



El viejo Quiñones y la (INCREDIBLE, COMESTIBLE Y BAILARINA) banda de Champiñones

Diseñado por Ted James y Thomas Zuvich

Traducido y adaptado Svarght

Maquetado por Tel'Arin

Ilustrado por Terry Dykstra

“El viejo Quiñones y la (increíble, comestible y bailarina) banda de Champiñones” es una aventura para cinco personajes de nivel 3-6. La aventura está ambientada en el Pantano de los hombres muertos, al norte de la importante ciudad de Waterdeep. Está diseñada para jugarse intercalada en un viaje en otra aventura en la que estén involucrados los personajes o como un “sidetrek” o aventura secundaria. Con un poco de trabajo es posible que esta aventura sea una introducción a un sandbox centrado en el Pantano de los hombres muertos.

EL VIEJO QUIÑONES Y LA (INCREDIBLE, COMESTIBLE Y BAILARINA) BANDA DE CHAMPIÑONES

Unas pequeñas palabras...

“El viejo Quiñones y la (increíble, comestible y bailarina) banda de Champiñones” es una adaptación para 4ª edición de una aventura original, titulada “The old man Katan and the mushroom band”, creada para ser utilizada con el reglamento de AD&D 2ª ed, de Ted James y Thomas Zuvich, que apareció en la revista *Dungeon Magazine* en el año 1993. Posteriormente Ediciones Zinco la incluiría en su revista *Dragón* a finales del mismo año, traducida bajo el título: “El viejo Katan y la increíble y alimenticia banda de champiñones bailarines”. Cuando nos propusimos adaptarla, desconocíamos que en su momento, Ediciones Zinco, había llevado a cabo la traducción. Queremos dar las gracias a Roberto Mañez por el apunte. Por consiguiente el lector podrá comprobar que la traducción es completamente diferente a la que Zinco llevó a cabo en el año 93. El motivo es que el punto de partida para esta adaptación se inició en el módulo original de James y Zuvich.

Al mismo tiempo queremos recordar que la siguiente aventura es una adaptación para 4ª edición de D&D. La aventura original se desarrollaba en un escenario de campaña general del que sólo se detallaba el pantano. El equipo de adaptación se ha tomado la licencia de trasladar la aventura a los Reinos Olvidados, y ambientarla en el **Pantano de los hombres muertos**, al norte de Waterdeep. Para ello hemos añadido numerosos apuntes, incluyendo unos anexos que no aparecían en el módulo original, con la historia del pantano y su transformación tras la plaga de conjuros. Estos anexos beben de otras aventuras publicadas por la *Dungeon Magazine* e intentan estar en completa consonancia con la línea histórica de la ambientación. Puesto que en la Guía de campaña de los Reinos olvidados de la 4ª edición no hay referencia alguna al Pantano de los hombres muertos, los DMs

que así lo quieran pueden usar la información que detallamos en el anexo, acerca de los hechos acaecidos tras la plaga de conjuros, para sus campañas de 4ª edición

TRASFONDO

En su juventud, Bartolemion Quiñones fue un exitoso mercader de ganado en la próspera ciudad costera de Waterdeep. Un fatídico día, Quiñones se calentó en exceso con un comerciante rival que jugaba sucio para monopolizar el mercado de ganado. Quiñones perdió los papeles (siempre había estado un poco ido) y desenvainando su espada se lanzó contra su competidor. Fue la única vez en su vida que mataba a alguien en la ciudad. Por suerte para él, no hubo testigos. Ahora bien, si asesinar a alguien ya era suficientemente malo para los negocios, en este caso la situación era peor. El competidor era íntimo de algunos miembros de una banda de ladrones de la ciudad.

Cuando recuperó el control de sus emociones y se dio cuenta de lo que había hecho, Quiñones consideró que un cambio de aires iba a ser bueno para su salud en general. De la noche a la mañana, desarrolló un gusto por la simpleza de la vida rústica. Para asombro de sus conocidos, vendió todas sus propiedades y se marchó de Waterdeep. Quiñones acabó su periplo asentándose en las míticas costas del salado Pantano de los hombres muertos, al sur de las ruinas de la villa de Leilon. Allí encontró la paz, aislándose de sus anteriores negocios arriesgados. Se construyó una humilde cabaña en los límites del pantano y se instaló permanentemente. Permaneció en el pantano durante más de 30 años y con el tiempo sus “queridos conocidos” de Waterdeep se olvidaron de él.

Bartolemion Quiñones nunca se ha arrepentido de su decisión de dejar Waterdeep. Se dice asimismo que sigue vivo y además hay un par de cosas de su estilo de vida que le parecen geniales. En primer lugar la pesca en el pantano es genial; y por otro lado, ningún vecino se queja cuando se mima asimismo con sus dos grandes licencias: cantar horriblemente en el baño y fumar

unos “puracos” llenos del más vil, rancio y nauseabundo tabaco cultivado en casa, de toda la Costa de la Espada. Sin embargo, recientemente, el universo ha conspirado para perturbar el idílico estilo de vida de Quiñones.

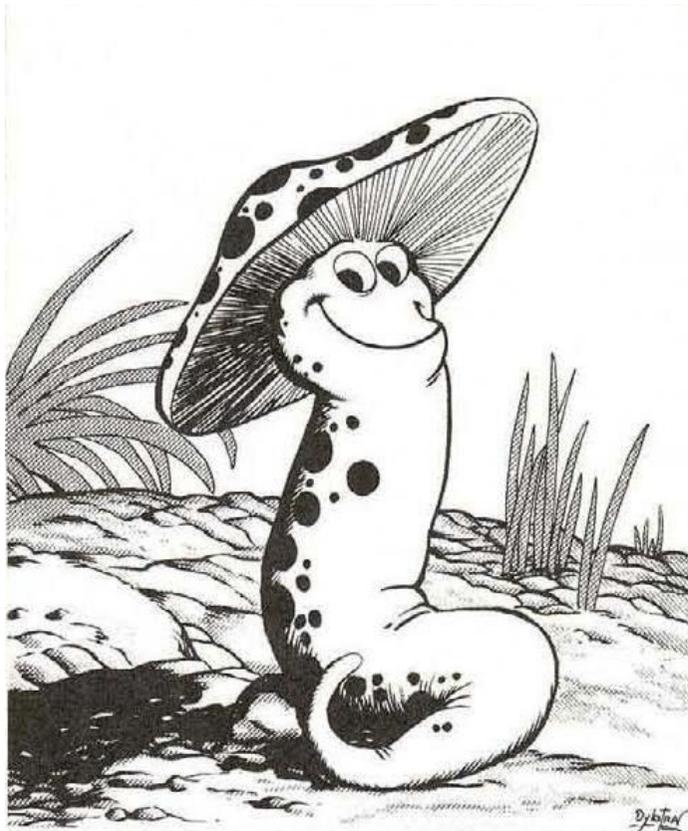
Hace dos meses, una extraña banda de champiñones salió del pantano y empezó a merodear por los alrededores de la cabaña de Quiñones. Durante la noche, de 10 a 20 de estos móviles champiñones de 30 cm de alto, se sientan a las afueras de la ventana de su habitación y empiezan a rayarle con una especie de trinos y gorjeos estridentes y desafinados. Ni que decir tiene, que la taladrante cantinela no le deja pegar ojo en toda la noche y por las mañanas, Quiñones se levanta con un humor de perros. Por si eso fuera poco, los picarones champiñones buscan tocarle lo que no suena al pobre Quiñones, con toda una serie de bromas a lo largo del día. A veces, cuando se va a pescar, los champiñones le siguen cantando y ahuyentan a los peces. A pesar de sus mejores esfuerzos, Quiñones no ha logrado quitarse de encima a estas molestas criaturas.

Estos eventos tan pintorescos, tienen sus raíces en un incidente que tuvo lugar hace muchos siglos. En el año del Beso de la lamia (615 según el cómputo de los valles), hubo una gran batalla que enfrentó a los humanos, elfos y enanos del Reino caído con una enorme horda de orcos. Muchos guerreros de ambos bandos perecieron, y muchos de los cuerpos se perdieron en el pantano y jamás se recuperaron. Uno de estos soldados desafortunados, llevaba una poción de crecimiento salvaje que se hundió con él.

Hace tres meses, la lenta y corrosiva actuación de las aguas del pantano acabó por deshacer la redoma que contenía el líquido de la poción. Este se derramó en las infectas aguas. Sorprendentemente, tras varios siglos, la poción no había perdido su fuerza.

La charca donde se derramó era el vivero de centenares de larvas de mosquito. La fuerza de la poción transformó estas larvas en larvas gigantes. El tiempo y algo en el asqueroso pantano mutaron la poción de crecimiento e hicieron que el cambio fuese permanente.

El viejo Quiñones y la banda de Champiñones



Los recientes desovados mosquitos rápidamente alcanzaron el tamaño de cogutas terroneras. A medida que crecían y se alimentaban, empezaron a arrasar con la fauna local. Los devastadores mosquitos pronto atrajeron la atención del monstruo del pantano local (una especie de). Con un poco de experimentación, el monstruo del pantano encontró que le resultaba fácil controlar a los mosquitos. Como cualquier chiquillo (el monstruo del pantano tiene la madurez de un humano de cuatro años) al que se le regala un nuevo juguete, el monstruo del pantano concentró toda su atención en los mosquitos. Disfrutaba como un cosaco observando los intentos

desesperados de las otras criaturas del pantano por escapar de los mosquitos. Bajo la influencia del monstruo del pantano, los mosquitos pronto expulsaron la mayor parte de la fauna de la parte norte del pantano.

En la actualidad, el monstruo del pantano se está preguntando donde han ido a parar todos sus compañeros de juegos, a los que le gustaba lanzar sus mascotas. Ha empezado a aburrirse con el apetito descerebrado de los chupasangre. Como el monstruo carece de la sabiduría suficiente para vislumbrar las consecuencias de sus acciones, no ha vinculado a sus mascotas agobiantes con la desaparición de las otras criaturas del pantano.

Los champiñones que acosan al viejo Quiñones son conocidos por los sabios con el nombre de Campestris; son unos parientes lejanos de los micónidos descritos en el manual de monstruos. Éstos campestris han sido expulsados de su territorio original, en el interior del pantano, por el monstruo del pantano y sus horribles mosquitos. Los mosquitos no son mortíferos para los campestris pero sí muy molestos. Y los campestris sabían que necesitaban ayuda para tratar esta molestia. Los campestris descubrieron, cuando el viejo Quiñones iba de pesca, que el apestoso humo de sus cigarros mantenía alejados a los mosquitos. En los últimos meses, los champiñones se han encariñado mucho con el viejo Quiñones y están profundamente agradecidos de que este aleje a los mosquitos (aunque él Quiñones no tenga ni idea de este echo). Les encanta sentarse en su ventana e imitar las canciones que él entona. Lo hacen para demostrarle su profunda gratitud. Estos champiñones móviles siguen al viejo Quiñones al pantano para advertirle cuando los mosquitos están cerca; y su forma de hacerlo es empezar a cantar desgañitándose. Los campestris han aprendido que cuando empiezan a cantar, Quiñones se cabrea, deja de pescar y enciende uno de sus apestosos cigarros.



SINOPSIS DE LA AVENTURA

Al principio de esta aventura, los jugadores se encontrarán con el viejo Quiñones y sabrán acerca de los campestris. También tendrán la oportunidad de descubrir que algo no debe ir bien en el pantano. Algunos encuentros cortos detallan esta parte del pantano y sus habitantes. En el clímax de la aventura, los jugadores se encontrarán con el monstruo del pantano. En las secciones que tratan del viejo Quiñones y con el monstruo del pantano, la acción se centrará en los jugadores interactuando con PNJs cuyas acciones no están rígidamente definidas. El texto de la aventura proporcionará notas acerca de la personalidad y perspectivas de dichos PNJ, y se espera del DM que use esas guías para interpretar de forma divertida a los PNJs. Esta aproximación le permitirá tener bastante flexibilidad a la hora de reaccionar a las decisiones y acciones de los jugadores. También requiere que el DM, antes de la sesión de juego, dedique unos momentos a pensar en cómo reaccionarán ante determinadas situaciones el viejo Quiñones y el monstruo del pantano.

Las Misiones

En esta misión los personajes pueden intentar cumplir dos misiones.

Misión principal: Acabar con los mosquitos y restablecer el equilibrio del ecosistema. Descubrir que el monstruo del pantano controla los mosquitos gigantes que han acabado con la vida de las alimañas de esa zona del pantano. Convencer al monstruo para que destruya los mosquitos y sus zonas de cría o hacerlo ellos mismos. El viejo Quiñones, que estará muy contento de poder volver a pescar, les dará su colección de monedas antiguas rescatadas el pantano. En una ciudad grande pueden ser colocadas por 600 piezas de oro.

Recompensa: 1250 PX y un cargamento de antiguas monedas del Reino Caído del viejo Quiñones por valor de 600 piezas de oro.

Misión secundaria: Encontrar a Marquita y devolverla al viejo Quiñones. Conseguir encontrar a la gata del viejo y devolverla sana y salva. El viejo les recompensará con un cargamento de tabaco para puros que el mismo reseca.

Recompensa: 250 PX y un barril de tabaco seco por valor de 100 piezas de oro.

Misión secundaria: Convencer al viejo Quiñones para que cuide al monstruo solitario. Lograr comerle la cabeza al viejo Quiñones para que “adopté” al monstruo del pantano y le permite venir a visitarle de vez en cuando para que no se sienta solo.

Recompensa: 250 PX.

Es una bonita mañana de julio, y el viejo Quiñones está tomando un baño enfrente de su terreno, en un barreño de madera que usa para tales propósitos. Bartolemion Quiñones está disfrutando dentro del barreño, mientras destroza felizmente unas tonadillas con toda la fuerza de su senil garganta, 10 de los permanentemente presentes campestris están cantando haciendo arreglos a la horrenda tonada de Quiñones, lo mejor que pueden, para deleite del personal.

Mientras la tuna de los champiñones continúa cantando, otros cuatro campestris salen de los matorrales detrás del viejo Quiñones y le roban la ropa. Justo antes de desaparecer con la ropa uno de los cuatro se gira y lanza un silbido a Quiñones. Este, inmediatamente sale del barreño y empieza a perseguir a los champiñones que se dispersan alegremente mientras lanzan tontas risitas. Los champiñones, muchísimo más ágiles que el viejo, lo mantienen corriendo durante al menos 15 minutos. Los campestris han decidido que el viejo no ha hecho suficiente ejercicio en los últimos días. Se han propuesto mantenerlo delgado y en forma.

Para empezar la aventura, lee o parafrasea la siguiente introducción a los jugadores. Los jugadores deberían estar viajando cerca del pantano, quizás haciendo la ruta desde Waterdeep a Neverwinter o viceversa, o quizás viajando hacia otra misión.

“Cuando escuchasteis por primera vez el bramido, asumisteis que unos cuantos caimanes debían estar peleando por el derecho de aparearse, o que alguien estaba lanzando alaridos de dolor. Ahora habéis descubierto la verdad tras el barullo que os ha hecho desviaros de la carretera y adentrarnos en los lindes del pantano. A unos cuantos metros de la carretera se levanta una destartalada cabaña. Desde el otro lado de los matorrales, veis a un viejo de canoso pelo, cantando mientras se da un baño en un barreño de madera. Cantando o intentando cantar. Parece ser que el viejo no tiene oído y que por infortunio sí que tiene una garganta potente.”



Quizás el DM puede hacer una demostración de los alaridos del viejo Quiñones. Si no, os recomiendo buscar en Youtube algo del mítico Bernardo Cortés (la canción del Prisionero sirve perfectamente a nuestros propósitos)

“De repente una docena de champiñones blancos con motas marrones de unos 30 cm de alto saltan de unos matorrales cercanos empiezan a cantar haciéndole unas voces a capella al viejo que parece aceptar este evento increíble como si fuera lo más normal del mundo. Los champiñones se balancean y se contornean a medida que sus frágiles voces de tenor se entremezclan con los estridentes y endiablados alaridos del viejo. Se nota que los champiñones están intentando imitar al viejo, pero sus entonaciones no son tan malas como los berridos del hombre.

En ese preciso momento, un pedazo de silbido os taladra el tímpano. El sonido llega desde atrás del barreño donde se baña el viejo. Este se gira rápidamente justo para ver cómo otro de los champiñones

El viejo Quiñones y la banda de Champiñones

desaparece entre los matorrales con la última de las piezas de su ropa. Con una voz de trueno el viejo grita: “¡Vuelve aquí con mi ropa maldita alimaña ratera! ¿No me oyes? ¡Que vuelvas o te cocinaré a las brasas como un níscolo al ajillo!”

Lanzando amenazas, el viejo sale del barreño, cubierto sólo con una minúscula toalla y empieza a dar caza los champiñones. Os quedáis boquiabiertos con la escena esperpéntica. Los champiñones zigzaguean, saltan y esquivan con una agilidad tremenda mientras emiten unos sonidillos que podrían interpretarse como risitas ultra agudas. El viejo flaco maldice a los champiñones con toda la fuerza de sus pulmones mientras se intenta aguantar la toalla con una mano y con la otra que sostiene un palo, lanza garrotazos a diestro y siniestro sin impactar ni una sola vez a las criaturas setoides.

“¡Apestosos refugiados huidos de una ensalada! Estaros quietos malditos bichos resbaladizos”. A pesar de la cara enrojecida del viejo y de todos sus esfuerzos por chafar alguno de los champiñones con su garrote, os da la sensación que ninguno de las setas risueñas se encuentran en verdadero peligro.”

El DM debería dejar que los jugadores describieran las acciones de sus personajes para el siguiente turno. Si cualquiera de los personajes salta el sexto o hace un fuerte ruido (como una risotada, por ejemplo), el viejo de la toalla se para en seco y emite un gruñido. Seguirá observando a los personajes por un segundo, y entonces saldrá disparado hacia la cabaña cercana y cerrará de un portazo la puerta tras él. Los champiñones inmóviles permanecerán tumbados en la verde hierba y se reirán como posesos. Si fuesen hombres, daría la sensación de que están pateando el suelo y tronchándose en él.

Si los personajes se van, la aventura acaba aquí. Si avanzan y llaman a la puerta continúa con la siguiente sección.

¿Sois sicarios?

El viejo Bartolemion Quiñones ha cometido el honesto error de asumir que los personajes son sicarios enviados desde Waterdeep y que por fin, tras todos estos años de paz, han dado con él. Aunque paranoico, es un error comprensible, considerando que los personajes probablemente irán fuertemente armados. Sería bueno que el DM les dé a los personajes la posibilidad de hacer algunas preguntas acerca de lo que los campestris están haciendo. Recordad que durante todo este tiempo están partiéndose la caja en el suelo. Si cualquiera intenta acercarse y tocarlos, se escurren entre sus piernas y salen a una velocidad tremenda para esconderse en los matorrales.

Si alguno de los personajes pregunta acerca del viejo, el DM le informará que alguien dentro de la casa está cerrando todos los pórticos de las ventanas. También se oye el tintineo de ruido metálico en el interior de la casa.

Después de esto el DM podrá leer lo siguiente:

“Habéis estado observando las travesuras de las extrañas criaturas setoides durante unos momentos cuando escucháis al viejo gritar, desde una de las ventanas del piso superior de la cabaña: “Volved a Waterdeep escoria asesina de corazones podridos. Volved y decirle a vuestros patrones que no pudisteis conmigo u os juro por los dioses de los cielos que me llevaré a la tumba al menos a la mitad de vosotros.”

Tras esto el viejo saca una enorme ballesta de una de las ventanas, ligeramente abierta. La mira está firmemente apuntando en vuestra dirección. El viejo vuelve a ladrar--“Acabé íntegramente con el último lote de mamelucos que tuvieron a bien enviarme vuestros queridos patrones. ¿No queréis acabar como ellos verdad?”

Esta es una situación complicada de manejar para el DM y requiere mucho tacto. Si los jugadores son provocados o incitados a matar a Quiñones (y tienen razones para estar cabreados debido a tan amable recibimiento) la aventura acaba aquí. Si los jugadores quieren hablar con el viejo, deberán convencer a Bartolemion Quiñones de que no son los sicarios enviados desde Waterdeep.

Convencer a Quiñones Nivel 5

Desafío de habilidad 400 PX

Complejidad 2

Requiere 6 éxitos antes de 3 fallos

Habilidades principales: Diplomacia, Historia, Perspicacia, Engañar, Recursos

◆ **Diplomacia (CD 15)** Los personajes pueden intentar convencer que no son sicarios enviados para acabar con su vida. Simplemente son viajeros que le han oído cantar.

◆ **Historia (CD 15)** Esta habilidad se puede usar después de los jugadores hayan pasado un chequeo de Diplomacia y Quiñones les haya acusado de ser asesinos a sueldo del gremio de ladrones de Waterdeep. Si la pasan podrán saber algo de un tipo que vendía ganado y que mató un competidor hace unos años. El hombre huyó de la ciudad y nunca se supo nada más. Si se pasa esta prueba los jugadores tendrán un +2 a la tirada de Recursos.

◆ **Recursos (CD 17)** Esta prueba es posible si se consigue una de Diplomacia o de Historia. Los personajes pueden saber que la banda que ordenó la caza del viejo Quiñones era una banda conocida como “Los chicos de la Taberna del Tritón”. Esa banda se desintegró hace unos pocos años por luchas internas.

◆ **Perspicacia (CD 15)** Los personajes que pasen una prueba de Perspicacia se darán cuenta de que es preferible no intimidar al viejo, puesto que estas tiradas fracasarán automáticamente.

◆ **Engañar (CD15)** Los personajes pueden inventarse que son mercaderes que van de camino al norte o que son peregrinos.

Éxito: si los personajes tienen éxito, Bartolemion Quiñones saldrá de su casa y les pedirá disculpas por haberlos confundido con unos sicarios.

Fracaso: si los personajes fracasan el viejo empieza a disparar su ballesta y sólo se calmará cuando los personajes se vayan o lo reduzcan.

Aplicar argumentos lógicos debería bastar si se interpreta apropiadamente. Algunos ejemplos de argumentos que podrían convencer a Quiñones de que los jugadores no son sicarios son los siguientes:

◆ Si fueran asesinos habrían aprovechado mientras estaba en el baño.

◆ Si fueran asesinos no se hubiera dado cuenta hasta que hubiese sido demasiado tarde

◆ ¿Acaso piensa que un gremio asesino respetable hubiera enviado a un grupo tan nutrido de asesinos para acabar con un pobre viejo?

Una vez que los jugadores hayan convencido al viejo Quiñones de que no son asesinos, éste se relaja visiblemente. Se disculpa con un gruñido por su falta de maneras y parece bastante avergonzado.

La loca historia del viejo Quiñones

En orden de rebajar las tensiones tras su inicial demostración de hostilidad, Quiñones se ofrece para dar alojamiento durante la noche y cocinar una de sus especialidades para la cena. Si los jugadores aceptan su oferta, el viejo montará un banquete a base de exquisiteces del pantano. Tras la cena si los jugadores le preguntan acerca de los champiñones, el viejo se estira en su sillón, se sirve una buena jarra de True Forger Real (la mejor cerveza del norte), y les explica a los personajes lo que ha experimentado.

Las impresiones del viejo acerca de los campestris se describen más abajo. El intercambio de información debería interpretarse y no simplemente leída a los jugadores. Hay que recordar, que pese a que Quiñones no sabe exactamente qué son los campestris (ni siquiera sabe su nombre y se refiere a ellos como “los malditos bichos resbaladizos”), lleva más de un mes observando sus hábitos. Como la mayoría de exploradores, Quiñones está habituado a observar a las criaturas que le rodean.

Información sobre Quiñones

Las criaturas champiñonescas empezaron a merodear su hacienda alrededor de un mes y medio atrás, y se han convertido en una plaga desde entonces.

Los champiñones se sientan en el exterior de la hacienda al anochecer, justo debajo de su ventana y empiezan a cantar. Sus rechinantes voces nasales lo mantienen despierto toda la noche. Quiñones dirá lo siguiente: *“he intentado enseñarles a cantar de una manera correcta, pero creo que esas desdichadas criaturillas no tienen oído musical”*. Los campestris no cantan todas las noches, como mucho una de cada tres. El viejo no ha sido capaz de descubrir debido a qué llevan a cabo su música. (La verdad es que los champiñones sólo cantan cuando los mosquitos gigantes están cerca y suenan fatal si imitan a Quiñones quien tiene la capacidad musical de una lata abollada de aceite. El viejo sólo escucha a los campestris cuando cantan en tonos bajos, no cuando emiten sonidos muy agudos).

Los champiñones se cuelan allí donde Quiñones está haciendo la siesta de la tarde y lo despiertan. También le hacen pesadas bromas, como robarle la ropa mientras esta desnudo en el baño. (La mayoría de las bromas están centradas en asegurarse que Quiñones hace suficiente ejercicio para mantenerse en forma).

Unos cuantos de los champiñones siempre le siguen cuando se va de pesca. Saltan en el agua, gritan y corren alrededor y mueven su bote. Nunca se quedan parados más de un minuto mientras están en el pantano. A veces se ponen a cantar en el pantano lo que ahuyenta todos los peces. Y no paran de cantar hasta que el viejo Quiñones enciende un cigarro. (Los campestris simplemente protegen a Quiñones cuando se acercan los mosquitos).

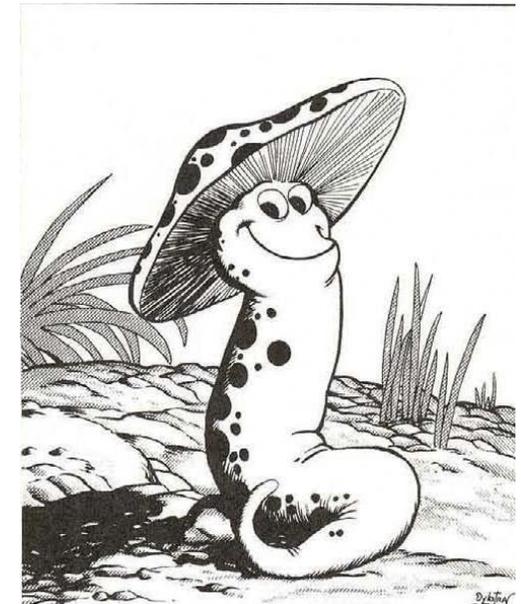
El viejo piensa que los champiñones han ahuyentado a todos los peces del pantano debido a que lleva sin capturar ni uno desde que ellos aparecieron. Su gata, Marquita, también desapareció hace una semana y no ha encontrado ningún rastro de ella desde entonces. En un susurro, Quiñones admitirá que algo raro

pasa en el pantano desde que los campestris aparecieron (los peces han desaparecido debido a que están siendo presa del daño ecológico causado por los mosquitos gigantes).

Los champiñones se vuelven letárgicos a la luz del sol, y pasan unas dos a tres horas, cada día, inmóviles en el barro cercano a los canales de agua. (Efectivamente, los campestris tienen un ciclo de inactividad durante el mediodía. Cuando están en el barro se están alimentando)

Si los jugadores le preguntan a cuestiones a Quiñones acerca de su pasado o de porque él pensó que eran asesinos, el viejo responderá con evasivas. Se necesitará después de una buena interpretación, un chequeo de Perspicacia o Diplomacia (DC 16) para conseguir que el viejo explique su historia.

Una vez que los jugadores hayan tenido tiempo de preguntar a Quiñones acerca de los champiñones, el pantano, su pasado y otros asuntos diversos pasa a la siguiente sección.



LA LLEGADA DE LOS MOSQUITOS

Este encuentro ocurre al atardecer, justo cuando el sol se está poniendo en el mar de la costa de la espada. Cuando estés preparado para empezar, lee o parafrasea lo siguiente a los jugadores.

“Quiñones ha acabado de explicaros un poco acerca de su pasado y de su vida actual en el pantano, cuando al menos una docena de los champiñones, emergen a toda velocidad de la vegetación circundante y si dirigen como un rayo hacia el viejo. Las criaturas empiezan a moverse alrededor de las piernas del anciano, algunas incluso escalan y se colocan sobre sus hombros, lanzando gotas de barro en todas las direcciones, en su frenético movimiento. El viejo pasa unos momentos intentando quitarse a los champiñones de la joroba, hasta que al final se resigna y con la frustración en su rostro dice en voz alta: “De acuerdo, de acuerdo ¡Encenderé un cigarro! dejadme que vaya buscarlo, ¡ un minuto!”

Una vez que Quiñones abre la caja donde tiene sus cigarros, los champiñones se muestran más tranquilos. Tras unos momentos cómicos en los que el viejo intenta coger unos de los cigarros que se le resbala de las manos, logra entenderlo con unas brasas. Los champiñones observan todos los movimientos del viejo con una atención desmesurada. Éstos se hechan un poco para atrás debido a que el humo que desprende el cigarro, el cual huele increíblemente mal. El mero tufillo del humo os hace sentir náuseas. Tras 10 minutos de tortura a olfativo, los champiñones se vuelven a la maleza, silbando una tonadilla pegadiza pero apenas perceptible. Os parece entender que lo que silban es la vieja canción de taberna “a mi novia cada día la llevaba en carromato...”

El DM deberá hacer que los jugadores pasen una tirada de habilidad de Percepción (DC 15). Si la realizan con éxito, los personajes escucharán un débil zumbido, como un enjambre de abejas en la distancia. Si algunon PJ obtiene un resultado de 20 o más en la tirada, podrá determinar que el ruido proviene del interior del pantano.

Los campestris se han abalanzado sobre Quiñones y le han forzado a encender un cigarro porque uno de sus vigías detectó el enjambre de mosquitos gigantes yendo en dirección a la cabaña del viejo. Si el viejo continúa fumando su cigarro, los mosquitos no aparecerán como mínimo durante 24 horas.

Puede que alguno de los personajes le pida al viejo que apague del cigarro. Si el anciano decide hacerlo antes de acabárselo, los mosquitos se deslizarán hacia el claro dónde está la cabaña de Quiñones. En este caso los personajes pueden esconderse bajo el agua, pero pueden ser atacados por sanguijuelas.

Si los mosquitos atacan lee lo siguiente:

Varios enjambres de lo que parecen ser mosquitos emergen de la maleza. Parecen ser mosquitos si no fuera porque tienen el tamaño de jilgueros. Con un zumbido estridente se abalanzan sobre vosotros mientras los champiñones corren como pollos descabezados por toda la zona.

Preparación

3 Enjambres de Mosquitos

Enjambres de mosquitos	Soldado de nivel 5
Bestia Natural Media Mágica	200 PX
Iniciativa +3	Percepción +3
PG: 72 Maltrecho 36	
CA 17, Fortaleza 14, Reflejos 16, Voluntad 15	
Resiste mitad daño de los ataques de cuerpo a cuerpo y a distancia	
Vulnerable 5 a los ataques cercanos y de área.	
Velocidad 3, 7 (volando)	
Rasgos	
Aura 1 Ataque de enjambre	
Un enemigo que empiece su turno en el aura estará atontado y ensordecido hasta el principio de su próximo turno.	
Enjambre	
El enjambre puede ocupar el mismo espacio que otra criatura, y un enemigo puede entrar en el espacio que el enjambre ocupa, que será terreno difícil. El enjambre no puede ser empujado, atraído o desplazado por ataques cuerpo a cuerpo o a distancia. Un enjambre puede escurrirse a través de cualquier apertura suficientemente grande para que quepa al menos una de las criaturas que conforman el enjambre.	
Acciones estándar	
↩ Enjambre de picaduras ↪ A voluntad	
Ataque: Explosión cercana 1 (enemigos en la explosión); +10 contra Reflejos	
Impacto: 1d6+4 y daño continuo 5 (salvación termina)	
Habilidades: Atletismo +7, Sigilo +9	
Fue 11 (+1) Des 17 (+4) Sab 14 (+3)	
Con 12 (+2) Int 1 (-4) Car 7 (-1)	
Alineamiento: No alineado	Lenguajes: -

Quiñones será suficientemente generoso para darle a los personajes hasta cinco de sus cigarros, si alguno se le pide. Cualquier personaje que intente fumarse uno de los nefastos cigarros de Quiñones deberá hacer una tirada de aguantar

El viejo Quiñones y la banda de Champiñones

(DC 15) cada asalto, durante 20 asaltos menos su atributo de constitución, para no verse afectado por toses, náuseas y arcadas. Durante cada asalto del chequeo, Si se ve afectado por la tos, el personaje recibirá una penalización de -2 a todas las defensas y ataques mientras siga fumando. Quiñones lleva fumándose estos cigarros durante tanto tiempo que ha desarrollado una inmunidad a sus efectos debilitantes. Si alguno de los personajes es capaz de fumarse un cigarro durante los cinco saltos consecutivos que se necesita para acabarse uno, el humo actuará como repelente contra todos los mosquitos gigantes en el área por un período de 24 horas. Los mosquitos no se acercarán a menos de 20 cuadrados del personaje. Los personajes que piensen en usar los cigarros como repelente de mosquitos deberían recibir 200 puntos de experiencia como bonificación por buena idea.

Características de la zona

Iluminación: tenue

Casa de Quiñones: los mosquitos irán directos a la luz que emana del interior de la casa del viejo.

La Corriente de agua: todas las casillas de la corriente de agua se consideran terreno difícil. La corriente en su parte mas profunda cubre por el pecho.



EL INCIDENTE DEL COCODRILLO

Tras el encuentro o no con los mosquitos, las cosas permanecen en calma en la hacienda de Quiñones hasta la mañana siguiente. El próximo encuentro se lleva a cabo alrededor de una hora después del amanecer, justo en el momento en que los personajes estén disponiéndose a continuar su camino. Para empezar el encuentro el DM leerá o parafraseará lo siguiente a los jugadores.

“Las brumas matutinas están empezando a deshacerse, cuando el viejo Quiñones ya está preparando su barca para irse a pescar. Con toda la paciencia de un santo, como si fuera un ritual coloca cuidadosamente las provisiones y su equipo de pesca dentro de la barca. De repente, un pequeño rebaño de los champiñones, emerge de los matorrales y se dirige corriendo hacia Quiñones. Las pequeñas criaturitas gritan con todas las fuerzas que le deben permitir sus pulmones (si es que los tienen) y se amontonan alrededor de las piernas del viejo. Incluso algunas de los champiñones golpean con sus cabezas setoides las espinillas del anciano. El viejo maldice en bajo y opone resistencia, pero los champiñones poco a poco lo van separando del bote. Aturdido por la banda de champiñones asaltantes, el viejo tropieza con un tocón del embarcadero y cae de espaldas con un gruñido.

En el preciso momento en que Quiñones se tropieza y cae de espaldas, un gigantesco cocodrilo emerge de las aguas turbulentas del pantano y revienta la parte exterior del embarcadero, justo donde el viejo había estado unos segundos antes.

Con gemidos de terror, los champiñones huyen del poderoso reptil. Las tablas del embarcadero crujen y ceden a medida que el inmenso cocodrilo avanza con las mandíbulas abiertas hacia Quiñones. El viejo rueda sobre sí mismo e intenta huir con el semblante marcado por el terror. Se oye chasquido del cierre de las mandíbulas del cocodrilo. El viejo logra esquivarlo y la poderosa dentellada atrapa en su lugar a una de las vulnerables criaturas champiñonescas. La seta emite un



El viejo Quiñones y la banda de Champiñones

gemido final al ser machacada por los dientes del reptil, seguido de un fluff al emitir una nube de esporas amarillas. Con un patético quejido final, el champiñón es engullido por el cocodrilo.

Tras esto el reptil continúa su avance inexorable hacia el anciano tumbado en el suelo, aunque parece que ahora lo hace de forma mucho más lenta.”

Preparación

1 Cocodrilo Marino (C)

Un cocodrilo hambriento espera comerse al viejo Quiñones mientras le acecha bajo el agua, simulando ser un tronco.

Prueba de Percecion CD 22 o de Percepción Pasiva si los jugadores no comentan que estan alerta activamente de las sinuosas aguas del pantano.

El cocodrilo está desesperado por comer, sino nos hubiera acercado tanto a los límites del pantano. Los mosquitos han matado a la gran mayoría de fauna salvaje de esa parte del pantano. Esto incluye las presas habituales del cocodrilo. Si los jugadores preguntan, observarán con facilidad el cocodrilo está anormalmente flaco. La lentitud tras su ataque se debe a las esporas que el campestri moribundo ha liberado.

Si los jugadores tienen personajes de nivel 3, será muy complicado para ellos enfrentarse al cocodrilo gigante. Si el DM quiere que tengan algo de ayuda, el viejo puede echarles una mano. El anciano no es el mejor soldado del mundo, pero es mejor que nada.

Si el DM quiere tener más opciones, puede decidir que el cocodrilo se indigesta tras tragarse al campestri y penalizar, adicionalmente a los efectos de lentitud de las esporas, los ataques del reptil con un -2 a las tiradas de ataque. En ese caso, dos asaltos después de haberse tragado al champiñón, el cocodrilo empieza a bramar del dolor y recibe 5 de daño continuo. Tras cinco asaltos de lucha, el cocodrilo huye sumergiéndose de nuevo las aguas fangosas del pantano con la esperanza de encontrar presas más fáciles.

Cocodrilo Marino	Acechador solo de nivel 5
Bestia Natural Grande	
PG: 252 Maltrecho 126	
AC 19, Fortaleza 14, Reflejos 19, Voluntad 17	
Iniciativa +9	
Velocidad 6, 7 (nadando) Percepción +9	
Tiradas de Salvación +5; Puntos de acción 2	
Rasgos	
Acuático	
El cocodrilo puede aguantar la respiración mucho tiempo bajo el agua. Si combate en el agua, gana un bono +2 a los ataques contra criaturas no acuáticos.	
Acción de recuperación	
Cuando el cocodrilo marino acabe su turno, cualquier efecto de atontado, aturdido o dominado acaba automáticamente.	
Devoramiento instintivo	
Si el cocodrilo consigue una iniciativa de 10+ su chequeo de iniciativa, puede usar una acción libre para cargar y atacar con su bocado o garra	
Acciones estándar	
⬇️ Bocado ♦️ A voluntad	
Ataque: Cuerpo a cuerpo 2 (una criatura); +10 vs. AC	
Golpe: 2d10+6 de daño	
⬇️ Garra ♦️ A voluntad	
Ataque: cuerpo a cuerpo 2 (una o dos criaturas); +10 vs. AC. Si el cocodrilo ataca solamente a una criatura, puede hacer este ataque dos veces contra dicha criatura.	
Golpe: 2d8+6 y el cocodrilo se desplaza hasta 2 cuadrados	
⬇️ Cerrojo de mandíbulas ♦️ Recarga ⚡️ ⚡️	
Requisitos: El cocodrilo debe estar sumergido	
Efecto: el cocodrilo emerge del agua. Este movimiento no provoca ataques de oportunidad. La criatura atacada proporciona ventaja de combate.	
Ataque: Cuerpo a cuerpo 2 (una criatura); +10 vs. AC	
Golpe: 2d10+6 y daño continuo 5 (salvación termina).	

Acciones desencadenadas
Latigazo de cola ♦️ A Voluntad
<i>Desencadenante:</i> Un enemigo falla un ataque cuerpo a cuerpo contra el cocodrilo marino.
<i>Ataque</i> (ataque de oportunidad): Cuerpo a cuerpo 2 (enemigo que desencadena el ataque) +8 vs Reflejos.
<i>Golpe:</i> 1d8+4 de daño y el objetivo cae tumbado. Además, cada uno de los aliados adyacentes al objetivo reciben 5 de daño.
Habilidades: Atletismo +10, Sigilo +12
Fue 16 (+5) Des 20 (+7) Sab 10 (+2)
Con 12 (+3) Int 5 (-4) Cha 7 (-1)
Alineamiento: No alineado
Lenguajes: -

Características de la zona

Iluminación: Luz natural

Embarcadero: El embarcadero destrozado por el cocodrilo marino es terreno difícil.



El conocimiento del pantano del viejo Quiñones

Al final, los jugadores deberían atar cabos y comprender que hay algo que no está funcionando bien en el pantano: champiñones cantarines, mosquitos gigantes, cocodrilos famélicos, peces desaparecidos son la muestra de que algo serio está sucediendo en el interior del pantano. Podrán decidir explorar para ver qué pasa, o quizás deciden dejar al viejo Quiñones a su suerte con sus champiñones cantarines.

Si los jugadores deciden quedarse y explorar, probablemente tengan muchas preguntas, acerca del pantano, que hacerle al viejo. Debido a que lleva más de 30 años en la región, Quiñones tiene información interesante sobre el Pantano de los hombres muertos. De nuevo sería interesante de interpretar esta parte. El viejo no tendrá muchos problemas en compartir la información en los párrafos uno y dos, pero los personajes deberán esforzarse mucho más para cavar y obtener la información preciosa del resto de los párrafos.

Los peligros del pantano incluyen plantas carnívoras, y hasta un poderoso fuego fatuo que ha atrapado a muchos viajeros imprudentes. Hace unos cuantos años atrás, un gremio de asesinos de Waterdeep envió unos cuantos hombres para acabar con el viejo Quiñones. El anciano escapó a la ejecución haciendo que los asesinos le persiguieran por el pantano durante tres noches, mientras los encaminaba hacia el territorio del fuego fatuo, donde este acabó todos ellos. Se sintió terriblemente mal por hacer caer en esa trampa a esos hombres, pero se consuela diciéndose que era la su vida o las suyas.

Todos los que llevan tiempo viviendo cerca del pantano, incluyendo unos tramperos y el mismo, han logrado vislumbrar una extraña y sombría criatura que acecha en las profundidades del pantano. Nadie sabe en realidad qué tipo de criatura es. En las pocas ocasiones en que el viejo Quiñones ha avistado al monstruo, ha puesto pies en polvorosa tan rápidamente como

le ha sido posible. Se dice que su guarida se encuentra junto al centenario roble carcomido de la colina negra, donde se levantan las ruinas del Castillo Naerytar. En todos estos años, algunos viajeros han desaparecido en noches donde el fuego fatuo no había sido visto. Y ocasionalmente alguno de los tramperos también ha desaparecido. En esos casos, los lugareños dicen que se los llevó el monstruo del pantano.

El nombre Pantano de los hombres muertos es una corrupción de una frase de antiguo élfico: Merdelain (NdeT: en inglés Mere of the dead men), que significa el camino de la marcha enlentecida. El viejo Quiñones sabe el nombre original élfico, pero no tiene ni idea de lo que significa. Un DM perverso quisiera esparcir disensión entre los jugadores, podría elegir a un jugador élfico o con conocimientos de dicha lengua y pasarle públicamente una nota que explicase lo que significa dicho nombre.

El viejo también sabe que hubo una gran batalla entre hombres y orcos hace muchas centurias. Quiñones ha recuperado algunos artefactos perdidos de la batalla, como monedas, armas herrumbrosas y algunas piezas de armadura. (algunas monedas llevan el cuño del antiguo reino de Uthtower, ver anexo I Historia del pantano para más información)

Quiñones ha oído hablar de un poderoso dragón negro que dormitan en una isla del centro del pantano, pero él no lo ha visto nunca, y aunque duda relativamente de su existencia, ha preferido no viajar al centro del pantano para confirmarlo.

En el caso de que los personajes decidan explorar el pantano, recomendamos que el DM lea cuidadosamente el **Anexo III Moviéndose por el pantano**. Mucha de la información de cómo moverse, que hay en ese anexo, podrán sacarla del mismo Quiñones.

Tomando prestado el bote

Puede que los personajes pidan prestado el bote de Quiñones para explorar el pantano. Cuando le pidan este favor, el viejo murmurará y parecerá incómodo, incluso un poco apurado. Les dirá lo siguiente los jugadores:

“Bueno, estaría encantado dejaros usar mi bote, pero me temo que no sería una buena idea. No creo que se comporte de manera apropiada con vosotros. He cuidado de este bote desde que lo construí con un par de troncos. Le he visto crecer y siempre se pone quisquilloso cuando otros intentan usarlo. Estamos muy unidos y a él no le gusta que nos separemos.”

El viejo Quiñones parece de verdad muy apurado, porque sabe que cuando dice eso parece que le falta un tornillo. Probablemente al escuchar esto, los jugadores lleguen a la conclusión que tantos años sólo en el pantano han acabado por trastornar un poco al anciano. En esta sección, el DM debería interpretar a Quiñones de forma que enfatice esta impresión.

Sin embargo todo lo que dice el viejo sobre su bote es verdad, e insistirá con rabia cuando los jugadores lo confronten. El bote realmente ha crecido desde que lo construyó por primera vez; el viejo no sabe cómo ni porque, e intenta no pensar mucho acerca de ello. También es verdad que el bote resulta muy difícil de manejar para cualquiera que no sea Quiñones. Cuando él se sube, apenas tiene que tocar los remos para que se mueva a donde él lo desea. Las otras poquísimas personas que alguna vez lo han usado han constatado que es muy pesado de maniobrar y que hace aguas. Incluso un amigo trampero de Quiñones, jura por los dioses, que el bote lo expulsó y lo tiró al agua; aunque el viejo piensa que eso pasó porque en realidad es un nefasto conductor de botes y cree a ciencia cierta que el amigo tropezó con un remo.

El viejo Quiñones y la banda de Champiñones

La realidad es que cuando el viejo Quiñones se mudó a los límites del pantano hace 30 años, se construyó un pequeño bote con dos troncos. Una noche, un cachorro de mímico del pantano (una rara y extraña especie) decidió imitar la forma del bote, para ver qué podía cazar. Destrozó el bote real, que se hundió bajo embarcadero.

Al día siguiente, cuando Quiñones salió a pescar lo hizo subido en el bote-mímico. Justo en el momento en que el mímico se disponía a realizar un ataque sobre el desprevenido anciano, Quiñones arrojó un recién pescado pez al fondo del bote. El mímico consideró entonces que le había tocado la lotería. Pensó para sí mismo: “puedo dejar pasar el banquete que me daría con este anciano si a cambio recibo o comida de forma regular cada vez que él vaya pescar”.

Dicho y hecho. El mímico ha estado sirviendo al viejo Quiñones desde entonces, llevándose algún pez sin que el anciano se entere, como pago por sus servicios. El mímico mantiene la forma del bote en todo momento, porque sabe muy bien que si Quiñones descubriese que es en realidad, ya no se atrevería a subirse nunca más. El bote-mímico con el paso de los años se ha vinculado emocionalmente al viejo Quiñones.

Una vez haya advertido a los jugadores acerca de la naturaleza misteriosa del bote, acceder a prestárselo para que exploren el pantano. El viejo Quiñones les hace jurar a los jugadores que no dañarán el bote y que lo cuidarán. También le dará unas palmaditas en la popa al bote y le advertirá lo siguiente en presencia de los personajes: “Sé bueno con estos colegas, pórtate bien y obedece a lo que ellos quieran hacer”. El bote de obedecer las órdenes a menos que sea severamente provocado por los personajes (por ejemplo si éstos llegasen atacarlo, o intentasen hacer un agujero en la quilla). En ese caso, el bote arrojaría a los personajes al pantano y se marcharía alegremente de vuelta hacia el embarcadero del viejo Quiñones.

Cuando los personajes estén entrando en el pequeño bote, el DM puede jugar con las mentes de los jugadores, comentando

de que aparentemente en el bote no caben más de dos personas y algo de equipo. Una vez que los personajes decidan quién va a meterse se quedarán sorprendidos porque el bote es mucho más grande de lo que parecía en un principio. De hecho cabrán todos sin problemas. El bote-mímico se agrandará para acomodar a todos los personajes.

Ayuda de los Campestris

Quizás algunos de los personajes quiera llevarse a alguno de los campestris con ellos mientras exploran el pantano. No hay manera de obligarles a hacerlo pero pueden ser persuadidos. Si algún personaje agarra a un champiñón y se lo lleva a la fuerza, el campestre hará todo lo posible por escaparse. Ni que decir tiene que no cooperará si es arrastrado contra su voluntad. Si un personaje bardo o alguien que sepa cantar bien se pone a cantarles una tonadilla, 1d3 campestris seguirán al personaje como si fuera el flautista de Hamelin. Los Campestris podrán alertar a los personajes si los mosquitos están cerca. Dos asaltos antes de que aparezcan los insectos, los champiñones empezarán a gemir y dar botes como locos. Esto debería darle tiempo suficiente a los personajes para prepararse.

Una Criatura en la Maleza

Justo antes de que los jugadores se adentren en el pantano de los hombres muertos, el viejo Quiñones les hará una petición final. Les dirá a los jugadores lo siguiente:

“Esto...em...por cierto. Mientras estáis ahí fuera haciendo el canelo y explorando ese pestilente parche de agua salada podrida podríais hacer algo para mí. ¿Os acordáis que os dije que mi gata desapareció la semana anterior? Bueno, pues si podéis echar un vistazo por ahí a ver si encontráis a mi Marquita mientras estáis ahí fuera. Seguramente podría agradeceréoslo.”

Todas las nuevas películas de terror de una escena donde un gato salta a la cara de alguien y pone los pelos de punta a todos para posteriormente proporcionar un alivio cómico. Éste es el caso de la gata Marquita en esta aventura, está destinada a darle un tremendo susto a los personajes antes de que puedan echarle el guante de la irascible felino. Marquita ha estado vagando por el pantano cazando y esquivando los enjambres de mosquitos. A las pocas horas de que los personajes se adentren en el pantano, marquita encontrará a los personajes. Movida por una curiosidad felina, Marquita seguirá a los aventureros. Si es necesario lo hará durante varios días. El impacto de la búsqueda de Marquita puede ser realizado con un poco de preparación por parte del DM.

Como se remarcó anteriormente, esta zona del pantano de los hombres muertos ha sido desprovista de la mayoría de la vida animal. Éste hecho debería poner a los personajes un poco nerviosos cuando empiezan a explorar el pantano. No hay ranas croando, ni graznidos de pájaros ni ningún otro ruido natural. El DM debería conducir al menos 1 encuentro aleatorio antes de que los jugadores se encuentren con Marquita por primera vez, para ablandarlos. La naturaleza extraña de los encuentros preparados pondrá un poco paranoico a los personajes y les mantendrá alerta ante los próximos encuentros.

Cuando estés preparado para que los personajes encuentren con la gata, lanza aleatoriamente unos pocos dados para confundir a los jugadores (como si fueras un master de la escuela de los maristas) y entonces le o parafrasea el siguiente párrafo:

“Un crujido suave en la maleza unos tres metros hacia la derecha y por detrás vuestra, atrae vuestra atención. Al giraros, un aullido que hiela la sangre de las venas, vibra a través del aire, emanando desde cualquiera que sea la criatura que se esconde tras los arbustos. Os retorcéis de dolor y os tapáis las orejas, pero el ruido cesa tan

El viejo Quiñones y la banda de Champiñones

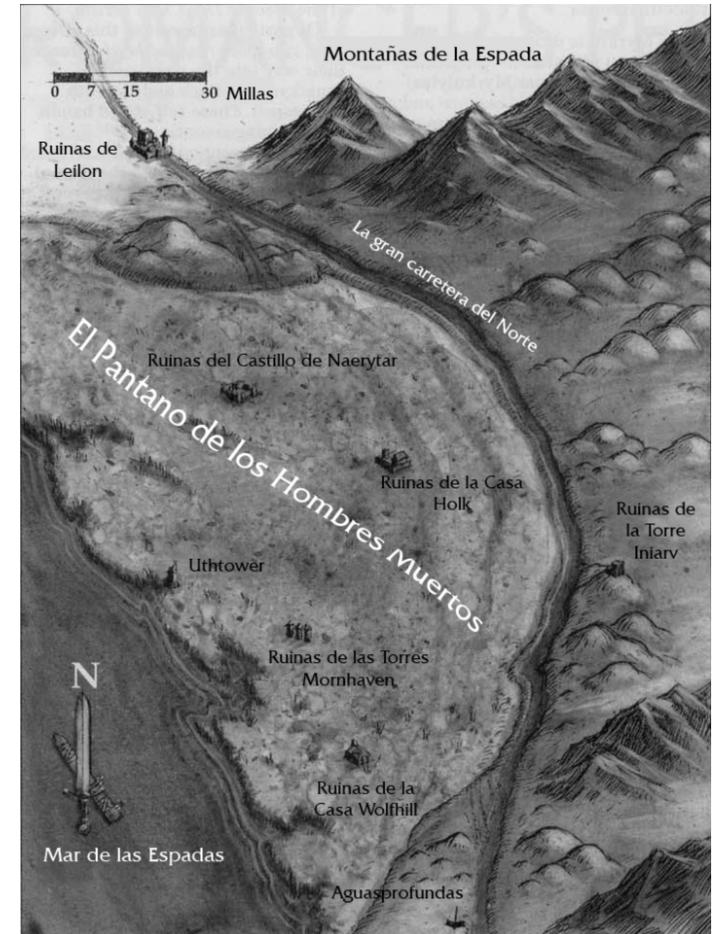
abruptamente como ha comenzado. Comprendéis que la criatura ha usado ese momento de distracción para desaparecer en las profundidades seguras del pantano.”

A partir de este momento, la gata acosará y hostigará a los personajes constantemente. El DM debería mencionar ante cualquier oportunidad el extraño crujido de una rama rota o por el roce de un cuerpo moviéndose sigilosamente entre la maleza. En alguno de estos momentos sería apropiado volver a reproducir el aullido de la gata cuando los personajes se preparen para acampar, o cuando estén cocinando o cuando se están preparando ante un encuentro aleatorio. El DM debería hacer todo lo posible en sus manos para convencer a los jugadores de que una horrible criatura del pantano está acechando al grupo. Un método especialmente efectivo de inducir a los jugadores esta paranoia es presentar un encuentro aleatorio inmediatamente después del grito de Marquita. La idea es hacer que los personajes usen poderes, disparen proyectiles o hagan alguna burrada con tal de capturar o matar al “extraño monstruo del pantano”.

A la larga los personajes deberían caer en la cuenta de que la criatura extraña puede que sea el gato del viejo Quiñones. Si los personajes proactivamente intentan hacer ruidos amistosos a la criatura, o llamarla suavemente con las típicas frases “psss minino, minino”, la gata mantendrá el acecho durante un día o dos y entonces en un momento en que los personajes estén acampados, aparecerá orgullosamente con la cola alzada en medio del campamento. Pedirá ser alimentada y se enroscará ronroneando junto al personaje que mayor interés haya puesto en encontrarla y comunicar con ella. El DM debería recordar que la gata es anormalmente inteligente y que se ha enfrentado a los mosquitos. Si los personajes tienen acceso a el ritual de nivel 5 Hablar con la naturaleza, quizás puedan obtener alguna información útil de ella. El gato sabe que en esa parte del pantano ya no queda nada de vida animal porque los mosquitos

han acabado o hecho huir toda ella. También sabe que los mosquitos son extremadamente grandes y que el monstruo del pantano siempre está cerca cuando los mosquitos están de caza.

Marquita es medio lince y bastante salvaje. Es la típica gata de las siete vidas, aunque ha utilizado alguna de ellas. No se hace daño por caídas de menos de 15 metros e inexplicablemente los ataques dirigidos hacia ella fallan. El DM puede determinar que en el último momento la gata salta y evita un rayo o una flecha. Pasará cualquier tirada de salvación. Incluso ataques que impacten automáticamente y pudiesen acabar con ella, lo único que harán será consumir una de sus siete vidas (a discreción del DM cuantas le quedan).



EL MONSTRUO DEL PANTANO DE LOS HOMBRES MUERTOS

El encuentro con el monstruo del pantano sucederá en algún momento a determinar por el DM. Quizás el DM puede hacer explorar el pantano a los personajes y hacerles enfrentarse con dos o tres encuentros aleatorios o de su propia creación. Este procedimiento funcionará bien para grupos que necesiten algunos puntos de experiencia adicionales. Si no, el DM puede tirar 1d6 cada día que el grupo explore el pantano. Un resultado de un 1 significará que los personajes se topan con el monstruo del pantano.

Preparación

3 Enjambres de mosquitos

1 Monstruo del pantano

Tácticas

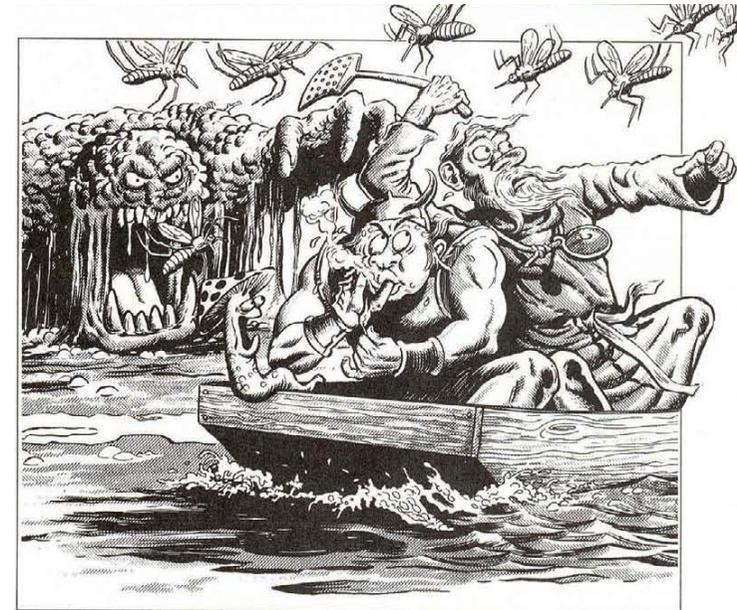
Un encuentro con el monstruo del pantano se iniciará con un ataque masivo del enjambre de mosquitos. Se debería usar el tamaño máximo del enjambre (3 enjambres). Durante el combate entre los personajes y los mosquitos, cada personaje tiene la posibilidad de detectar a una figura acechando entre la maleza del pantano. El DM deberá pedir una tirada de Percepción CD 20. El DM debería pintar un aura de amenaza y poder ocultos que emanan de la misteriosa figura.

El monstruo del pantano controla el ataque de los mosquitos contra los personajes. Sin embargo, mientras observa el combate, el monstruo se halla muy confundido. El motivo es que desea jugar con sus "juguetitos" (los mosquitos), pero sabe al mismo tiempo que algo está yendo mal en el pantano. Se pregunta si los humanoides serían capaces de ayudarlo a descubrir que está pasando.

Sin embargo, su experiencia anterior con humanoides le dice

Enjambres de mosquitos	Soldado de nivel 5
Bestia Natural Media Mágica	200 PX
PG: 72 Maltrecho 36 Iniciativa +3	
AC 17, Fortaleza 14, Reflejos 16, Voluntad 15 Percepción +3	
Resiste mitad daño de los ataques de cuerpo a cuerpo y a distancia	
Vulnerable 5 a los ataques cercanos y de área.	
Velocidad 3, 7 (volando)	
Rasgos	
Aura 1 Ataque de enjambre	
Un enemigo que empiece su turno en el aura estará atontado y sordecido hasta el principio de su próximo turno.	
Enjambre	
El enjambre puede ocupar el mismo espacio que otra criatura, y un enemigo puede entrar en el espacio que el enjambre ocupa, que será terreno difícil. El enjambre no puede ser empujado, atraído o desplazado por ataques cuerpo a cuerpo o a distancia. Un enjambre puede escurrirse a través de cualquier apertura suficientemente grande para que quepa al menos una de las criaturas que conforman el enjambre.	
Acciones estándar	
↔ Enjambre de picaduras ↔ A voluntad	
Ataque: Explosión cercana 1 (enemigos en la explosión); +10 contra Reflejos	
Impacto: 1d6+4 y daño continuo 5 (salvación termina)	
Habilidades: Atletismo +7, Sigilo +9	
Fue 11 (+1) Des 17 (+4) Sab 14 (+3)	
Con 12 (+2) Int 1 (-4) Car 7 (-1)	
Alineamiento: No alineado	Lenguajes: -

que cuando se acerca demasiado, estos reaccionan con pánico y violencia. Esto le hace permanecer en segundo plano y observar a los personajes desde la distancia. La visión de la mole del pantano emergiendo de la maleza puede ser desconcertante. De hecho es por lo que el viejo Quiñones nunca ha permanecido



mucho tiempo por la zona y así descubrir que el monstruo no es necesariamente hostil.

El monstruo responderá al mismo nivel que lo traten los personajes. Si le atacan, contraatacará usando todos sus poderes formidables. Su mente es como la de un niño, y como tal en su rabieta puede ser tremendamente cruel. Si los personajes tienen una aproximación más diplomática e intentan comunicarse con él, el monstruo mandará parar el ataque de los mosquitos.

El monstruo tiene un destino especial. Es fruto de una ruptura en el tejido de la realidad que se produjo durante la plaga arcana. El pantano tras este evento cósmico, tomó consciencia y gestó una criatura. El monstruo es hijo del propio pantano y está destinado en el futuro a ser el guardián del pantano de los hombres muertos e irá creciendo y madurando para desarrollar tal rol. Por consiguiente tiene una serie de poderes extraordinarios que no controla completamente pero que en un estado de rabia pueden ser devastadores.

La respuesta del monstruo del pantano a los personajes será

El viejo Quiñones y la banda de Champiñones

deliberadamente vaga. El DM debería intentar empatizar e interpretar su estado mental, que incluye confusión, soledad y salvajismo. Así podrá interpretar correctamente las acciones del monstruo en respuesta a las de los personajes. Los jugadores deberían tener la sensación de que están tratando con un niño gigante de 4 años.

Si los personajes inician una conversación con el monstruo, la criatura explicará sin problemas su implicación en los eventos recientes. El monstruo habla un común balbuceante entremezclado con borboteos y sonidos graves y profundos mientras repite constantemente algo que suena como “Erhhhh....ik...beon...brummmm” y está desesperado por hacer volver la normalidad a esa parte del pantano. Una forma de que los personajes convenzan al monstruo para que extermine los mosquitos, es explicarle con toda la paciencia del mundo, que si usa a los mosquitos para expulsar a las criaturas que no le gustan, eso tiene repercusiones en el ecosistema y acaban yéndose también aquellas criaturas que le gustan. Estas últimas incluyen los pájaros, lagartos, campestris y otras criaturas bizarras.

El monstruo puede convocar y destruir a todos los mosquitos adultos, una vez se le haya convencido de la razón para hacerlo. El monstruo también sabe donde están las zonas de cría. Si los personajes se lo piden, los dirigirá allí. Tardarán unas 7 horas en llegar hasta allí.

El monstruo del pantano	Bruto Elite de nivel 6
Animado natural grande (planta)	500 PX
PG: 160 Maltrecho: 80	
AC 20, Fortaleza 20, Reflejos 17, Voluntad 16	
Iniciativa +5 visión en la oscuridad Percepción +5	
Velocidad 5 (caminar por el pantano)	
Tiradas de Salvación +2; Puntos de acción 1 Inmunidad al relámpago	
Rasgos	
Regeneración 5 (si el monstruo del pantano recibe daño por fuego, su regeneración no funciona durante su siguiente turno)	
Acciones estándar	
⚡ Zarcillos ♦ A voluntad	
Ataque: Cuerpo a cuerpo 2 (una criatura); +11 vs. AC Golpe: 2d8+4	
⚡ Ataque doble ♦ A voluntad	
Efecto: El monstruo del pantano hace dos ataques de zarcillos.	
⚡ Ataque doble envoledor (curación) ♦ A voluntad	
El monstruo del pantano hace dos ataques de zarcillos. Si ambos ataques impactan al mismo objetivo de tamaño mediano o menor, hace un efecto secundario contra ese objetivo. Efecto: ⚡ Ataque secundario: +9 vs. Fortaleza Impacto: tira del objetivo hacia el espacio del monstruo y lo neutraliza (salvación termina). Mientras el objetivo esté neutralizado, ninguna criatura tiene línea de visión o de efecto hasta él. Al principio del asalto del monstruo, cada asalto, el objetivo sufre 5 puntos de daño y el monstruo recupera 5 puntos de golpe. El monstruo del pantano puede envolver hasta a dos criaturas a la vez. Cuando un objetivo pasa su tirada de salvación reaparece en una casilla de su elección, adyacente al monstruo del pantano.	
⚡ Control de alimañas ♦ A Voluntad	
Requisitos: El objetivo debe ser bestia natural o feérica Ataque: una criatura; +9 vs Voluntad Efecto: El monstruo del pantano pasa a dominar a la criatura objetivo. Mientras esté en el pantano el control es permanente.	

Acciones desencadenadas	
Afinidad por el relámpago (curación) ♦ A Voluntad	
Desencadenante: El monstruo del pantano es impactado por un ataque con la palabra clave relámpago. Efecto: El monstruo del pantano recupera 10 puntos de golpe.	
Habilidades: Sigilo +9	
Fue 20 (+9) Des 12 (+5) Sab 5 (+1)	
Con 20 (+9) Int 5 (+1) Car 10 (+4)	
Alineamiento: No alineado	Lenguajes: -



Características de la zona

Iluminación: Luz natural

Pantano: El terreno esta encharcado y se considera terreno difícil.

El viejo Quiñones y la banda de Champiñones



Concluyendo la aventura

Si los personajes destruyen la amenaza de los mosquitos lograrán restablecer el equilibrio del ecosistema de la zona norte del pantano. En las próximas semanas los animales irán volviendo progresivamente. Pero aún así se tardará meses, sino años para que el ecosistema se restablezca completamente. Si los jugadores convencen al monstruo para que les ayude a destruir a los mosquitos, deberá añadirse un bonus en los puntos de experiencia otorgados por cumplir objetivos. Los personajes habrán participado en hacer que el monstruo del pantano haya madurado en vista a su futuro rol como guardián del pantano.

Aún así el monstruo del pantano estará muy solo en los meses a venir. Los personajes pueden vislumbrar este hecho y pueden convertirse en canguros temporales o mentores. Quizás piensen en presentárselo al viejo Quiñones. Allí puede disfrutar de la compañía de los campestris y cantar canciones con sus nuevos amigos. Puede que el viejo Quiñones esté desbordado con la situación. El hecho de tener que convivir con champiñones saltarines, un bote-mímico y ahora hacer de niñera de un monstruo del pantano puede ser surrealista. Los personajes pueden convencerlo y el DM debería recompensar formas divertidas o ingeniosas de convencer a Bartolemion Quiñones. Quizás pueden hacerle ver que el monstruo puede alejar a molestos visitantes y ser un refuerzo para la seguridad de su cabaña.

Esta aventura deja en abierto muchas preguntas. Hay muchos cabos sueltos que pueden ser explorados en el futuro. Algunos de ellos pueden desembocar en aventuras futuras. Por ejemplo hay muchos artefactos perdidos en el pantano provenientes de las antiguas guerras de los orcos y la confederación de Reinos de Phalorm y Uthtower. ¿Entrará en conflicto el monstruo con el poderoso dragón negro que vive en el centro del pantano de los hombres muertos? Puede que finalmente los sicarios enviados por el gremio de ladrones de Waterdeep encuentren al viejo

Quiñones y este tenga que huir. ¿Cuántas vidas le quedan a Marquita? Y lo más importante de todo ¿aprenderán los campestris a cantar de una vez por todas?

ANEXOS

Anexo I. Historia del Pantano

El Pantano de los hombres muertos ha sido desde siempre una mancha en el corredor de la carretera del Norte. A este trozo de tierra que se extiende entre Waterdeep y Neverwinter y entre las Montañas de la espada y el Mar de las espadas, se lo conoce como las Tierras crepusculares. Sin embargo el área fue antaño la sede de un próspero reino en los días tempranos en los que los humanos se asentaron en estas tierras mucho antes de que se transformarán en un cenagal.

Todo empezó con la fundación de la ciudad libre de Tavaray en el año de Phandar (-50 según el cómputo de los valles; a partir de ahora CV). Una oleada de colonos se extendió por toda la Costa de la espada y los fértiles valles de la Frontera salvaje. Como parte de esta marea migratoria, las colinas que llevaban desde el centro de las Montañas de la espada hacia el mar fueron progresivamente colonizadas durante el primer siglo CV. El primer asentamiento en la región fue una pequeña aldea fundada, en el año de la Helada brillante (64 CV), en una bahía al abrigo de las peores tormentas.

El primer señor humano que reclamó la soberanía de las Tierras crepusculares fue Uth Myrmoran, un señor exiliado de la ciudad libre de Tavaray, quien aspiraba a levantar su propio reino según las tradiciones de los antiguos imperios del sur. En el año de las Torres ascendientes (146 CV) el ambicioso noble construyó Torre Uth. Lo hizo en un pináculo rocoso desde el que había una panorámica de la bahía y de las tierras circundantes y se autoproclamó rey. Hubo poca resistencia de la población local, puesto que ésta había comprendido que necesitaban

alguna forma de gobierno. La presencia de una compañía de mercenarios de élite de Shoon, contribuyó sin ningún género de dudas a la falta de distensión entre los habitantes de la región.

Desde sus modestos inicios, la casa real de Myrmoran forjó un pequeño pero próspero reino que fue conocido por el nombre de la sede real: Uthtower. El príncipe Ornoth, el primogénito del rey Uth, sucedió a su padre en el año de las Estrellas dispersas (168 CV). Tras su coronación, el rey Ornoth I dió títulos a siete aliados prominentes que habían servido largamente inicialmente como consejeros. Formaron el concilio de los señores, un cuerpo cuya membresía fue a partir de entonces formada por patriarcas y, ocasionalmente, matriarcas de siete casas nobles.

Ante la súbita muerte del rey Ornoth I en el año de las tierras rotas (191 CV), el reino se desplomó en el caos mientras los dos hijos gemelos del rey presionaban por obtener el trono. Para evitar una guerra civil, el concilio de los señores decretó que el príncipe Uth, quien había precedido en su nacimiento a su gemelo por apenas un par de minutos, sucedería su padre. Para calmar las pretensiones del príncipe Ornoth, el concilio decretó que se formase un nuevo reino gobernado por el hermano menor. La frontera entre los dos reinos la marcaría la cumbre más occidental de las Maruutdín (nombre con el que se conoce a los picos septentrionales de las Montañas de la espada). Así el príncipe Uth II fue coronado el tercer rey de Uthtower, y el príncipe Ornoth II fue coronado el primer rey de Yarlith. Con ello las diferencias entre los dos hermanos fueron resueltas de forma amigable.

Ambos soberanos tuvieron vidas prósperas y muy lóneas. Murieron en paz el mismo año, el año de los Reinos sollozantes (272 CV). Ambos fueron sucedidos por bisnietos que ascendieron a los tronos. Aunque las ramas norte y sur de la casa real de Myrmoran nunca volvieron a estar profundamente aliadas, los dos reinos mantuvieron relaciones amistosas en los siglos venideros, y sus pequeños ejércitos lucharon conjuntamente en numerosas ocasiones contra los orcos del norte.

El viejo Quiñones y la banda de Champiñones

Con el tiempo, primero el reino de Yarlith y después el de Uthtower, cayeron bajo las mismas fuerzas que posteriormente barrerían Phalorm, el reino de las tres coronas, conocido comúnmente por los sabios como el Reino caído. En el siglo que siguió a la fundación de Phalorm en el año de las Pruebas arcanas (523 CV), oleada tras oleada de orcos surgieron de las montañas y de otras zonas de la frontera salvaje para saltar los reinos humanos y semi humanos establecidos a lo largo de toda la Costa de la espada y las riberas del Delimbyr y del Dessarin.

La caída de los tres reinos comenzó con la aparición de una gran horda orca en las profundas cavernas de la cordillera montañosa conocida como la Espina del mundo. En el año de Normiir (611 CV), la Horda eterna, como ser conocido a este ejército de orcos dirigidos por ilícidos, pulverizó el reino de Yarlith y a su pequeño ejército. Posteriormente inició el asedio de la ciudad mercantil independiente de Neverwinter, conocida en aquel entonces con el nombre de Eigersstor. Los ejércitos de Phalorm, Uthtower y y otros pequeños reinos aliados se precipitaron al norte en respuesta, pero no llegaron a tiempo para evitar la catástrofe de Yarlith.

Con la llegada de las tropas aliadas se logró levantar el asedio de Neverwinter, también gracias en parte a los esfuerzos de de Palarandusk el dragón del sol (Ver DRAGON Magazine #252). Durante el año siguiente, el ejército combinado de estos reinos, lucharon desesperadamente para acabar con esta gran coalición orca. La horda eterna pues finalmente derrotada y dispersada en el año de la Sonrisa del bufón (612 CV) en la batalla de las lágrimas de fuego (al sur de donde se levantan actualmente las ruinas del enclave de Triboar). Aunque se logró derrotar a la horda se pagó un inmenso precio en vidas de los aliados.

El reducido ejército del reino de Uthtower volvió a casa, pero las tropas de Phalorm permanecieron en la región dos años más, acabando con numerosas bandas de orcos resultantes de la fragmentación y dispersión de la horda.

En el año del Cetro quebrantado (614 CV), con el grueso del

ejército de Phalorm todavía muy al norte, otra horda orca se levantó en el Alto pantano, al sur de los Picos grises. Marcharon hacia el Reino de las tres coronas. El ejército aliado se desplazó al sur para defender sus tierras de la horda. El ejército de Uthtower se unió de nuevo a la alianza del Norte. La batalla se produjo en el año del Beso de la lamia (615 CV) a los pies de las ruinas de la torre de Iniarv. Iniarv había sido un poderoso hechicero aliado de los Uthtower que había desaparecido hacia decenios.

A pesar de que los defensores rechazaron valientemente el asedio de los orcos, la magia que ambos ejércitos desataron perturbó a Iniarv, quien se había transformado en un lich. Desconocido a la gente de Uthtower, el anciano estimado se había transformado en un muerto viviente y permaneció en letargo en las profundidades de la cripta de la torre. Lleno de ira por la intromisión, lanzó devastadores hechizos contra ambos ejércitos. Las fuerzas de Phalorm, junto con los pocos soldados restantes del fragmentado ejército de Uthtower, fueron empujados hacia el sur.

Mientras los orcos eran empujados hacia sus fronteras, el rey Uth VII contemplaba como su reino se desintegraba. El rey envió un emisario a la torre de lich reclamando que hiciese honor a la alianza ancestral que lo vinculaba con el reino. Con un humor cruel, Iniarv se prestó a honrar la demanda y desató un poderoso conjuro que causó que el océano se elevase e inundase la tierra. Incontables humanos, semihumanos y orcos fueron anegados en la inundación resultante. Cuando las aguas se retiraron, dejaron tras de sí una expansión salada y la otrora tierra verde del Reino de Uthtower, transformada en un cenagal pestilente. Los pocos humanos que sobrevivieron al maremoto huyeron a otros reinos y los orcos se retiraron a las Montañas de la espada. El legendario reino de más de seis centurias, había desaparecido.

En los siglos posteriores, el pantano incrementó su tamaño, inundando progresiva y lentamente las tierras entre el mar y las

colinas. En numerosas ocasiones se tragó la carretera del norte, y esta hubo de ser reconstruida en el interior otras tantas veces. Los intentos de restablecer asentamientos en las regiones que antaño pertenecieron al reino de Uthtower fallaron.

Desde el principio de su creación, el Pantano de los hombres muertos rápidamente se transformó en el hogar de todo tipo de monstruos, tanto vivos como no muertos, y acabó siendo evitado por las razas civilizadas. Los sabios y eruditos de Waterdeep y Luruar, anteriores a la plaga arcana, hablaban en sus crónicas de la terrible amenaza que supuso el poderoso dragón negro Chardansearavitril durante varios siglos, concretamente entre el 700 CV y el 1202 CV. Su transformación en dracolich bajo la influencia de Sanmaster y la bendición del antiguo dios de la muerte, Myrkul, lo hicieron tan poderoso que la Ciudad de los esplendores patrocinó a numerosas bandas de aventureras para que acabasen con el gusano, todas ellas sin éxito.

La guarida del poderoso dragón negro se construyó en las catacumbas anegadas de la torre de Uth y allí se estableció también la Secta de ébano, una rama del culto de Myrkul. Estos sacerdotes vincularon la torre de Uth con unos extraños anillos que tenían el poder de hacer emerger la torre de las infectas aguas y volverla a esconder bajo ellas si era necesario.

Mientras el dragón estuvo operativo atacó caravanas y mantuvo a raya a la gran tribu orca de Uruth Ukrypt. Cuando este desapareció misteriosamente, la tribu orca se hizo fuerte y se convirtieron en una plaga para todo el movimiento mercantil terrestre que usaba la Gran Carretera del norte para llegar a las tierras de la frontera salvaje, y lo siguen siendo hasta le día de hoy. El mismo culto de Myrkul abandonó las instalaciones y las ruinas cayeron en el olvido

Tras la destrucción del Reino de Uthtower, el lich Iniarv se adentró en sus catacumbas en el subsuelo de la torre y permaneció sumido en sus estudios y experimentos, hasta que, según la leyenda, llegó a transformarse en un demilich. Desde

entonces las ruinas de la torre de Iniarv fueron exploradas por muchos aventureros valientes, la mayoría de los cuales jamás volvió de las catacumbas del archimago nomuerto. En el año de las Tormentas (1310 CV), la famosa Compañía aventurera del Lobo aullante emergió de las catacumbas reivindicando que había destruido al demilich, declaración que nunca pudo ser probada. Incluso tras la supuesta caída del demilich, los esfuerzos que se realizaron para reconstruir la torre resultaron infructuosos. La leyenda negra lo atribuye a la mano invisible o una maldición del propio Iniarv. El esfuerzo más reciente para reconstruir la torre lo protagonizó, hace más de un siglo, un paladín del desaparecido dios Helm en el 1360 CV, quien mantuvo un pulso con una pareja de dragones negros gemelos llamados Voaraghamanthar y Waervaerendor. Los dragones emergieron victoriosos al mismo tiempo que descubrían el acceso a la antigua guarida del legendario Chardansearavitríol. En esa guarida los dragones gemelos encontraron las míticas coronas gemelas de Myrmoran, un poderoso artefacto que vinculó y potenció todavía más sus extraordinarios poderes.

Con el advenimiento de la plaga de conjuros en el año del Fuego Azul (1385 CV), el pantano, al igual que mucho del paisaje de la Costa de la Espada, fue transformado. Algunas partes del pantano contienen bolsas de plaga, que ha mutado en criaturas mucho más extrañas a los habitantes que viven en esas zonas del cenagal. Estas zonas son peligrosas, no solo por las bizarras criaturas que merodean en ellas, sino porque cualquiera que las frecuente se verá expuesto a posibles aflicciones y cicatrices.

Uno de los efectos más extraordinarios de la plaga es que fusionó a los dos dragones gemelos, vinculados por las coronas de Myrmoran, en una única criatura: Voaragvaerendor, un extraordinariamente poderoso dragón negro de dos cabezas. En los últimos decenios, sobrepasado por la mutación, el dragón ha permanecido encerrado y estudiando como deshacerla. Sigue siendo la criatura más poderosa del pantano, pero los clanes

y tribus de sahuagines, trogloditas y trolls que rendían tributo a los dragones gemelos hace una centuria, hoy campan a sus anchas desde el autoimpuesto encierro de Voaragvaerendor.

Por otro lado cuando se produjo la plaga de conjuros, se abrió una brecha mágica que vinculó por unos instantes el plano de las tierras salvajes de las hadas con el cenagal. Debido a ello, un centenario árbol de más de 30 metros de altura, en los jardines de las ruinas de castillo Naerytar, carcomido y a punto de pasar a mejor vida, fue imbuido con la energía de la tierra de las hadas y adquirió conciencia. Tras haber sufrido las consecuencias de las reyertas y batallas de humanoides, dragones y otros monstruos decidió dotar al pantano de un guardián que velase por el propio cenagal. Condensando la energía mágica del momento hizo germinar una pequeña Broza movediza. Lamentablemente, el vínculo que unía el cenagal con las tierras salvajes no duró lo suficiente para que el roble finalizase la evolución total de la broza movediza. El resultado fue la creación del monstruo del pantano. Aunque en ese momento no se completó el proceso, que hubiese dotado a la broza de magníficos poderes y fortalezas para convertirlo en un terrible guardián, dicha energía se encuentra latente en el interior de la criatura y se irá desarrollando con el paso del tiempo. Tras hacer de canal, el anciano roble murió, dejando huérfana a la criatura que ha crecido los últimos decenios sin ningún tutor. En algún momento en un futuro muy lejano, la criatura del pantano entrará en conflicto con los intereses de Voaragvaerendor, pero eso es otra historia....

Anexo II. Mapa del pantano de los hombres muertos y localizaciones.

El pantano de los hombres muertos es un cenagal costero de agua salada. Tiene unos 160 km. de largo de norte a

sur y en su parte más ancha unos 110 km. De este a oeste. Innumerables canales tortuosos cruzan el pantano y lo encharcan completamente. Algunos se nutren de los riachuelos que nacen en las Montañas de la Espada. Otros son pequeños brazos de mar que penetran en la tierra. Incontables montículos de tierra y lodo flotan movidos por la fuerza de la corriente y reconfigurando los canales de vez en cuando. Esta deriva aleatoria convierte en una tarea difícil encontrar un sendero en el marjal. A continuación el DM tiene una lista de los lugares más importantes del pantano relacionados con esta aventura.

Cabaña de Bartolemion Quiñones

Esta casa de campo está construida de troncos y adobe. Al viejo Quiñones le llevó unos cuantos años construirla y esta tremendamente orgulloso de su trabajo. La cabaña se levanta en una zona de colinas en los lindes del pantano. El viejo la elevó del suelo, construyéndola sobre seis pilares de piedra de 1'5 metros de alto. Por consiguiente la cabaña está bastante seca, en contraste de la humedad del cenagal. La cabaña está situada a 500 metros de la Gran Carretera del Norte, oculta entre una línea de frondosos árboles. La cabaña posee numerosas ventanas para airearla y unas contraventanas de gruesa madera que impiden el acceso a las lluvias otoñales y a las criaturas ocasionales del pantano. Un riachuelo corre de norte a sur y acaba siendo tragado por el pantano. En ese riachuelo el viejo Quiñones a construido un embarcadero donde hay amarrado un bote. La residencia del viejo tiene un porche desde el que, en aquellas tardes donde los insectos son soportables, Quiñones se relaja meciéndose en una silla construida con sus propias manos (como el resto del mobiliario) y fumándose uno de sus insufribles puros.

La cabaña incluye una cocina, una sala de estar, una despensa y una habitación. Con el paso del tiempo, el viejo Quiñones ha ido llenando su residencia de objetos importantes para paliar su vida solitaria. Algunas cosas que los personajes pueden

El viejo Quiñones y la banda de Champiñones

encontrar interesantes son libros, pergaminos, diarios, juguetes para su gata Marquita, especies extrañas y exóticas, una colección de rarísimos insectos del pantano, flores resacas, un tablero de madera con las mejores localizaciones para pescar en el pantano y un pagaré de un prestamista de Waterdeep por valor de 1000 monedas de oro.

Junto a su casa hay un ahumadero donde seca provisiones, pescado y cuelgan plantas con las que Bartolemion Quiñones se fabrica sus puros.

El fangal del fuego fatuo / Ruinas de la casa Holk

La guarida del fuego fatuo se encuentra en un pozo fétido en el patio de unas ruinas de un caserío fortificado que perteneció a una familia noble, los Holk, en la época de esplendor del reino Uthtower. De las ruinas no quedan más que las viejas piedras del muro llenas de musgo. En medio de esas piedras permanece en pie, el pozo de la casa. La visión del pozo, pone los pelos de punta a cualquiera. Extraños vahos remontan desde su interior y toda su boca está plagada de extrañas enredaderas. En sus profundidades, bajo las pútridas aguas, el fuego fatuo ha ido amontonando un tesoro espectacular, arrebatado a sus innumerables víctimas. El tesoro asciende a más de 10000 monedas de oro e incluye numerosos objetos mágicos que pertenecieron a los asesinos que el gremio de ladrones de Waterdeep envió para acabar con el viejo Quiñones. El DM puede usar hasta tres parcelas para representar el tesoro del fuego fatuo.

Ruinas del castillo Naerytar / El Roble Carcomido

El roble encantado como lo llama el viejo Quiñones, es un árbol pelado y gris de tronco hueco que se levanta como una garra huesuda, en una colina seca, junto a las ruinas de un antiguo castillo. Muchas de sus retorcidas ramas están rotas en las puntas, y se encuentran llenas de limos y enredaderas. El

aspecto general del árbol es bastante siniestro. Esta sensación se incrementa debido a que esta parte del pantano se encuentra envuelta en una niebla casi permanente. Los tramperos y demás lugareños como Quiñones dicen que si uno se demora suficientemente en estas ruinas puede escuchar los lamentos de los muertos y repiqueteo de sus huesos.

El monstruo del pantano, tiene su guarida en una cueva en la base de la colina. Pasa mucho de su tiempo chapoteando por los canales cercanos a la colina.

La zona de cría de los mosquitos gigantes.

El DM no debería permitir que los personajes encontraran la zona de cría de los mosquitos sin ayuda del monstruo del pantano. Esta charca putrefacta no es nada diferente de las miles que salpican todo el pantano. Una vez que los personajes la encuentren tienen diversas formas de destruirla. Quizás drenando el agua y secando la charca. Esto puede llevarles varios días. Puede que envenenándola. Prenderle fuego es una tarea titánica puesto que la humedad de la zona lo dificulta enormemente.

Uthtower.

Esta mítica torre se encuentra sumergida en el pantano. Antiguamente solo con el uso de uno de los anillos de Myrkul se podía elevar la torre desde las profundidades del marjal. Los anillos se encuentran perdidos. Además se desconoce si la plaga arcana ha afectado seriamente a su utilidad. La criatura-dragón Voaragvaerendor permanece en las catacumbas de Uthtower, servido por un clan de sahuagines mutados por la plaga, experimentando desesperadamente por deshacer la mutación que sufrió durante la plaga de conjuros. El dragón puede emerger desde las catacumbas buceando por una apertura bajo el nivel del mar.

Ruinas de la casa Wolfhill.

En las ruinas de este caserón fortificado de la época del Reino perdido, se ha instalado un pequeño dragón negro llamado Alkiaravin. Este es el dragón al que se refiere el viejo Quiñones en la sección de rumores acerca del pantano. No le hace sombra al mítico Voaragvaerendor, pero es un serio peligro para muchos de los viajeros de la gran carretera del norte. No ha entrado en conflicto con el dragón de dos cabezas, porque este último al estar tan concentrado en sus estudios ni se ha percatado de su existencia.

Ruinas de las torres Mornhaven.

Otro de los restos del espléndido reino de Uthtower, que curiosamente ha resistido el embate del tiempo mucho mejor que otras construcciones que datan de dicha época. En las torres Mornhaven viven una colonia de Hombres Lagarto de pantano. Este clan teóricamente sirve a los intereses de Voaragvaerendor, pero desde su encierro, se han descontrolado y atacan a todo lo que se mueve en el pantano y fuera de él. Llegan a hacer incursiones hasta las granjas cercanas de Waterdeep.

Anexos III. Moviéndose por el pantano.

Se puede cruzar el pantano a pie, aferrándose a los pocos trozos de tierra seca y saltando de montículo en montículo. Sin embargo, alguien que se mueva a pie en el pantano, tarde o temprano tendrá que vadear para continuar la marcha. Vadear a través de los canales no es peligroso en si mismo (sin contar las criaturas como los cocodrilos y otras peores que los infestan), pero dejará a los que lo intenten muy cansados, mojados y con un olor nauseabundo.

Cada día que los personajes viajen a pie, se considera que hay que vadear como mínimo 2 horas (esto aumenta a mínimo

4 horas si están moviéndose a menos de 20 km. de la costa). Por consiguiente cada uno de ellos deberán hacer una tirada de Aguante a dificultad 19 (23 si están cerca de la costa) para no perder un esfuerzo curativo.

Además para aquellas personas no familiarizadas con el pantano, el riesgo de desorientarse y perderse es muy elevado. Cada día, aquellos que tengan entrenada la habilidad de naturaleza, deberán realizar una tirada de habilidad a dificultad 17 para determinar los puntos cardinales y no desorientarse. En esta tirada es posible usar la regla de cooperación (descrita en el Manual del Jugador, pág. 179), pero solamente podrán cooperar aquellos que tengan la habilidad de naturaleza entrenada.

Si los personajes no logran superar las tiradas de naturaleza, empezarán a experimentar una sensación de estar desesperadamente perdidos. El humor irá cambiándoles, las quejas se harán cada vez más patentes y la desesperación se asentará en sus corazones. Eventualmente el pantano puede destruirlos. Cada día que pasen perdidos, el DM impondrá una penalización acumulativa de 1 punto a todas las tiradas de habilidad hasta un máximo de 5 puntos de penalización. De la misma forma su fortaleza y confianza se irá diluyendo. Mientras estén perdidos los personajes recibirán una penalización de 2 puntos a cualquier tirada de salvación que deban realizar y no recuperarán puntos de acción. Si los personajes llevan un campestri con ellos, sus bromas, cantos y gracias alegrarán un poco el tremendismo de la situación y evitarán que se impongan las penalizaciones a las tiradas de salvación y permitirá que los personajes recuperen puntos de acción normalmente. En caso de que la situación se vuelva desastrosa y el DM decida apiadarse de los personajes, si estos tomaron prestado el bote-mímico del viejo Quiñones, éste se cansará tras la semana de vagabundear sin rumbo y tomando la iniciativa, sin obedecer a los personajes, se volverá con el que haya montado encima de él, al embarcadero del viejo Quiñones.

Un pantano normalmente es un lugar muy ruidoso, lleno de extraños sonidos, zumbidos, llamadas misteriosas producido por la fauna salvaje que habita en él. Esto es verdad para una gran parte del Pantano de los hombres muertos. Sin embargo en el mapa del Anexo II se puede observar el área de influencia del monstruo del pantano y de sus mosquitos. Dentro de esa área, los personajes se darán cuenta que el pantano está inusualmente silencioso. Apenas habrá sonidos de animales o pájaros. Hay muchos sonidos de insectos, pero incluso estos parecen amortiguados. Mientras los mosquitos gigantes campen a sus anchas en esta zona del pantano, será prácticamente imposible encontrar algún animal vivo más grande que un ratón.

Anexo IV. Encuentros en el Pantano de los hombres muertos.

Mientras los personajes se encuentren en las inmediaciones de la cabaña del viejo Quiñones no sufrirán encuentros aleatorios. Se anima al DM a contemplar la siguiente lista como una herramienta de la que extraer encuentros con los que aderezar la aventura. Al menos los jugadores deberían tener un par de encuentros durante el desarrollo de su periplo por el pantano. También es posible usar esta lista al más puro estilo "escuela marista". En ese caso lanza 1d12 cada hora que los personajes pasen en el pantano. Con un resultado de 1 se produce un encuentro aleatorio de los indicados más abajo.

Partida de caza de Hombres Lagarto. Nivel de encuentro 5 (1025 PX)

Esta partida pertenece a la colonia de las ruinas de las Torres Mornhaven. Se encuentran de caza en el pantano. Esta partida se halla inusualmente desplazada hacia el norte y se ha instalado en un antiguo campamento de caza en deshuso.

Componentes: 1 Escama verde místico del pantano + 1

Escama negra matón + 3 Escama verde cazador

Arenas movedizas y Esporas mortales

Los personajes en algún momento pisan o se internan en esta zona de arenas movedizas. Este peligro afecta solo a aquellos personajes cuando avancen a pie por el pantano. Junto al parche de arenas movedizas unos hongos siniestros cargados de esporas mortales las cuales liberan al más mínimo brusco movimiento realizado en las inmediaciones.

Componentes: Espora mortal + Arenas movedizas
550 PX

Guía del master pagina 88 estorbo nivel 3

Arenas movedizas Estorbo élite
nivel 5

Peligro PX 400

Una extensión de arenas movedizas que traga todo lo que entra en ella.

Peligro: Este parche de arenas movedizas cubre un área de 20 casillas contiguas convirtiéndolas en terreno difícil.

Percepción

CD 22: el personaje detecta las burbujas en el suelo

Habilidad adicional: Naturaleza.

CD 24: el personaje identifica las casillas de arenas movedizas.

Activación

Las arenas movedizas atacan cuando una criatura entra en ellas o empiezas su turno en una casilla de arenas movedizas. En pocos asaltos se tragan completamente a las criaturas que entran en ellas.

Ataque

Acción de oportunidad Cuerpo a cuerpo

Objetivo: una criatura sobre las arenas movedizas.

Ataque: +10 vs. Reflejos

Impacto: 1d6+2 de daño

Efecto: 5 de daño continuo y la criatura queda inmoviliza (salvación termina)

Primera salvación fallida: el objetivo recibe 10 de daño continuo y también queda indefenso

Segunda salvación fallida: el objetivo recibe 15 de daño continuo y queda aturdido. Además el personaje queda sumergido en las arenas y empieza a asfixiarse (ver reglas de asfixia en situaciones de combate en la página 159 de la Guía del Dungeon Master).

Contramidas

Con una prueba de Acrobacias contra CD 27 y una acción de movimiento, un personaje puede entrar en una casilla de arenas movedizas sin sufrir riesgo de ser tragado. Si la prueba falla o el personaje se mueve más de una casilla, las arenas movedizas atacarán.

Con una prueba de Atletismo contra CD 24 y una acción de movimiento es posible tirar de una criatura sumergida y elevarla. Se necesitan dos tiradas de atletismo para sacar completamente a una criatura de las arenas movedizas.

Zombies de las ruinas.

Nivel de encuentro 4 (875 PX)

Estas criaturas fueron habitantes del antiguo reino de Uthtower que perecieron cuando el liche Iniarv convocó el maremoto que devastó el reino y dio lugar a la aparición del pantano.

Componentes: 1 Hulking zombie + 2 Flash-Crazed Zombie + 6 Zombie Shambler (pág 294-295 Monster Vault essentials)

4. Kobolds del clan “Vaho negro”. Nivel de encuentro 6 (1300PX)

Los kobolds del clan “Vaho negro” viven en unas cuevas en unas colinas en los lindes del pantano de los hombres muertos. Este clan de kobolds ha logrado domesticar rage drakes. Gracias a este nuevo poder que les confieren los drakes están empezando a volverse más descarados y se internan en el pantano y las Montañas de la espada para capturar esclavos.

Este encuentro representa una pequeña patrulla

Componentes: 3 rage drakes + 3 Kobold dragonshield (montado en los drakes) + 3 Kobold slinger

5. Dríadas manchadas por la plaga de conjuros. Nivel de encuentro 6 (1150 PX)

Estas dríadas han sido corrompidas por la plaga de conjuros. Esto ha hecho que se vuelvan mucho más malévolas y ruines de lo normal. Su alineamiento se ha vuelto malvado. Acechan en el pantano y buscan las ruinas de cualquiera que blanda un hacha.

Componentes: 4 Dryade recluse + 1 Dryad Withc controller (92-93 monster vault Essentials)

6. Sahuagin Nivel de encuentro 7 (1478 PX)

Estos sirvientes del dragón de dos cabezas controlan toda la costa del pantano. Se adentran poco en el pantano pero a veces son enviados por su poderoso amo a buscar ciertos componentes en el cenagal.

Componentes: 1 Sahuagin Priest + 3sahuagin raider+ 6 sahuagin guard

7. El fuego fatuo del pantano Nivel de encuentro 7 (1500 PX)

Este fuego fatuo tiene bajo su mando a unos cuatrillizos spriggan thorn que obedecen por miedo a enrabiarse al fuego fatuo. Ver Anexo II, mapa del pantano.

Componentes: 1 Will'o'wisp + 4 spriggan thorn