

@Karbonrex presenta:

Un Campanario en la Ciénaga

Una Zona de aventuras

Rumores y más rumores. Cada aventurero tira 1d6.

- 1.- Cada noche la campana de bronce del viejo campanario toca 13 veces. Un terrible suceso ocurrirá si no se detiene su toque. Tira 1d6:
 - 1-2.- Todo el queso de los alrededores se cubre de moho
 - 3-4.- ¡¡Plaga de arañas!!
 - 5-6.- Algo demasiado horrible para ser nombrado
- 2.- Una banda de ratas asalta a comerciantes y viajeros. Los mantienen cautivos para pedir rescate.
- 3.- Los bandidos han asaltado una quesería. Guardan el botín en algún lugar secreto.
- 4.- Un misterioso licor de setas se destila en el campanario. Su receta se paga a precio de oro.
- 5.- Terribles monstruos tentaculares acechan en las ciénagas, devorando incautos.
- 6.- Un hada de los deseos está cautiva, atada con cadenas de hierro. Concederá un deseo a quien la libere.

¿Alguno será cierto?

Juega para averiguarlo

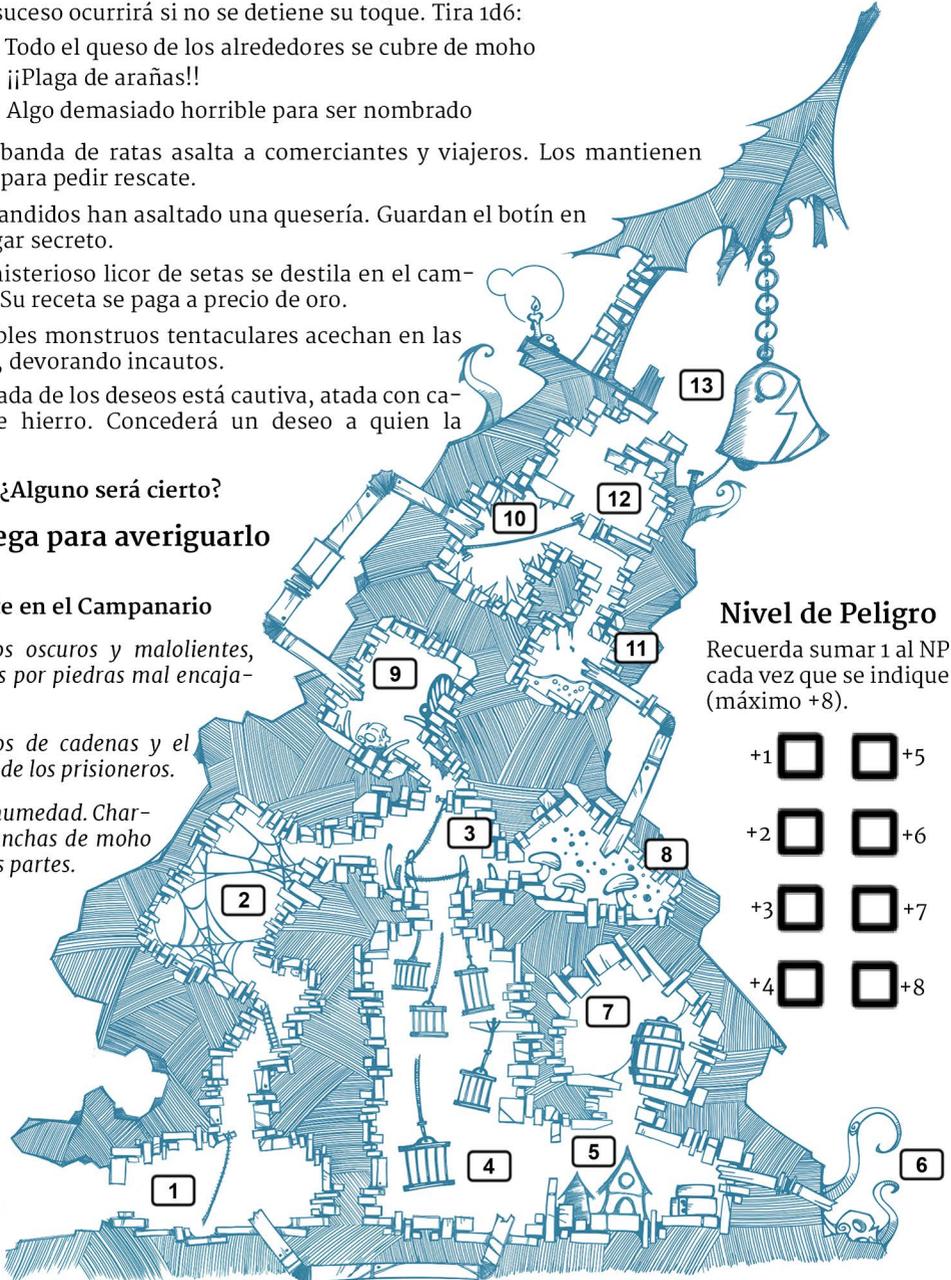
Ambiente en el Campanario

- Pasillos oscuros y malolientes, formados por piedras mal encajadas.
- Sonidos de cadenas y el lamento de los prisioneros.
- Frío y humedad. Charcos y manchas de moho por todas partes.

Nivel de Peligro

Recuerda sumar 1 al NP cada vez que se indique (máximo +8).

+1	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	+5
+2	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	+6
+3	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	+7
+4	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	+8



Encuentros y Presagios

Lanza 1d6 y suma el **Nivel de Peligro** (NP) cada vez que los aventureros entren en una nueva sala. Después los resultados **en negrita** suman 1 al NP.

1-2.- **Ecós y lamentos resuenan en los pasillos. Quizás sea el viento...**

3.- Bandido solitario, tal vez perdido.

4.- **Suena la campana, caen escombros del techo.**

5.- Un reptante de pantano, distraído devorando algo asqueroso e irreconocible.

6.- **Prisionero fugado, escondido en un rincón.**

7.- **Suena la campana. Las paredes se sacuden con violencia. Salvación de DES o 1d4 de daño a causa de los cascotes.**

8.- Guardaespaldas de Katrina, haciendo algún recado.

9.- Un par de bandidos llevan a un prisionero atado y amordazado.

10.- Prisionero a la fuga, perseguido por 1d6 bandidos.

11.- **Suena la campana, la entrada de la sala se derrumba impidiendo el paso.**

12.- Reptante del pantano, de caza y alerta.

13.- Lanza 1d12. Esa localización es destruída por un rayo.

Localizaciones

Suma 1 al Nivel de Peligro cuando los aventureros entren en una localización **en negrita**.

1.- Sala de entrada

Espaciosa, cubierta de cieno y humedad. Mal iluminada por una vela apestosa. Voces de ratas que discuten.

- Acceso a través de una verja de hierro. Al moverla chirría espantosamente.

- Tres bandidos rata juegan a las cartas, más atentos a las trampas que a vigilar. Apuestan baratijas por valor de 6d6p.

2.- **Guarida de la seda**

Viejo nido de arañas arquitectas. Telarañas densas y pegajosas. Sin iluminación.

- Superar una salvación de DES o recibir el estado **Pegajoso** (desventaja en salvaciones de FUE y DES) hasta salir de la sala.

- Huesos viejos de ratones y otros animales dentro de telarañas. Tira en la **Tabla de tesoros** (p. 54).

Prisioneros

Lanza 2d6 cuando quieras saber la identidad de un cautivo.

2.- Uli el comerciante de vinos. Ratón torpe y ruidoso, pagará 200p si lo liberan.

3.- Trémora, hada atada con cadenas de hierro. No puede usar sus poderes hasta ser liberada.

4.- Toke la rata bandida. Ayuda a los aventureros, pero no dudará en traicionarles si le conviene.

5.- Siba la granjera, ratona fuerte y decidida que sabe defenderse.

6.- Kasheeba la Sinuosa, culebra ladrona. ¿Te fiarías de liberar a una serpiente?

7.- Jacinto, ratón de aspecto simpático. A la menor oportunidad roba a los aventureros cualquier objeto de valor y desaparece.

8.- Tul y Pico, ratones contrabandistas. Revelarán la localización de su alijo si son rescatados... aunque puede que sea falso.

9.- Nemo el alquimista. Fabrica pócmias explosivas (1d8 de daño) utilizando jarras de arcilla y licor de setas.

10.- Cinawen la Matamonstruos. Caballera rana que ha jurado acabar con cualquier criatura monstruosa.

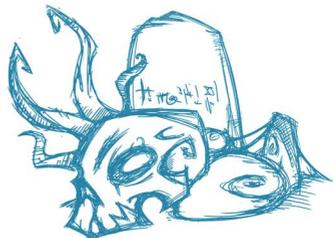
11.- Furrux el curandero. Atiende cualquier herida de los aventureros.

12.- Rufa la Peligrosa. Ratona asesina con un objetivo ¿Quién será?

3.- El lugar siniestro

Oscuridad antinatural que la lámparas y antorchas no disipan. Malignas voces susurrantes y frío intenso. Una docena de grandes costillas talladas forman un círculo, rodeando una losa de piedra manchada de sangre vieja y seca.

- Superar una salvación de VOL o adquirir el estado **Asustado** y huir 1d6 asaltos en una dirección aleatoria. Lámparas y antorchas gastan un uso adicional e iluminan solo la mitad.



4.- Las Jaulas

Una docena de jaulas cuelgan de sogas atadas al techo, balanceándose a diferentes alturas. Luz de un par de lámparas medio gastadas.

- 1d6 ratas vigilan la zona mientras beben licor de setas y comen queso robado. Si dan la alarma acuden sus compañeros de los **Barracones (5)**. Uno de ellos tiene las llaves de las jaulas.

- 1d6 jaulas ocupadas, cerradas con cerraduras sencillas.

5.- Barracones

Un grupo de chozas, desvencijadas y un poco apestosas. Sonidos de ronquidos. Un par de antorchas iluminan la zona.

- 1d6 ratas duermen en catres y jergones dentro de las chozas.

- Un desagüe oculto, especialmente hediondo y lleno de desechos repugnantes lleva hasta el **Devorador de Basura (6)**.

6.- El devorador de basura

Una charca poco profunda, llena de huesos y basura que los bandidos arrojan a través del desagüe.

- Un **reptador de pantano** devora la basura que arrojan las ratas. Solo ataca si es molestado.

- Si rebuscan entre la basura tira en la **Tabla de tesoros (p. 54)**, pero terminan **Cansados** y cubiertos de cieno.

7.- Despensa

Ocupada por un enorme barril de licor de setas. alrededor hay mercancías que los sectarios han acumulado mientras apresaban cautivos.

- Un **entramado de cuerdas y campanillas** cubre la entrada, suena cuando alguien intenta pasar.

- Comida y objetos comunes por valor de 400p que ocupan 6 espacios en conjunto. Una armadura pesada de buena artesanía envuelta en tela gruesa.

- Caja de cartón con 2d6 trozos de caramelo que hacen estornudar de forma violenta.

8.- Los hongos

Bosque de enormes hongos iluminado por media docena de antorchas de luz azulada. Esporas fúngicas flotan en el aire.

- Superar una salvación de **FUE** o adquirir el estado **Aturdido** por las esporas fúngicas. Desventaja en las salvaciones de **VOL** hasta terminar un descanso corto.

- 1d6 bandidos con máscaras custodian a dos prisioneros que trabajan cultivando setas.

9.- El osario de las runas

Multitud de osamentas, grandes y pequeñas, llenan la cámara. Malignas runas brillan talladas en los huesos.

- Dos brujos rata especialmente adiestrados copian las runas en un enorme grimoario. Usan tinta mágica y una valiosa pluma de plata. Sobre sus pellejos pulgosos llevan tatuados símbolos de protección que les conceden 2 puntos de armadura.

- Tira en la **Tabla de tesoros (p. 54)**.

10.- La sala de los espejos

Las paredes y el suelo están cubiertos de afilados fragmentos de espejo que reflejan el contenido del alma de quien los observa.

- Una sogá gruesa atraviesa la sala. Al cruzar hay que superar una salvación de **VOL** o las visiones mostradas en los espejos hacen caer al aventurero. 1d6 de daño por los cortes.

11.- El fermentadero

Sala oscura, con un fuerte olor a alcohol. Las llamas de antorchas y lamparas de aceite crecen y se vuelven azules al aproximarse.

- Agua de lluvia filtrada, que mezclada con trozos de setas, produce un licor muy inflamable.

- Acercar cualquier fuente de calor causa una deflagración. 1d4 de daño y pierde el pelo del cuerpo. Destruye objetos inflamables.



12.- El aposento de la hechicera

Velas sobre trozos de cerámica esmaltada iluminan un destartado salón.

- Cama mullida (6 espacios, 300p) y un baúl cerrado con una cerradura de calidad. Determina el contenido del baúl, tira dos veces en la **Tabla de tesoros** (p. 54).

- Paredes empapeladas con pergaminos cubiertos de apretada caligrafía. Salvación de **VOL** para extraer una runa aleatoria.



13.- La campana

La enorme campana de bronce tañe enloquecida por los vientos de una feroz tormenta. Relámpagos caen alrededor, destruyendo los raquíticos árboles de las ciénagas. 2d6 ratas hacen sonar la campana bajo las órdenes de Katrina, que ríe enloquecida.

- Dos guardaespaldas protegen a la hechicera. El resto de ratas están borrachas y no participarán en ningún combate.

- Lanza 1d6 cada asalto hasta que Katrina sea detenida. Con 5-6 lanza 1d12 y esa localización es destruida por un rayo. Si se destruyen 7+ localizaciones la torre se derrumba... y un terrible mal azota la región.

Hechiceras y monstruos

Katrina

4 PG, FUE 6, DES 9, VOL 12

Ataques: 1d6 vara.

Líder de los bandidos. Posee 1d3 runas aleatorias. Huirá si sus guardaespaldas son derrotados. Tiene una capa de piel de murciélago que le permite volar, los murciélagos la odian por ello y pagarán 500p por su captura.

Guardaespaldas

4PG, FUE 12, DES 8, VOL 8, Armadura 2

Ataques: 1d8 tornillo maza.

Enormes ratas albinas, medio demonios. No huirán ni mostrarán clemencia.

Reptante de pantano

8 PG FUE 10, DES 9, VOL 6, Armadura 1

Ataques: 1d6 tentáculo.

Crítico: Aferra al objetivo y aplasta, daño 1d4.

Octópodo voraz. Anfibio y sigiloso, atraído por el sonido de la campana. Ataca a dos adversarios cada turno.



Un Campanario en la Ciénaga es una obra independiente creada por Terminus_Est y no está afiliada ni a Losing Games ni a El Refugio de Ryhope. Se publica bajo la «Licencia a Terceros de Mausritter».

Los derechos de Mausritter son propiedad de Losing Games y de El Refugio de Ryhope (para la edición en castellano).