudos y munición. No hay nada mágico y la mayoría no son de muy buena calidad pero podrían ser útiles. Los personajes pueden coger lo que crean necesario.

13. Cuarteles orcos.

Esta puerta tampoco está cerrada con llave.

Parece que esta es la estancia que los orcos utilizan como cuarteles. Contra las paredes hay literas de madera de tres pisos. El lugar está desierto y huele a establo. Los camastros están sin hacer; el suelo está plagado de ropa sucia y restos de comida de los orcos. Encima de una mesa de madera hay naipes y un juego de dados de hueso. En las paredes se ven láminas con dibujos de "bellas" orcas.

No hay nada de demasiado interés en esta estancia, excepto ropas orcas de todos los tamaños que pueden usarse como disfraz.



14. Bifurcación.

Más adelante el túnel se bifurca. Hacia la derecha el túnel está bien iluminado y se adentra en las profundidades de los sótanos, parece un pasillo más transitado que los que has visto hasta ahora. El túnel de la izquierda es muy corto y enseguida se ve un recodo hacia la derecha, del que proviene luz (*tirada de escuchar ruidos*) y el sonido de una extraña conversación mantenida con gruñidos y voces guturales.

15. Cuarteles Gnoll.

Os adentráis por el pasillo de la izquierda y al acercaros a un recodo, escucháis una acalorada conversación, os pegáis a la pared con disimulo y al asomaros veis una gran estancia en la que se celebra una reunión de Gnolls, unas criaturas humanoides parecidas a las hienas, de piel gris verdosa, que son fuertes y malévolas. Hay una veintena de ellos, y van ataviados con armaduras de combate y llevan escudos, hachas de guerra, espadas, garrotes, dagas y otras armas.

En el centro de la sala hay una enorme

pila de escombros sobre la que está parado un corpulento gnoll. Su armadura de cuero está decorada con huesos de costillas.

En su cuello luce un collar de huesos de dedos y de su cinturón cuelgan pequeñas calaveras. Sus ojos amarillentos destellan bajo las llamas.

- No se trata de que yo desee realmente unirme a los trasgos y los orcos, pero debemos hacerlo- dice el líder.

-¿si, quién lo dice?- grita una voz de entre la muchedumbre- ¿Desde cuando los gnolls tienen que hacer algo que no quieren?.

-Desde que lo dice Frang- responde el líder- A mi tampoco me gusta pero no pienso decírselo a Frang, ¿se lo dirás tú?.

Nadie contesta.

-Ese hombre-rata es demasiado poderoso. Si cometiéramos la estupidez de negarnos, podemos considerarnos muertos. De todas formas ya lo he decidido. Si no queréis seguir mis órdenes quizás queráis pelear conmigo.-

Se inclina hacia delante y mira a sus tropas con el ceño fruncido. Todos guardan silencio.

-No perdamos el tiempo discutiendo. Si nos unimos a Frang habrá matanza para todos. Saquaremos el poblado y podremos convertir estas ruinas en una fortaleza impenetrable. ¿Qué decís?.-

-¡Romper! ¡Saquear! ¡Machacar! ¡Matar!-. Gritan todos.

Evidentemente atacar a este grupo es un suicidio absoluto, pero por si acaso los Pjs deciden morir aquí, estas son las estadísticas:

Lider Gnoll.

Clase de Armadura: 4

Dados de Golpe: 3

Puntos de Vida: 16

Movimiento: 9 metros.

Ataque: 1 hacha de combate

Retorno a Broofmere

Daño: 1d8 + 1

Salvación: G3

Moral: 10

Alineamiento: Caótico

Valor P.X.: 40

Tesoro: Hacha de combate, escudo, y 2d10 m.o.

A causa de su fuerza los Gnolls suman +1 a sus tiradas de ataque cuerpo a cuerpo.

Gnolls (20).

Clase de Armadura: 5

Dados de Golpe: 2

Puntos de Vida: 8

Movimiento: 9 metros.

Ataque: 1 arma

Daño: según arma +1

Salvación: G2

Moral: 8

Alineamiento: Caótico

Valor P.X.: 20

Tesoro: Además de sus armas, cada uno lleva una bolsa con 1d8 m.o.

A causa de su fuerza los Gnolls suman +1 a sus tiradas de ataque cuerpo a cuerpo.

Después de lanzar sus gritos, los gnolls se disponen a salir de la habitación para dirigirse a la reunión, así que si hay pjs escuchando fuera mejor sería que espabilaran y corrieran a esconderse, las habitaciones vacías del pasillo orco son una buena opción.

16. Corredor principal.

Este pasillo esta bien iluminado y da la impresión de ser muy transitado. Afortunadamente gira y tiene recodos cada cierto trecho que os permiten ocultaros y asomaros antes de dar el siguiente paso. Cada cierto trecho a ambos lados del corredor encontráis antiguas habitaciones ahora en ruinas y que no parecen contener nada de interés salvo escombros.

Si se está utilizando el sistema de monstruos errantes este es un buen momento para una tirada en la tabla.

17. Sala de la batalla.

El corredor termina en una sala donde es evidente que ha tenido lugar un combate no hace mucho. El muro de la izquierda de la habitación está muy deteriorado, casi todas las piedras han caído al suelo. Por todos lados hay enormes cantos rodados y el muro de adobe está sujeto por un laberinto de planchas metálicas sostenidas por macizas vigas de madera. Hay una entrada en ese muro, y al frente el pasillo continua. En cada extremo de la habitación hay 2 Grandes trasgos pesadamente armados.

Los Grandes Trasgos atacaran a los Pjs, recuerda hacer las correspondientes tiradas de sorpresa.

Guardias Grandes Trasgos (2).

Clase de Armadura: 4

Dados de Golpe: 1+1

Puntos de Vida: 5

Movimiento: 9 metros.

Ataque: 1 espada larga

Daño: 1d8

Salvación: G2

Moral: 8

Alineamiento: Caótico

Valor P.X.: 15

Tesoro: Espada larga, escudo, y 2d20 m.o.



18. Pasillo en ruinas.

El recto pasillo está completamente oscuro. Las paredes están muy dañadas y han sido apuntaladas con vigas de madera. Hay vestigios de que aquí hubo un combate. Os preguntáis que pudo haber causado tantos daños. Después de un rato el aspecto del corredor cambia, parece que ahora os encontráis en un túnel natural, de paredes húmedas y lleno de estalactitas y estalagmitas, que ascienden y descienden entre las tinieblas como colosales dientes, comenzáis a escuchar un murmullo que pronto aumenta de volumen. El pasillo desemboca en una especie de balconada natural que da a una enorme sala unos metros más abajo. El techo de la caverna parpadea bajo la luz rojiza de muchas antorchas. Siglos y siglos de chorreantes aguas minerales han creado esa reluciente sala de cristales, la belleza natural de la caverna se ve empañada por la presencia de los monstruos malignos que ahora la ocupan.

En el muro trasero, una catarata fosilizada cuelga en el espacio congelado. Un espectacular trono, aparentemente élfico, ocupa la cresta de la catarata pétreo. De repente una enorme rata corretea hasta el trono y salta al asiento.

De repente, la rata comienza a crecer ante vuestros ojos. Aunque parece increíble crece hasta tener las dimensiones de un hombre. A medida que crece su cuerpo cambia de aspecto, transformándose en el de un hombre musculoso de dos metros de altura, que conserva el rabo, la pelambrea y el rostro perverso del roedor.

¡Es un hombre-rata!. Se inclina hacia delante y fija la vista en la multitud de monstruos, apoyando su peso en la empuñadura de una afilada espada, lo que hace que la ruidosa multitud de

monstruos guarde silencio.

Su espeluznante voz retumba en la caverna.

- Todos me conocéis. Soy Frang el Descuartizador. Soy vuestro líder porque he derrotado a todos mis enemigos. Si yo lo ordeno, moriréis por mi. Un nuevo y mortal enemigo ha invadido nuestra fortaleza, nadie sabe de que se trata, porque nadie ha sobrevivido a su ataque. Atraviesa la piedra maciza y los muros de adobe como si fuesen cáscaras de huevo. Patrullas enteras han desaparecido dejando atrás solamente armaduras aplastadas y charcos de sangre. Siempre hemos derrotado a nuestros enemigos. Ahora debemos enfrentarnos a esta amenaza todos unidos. Si peleamos entre nosotros estamos perdidos. Sed implacables, no mostréis misericordia. Este es nuestro reino, peleamos por el y lo ganamos. Si encontráis a cualquiera que no sea de los nuestros matadlo sin más. Frang ha hablado.- Se levanta de trono y se aleja dando grandes zancadas.

Cuando termina el discurso de Frang los monstruos comienzan a abandonar la caverna poco a poco.

19. Corredor principal (Cont.)

El corredor está iluminado, de trecho en trecho, por la luz de las antorchas, a pocos metros de la habitación, el corredor se ensancha considerablemente y comienza a descender con una suave pendiente, al poco rato llegáis a una encrucijada. El túnel que continua de frente parece ser una caverna natural, llena de estalactitas y estalagmitas al fondo se distingue luz, y (*en el caso de que la reunión no haya acabado*) de este túnel parece provenir bastante jaleo.

El túnel de la izquierda parece oscuro y polvoriento, y el de la derecha esta levemente iluminado, pero de el emana un olor nauseabundo como de estiércol fresco.

20. Caverna de la Reunión.

Esta es la caverna descrita en 18. Si la reunión no ha terminado estará atestada de monstruos, y si a los Pjs se les ocurre entrar por las buenas serán masacrados irremediabilmente. Pero seamos optimistas, no serán tan estúpidos y en todo caso entraran cuando la reunión finalice y los monstruos se hayan ido.

La caverna, ahora totalmente vacía de monstruos, permanece iluminada por algunas antorchas fijadas a las paredes por soportes de metal. A parte de la arcada por la que habéis entrado hay una puerta de madera en la pared de la izquierda.

Si hay algún elfo en el grupo y tiene la brillante idea de acercarse al trono, notará que una pequeña parte de el comienza a brillar con un tenue resplandor azulado, que solo el Pj elfo puede ver, parece que hay un compartimento secreto oculto por magia élfica. Dentro del mismo se encuentra el Filo de Brookmere, la espada élfica que los herederos al trono de Brookmere han portado durante siglos.

Filo de Brookmere

Espada Larga +1, Petrificadora: cuando se obtiene un 20 en la tirada de impactar la victima debe salvar contra petrificación o convertirse en piedra.

La puerta de madera de la pared izquierda está cerrada con llave, hay que forzarla o echarla abajo. Si se va a forzar hay que tener en cuenta que tiene una trampa de aguja envenenada, que si no se detecta y desarma pinchará al cerrajero y tendrá que salvar contra veneno o morir en 1d10 asaltos.

21. Aposentos de Frang.

Si para entrar los Pjs. Han derribado la puerta, Frang será pillado desprevenido y estará en forma humana. Pero si han forzado la cerradura, les habrá oído y se ocultará en forma de rata esperando el momento oportuno para atacar por sorpresa.

Al cruzar la puerta os encontráis en una pequeña caverna que parece haber sido acondicionada como un estudio. Los muebles que decoran la estancia son en su mayoría de manufactura élfica que han sido reparados haciéndoles perder gran parte de su belleza. Al fondo hay una cama con dosel y enfrente de la misma un escritorio repleto de papeles. También hay un arcón de madera al lado de la puerta.

Frang el Descuartizador.



La C.A. entre paréntesis () se refiere a su forma humana.

Clase de Armadura: 6 (8)

Dados de Golpe: 3

Puntos de Vida: 16

Movimiento: 12 metros.

Retorno a Brookmere

Ataque: 1 mordedura o 2 espadas cortas

Daño: 1d4 o 1d6/1d6

Salvación: G3

Moral: 8

Alineamiento: Caótico

Valor P.X.: 55

Tesoro: 2 Espadas cortas, ropajes andrajosos y la llave del cofre.

En forma de bestia solo puede ser herido por armas mágicas, de plata o por conjuros. Si durante el combate se le reduce a 6 pg. o menos intentara huir transformándose en rata. Se recomienda encarecidamente al DM que haga lo posible por dejar que huya, y si es posible prometiendo vengarse de los Pjs en el futuro.

Frang es el único nexo de unión entre las distintas facciones de monstruos, por lo que si se le vence, matándole o no, se habrá acabado con la amenaza de los monstruos de Brookmere.

En la mesa hay planos de la zona y del poblado cercano, parece que Frang planeaba un ataque, también podría haber documentos o cartas que permitan al DM continuar la historia, por ejemplo órdenes recibidas por Frang de algún otro malvado superior.

El cofre está cerrado con llave, la llave la tiene Frang o puede forzarse la cerradura. Dentro hay 220 m.p. en bolsas, 200 m.o. una bolsa de gemas con: 2 opalos de fuego, 1 esmeralda y 4 perlas (el valor a discreción del DM), 1 estuche con los siguiente pergaminos de mago: 1 disipar magia, 1 bola de fuego, 1 detectar el mal, 2 abrir. Además hay 2 pociones de curación. En la habitación no hay nada más de utilidad.



22. Túnel oscuro.

Una espesa polvareda llena el aire y os impide ver poco más allá de vuestras narices, tropezando avanzáis un largo trecho hasta doblar una esquina donde os encontráis ante un espectáculo aterrador. La comadreja más grande y horripilante que habéis visto en vuestra vida está sentada sobre las ruinas de una sala de guardias orcos. Mide tres metros desde su rosado hocico hasta la punta de su plateada cola. Está totalmente salpicada de sangre. Montones de orcos muertos yacen en el suelo, mientras la comadreja se acicala tranquilamente como si fuese un gato casero. De pronto levanta la cabeza y husmea el aire. Se vuelve rápidamente hacia vosotros y abre sus terribles fauces llenas de dientes afilados como agujas.

Si hay un elfo en el grupo, la comadreja, que se llama Sisel, le olisqueará y al reconocerle emitirá ronroneos de placer, los elfos que vivían antaño en Brookmere amaestraron a este tipo de comadreas para cazar las ratas gigantes de la zona (cualquier elfo sabrá esto), parece que Sisel ha estado excavando túneles alrededor de los sótanos y cazando monstruos para alimentarse.

Si no hay elfos en el grupo, un explorador puede calmarla con una tirada de Carisma de dificultad 10.

En cualquier otro caso atacará.

Sisel entiende el élfico, aunque no puede comunicarse normalmente si puede guiar a los Pjs. hasta una salida segura al bosque que ella misma ha escavado. (22-A).

Los sótanos están rodeados de túneles que Sisel ha escavado, la mayoría de ellos han sido bloqueados por los monstruos, que después de la reunión se disponen a organizarse para dar caza a Sisel, aunque aún no saben lo que es. Es muy probable que cuando se organicen puedan vencer con facilidad a Sisel, si se le advierte eso a la comadreja podrá huir y ponerse a salvo, y así ayudar posteriormente en un asalto

Retorno a Brookmere

armado a Brookmere, junto con sus hermanos y hermanas (si los Pjs hacen esto, recompensa al Pj que tenga la idea con 150 p.x.)

Desde aquí Sisel puede guiar a los Pjs. hasta una salida, si hasi lo deciden puedes leer el recuadro de **8. Salida a la superficie.**

Sisel. Comadreja gigante.

Clase de Armadura: 3

Dados de Golpe: 2

Puntos de Vida: 10

Movimiento: 18 metros.

Ataque: 2 mordeduras

Daño: 1d6/1d6

Salvación: G2

Moral: 10

Alineamiento: Neutral

Valor P.X.: 30

Especial: Debido a su rapidez, las comadreas gigantes siempre ganan la iniciativa en el primer asalto de combate y no pueden ser sorprendidas. También obtienen un +1 en sus tiradas de iniciativa en los asaltos siguientes.

23. Túnel iluminado y maloliente.

Avanzáis por el mal iluminado corredor, cubriéndoo la nariz con el extremo de vuestras capas. Después de bastantes metros de caminata llegáis a una pequeña habitación repleta de excrementos, huesos y restos de comida, parece que son una especie de perreras, pero en lugar de perros los trasgos tienen un trío de lobos cavernícolas de un metro de altura y con un pelaje gris plateado, que os observan como si estuvierais a punto de convertirlos en su merienda. Al fondo de la sala hay una arcada.

Lobos Cavernícolas (3)

Clase de Armadura: 7

Dados de Golpe: 2+2

Puntos de Vida: 12

Movimiento: 15 metros.

Ataque: 1 mordedura

Daño: 1d6

Salvación: G1

Moral: 8

Alineamiento: Neutral

Valor P.X.: 25

24. Túnel interminable.

Continuáis avanzando con la impresión de haber estado una eternidad en corredores oscuros, nada deseáis tanto como sentir la caricia de la brisa fresca en el rostro. Pero delante de vosotros solo hay un túnel interminable en el que reina la oscuridad. De pronto escucháis un extraño canto salido de la nada, no distinguís las palabras pero parece que proviene de un poco más adelante. Después de una curva el canto se hace más fuerte y ahora distinguís claramente una bella y seductora melodía. Llegáis a una habitación iluminada por antorchas casi agotadas, con el suelo repleto de huesos, en el techo, colgada boca abajo podéis ver una extraña criatura de pesadilla, su cuerpo y rostro son el de una bella joven, desnuda y seductora, pero sus extremidades se asemejan a las de un murciélago con alas en lugar de brazos.

Se trata por supuesto de una Arpía, todo aquel que haya escuchado su canto debe salvar contra conjuros o quedará hechizado y considerara a la Arpía su amada, protegiéndola hasta la muerte y por supuesto dejándose abrazar por ella. EL hechizo se mantendrá mientras la Arpía esté viva.

Retorno a Broofmere

Arpía

Clase de Armadura: 7

Dados de Golpe: 3

Puntos de Vida: 16

Movimiento: 6 metros.

En vuelo: 15 metros.

Ataque: 2 garras

Daño: 1d4/1d4

Salvación: G5

Moral: 7

Alineamiento: Caótico

Valor P.X.: 50

25. Sala del Cubo.

Más allá de la guarida de la arpía el túnel continúa esta vez sin ningún tipo de iluminación. Después de unos minutos llegáis a una zona donde hay varias puertas de roble con enormes cerraduras en la pared izquierda del corredor. En la primera de ellas hay encajada en la cerradura una gran llave de hierro y de ella cuelga un llavero con otras llaves.

Hay 5 puertas, y en el llavero hay 3 llaves más la que está puesta 4. La llave abre lógicamente la puerta en la que está puesta. Las otras puertas están cerradas y las llaves no pueden abrirlas, un ladrón lo podrá forzarlas y un conjuro de Detectar Magia revelará que están cerradas mágicamente. Si abren la única puerta que pueden y entran...



La luz de vuestras antorchas se refleja creando brillantes colores por todas partes. Todas las gemas del mundo deben estar en esta habitación, es el tesoro más grande que jamás pudierais imaginar. Oro, zafiros, y todo tipo de gemas están amontonadas del suelo al techo por toda la enorme habitación. Parece que las cinco puertas daban a esta habitación. Embriagados por tanta riqueza os acercáis a los montones de oro y gemas, cuando de repente la puerta se cierra a vuestras espaldas. De pronto desde detrás de uno de los montones de riquezas, aparece una enorme masa gelatinosa con forma de cubo, compuesta de un extraño líquido pegajoso y arrastrándose se dirige hacia vosotros.

Las puertas están cerradas mágicamente y solo pueden abrirse girando sus llaves en la cerradura de cada una de ellas (no es necesario que sea al mismo tiempo) la mala noticia es que falta una llave, que está dentro del cubo gelatinoso junto con el resto de su tesoro.

Por cierto las montañas de tesoro son una ilusión visual, los pjs se darán cuenta en cuanto las toquen.

Cubo gelatinoso.

Clase de Armadura: 8

Dados de Golpe: 4

Puntos de Vida: 18

Movimiento: 6 metros.

Ataque: 1

Daño: 2d4 + especial

Salvación: G3

Moral: 12

Alineamiento: Neutral

Valor P.X.: 125

Tesoro: La quinta llave, un brazalete de oro y zafiros y un Hacha de Combate +1.

Su ataque causa parálisis por 2d4 asaltos (salvación), recuerda que los elfos son inmunes. Cualquier personaje al que

Retorno a Brookmere

paralice será engullido automáticamente en el siguiente asalto y comenzará a sufrir el daño automáticamente. El cubo gelatinoso es inmune al daño por frío y rayos.

26. Salida.

Dejando atrás las cinco puertas, continuáis por el oscuro corredor, que ahora asciende por una suave pendiente, que unos metros después termina en una escalera tallada en la roca. Ascendéis por ella por lo que parece una eternidad, hasta que de pronto notáis una racha de aire frío que os golpea el rostro. ¡Debe de ser una salida!. Salís a la superficie y os encontráis en una ladera cubierta de hierbas, árboles y flores silvestres. Más abajo en el valle escucháis las voces de los pastores que atienden a sus ganados. Debéis estar en el lindero del bosque, cerca del poblado.

Los Túneles Secretos:

1S. Puerta Secreta I.

Observando de tenidamente la pared podéis ver como la luz de vuestra antorcha se refleja en un fino contorno de la pared que asemeja la forma de una puerta. Cuidadosamente, presionáis la pared con la palma de la mano y esta gira hasta abrirse y desvelar un oscuro corredor.



2S. Pasadizo Secreto.

Ante vosotros se extiende un tenebroso pasillo. El aire está viciado y todo el túnel está cubierto de polvo y telarañas, parece claro que nadie ha pasado por aquí en mucho tiempo, quizás desde la destrucción del castillo. Avanzáis bastantes metros apartando telarañas y cubriéndos la boca con vuestras capas para no respirar el polvo, cuando de pronto divisáis, en la lejanía, una luz parpadeante. Continuáis aprisa por el corredor y a medida que os acercáis veis que la luz proviene de una extraña puerta encajada en los muros de piedra del pasillo. Os rodea la oscuridad aunque la puerta despiden la luz de un millón de luciérnagas. Densos jirones de densa niebla blanca flotan y se enroscan entre los marcos de la puerta y cuando os acercáis a ella algunos se alargan en vuestra dirección. Un estremecimiento os recorre la espalda, esta puerta tiene algo siniestro.

Se trata de una Puerta a la Nada cualquiera que cruce la puerta debe salvar contra muerte o desaparecerá como si nunca hubiese existido, si se supera la tirada no ocurre nada, el personaje desaparece y vuelve a aparecer como si saliera de la puerta. Cualquier mago que pase una tirada de Inteligencia a Dificultad 15 reconocerá la puerta y sus efectos.

3S. Puerta Secreta II.

Dejando atrás la extraña puerta avanzáis por el oscuro corredor que serpentea unos metros para terminar frente a un muro, parece un callejón sin salida.

Se trata por supuesto de otra puerta secreta, cuyo sistema de apertura podrá ser encontrado de la forma habitual.

4S. Laboratorio Secreto de Orobius.

Después de tocar con los dedos sobre extraños símbolos disimulados entre las piedras de la pared, esta desaparece mágicamente y os encontráis ante lo que parece una puerta de madera normal. De pronto, desde algún lugar frente a vosotros surge una voz: - ¿Quién anda ahí?- La voz parece provenir de justo enfrente vuestro, pero ¡no hay nadie!.

Suponemos que alguno de los Pjs, llevará el amuleto de la boca de Mimulus, si es así se producirá la siguiente conversación:

- ¿Será posible?, ¿Eres tú Mazahs?- Dice Mim.
- ¡ No te atrevas a mencionar el nombre de Mazahs!- Atruená la voz, al tiempo que dos ojos rojos brillantes como rayos se materializan frente a vosotros.
- Venga Mazahs no me venga con trucos baratos, no me asustas- Responde Mim.
- ¿Eres tú Mimulus?.
- Claro que soy yo mentecato. ¿Por qué está tan oscuro esto?. Pon un poco de luz maldita sea.
- Tanquilo Mimulus, yo solo hago mi trabajo.
- No eres más que un charlatán y un impostor y nunca has hecho bien tu trabajo.
- ¡Impostor! ¿Quién eres tú para llamarme impostor? Yo al menos tengo cuerpo, aunque tú no puedas verlo, mírate tú.
- ¿Por qué sigues aquí Mazahs?. Tu misión tendría que haber acabado tiempo atrás.
- ¡Ojalá!. Quisiera irme pero me han ordenado que permanezca aquí hasta que regrese el maestro. Estoy condenado a esperarlo para que me libere.
- Y ¿Dónde está?- Pregunta Mim.
- Su cuerpo está aquí en el laboratorio

Pero falta su mente.
- ¿Cómo dices?- Pregunta asombrado Mim.
- Venir conmigo, os lo mostraré.

Mazahs es un Medoreador (o Sirviente) Invisible, fue convocado por Orobius y la última orden que le dio fue “no te vayas hasta que despierte”, así que aquí lleva más de un siglo, esperando.

La puerta, se abre y una débil luz azulada se materializa enfrente de vosotros, avanza e ilumina débilmente una gran sala atestada de mesas estanterías y objetos extraños. Avanzáis siguiendo la luz a buen ritmo, pasando bajo una arcada tallada en mármol blanco con símbolos y palabras grabadas en alguna lengua olvidada. De la espesa capa de polvo del suelo se eleva una nubecilla a cada paso. Experimentáis una extraña sensación y no estáis muy seguros de si deberíais seguir adelante, este lugar parece muy peligroso.

Si algún Pj no quiere seguir Mimulus intentará animarle, diciéndoles que si no tocan nada estarán seguros, pero no insistirá, a menos que ningún Pj quiera seguir, en ese caso comenzara a quejarse y no parara nunca.

Poco después la luz se detiene ante lo que parece un trono de mármol blanco. La extraña sensación es ahora mucho más fuerte. Avanzáis arrastrando los pies por el polvo y os acercáis a paso lento. Ante el trono hay una mesa también de mármol, sobre la que destaca una extraña pieza de cristal. Es un gran trapecioide de casi un metro de alto, que hace equilibrio sobre una de sus puntas. En su superficie hay una mezcla de colores: azules, verdes, dorados y rojos, que bailan y se mezclan constantemente, en la parte superior del cristal hay una imagen formada por la combinación de estos mismos colores.

Retorno a Brookmere

La escena representada es la destrucción del castillo de Brookmere, el castillo es destruido por un ejército de monstruos mientras los pocos elfos supervivientes huyen con sus hijos pequeños en brazos. De pronto una fuerza invisible congela a los monstruos impidiéndoles perseguir a los elfos que huyen.

Aturdidos levantáis la vista hasta el trono y sentado en el veis a quien solo puede ser el maestro Orobius, paralizado, cubierto de polvo y con los ojos fijos en el cristal. Su larga melena de cabellos dorados está tocada por una delgada diadema de oro. Lleva un manto de color púrpura decorado con símbolos arcanos plateados. Sus rasgos son nobles y bellos incluso en la muerte.

Desgraciadamente Orobius ha muerto hace ya tiempo. Gracias a sus enormes poderes logró convocar la escena del cristal. Proyectó su mente y frenó la avanzada de los monstruos el tiempo suficiente para que los elfos escaparan. Después sus poderes estaban tan mermados que no pudo regresar a su cuerpo y falleció.

Si se le dice esto a Mazahs, se alegrará y gritará: ¡Entonces soy libre!. Desapareciendo después. Esto causará un extraño efecto en la escena, el cristal caerá sobre la mesa haciéndose pedazos y el cuerpo de Orobius se convertirá en polvo quedando de él solamente la diadema y el manto, que por supuesto son mágicos.

Diadema de Orobius:

Solo utilizables por un Mago o un Elfo. Proporciona un conjuro memorizado adicional por nivel.

Manto de Orobius:

Solo utilizable por un Mago. Funciona igual que un anillo de protección +1 (bono a Destreza y a Tiradas de Salvación).

Si se registra el resto del laboratorio, se descubrirá que está lleno de componentes de conjuros y experimentos inacabados. En un escritorio cubierto de polvo, se encuentra el Libro de conjuros de Orobius, contiene gran cantidad de conjuros hasta nivel 8, y quizás incluso la manera de devolver su forma humana a Mimulus (todo queda a discreción del DM).

Justo detrás del trono hay una plataforma circular en el suelo, hecha en el mismo mármol blanco que el trono, rodeada de columnas y repleta de símbolos arcanos grabados. Es un portal de teletransporte, si se conocieran las claves se podría ir a cualquier lugar del subterráneo. Mimulus cree saber la clave que lleva a la entrada del túnel secreto (1S.), pero claro los Pjs siempre pueden probar suerte, si se atreven.



Nombre del Personaje **Brion**
 Nombre del Jugador _____ Sexo **V**
 Clase **Elfo** Alineamiento **Legal** Nivel **1**
 Dungeon Master _____

LAMARCA DEL ESTE
RETORNO A BROOKHOLM

Características

14	Fuerza <small>Ataque, Daño, Abrir puertas</small>	+1
16	Destreza <small>C.A., Ataque con proyectiles</small>	+2
9	Constitucion <small>A la tirada de P.G.</small>	0
18	Inteligencia <small>Escribir y Leer idiomas</small>	+3
10	Sabiduría <small>A las TS contra ataques mágicos</small>	0
13	Carisma <small>Reacciones</small>	+1 <small>Modificador</small>



(CA)
2
 Máximos **6** Dado **D6**
6 P.G. **6**

Tiradas de Salvación

D20, superar

12	Veneno o muerte
13	Varitas mágicas
13	Petrificación o parálisis
15	Aliento de dragón
15	Sortilegios, varas y báculos

Movimiento

COMBATE	CORRER	CARGADO
13	40	7

Lenguajes Común, Elfo
Orco, Trasgo, Gnoll

Combate

C.A. Objetivo	9	8	7	6	5	4	3	2	1	19	-1	-2	-3	-4	-5
Tirada	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	20	20	20	20

Habilidades

Base	En Ids	
1-2	1-2	Sorprendido
1	1	Escuchar ruidos
1-2	1-2	Derribar puertas
Ep	1-2	Detectar puertas secretas
1	1	Detectar trampas y fosos
Ep		Rastrear en exteriores
Ep		Rastrear en interiores
Ep		Ocultarse
	%	Abrir cerraduras
	%	Encontrar/ Desact. trampas
	%	Hurtar
	%	Moverse en silencio
	%	Escalar muros
	%	Esconderse en las sombras
	%	Comprender lenguajes
	%	Usar pergaminos

Habilidades Especiales GACO

Infravisión 20m.
Detectar Puertas Secretas

Conjuros Diarios

1	2	3	4	5	6	7	8	9
1								

Experiencia

Prox **4000** Aj. X.P. **+15%**

Equipo y Tesoro

Cota de Malla
Espada Ancha
Daga
Túnica morada
Pantalones y Botas de Cuero
Escudo Metalico
Morral con viveres y Agua
Amuleto: La Boca de Mimulus
Antorcha
