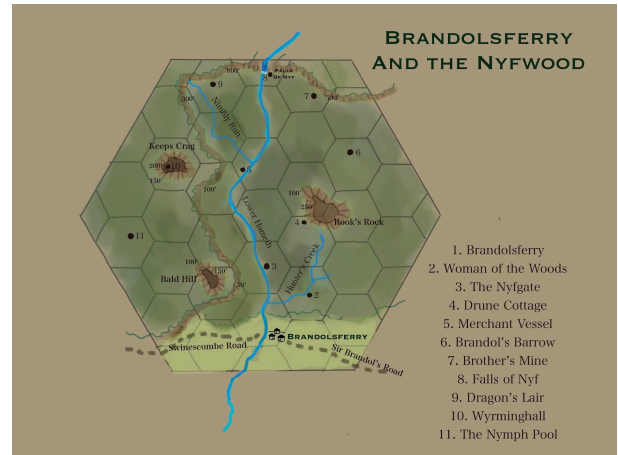
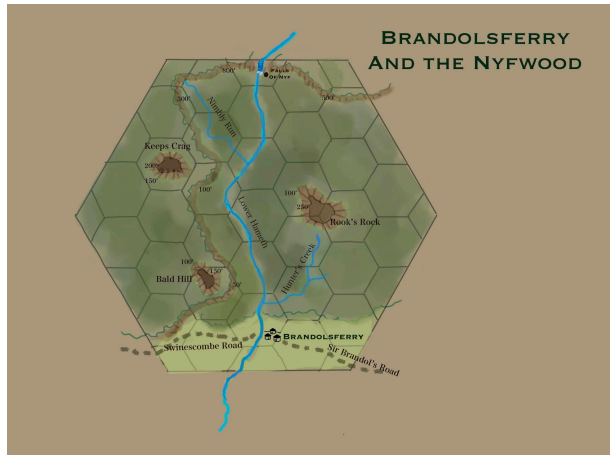


La Sierpe Negra de Vado de Brandon - Hexágono 1112



Diámetro del hexágono mayor: 6 millas. Diámetro del hexágono menor: 1 milla.

(1. Vado de Brandon. 2. La Mujer del Bosque. 3. La Compuerta de Nyf. 4. La Cabaña del Druna. 5. La Barcaza Mercante. 6. El Túmulo de Brandon. 7. La Mina Enana. 8. Las Cascadas de Nyf. 9. El Cubil del Dragón. 10. Wyrminghall/Castrotrasgo. 11. La Poza de las Ninfas)

Trasfondo para el DM:

- **La Leyenda de Sir Brandon:** cuentan las historias que hace cientos de años un dragón sembraba el terror en el pueblo de un joven guerrero llamado Brandon. Este reunió a una compañía de valientes hombres y mujeres y juntos se internaron en el Bosque de Nyf para dar caza a la bestia. Allí Brandon recibió una espada mágica de manos de una bella hada con la que consiguió, al fin, dar muerte al dragón. Brandon y su banda fueron nombrados caballeros tras sus hazañas y se les concedió el derecho a erigir un fuerte en las proximidades del pueblo. Con el tiempo aquel asentamiento en la ribera del río Hameth acabaría siendo conocido como Vado de Brandon. Los siglos pasaron y el nombre de aquella compañía de héroes se fue perdiendo en la memoria, quedando como único testigo de su existencia el montículo donde fueron enterrados, el Túmulo de Brandon.
- **La Sierpe Negra:** los Grugni son una familia de enanos mineros que vivía en una cabaña junto al Bosque de Nyf, llevando una vida sencilla y excavando bajo los acantilados del río Hameth. Hace unas semanas se toparon con el tesoro enterrado que, según cuenta la leyenda, pertenecía al infame Carello el Maldito, El Rey Bandolero. Uno de los enanos, cegado por la codicia, mató a todos sus hermanos a fin de hacerse con él pero la maldición de dicha avaricia insaciable lo acabó transformando en un dragón. La terrible criatura lleva semanas sembrando el terror entre los aldeanos y ha masacrado a todos los cazadores que han mandado a darle muerte, salvo a uno. Desde entonces casi nadie en Vado de Brandon osa abandonar los muros del pueblo y el miedo al dragón ha detenido por completo el tránsito comercial a lo largo del río Hameth..
- **Las Hadas:** el mágico Bosque de Nyf alrededor de Vado de Brandon siempre ha sido un lugar de esparcimiento ocasional para el Noble Pueblo pero la irrupción del dragón y el caos subsiguiente han permitido a las hadas reclamar la espesura para sí. Una en particular, Puercodón, el Príncipe de los Trascos, desea convertir el bosque en su nuevo dominio. Ha ocupado Wyrminghall, la antigua fortaleza en ruinas de Sir Brandon, y la ha rebautizado como Castrotrasgo. El príncipe ha ordenado a sus lacayos que se hagan con el control de la

arboleda, consiguiendo incordiar al resto de habitantes del bosque y dejando un reguero de temerarios trasgos muertos por el camino.

Vado de Brandon.

308 almas.

Vado de Brandon es una pequeña aldea en la ribera del Bajo Hameth, al borde del Bosque de Nyf. Mantiene un viejo pontón para cruzar el río, y antes de que el comercio decayese fue una parada importante en la ruta entre Madeja Alta y el Castillo de Vallelecho. Casi todas las casas son cabañas de madera con techo de paja, además de contar con una iglesia y dos tabernas construidas en piedra. El pueblo está protegido por los restos de un antiguo muro de rocas apiladas. No hay guardia ni milicia como tal pero un grupo de voluntarios dirigidos por **Olfsted, el alguacil**, monta vigía por las noches y protege el pueblo.

Hechos conocidos:

Todos los aventureros están al corriente de esta información, que han escuchado en su camino hacia Vado de Brandon.

- El comercio a lo largo del río Hameth ha disminuído drásticamente en las últimas semanas, causando una gran inflación de precios en la región.
- El último barco procedente de Dredge con mercancías y suministros tenía que haber llegado hace una semana, pero nunca lo hizo.
- Los mercaderes hablan de una peligrosa bestia que merodea por la zona. El paso fluvial de La Compuerta de Nyf está cerrado y no hay guardias vigilando.
- El transportador mágico de Las Cascadas de Nyf es el único punto seguro de acceso al interior de Dolmenwood desde el sur del bosque.

Rumores:

Cada aventurero conoce uno o dos rumores al empezar la aventura, obtenidos de conversaciones ajenas o casuales.

1. *“Dicen por ahí que la bestia es en realidad una sierpe, ¡un poderoso dragón! Si te llevas su tesoro, te encontrará.”*
2. *“Qué va, la bestia no existe. ¡Solo es una ilusión conjurada por esos malditos trasgos!”*
3. *“He oído que han visto a un encapuchado merodeando en las colinas al norte. Cómo se llaman...ya sabes, los que secuestran a viajeros inocentes y los sacrifican cuando hay luna nueva... ¡Druna! Eso es, ¡un druna!”*
4. *“Pues yo vi a la bruja que vive en el bosque bailando con los elfos a la luz de la luna. ¡Dicen que puede transformarte en un árbol con la mirada!”*
5. *“Me han contado que el tesoro de un rey bandolero está enterrado en algún lugar del bosque al norte del pueblo.”*
6. *“Hace tiempo que no sabemos nada de los enanos que solían bajar al pueblo a vender el metal que extraían de sus minas. ¿Qué habrá pasado con ellos?”*
7. *“Esa muchacha tan rara, la boticaria, está conchabada con la bruja que vive en el bosque, te lo digo yo.”*
8. *“Seguro que la bestia ya está muerta. Nadie la ha visto desde que atacó a los leñadores.”*

9. *“Ese maldito cura se inventó que la bestia era un dragón para meternos miedo. No me extrañaría que la vieja troll de las cascadas estuviese detrás de todo.”*
10. *“En lo más profundo del bosque vive un zorro dorado. ¡Es mágico! Dicen que si lo capturas se transformará en un elfo y te concederá un deseo.”*

Encuentros en el pueblo:

En orden, cada vez que los aventureros entren, atraviesen o regresen al pueblo.

1. **Modric y Berty**, dos jóvenes con pinta de pocas luces armados con horcas y una red. Llevan a un cerdo atado con una correa. Son los hijos de **Ludolf, el barquero**. Fanfarronean a gritos con dar caza al dragón usando al animal como cebo. (ver **Encuentros en el Bosque**).
2. Dos guardias con blasón de la casa Mulbreck, **Ivar y Olaf**, negocian airadamente con **Cedric, el tendero**. Los hombres intentan vender apresuradamente sus uniformes y armaduras, han abandonado su puesto de guardia (ver **La Compuerta de Nyf**) y quieren sacar unas monedas para largarse del pueblo cuanto antes.
3. **Ingrid, la alquimista**, mira a escondidas desde el otro lado de la calle hacia **Warwick, el herrero**, mientras este trabaja en su forja. Intenta esconderse tras una esquina y saca la cabeza furtivamente cada pocos minutos. (ver **El Hada Admiradora** y **La Admiradora Secreta**).
4. Una docena de aldeanos están muy ocupados construyendo una destartalada empalizada alrededor de la zona norte del pueblo, supervisados por el estoico **Olfsted, el aguacil**.
5. El **Padre Burshank, el sacerdote**, reprendiendo a un grupo de aldeanos frente a la capilla. Afirma que el dragón es un castigo de Dios y que solo un comportamiento virtuoso lo expulsará.

Lugares de interés:

La Posada del Zorro Caprichoso

Un edificio de tamaño considerable hecho de piedra y vigas de madera, con el tejado de pizarra. El cartel sobre la puerta, recién pintado, tiene la imagen de un zorro dorado. Es la posada más popular del pueblo. Son clientes habituales **Ludolf, el barquero**, **Warwick, el herrero** y **Olfsted, el alguacil**.

- **Eloise, la posadera**. Una barbona asticorta con antiparras y pelo cano. Es jovial y habladora. Regenta la taberna con la ayuda de su marido Vester y sus tres hijas Palsey, Maldwith y Gersa. Conoce bien el resto de lugares del pueblo y los rumores que corren, es una valiosa fuente de información que podría orientar a los aventureros en la dirección correcta.
- **Comida y bebida**: a pesar de estar quedándose sin suministros, todavía puede ofrecer su famosa cerveza *Cola de Zorra* (5 MC/pinta) *Revientacarretas Rubia* de importación (1 MP/pinta), *Pastel de Puggle* (5 MC) y *Picada Rojiza* con pan (2 MC).
- **Alojamiento**: sala común (5 MC/noche), habitaciones sencillas en el piso superior (1 MP/noche), establo y forraje para las monturas (3 MC/noche).

En la posada los aventureros también pueden conocer y reclutar a:

Lady Ellanor Hargont, de El Zarzal.

Una mujer joven con el rostro pecoso y la mirada amable pero triste. Bajo el almófar se aprecia un mechón pelirrojo. Viste las armas con un blasón familiar. Es la huérfana orgullosa de una casa noble menor de la ciudad de El Zarzal, en el Valle Alto. Es paciente y bienintencionada pero temeraria en combate, donde grita y jura como una maníaca. Desea restituir el honor de su familia: ejecutaron a su padre por un crimen que no había cometido y su madre murió durante el duelo.

Está embarcada en una gesta para derrotar a **Skulp, la Troll del Río** (ver [La Compuerta de Nyf](#)) por encargo de Doña Proserpina Mulbreck. Le han prometido una montura decente y nombrarla caballera de pleno derecho.

*Caballera nv 1, Legal. FUE 16 (+2), INT 9 (+0), SAB 8 (-1), DES 9 (+0), CON 15 (+1), CAR 13 (+1). PG 9. CA 15 (Cota de malla + escudo). D 12, R 13, H12, B 15, S 15. MOV 30. MOR 9. Ataques: Espada larga +3 (1d8+3), Daga +3 (1d4+3), Daga a distancia +0 (1d4, 10/20/30). **Equipo:** mochila, petate, tienda de campaña, yesquero, 3 antorchas, 3 raciones de viaje, odre de agua, grilletes, silbato, brazalete de bronce con caballos grabados que proporciona al portador 2 puntos de viaje adicionales al día y provoca que en lugar de roncar el portador relinche por las noches, 26 MP.*

Lienna Abrojos

Una mujer flacucha, con la nariz grande y trenzas castañas con numerosas canas. Su mirada perdida, permanentemente despistada. Viste un jubón de lana y una larga túnica gris. Busca a su marido y sus tres hijos, que fueron engañados por un hechicero feérico. Lienna los siguió hasta Feeria, mató al mago y le robó su libro de conjuros. No pudo traer a su familia de vuelta y desde entonces busca una forma de regresar a Feeria y liberarlos del hechizo que los mantiene allí.

*Maga nv. 1, Neutral. FUE 7 (-1), INT 16 (+2), SAB 12 (+0), DES 13 (+1), CON 10 (+0), CAR 13 (+1). PG 4. CA 11. D 14, R 14, H 13, B 16, S 14. MOV 40. MOR 8. Ataques: Bastón -1 (1d4-1), Daga +0/+0 (1d4). **Especial:** Detectar Magia 1-de-6. Conjuros conocidos (1 al día): Prender/extinguir, Congraciar, Descifrar. **Equipo:** mochila, petate, libro de conjuros, yesquero, lámpara + 3 frascos de aceite, 3 raciones de viaje, odre de agua, tinta y pluma, 5 trozos de tiza, pergamino en blanco, anillo diamantino (le permite encogerse hasta medir 10cm, 1 hora, 1 vez/día), tubo de escamas de basilisco con un pergamino de Vapores de Sueño. 30 MP*

“Muérete” Ned.

Un barbón asticorto de pelo grasiento, cuernos protuberantes y dientes podridos. Llama a todo el mundo “amigo”, “socio” o “compadre”. Es un hábil ladrón y sicario de oficio. No quiere correr riesgos si no hay dinero de antemano y le gusta matar lentamente. Hace unas semanas robó una valiosa cantidad de joyas del ajuar personal de Lord Nodlock y se las vendió a Lord Malbalido, para malgastar a continuación el botín en tugurios de mala muerte de la Isla Shantywood, en Dreg. Desde entonces está en búsqueda y captura por lo que ha huído del Valle Alto hasta que la situación se enfríe.

*Ladrón nv. 1, Caótico. FUE 11 (+0) INT 10 (+0) SAB 12 (+0) DES 16 (+2) CON 13 (+1) CAR 6 (-1). PG 5. CA 14 (Cuero). D 13, R 14, H 13, B 15, S 15. MOV 40. MOR 7. Ataques: Daga de plata +0 (1d4), Arco corto +2 (1d6+2). **Equipo:** cuerda (18m), bolsa de abrojos, un pequeño frasco colgado al cuello con una “avispa asesina para las emergencias” (los objetivos de tamaño mediano o inferior deben hacer una TS Paralización o caer al suelo retorciéndose de dolor durante 1d6+1 turnos). 50 MO*

Malzazerick, el Magnífico

Un hombre de ojos verdes bizcos y penetrantes, pelo rubio pajizo y aspecto de comadreja. Trata a sus interlocutores de "maese". Es un gran conversador y siempre tiene una historia o anécdota a mano para cada ocasión. Abandonó su pueblucho en las Tierras del Diezmo en busca de una vida más romántica en los caminos. Le encanta recitar antiguas baladas pasadas de moda. Ha oído que la torre del legendario mago Nyf Nimbly está al norte de las cataratas.

*Bardo nv. 1, Neutral. FUE 9 (+0), INT 15 (+1), SAB 10 (+0), DES 13 (+1), CON 8 (+0), CAR 16 (+2). PG 6. CA 13 (Cuero). D 13, R 14, H 14, B 15, S 15. MOV 40. MOR 7. Ataques: Daga +0 (1d4), Daga a distancia +1 (1d4+1), Honda +1 (1d4+1). **Especial:** contrahechizo, encantamiento. Habilidades: descifrar documento 1-de-6, juego de manos 1-de-6, escuchar 2-de-6, conocimiento de monstruos 2-de-6. **Equipo:** mochila, petate, yesquero, 3 antorchas, 3 raciones de viaje, odre de agua, lira, cordel (30m), lupa, pipa de cerezo, 3 dosis de hoja de Abad Polvoriento, un viejo libro encuadernado en cuero que contiene las Sagas de Tolmenwode, una pequeña pluma de cobre que reduce el daño por caída en 20'. 39 MP*

La Taberna del Colmillo de la Sierpe

Una pequeña taberna de piedra. Tiene un cartel destartado con la imagen del colmillo de un dragón. El techo de paja necesitaría un recambio urgente y los manzanos que crecen a su alrededor tienen un aspecto descuidado. Son clientes habituales Cedric, el tendero, Modric y Bertie.

- **Jürgen, el leñador.** Un hombre mayor, pelirrojo y desaliñado. Es manco, con un muñón vendado y ensangrentado. Espera sentado en un banco delante de la puerta de la posada, borracho y sin esperanza, pidiendo a la gente que le pague una ronda. Murmura entre dientes acerca del dragón.
 - **Pista:** es el único hombre de la aldea que se ha enfrentado al dragón y vivido para contarlo. La bestia se llevó por delante su brazo y a todos sus compañeros de trabajo. La aldea está dividida sobre la veracidad de su historia. Desde entonces busca venganza. Sabe que el dragón vive en una cueva al pie de los acantilados al norte (ver **El Cubil del Dragón**) y que sus escamas negras son invulnerables.
- **Quinn, el tabernero.** Un hombre de barba blanca, huesudo e inapropiadamente servicial. Parece desesperado y harrá lo que sea para conservar a los nuevos clientes. Chasquea la lengua ante la mención de la otra posada.
 - **Comida:** una bazofia de sidra aguada (2 MP/jarra, bajará el precio si hay quejas).
 - **Suceso: El Duende Borracho.** Da igual la cantidad de dinero que Quinn gaste en traer buena bebida, a la mañana siguiente ha desaparecido. Desde que los suministros han dejado de llegar al pueblo se está quedando sin nada que ofrecer. Cree que **Eloise, la posadera**, es la ladrona o que ha contratado a uno: "¡No sé cómo lo hace pero está consiguiendo arruinarme!". Ofrece 50 MP al que descubra quién le está robando de la bodega. El verdadero culpable es un kabouter, un duende diminuto parecido a un gnomo, llamado **Naggeneen**. A medianoche se hace invisible, abre con su magia la puerta de la bodega y se cuela para emborracharse. Si los aventureros no se esconden bien el duende los descubrirá y huirá. Aparte de permanecer invisible, una vez empieza a beber no se esfuerza en ocultar su presencia.

Naggeneen

Un duende desaliñado de barba negra. Viste una túnica de piel manchada de vino y un sombrero puntiagudo de felpa roja que lleva torcido. Está profundamente deprimido desde la desaparición de su tribu y se ha vuelto rencoroso. Bebe para aplacar la amargura. Si los aventureros no le delatan está dispuesto a revelarles la ubicación de su olla de oro, enterrada en el templo en ruinas del bosque donde vivía su clan hasta que los goblins les echaron (ver **Wyrminghall/Castrotrasgo**). También sabe que capturaron al jefe de su tribu, **Oompergroot**, y que sigue retenido allí.

PG 4. CA 12. D 12, R 13, H 14, B 15, S 16. MOV 30. MOR 9. Ataques: sin armas +0 (1d2).

Especial: A voluntad: invisibilidad, purificar comida y bebida. 1 vez/día: hablar con plantas, polimorfarse en objeto inanimado, crecimiento vegetal. Pierde sus poderes si se le captura.

La tienda de ultramarinos de Cedric

Una cabaña sencilla de madera con techo de paja. El nombre del establecimiento está grabado en el dintel (Ultramarinos Talladera).

- **Cedric, el tendero.** Un barbón asticorto. Tiene pelo rizado en las sienes, bigote y perilla pelirroja. Es escandaloso y amigable. No pone precios fijos a lo que vende, pregunta a los clientes cuánto están dispuestos a ofrecer y regatea al alza para sacar el máximo beneficio. Dice que los suministros escasean desde que apareció el dragón, pero agradece la oportunidad de hacer negocio con los aventureros.
- **Vende:** herramientas y utillaje variado, alimentos no perecederos, ferretería diversa, hoja para la pipa y equipo básico para aventureros.

La casa del Alguacil Olfsted

Una cabaña de madera un poco más grande que las demás, en las afueras, con una cornamenta de ciervo colgada sobre la puerta. Un perro de caza entrado en años (Thongor) descansa lánguidamente en el porche.

- **Olfsted, el alguacil.** Un hombre corpulento, entrado en años, de aspecto imponente a pesar de la edad. Viste una piel de lobo sobre los hombros, y tiene ojeras profundas y violáceas. Está visiblemente preocupado por la situación en el pueblo. Pasa el día en silencio, con la mirada perdida, pensando por la pérdida de su hijo, **Gemrad, el mago novato** (ver **Wyrminghall/Castrotrasgo**), un joven conjurador que desapareció hace seis meses. Cree que **La Mujer del Bosque** es una bruja y la culpable de todos los problemas recientes, incluso de la desaparición de su hijo.
- **Misión: Matad a la Sierpe.** Ofrece todos sus ahorros y buena parte de las arcas de la villa (100 MO) a aquellos que maten al dragón. Recomienda a cualquiera que quiera intentarlo que hable primero con **Jürgen, el leñador**.

La fragua de Warwick

Una cabaña con un local abierto anexo, con una fragua apagada en el centro de la estancia. Las vigas y paredes están cubiertas con amuletos de la suerte: herraduras, patas de conejo, tréboles de cuatro hojas, estampitas de santos, etc.

- **Warwick, el herrero.** Un hombre obeso y lampiño. Nervioso, rudo y simple. Profundamente supersticioso. Teme el poder que tienen las hadas sobre los humanos. Últimamente está desocupado y pule una espada a falta de algo mejor que hacer.
 - **Vende:** dagas de hierro frío (al triple de su precio normal), una espada larga sencilla pero bien hecha (50 MP) y un montón de chatarra de su propia casa.
 - **Misión: Hierro para la forja.** Warwick se está quedando sin mineral de hierro rápidamente. Se lo solía comprar a los hermanos Grugni, unos enanos que lo extraían del acantilado al oeste de las cascadas, pero hace tiempo que no sabe de ellos (ver **La Mina Enana**). Le da tanto miedo el dragón que no se atreve a ir él mismo a buscarlo. Ofrece lo único que no ha puesto a la venta, la cota de malla de mithril de su padre (cota de malla +1, el portador recibe la mitad del daño de armas mágicas y hechizos) si los aventureros van a la mina de los enanos y se encargan de que vuelvan a traer el mineral.
 - **Suceso: El hada admiradora.** Warwick dice que está siendo atormentado por un hada desde hace tiempo. La ha visto, una figura encapuchada que le espía desde la ventana de su dormitorio por las noches. Algunas mañanas encuentra flores en el alféizar, o talismanes y maldiciones colgando en su puerta. La admiradora secreta de Warwick es en realidad **Ingrid, la alquimista** (ver **La Admiradora Secreta**). Está enamorada de él pero no tiene el valor para declararse. Por las noches se escabulle hasta la fragua y deja regalos para su amado. Las maldiciones a las que se refiere el herrero son en realidad cartas de amor, pero Warwick es analfabeto.

La botica de Ingrid

Una cabaña de tierra pisada con techo de paja. De los aleros cuelgan ramos de hierbas secas y aromáticas. En el interior hay un mostrador y tras él multitud de frascos, recipientes, tarros y vasijas colocados por orden en las estanterías.

- **Ingrid, la alquimista.** Una mujer joven, delgada y menuda. Lleva unos anteojos enormes de gruesos cristales que agrandan sus ojos. Introvertida pero muy inteligente. Habla con prisa, deseosa de volver a sus quehaceres.
 - **Vende:** elementos alquímicos, cataplasmas, emplastos y mejuergos con diversos usos mundanos. *Esencia Matalobos* (aplicada sobre la piel repele a los lobos durante 1d8 horas. 5 MP). *Polvo de Brujas* (azul brillante, refulge cuando toca algo mágico, se lava con agua. 7 MP). Té de raíz de mandrágora (cura 1DG a lo largo de las siguientes 4h, 10 MP). También posee un extraño *Cuarzo de Hoguera* (ver **Apéndice A**) pero no la venderá por menos de 500 MP por su rareza.
 - **Pista:** Ingrid es amiga de **La Mujer del Bosque**. Sabe que podría ayudar a los aventureros a librarse del dragón y las hadas invasoras
 - **Suceso: La admiradora secreta.** Ingrid está enamorada de **Warwick, el herrero**, pero nunca ha hablado con él. En cambio, se escabulle hasta su casa cada noche para dejarle cartas de amor como si fuera una admiradora secreta (ver **El Hada Admiradora**). No revelará este secreto a no ser que se le confronte directamente al respecto. Espera que esté bien, últimamente lo ha visto preocupado y colgando objetos extraños en las paredes de su fragua. Los aventureros pueden intentar unir a

la pareja y hacer el sueño de Ingrid realidad. Para ello deben convencer al herrero de que su admiradora no es un hada o una bruja. Como agradecimiento les regalará su *Cuarzo de Hoguera*.

La Capilla de San Helwyr

Una achaparrada iglesia de piedra, sencilla y austera, con un campanario que sobresale por encima de las cabañas a su alrededor. El interior es frío y húmedo, con pequeñas ventanas alargadas que apenas dejan pasar la luz. Tras el altar hay una talla de un metro de alto que representa a San Helwyr, el Vagabundo, patrón de los caminantes, las sendas perdidas y exterminador de bestias errantes. Porta sandalias, un bastón en la mano y con la otra se cubre la frente protegiéndose del sol.

- **Padre Burshank, el sacerdote.** Un anciano de ceño fruncido y barba cana hasta la cintura. Somnoliento. Se pone fervorosamente agresivo ante la mención de hadas o brujas. Afirma que el Dragón es un castigo divino por su presencia en el bosque. Desconfía de **Ingrid, la alquimista**, por sus tratos con **La Mujer del Bosque**.
 - **Vende:** servicios curativos (curar heridas, curar enfermedad, eliminar maldición) por un donativo generoso (x2 el precio habitual de estos conjuros).
 - **Pista:** conoce la leyenda de Sir Brandon con detalle y la ubicación del **Túmulo de Brandon**.
 - **Misión: El sacerdote perdido.** El Padre Burshank envió al **Hermano Balthus, el monaguillo**, al túmulo donde está enterrado el caballero para recuperar su espada legendaria pero este no ha regresado. Pide a los aventureros que busquen al novicio. A cambio está dispuesto a ofrecer sus servicios curativos sin coste alguno (ver **La Cabaña del Druna**).
- **Misión: Las reliquias de San Helwyr.** Cuenta la leyenda que uno de los santos de la Iglesia Pluritina, San Helwyr, el Vagabundo, predicó la fe por los caminos del mundo convirtiéndose en el santo patrón de aquellos que vagan sin rumbo. Cuando los días tocaban a su fin emprendió su último viaje y desapareció para siempre en la espesura del bosque. Fue precisamente en Vado de Brandon donde dio una de sus últimas homilias y por ello se construyó una iglesia en su honor. Lo cierto es que sus restos no descansan muy lejos y está enterrado, junto a sus reliquias, en una cripta secreta bajo el **Túmulo de Brandon**. Devolver los restos del santo y sus reliquias a la capilla sería un evento de gran importancia para todo el pueblo. El Padre Burshank, quedaría en deuda con los aventureros y la noticia no tardaría en conocerse en el seno de la Iglesia Pluritina. Además, esto restauraría la capilla de San Helwyr como un santuario (DCB página 22) y los aventureros podrían rezar en él para recibir su bendición (la habilidad de lanzar *Purificar Comida y Bebida*).

El Viejo Pontón de Ludolf

Una antigua balsa de madera está amarrada en un muelle sobre el río. Un torno impulsado por una vieja mula sirve para mover la balsa entre ambas orillas. Hay una pequeña choza a su lado donde suele estar el barquero fumando en pipa. Cruzar el río cuesta 2 MC por persona o animal.

- **Ludolf, el barquero.** Un hombre obeso de coronilla calva y sienes canosas. Es testarudo, directo y piadoso. Camina con un bastón retorcido. Suele “adornar” sus anécdotas de forma creativa. Afirma que él mismo echó al dragón cuando intentaba llevarse a uno de sus cerdos.

“Mis chicos están por ahí intentando dar caza a esa bestia, no os preocupéis”. (ver **Encuentros en el Bosque**).

- **Vende:** su mula Sardinilla (100 MP). Si los aventureros deciden regatear los hará sentir culpables mencionando lo difícil que será para un viejo como él trabajar sin su mula.
- **Pista:** conoce a medias la leyenda de Sir Brandon, aderezada con detalles de su propia invención. Ha oído que lo enterraron en un túmulo al noreste del pueblo.

Encuentros en el Bosque

(2 entre 6 posibilidades por cada milla/hexágono de bosque recorrida, eligiendo de la lista o de forma aleatoria)

1	Cazadores con pocas luces (2). Los hijos de Ludolf, el barquero: Modric (bajito, gordo, con cuatro dientes) y Berty (alto, desgarbado, con nuez prominente). Planean usar un cerdo relleno para atraer al dragón y después lanzarle una red por encima. <i>PG 2. CA 10. D 12, R 13, H 14, B 15, S 16. MOV 40. MOR 6. Ataques: horca +0 (1d4).</i>
2	Colmenilla de Pooks (5). (DMB pág.) Usan dedales como calzado, cantan alegremente y bailan alrededor de un montoncito de tenedores y cucharas, seguramente robados a algún pobre comerciante.
3	Aventureros rivales. Los PNJs no contratados de la posada de El Zorro Caprichoso.
4	El zorro de oro. Un zorro dorado, con dos colas centelleantes, cruza a toda velocidad frente a los aventureros. Su piel cuesta 100 MO (o más, si no está dañada por las armas). <i>PG 4. CA 12. D 11, R 12, H 13, B 14, S 15. MOV 60. MOR 5. Ataques: mordisco +0 (1d4).</i> Especial: Parpadeo - Puede teleportarse antes de recibir un golpe y reaparecer a 1d4x10 pies. 1 vez por encuentro.
5	Sabuesos feéricos (2). Veloces, de patas alargadas, uno plateado (Lunaveloz) y otro negro (Cuervorraudo), con los ojos brillantes como la luz de las estrellas. Olisquean frenéticamente y se ladran en silvano con voces roncadas. Preguntan en un vallealtino primitivo si los aventureros han visto a un zorro dorado. Si los aventureros han matado al zorro ladrarán de forma amenazante. <i>PG 9. CA 15. MOR 10. MOV 60. (sAVES) Ataques: mordisco +1 (1d6). Especial: Aullido (salvación contra Doom o sentir un miedo paralizante durante 1d3 turnos que impide actuar ni moverse)</i> + Altaneros cazadores elfos (4). Llegan 2d4 turnos después. Van vestidos con extravagantes atuendos de caza y son altos, con rutilantes ojos de largas pestañas, y labios permanentemente fruncidos. Siguen a los sabuesos a paso tranquilo e ignoran descaradamente a los aventureros salvo que se pongan en su camino o hayan matado al zorro dorado. <i>PG 5. CA 12. MOR 7. MOV 40. (sAVES) Ataques: arco corto +1 (1d6) o lanza +0/+1 (1d6). Especial: Encantamiento (un único mortal a 30', salvación contra Spell o creer todo lo que dice el elfo durante 1d4 turnos. Al acabar es obvio que ha sido un engaño mágico)</i>
6	Indicios del dragón. Un rastro de troncos caídos y quemaduras de ácido atraviesa el bosque.
7	Trasgos borrachos (3). (DMB pág.) Vestidos con pieles diversas y piezas de armadura demasiado grandes. Farfullan una canción en honor de Puercodón, el Príncipe de los Trasgos. Solo atacarán si se les provoca. Se les puede seguir a Castrotrasgo. Si se les aborda de forma amistosa están dispuestos a comerciar las siguientes "joyas":

	- Un silbato de arcilla. “¡Una reliquia de tiempos ancestrales!” (3 MP) - Unas orejas de duende. “¡Frescas, como nuevas, recién cortadas!” (12 MP) - Una madeja de hilo de lana. “¡Pertenece a la túnica de un santo!” (6 MP) - Un trozo de cieno reseco de color rosa. “¡Único en su especie!” (5 MP)
8	Stirges (7). (DMB pág.) Pelean en torno al cadáver reciente de un Yegril (DMG pág.). La mitad atacarán inmediatamente. El resto se unirá en 1d4 turnos, cuando acaben de drenar a la bestia.
9	Lobos (4). (DMB pág.) Demacrados y envalentonados. Casi todas sus presas han huído de la zona o se las ha comido el dragón. Atacarán en cuanto detecten a los aventureros.
10	El Druna Ermitaño. (ver La Cabaña del Druna) Alto, envuelto en una capa, adornado con un collar de cráneos de aves. Está sentado en una gran roca, meditando entre cuervos que revolotean a su alrededor. El graznido de los pájaros es vagamente coherente, como si la cacofonía de ruidos escondiese palabras.
11	Trasgos chatarreros (6). (DMB pág.) Tiran de un carro lleno de mercancías robadas (por valor de 100-200 MP) de vuelta hacia Castrotrasgo. Si se acercan ordenarán a los aventureros que se aparten en nombre de Puercodón, el Príncipe de los Trasgos . Si no lo hacen, atacarán.
12	La Sierpe Negra. Las criaturas del bosque huyen despavoridas. El dragón está de caza.

Encuentros en el Río

(2 entre 6 posibilidades por cada milla/hexágono de ribera recorrida, siguiendo la lista en orden)

1	Duendes mercaderes (Twooks) (8). (DMG pág.) Revolotean sobre el agua como mosquitos. Insisten en comerciar con los aventureros. Tienen perlas por valor de 60 MO que cambiarían por “maravillosos objetos del mundo mortal”. Los duendes también ofrecen sus propios “objetos mortales” si creen que las perlas no serán suficientes: - <i>El Bidente Matabestias de Plata</i> (un tenedor sin diente central) - <i>La Sortija de Luz Estrellada</i> (un anillo que brilla en la oscuridad como una vela) - <i>Los Huesos de Adivinación Multicoloreados</i> (un set de dados dispares)
2	Pescador Kabouter. Un hada diminuta con aspecto de gnomo, con barba y un gorro puntiagudo de felpa roja (Framblebart). Su larga barba blanca está enredada con el sedal, al final del cual hay un gran salmón que lucha por escaparse. Si le salvan sin cortarle la barba regalará a los aventureros una botella de <i>aspintheon dorado</i> (80 MP). Si se le daña la barba transformará la armadura del salvador en algo ridículo durante 1d12h. - Misión: Cuenta la triste historia de su clan. Los trasgos los echaron de su hogar en Wyrminghall e hicieron prisionero a su jefe Ompergroot. Si los aventureros son capaces de rescatar al jefe de la tribu está dispuesto a revelar la ubicación del tesoro de los kabouter (ver Wyrminghall/Castrotrasgo) - Pista: Hace semanas que no ve a su hermano Naggeneen aunque siempre ha sido un tipo melancólico y dado a la bebida (ver El Duende Borracho)

3	Bandidos madtom (3) (DMG pág.). Emboscados junto al banco del río. Utilizan una jaula con una criatura en su interior (gallinas, ganado, un niño secuestrado) como cebo. Los aventureros que la intenten abrir deben hacer una Tirada de Sorpresa antes de ser atacados.
4	Trasgos soldados (5) + Castor Gigante. Los trasgos intentan echar al castor de su guarida. Están perdiendo. Y ahora el castor gigante está MUY enfadado.

La Mujer del Bosque

Este bucólico prado junto a un arroyo desemboca en un jardín de acacias e hileras de setos podados con formas animales y humanas con un nivel de detalle inquietante. En el centro hay una cabaña de madera y junto a ella una charca de aguas claras. El humo de la chimenea asciende plácidamente.

- **La cabaña:** una cocina hogareña y muebles cubiertos de ganchillo. Una olla al fuego, en la chimenea. Un camastro en un rincón. Del techo cuelgan multitud de ramilletes de hierbas. En una balda tarros con setas deshidratadas y otros elementos en conserva. Una mujer con un cuervo al hombro muele especias en un mortero, de espaldas.
- **La charca:** de aguas cristalinas y nenúfares en la superficie. Croar de ranas y un montón de chatarra embarrada al fondo. Seis duendes negros (Gupples) viven aquí. (DMG pág) Exigirán a los aventureros que lancen sus armas al agua amenazándolos con que la bruja les convertirá en arbustos para su jardín si no lo hacen. Los duendes han acumulado un montón de armas oxidadas, 10 MO, un brazalete de plata con turquesas (15 MO) y una vaina de espada bañada en oro con adornos de cuarzo rosa en forma de capullos florecientes (25 MO). La **Mujer del Bosque** puede apaciguarlos si se le pide con educación, permitiendo recuperar todo lo que hay al fondo.

Lillibeth, la Mujer del Bosque

Una mujer espigada aparentemente en la treintena (aunque tiene más de 90 años) con ondulantes rizos negros y ojos verdes. Viste un arrugado vestido púrpura y un delantal manchado. Una corneja negra de penetrante mirada llamada Fábula se posa en su hombro. No es precisamente una bruja malvada pero está demasiado ocupada como para preocuparse de ser educada. Se emociona cuando habla de la poda ornamental, y desmiente con una burla cualquier alusión al origen encantado de los setos. En ocasiones hace de matrona en Vado de Brandon, y se gana la vida vendiéndole hierbas exóticas y hongos extraños a su amiga **Ingrid, la alquimista** (ver **La Botica de Ingrid**). Lleva protegiendo a la aldea de la presencia de los trasgos hasta el momento.

- **Vende:** **Orejas de Grue** (50 MP), **Wallowmost** (60 MP), y **Ostras de Bruja** (50 MP)
- **Pista:** a pesar de que no le gustan las actividades de los enanos es bastante amiga de **Grimni, el enano mayor** (ver **La Mina Enana**). La última vez que se vieron este le habló de un gran tesoro que habían encontrado en las minas.
- **Pista:** Lillibeth sabe que hay una forma que ayudaría a derrotar a la **Sierpe Negra**. Hay una arboleda mágica al oeste donde los árboles tienen vino en lugar de savia. El vino es muy potente, tanto como para tumbar a la mayoría de los mortales de un solo trago o dejar fuera de combate a criaturas más grandes. El lugar lo frecuenta una banda de escaleños a

los que no les haría ninguna gracia que se lo roben, aunque les gustan bastante los objetos con valor sentimental.

La Cabaña del Druna

Al este del río Hameth el bosque se abre a un claro despejado junto a un barranco repleto de zarzas. Hay multitud de pequeños túmulos con calaveras apiladas como aviso para los intrusos. Junto a un pequeño huerto y varias colmenas de abejas hay una cabaña destartada hecha de tablones desvencijados y corteza de árbol. Por la chimenea de adobe asciende una columna de humo espeso y acre. Un extraño cántico grave y monótono surge del interior.

- **Calaveras:** talladas en granito con runas grabadas. Mirar al interior de las cuencas vacías pone los pelos de punta y encoge el corazón.
- **La cabaña:** una luz verdosa titila desde el interior a través de los huecos en los muros. Hay un hogar de llamas verdes a un lado, sobre el que borbotea un caldero. Una gran mesa de roble ocupa el centro, repleta de tarros, hierbas, huesos y otros trastos. Sobre el dintel cuelga el cráneo astado de un gran hombre-ciervo (un Deorling). Numerosos amuletos de piel y huesos penden del techo. El suelo está cubierto por una alfombra mohosa. Una figura encapuchada recita una letanía incomprensible mientras echa hierbas al caldero. Es el **Druna Ermitaño**.
- **La bodega secreta:** La alfombra en el centro de la estancia esconde una trampilla de acceso a la bodega. Está llena de recipientes con verduras, miel y tubérculos. El **Hermano Baltus, el monaguillo** (ver [La Capilla de San Helwyr](#)), yace atado y amordazado en una esquina.

Hecator, el Druna Ermitaño

Un hombre joven con rasgos duros, enjuto, de piel y pelo oscuro. Viste una túnica de aspecto andrajoso y se cubre con una capa de pelo rojiza. Parco en palabras, suspicaz y manipulador. Negociará con los aventureros si se siente amenazado. Es un ermitaño joven que aún no ha encontrado mujer. Emplea el tiempo en cuidar de su huerta y sus colmenas, además de pasar horas sumido en prolongados trances ocultistas. De vez en cuando acecha a viajeros solitarios, asaltándolos para sacrificarlos en rituales abominables.

- **Pista:** sabe que el tesoro del infame **Carello el Maldito, el Rey Bandolero**, está enterrado en algún lugar cerca de los acantilados al norte (ver **El Cubil del Dragón**). Lleva semanas buscándolo porque cree que podría albergar objetos mágicos de gran valor. Sospecha que la aparición de la **Sierpe Negra** podría estar relacionada pero tiene demasiado miedo para seguirla hasta su cubil.
- **Secreto:** mantiene al **Hermano Balthus, el monaguillo**, secuestrado en su bodega para sacrificarlo en una ceremonia impía dentro de un par días, bajo la luna nueva. Pretende entrar en comunión con los espíritus oscuros del bosque y que le revelen la ubicación del tesoro. Está dispuesto a perdonarle la vida a cambio de los objetos mágicos del tesoro.
- **Tesoro:** En la mesa hay 3 viales de **Sangre de Wodewose**, 2 porciones de **Sage's Toe** en un recipiente con forma de calavera de elfo y un grimoiro encuadernado en cuero aparentemente vacío. En las estanterías se pueden encontrar **2 porciones de Lankswith**, **1 de Arrowhame** y **3 de Hogscap**. En la bodega hay varios tarros de miel en buen estado y hasta 16 raciones de tubérculos y verduras.

PG 15. CA 13. D 10, R 11, H 12, B13, S 14. MOV 40. MOR 9. Ataques: Bastón +3 (1d4 + ardiendo). **Especial:** visión nocturna, sigilo, llama verde. **Conjuros:** *Ingratiate, Vapores de Sueño, Dweomerlight, Paralysation*. **Equipo:** 6 MO, un torque retorcido de oro, pergaminos de *Hungry Shadow, Salamander Seed, y Brambling, Lágrimas de Saga*.

La Mina Enana

Los restos de una cabaña de troncos yacen amontonados a los pies del acantilado. La madera está hecha pedazos y ennegrecida, fruto del fuego, y todavía se ven restos de muebles y tejas rotas. A su lado está la entrada adintelada de un pozo minero, excavada directamente en el risco pero sellada por un derrumbe. Aquí vivían y trabajaban los hermanos Grugni hasta hace unas semanas.

- **El derrumbe:** El túnel está bloqueado por las rocas del desprendimiento. Por cada diez minutos de búsqueda cada aventurero tiene 2 entre 6 posibilidades de encontrar un elemento de la siguiente lista, en orden. Si el grupo busca de forma conjunta durante un total combinado de 3 horas (por ejemplo, 3 buscadores durante 1 hora) encontrarán todo. Por cada 10 minutos de búsqueda hay una posibilidad de 1-en-6 de tener un **Encuentro en el Bosque:**
 - 10 lingotes de hierro y un pico de minero con el grabado "Brol".
 - 12 MP, el cadáver de un enano y un pico de minero con el grabado "Grelli".
 - Un cuarzo citrino (20 MP), el cadáver de un enano con *El Anillo Atrapaalmas* (ver **Apéndice A**) puesto y un pico de minero con el grabado "Grimni".
 - Una amatista (50 MP), el cadáver de un enano y un pico de minero con el grabado "Durni".

- Un peine para barba grabado en platino (300 MP), el cadáver de un enano y un pico de minero con el grabado “Breni”.
- El cadáver de un enano y un pico de minero con el grabado “Kedri”.
- Un rubí (100 MP), el cadáver de un enano y un pico de minero con el grabado “Hruni”
- **Pista:** Ponerse *El Anillo Atrapaalmas* hace que el fantasma de **Grimni, el enano mayor**, se le aparezca al portador y que solo este pueda ver o hablar con él. El enano lleva la barba hasta las rodillas, viste ropa ajada de minero, es serio e impaciente. Fue asesinado junto al resto de sus hermanos por el avaricioso Brol, quien provocó el derrumbe de la mina. Grimni desconoce el destino de sus hermanos e insiste en que lo lleven junto a ellos para revelarles la verdad. Cuando descubra que los demás también han sido asesinados su tristeza será inabarcable. Aún así ofrecerá su ayuda a los aventureros: cree que Brol ha podido esconder el tesoro en una cueva que encontraron hace no mucho al oeste de las cascadas (ver **El Cubil del Dragón**).

El Cubil del Dragón

Una cueva solitaria al pie del acantilado rodeada de troncos ennegrecidos. En su interior hay una oscuridad impenetrable, rota únicamente por el fulgor dorado del oro y las joyas al reflejar la luz. Una pluma de humo amarillento asciende desde la entrada, y las piedras tiemblan al ritmo de unas respiraciones retumbantes. La primera vez que lleguen los aventureros **La Sierpe Negra** estará aquí, durmiendo sobre su tesoro. En sucesivas ocasiones hay una probabilidad de 3-en-6 de que esté aquí y si no está, una probabilidad de 3-en-6 de que llegue cada turno: “[...] si te llevas su tesoro, te encontrará”

La Sierpe Negra

El dragón se mueve como un corpulento cocodrilo, arrastrando por el suelo su vientre hinchado con pasos lentos y pesados pero con la capacidad de golpear en un instante. Una baba espesa cubre sus colmillos, chorreantes de veneno. De su nariz asciende un humo amarillento y acre. Vive para comer y proteger su tesoro. Cuando la sierpe muera sus escamas negras se fundirán en un charco humeante y revelarán el esqueleto de un enano (ver **La Mina Enana**).

- **Tesoro:** el que en una ocasión fuera el botín perdido de **Carello el Maldito, el Rey Bandolero** está volcado en una gran pila que el dragón usa de cama. El tesoro consiste en:
 - Un ingente montón de monedas. (400 MO, 5000 MP).
 - Un diamante del tamaño de un huevo de codorniz (120 MO).
 - Una calavera con rubíes incrustados en las cuencas oculares y gemas multicolores en lugar de dientes (80MO por las gemas, 160 MO por la calavera si se encuentra al coleccionista adecuado).
 - Unos pendientes de granates todavía unidos a los restos de una cabeza humana en descomposición (12 MO).
 - *El Brazaletes de la Arrogancia* (ver **Apéndice A**), engarzado en un brazo esquelético con el antebrazo amputado violentamente.
 - *Las Botas de Grandes Zancadas* (ver **Apéndice A**), metidas en una caja de cuero decorada con la figura de un niño dando saltos.
 - *El Sable Enjoyado de Carello* (ver **Apéndice A**), junto a su vaina, envueltos en una tela impermeable de color azul medianoche.

PG 32. CA 18. **D 11, R 12, H 13, B 14, S 15.** Ataques: Mordisco (+4, 2d4 + veneno), Coletazo (+1, 1d10) o Arma de Aliento (especial). MOV 40. MOR 12. **Especial:**

- **Escamas de negro fulgurantes:** Inmune a las armas mundanas. Cualquier zona sin escamas (ojos, boca) se puede dañar con normalidad. Los ataques contra la boca tienen un -4, contra los ojos un -6. Si recibe daño en un ojo quedará cegado.
- **Colmillos de veneno chorreantes:** con un ataque de mordisco el veneno merma la fuerza de la víctima. Salvación contra Doom o recibirá 1d6 daño de FUE. Un aventurero morirá si llega a FUE 0
- **Fauces de azufre rebosantes (3/día):** el arma de aliento del dragón es un gas sulfuroso que lanza en un cono de 20'. Daño: tanto como los PG restantes. Salvación contra **Breath** para reducir el daño a la mitad.

La Compuerta de Nyf

Una compuerta fortificada de madera atraviesa el río Hameth de orilla a orilla, con una pasarela que recorre su borde superior. Un torno dentado en su parte central sirve de mecanismo de apertura para el portón levadizo. En la orilla oriental hay una recia caseta de guardia de dos plantas. Un blasón floral sobre fondo negro ondea en lo alto. La compuerta está cerrada y no se ve a nadie cerca para operarla. Un canturreo aburrido se escucha bajo la pasarela.

- **La compuerta:** La casa Mulbreck controlaba la compuerta, manteniendo doce guardias para operarla y cobrar un peaje a cada embarcación que la atravesase (1 MC/ 5 MC/ 1 MP para embarcaciones pequeñas, medianas y grandes, respectivamente). No obstante, desde que empezaron los ataques del dragón los guardias han abandonado su puesto y huido, bien para dar aviso de la situación, bien para salvar la vida. Desde entonces la puerta está cerrada a cal y canto.
- **La troll:** apoyada contra el portón levadizo se encuentra **Skulp, la Troll del Río**. Canta con voz gutural una monótona melodía sobre ¿setas que crecen en los muertos? mientras arrastra el cadáver de un trasgo hacia la orilla. Hubo un tiempo en que aterrorizaba a los viajeros, atacando por igual a mercaderes y aldeanos, hasta que los guardias llegaron a un acuerdo con ella: le proporcionarían cualquier cuerpo a medio descomponer que el río arrastrase hasta la compuerta y a cambio cesaría en sus ataques. Por desgracia, desde que los guardias abandonaron la compuerta los cadáveres han dejado de llegar y Skulp se ha visto obligada a abandonar su cueva para buscar sustento de nuevo.

Skulp, la Troll del Río

Skulp es una criatura antigua, apestosa y especialmente malhumorada. Tiene un rostro cadavérico y una figura recia y tambaleante. Viste con restos de harapos y algas ribereñas. Habla con gruñidos y gimoteos. Vive en una cueva tras **Las Cascadas de Nyf**, donde lleva los cuerpos putrefactos que recoge y cultiva en ellos toda suerte de hongos y líquenes que después devora con avidez. Desea cadáveres frescos que llevar a su cueva, sobre todo de musguines ya que le dan “un algo especial” al gusto de los hongos. Es cordial, acercando mucho el rostro al de su interlocutor mientras juzga su potencial como abono para setas, pero puede estallar de ira en un instante.

PG 26. CA 13. **D 8, R 9, H 10, B 11, S 12.** Ataques: Garras (+6, 1d10 + especial). MOV 40. MOR 10 (8 contra fuego). **Especial:** vulnerabilidad al hierro frío, regeneración (recupera 3PG al inicio de

cada turno, incluso extremidades perdidas), volver de la muerte (si se le mata, se regenera en 2d6 turnos), no pueden regenerar PG ni volver de la muerte por daño de fuego o ácido, crecimiento de líquenes (a una criatura impactada por un troll le brotarán líquenes en el lugar del impacto, que solo se pueden eliminar por medios mágicos. Si no se eliminan, los líquenes crecerán provocando una pérdida de 1 CON cada semana hasta que la criatura muera y se convierta en un montón de liquen inanimado, siendo imposible de resucitar)

La Barcaza Mercante

Junto a los restos de un campamento en el banco oeste del río Hameth se ve el esqueleto ennegrecido de una barcaza de madera. De sus cuadernas aún ascienden volutas de humo pestilente.

- **La barcaza:** consumida por la corrosión, huele a azufre. La mayoría de los bienes que transportaba han desaparecido. Hay cinco cuerpos desparramados alrededor, son los mercaderes y su guardia. Sus cuerpos y armaduras están golpeados y mutilados, a algunos les faltan manos, brazos y piernas. Hay unas tiendas de campaña junto a ellos, desgarradas y salpicadas con sangre.
- La primera vez que lleguen los aventureros se encontrarán a cuatro trasgos buscando chatarra entre los restos y cargando todo lo que es de utilidad en un carro que llevar de vuelta a su fortaleza (ver [Wyrminghall/Castrotrasgo](#)).

Las Cascadas de Nyf

El río Hameth surge atronando desde lo alto de los acantilados donde sus aguas claras se precipitan en una caída de más de 100'. Es una visión majestuosa y espectacular.

- **El Maravilloso Transportador Naval de Nyf:** si bien las cascadas son la mayor maravilla natural de la región también son el hogar de uno de sus mayores portentos mágicos: el Maravilloso Transportador Naval de Nyf. Poco se sabe de sus orígenes salvo que fue creado por el poderoso hechicero Nyf Nimbly. Su funcionamiento es prodigioso: un barco que navegue desde el norte parecerá abocado a un destino fatal a medida que se aproxime a la caída vertical de las cataratas. Justo cuando su quilla cruce el espumoso vacío el barco planeará apaciblemente y como un cisne descenderá el abismo de forma estable y lenta hasta posarse en la superficie del río a una distancia prudencial de la cascada. Un barco que haga el recorrido inverso, por el contrario, saltará en el aire cuando esté a punto de tocar la cascada y ascenderá suavemente hasta llegar al curso superior del Hameth, río arriba. El Duque de Vallelecho tiene el poder de conceder el control del transportador y su lucrativo peaje a una de las casas nobles, lo cual es fuente de abundantes intrigas palaciegas. La Casa Mulbreck ostenta ese derecho en la actualidad, garantizado durante los próximos siete años.
- **La cueva tras la cascada:** oculta tras las cascadas hay una caverna. Es ancha y de techo bajo, húmeda y maloliente, con sus muros cubiertos de un esponjoso moho. El suelo está alfombrado con huesos humanos que crujen al pasar. En las estalagmitas hay varios cadáveres empalados, infestados con más moho verdoso. Este húmedo lugar es el hogar de **Skulp, la Troll del Río** (ver [La Compuerta de Nyf](#)). Si los aventureros no se han encontrado con ella en la compuerta estará aquí cultivando sus hongos cadavéricos.

- **Tesoro:**

La Poza de las Ninfas (secreto)

Una pequeña poza de aguas plácidas teñidas de rosa se esconde en una hondonada tras la maleza. En el bosque a su alrededor se percibe un aroma dulzón, pegajoso y enfermizo. Los árboles que rodean la poza tienen una corteza de color rojo oscuro. El sonido de música y júbilo distante reverbera desde lo alto de las copas.

- **En primavera y verano:** Las estatuas de doce pequeñas ninfas se alzan al borde del agua, con divertidas poses de juegos entre ellas. Bañarse en la poza cura una condición mágica (una maldición, la pérdida de puntos de característica, pérdida de nivel, etc). La magia de la poza afectará a cada aventurero una sola vez por estación.
- **En otoño e invierno:** Las estatuas de doce pequeñas ninfas se alzan sobre las ramas de los árboles que rodean la poza, con sus cabezas inclinadas con pena hacia el suelo y evitando mirar al agua directamente. Bañarse en la poza reduce a la mitad los puntos de una característica al azar. La magia de la poza afectará a cada aventurero una sola vez por estación.
- **Los árboles:** cortar la corteza de los árboles que rodean la poza hará que estos segreguen un espeso vino carmesí en lugar de savia. El Vino de los Árboles es muy fuerte y mágico. Tras beber una copa hay que superar una Salvación contra Doom. Si se falla el aventurero caerá inconsciente y si se supera estará increíblemente borracho (-3 a todas las tiradas). Ambos efectos duran 1d10 horas. La música y el jolgorio se detendrán de forma estrepitosa si alguien daña un árbol, y aparecerán 4 escaleños con cara de pocos amigos. Responderán de forma furibunda a la agresión, usando sus habilidades mágicas para obligar a bailar a sus adversarios mientras se burlan de ellos.
- **Los escaleños:** juerguistas, alocados, frívolos e irresponsables. Tocan instrumentos de viento, cantan desafinando y bailan a saltos entre las ramas. Cada uno de ellos porta un cáliz de oro (30 MO) con el que beben el vino que recogen de un pequeño grifo incrustado en el tronco de uno de los árboles. Están dispuestos a intercambiar su vino por objetos de valor sentimental (una carta de amor, una herramienta favorita, un tesoro personal, etc) y una buena historia, pero no aceptarán oro ni otras riquezas mundanas.

Wyrminghall/Castrotrasgo

Una mole de piedras desmoronadas cubiertas de maleza. Wyrminghall es el nombre de la antigua fortaleza de Sir Brandon, ahora reclamada por la espesura. El caballero fue un fiel seguidor de Cwernus, un olvidado dios del bosque, como atestiguan las tallas florales en las columnas y las desgastadas efigies vegetales grabadas en la roca de las paredes. **Puercodón, el Príncipe de los Trasgos** se ha hecho con las ruinas y ahora las reclama como Castrotrasgo, su “castillo”. Los trasgos que moran en el interior intentarán capturar, no matar, a los aventureros y llevarlos frente a su príncipe para someterlos a juicio.

1. El puente.

Unas planchas inestables cruzan un pequeño foso inundado de agua turbia y lleno de algas (3) hasta el patio (2). Un guardia trasgo (rollizo, nariz de ratón, sorbe los mocos constantemente, armado con una porra) custodia la entrada. Acepta sobornos (al menos 5MP).

2. El patio.

Un patio embarrado donde se levanta un poblado trasgo en miniatura. Hay media docena de chabolas construidas contra los muros derruidos, alrededor de una hoguera de gran tamaño. En el centro se ve un pequeño pozo. Junto al muro occidental hay un manto de tréboles de 5' de diámetro que se mantiene sorprendentemente fresco. Bajo tierra se oculta el tesoro de los kabouter. Unas escaleras ascienden hasta la la muralla (4) y en el muro norte unas grandes puertas dobles de madera llevan al grán salón (8)

Hay diez trasgos en total. Cuatro duermen en las chozas, y otros seis se están preparando para el combate (equipándose, encordando arcos, afilando hojas). Uno de ellos toca una gaita desafinada mientras otros dos saltan e incordian a un hombre amordazado junto al fuego. Se trata de **Aldogarth, el guardia**, uno de los vigías de la Puerta de Nyf. Es un joven lampiño que viste la librea de la casa Mullbreck. Si es liberado quedará tan agradecido a los aventureros que se ofrecerá a acompañarlos como espada de alquiler en caso de que decidan asaltar el resto del castillo.

Aldogarth, el guardia

3. El foso cenagoso.

Un foso anegado de algas, porquería y los deshechos de los trastos. En los bancos se ven repollos plantados. Caer en las aguas obliga a una salvación contra **Doom** para no acabar nauseado (-1 a las tiradas de ataque durante 1d4 turnos). En uno de los extremos una reja de la que mana un agua fétida bloquea el acceso a una alcantarilla que lleva hasta el almacén (13) y tras un montón de escombros se encuentra una puerta bloqueada que lleva al gran salón (8).

Una búsqueda prolongada o el drenaje del foso revelarán los siguientes elementos entre el fango:

- Una daga de hierro frío mellada.
- Un viejo caldero de bronce, completamente abollado.
- Un saco de cuero putrefacto con 2d4 MO en su interior.
- Un tomo arcano mohoso e ilegible. Si se restaura por medios mágicos se pueden recuperar 1d3 conjuros de mago aleatorios en su interior.
- Una pipa para tabaco hecha de calabaza. Fumar provoca náuseas pero un musguín podría encontrar atractivo su sabor.

4. La muralla.

Recorre la periferia del castillo, en un extremo da a una torre en ruinas cubierta de hiedra y en el otro a la Torre Prisión (5). Un guardia trasgo (esférico, brazos ridículamente cortos, rostro felino con bigotes, armado con una pica) está lanzando por encima del muro trastos que considera inútiles: libros, vajilla, restos humanos... y riendo como un poseso cuando golpean el suelo. Intercala las carcajadas con sonoros tragos de una botella de **Pilston's Heartbreaker** (-1 tiradas de ataque, 3-en-6 de ser sorprendido).

Unas escaleras descienden hasta el patio (2) y otras hacia el pasillo interior (6)

5. La torre prisión (segundo piso cerrado).

Una torre circular de dos pisos en un extremo de la muralla (4). En el primer piso dos trasgos (uno con perilla de chivo y otro con rostro porcino, armados con porras) sentados en pequeños toneles juegan a las cartas sobre una mesa desvencijada. Discuten quién de los dos ha hecho más trampas. Unas escaleras de hierro conducen al piso de arriba, cerrado con llave.

La estancia superior está en la penumbra, con las ventanas bloqueadas con tablones. En el suelo solo hay restos de huesos de pequeño tamaño y deshechos. El olor a mierda es insoportable. Ompergroot, el jefe kaboteur, está en el extremo opuesto, encadenado a la pared con grilletes en las piernas. Su antaño oronda figura está demacrada y su barba desaliñada le llega hasta los tobillos. Mira con melancolía a través de las rendijas de las ventanas. Su puntiagudo gorro rojo está en el suelo, arrugado, justo fuera de su alcance.

Falta Ompergroot

6. El pasillo interior.

Adoquinado, iluminado por un pebetero con forma de dragón. En la pared hay un bajo relieve que representa a Sir Brandon junto a tres de sus compañeros, pisando el cuello de una sierpe mientras hunde una espada en su pecho. Las voces airadas de dos trasgos discutiendo se oyen al otro lado de la puerta norte.

Unas escaleras ascienden hasta la muralla (4). Una puerta al norte da a la sala de guerra (7) y otra en el este lleva al gran salón (8).

7. La sala de guerra.

Una mesa de roble domina la estancia, repleta de papeles y una bandeja con un puggle asado a medio comer. Dos sargentos trasgos (uno de oronda barriga y manos de batracio, el otro jorobado y de ojos saltones, armados con espadas cortas) discuten de espaldas a la puerta, encorvados sobre un mapa de la región mal dibujado. Vado de Brandon y la puerta de Nyf están marcados con una X, y sobre las Cataratas de Nyf está escrito ¡OJO CON EL TROLL!

Las puertas que hay en los extremos opuestos de la sala conducen al pasillo interior (6) al sur y a la armería (10) al norte.

8. El gran salón.

Un gran salón de piedra con dos troneras a ambos lados de la puerta principal. Unas antorchas con forma de dragón iluminan la estancia. Una alargada mesa de madera ocupa la sala, con bancos de madera a ambos lados y una gran silla tapizada de verde en la cabecera. Las paredes están desnudas salvo por los ganchos de los que en otro tiempo debieron colgar ricos tapices.

A un lado de la mesa dos afanados trasgos (uno peludo que camina a cuatro patas, otro abotargado, con cabeza minúscula y lengua bífida, desarmados) intentan dar forma a una retorcida efigie de su príncipe con prácticamente todo lo que cae en sus manos: barro, rocas, restos de basura, madera podrida, palos...

Tras la mesa un gran portón lleva a la sala del trono (9). En la pared oeste hay un corredor que llega del pasillo interior (6), y en la pared este hay una puerta atrancada por derrumbe de rocas y escombros que daría al foso (3), si alguien fuese capaz de moverlas (2d4 turnos, 2 entre 6 posibilidades de alertar a los trasgos del salón o de una estancia adyacente).

9. Sala del trono.

El suelo de esta sala es de mármol, y en su centro una tarima lleva hasta un regio trono de piedra decorado con motivos draconianos gastados por el tiempo y los elementos. Unas ventanas bañan de luz natural la habitación. Al fondo de la sala hay una pequeña pila adornada con relieves pluritinos. Si se llena de agua y se reza una plegaria, esta se volverá agua bendita.

A esta sala se puede acceder de frente a través de un portón desde el gran salón (8), y también desde la armería (10) tras el trono o desde la estancia del Príncipe de los Trasgos (12) por una disimulada puerta en la pared este que está cerrada con llave.

Durante el día, **Puercodón, el Príncipe de los Trasgos** suele estar aquí, lánguidamente despatarrado en el trono, maquinando sus planes para la conquista de la región. Dos trasgos (rostros porcinos y gesto aburrido, armados con espadas cortas) lo abanican con unas enormes hojas de repollo gigante.

Puercodón, el Príncipe de los Trasgos

“Dormido, drogado o en una jaula, tanto me da. ¡Pero traédmelo vivo!”

Un trasgo grande, de piernas zambas y hocico de jabalí con colmillos incluidos. Viste con apuestos ropajes de noble y capa. En una mano luce un gran anillo con una gema verde brillante. Tiene un carácter caprichoso, tiránico y egoísta.

- **Misión: ¡Atrapad al dragón!** Puercodón desea que los aventureros encuentren al dragón, lo capturen y lo traigan vivo hasta el castillo. Desea utilizarlo, aunque todavía no sabe cómo, para hacer realidad sus planes de conquista. Ofrecerá a los aventureros el honor de convertirse en “Caballeros del Reino de los Trasgos” si cumplen con su misión. Para ello les proporcionará la *Soga de Desahogo* (ver **Apéndice A**) para transportar al dragón una vez lo hayan incapacitado.
- **Secreto:** Lleva puesto el *Anillo Esmeralda del Príncipe Trasgo* (ver **Apéndice A**) y quitárselo revelará la verdad: Puercodón sufrirá una dolorosa transformación durante 1d6 turnos hasta revertir a su forma original, la de **Gemrad, el mago novato** (ver **La Casa del Alguacil Olfsted**). Si el mago sobrevive agradecerá su rescate, siendo incapaz de recordar con precisión nada de lo sucedido desde hace seis meses, como si fuese un sueño.

PG 20. CA 14. **D 11, R 12, H 113, B 14, S 15.** Ataques: *Espada larga (+1, 1d18) o conjuro (E5).*
MOV 30. MOR 8. **Conjuros:** 1 al día-*Engraciar, Vapores de sueño, invisibilidad (a sí mismo), Especial: Anillo (3 al día): polimorfar un objeto inanimado de tamaño medio o inferior en una planta, o revertirlo.*

Puercodón tiene la llave de sus estancias (12) y del cofre que allí hay, así como del almacén (13).

10. Armería.

En esta sala hay varios soportes para armas con restos de armamento y armaduras oxidadas. Un trasgo (patizambo y babeante, desarmado) selecciona las piezas de armamento en mejor estado y les añade un “toque” propio: púas, cuernos, plumas...

Comunica con la sala del trono (9) por un estrecho pasillo. También se puede acceder desde la sala de guerra (7), al sur. En el corredor que comunica con la sala del trono hay una losa de piedra distinta a las demás, y sobre ella tallado el rostro boquiabierto y hecho de hojas del Hombre Verde. Presionar la lengua revela una puerta secreta que lleva a la capilla de Cwernus (11).

11. Capilla de Cwernus (secreta).

Una estrecha hornacina excavada en la roca, húmeda y cerrada. El suelo y las paredes están tallados en forma de hojas de roble. Hay una pequeña figura de piedra cubierta de líquen sobre un pedestal al fondo, con cuencos para ofrendas a sus pies.

La talla, de medio metro de altura, representa a un hombre desnudo, con el pelo y la barba adornados con hojas de roble. En su mano derecha sostiene un cuerno para beber y en la izquierda una lanza. Cualquier aventurero con trasfondo religioso lo reconocerá como Cwernus, el Hombre Verde, uno de los antiguos dioses del Bosque. En uno de los cuencos hay siete dientes de serpiente y en el otro cinco esmeraldas (5 MO cada una).

12. Estancia del Príncipe de los Trasgos (cerrada).

Una discreta puerta lateral en la sala del trono (9) lleva a esta habitación forrada de tapices mohosos y carcomidos, con una cama regia pero infestada de chinches en el centro. En la pared opuesta a la entrada hay una portezuela cerrada que lleva hasta el almacén (13). Sobre una mesilla hay una pipa de roble de turbera y dos flores eternas en un jarrón (un tulipán y una gota de rocío dorada, 5 MO cada una). En una chimenea todavía brillan los rescoldos de un fuego reciente. Bajo la cama hay un cofre cerrado con un candado que contiene 1 vial de **Esencia de Dulces Sueños** (25 MO) y una bolsita con 50 MO.

13. Almacén (cerrado).

Una pequeña sala con estanterías y armarios de madera atestados de bienes mundanos y feéricos. En una esquina bajo una estantería se ve la rejilla de un desagüe de gran tamaño. La puerta desde la estancia del Príncipe de los Trasgos (12) está cerrada con llave pero también se puede llegar desde el foso (3) cruzando una reja y a través de una estrecha alcantarilla hasta el desagüe.

- Una cesta con 15 frutas feéricas.
- Un saco de arpillera con 7 porciones de **Hell Horn fungus**.
- Un frasco de vidrio azulado con 8 porciones de **Wayside Wisp**.
- 4 barriles de **Halhthwiddens Ale**.
- 10 botellas de **Buckston Fizz**.
- 3 dosis de **Puck's Ear**.
- 1 **Dreaming Burl**.
- Un frasco de arcilla con 13 porciones de **Shaggy Pony**.
- 5 rollos de cuerda de cáñamo.
- 6 frascos de aceite.
- Raciones de queso, pescado ahumado, tubérculos y salchichas en conserva como para alimentar a 40 o 50 personas.

El Túmulo de Brandon

La espesura se abre a un amplio claro en cuyo centro de alza un imponente túmulo funerario. Los sonidos del bosque son tenues aquí, apenas se escucha el canto de los pájaros y una extraña quietud envuelve el lugar. En el interior del túmulo descansan los restos de Sir Brandon y su compañía de héroes, protegidos por guardas mágicas y trampas mundanas. El nivel superior evidencia la transformación de los antiguos cultos del bosque a la religión de la Iglesia Pluritina mientras que el nivel inferior revela la verdadera naturaleza de la fe de Sir Brandon: el culto del antiguo dios Cwernus, el Hombre Verde.

NIVEL SUPERIOR

1. Entrada.

La puerta es una losa de piedra blanca incrustada en el montículo. Un grabado desgastado en su superficie representa a un caballero en pose regia. La tierra junto a la losa está removida, lo que sugiere que la puerta fue abierta recientemente. Un estrecho pasillo de tierra comunica con la antecámara (2).

2. Antecámara.

Cubierta por mosaicos que cuentan la historia de Sir Brandon y el dragón. Están decorados con gemas que se pueden arrancar (23 MO). Los mosaicos están divididos en cuatro paneles.

- Brandon junto a su hueste, de camino hacia la guarida del dragón. Tres figuras destacan sobre el resto de caballeros: un gigante de barba con un espadón (Sir ...), un sacerdote de piel arrugada (Sir ...) y una mujer de mirada desorbitada con un hacha (Lady ...).
- Brandon mata al dragón clavándole su espada en la boca.
- Brandon y su compañía son nombrados caballeros por una reina.

Además de la entrada (1), de la antecámara parten dos pasillos al este y al oeste que llevan a la cripta de los caballeros (3) y a la sala de las estatuas (5), respectivamente. Desde la sala al este llegan ruidos y voces apagadas.

3. Cripta de los caballeros.

Una sala polvorienta flanqueada por media docena de nichos funerarios cubiertos por losas de piedra. Hay 3 trasgos (cansados y desaliñados, armados con lanzas) husmeando entre los nichos. Están aquí para reclamar el túmulo como una nueva fortaleza pero han perdido a varios de su grupo a manos de los no-muertos del nivel inferior. Están dispuestos a unirse a los aventureros si prometen limpiar la cripta de amenazas pero huirán a la primera señal de peligro. A esta sala se puede llegar desde la antecámara (2) y desde ella descenden unas escaleras excavadas en la roca al pasillo del nivel inferior (7).

La mayoría de los nichos solo albergan huesos y armas oxidadas pero algunos contienen objetos especiales.

- Una cota de malla y una maza pesada en buen estado,
- Una losa sellada firmemente (FUE 14 para moverla). Los trasgos han atrapado a un cieno gris en su interior. Intentarán mantener a los aventureros alejados de este nicho.
- Una daga ornamental con incrustaciones de joyas (20MO)
- Una junta rectangular en la piedra cubierta por polvo y esquirlas de hueso. Presionarla revela una puerta secreta que lleva a la cámara de las reliquias (4).

Falta cieno gris

4. Cámara de las reliquias (secreta).

Una diminuta cámara a la que se accede por la puerta secreta en uno de los nichos de la cripta de los caballeros (3). Las paredes están cubiertas por estanterías con velas, candelabros y otros objetos sagrados en diferentes estadios de deterioro. En el centro hay un cofre de oscura madera pulida. La tapa está tallada con motivos religiosos de la Iglesia Pluritina que cualquier practicante de la fe reconocerá como dedicados a San Helwyr, el Vagabundo, patrón de los viajeros.

En su interior están las prendas monásticas, las sandalias y el bastón del santo. Podrían ser devueltas a la iglesia de Vado de Brandon (ver Capilla de San Helwyr). También podrían intentar vender las reliquias del santo, contando con que puedan demostrar su autenticidad (120 MO).

5. Sala de las estatuas.

Desde la antecámara (2), al este, se accede directamente a esta sala a través de un corto corredor. Cuatro estatuas de más de dos metros de alto flanquean esta habitación desde las esquinas. Cada una representa a un caballero con una palabra grabada en el pedestal. Desde la capilla (6), al oeste, se escucha el sonido del agua goteando.

- VALOR. Un caballero erguido, portando una espada y un escudo
- PIEDAD. Un caballero arrodillado, con las manos juntas en una plegaria.
- SABIDURÍA. Un caballero sentado, leyendo un libro abierto.
- DEBER. Un caballero en reverencia, mirando al suelo respetuosamente.

6. Capilla.

Contigua a la sala de las estatuas (5). Varias filas de bancos de piedra a medio desmoronarse conducen al altar tras el que hay una estatua mohosa sobre la que gotea agua desde una grieta en el techo de la sala. Es una representación de San Helwyr muy similar a la que se halla en la iglesia de Vado de Brandon (ver **La Capilla de San Helwyr**) pero esta tiene el rostro cubierto de un moho violáceo que le desfigura el semblante.

Tocar o dañar el moho liberará una nube de esporas en un área de 10' (salvación contra **blast**). Fallar la tirada de salvación provocará que el aventurero empiece a deshidratarse a gran velocidad, sufriendo un -2 a todas sus tiradas de ataque y tiradas de salvación a no ser que beba un litro de agua cada hora. Si no es capaz de rehidratarse de esta manera durante al menos un día entero morirá tras 4 horas de no beber agua. El moho es muy sensible al fuego, consumiéndose en pocos segundos si es expuesto a una llama. Quien lo limpie recibirá una bendición en forma de +1 a sus tiradas de ataque y tiradas de salvación mientras se encuentre dentro del túmulo.

Colocado sobre el altar también hay un libro cerrado, pesado y polvoriento pero en sorprendente buen estado. Se trata del código titulado *Las Vidas de los Santos* (ver **Apéndice A**) cuyas páginas de vitela están decoradas con miniaturas doradas.

NIVEL INFERIOR

Monstruos errantes: cada turno de exploración los aventureros tienen 2 entre 6 posibilidades de encontrarse con uno de los caballeros no muertos que acechan en el túmulo inferior.

Faltan no muertos

7. Corredor.

La temperatura desciende abruptamente al llegar al nivel inferior. El frío húmedo cala hasta los huesos. Los muros y el techo del pasillo gotean por la condensación y una neblina densa se arremolina a la altura de los tobillos. Los cadáveres de tres trasgos yacen desmembrados al pie de las escaleras (ver sala 3. Cripta de los caballeros), sorprendidos mientras trataban de huir. El muro oeste está tallado a lo largo de toda su longitud con una gran escena de caza, las figuras estilizadas de unos cazadores persiguen a todo tipo de animales entre los árboles.

Tres pasillos nacen del muro este, el primero lleva a la capilla primitiva (10), el segundo a la sala de las ánforas (9) y el último al almacén (8) desde donde llega ruido de arañazos y chirridos.

8. Almacén.

Varias vasijas están rotas y desparramadas por el suelo. Un enjambre de criaturas negras y peludas se amontona alrededor, luchando por devorar su contenido: queso enmohecido, pan duro, carne deshidratada y frutas secas que hace siglos se echaron a perder. Son 10 ratas gigantes y atacarán a cualquiera que se acerque lo suficiente.

Además de la salida al corredor (7), esta habitación conecta con la sala de las ánforas (9) y con la armería (17).

Faltan ratas

9. Sala de las ánforas.

El aire polvoriento de esta habitación está saturado con un aroma floral y empalagoso. En el centro de la sala hay nueve ánforas dispuestas en filas de tres. Cada una de ellas contiene 50 libras de un aceite ceremonial aromático que arde con una llama púrpura si se enciende y cuyo humo desprende un intenso olor a lavanda. Este aceite es sagrado para el culto de Cwernus y tiene la propiedad de apaciguar a los no-muertos que moran en el túmulo (la cabeza y el cuerpo de Lady Wylt y Sir Uther). No obstante, no surtirá ningún efecto contra el espectro de Sir Myrddin.

Esta sala está conectada con el corredor (7), con el almacén (8) y con el salón (13) a través de un pasillo al este.

10. Capilla primitiva.

En esta habitación se respira una atmósfera apacible. Junto al muro sur se ve la estatua de un hombre con los brazos abiertos. A sus pies hay colocados unos cuencos y un círculo de de 10' hecho de pequeñas piedras la rodea.

La estatua representa a un hombre de gran tamaño, orondo, barbudo y de sonrisa benévola. Sus ojos son dos esmeraldas brillantes (20 MO) y tiene el rostro enmarcado por un anillo de hojas de roble. En su cabeza luce una corona hecha de acebo. Viste una capa de musgo y se alza con un cuerno de beber en la mano derecha y una lanza en la izquierda. Dos animales acompañan al hombre, un oso y un lobo. Se trata de Cwernus, el Hombre Verde, y su aspecto es idéntico a la talla de la hornacina secreta que hay en el antiguo castillo de Sir Brandon (ver **Wyrminghall/Castrotrago**).

Los cuencos a sus pies están rellenos con granos de trigo, cebada y centeno, en perfectas condiciones. Cualquier alimento vegetal en mal estado depositado en uno de estos cuencos recuperará sus propiedades originales gracias a la bendición del dios.

El anillo que rodea la estatua está hecho de *Piedras Guardianas* (ver **Apéndice A**). Atravesarlo provocará que empiecen a vibrar, golpeando el suelo con un repiqueteo y alertando a uno de los caballeros no muertos que llegará en 1d4 turnos de combate. Sacar una de las piedras del círculo detendrá este efecto.

11. Sala de la pila.

En el suelo de esta sala está excavada una gran pila circular llena de agua cenagosa. Parches de limo verde cubren la superficie, aunque todavía se puede ver al fondo el brillo dorado del oro. La pila tiene un metro y medio de profundidad pero meterse en ella alertará a los cienos verdes que se ocultan en el techo.

Hay una probabilidad de 2 entre 6 de que el cieno caiga encima de un aventurero, quien quedará envuelto si no supera una tirada de salvación contra **Blast**. El cieno inflige 1d6 de daño cada turno pero la armadura ralentiza su avance (la armadura ligera evita el daño durante 1 turno antes de disolverse, la media durante 2 turnos y la pesada durante 3 turnos). El cieno es sensible al fuego, y la única forma de librarse de él es sufriendo la mitad del daño que reciba.

Al fondo de la pila, semienterradas en el fango, hay hasta 15 MO y un esqueleto humano con los dientes de oro (2 MO). Porta la *Daga Rúnica Lunar* (ver **Apéndice A**).

12. Armería.

Esta habitación está destrozada. Una madeja reluciente de telas de araña cubre las pilas de escudos y armas rotas que hay por todas partes. Una mirada atenta revelará la oscura silueta de una araña gigante acechando bajo el montón de basura oxidada, que saltará al ataque si alguien toca la red. Con el tiempo puede encontrarse algo de valor entre los restos: dos amatistas (2 MO cada una) y una esmeralda engarzada (30 MO), pero es preciso romper la telaraña para hacerlo.

Falta araña gigante

13. Sala de exequias.

Ocho sillas de piedra rodean una mesa alargada, también de piedra. Los muros están cubiertos por frescos desvaídos y llenos de desconchones, la mayor parte irreconocibles aunque todavía se adivina alguna escena: varias personas escuchando a un trovador, un grupo de doncellas bailando, una pareja paseando por un jardín...

La mesa central tiene una cabecera elevada y unos surcos que la recorren por los bordes y llevan hasta un agujero en la base.

14. Guerreros de piedra.

Nueve estatuas de piedra talladas con la forma de guerreros montan guardia en esta estancia, en tres filas de tres, cada una de ellas armada con lanza y escudo. Las sombras que proyectan son profundas y oscuras, y se alargan más de lo que deberían. Al cruzar la sala el espectro de uno de los compañeros de Sir Brandon, el druna Sir Myrddin, emergerá de las sombras para atacar. Viste una amplia túnica oscura, su rostro está congelado en un rictus de disgusto y se mueve por la habitación como la tinta en el agua. Hablará en un susurro siniestro: "Ladrones de tesoros... Habéis entrado en terreno sagrado... Aquí solo encontrareis la muerte..."

15. Cripta de Lady Wylt, la Salvaje.

Unos frescos llenos de humedades cubren las paredes de esta habitación. Muestran unos picos nevados de altura descomunal bajo los que se ve un placido bosque invernal. Hay un sarcófago cerrado en el centro, con el rostro tallado de una solemne mujer enmarcado por una elaborada trenza. La tumba alberga el cuerpo momificado y decapitado de Lady Wylt. El *Hacha de Plata de Lady Wilt* reposa sobre él (ver **Apéndice A**).

La momia de Lady Wylt atacará si alguien intenta arrebatarse su arma. Su cabeza esquelética tardará 1d4 turnos en llegar y unirse al combate. Si esta última es destruida, el cuerpo quedará inerte.

16. Cripta de Sir Myrddin, el Druna.

La entrada a esta cripta es un arco cuyo ábside representa a un búho en pleno vuelo. El sarcófago está abierto, con la tapa en el suelo y en su interior se encuentra el cadáver decrepito y boquiabierto de Sir Myrddin. Sobre su cuerpo reseco aún se reconocen los tatuajes ocultistas que llevaba en vida. Lleva dos monedas de platino (10 MO cada una) sobre los ojos y tiene los brazos cruzados sobre el pecho, agarrando dos tablillas rúnicas inscritas con los conjuros **Ioun Shard** y **Firelight**. Destruir el cuerpo acabará con el espectro de Syr Myrddin.

17. Cripta de Sir Uther, la Torre.

El hedor de la podredumbre y la humedad invade esta sala. El sarcófago está abierto y vacío, con su tapa hecha pedazos en el suelo.

Sobre un estante al fondo de la cripta hay varias botellas de contenido turbio: 2 pociones de curación (líquido rojizo, huele a almendras), 1 poción de sueño (purpúrea e irisada, adormece la lengua) y 1 poción de calma (ambarina, de vapores fragantes. Causa una gran relajación e impide a quien la beba realizar ninguna tarea física o mentalmente exigente durante 1d6+6 horas)

18. Estatua de la doncella.

La estatua de una noble mujer elfa se alza en el centro de la habitación. Sostiene una espada sobre las palmas de las manos, con la mirada fija en algún punto a sus pies. Un gran portal de piedra permanece cerrado tras ella.

Un aventurero que se arrodille a los pies de la estatua escuchará una dulce voz en su cabeza: "Decidme, noble señor (o dama), ¿qué hace a un caballero tal?". La respuesta son los cuatro valores de la sala de las estatuas (área 5): VALOR, PIEDAD, SABIDURÍA Y DEBER.

Una respuesta acertada abrirá el portal de piedra pero una respuesta errónea provocará que la estatua cobre vida y trate de decapitar al arrodillado. Forzar la puerta tendrá el mismo resultado, la doncella atacará moviéndose en línea recta como si de una pieza gigante de ajedrez se tratara.

19. Tumba de Sir Brandon.

Esta estancia ovalada de gran tamaño está ocupada por una impresionante embarcación de madera con el mascarón de un dragón rampante. En su interior hay un sarcófago de piedra con la efigie de un caballero que yace con placidez, asido a su espada. A sus pies hay un nombre: **SIR BRANDON, PERDICIÓN DE SIERPES**, y grabado a lo largo del borde del sarcófago, en **woldish antiguo**, se cuenta la verdadera historia del caballero.

En el interior del sarcófago está el cuerpo embalsamado de Sir Brandon, vestido con una brillante armadura de placas y sosteniendo entre las manos su legendaria espada *Perdición de Sierpes* (ver **Apéndice A**). A su alrededor está dispuesto un valioso tesoro meticulosamente colocado: cinco urnas de latón rellenas de polvo de oro (10 MO cada una), un cáliz enjoyado (60 MO) y el *Escudo Lágrima de Sir Brandon* (ver **Apéndice A**).

Apéndice A

- **Cuarzo de Hoguera:** Una piedra del tamaño de un huevo hecha de un mineral vidrioso y anaranjado. Cuando se agita emite luz como una antorcha durante una hora. Si se expone al fuego explota violentamente (3d6 de daño en un radio de 20'). Muy valorada por magos, alquimistas y joyeros (150 MO).
- **El Anillo Atrapaalmas:** Un anillo dorado formado por triángulos entrelazados con una hematita engastada en oro coronando la pieza. La superficie de la piedra preciosa forma remolinos bajo la luz. Almacena el alma del portador cuando este muere de tal forma que puede aparecerse para conversar con quien lo lleve puesto.
- **El Brazalete de la Arrogancia:** Un llamativo brazalete con filigrana de oro blanco y tres rubíes llameantes engarzados. El portador adquirirá una confianza excesiva en sus propias capacidades que le proporcionará un +1 a todas las tiradas de ataque. Debido a esta actitud arrogante también sufrirá un -4 a todas las tiradas de reacción de PNJs. (*Objeto maldito: el portador se verá impelido a llevarlo siempre encima y no se quitará el brazalete hasta que no reciba un conjuro de Deshacer Maldición*).
- **Las Botas de Grandes Zancadas:** Unas botas de fino cuero verde con las punteras rematadas en punta y orientadas hacia arriba. Están repujadas con la figura de una estilizada

rana saltando entre nenúfares y bordadas con hilo dorado. Hasta 3 veces al día el portador puede dar un salto de 30' en horizontal o 10' en vertical. Sin embargo el portador croará como una rana en los momentos más inoportunos, revelando su ubicación. (*Objeto maldito: el portador se verá impelido a llevarlas siempre puestas y no se quitará las botas hasta que no reciba un conjuro de Deshacer Maldición*).

- **El Sable Enjoyado de Carello (+2):** Un elegante sable de filo curvo con destelleantes zafiros en la empuñadura y el pomo. Una vez al día y durante 1 turno el portador puede transformar su aspecto en el de alguien completamente anodino para pasar desapercibido. Sin embargo, el sable confiere una codicia voraz que causa que el portador se vuelva terriblemente posesivo y deteste compartir sus posesiones incluso en tiempos de gran necesidad.
- **La Soga de Desahogo:** Una cuerda de seda encantada de 20', sorprendentemente fina. Cuando se ata algo con ella su peso será el de una pluma para la persona que lleve la carga. Para cualquier otro el objeto conservará su peso real. Pierde sus propiedades si se corta.
- **El Anillo Esmeralda del Príncipe Trasgo:** Un grueso anillo de oro con motivos florales y una esmeralda engarzada talla en forma de un trasgo coronado. El portador puede transformar un objeto inerte de tamaño mediano o inferior en una planta, y viceversa (tres veces al día). Una vez puesto el portador empezará una lenta transformación: desarrollará rasgos de trasgo de forma progresiva durante una semana. Una vez se haya completado, el portador se verá afectado por delirios de grandeza. Creerá que es el mismo Príncipe Trasgo, perdiendo por completo su memoria. Esto le dará un +2 a las tiradas de reacción frente a trasgos y la habilidad de hablar en lengua silvana. (*Objeto maldito: el portador se verá impelido a llevarlo siempre encima y no se quitará el anillo hasta que no reciba un conjuro de Deshacer Maldición*).
- **Las Vidas de los Santos:** Un gran tomo encuadernado en cuero, con sus páginas bellamente decoradas con miniaturas clericales de pan de oro. Está escrito en woldish antiguo y es una recopilación de historias resaltando las virtudes de los santos de la Iglesia Pluritina y sus victorias frente a las maliciosas hadas. Los seres feéricos odian instintivamente su presencia. Cualquier hada que escuche la lectura del libro debe hacer una tirada de salvación de **Doom** o retorcerse de dolor durante 1d6 asaltos, incapaz de hacer nada más.
- **Piedras Guardianas:** Una docena de cantos rodados del tamaño de un puño, cada uno inscrito con una runa distinta. Se activan cuando se disponen en círculo en un orden determinado, independientemente del radio del mismo. Una vez activas, si cualquier criatura atraviesa el círculo las piedras comienzan a vibrar con intensidad y emiten un brillo azulado durante 1 turno.
- **Daga Rúnica Lunar:** Una daga plateada cubierta de runas drúnicas. Su empuñadura tiene forma de lechuza en vuelo y lleva engarzada una piedra lunar en el pomo. Una vez por noche el portador puede emitir una ululación para conseguir visión nocturna hasta 60' durante una hora.
- **Hacha de Plata de Lady Wilt (+1):** Un hacha barbada cuyo filo está hecho íntegramente de plata pulida. El mango de madera está grabado con motivos vegetales. En combate el portador de este hacha se ve impelido a enfrentarse al adversario de mayor tamaño o poder a la vista. Cada impacto con éxito lanza al oponente 10' hacia atrás.

- **Escudo Lágrima de Sir Brandon (+2):** Un gran escudo de lágrima blasonado con un serpenteante wyrm de sangre y una letanía religiosa grabada a lo largo del borde de metal. El portador obtiene un bonificador +2 a las tiradas de salvación contra **Breath**.
- **Perdición de Serpes (+2):** La legendaria espada larga de Sir Brandon. Su centelleante hoja está hecha de un metal blanquecino y cálido al tacto. Tiene una oración grabada a lo largo: *“Que las sombras se dobleguen bajo mi luz”*. Una vez al día puede manifestar un glorioso halo de luz de 30' de radio durante 1d4 turnos. Los muertos vivos, hadas y dragones dentro del halo deben superar una tirada de salvación frente a **Hold** o quedar paralizadas mientras dure la luz. El encantamiento desaparece si no se bendice la hoja con agua bendita cada día.