



# AVENTURAS DE MAZMORREO

## El misterio de Baddon Roith

Una aventura para 4 a 6 personajes de niveles 3 a 5



La fortaleza de Baddon Roith quedó destruida años atrás por el ataque de la horda orca pero su subterráneo aún se mantiene casi intacto.

Ahora, cientos de años después de aquello, Baddon Roith es el epicentro de una serie de misteriosos sucesos. ¿Qué se esconde entre las ruinas de la antigua fortaleza?

# El misterio de Baddon Roith

## Créditos

**Autor:** Héctor Prieto de la Calle

**Portada:** Somadjinn (Deviant Art)

**Cartografía:** Fantasy Map Builder (Página Web)

**Tipografías:** Lukasz Dziedzic (fuente “Carlito”), Typodermic Fonts (fuente “Euphorigenic”)

**Logotipo:** Manu Sáez (Página Web)

**Ilustraciones interiores:** Henriette Boldt

**OSR Logo:** Stuart Robertson

Esta aventura se ha creado para utilizar con los manuales “Old School” que tengas por casa.

Es totalmente compatible con los juegos comerciales que hay en el mercado.

Tienes permitido imprimir o fotocopiar cada una de sus hojas.

## Agradecimientos

Lo primero de todo, gracias a tí lector por gastar tu tiempo y tu dinero con este documento.

Gracias también a los jugadores por molestarse en sacar a mesa esta aventura.

Y sobre todo, gracias a quien está a mi lado apoyándome en todo momento.

# Introducción

Hace siglos, Baddon Roith se levantaba imponente como el bastión al frente de la guerra contra la horda orca que avanzaba hacia los territorios civilizados. Cientos de personas vivían en el interior de la fortaleza, preparados para combatir contra los orcos y morir, si se diera el caso, defendiendo a aquellos que no podían empuñar un arma. La fortaleza era conocida por albergar el laboratorio de Retmus Greywall, posiblemente el alquimista más famoso de los reinos humanos. Ayudados por los trabajos de Greywall, los soldados de Baddon Roith rechazaban una y otra vez los ataques de la horda.

Pero una noche de invierno, la traición superó los muros de la fortaleza. Un soldado, chantajeado por el mismísimo líder de la horca, Krörkel "Puño de tormentas", asesinó a Greywall y destruyó las reservas de Fuego Negro que utilizaban para defender Baddon Roith. Esa misma noche la horda, sabedora que la ventaja que los humanos poseían sobre ellos había desaparecido, atacó la fortaleza y acabó con la vida de todos los soldados que estaban allí. Afortunadamente, el capitán al mando de la guarnición pudo enviar un mensaje de urgencia y las naciones humanas, apoyados por la nación de elfos de Ermenoth, consiguieron rechazar la invasión de orcos, acabando con su líder en el proceso y destruyendo la tregua que las naciones orcas habían pactado.

Tras aquello, Baddon Roith quedó como un recuerdo doloroso de que los enemigos podían estar entre nosotros. Unas ruinas que los viajeros observan desde el camino que une el extremo más oriental de los territorios humanos con la gran estepa que da paso a los territorios orcos.

## Preludio

Desde siempre las ruinas de Baddon Roith han estado rodeadas de un halo misterioso, casi tétrico. No es extraña la noche en que los viajeros dicen haber visto luces fantasmagóricas procedentes del interior de los restos de la fortaleza, o incluso del aventurero que dice haberse atrevido a adentrarse en las ruinas para terminar huyendo de allí por haberse encontrado con una criatura maligna.

Fantasmas, sombras, necrófagos... son muchos los monstruos que, según los cuentos que los mayores narran a los niños, habitan en Baddon Roith. Pero nada de eso es cierto... o al menos lo era. Desde hace varias lunas se ha confirmado la presencia de algo maligno en Baddon Roith. Algo sobrenatural

ha tomado posesión de las ruinas y ha hecho que los habitantes de los alrededores comiencen a tomarse en serio aquellas historias que les contaban de pequeños.

Para desentrañar el misterio se ha enviado una pequeña partida de exploradores para que investiguen el origen de las extrañas luces que se ven por las noches. Lamentablemente, el grupo no volvió y los habitantes de las localidades cercanas a Baddon Roith están, si cabe, más preocupados. Es por ello que, esperando encontrar un grupo de personas versadas en combate y de talante aguerrido, se deciden a buscar aventureros que les den respuestas al misterio de Baddon Roith.

Los héroes comienzan la aventura llegando a Lindletton, una pequeña localidad cercana a Baddon Roith y donde, según el anuncio que encontraron en la posada en la que se alojaron dos noches atrás, debían preguntar por Elias Richmon para más detalles del contrato.

## Lindletton

La localidad se encuentra a media jornada de viaje de Baddon Roith, siendo la más cercana de las localidades que hay junto a las ruinas de la fortaleza. Al llegar y puesto que no es una localidad de paso común como las que se encuentran en el interior de los territorios humanos, los habitantes miran con suspicacia a los integrantes del grupo. Uno de los guardias que hay en el destacamento que la Legión tiene en Lindletton comienza a seguir, de manera poco disimulada, a los héroes. Si preguntan por Elias (y mencionan que vienen por el contrato) les remitirán a la vivienda del mismo pero el guardia les seguirá para cerciorarse que no hay problemas.

Elias se encuentra en la parte exterior de su casa, colocando cestas en un carro para trasladarse hasta la localidad de Hellion, a día y medio de camino hacia el norte, para vender y comprar productos. Cuando los héroes le comenten que vienen por el contrato en el que buscaban aventureros, Elias les explicará que es para investigar las ruinas de Baddon Roith. Al parecer llevan varias semanas viéndose luces extrañas por la noche y los habitantes de las localidades cercanas están sobresaltados por esto, ya que desde siempre (realmente desde que Baddon Roith quedase en ruinas) se ha pensado que el lugar estaba encantado, aunque no dejaban de ser cuentos para asustar a los niños. En ningún momento les dirá que ya enviaron exploradores y no volvieron, aunque si los héroes son suspicaces, podrán enterarse más adelante.

Elias les informa que él parte hacia Hellion pero que en 4 días estará de vuelta. Si necesitan cualquier detalle, informa a los héroes que Marius Vallhem, que está al frente del destacamento de la guardia en Lindletton, les ayudará con lo que necesiten. Dicho esto, Elias parte hacia Hellion.

Si deciden hablar con Marius en ese momento, le encontrarán en las dependencias de la guardia: una casa de dos pisos en la parte norte de Lindletton. En ese momento está rellenando informes y si observan los papeles sobre la mesa, verán que uno de los informes hace referencia a unas desapariciones de ciudadanos de Lindletton (los vecinos que fueron a explorar Baddon Roith), los otros informes son peticiones de alimentos, equipo y una petición de reforzados para cubrir unos ataques en las cercanías de Hellion. Marius está al tanto de la petición de ayuda de Elias y los vecinos de Lindletton, aunque no la comparte; por un lado opina que son paranoias de los vecinos, pues no se ha registrado ningún ataque ni nada por la zona de las ruinas, y por otro piensa que de ser cierto, quien debería encargarse de ello es la propia guardia. Pero como no tiene órdenes de investigar la zona y su deber reside en proteger Lindletton de cualquier incursión que provenga de la frontera oriental (algo que no ha sucedido en muchos años), no mostrará ningún reparo en que los héroes se aventuren en Baddon Roith.

## El camino hacia Baddon Roith

Decíamos que las ruinas de la fortaleza se encuentran a media jornada de viaje de Lindletton. Antes de partir, el grupo puede aprovisionarse en la propia localidad pues hay una tienda donde comprar el equipo que necesiten. La tendera, una parlanchina mujer llamada Roberta, no tendrá ningún reparo en ofrecerles sus muchos artículos (aunque más de la mitad no les sirva para su misión). Además, si sacan el tema de Baddon Roith, Roberta les comentará que muchos en el pueblo están apenados por la desaparición de varios vecinos que fueron, días atrás, a explorar las ruinas y nunca volvieron. Roberta, como el resto de vecinos de Lindletton, lo achacan a los muchos espíritus que habitan las ruinas.

Si con esta información deciden preguntar a Marius por la desaparición de los vecinos, el guardia les dirá que no es asunto suyo y que ambos casos (el de la desaparición de los vecinos y la aparición de luces en Baddon Roith) no están relacionados, afirmando

que seguramente fueron asaltados por ladrones y ahora estén en algún lugar del bosque, muertos y enterrados.

### Artículos a la venta en la tienda.

| Artículo              | Precio | Peso   |
|-----------------------|--------|--------|
| Antorcha (2 unidades) | 2 mp   | 1 Kg   |
| Cuerda (10 metros)    | 3 mo   | 1 Kg   |
| Petate                | 1 mp   | 2 Kg   |
| Odre (vacío)          | 1 mo   | 0,1 Kg |
| Yesca y pedernal      | 2 mp   | 0,3 Kg |
| Ración de viaje       | 5 mp   | 0,5 Kg |
| Frasco de aceite      | 1 mo   | 1 Kg   |
| Escarpia              | 1 mo   | 2 Kg   |

En cuanto estén dispuestos para partir, el guardia que siguió a los héroes a su llegada a Lindletton les intercepta a su salida. Lee o parafrasea el siguiente texto a tus jugadores:

*"Señores, se que han venido por los sucesos de Baddon Roith. Tengan cuidado, el mal acecha allí y no me gustaría que nadie más saliera herido. Tomen esto, puede serles útil."*

El guardia les entrega un símbolo religioso, según afirma, les protegerá de las presencias malévolas que pueblan Baddon Roith.

Tras partir hacia las ruinas, los héroes podrán percatarse que, según se acerquen hacia Baddon Roith, el terreno se vuelve más escarpado y la vegetación va desapareciendo progresivamente. La fortaleza se alzaba en la parte más cercana de los riscos que dan paso a los territorios orientales pero ahora únicamente quedan las ruinas de las murallas y los restos de la fortificación principal. Los héroes se percatarán fácilmente de la presencia de luces en las inmediaciones y en las propias ruinas.

Si se acercan en silencio, comprobarán que las luces que hay en las inmediaciones de la fortaleza son en realidad faroles, mientras que la luz que surge de los restos de la fortificación corresponde a una gran hoguera. Un grupo de personas armadas se encuentran alrededor de la hoguera, visten armaduras ligeras y no parecen muy atentos a la presencia de los héroes ya que hay un grupo de vigilantes recorriendo los alrededores de Baddon Roith. Si los héroes no van con cuidado, pueden ser emboscados por los vigilantes pero también puede suceder al revés y ser ellos los emboscados.

Estos saqueadores van equipados con espadas cortas, dagas, hachas de mano y arcos. En las puntuaciones no encontrarás estos datos pero eres libre de alterarlos para dar variedad a los enemigos.

### Saqueadores (1D4 + 1 enemigos).

Clase de armadura: 7.

Dados de golpe: 2.

Movimiento: 8 metros.

Ataque: 1 arma.

Daño: Con arma +1.

Salvación: G2.

Moral: 5.

Valor del tesoro: 50 mo.

Alineamiento: Neutral.

Valor PX: 125.

Ya sean sorprendidos por los vigilantes o al revés, si alguno de los saqueadores escapa irá corriendo a la hoguera para dar la voz de alarma entre sus compañeros. De suceder, los héroes estarán peligrosamente superados por sus enemigos, pues alrededor de la hoguera hay cerca de 10 personas (y aunque los héroes no lo sepan, en el subterráneo de Baddon Roith hay más enemigos que pueden ser alertados por estos).

Si consiguen detener a los enemigos y les preguntan quiénes son y qué hacen allí, estos no tendrán ningún problema en contestar y contárselo todo lo que saben. Son básicamente ladrones, contratados para saquear las ruinas de Baddon Roith; gracias a la leyenda que pesa sobre la zona, han podido trabajar en relativa calma, hasta que hace unos días aparecieron unos vecinos de Lindletton para husmear y tuvieron que acabar con ellos. No saben quién les contrató, pues de eso se encarga Nure Largon, su contratista y que está en ese mismo momento en el propio subterráneo de Baddon Roith.

## Adentrándose en las ruinas

Tras superar a los enemigos que hacían guardia en el exterior, los héroes se percatan que el acceso a los niveles subterráneos de la fortaleza está abierto. Si han interrogado a los saqueadores, sabrán que les esperan más enemigos allí abajo por lo que pueden optar por no querer adentrarse y volver a Lindletton para hablar con Marius y pedirle ayuda. Si hacen esto, deberán viajar de noche y llegarán a Lindletton al amanecer, Marius exigirá una prueba de la presencia de saqueadores en Baddon Roith (por lo que esperemos que los héroes hayan optado por llevar algo con ellos, o incluso algún saqueador apresado). Tras comprobar la veracidad de la palabra de los héroes, Marius movilizará una escuadra de hombres (6 contándole a él) y partirán hacia

Baddon Roith en ese mismo instante. Si por el contrario, los héroes no pueden demostrar la existencia de los saqueadores, Marius les ignorará e incluso, si se ponen muy pesados, les detendrá y encarcelará.

Por el contrario, si los héroes no quieren acudir a Marius para pedir ayuda y deciden optar por adentrarse ellos mismos en el subterráneo, lee o parafrasea el siguiente texto a tus jugadores.

*"El acceso a los niveles inferiores de Baddon Roith ha sido limpiado por los saqueadores que habéis superado. Palas y picos delatan el duro trabajo que hombres y mujeres han tenido por delante hasta dar con la abertura, enterrada siglos atrás. El interior está iluminado con lámparas de aceite, por lo que tras adentraros en las escaleras vuestra vista se adapta rápidamente a la iluminación."*

## 1. Pasillo de entrada

Tras bajar las escaleras el grupo se encuentra un pasillo que comunica con una puerta abierta que da a una gran sala desde la que se escuchan voces. A los lados del pasillo hay escombros pero el centro del pasillo denota el paso continuo que ha habido en aquel acceso desde que los saqueadores lograron abrirse paso.

## 2. Sala principal

Varios saqueadores (1D4 enemigos) se encuentran en esta sala, colocando cajas en el lateral izquierdo mientras en el pasillo de ese mismo lateral, con la puerta abierta, se escuchan más voces y se ve movimiento por las luces que proyectan las lámparas que los saqueadores instalaron al acceder. El resto de las puertas de la sala están cerradas.

Si los héroes han impedido que los saqueadores del exterior den la voz de alarma, los individuos que están en el interior no se percatarán de la entrada del grupo por lo que podrán ser atacados por sorpresa. En cuanto se escuchen ruidos de combate, los saqueadores que están en el pasillo este se unirán a la refriega, salvo que los héroes bloquen esa puerta desde esta misma sala.

## 3. Pasillo este

Este pasillo da acceso a las salas que los guardias, durante la época en que Baddon Roith estaba en pie, usaban como barracones. Los saqueadores están aprovechando que las salas están en pie para

reacondicionarlas y usarlos ellos del mismo modo. Varios de los saqueadores (1D4 + 1 enemigos) están colocando los sacos y los faroles que sus compañeros, desde la sala principal, les están acercando.

## 4. Barracones

Las cuatro salas de los laterales del pasillo son idénticas entre sí. Cada una de ellas disponía de cuatro camastros, así como cuatro pequeños cofres, uno para cada soldado y que se usaban para guardar el equipamiento de cada soldado cuando estos descansaban fuera de su turno. El paso del tiempo ha hecho mella en ellos y ahora son restos amontonados en una esquina. Los saqueadores han llevado sus petates y reorganizado los barracones para alojarles durante los trabajos de excavación (y que se están alargando más de la cuenta por las trampas que hay en el siguiente piso, como verás más adelante). Si los héroes investigan, encontrarán diversos objetos entre las pertenencias de los saqueadores:

- Espadas cortas (3 unidades).
- Hachas de mano (2 unidades).
- Armaduras de cuero (4 unidades).
- Herramientas de ladrón (2 conjuntos).
- Pergamino, tinta y plumas (1 conjunto).

## 5. Dormitorio del capitán

Cuando Baddon Roith estaba operativo, el capitán de la guardia se alojaba en esta sala. Antaño se dividía en dos partes, separadas por un gran cortinaje que ahora permanece hecho jirones en el mismo lugar. El paso del tiempo ha destruido los muchos libros que el antaño capitán atesoraba en su colección. Ahora es la sala que el líder de los saqueadores utiliza como dormitorio privado. Entre sus enseres pueden encontrar un libro en el que registra los trabajos que están llevando a cabo (encontrarás la hoja del diario al final del documento).

## 6. Sala de armas

Antaño los soldados destinados en Baddon Roith almacenaban aquí las armas. Con el paso de los años las hojas se han oxidado, los palos de las lanzas se han podrido e incluso el portón enrejado ha quedado consumido por el paso del tiempo. En el pasillo que comunica desde la sala principal hasta

esta, hay una trampa de pinchos que no se ha activado, ya que el mecanismo se ha estropeado.

## 7. Comedor

Si el grupo ha sido capaz de no armar mucho alboroto, en esta sala no encontrarán a nadie pero escucharán, por la puerta abierta que separa la siguiente sala, una conversación entre dos personas. Las mesas tienen preparados varios platos sobre ellas, dispuestos para la comida.

## 8. Cocinas

Al entrar en esta sala llama la atención lo organizado que está todo, con los alimentos colocados en frascos, sacos y cajas. Dos hombres están sentados en el banco que hay junto al fuego, hablando de trivialidades mientras termina de hacerse la comida que descansa en una enorme cazuela. Si el grupo ha llamado la atención de ambos hombres, saldrán a atacarles armados con cuchillos. De no darse el caso, estarán desarmados.

## 9. Dormitorio del alquimista

Retmus Greywall tenía aquí su dependencia privada con acceso, según las notas del líder de los saqueadores (si han encontrado el libro) a un sótano privado donde llevaba a cabo sus experimentos. En esta sala los héroes encontrarán una cama ajada, un escritorio lleno de polvo y un tapiz que cubre una falsa pared que ha sido abierta. Cuando los héroes accedan a esta sala, los saqueadores que se encuentran en el siguiente piso estarán llegando a la sala del tesoro de Greywall y activando la trampa de gas que hay allí. Ten esto en cuenta para más adelante.

Si algún personaje utiliza un conjuro de "Detectar el Mal", notará que la propia habitación emana energía negativa.

## 10. Acceso secreto

Esta entrada ha sido abierta por los saqueadores, al cruzar el umbral los héroes sentirán un escalofrío. Del nivel inferior emana un fuerte olor a putrefacción y un almizcle que no son capaces de identificar.

# Subterráneo de Baddon Roith

Planta 1



# Planta 2

La historia de Baddon Roith tiene una parte oscura, relacionada con Retmus Greywall. El alquimista tuvo allí su laboratorio. En el primer sótano, la planta de la que vienen, no había mucho que indicara esto salvo la existencia de la sala que Greywall utilizaba como dormitorio. La realidad es que esta sala albergaba un acceso secreto al segundo sótano donde el alquimista llevaba a cabo sus experimentos, muchos de los cuales podrían ser considerados como antinaturales e incluso caóticos.

La única persona de toda Baddon Roith que conocía estos experimentos era Ramphale Lidiu, el capitán al frente de la fortaleza. Aunque no compartía muchas de las cosas que Greywall llevaba a cabo en el segundo sótano sabía que eran necesarios para defender Baddon Roith y, por consiguiente, el resto de los territorios humanos.

Greywall no solo preparaba Fuego Negro en su laboratorio, sino que llevaba a cabo trabajos alquímicos que el Gremio de Alquimistas siempre ha mantenido como prohibido: la alquimia de la carne. Greywall llevaba a cabo experimentos con mendigos, huérfanos y criminales. Buscaba crear la criatura perfecta que hiciera frente a los orcos pero a la vez buscaba el amor, dar forma a la mujer que pudiera mantenerse a su lado, aunque nunca llegó a conseguirlo y las peores pesadillas tomaron forma...

## 1. Pasillo de entrada

Las escaleras, que giran un cuarto sobre sí mismas, conectan con un corredor iluminado de la misma manera que el piso superior. El olor a putrefacción y almizcle es mucho más fuerte aquí que en el piso superior, llegando a causar náuseas al respirarlo (cosa que se percibe por los varios vómitos que hay en los márgenes del pasillo). En esta planta se escuchan varias voces por todos lados y si se fijan, los héroes se darán cuenta que hay luces en los pasillos que los saqueadores han ido explorando.

## 2. Dormitorio

En esta sala Retmus Greywall planeaba alojar a la mujer que pensaba crear. Pero ya que los experimentos nunca llegaron a buen puerto, esta sala nunca alojó a nadie. Los héroes pueden encontrar ropa de mujer en una pequeña cómoda, así como un gran espejo anclado a la pared y que se encuentra cubierto por una tela.

## 3. Sala de estudio

Aquí Greywall llevaba a cabo sus estudios teóricos, decenas de libros todavía permanecen en los cajones de la mesa y en los cofres. Los saqueadores no han tenido tiempo de revisar esta sala por lo que si los héroes se detienen en buscar algo podrían encontrar lo siguiente:

- Anotaciones de Greywall sobre la fusión de la carne. Si el Gremio de Alquimistas las vieran, las destruiría inmediatamente.
- Instrucciones para elaborar Fuego Negro. Si los héroes investigan, descubrirán que esta receta no es la habitual del Fuego Negro que los alquimistas suministran en el Gremio.
- El diario de Greywall. En él se recogen las anotaciones que llevaron al alquimista a querer buscar una mujer artificial y es que, al parecer, siempre había sido rechazado por las mujeres y eso le creó algún tipo de trauma. No tiene ningún tipo de valor salvo entender la degeneración que sufrió Greywall.
- Recetas de alquimia. El propio alquimista era, obviamente, uno de los mejores miembros del Gremio. Por su propia mano creó varias recetas que, tras su muerte, el Gremio perdió. Si se las hicieran llegar, los héroes podrían recibir una buena recompensa.

Por el paso del tiempo, los libros y los papeles pueden destruirse al contacto. Cuando los héroes encuentren uno de los diferentes tipos de documentos del estudio, tienen un 85% de probabilidades de destruirse en el momento.

## 4. Pasillo de acceso

Tras la verja que separa este pasillo de la parte principal de la planta, Greywall llevaba a cabo sus experimentos. Los saqueadores no han llegado a investigar esta sección por lo que aún se mantiene a oscuras.

Para proteger el acceso, Greywall instaló varias trampas que aún siguen activas:

- Trampa de foso. 1D6 puntos de daño.
- Trampa eléctrica (situada en la puerta que da a la sala 8). 2D4 puntos de daño.

A pesar de que las trampas aún sigan activas, el tiempo ha pasado también para los mecanismos, por lo que hay un 60% de probabilidades de que las trampas (de no haberse encontrado y activarse) no lleguen a funcionar.

# Subterráneo de Baddon Roith

## Planta 2



# 5. Sala del Tesoro

Greywall necesitaba adquirir materiales para sus experimentos y muchos de ellos los pagaba de su tesoro personal. Este es el objetivo principal de los saqueadores por lo que los héroes pueden encontrarse a varios de ellos en esta sala (1D4 enemigos). Lo que los saqueadores no sabían es que, al abrir los cofres han activado una trampa oculta que Greywall dejó. La trampa emite un gas inodoro e incoloro que provoca una mutación en las personas que lo han inhalado haciendo que a los pocos minutos las víctimas adquieran garras, escamas y un insaciable instinto asesino.

## Saqueadores mutados.

Clase de armadura: 5.

Dados de golpe: 2+1.

Movimiento: 10 metros.

Ataque: 2 garras.

Daño: 1D6 + 1 (+ especial).

Salvación: G2.

Moral: 12.

Valor del tesoro: 50 mo.

Alineamiento: Neutral.

Valor PX: 125.

Si un mutado impacta, la víctima debe realizar una prueba de Salvación contra venenos. De no superarla, recibirá 1D4 puntos de daño adicionales cada turno por el veneno de las garras cada turno que la herida no sea tratada. Se puede destilar un antídoto si se corta una de las garras del mutado.

# 6. Sala secreta

En el pasado, Greywall fue uno de los alquimistas más valorados dentro del Gremio. Todo el mundo pensaba que lo que le hacía tan eficiente eran las muchas horas de trabajo que usaba para sus estudios, o incluso una natural predisposición para la alquimia... pero la realidad es mucho más oscura. Greywall adoraba a Paymon, uno de los principios demoníacos y al que se le atribuye la habilidad de otorgar conocimientos ocultos, muchos de los cuales Greywall utilizaba en sus experimentos alquímicos. Esta adoración hizo que Greywall construyera un altar a Paymon, oculto en una sala tras una falsa pared.

Si el grupo descubre este acceso, encontrarán que en el centro de la sala se ha grabado, sobre la piedra, un círculo mágico que los hechiceros utilizan para enfocar la energía. Hay, además, dos braseros que

Greywall utilizaba en sus rezos. El alquimista usaba el humo de la combustión de diferentes hierbas y sustancias para potenciar sus sentidos y facilitar el estado de invocación. Y finalmente, en la pared, un gran tapiz con la imagen de Paymon, a lomos de un extraño animal con una joroba (si los héroes se han movido por las tierras surorientales, sabrán que son dromedarios).

El culto a Paymon, como a otros demonios, ha estado perseguido desde siglos atrás. Por lo que destruir el tapiz, o incluso la propia sala, recompensará a los héroes con 100 PX.

# 7. Pasillo secreto

El alquimista protegió el acceso a este pasillo con una trampa de fuego. Al pisar el último escalón, unas espitas lanzan una llamarada de Fuego Negro sobre el inadvertido asaltante, causando en las escaleras y en las casillas colindantes 2D8 puntos de daño. Las víctimas tienen la posibilidad de realizar una Salvación contra Aliento, reduciendo el daño a la mitad si la superan. El Fuego Negro se adhiere a metales, ropas y a la carne, ardiendo durante 4 turnos y no pudiendo ser apagado con agua (es más, si se vierte agua sobre el Fuego Negro actúa como activador, ampliando en 2 turnos adicionales el efecto).

Para abrir el acceso hay una piedra suelta en la pared, junto a la entrada. Al pulsar esta piedra se activa el mecanismo que permite el paso.

# 8. Sala de desechos

Esta sala comunica con una serie de cavernas bajo Baddon Roith. Una trampilla permitía a Greywall deshacerse de los cuerpos y experimentos alquímicos que no salían como deberían haber salido. Un río subterráneo llevaba estos desechos hasta más allá de los territorios orientales. Los orcos desconocían la existencia de esta caverna, por lo que nunca realizaron ninguna incursión por aquí.

# 9. Almacén

Aquí se almacenaban los diferentes ingredientes que Greywall usaba para sus experimentos. Además estaba aquí también el alojamiento del ayudante que el alquimista tenía para vigilar a los presos (ver sala 11). Los saqueadores han revuelto la sala, esperando encontrar algo de valor pero no ha sido así.

# 10. Laboratorio

El corazón de los dominios de Greywall se encuentra en esta sala. Aquí es donde realizaba sus trabajos más importantes, incluso aquellos que desafían las leyes del Gremio. Dentro, Greywall dejó uno de sus trabajos a medio terminar: una poderosa criatura capaz de enfrentarse a los orcos de los territorios orientales. Un gólem de carne.

El gólem no ha achacado el paso de los siglos, ya que la carne que conforma su cuerpo ha sido alterada mediante procesos alquímicos. La criatura lleva todos estos años en un proceso de letargo pero al acceder a la sala despertará 3 turnos después, atacando a todo aquel que se ponga delante suyo.

## Gólem de carne.

Clase de armadura: 2.

Dados de golpe: 6.

Movimiento: 8 metros.

Ataque: 2 armas (desarmado al inicio).

Daño: Con arma + 2.

Salvación: G4.

Moral: 12.

Valor del tesoro: Ninguno.

Alineamiento: Neutral.

Valor PX: 500.

Si tras vencer al gólem investigan en la sala, descubrirán un tratado alquímico manuscrito por Greywall. A diferencia de lo que hayan podido encontrar en el resto del subterráneo (ver Sala 3), este no se ha visto afectado por el paso del tiempo gracias a un poderoso hechizo de mantenimiento lanzado sobre él. En este tratado, Greywall anotó las enseñanzas que Paymon le otorgó y lo que, para cualquier alquimista, sería un tesoro inimaginable.

# 11. Calabozos

El fuerte olor a putrefacción surge de esta sala. Greywall llevaba a cabo sus macabros experimentos con criminales, huérfanos y mendigos. A todos ellos los retenía aquí, sujetos a las paredes por grilletes o despedazados sobre una mesa de madera. Por eso el olor a orín, sudor, sangre y el propio terror, infunda esta sala.

Si alguien tratara de “Detectar el Mal”, esta sala sería el epicentro. Y no solo por los horribles hechos del pasado, sino por el espectro que mora en el lugar. Este espectro mantiene retenidos a Nure Largon y 2 de los saqueadores que le acompañan, un tercero yace muerto en el suelo, con la esencia vital

absorbida por el espectro. El espectro tiene la figura de un hombre mayor, con la carne consumida por el tiempo y los ropajes andrajosos. Cuando los héroes lo vean, deberán pasar una prueba de Salvación contra Conjuros o quedarán paralizados 2D4 turnos (que es lo que les ha sucedido a los saqueadores); al espectro solo se le puede herir con armas mágicas o de plata y con hechizos, como otros muertos vivientes es inmune a los hechizos de Dormir o Paralizar.

## Espectro.

Clase de armadura: 0.

Dados de golpe: 4.

Movimiento: 12 metros.

Ataque: 1 toque.

Daño: Especial.

Salvación: G5.

Moral: 10.

Valor del tesoro: Ninguno.

Alineamiento: Caótico.

Valor PX: 1200.

El toque del espectro paraliza al objetivo durante 1 turno, sin posibilidad de Prueba de Salvación. Causa, además, 1D6 adicional de daño de frío.

Largon y los 2 saqueadores escaparán del subterráneo en cuanto tengan oportunidad, dejando atrás a los héroes y el tesoro que venían a buscar. Si consiguen detener al cabecilla de los saqueadores, podrán interrogarlo y sonsacarle por qué están allí. Al parecer fue contratado por un hombre misterioso en una taberna de la ciudad de Calford, el cual le informó sobre la existencia del subterráneo y el tesoro que se almacenaba allí. El contrato especificaba que todo lo que encontraran en el subterráneo sería para Largon y sus hombres, lo único que el hombre quería era un tratado alquímico que Greywall poseía. El líder de los saqueadores debía enviar una paloma mensajera cuando hubiera encontrado el tratado y, una semana después, reunirse con su contratista en Calford pero todavía no lo ha hecho.

# Dejando las ruinas

Tras explorar Baddon Roith, los héroes han expulsado a los saqueadores (causa principal por la que fueron contratados y por la que desaparecieron los vecinos de la zona). Pueden haber eliminado al gólem o al espectro pero de no ser así, pueden optar por volver de nuevo a por ellos cuando tengan mejor equipamiento o con ayuda. Lo importante es que pueden cobrar la recompensa de Elias a su vuelta a Lindletton: 450 mo. Este les agradecerá su trabajo y lamentará los problemas ocasionados.

# Siguiendo la pista

Esta es una trama opcional. Tus jugadores pueden no querer seguir investigando sobre quién contrató a los saqueadores pero si deciden hacerlo pueden optar por enviar la paloma que Largon les comentó para descubrir quién está detrás del contrato. Pasada una semana deberían estar en la posada de Calford que el líder de los saqueadores les comentó.

Obviamente, en cuanto abandonen Baddon Roith, Marius encarcelará a los saqueadores que queden vivos por lo que será difícil que Largon les acompañe para identificar a su contratista. Si le piden que les describa a este, Largon solo será capaz de decir que iba encapuchado y apenas le vio la cara, por lo que como descripción es algo inútil. Marius, además, se negará a ayudar a los héroes y tramitará la orden de encarcelamiento de Largon.

Ya en Calford, la posada es un lugar maloliente en el peor barrio de la ciudad. La peor ralea se da cita allí y, si los héroes no se andan con cuidado, pueden llamar la atención más de la cuenta. Aunque pasan rato esperando, no saben a quién buscan más allá de un hombre encapuchado (algo que allí es excesivamente habitual) por lo que serán incapaces de ver que el contacto de Largon entró en la posada buscándole y, al no ver al saqueador, abandonó el local pero percatándose de la presencia de los héroes.

Este es el final de la aventura y el comienzo de una minicampaña que puedes proseguir en la línea "B" de módulos. En ella los héroes se adentrarán en una conspiración que amenaza la integridad de los territorios humanos y donde se descubrirá la existencia de un Gremio Oscuro que persigue los trabajos de Greywall. Puedes también tratar este módulo de manera individual obviando las referencias al encapuchado.



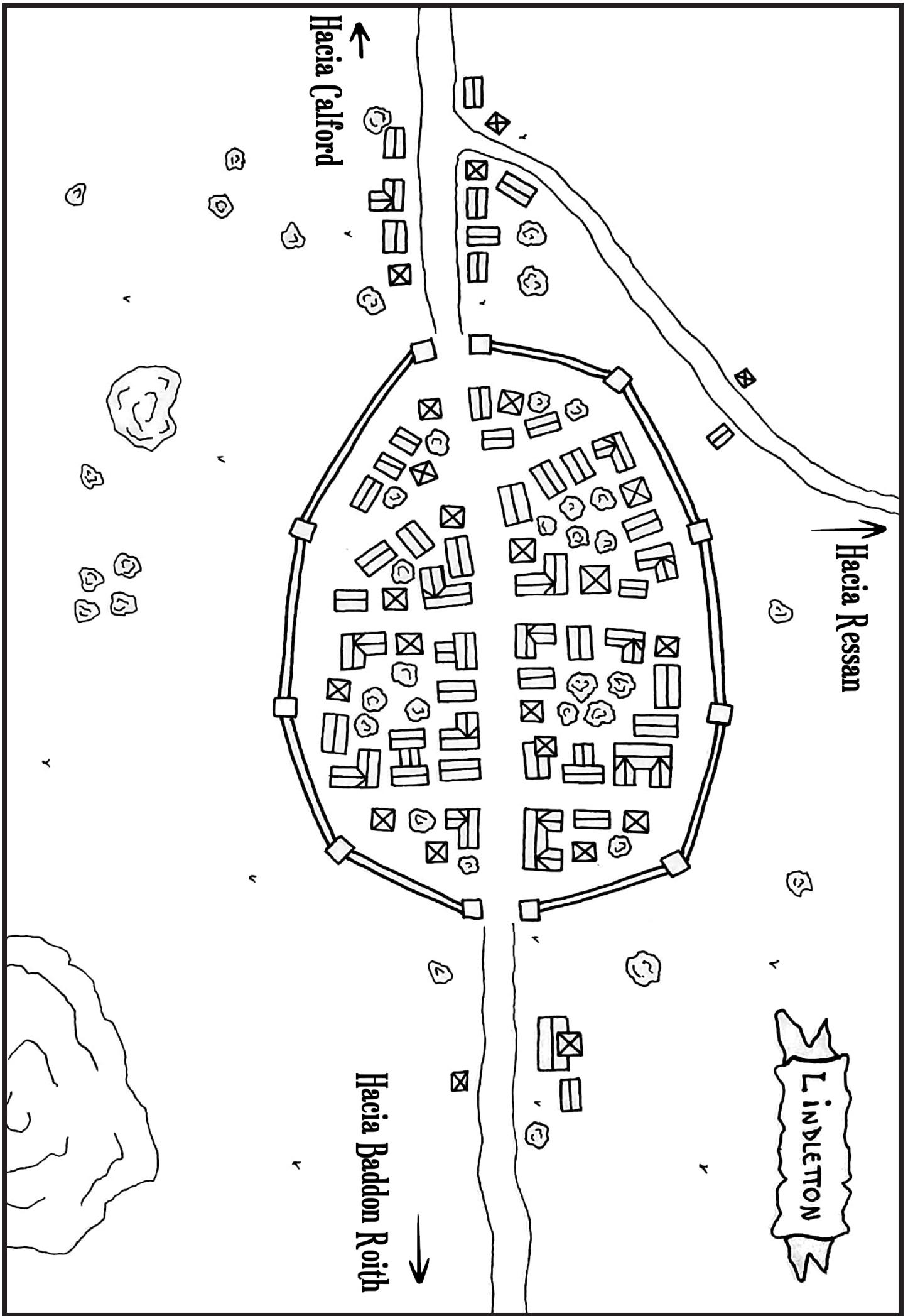
Después de cinco duros días de trabajo, hemos logrado abrir el paso hasta el subterráneo de la fortaleza. Mañana empezaremos la exploración.

Llevamos dos días buscando por las salas y no hemos sido capaces de encontrar el acceso al sótano del alquimista. Si las notas de nuestro contratista son ciertas, debería estar en algún punto de este sótano. Los chicos han decidido utilizar los barracones para dormir bajo techo, fuera dicen no estar cómodos.

Han venido unos exploradores del pueblo que hay hacia el oeste. Les hemos capturado, decían que las luces que tenemos en el campamento exterior parecían sobrenaturales y pensaban que las ruinas estaban encantadas. Hemos acabado con ellos, igual lo de simular fantasmas es una buena estrategia...

¡Por fin! Hemos encontrado el acceso al sótano del alquimista. Los chicos ya pensaban que era un mito.

Maldición, tres hombres han muerto ahí abajo. Lo peor no son las trampas que aquel maldito alquimista dejó atrás, sino los horrores que no podemos ver...



THIS LICENSE IS APPROVED FOR GENERAL USE. PERMISSION TO DISTRIBUTE THIS LICENSE IS MADE BY WIZARDS OF THE COAST!

## OPEN GAME LICENSE Version 1.0a

The following text is the property of Wizards of the Coast, Inc. and is Copyright 2000 Wizards of the Coast, Inc ("Wizards"). All Rights Reserved.

1. Definitions: (a) "Contributors" means the copyright and/or trademark owners who have contributed Open Game Content; (b) "Derivative Material" means copyrighted material including derivative works and translations (including into other computer languages), notation, modification, correction, addition, extension, upgrade, improvement, compilation, abridgment or other form in which an existing work may be recast, transformed or adapted; (c) "Distribute" means to reproduce, license, rent, lease, sell, broadcast, publicly display, transmit or otherwise distribute; (d) "Open Game Content" means the game mechanic and includes the methods, procedures, processes and routines to the extent such content does not embody the Product Identity and is an enhancement over the prior art and any additional content clearly identified as Open Game Content by the Contributor, and means any work covered by this License, including translations and derivative works under copyright law, but specifically excludes Product Identity. (e) "Product Identity" means product and product line names, logos and identifying marks including trade dress; artifacts; creatures characters; stories, storylines, plots, thematic elements, dialogue, incidents, language, artwork, symbols, designs, depictions, likenesses, formats, poses, concepts, themes and graphic, photographic and other visual or audio representations; names and descriptions of characters, spells, enchantments, personalities, teams, personas, likenesses and special abilities; places, locations, environments, creatures, equipment, magical or supernatural abilities or effects, logos, symbols, or graphic designs; and any other trademark or registered trademark clearly identified as Product identity by the owner of the Product Identity, and which specifically excludes the Open Game Content; (f) "Trademark" means the logos, names, mark, sign, motto, designs that are used by a Contributor to identify itself or its products or the associated products contributed to the Open Game License by the Contributor (g) "Use", "Used" or "Using" means to use, Distribute, copy, edit, format, modify, translate and otherwise create Derivative Material of Open Game Content. (h) "You" or "Your" means the licensee in terms of this agreement.

2. The License: This License applies to any Open Game Content that contains a notice indicating that the Open Game Content may only be Used under and in terms of this License. You must affix such a notice to any Open Game Content that you Use. No terms may be added to or subtracted from this License except as described by the License itself. No other terms or conditions may be applied to any Open Game Content distributed using this License.

3.Offer and Acceptance: By Using the Open Game Content You indicate Your acceptance of the terms of this License.

4. Grant and Consideration: In consideration for agreeing to use this License, the Contributors grant You a perpetual, worldwide, royalty-free, non-exclusive license with the exact terms of this License to Use, the Open Game Content.

5.Representation of Authority to Contribute: If You are contributing original material as Open Game Content, You represent that Your Contributions are Your original creation and/or You have sufficient rights to grant the rights conveyed by this License.

6.Notice of License Copyright: You must update the COPYRIGHT NOTICE portion of this License to include the exact text of the COPYRIGHT NOTICE of any Open Game Content You are copying, modifying or distributing, and You must add the title, the copyright date, and the copyright holder's name to the COPYRIGHT NOTICE of any original Open Game Content you Distribute.

7. Use of Product Identity: You agree not to Use any Product Identity, including as an indication as to compatibility, except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of each element of that Product Identity. You agree not to indicate compatibility or co-adaptability with any Trademark or Registered Trademark in conjunction with a work containing Open Game Content except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of such Trademark or Registered Trademark. The use of any Product Identity in Open Game Content does not constitute a challenge to the ownership of that Product Identity. The owner of any Product Identity used in Open Game Content shall retain all rights, title and interest in and to that Product Identity.

8. Identification: If you distribute Open Game Content You must clearly indicate which portions of the work that you are distributing are Open Game Content.

9. Updating the License: Wizards or its designated Agents may publish updated versions of this License. You may use any authorized version of this License to copy, modify and distribute any Open Game Content originally distributed under any version of this License.

10 Copy of this License: You MUST include a copy of this License with every copy of the Open Game Content You Distribute.

11. Use of Contributor Credits: You may not market or advertise the Open Game Content using the name of any Contributor unless You have written permission from the Contributor to do so.

12 Inability to Comply: If it is impossible for You to comply with any of the terms of this License with respect to some or all of the Open Game Content due to statute, judicial order, or governmental regulation then You may not Use any Open Game Material so affected.

13 Termination: This License will terminate automatically if You fail to comply with all terms herein and fail to cure such breach within 30 days of becoming aware of the breach. All sublicenses shall survive the termination of this License.

14 Reformation: If any provision of this License is held to be unenforceable, such provision shall be reformed only to the extent necessary to make it enforceable.

## 15 COPYRIGHT NOTICE

Open Game License v 1.0 Copyright 2000, Wizards of the Coast, Inc.

System Reference Document Copyright 2003. Wizards of the Coast Inc. Authors Jonathan Tweet, Monte Cook, Skip Williams, Rick Baker, Andy Collins, Dave Noonan, Rick Redman, Bruce R. Cordell, John D. Rateliff, Thoma Reid, James Wyatt, based on original material from Ernest Gary Gygax and Dave Arneson.

Aventuras en la Marca del Este. Copyright 2015. Aventureros Errantes de la Marca del Este A.C.

Labyrinth LordTM, Copyright 2007-2016, Daniel Proctor. Author Daniel Proctor.

## END OF LICENSE

Todos los nombres de localizaciones y de personajes, los mapas, el logotipo de "La Biblioteca del Calamar" y su nombre son PRODUCT IDENTITY.

AVVENTURAS DE MAZMORREO, B.01, 2019, La Biblioteca del Calamar. Autor: Héctor Prieto.

# AVENTURAS DE MAZMORREO

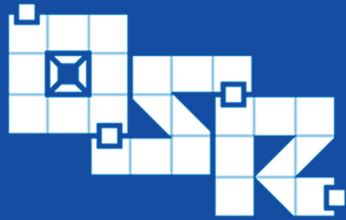
## El misterio de Baddon Roith

---

Aventuras de Mazmorreo es una colección de módulos, compatible con los principales juegos OSR del mercado, ideada para que los Directores de Juego no requieran de mucho trabajo para llevarlas a la mesa.

Dispones de aventuras autoconclusivas, pensadas para que puedan ser libremente añadidas a tu campaña de juego. Pero también son parte de una campaña que tus jugadores pueden protagonizar en el mundo de Los Nuevos Reinos.

Línea A: aventuras autoconclusivas  
Línea B: campaña del Gremio Oscuro



Compatible con los principales  
juegos OSR del mercado.