

La Última Canción

La Última Canción

Los personajes serán llamados por un noble local para cumplir una misión que les llevará por derroteros inesperados y ciertamente extraños, y de la que pueden salir convertidos en héroes o villanos.

Todas las estadísticas de los monstruos y criaturas de la aventura pueden modificarse para ser adaptados al nivel de poder de los personajes, aunque esta aventura es recomendable para personajes principiantes o de nivel bajo. Es como más van a disfrutarla.

Como Master, si tu juego lo requiere, asegúrate de que el alineamiento de los personajes quede tocado por las decisiones que tomen los jugadores. Lo que aquí hagan no cambiará su personalidad, ni cómo la sociedad de Roble Mojado les vea, pero supondrá un sutil cambio que puede llevarles por un camino o por otro en su vida de aventureros.

Historia de Roble Mojado

Roble Mojado es una villa agrícola que cuenta con medio centenar de granjas dispersas dentro de su dominio, y un núcleo de población donde se encuentran los comercios, fraguas, las casas de los comerciantes y una pequeña villa fortificada hogar de FristerNashorm lor¹Laundaun, el Conde de Roble Mojado y su familia.

El Conde es el delegado de la Corona en este lugar, y aunque Roble Mojado queda bastante lejos de la capital y de otras ciudades importantes es un lugar lo suficientemente tranquilo para que gobernarlo no requiera grandes complicaciones ni una guardia demasiado grande.

Alguna incursión ocasional de goblins desorganizados termina con alguna vaca despedazada o un campo de rábanos saqueado, nada que un par de guardias en la zona afectada y una compensación monetaria no puedan solucionar fácilmente. Así que Frister y su familia, su hijo Eldritch y sus dos hijas, Laumala y Eliria, han podido dedicarse a disfrutar de la vida tranquila de su retiro.

Los chicos han crecido sin la presencia de su madre, una elfa lunar llamada Olianna, quien fue asesinada por una incursión gnoll que emboscó su caravana en el lugar de origen de los Nashorm. La venganza de Frister contra los gnoll supuso tan matanza que incluso el Rey del linaje Laundaun tuvo que renunciar a la cercanía de uno de sus más fieles consejeros, cuando la gente, movida por los propios enemigos de Frister, comenzó a cuestionarse si no se habría ido demasiado lejos en dicha venganza.

Lejos de entristecerse por su “exilio”, Frister celebró retirarse de la emponzoñada vida de la corte y criar a sus tres hijos semielfos en un lugar relativamente tranquilo.

Los tres niños crecieron sanos y salvos, disfrutando de aventuras y juegos en los campos, leyendo la extensa biblioteca que les legó su madre y recibiendo una buena educación

¹ La proposición “lor” viene a significar “servidor de” y es usado por las castas nobles, religiosas y guerreras para indicar su principal fuente lealtad. Así, encontraremos esta preposición/apóstrofe en religiosos, nobles o militares de alta graduación, que llevan con orgullo su filiación.

por parte de sus institutrices, profesores, y tutores. Los Nashorm habían heredado una inmensa fortuna de sus antepasados, y Frister la había aumentado con sus aventuras juveniles explorando grutas y buscando tesoros. Durante las Guerras de los Dos Hermanos, en las que el pequeño de los Laundaun trató de arrebatarse el poder a primogénito, los hermanos mayores de Frister apostaron por el lado equivocado de la contienda, permaneciendo sólo éste del lado del vencedor.

Como castigo, sus hermanos fueron condenados al exilio, y el Rey quiso pagar la lealtad de Frister entregándoles las tierras de éstos, pero él se negó. A cambio de sus servicios, y de un juramento de Lealtad vinculado Mágicamente, los Nashorm pudieron conservar sus tierras y privilegios, y el Rey aceptó a Frister como su servidor en Palacio. Durante años, fue embajador ante los elfos lunares del este, Guardián del Camino Real, servidor de los magos reales, e incluso Sumo Ejecutor.

Frister recibió la muerte de su esposa con horror y una tremenda pena, pero la verdad es que su retiro forzado le alivió en sus preocupaciones para con sus hijos. A partir de su "exilio" a Roble Mojado pudo dedicarse a su educación.

Los niños han crecido felices y fuertes, Eldritch y Laumala (21 y 23 años respectivamente) han heredado las virtudes de su madre, su fina inteligencia y su amor por el arte, mientras que Eliria, de 18 años, parece tener la pasión por la aventura y las habilidades físicas de su padre. A pesar de su edad, y quizás por su herencia élfica, los tres son bastante más inmaduros que otros jóvenes humanos de su edad, pero eso es algo con lo que Frister ya contaba cuando se enamoró de Olianna, y saber que los tres se han ganado el respeto de sus conciudadanos le es suficiente para sentirse orgulloso. No les fuerza a elegir ningún camino, ni a madurar rápidamente, quizás por exceso de mimos, pero puede permitirse.

Roble Mojado no posee una historia ni la mitad de complicada que su señor. Como asentamiento agrícola y comercial, provee con sus cosechas a ciudades más allá del Camino Real hacia el Este, mientras que los peligros de las lejanas Montañas de Mourgrout quedan demasiado lejos y son frenados por las Picas, las fortalezas del Rey, donde soldados y mercenarios vigilan las fronteras del reino.

Así, la villa ha podido vivir muchas décadas de paz y prosperidad, sin apenas sobresaltos, ni siquiera durante la Guerra de los Dos Hermanos, dada su escasa importancia estratégica.

Algunas ruinas exploradas ya hasta la extenuación salpican el paisaje arbolado, y los bosques proveen de buena caza, madera y frutos silvestres incluso a los que han tenido un mal año de cosecha, por lo que el hambre no hace mella en el pueblo ni siquiera en los fríos inviernos.

Éste es Roble Mojado, el condado en el que se desarrollarán algunas de las aventuras que iremos poniendo a vuestra disposición, un lugar tranquilo que puede servir de base para las aventuras de los personajes, pero que también guarda algún que otro secreto que iremos descubriendo (y FristerNashorm con nosotros) poco a poco.

El Comienzo

Los personajes han podido recabar en Roble Mojado por casualidad, o por alguna misión si no son principiantes, o tal vez son originarios del pueblo acaban de decidir dedicar sus vidas a la aventura. Sea como sea, FristerNashormlorLaundaun siente un gran respeto por quienes llevan en la sangre la llamada de la Aventura, y cuando un problema surge en Roble Mojado no duda en llamarles a su presencia².

Cuando llegan a la villa fortificada de los Nashorm son recibidos por el Conde en persona en una pequeña biblioteca.

Lee este texto a los jugadores:

Si los personajes aceptan, el conde les cuenta la historia de la Última Canción, como siempre han llamado en la casa a la partitura perdida.

Ludan Jabicci vino con el Conde y sus hijos a Roble Mojado, siempre había servido a la madre de los niños, y cuando ésta falleció dedicó su vida a instruir a los pequeños.

Trabajó sin descanso intentando inculcarles el amor por la música y el arte, con mayor o menor fortuna, pero siempre ganándose el cariño de todos. Ludan sólo descansaba de sus tareas una vez cada década. Como fiel servidor de la diosa de la Música y las Artes, Seline, su fe le obligaba a realizar un largo retiro cada dos lustros, con el fin de realizar una ofrenda de arte y creación a la diosa.

En su última ofrenda, hace ocho años, Ludan se retiró a un viejo monasterio semi abandonado, pero todavía mantenido por unos Sacerdotes del Silencio que se negaban a dejarlo morir. A cambio de dinero para poder arreglar los tejados del monasterio, la Orden del Silencio aceptó que Ludan se recluyese allí para componer su ofrenda a la Diosa, una Oda Larga de Luna, como la llamó.

Durante más de once meses trabajó día y noche, inspirado por la solemnidad del lugar y de los campos grises bañados por la luna de plata, y en todo ese tiempo, ni una sola palabra salió de su boca. Todo era la Oda y la Oda lo era todo.

Al término de su creación, Ludan realizó su ofrenda a Seline, quemando todos los manuscritos, copias y anotaciones, excepto la partitura final, y se dispuso a volver a casa.

¡Queridos amigos!, les he hecho venir con la esperanza de que acepten una misión en nombre de Roble Mojado y la casa Nashorm. Uno de los tutores de mis hijos, Ludan JabicilorSeline, profesor de música acaba de fallecer por causas naturales. Su avanzada edad y unas fiebres se lo llevaron hace un par de noches.

La tristeza ha anidado en el corazón de mis hijos, y tanto yo como ellos deseamos ver cumplido su último deseo. En su lecho de muerte, mis hijos le prometieron que localizarían una partitura perdida, su última composición, y necesito vuestra ayuda para recuperarla.

Desafortunadamente, a su vuelta, una banda errante de goblins les asaltó y se llevó sus raciones y sus escasas pertenencias, incluyendo la Última Canción.

A pesar de los esfuerzos del Conde y sus emisarios, Ludan no pudo localizar a la banda de goblins ni recuperar la partitura.

Eso ha cambiado con la muerte del compositor. En el momento de su muerte, el Conde utilizó un poderoso artefacto que poseía de sus andanzas juveniles, una Vela del último Deseo. Con ella, un moribundo puede volcar su último aliento en un pergamino o un mapa, y este pergamino funciona como un conjuro de Deseo para un moribundo.

Nota para el Master: las Velas de Último Deseo no pueden revivir ni curar al moribundo, sólo conceder deseos relacionados con su mayor anhelo.

En el caso de Ludan, la cera de la vela de color azulado describió los finos trazos de un mapa de lejanas tierras cuando tocó el pergamino. El poderoso artefacto indicaría a su poseedor el paradero de la última partitura, y la dirección a la que debían dirigirse para encontrarse con él.

Con ese mapa los aventureros podrían seguir la situación de la partitura en cada momento, localizarla, y traerla de vuelta a Roble Mojado para que sea interpretada en el funeral de Ludan. Todo está ya preparado para que dentro de ocho días el tutor de música reciba uno de los mayores homenajes que hayan sido ofrecidos en Roble Mojado, y los personajes deberán estar de vuelta para entonces, con tiempo para que los músicos que el conde ha contratado aprendan la partitura y la toquen. Dentro de Ocho días son los Solsticios de Seline, cuando la luna cruza un campo de lágrimas estelares (meteoritos para los jugadores) y toda su superficie brilla con fulgores y resplandores sobrenaturales. El funeral debe ser en esa fecha con partitura o sin ella.

Al parecer la partitura está a unos tres días de viaje, por lo que eso les deja a los personajes un día para localizar la guarida de los goblins (si es que sigue en posesión de ellos) y recuperar la partitura. Tres días de ida, tres de vuelta y uno para que los músicos preparen la Oda de Luna.

Si aceptan, el conde les entregará el mapa mágico, y les prestará unos buenos caballos para la expedición.

El Viaje

La duración del viaje es la esperada, tres días a caballo a buen trote, pasando primero por los campos y granjas de Roble Mojado, después, atravesar por un camino de tierra el Bosque del Orgullo, y por último, adentrarse en las tierras yermas al pie de las colinas que dan paso a los Pantanos de Oml, donde se encuentra su objetivo.

Si lo deseas, puedes introducir algún encuentro durante el viaje con el fin de hacerlo más interesante. Puedes describir cada una de las etapas detalladamente, y en cada una de ellas hacer una tirada para ver si encuentran algún obstáculo. Quizás una manada de jabalíes, un mendigo que intenta robarles si no están atentos, o incluso algo más peligroso como una cría de roc de las colinas si lo deseas.

Al cabo de tres días, los personajes llegan a un valle ocupado por unos malolientes pantanos. El mapa indica inconfundiblemente que lo que buscan está en medio de la extensa masa de agua, bosques y maleza que contemplan sus ojos.

Los Pantanos de Oml

Cerca del Monasterio de los Sacerdotes del Silencio se encuentran los Pantanos de Olm, un terrible lugar de 400 millas cuadradas capaz de esconder en su interior las bestias más grandes y de engullir cualquier partida de aventureros lo bastante estúpidos como para adentrarse en su interior sin estar verdaderamente preparados.

Los pantanos fueron explorados por las fuerzas del conde, pero dado su tamaño, su orografía repleta de hondonadas anegadas de agua putrefacta y colinas de tupidos árboles y maleza, no pudieron localizar nada.

Los árboles caídos tienden inestables puentes sobre las cenagosas aguas, y las lianas y enredaderas forman tupidas cortinas vegetales que impiden contemplar nada más allá de unos pocos metros de distancia en numerosos lugares.

Los restos de antiguas ruinas reposan bajo sus aguas y barro, por lo que es fácil tropezar con una roca o con una estatua de algún dios olvidado, con el peligro que esto representa para los aventureros.

Numerosos animales y bestias llaman hogar a los pantanos, o lo hacen los que saben hablar, así que los peligros acechan en cada esquina.

Cada turno el master puede decidir si los jugadores tiran Destreza (o la característica equivalente en tu juego) para evitar torcerse un tobillo con los escombros de las viejas ruinas bajo las aguas.

Mecánica de movimiento

A continuación se describen los diferentes turnos de la caza de la tribu goblin. Recuerda que los jugadores sólo disponen de 24 turnos (24 horas), sin dormir nada, para localizarles. A medida que vayan transcurriendo las horas el cansancio debería ir haciendo mella en sus facultades. Por supuesto, los jugadores podrían decidir descansar un par de horas, pero eso podría significar que la tribu goblin se aleje más de ellos, o se les eche encima por sorpresa.

Para los personajes jugadores

Al entrar en los pantanos de Olm, los jugadores deberán tirar 1D20. El resultado indica en qué casilla comienzan la cacería, dentro de la fila A (pues vienen del Norte). Esto es, desde la casilla A1 hasta la A20.

Cada turno de exploración representa una hora, que es más o menos lo que estimamos que los jugadores tardarían de media en atravesar la milla cuadrada incluyendo los encuentros que en ella se detallan. El movimiento puede ser hacia cualquiera de las casillas adyacentes, incluyendo las diagonales.

Por lo tanto, los jugadores deberán cazar a la tribu y encontrar la Última Canción antes de 24 turnos, teniendo en cuenta que puede que su encuentro con la tribu necesite al menos varias horas para resolverse.

La aventura consiste en ir persiguiendo a los goblins intentando acercarse hasta localizarlos, pero la cosa no es tan sencilla como parece. Los Pantanos de Olm son un lugar viejo y lleno de desafíos, y a lo largo de sus ríos, lagos y árboles mohosos se ocultan numerosos peligros que los jugadores deberán afrontar sin posibilidad de reponerse (a menos que descansen y pierdan un valioso tiempo).

The image shows a 20x20 grid map with columns numbered 1-20 and rows labeled A-S. A blue path starts at A10 and winds through the grid, ending at A20. A red obstacle is located at the intersection of column 10 and row J, specifically in cells J10, J11, and J12.

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
A	A1	A2	A3	A4	A5	A6	A7	A8	A9	A10	A11	A12	A13	A14	A15	A16	A17	A18	A19	A20
B	B1	B2	B3	B4	B5	B6	B7	B8	B9	B10	B11	B12	B13	B14	B15	B16	B17	B18	B19	B20
C	C1	C2	C3	C4	C5	C6	C7	C8	C9	C10	C11	C12	C13	C14	C15	C16	C17	C18	C19	C20
D	D1	D2	D3	D4	D5	D6	D7	D8	D9	D10	D11	D12	D13	D14	D15	D16	D17	D18	D19	D20
E	E1	E2	E3	E4	E5	E6	E7	E8	E9	E10	E11	E12	E13	E14	E15	E16	E17	E18	E19	E20
F	F1	F2	F3	F4	F5	F6	F7	F8	F9	F10	F11	F12	F13	F14	F15	F16	F17	F18	F19	F20
G	G1	G2	G3	G4	G5	G6	G7	G8	G9	G10	G11	G12	G13	G14	G15	G16	G17	G18	G19	G20
H	H1	H2	H3	H4	H5	H6	H7	H8	H9	H10	H11	H12	H13	H14	H15	H16	H17	H18	H19	H20
I	I1	I2	I3	I4	I5	I6	I7	I8	I9	I10	I11	I12	I13	I14	I15	I16	I17	I18	I19	I20
J	J1	J2	J3	J4	J5	J6	J7	J8	J9	J10	J11	J12	J13	J14	J15	J16	J17	J18	J19	J20
K	K1	K2	K3	K4	K5	K6	K7	K8	K9	K10	K11	K12	K13	K14	K15	K16	K17	K18	K19	K20
L	L1	L2	L3	L4	L5	L6	L7	L8	L9	L10	L11	L12	L13	L14	L15	L16	L17	L18	L19	L20
M	M1	M2	M3	M4	M5	M6	M7	M8	M9	M10	M11	M12	M13	M14	M15	M16	M17	M18	M19	M20
N	N1	N2	N3	N4	N5	N6	N7	N8	N9	N10	N11	N12	N13	N14	N15	N16	N17	N18	N19	N20
Ñ	Ñ1	Ñ2	Ñ3	Ñ4	Ñ5	Ñ6	Ñ7	Ñ8	Ñ9	Ñ10	Ñ11	Ñ12	Ñ13	Ñ14	Ñ15	Ñ16	Ñ17	Ñ18	Ñ19	Ñ20
O	O1	O2	O3	O4	O5	O6	O7	O8	O9	O10	O11	O12	O13	O14	O15	O16	O17	O18	O19	O20
P	P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10	P11	P12	P13	P14	P15	P16	P17	P18	P19	P20
Q	Q1	Q2	Q3	Q4	Q5	Q6	Q7	Q8	Q9	Q10	Q11	Q12	Q13	Q14	Q15	Q16	Q17	Q18	Q19	Q20
R	R1	R2	R3	R4	R5	R6	R7	R8	R9	R10	R11	R12	R13	R14	R15	R16	R17	R18	R19	R20
S	S1	S2	S3	S4	S5	S6	S7	S8	S9	S10	S11	S12	S13	S14	S15	S16	S17	S18	S19	S20

Puedes enseñarles a los jugadores el mapa esquemático de las cuadrículas que encontrarás en los apéndices. Los ríos y lagos son un obstáculo que su mapa no detalla, por lo que podrían resultar un problema en su búsqueda.

La tribu goblin parte de la casilla J10 del mapa, marcada con una X roja, pero dado su carácter nómada y la inquietud que detectan en el pantano, parece que han decidido trasladarse buscando un sitio mejor. Por ese motivo, la caza podría no ser tan sencilla cómo los jugadores piensan.

Para la tribu goblin

La siguiente Tabla indica el movimiento de la tribu de Goblins. Cada dos turnos, el Master deberá tirar 1D10 y mover la tribu en el mapa en función del número que haya salido en la tirada. Si el dado refleja un cero, hay que volver a tirar.

Los goblins dominan el pantano, por lo que no se verán afectados por los encuentros de las casillas, al contrario que los personajes.

8	1	2
7	9	3
6	5	4

Descripción de las áreas principales

Por descontado, el Master puede cambiar la localización de cualquier área si cree que eso haría más interesante la partida.

* **A1: Bocón Barbotante**

Nada más pisar el pantano una famélica criatura se arroja sobre los personajes. Se trata de un bocón barbotante hambriento que esperaba en los límites de la ciénaga con la esperanza de cazar a algún viajero desprevenido que pasase cerca de ella.

* **A5: El tronco crujiente**

Los personajes escuchan un terrible aullido nada más pisar el bosque anegado. Si investigan, descubrirán que se trata de un enorme tronco caído que parece aullar cuando el viento atraviesa el hueco tronco.

* **A11: La tierra de mis antepasados**

Un extraño pórtico de piedra que una vez estuvo pulida recibe a los personajes. Grabado en su

Bienvenido a la tierra de mis antepasados, la que otrora fue una poderosa villa y hoy es barro y enfermedad.

Yacen bajo estas aguas los sueños y recuerdos de quienes no supieron ver el Gran Mal.

Que al adentrarte en ellas tengas más suerte que quienes vivieron aquí.

superficie, todavía se puede leer una antigua inscripción en élfico.

Si alguno de los personajes conoce este idioma, léeles el siguiente recuadro:

* **B6: golem defectuoso**

Una gigantesca criatura humanoide de roca y acero yace medio sumergida en el lodazal. De vez en cuando, realiza algún movimiento espasmódico que puede suponer un peligro para quien lo esté observando de cerca, pero está claramente dañado y disfuncional.

Las runas grabadas en las bandas de metal que unen las piezas de roca que lo componen están salpicadas con runas élficas, quizás los elfos fueron sus creadores, o alguno de sus protectores.

* **B8: el chuul solitario**

Una extraña criatura emerge del río atacando a los personajes cuando estos tratan de cruzar el río. Se trata de un chuul (ver Manual de Monstruos).

* **C3: el Cieno Gris**

Los personajes contemplan una pequeña edificación que asemea una vieja caseta de guardabosques. Sus muros de roca gris son lo único que permanece en pie en el que quizás fue el hogar del antiguo bosque.

De improviso, una de las paredes parece caerse sobre ellos, se trata de un cieno gris, la criatura ha convertido la vieja cabaña y sus alrededores en su territorio de caza.

Si rebuscan entre las ruinas encontrarán 1D10 monedas de cobre oxidadas, pero todavía útiles.

* **C9 y C10: El hogar de los Chuul**

Los personajes se adentran en el hogar de los chuul en el pantano, Estas criaturas que asemejan enormes cangrejos hace mucho que no reciben órdenes de los aboleths que les crearon, pero siguen teniendo implantada la imprimación que estos les dieron, defender el río para evitar incursiones hacia el antiguo hogar de sus amos río abajo.

Desde entonces, los chuul vigilan el río y la parte norte del lago, mientras tratan de mantener a los bullywugs del sur a raya.

Una tirada de 1D dirá cuántas de estas criaturas se oponen al paso de los PJs por sus aguas.

* **C16, C17, C18, D18: Termitero Gigante**

Unas gigantescas estructuras ocupan éste área, parecidas a castillos de arena gigantes que se elevan varios metros de altura por encima de las cabezas de los personajes. En total, hasta donde les alcanza la vista, pueden contar una docena al menos.

Si los personajes atraviesan éste área, es posible que molesten a los por otro lado pacíficos constructores, y que estos decidan utilizarlos como abono para alimentar a sus crías.

Los personajes deben tirar 1D20, el resultado será el número de termitas gigantes que se mostrarán hostiles con ellos. Si es un resultado demasiado grande para el nivel de los aventureros, divide el encuentro en dos o tres para hacérselo más sencillo.

* **D9, D10, E9, E10: la Tribu de los Bullywugs**

Los personajes contemplan una enorme masa de agua. No se trata de la ciénaga que han estado transitando, sino de un verdadero lago alimentado por los afluentes de un río.

Para traspasarlo deben bien rodearlo, o bien construir algún tipo de barca .

Pero ojo, el lago es hogar de unos bullywugs. Si los personajes vadean el lago se encontrarán 1D8 de estas criaturas, las cuales no dudarán en atacarles al ver invadido su hogar. Si lo cruzan mediante una barca, serán 1D12+2 las criaturas que les atacarán.

* **E11: el cadáver del contemplador**

Los restos de una batalla se muestran ante los ojos de los personajes. Sobre una loma el cadáver de una criatura redonda y sin miembros se pudre al sol. Una enorme cavidad ocupa un lugar encima de una enorme boca de afilados dientes, y diversos apéndices con ojos en sus extremos languidecen en mejor o peor estado.

A su alrededor, los cuerpos de una banda de aventureros yacen donde sus compañeros más afortunados les dejaron, despojados de todos sus objetos de valor. Dos de ellos con evidentes signos de miembros desintegrados.

Una terrible batalla ha sucedido en el pantano, quizás de forma fortuita, y un grupo de aventureros se encontró con la bestia, terminando con su vida, y perdiendo a tres miembros de forma permanente.

Ninguno de los aventureros porta nada de valor, lo poco que dejaron los supervivientes fue porque estaba dañado.

El peligro de éste área se encuentra en que el hinchado cadáver del contemplador está repleto de gases de putrefacción y rescoldos mágicos que pueden estallar en cualquier

momento si lo tocan. Haz que los PJs tiren un dado, si el resultado es impar, la bestia explota causándoles el mismo daño que un hechizo de **Bola de Fuego**.

* **G14, G15, G16, H14, H15, H16, I14, I15, I16: La Ciudad Hundida**

Una enorme ruina que ocupa casi diez millas cuadradas, esto debió ser una ciudad antes de que algún cataclismo la destruyese y los pantanos reclamasen sus calles.

La ciudad ha sido saqueada en numerosas ocasiones, pero todavía pueden encontrarse cosas de valor. El DM puede usar una tabla de tesoros para ver qué encuentran en ella, incluye alguna criatura para hacérselo entretenido, como una cría de hidra, un tiburón del pantano (usa las estadísticas de la Bulette), o un caimán de dos cabezas.

Cada tirada que hagan tratando de localizar tesoro les costará uno de sus preciados turnos. No les conviene que la avaricia les ciegue y les reduzca su ya limitado tiempo.

Quizás cuando todo termine los PJs quieran volver a explorarla con más detalle. En breve publicaremos una aventura sandbox centrada exclusivamente en la Ciudad Hundida.

* **H4: La Saga cetrina**

Un lastimoso chillido pone sobre aviso a los personajes. Se trata al parecer de una mujer que pide socorro en lo profundo de la ciénaga. Si los personajes acueden en su ayuda, se encontrarán de bruces con la trampa de una Saga Cetrina y un ejército de esqueletos (x10) que ha animado para tenderles la trampa a los personajes.

Cada turno que no logren derrotar a la Saga, se eleva un esqueleto maloliente del fondo de la ciénaga para unirse a la lucha, por lo que pronto los personajes podrían verse superados.

Si vencen el combate les será fácil localizar la gruta semi sumergida de la Saga y encontrar su tesoro (1D12 monedas de oro, 2D20 de plata y bastantes armas pertenecientes a aventureros que han caído bajo sus garras).

* **I7: La Coualt**

Las ruinas de una fortaleza élfica se alzan ante los personajes.

Inmediatamente, una criatura serpentina voladora recorre la distancia que le separa de ellos a enorme velocidad. Se trata de una bondadosa coualt que, si no la atacan, les someterá a un profuso interrogatorio fruto de su soledad.

La Coualt vive en estas ruinas desde hace tiempo, y aunque un par de veces al año viaja a visitar sus amigos (criaturas mágicas benignas en todo caso) agradece enormemente la posibilidad de charlar un rato.

El DM deberá preguntar un montón de cosas insustanciales intentando que la paciencia de los PJs se agote, como de dónde vienen (cada uno de ellos), qué han hecho en su vida de aventureros, cómo se llama su patrón, que le describan la ciudad de Roble Mojado, etc.

Si los personajes dedican su tiempo a charlar con ella, ésta, agradecida, les acompañará por caminos secretos durante dos casillas, acortando su camino dos horas, y ayudándoles a evitar los peligros y encuentros de las áreas circundantes. A discreción del master, también puede advertirles sobre lo que encontrarán en la tercera casilla antes de que ella regrese a su hogar y les deje solos con su misión.

* **I11: El elemental de Agua Menor**

En la confluencia de los dos ríos que atraviesan los Pantanos de Olm habita un elemental de agua menor que se extravió de su plano de origen. Tras muchos años deambulando por nuestro mundo se ha rendido en su intento de regresar a su hogar, así que se ha establecido aquí permanentemente.

No suele molestar a los goblins ni a otras criaturas, pero sí se acercará a los personajes y les atacará si presiente que son portadores de algún objeto mágico (como el Pergamino del último Deseo).

* **I20, J20, K20: Los Micónidos**

En las lindes del pantano, allí donde las tierras bajas dejan paso a colinas de roca y cavernas húmedas, habita un pueblo de micónidos.

Los goblins sí suelen pasar por esta zona e intercambiar servicios con los micónidos, pero nunca abandonarán los Pantanos de Olm (si alguna tirada les lleva fuera de ellos por casualidad, vuelve a tirar) para adentrarse en las colinas del territorio micónido.

Quizás en el futuro, los personajes sí que deseen explorar esta zona.

* **L8, L9; L10, M8, M9, M10, N8, N9, N10: Las Hadas del Cieno**

El pueblo feérico no siempre es tan glamuroso como las viejas canciones describen. En este lugar habita una tribu de hadas del cieno.

Nadie sabría decir si fueron hadas que se trasladaron aquí desde otro pantano cuando el antiguo bosque y la villa élfica calleron en desgracia, o si se trata de un antiguo pueblo más normal pero que ha ido cambiando década tras década adaptándose al entorno.

Poseen las mismas cualidades y atributos que cualquier otro grupo de hadas, si bien son un poco más grandes (añade un par de puntos de golpe a sus estadísticas) y algo

menos divertidas y más ariscas. Del comportamiento de los personajes para con ellas dependerá su reacción ante su llegada.

* **Ñ5: el Pseudodragón**

Un joven pseudodragón habita en esta zona. Se esconderá de los personajes siempre que pueda y estos no les descubran (que hagan unas tiradas). Si le localizan oculto entre la maleza tratará de huir corriendo, pero si es atrapado los personajes verán que sólo tiene un ala útil, la otra parece atrofiada por algún tipo de deformidad innata.

Quizás ahora o en el futuro los personajes quieran ganarse su simpatía ofreciéndole algo de comida o de valor para su guarida.

* **Ñ17: El Ent**

Un solitario pero apacible ent vive en esta zona. No atacará a los personajes a menos que ellos le ataquen, pero sí se acercará a ver qué criaturas perturban la paz de su bosque.

* **P1, P2, P3, Q1, Q2, Q3: La tribu de trogloditas**

Los goblins tratan de mantenerse alejados de esta zona, y sólo penetran aquí en caso de necesidad. Una peligrosa tribu de trogloditas habita el lugar.

Los personajes deberán tirar 1D6 para ver cuántos de estos seres se encuentran.

* **P8: La guarida de las serpientes**

Numerosas serpientes de gran tamaño habitan éste área. Aunque no sean venenosas, trátalas como un enjambre al que deberán enfrentarse los personajes.

* **P17, P18, Q17, Q18 y Q19: Los Ents Enanos**

Si los personajes supiesen que es un bonsai podríamos describir perfectamente a las criaturas que rodean a los personajes por docenas. Se trata de árboles vivientes, ents si conocen a esta raza, de tamaño diminuto.

Fruto de los experimentos de los elfos esta raza lleva habitando el pantano desde la desaparición de sus creadores. A pesar de su aspecto agradable son muy peligrosos y muy numerosos, por lo que si los personajes se muestran hostiles su curiosidad podría convertirse rápidamente en hostilidad hacia ellos.

En caso de que se produzca una pelea que dure más de 5 turnos los ents enanos recibirán la ayuda del Ent de la zona Ñ17.

* **B13, B20, D14, E5, F2, G1, G18, H13, K17, L3, L14, N20, Ñ2, P13, Q12, Q13, R4, R9, S20: Bandada de Stirges**

Las stirges son algunos de los más numerosos pobladores del pantano, junto con los goblins y las serpientes.

Cada vez que los personajes se adentren en un área donde habita una bandada de stirges que tiren 1D10+3 para ver cuántas salen a su paso.

Tabla de encuentros aleatorios para el resto de áreas

El resto de áreas no están ni mucho menos exentas de peligros y encuentros. A continuación, encontrarás una tabla con todos peligros que los personajes pueden encontrar en los Pantanos de Olm. Para decidir qué encuentran, los jugadores (o el Master) sólo deben tirar 1D20.

Tirada	Encuentro
1	Catoblepas
2	Troll famélico
3	Escorpiones gigantes (2)
4	Arenas movedizas (una tirada de Destreza para cada uno de los personajes y sus monturas si las metieron en la ciénaga, para ver si caen en la trampa de los Pantanos)
5	Bocón Barbotante
6	Pareja de caimanes
7	Lianas atrapadoras (retrasan a los personajes una hora)
8	Arenas movedizas (una tirada de Destreza para cada uno de los personajes y sus monturas si las metieron en la ciénaga, para ver si caen en la trampa de los Pantanos)
9	Cocatriz
10	Arenas movedizas (una tirada de Destreza para cada uno de los personajes y sus monturas si las metieron en la ciénaga, para ver si caen en la trampa de los Pantanos)
11	Esqueletos (8)
12	Víbora venenosa (tiran iniciativa para ver si muerde a alguno de los personajes)
13	Broza Movediza
14	Esqueletos (6)
15	Arenas movedizas (una tirada de Destreza para cada uno de los personajes y sus monturas si las metieron en la ciénaga, para ver si caen en la trampa de los Pantanos)
16	Aparición fantasmal inofensiva
17	Esqueletos (4)

- 18** Fuego Fatuo
- 19** Ningún encuentro. Los personajes sólo contemplan una extraña ave volar por encima de los árboles. El ave parece seguirles durante un rato, hasta que se cansa, o ellos entran en un lugar al que ella no se atreve.
- 00** Ningún encuentro. Unas ruinas sobresalen de las aguas en esta área. El lugar parece haber sido ocupado hace poco por alguna tribu, pero ningún peligro acecha entre sus columnas e ídolos caídos.

La Tribu Goblin

Al acercarse a su objetivo, los personajes perciben una extraña escena. Desconocedores de su presencia, los goblins parecen estar celebrando algún tipo de fiesta o ritual. Desde su posición, pueden ver las yurtas de la tribu iluminadas por una enorme hoguera.

Alrededor de la misma, dos docenas de goblins bailan parsimoniosamente mientras su chamán entona unas extrañas palabras en una lengua que no es la suya.

Si los personajes superan una tirada de Inteligencia, comprenderán lo que está pasando. De algún modo, los goblins descifraron las notas musicales de la Oda Lunar, y la convirtieron en un ritual sagrado.

Esta experiencia, aunque los personajes no lo sepan, les ha transformado, y lejos de ser una banda dedicada al pillaje y al saqueo, ahora intentan conseguir adorar a la diosa de la música a través de la partitura. Esto ha complacido mucho a Seline, quien considera a los goblins uno de sus más fieles y curiosos seguidores.

Se plantea aquí un dilema ante los jugadores. Pueden lanzar a sus personajes contra las desprevenidas criaturas, pillándolas desprevenidas, o tratar de negociar con ellas algún tipo de acuerdo, como copiar las partituras, para no arrebatárselas (los goblins adoran a las partituras como si fuesen escritos sagrados, no permitirán que se las lleven, pero sí se les puede convencer de que les dejen copiarlas, sobre todo si les dicen que es para celebrar las exequias del creador de la Oda).

La decisión que elijan tendrá severas implicaciones a largo plazo en los personajes. Si elijen el camino de la paz, habrán encontrado unos buenos aliados en la tribu goblin, quienes podrían enseñarles la Ciudad Hundida y ayudarles a limpiar de peligros la zona para convertirla en su propia fortaleza, sirviendo ellos como aliados y servidores.

Por el contrario, si deciden atacar a los goblins y salen victoriosos, a pesar de cumplir su misión, se habrán granjeado la enemistad de Seline, diosa de las Artes, y esto traerá problemas en el futuro. A pesar de la aparente amabilidad de su Dominio, Seline es una de las deidades más peligrosas, por cuanto de original, creativo y aterrador tienen sus servidores.

Los personajes puede que ya nunca estén a salvo en presencia de un bardo, o quizás en el futuro se encuentren con alguno de los **Ángeles de la Pasión, la Destrucción, el**

Arrepentimiento y la Locura que la sirven. O decida enviar a un **elemental de música**, a los **Vivisectificadores**, a la **Cacería de los Cuadros Vivientes**, a un **golem de columnas**, o a un **papiro viviente**, a darles caza.

Pero ésa es otra historia. Volvamos con los personajes y su retorno a Roble Mojado.

Finalizando la aventura

Si los personajes localizan y recuperan el pergamino a tiempo, podrán volver a Roble Mojado a tiempo para las exequias. Por supuesto, pueden volver a la villa fuera del plazo acordado, pero el Conde no se mostrará tan agradecido con ellos como sí lo hará si cumplen los plazos.

Tanto si llevan la partitura original como si llevan una copia, inmediatamente los discípulos de Ludan reconocen la obra de su tutor, y les agradecen enormemente que la hayan rescatado.

El funeral se celebra al día siguiente como estaba previsto, y la solemne música envuelve a todos los presentes con una sensación de culminación y serenidad que les arranca lágrimas y sentimientos.

Al terminar, el Conde les llama de nuevo a su biblioteca, y les hace entrega de la recompensa que hayan acordado (el Master debería adaptarla al nivel que sus personajes posean), como el resto de los peligros y encuentros de esta aventura). También les regala los caballos que les dio si todavía vuelven con ellos y tuvieron la delicadeza de no dejarlos hundirse en las ciénagas.

Reduce las recompensas a la mitad si no llegaron a tiempo al funeral con la partitura, y que se olviden de los caballos. Por lo demás, han prestado un buen servicio al Conde, a pesar de las dificultades, y no estará enfadado con ellos, quizás un poco decepcionado.

Aun así, su prestigio en Roble Mojado ha aumentado, y ésta es una buena ciudad para usar de base de operaciones a largo plazo, o mientras reconstruyen la Fortaleza Hundida de los pantanos.

Por último, le Conde les deja quedarse con el ahora sin valor Pergamino del Último Deseo. Será un buen trofeo para los personajes.

Apéndice I

Esquema de los Pantanos de Olm para los jugadores:

Durante la cacería, será el DM quién tire el dado de movimiento de los goblins cada dos turnos (ellos van más despacio pues deben trasladar las yurtas, sus aperos y sus familias) pero los jugadores pueden ver en el mapa a donde se han dirigido.

Enséñales este mapa para que vayan decidiendo a dónde ir.

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
A	A1	A2	A3	A4	A5	A6	A7	A8	A9	A10	A11	A12	A13	A14	A15	A16	A17	A18	A19	A20
B	B1	B2	B3	B4	B5	B6	B7	B8	B9	B10	B11	B12	B13	B14	B15	B16	B17	B18	B19	B20
C	C1	C2	C3	C4	C5	C6	C7	C8	C9	C10	C11	C12	C13	C14	C15	C16	C17	C18	C19	C20
D	D1	D2	D3	D4	D5	D6	D7	D8	D9	D10	D11	D12	D13	D14	D15	D16	D17	D18	D19	D20
E	E1	E2	E3	E4	E5	E6	E7	E8	E9	E10	E11	E12	E13	E14	E15	E16	E17	E18	E19	E20
F	F1	F2	F3	F4	F5	F6	F7	F8	F9	F10	F11	F12	F13	F14	F15	F16	F17	F18	F19	F20
G	G1	G2	G3	G4	G5	G6	G7	G8	G9	G10	G11	G12	G13	G14	G15	G16	G17	G18	G19	G20
H	H1	H2	H3	H4	H5	H6	H7	H8	H9	H10	H11	H12	H13	H14	H15	H16	H17	H18	H19	H20
I	I1	I2	I3	I4	I5	I6	I7	I8	I9	I10	I11	I12	I13	I14	I15	I16	I17	I18	I19	I20
J	J1	J2	J3	J4	J5	J6	J7	J8	J9		J11	J12	J13	J14	J15	J16	J17	J18	J19	J20
K	K1	K2	K3	K4	K5	K6	K7	K8	K9	K10	K11	K12	K13	K14	K15	K16	K17	K18	K19	K20
L	L1	L2	L3	L4	L5	L6	L7	L8	L9	L10	L11	L12	L13	L14	L15	L16	L17	L18	L19	L20
M	M1	M2	M3	M4	M5	M6	M7	M8	M9	M10	M11	M12	M13	M14	M15	M16	M17	M18	M19	M20
N	N1	N2	N3	N4	N5	N6	N7	N8	N9	N10	N11	N12	N13	N14	N15	N16	N17	N18	N19	N20
Ñ	Ñ1	Ñ2	Ñ3	Ñ4	Ñ5	Ñ6	Ñ7	Ñ8	Ñ9	Ñ10	Ñ11	Ñ12	Ñ13	Ñ14	Ñ15	Ñ16	Ñ17	Ñ18	Ñ19	Ñ20
O	O1	O2	O3	O4	O5	O6	O7	O8	O9	O10	O11	O12	O13	O14	O15	O16	O17	O18	O19	O20
P	P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10	P11	P12	P13	P14	P15	P16	P17	P18	P19	P20
Q	Q1	Q2	Q3	Q4	Q5	Q6	Q7	Q8	Q9	Q10	Q11	Q12	Q13	Q14	Q15	Q16	Q17	Q18	Q19	Q20
R	R1	R2	R3	R4	R5	R6	R7	R8	R9	R10	R11	R12	R13	R14	R15	R16	R17	R18	R19	R20
S	S1	S2	S3	S4	S5	S6	S7	S8	S9	S10	S11	S12	S13	S14	S15	S16	S17	S18	S19	S20

Apéndice II

Éste Mapa es sólo para el Dungeon Master.

En él podrás ver la disposición de los diferentes encuentros que los jugadores irán encontrando en cada área. Esperamos que esto te facilite un poco la labor de dirigir.

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
A	A1	A2	A3	A4	A5	A6	A7	A8	A9	A10	A11	A12	A13	A14	A15	A16	A17	A18	A19	A20
B	B1	B2	B3	B4	B5	B6	B7	B8	B9	B10	B11	B12	B13	B14	B15	B16	B17	B18	B19	B20
C	C1	C2	C3	C4	C5	C6	C7	C8	C9	C10	C11	C12	C13	C14	C15	C16	C17	C18	C19	C20
D	D1	D2	D3	D4	D5	D6	D7	D8	D9	D10	D11	D12	D13	D14	D15	D16	D17	D18	D19	D20
E	E1	E2	E3	E4	E5	E6	E7	E8	E9	E10	E11	E12	E13	E14	E15	E16	E17	E18	E19	E20
F	F1	F2	F3	F4	F5	F6	F7	F8	F9	F10	F11	F12	F13	F14	F15	F16	F17	F18	F19	F20
G	G1	G2	G3	G4	G5	G6	G7	G8	G9	G10	G11	G12	G13	G14	G15	G16	G17	G18	G19	G20
H	H1	H2	H3	H4	H5	H6	H7	H8	H9	H10	H11	H12	H13	H14	H15	H16	H17	H18	H19	H20
I	I1	I2	I3	I4	I5	I6	I7	I8	I9	I10	I11	I12	I13	I14	I15	I16	I17	I18	I19	I20
J	J1	J2	J3	J4	J5	J6	J7	J8	J9	J10	J11	J12	J13	J14	J15	J16	J17	J18	J19	J20
K	K1	K2	K3	K4	K5	K6	K7	K8	K9	K10	K11	K12	K13	K14	K15	K16	K17	K18	K19	K20
L	L1	L2	L3	L4	L5	L6	L7	L8	L9	L10	L11	L12	L13	L14	L15	L16	L17	L18	L19	L20
M	M1	M2	M3	M4	M5	M6	M7	M8	M9	M10	M11	M12	M13	M14	M15	M16	M17	M18	M19	M20
N	N1	N2	N3	N4	N5	N6	N7	N8	N9	N10	N11	N12	N13	N14	N15	N16	N17	N18	N19	N20
Ñ	Ñ1	Ñ2	Ñ3	Ñ4	Ñ5	Ñ6	Ñ7	Ñ8	Ñ9	Ñ10	Ñ11	Ñ12	Ñ13	Ñ14	Ñ15	Ñ16	Ñ17	Ñ18	Ñ19	Ñ20
O	O1	O2	O3	O4	O5	O6	O7	O8	O9	O10	O11	O12	O13	O14	O15	O16	O17	O18	O19	O20
P	P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10	P11	P12	P13	P14	P15	P16	P17	P18	P19	P20
Q	Q1	Q2	Q3	Q4	Q5	Q6	Q7	Q8	Q9	Q10	Q11	Q12	Q13	Q14	Q15	Q16	Q17	Q18	Q19	Q20
R	R1	R2	R3	R4	R5	R6	R7	R8	R9	R10	R11	R12	R13	R14	R15	R16	R17	R18	R19	R20
S	S1	S2	S3	S4	S5	S6	S7	S8	S9	S10	S11	S12	S13	S14	S15	S16	S17	S18	S19	S20