

## La Montaña del Cuervo Embrujado

La Montaña del Cuervo Embrujado es un escenario para D&D compuesto de seis escenas, cada una de las cuales podría durar entre 1 y 3 sesiones de juego (quizás la última podría llevar bastantes más si lo deseas) para llegar a conformar una pequeña campaña.

Tras esta aventura, si lo desean, los personajes podrán permanecer en la Comarca de las Siete Plumas, bajo la sombra del solitario Pico del Cuervo embrujado, y explorar la cercana zona de los Valles o la más alejada Cordillera de Lameth.

Este escenario no proporciona todas las reglas, estadísticas y monstruos para jugar. Los master pueden sacar las estadísticas de las criaturas y los enemigos de los diferentes manuales, o inventárselas, en función del nivel de los personajes. Esto que leéis es una estructura básica, un escenario, lo suficientemente abierto para que podáis adaptarlo a vuestros jugadores y a sus personajes, aunque tiene mucho más sentido para personajes de nivel medio y medio alto.

Ya sabéis que el precio por jugar a mis aventuras es el trabajo de adaptarlas y construirlas a partir de los escenarios que yo propongo. Permittedme esta licencia personal, pero quiero que sintáis mis aventuras como propias y que las conozcáis también como yo, y ésta es la única forma que conozco para ello. Haceros copartícipes de la creación en aquellas tareas que más os gustan y que a mi entender menos os aportarían si las hiciese yo.

La Montaña del Cuervo Embrujado forma parte de una idea que tuve hace tiempo, a raíz de conversaciones con otros roleros como Verzobias (a quien os recomiendo seguir muy de cerca pues es uno de los artistas con más proyección del panorama español), de crear aventuras y minimundos para realizar un Patreon en el que os ofrecería semanalmente escenarios originales.

Mi idea original era sacarlos en papel a todo color a un precio asequible, y financiar cada escenario con las ventas del anterior. Luego derivó, como he dicho, en una colaboración para crear dungeons originales para un patreon, y cuando esto no pudo ser, volvió a abarcar escenarios más amplios que los meros dungeons.

La idea era sacar unos 100 escenarios como éste durante dos años, y luego recopilar los mejores en un tomo a todo color y rediseñado para ser una gran campaña.

Por supuesto, con mi falta de tiempo habitual no podía comprometerme a sacarlo yo sólo al ritmo que quería, así que la idea quedó durmiendo el sueño de los justos, hasta hoy. Sigo sin tener el tiempo requerido para ello, pero quería al menos que vieseis el formato y un ejemplo de lo que podría hacer para, quién sabe, ver si merecía la pena sacarlo algún día. Imaginad esto, que he escrito en ratitos libres en unos tres o cuatro días, y complementadlo con mejores descripciones de los parajes, personajes y escenarios, encuentros detallados, estadísticas de criaturas, más personajes, encuentros aleatorios, cuadros de dialogo, ideas de aventuras paralelas, etc. Bueno, quién sabe...

Si logro hacerlo, sacar los 100 escenarios (unirlo a mi iniciativa de los 40 Mundos y veréis la dificultad de hacerlo), considerad **La Montaña del Cuervo Embrujado** como la primera dosis gratis que os ofrezco. Si no, disfrutadla como una aventura/escenario únicos que, espero, os guste para hacer una serie de partidas en él. En buena parte una u otra opción dependerá del éxito de este escenario, la cosa puede quedar en un disparo único, como pasó con los Universos rotos del rol o con La Corona del Rey Demonio, o en el comienzo de una gran saga.

Vosotros diréis.

Sin más, pasemos a conocer los entresijos que aguardan a nuestros aventureros en La Montaña del Cuervo Embrujado, la comarca de Las Siete Plumas y los increíbles sucesos que en ellas acontecieron.

## Resumen de la Aventura

### Capítulo introductorio: Las Siete Plumas

Siete poblaciones de mediano tamaño se asientan a los pies de La Montaña del Cuervo Embrujado, a lo largo del río Cuervo (seis de ellas) y en las minas de hierro de la ladera norte.

En realidad las Siete Plumas son ocho, pero una de ellas es demasiado reciente como para cambiar el nombre a la comarca. Se trata de una ciudad comercial que abre la Comarca de las Siete Plumas a los extensos valles y praderas del sur. En sus mercados encontramos cereales, carne en salazón y aceites.

Los personajes llegan a la Comarca y se ven envueltos en una misión para explorar la montaña.

### Capítulo 1: los kobolds de Valle Pluma

La ciudad en la que se encuentran los personajes recibe la inesperada visita de unos refugiados sorprendentes, los kobolds que habitan el cercano Valle Pluma.

Al parecer una serie de extrañas desapariciones han hecho que tengan que abandonar sus hogares y pedir asilo a quienes fueron sus enemigos en el pasado.

El Consejo de la Comarca solicita voluntarios (bien pagados) para investigar este extraño suceso, pues las criaturas se niegan a regresar por donde han venido.

Las investigaciones de los personajes les llevarán a varios poblados kobold donde se enfrentarán tanto a los animales que éstos dejaron atrás como a bestias merodeadoras de los bosques.

Al cabo, localizarán a un shaman que quedó atrás y quien les hablará de las Cinco Garras, cinco fortalezas abandonadas que aguardan en las alturas de la montaña, y desde las que cree que surgen las bestias mágicas que se llevan a los suyos.

No queda más remedio que subir por escarpados acantilados que circunvalan la montaña hasta llegar a la primera de ellas.

### Capítulo 2: El Nigromante

Los personajes encontrarán las creaciones de quienes quisieron mezclar vida y muerte hasta hacerlas indistinguibles, y por primera vez oirán hablar de El Guantelete y su Líder, el Alto Evolucionador (sí, se llama así, el nombre era demasiado bueno para desaprovecharlo).

### Capítulo 3: BestialInvierno

El líder de esta fortaleza, uno de los miembros de El Guantelete, ha usado la magia elemental para experimentar con la fusión de criaturas vivas con todos los elementos y paraelementos.

Los personajes deberán enfrentarse a criaturas de fuego, tierra, lodo, ceniza, agua y sal para tratar de detener los experimentos del actual propietario de BestialInvierno, la fortaleza del Este.

### Capítulo 4: Almas de Metal

¿Quién podría concebir la fusión del metal y la materia viva? Sólo un demente capaz de planear un ataque a gran escala que, de no ser detenido, arrasará Pluma de Hierro, las minas en la falda norte de la montaña, y amenazará al resto de la Comarca con un ejército de criaturas alienígenas.

Si los personajes fracasan, no sólo puede que pierdan sus vidas, sino que un gran y mecánico mal se proyectará sobre esa parte del mundo.

### **Capítulo 5:** La Atalaya de Cuerna Astilla

Atemorizados por los terribles sucesos y creaciones que han contemplado, los personajes acuden a la Atalaya de Cuerna Astilla para descubrir que las plantas pueden ser peores enemigos que los muertos, el fuego o el metal.

### **Capítulo 6:** Aventura al final del Tiempo

El Alto Evolucionador espera en su guarida dentro de la Montaña, junto con su horda de criaturas de pesadilla, evolucionadas artificialmente para crear terrores nunca vistos.

Éste cronomante y arcabiólogo desea llevar a las razas del mundo a su destino, y para ello ha creado un complejo laboratorio en el que acelera el tiempo para evolucionar la propia la evolución, y los personajes deberán conseguir detener sus planes antes de que la cosa se le vaya de las manos y ponga en peligro al resto del mundo.

## Escenas

### Capítulo Cero: las Siete Plumas

Cada una de las ciudades originales de la comarca recibe el nombre de Pluma, y en su conjunto, dan su nombre a la Comarca de las Siete Plumas.

Realmente las ciudades de la comarca son ocho, con la última incorporación de Puerta del Oro, una ciudad de comerciantes fundada hace menos de cuatro décadas que, a pesar de haber alcanzado la tercera posición en tamaño, no ha logrado cambiar todavía el nombre de la Comarca al de Las Ocho Plumas.

Lo que desde fuera podría ser un asunto menor, meramente anecdótico, para los habitantes de la Comarca es de una importancia capital, pues el reconocimiento como Pluma conlleva numerosas ventajas, como derechos de explotación sobre los bosques cercanos, exención de pago de impuestos al rey y, sobre todo, un asiento en el Consejo de la Comarca de las Siete Plumas para defender los intereses de la ciudad. Los comerciantes de Puerta de Oro poseen grandes riquezas (procedentes de la compraventa de metales de Pluma de Hierro, cereales, carnes y aceites del sur, pieles de los bosques de la Cordillera de Lameth, y pescado del Río Cuervo), pero ni siquiera éstas pueden comprar el prestigio que otorga ser una de las ciudades fundadoras.

Las Siete Plumas son las siguientes:

#### Pluma de Hierro

Esta ciudad minera enclavada en la ladera norte de la montaña, y desde la que se puede contemplar la cordillera de Lameth en todo su esplendor, es quizás una de las menores de la Comarca, junto con Pluma de Fénix. Su principal actividad es, por supuesto, la minería, pero también sirve como base de operaciones a un conjunto de aventureros llamados, Los Arqueólogos. Este amplio grupo de exploradores (pícaros y guerreros en su mayoría, pero también con algún arcano, sacerdote y sabio en sus filas), exploran las cercanas ruinas de templos, mansiones nobles y ciudades élficas abandonadas tiempo ha. Se adentran por los valles donde antes moraban los elfos desenterrando objetos mágicos y los escasos tesoros que quedan por ahí, pero viven medianamente bien, y de cuando en cuando un hallazgo importante les proporciona dinero suficiente para reforzar su influencia sobre Pluma de Hierro, comprar minas y armas y ampliar su base de operaciones.

Más allá de Pluma de Hierro se encuentran Los Valles, un conjunto de profundos valles (los primeros colonos no eran muy originales poniendo nombres, la verdad) en los cuales aguardan algunas tribus kobold no excesivamente violentas, las ruinas de una civilización élfica, unas cuantas brujas, bandidos y algún que otro poblado avanzado de aventureros y locos, o magos que no desean que se les moleste.

El resto de Plumas se asientan a lo largo del cauce serpenteante del Río Cuervo. Veamos cuáles son.

#### Pluma de Fénix

Pluma de Fénix es la más pequeña de las Siete a Plumas. También es la más alejada de la Montaña del Cuervo Embrujado y la Cordillera de Lameth.

Sus habitantes se dedican a la pesca, pues el río comienza a ser navegable por pequeñas barcazas unas millas más abajo de Pluma de Fénix y ya tiene un caudal suficiente como para mantener una incipiente industria pesquera.

Sin embargo, lo que ha hecho famosa a Pluma de Fénix en todo el reino, e incluso más allá de las fronteras de éste son las Lágrimas de Sairin. Estas hermosas perlas de color azul, que sólo aparecen en los márgenes y recodos de ese tramo del río, son el producto de un hermoso molusco de río llamado la Ostra Azul que es autóctono y endémico del Río Cuervo.

Las Perlas de Sairin, popularmente conocidas como lágrimas, son muy valoradas en círculos nobiliarios por su belleza y luminosidad, pero también por magos y arcanos. Su polvo azulado es un componente valioso para los hechizos relacionados con el agua, y ellas mismas aportan un gran valor a la construcción de artefactos y objetos mágicos como El Catalejo de Aguas Profundas o Los Brazaletes de Adoración de la Sirena.

Pluma de Fénix es una ciudad de casas de madera, algunas de las cuales se abren sobre el río, y con pocas expectativas de progreso hasta el descubrimiento de las Perlas de Sairin y la fundación de Puerta de Oro, pues el comercio de pescado en salazón ha traído no pocos beneficios a la ciudad.

Sin embargo, debido a la riqueza aportada por las Lágrimas y el comercio de pescado y cangrejos, un conflicto en ciernes acecha. La hasta ahora ninguneada pluma menor es objeto de codicia de sus hermanos mayores, quienes desean controlar lo que hasta ahora despreciaban.

## **Pluma de Dragón**

Pluma de Dragón destaca entre las Plumas por ser el cuartel general de Las Águilas, la guardia de la Comarca de las Siete Plumas.

Las Águilas protegen las ocho ciudades y hasta ahora han hecho un magnífico trabajo reduciendo la actividad kobold a sus aldeas natales e impidiendo altercados.

Las Águilas, siguiendo la omnipresente falta de originalidad para poner nombres de la región, denominan a sus mandos con nombres de aves. Halcones, alcaudones, búhos, cuervos, polluelos, etc. componen sus cuadros. Su mariscal es llamado Fénix y la lealtad hacia su persona debe ser, como no podía ser de otra manera, incuestionable.

Pluma de Dragón es también sede de numerosos herreros y armeros quienes, con el hierro proveniente de las minas, abastecen a la ciudad y los mercados de Puerta de Oro.

El más famoso de ellos es Gurtrein, un enano con un extraño acento y conocimientos mágicos que ha elaborado armas con rudimentarios poderes mágicos. Usando las Lágrimas de Sairin ha podido, por ejemplo, atar espíritus del río a los guanteletes que fabrica para las Águilas, lo cuál es muy útil en ciudades construídas a lo largo de un río.

Sus sistemas de producción de armas semimágicas de forma "industrial" han despertado no pocas envidias y celos entre sus competidores y detractores. Desde quienes quieren robarle el secreto a quienes advierten que llegará el día en que esa antinatural forma de hacer magia (paradójico ¿verdad?) se vuelva contra ellos y los espíritus se revelen.

Todas las ocho ciudades reciben la protección de las Águilas en exclusiva, y aunque Pluma Negra posee su propia guardia local, y los nobles de las demás ciudades sus propia guardias privadas, el dominio militar de las águilas en la Comarca es incuestionable.

## **Pluma del Agua**

La ciudad de Pluma de Agua, y aunque llamar a las plumas “ciudad” es bastante aventurado, es una ciudad normal y corriente. Sus gentes trabajan en los pequeños comercios o en los campos, recogen leña, cuidan pollos, cerdos y alguna cabra, y tratan de no contraer ninguna enfermedad.

Generalmente el ambiente suele ser tranquilo, y excepto alguna riña vecinal rápidamente resuelta por los hombres del alcalde (tres, no vayamos a pensar...) y las Águilas, no suele haber grandes altercados en ella.

Es el lugar perfecto para retirarse tranquilamente tras una vida de aventuras, y más cuando tienes cerca de la ciudad lugares tan interesantes como los burdeles de otros pueblos, las tabernas de Pluma Negra y el mercado de Puerta de Oro.

## **Pluma de Seda**

Pluma de Seda es la única pluma que debe su nombre original a la principal actividad que realiza, junto con Pluma de Hierro.

La ciudad es un hervidero de artesanos y telares que confeccionan una delicada tela de seda con los hilos que extraen de los famosos gusanos de Orgtogh, una variante acuática de los gusanos de seda que crían en pequeños cajetines sumergidos en las tranquilas aguas de su recodo del río.

Los gusanos de Orgtogh son una gran fuente de riqueza, pero la persona más rica de la ciudad no se dedica ni a su crianza ni a la confección de telas, sino que es agricultor.

Evan Warblade es un aventurero retirado que vio el tremendo potencial que le ofrecía la actividad de la región. Resulta que los gusanos acuáticos sólo se alimentan de una variedad exclusiva de algas, una variedad que sólo crecía en ese tramo del río. Si bien los gusanos son criados un poco más abajo, donde el cauce es más tranquilo, los cuidadores de gusanos acudían a ese tramo del río a recolectar las algas que sus criaturas necesitaban para su alimentación.

Evan utilizó el dinero para sus aventuras para adquirir los terrenos circundantes y los derechos sobre el tramo del río donde crecían las algas, y comenzó a cobrar con ello. Evidentemente hizo una fortuna.

Pluma de Seda tiene numerosos conflictos con el resto de las plumas pues los desechos que arrojan al río matan a sus gusanos y empeoran la calidad de la seda, pero poco puede hacer al respecto, excepto quejarse ante el Consejo de las Siete Plumas, hasta ahora, infructuosamente.

## **Pluma del Infierno**

Pluma del Infierno es el centro mágico de Las Plumas por excelencia. Si bien otras plumas atraen aventureros retirados, o exploradores en ciernes con ganas de ganarse un nombre en la frontera, a Pluma del Infierno llegan aquellos con intereses mágicos.

Los Arqueólogos venden aquí los objetos que encuentran en sus exploraciones, y Gurtrein, el herrero enano de Pluma de Dragón sus armas mágicas, por ello, Pluma del Infierno es conocida por aventureros y magos de todo el reino común lugar donde acudir a

buscar gangas (mágicas, se entiende). En ella es posible encontrar una Corona de los Siete Reyes Elfos que, con un pequeño arreglo, puede ponerse en funcionamiento de nuevo, o puedes equipar a todos tus guardias con espadas mágicas por lo que en otros mercados mágicos te costaría sólo la cuota de entrada.

No vas a encontrar, por supuesto, ningún artefacto élfico de gran poder tirado entre los cestos, pero bueno, nunca se sabe ¿no? Los rumores de tal o cual mago que compraron por un par de monedas de plata las piezas de un poderoso artefacto están a la orden del día.

El Pluma del Infierno se ha establecido lo más parecido a una escuela de magia que hay en la comarca, La Sociedad de Exploradores Mágicos de las Plumas, un conjunto de gordos comerciantes, o hijos de aventureros retirados con ganas de aprender a utilizar el arte de la magia, pero sus logros son escasos y lo toman más como una afición que como una profesión.

O era así hasta la llegada de El Oscuro. Este siniestro personaje, completamente calvo, ha atraído la atención de numerosas personas en la ciudad, y con sus charlas sobre magia negra y poderes arcanos ha ascendido rápidamente en La Sociedad de Exploradores. Sus aparentemente grandes poderes pueden ser desde una elaborada argucia a una verdadera fuente de problemas para el equilibrio de Las Plumas, por lo que El Oscuro es seguido muy de cerca por El Consejo.

## **Pluma Negra**

Pluma Negra es una ciudad en franca decadencia.

El recodo cerrado del río que la alberga hace sus noches más frías que las del resto de la Comarca, sus aguas suelen empantanarse y desbordarse a menudo y la niebla es omnipresente la mayor parte del año, ocultando la suciedad de sus calle y la suciedad de sus destartalados edificios.

Pluma Negra fue en sus tiempos la ciudad comerciante de Las Plumas, gracias a su cercanía con Pluma de Hierro, pero con la fundación de Puerta de Oro y la creación de El Gran Camino, perdió su fuente de riqueza y su autoestima.

Si preguntas a los plumíferos negros, sus más odiados enemigos son los Tres Reyes Magos, (la terna de príncipes comerciantes fundadores de la ciudad rival, que ni son reyes ni son magos, y ahora ni siquiera son tres, pero siguen haciéndose llamar así).

La ciudad está repleta de tabernas y posadas, y sólo la frecuente llegada de aventureros con dirección a Los Valles y a La Cordillera de Lameth ha devuelto un poco de vitalidad a la ciudad.

La Guardia de Puerta Negra es la única guardia oficial independiente de Las Águilas, y con el tiempo ha degenerado en un atajo de soldados vagos y corruptos que, en consonancia con el ambiente de la ciudad, guardan más sus bolsillos que los de sus conciudadanos, aunque todavía tratan de aparenta cierto grado de imparcialidad.

## **La Cordillera de Lameth**

Este conjunto de montañas inexploradas, que se encuentra más allá de Los Valles y de la Solitaria Montaña del Cuervo Embrujado, la cual proyecta su sombra al atardecer sobre las Plumas, es todo un mundo en sí mismo. Repleto de tribus salvajes, monstruos, bosques y valles profundos, e incluso, dicen, dragones, numerosos aventureros van y vienen tratando de descubrir sus secretos y de rapiñar sus tesoros.

Toda la cordillera y los bosques y ríos de sus valles permanecen sin explorar, y los rumores de antiguas civilizaciones perdidas, torreones de magos en medio de la foresta y laberintos subterráneos que guardan grandes tesoros milenarios recorren Las Plumas día sí y día también.

No en vano, en Las Plumas termina el reino, y más allá, sólo aguardan la aventura y la muerte.

### **Personajes importantes de Las Plumas**

Si bien numerosos personajes destacables habitan en ocho ciudades de Las Siete Plumas, comerciantes, mineros, alcaldes, etc. Muchos de ellos tienen sus contrapartidas en cualquier otro lugar similar del reino, por lo que a continuación mencionamos sólo a algunos de los más singulares y extraños.

#### ◆ Elerisa Lumanar

Regente de La Pajarera, el prostíbulo de mayor fama en la Comarca de las Siete Plumas, y “matriarca” de Los Pavos Reales, un conjunto de meretrices aventureras (sub categoría de personaje pícaro interesante, por cierto) cuyo mayor interés es obtener y comerciar con secretos por todos los Valles y la Comarca.

Los Pavos Reales se encuentran enfrentados a dos poderosos enemigos. Las Damas de la Moral, un grupo de poderosas aventureras retiradas y de esposas de personajes influyentes de Las Siete Plumas y contra las Tigresas de Jade, un grupo rival de prostitutas de Pluma Negra que, tras asentarse en capitales cercanas quieren extender su influencia a esta frontera.

Las Trigresas son dirigidas por Ewindia Po Aliendria, una elfa oriental quien, si bien no vive en la Comarca, visita a sus discípulas con cierta frecuencia.

La guerra encubierta entre Las Pavos Reales y las Trigresas está costando más vidas que muchas de las antiguas incursiones kobold.

#### ◆ Vandemar Akalincos

Este extraño e histriónico personaje vive en todas las ciudades de Las Siete Plumas y en ninguna. Cambia su residencia de una a otra por motivos que sólo él conoce, obligando a su séquito mudanzas y traslados continuos.

No parece que el motivo de ello sea estar huyendo de algo, pues Vandemar es habitual de todo festejo y celebración, y su llegada a las fiestas suele ser muy bien recibida por sus anfitriones, pues sus regalos suelen ser originales y de gran valor.

Algunos Plumíferos (sí, los ciudadanos de Las Plumas son plumíferos) creen que se trata de un hombre rata y que para ocultar sus crímenes se muda con frecuencia, otros dicen que se trata de un legendario ladrón arrepentido que desea devolver a la Sociedad lo que en su día le quitó, y ha elegido las Plumas para ello.

#### ◆ Histaria



Una ya madura sacerdotisa que aún conserva su belleza es otro de los personajes reseñables de Las Plumas.

Llegó a La Comarca hace tres años con su séquito de vírgenes y acólitos y se asentó en Pluma de Fénix, donde planea edificar un gran templo a su dios (dejo abierto que el Master decida a qué dios representa Histaria en función del mundo en el que vivan los personajes).

Compró un terreno bastante grande en el centro de la ciudad de Pluma de Fénix y recientemente ha comenzado las obras del espectacular edificio.

Desde su llegada ha unido numerosas donaciones a los tesoros que traía, pues es habitual de eventos y fiestas, y se mueve tan bien entre la nobleza de Las Plumas como predicando entre las clases menos pudientes.

Histaria guarda numerosos secretos, como la presencia de su hijo ilegítimo entre su séquito, quién ahora es capitán de la Guardia del Templo, o que en realidad su fe es una fachada para hacer más aceptable la realidad de su siniestro culto.

#### ◆ Las Hermanas Geishen

Estas dos incestuosas hermanas gemelas de rasgos orientales se han hecho extremadamente famosas en Pluma de Agua por sus fiestas y celebraciones. Festejos que, invariablemente terminan en orgías y bacanales extrañas difíciles de olvidar para quienes participan en ellas, incluso como meros observadores.

Las dos hermanas, de quienes se dice que asesinaron a sus padres por no permitir sus juegos incestuosos huyendo posteriormente de su lugar natal, son en realidad tres.

Mantienen el secreto de ser trillizas por las innumerables ventajas que les aporta que el resto del mundo desconozca este hecho.

Las Trillizas Geishen son una facción enfermiza en si misma dentro de Las Plumas, y su adoración del dios de la lujuria les ha hecho ganar no pocos enfermizos seguidores y acólitos plenamente entregados.

#### ◆ Planget de Vones

Planget de Vones es un paladín de recta moral que persigue con fría precisión a aquellos que considera descarriados.

Planget fue criado por una de las brujas de Los Valles, pero cuando abandonó su hogar descubrió la terrible naturaleza de aquella que le secuestró de niño y le crió en condiciones inhumanas.

El paladín fue la mano ejecutora que terminó con la vida de su madrastra, y desde entonces encabeza una cruzada contra las brujas de Los Valles. Qué diría si comprendiese que los horrores ocultos en la civilización que le acoge son incluso más terribles.

Planget monta a Taimado, un vigoroso caballo de guerra que en realidad es una montura divina, un don de su dios otorgado para ayudarlo en su cruzada, por el que corre la propia sangre de los dioses.

#### ◆ Callicos de Estreras

Callicos es un guardabosques (ranger) que visita Las Plumas de cuando en cuando. sus habilidades le han permitido vivir en los Valles durante años, y tiene buena relación con casi todas las criaturas que en ellos habitan, incluyendo algunas brujas.

Recientemente Calicós visita más a menudo la ciudad, y aparentemente anda buscando algo que es de vital importancia para él.

Callicos suele ir acompañado de un búho en la ciudad, y en los bosques ha sido visto acompañado de un oso y un zorro que, al parecer, le obedecen de forma fiel.

## Capítulo 1: los kobolds de Valle Pluma

Los personajes pueden haber llegado a Las Siete Plumas por mil y un motivos, y lo que sucede a continuación puede acontecer en cualquiera de las ocho ciudades, aunque Pluma de Hierro, por su cercanía a los Valles es la mejor candidata.

Resulta que una mañana el pueblo (vaaaale, ciudad) se levanta alborotado. Un gran grupo de kobolds mayor de lo que se ha visto hace décadas se presenta en la Pluma, pero no es una partida de guerra, sino que vienen hombres kobolds, mujeres kobolds, ancianos kobolds y kobiltos, familias enteras de estas criaturas que solicitan asilo porque algo está secuestrando a sus congéneres.

Tras muchos intentos de evitar los raptos, se han visto obligados a abandonar sus hogares centenarios escapando de quien los estaba masacrando.

El revuelo que monta su llegada fuerza una reunión de urgencia del Consejo de las Siete Plumas y del Fénix de las Águilas. al final, acuerdan pedir voluntarios para que investiguen la situación mientras organizan un campo de refugiados a la desesperada. Su mayor temor no es que los kobolds puedan causar problemas, sino que quien esté detrás de las desapariciones venga tras ellos a las Siete Plumas.

Los personajes, si se presentan voluntarios, serán elegidos para realizar la investigación.

Esta parte de la aventura es sencilla, los personajes irán al hogar de los Kobolds, el Valle Pluma, uno de los más cercanos que componen Los Valles.

Allí, tendrán encuentros con criaturas del bosque, osobuhos, etc. alguna bestia desplazados bajada de la montaña, e incluso una bruja saga si lo crees apropiado para su nivel.

Tras explorar un par de poblados, encontrarán uno cuyo chaman ha decidido no abandonar su hogar. Si le convences, éste los contará la historia de extraños seres que han ocupado lo que ellos llaman Las Cinco Garras, cinco fortalezas erigidas en tiempos inmemoriales y que habían permanecido abandonadas hasta ahora. El chaman kobold cree que el origen e las desapariciones está ahí.

Si los personajes siguen investigando encontrarán muchos más peligros mundanos, pero ninguna referencia más a quién puede estar detrás de las desapariciones. Éstas parecen haber parado incluso, aunque no podrán averiguar si es por la marcha de los kobolds o por otro motivo.

Si deciden ir a investigar las Cinco Garras, tendrán que encaramarse al Pico del Cuervo Embrujado, enfrentándose a algunas bestias hambrienta de la montaña, hasta llegar a la siguiente escena.

## Capítulo 2: El Nigromante

La primera fortaleza se yergue oscura y silenciosa sobre un camino de montaña, asomándose al abismo y proyectando su sombra sobre el valle de abajo.

Posee unas cuarenta habitaciones en seis niveles, más un torreón auxiliar de cuatro pequeñas habitaciones y un sótano excavado en la roca.

Los personajes podrán encontrar toda la fortaleza plagada de extrañas criaturas muertas vivientes. No son no muertos normales, sino extrañas combinaciones de ellas, mezclas de seres vivos y muertos, plantas vampíricas, etc.

Toda la fortaleza parece un extraño campo de muertos aún más extraños, criaturas fantasmagóricas que ni ellos (ni ninguna otra persona viva o muerta) han visto antes.

Tras explorar el torreón, si sobreviven y no se unen a las manadas aullantes de los muertos, encontrarán una cámara, un laboratorio repleto de anaqueles, probetas rudimentarias, lámparas oxidadas, huesos y grimorios mágicos pegajosos.

Al fondo de la habitación, ante lo que parece un altar de carne derretida a iluminada oír velas, pueden ver una cadavérica escultura de huesos y carne fundida que sonríe, eternamente, al destino. Si se acercan a la cosa parecerá revivir y relatará su historia y la de la decadencia en la que cayó.

Hace mucho tiempo, sus estudios sobre nuevos tipos de nigromancia llamaron la atención de un poderoso mago que se hacía llamar el Alto Evolucionador. Quería experimentar nuevos tipos de magia para crear nuevas formas de vida, y pensaba que podían complementarse mutuamente para explorar sus respectivos campos hasta alcanzar la excelencia, lo que El Alto Evolucionador llamaba, el Destino.

Ambos buscaron nuevas fórmulas para moldear la vida y la muerte, para evolucionar ambas hacia un Destino que, sin saber donde se encontraba, intuían que no podía ser alcanzado con métodos normales.

Tras pasaron numerosas fronteras, experimentando, robando conocimiento y violando leyes mágicas y naturales. Con el tiempo encontraron a otros como ellos, y reunieron lo que su líder dio en llamar El Guantelete. Una cofradía que se asentó en las abandonadas fortalezas del Pico del Cuervo Embrujado, y continuó sus experimentos tratando de llevar su magia y sus fueras más allá de cualquier límite.

Paradójicamente él fue el eslabón más débil de los cinco, y terminó fracasando en sus estudios, cuando los muertos y las criaturas de ultratumba que había creado se revelaron contra él y lo dejaron muerto en vida para que experimentase la eterna tortura a la que él les había condenado a ellos.

### Capítulo 3: BestialInvierno

Tras continuar su camino, si lo continúan, claro, y no dan media vuelta aterrorizados a contarle al Consejo lo que han descubierto, encontrarán la segunda fortaleza, BestialInvierno.

Medio excavada en la roca, esta fortaleza surge de la montaña esculpida en grandes bloques de piedra blanca. De lejos su figura asemeja una gigantesca cara, y al acercarse, la sensación siniestra que ofrece no aminora.

Numerosas criaturas elementales obedecen al amo de esta fortaleza, y los personajes tendrán que abrirse paso entre extrañas criaturas hasta llegar a él.

Puedes, como master, darle el nivel que desees, pero asegúrate que de que este mago elemental representa un verdadero peligro para ellos y que, si le vencen, necesiten un verdadero descanso antes de continuar su exploración de las Cinco Garras.

El mago elementalista ha experimentado con extrañas fusiones entre diversas criaturas elementales y oros seres vivos o inanimados. Si le vencen, los personajes podrán leer sus libros, y en ellos comprender que su rival no sólo ha poblado este castillo con sus creaciones, sino que ha liberado muchas otras por el mundo y ahora vagan confundidas y atormentadas por la Cordillera de Lameth.

Entre las criaturas que habitan la fortaleza y que sirven al amo de BestialInvierno, podemos citar la terrible Puerta Elemental de Piedra de la entrada, las lámparas de ceniza y humo, que al encenderse atenúan la luz de la habitación y adormecen a quienes se encuentren en ella, el draco de sal, los hombre-seta de lodo, el pasadizo de las esfinges del plano mineral, el espejo de agua y aire, las hormigas de fuego, los mephits de cristal, gigantes de ónice, y muchas otras extrañas criaturas.

Si las superan, encontrarán a Changris, el creador de todas ellas, dispuesto a defender sus conocimientos y su forma de entender el mundo, y bastante enfadado con ellos por maltratar a sus queridas criaturas.

Changris posee un abundante tesoro que les permitirá hacerse un nombre en Las Siete Plumas o en cualquier lugar que deseen, pues en sus estudios no sólo ha conseguido objetos mágicos variados, tomos arcanos y conocimientos únicos, sino también grandes cantidades de gemas del plano mineral, de perlas del de agua, y de muchas otras materias preciosas que utilizaba para comprar aquellos componentes que necesitaba para sus complejos experimentos.

Tras la dura batalla, toca descansar antes de pasar al siguiente desafío que les aguarda más allá de los escarpados caminos de la montaña.

## Capítulo 4: Almas de Metal

Shátz'zpir les aguarda en la siguiente fortaleza, una inmensa mole alargada que trepa cientos de metros como un ciempiés por la cara oeste de la montaña.

Toda la fortaleza ha sido adaptada a las necesidades de Shátz'zpir, quien la ha convertido en una especie de laboratorio y fábrica futurista en el que el mago y alquimista funde mediante poderosos rituales arcanos carne, metal y cristal para crear la próxima generación de criaturas ciborg.

Mecanoides, golems y constructos de todo tipo se hospedan en los cuerpos orgánicos de criaturas de lo más diversas, como los constructos semikobolds que sirven al hechicero manteniendo la fortaleza. Sí, Shátz'zpir es el principal causante de las desapariciones en los poblados kobold que originaron todo este problema.

Resulta que Shátz'zpir está deseando probar un nuevo método de fusión mágica masiva que ha ideado, y para ello necesita dos cosas, metal y huéspedes. Y sólo puede conseguirlo en Las Siete Plumas, así que ha construido un pequeño ejército con el que planea invadir la ciudad para hacerse con su riqueza, y sus habitantes.

Entre las criaturas que recorren los pasadizos de su "fábrica" vemos contempladores cristalinos, desuellamientos que se alimentan de la energía de los constructos, virus microscópicos metálicos que propagan enfermedades, nanogolems, una hidra con cabezas orgánicas y metálicas, etc.

### *Shátz'zpir*

Éste alquimista de la carne está dispuesto a vender cara su piel (sobre todo porque sabe lo fácil que es desollarla) y tiene todo un conjunto de trampas, artefactos y monstruos a su disposición para el combate final.

Dos gigantescos ciempiés metálicos dorados funcionan literalmente como sus apéndices. Una caja cristalina de cuarzo en donde debería estar su cabeza protege dos rudimentarios cerebros orgánicos enlazados con sendos implantes que Shátz'zpir posee en la cabeza a modo de apéndices que surgen de su cráneo y caen por su espalda.

Así mismo, el mago puede activar diversas trampas que aprisionarán a los personajes en sarcófagos cristalinos y de los que no se puede escapar por medios normales.

Shátz'zpir bo ha tenido miedo de experimentar consigo mismo, y posee un implante cardíaco simbiótico que fusiona su sangre con metal líquido (una solución de mercurio, sales minerales y algún metal desconocido) que le otorga una gran fuerza, rapidez, iniciativa y capacidad de curación.

Su bastón mágico es así mismo un ser vivo de un metal extremadamente resistente, que cuando golpea fricciona microscópicas cuchillas que laceran, cortan y seccionan incluso las armaduras mágicas (bastón +5 al daño y 1d10 cada turno posterior por la continuada pérdida de sangre, por ejemplo).

Por último, si Shátz'zpir muere a manos de los PJ's el implante de su corazón está programado para ejecutar un poderoso ritual que abre un portal a un semiplano que Shátz'zpir descubrió hace tiempo, poblado por innumerables criaturas mecánicas. Adorador como es de la perfección mecánica le repugna la idea de que su espíritu vaya a los planos de los dioses, por lo que planea esparcirlo por este semiplano. si los personajes no encuentran una forma de cerrarlo, un portal a este terrible plano permanecerá abierto vomitando metálicas criaturas sobre el reino periódicamente.

## Capítulo 5: La Atalaya de Cuerna Astilla

Situada cerca de la cima de la montaña, la cuarta fortaleza que aguarda a los personajes es un castillo en toda regla, o lo sería si todo él no hubiese sido cubierto por la maleza. Por fuera, y por dentro, su estructura parece haberse fusionado con una gigantesca planta que siempre estará presente allí donde los personajes se adentren.

La Atalaya de Cuerna Astilla ha sido reclamada por Danveros el Verde, el único de los cinco miembros de el Guantelete originario de la zona, y quien propuso que tomasen La Montaña del Cuervo Embrujado como sede para sus experimentos, conocedor de la existencia las cinco abandonadas fortalezas en sus riscos y del hecho de que nadie transitaba por los caminos del pico solitario, debido a la mucho más atrayente presencia de los Valles y la Cordillera de Lameth.

Danveros es mucho mayor de lo que aparenta, y cuando los personajes le vean, si le ven, aparentará ser una joven de poco más de dieciséis años (sí, Danveros es una mujer). Pero que sus facciones no engañen a los personajes ni al sufrido Master, Danveros es uno de los más peligrosos e independientes miembros de El Guantelete, y sus creaciones, la más mortales.

Obsesionada y con un insano amor por las plantas (de hecho, Danveros practicaba la dendrofilia hasta que fue descubierta y acusada de brujería, lo que la obligó a escapar de Las Siete Plumas hace ya casi tres siglos) toda su larga vida ha transcurrido investigando todo lo relacionado con ellas.

Primero como sanadora, luego como bruja, druida arbórea, chaman, sacerdotisa y finalmente hechicera, Danveros es el epitome de personaje multiclase cuya motivación es más fuerte que su profesión/clase.

Para ella sólo existe un objetivo, y es desentrañar todos los secretos del mundo vegetal y conseguir que estos seres, que ningún mal hacen, y tanto bien proporcionan, reinen en el mundo. Para ello ha diseñado un plan a largo plazo que cumple a rajatabla, y del que El Guantelete es sólo una faceta.

Ha visitado mundos extraños, semiplanos y planos, recolectando semillas, esquejes, sabia y conocimientos con los que lograr lo que nadie ha soñado antes, que el reino vegetal sustituya al animal como rey de la creación y a las razas sintientes como dueñas del mundo.

En esta fortaleza veremos todo tipo de criaturas vegetales, desde hombres-enredadera, una especie sentiente servidora que Danveros ligó a ella misma con sus propias feromonas, y a los que ha enseñado los rudimentos de la guerra, la magia y el sacerdocio, hasta habitaciones completas repletas de loto del sueño, limos negros, la variedad más terrible y rápida que Danveros ha encontrado en sus viajes, algas estranguladoras aéreas, robles pensantes que acumulan conocimiento como antes hacían acopio de luz solar, mandrágoras asesinas (literalmente con la clase "asesino"), contempladores poseídos por esporas (o un monstruo o monstruos acorde con el nivel de los personajes), un dragón vegetal y como no, el propio castillo que es un ser vivo y que tratará de matar a los personajes.

El castillo puede crear trampas, venenos y alucinaciones para tratar de distraer, matar o seducir a los personajes, aunque no lo hace tan rápido como Danveros querría, todavía.

## Capítulo 6: Aventura al final del Tiempo

El Alto Evolucionador aguarda en la Fortaleza final. El visionario que previó un mundo por llegar y decidió tratar de acelerar el proceso de su venida espera oculto en el interior de la montaña, en un dungeon de gran tamaño (la idea era hacerlo inmenso, estilo Bajo Montaña) donde contempla las relaciones entre las criaturas que ha creado en sus tanques conológicos.

El Alto Evolucionador es un cronomante, un mago del tiempo, y él y su familiar, un joven Dragón Cronomántico (Dragón de Fuerzas) no interferirán en el avance de los personajes por su reino. Para ellos son sólo una parte más de su inmenso experimento...o como dirían otros, su reino no es de este mundo, ni de este tiempo.

El Alto Evolucionador ha creado un poderoso artefacto, los ya mencionados Tanques Cronológicos, capaces de, mediante una poderosa magia, hacer transcurrir el tiempo evolutivo de forma acelerada. Décadas en segundos, siglos en unas horas, eones en unos días, cualquier criatura atrapada en ellos entra en un éxtasis mágico que les cambia profundamente y les hace evolucionar.

Es más, los Tanques están interconectados, y buscan especies compatibles para tratar de encontrar nuevas variedades evolutivas mixtas.

Y eso es lo que los personajes encontrarán en el Dungeon bajo la Montaña del Cuervo Embrujado, sociedades creadas por el Alto Evolucionador, a quien adoran como a un dios, y que éste ha agrupado en doce niveles, lo que él llama, los Doce Mundos, cada uno de los cuales representa un estadio de la evolución.

El primer nivel es en realidad un pozo de desechos, donde él arroja aquellas criaturas cuyo proceso de evolución haya fallado, o incluso les haya involucionado. Se enfrentarán aquí entes amorfos legamosos, elfos cavernícolas, dragones dementes que atesoran huesos, y todo tipo de criaturas enfermas, lisiadas o enloquecidas.

En los once niveles posteriores los personajes irán avanzando por sociedades y guaridas de criaturas cada vez más evolucionadas con sus propios poderes únicos, culturas y que han creado artefactos únicos (lo que no quiere decir que poseen tecnología avanzada, pero sí extraños objetos mundanos o mágicos).

Desde contempladores con diez tentáculos adicionales cuyos extremos les permiten manipular de forma precisa la materia y que poseen un laboratorio de armas mágicas, elfos pálidos de blancos cabellos que duermen un sueño eterno en el que crean mundos oníricos, cadáveres errantes con mentes grupales que actúan como uno, seres de puro pensamiento, o de magia cruda, o de energía. Osgos y trasgos sabios, hombres serpiente convertidos en nagas cósmicas, voces hipnóticas que han sobrevivido a la degeneración de sus cuerpos, cubos gelatinosos que adquieren las habilidades y la magia de quienes devoran...

Creo que ya os hacéis una idea.

Por supuesto, en el nivel número 13 los jugadores encontrarán al Alto Evolucionador y su dragón familiar (notad que no pongo ni los niveles de los magos ni los del dragón por si queréis adaptarlo, pero si de mí dependiese convertiría esto en una campaña épica), así como sus aposentos personales, sus laboratorios y algunos lugartenientes que hayan sobrevivido a los personajes durante su exploración de los niveles superiores.

El Alto Evolucionador otorga un estatus especial a aquellas criaturas que evolucionan de forma inesperada y única, son sus lugartenientes e inquisidores. Una verdadera amenaza en cada nivel.



## Notas adicionales

Cada uno de los magos y arcanos del escenario posee poderes específicos y servidores especiales relativos a una materia.

Si quieres complicarles las cosas a los personajes, puedes hacer que la relación entre los cinco magos sea más estrecha, y que alguno de ellos logre huir antes de ser derrotado y se una a sus correligionarios en la siguiente fortaleza, donde los personajes tendrán que enfrentar no a uno, sino a dos magos a la vez, o mezclar servidores de unos y otros para complicar los combates y los desafíos del módulo.

En cada fortaleza he dado una pincelada de los monstruos que yo pondría, pero puedes poblar los dungeons con criaturas (y darle sus hechizos especiales a los miembros del Guantelete) utilizando los muchos manuales relativos a estos temas que han salido tanto para dungeons and dragons, como para Pathfinder, como para otros juegos de fantasía. Pienso en Libris Mortis, en Cronomancer, en algunas sendas de aventuras de Pathfinder, etc.

Para el escenario de La Atalaya de Cuerna Astilla puedes utilizar si lo deseas nuestro propio manual, Black Hammer, donde describimos dos tipos nuevos de magos, los Magos Arbóreos y los Alquimistas Vitriales, arcanos que basan sus poderes en la fuerza de las plantas que usan para realizar sus efectos y para construir sus artefactos y pociones.

Me gustaría haber desarrollado cada uno de ellos, y haber poblado y descrito personalmente las habitaciones y pasillos de cada fortaleza, pero de haberlo intentado, probablemente nunca habría podido leer este escenario por mi falta de tiempo.

Espero que la originalidad que he tratado de darle a la aventura te compense el trabajo de adaptación que tendrás que realizarlo para hacerlo jugable para tus jugadores.