

Las Quebradas de Ur-Menig

Una localización para una aventura por Michael Prescott

En las Quebradas

Se dice que el hechicero Bethelan obtuvo su poder de las profundidades de la tierra, y que el lugar elegido para sus meditaciones es famoso por sus tesoros.

Las Quebradas

Un complejo de cavernas de origen natural, las quebradas son abruptas, traicioneras, y húmedas. Sus desiguales laderas requieren abundantes escaladas y descensos. Cada línea de elevación indica una bajada de tres metros.

De vez en cuando (Tira d6 dos veces)

d6 #1: 1-2: encuentro; 3-6: sonidos distantes, indicios o restos.

d6 #2: 1: 2d6 isópodos hambrientos; 2: nube de polillas; 3: un desplome de húmedas arenas que cae por doquier; 4: un repentino hundimiento de unos 3m; 5: ciempiés gigante; 6: la serpiente de las cavernas.

1. Galería de Entrada

Estas cavernas de techo alto descienden gradualmente en dirección norte. Un desgastado sendero corta hacia el este desde aquí hasta la localización 4. El extremo norte permanece dividido por una hilera de estacas de hierro oxidadas, cada una de unos treinta centímetros de largo, clavadas sobre el arcilloso suelo.

2. Profundidades Reverberantes

Los intensos ecos que aquí se produzcan pronto comienzan a retumbar, ligeramente antes que el sonido original.

3. Polillas

Un enorme número de gruesas polillas grises moran aquí, como presas para las arañas y los escorpiones látigo.

4. Cámara de Meditación

El camino desde el este conduce hasta la cima de una pequeña meseta de 9m de alto. En su cumbre se levanta un pequeño escabel y en él, una funda de piel resistente contiene un montón de tenedores de plata.

5. Cavernas Bajas

El techo empuja hacia abajo claustrofómicamente descendiendo a menos de un metro en su parte central.

6. Cámara Plana

Oculta por los escombros, alrededor de un despejado espacio circular y llano se hallan los restos de algunas velas y un cuchillo ceremonial con el mango de oro.

7. La Geoda Musical de Bethelan

Gigantescos cristales, algunos hasta dos veces el tamaño de un hombre, se alinean en esta cámara con forma de cuenco. De ser golpeados, los cristales resuenan con claros tonos de insuperable belleza. Con tiempo suficiente como para aprender el diseño de la geoda, es posible tocar música en este lugar, quizás

arrojando monedas. Alguien que escuche alguna pieza musical obtiene la posibilidad de comunicarse telepáticamente con todos los demás oyentes.

8. Hermita

Un sucio hombre, maloliente y vestido con harapos. Es un demonio traído hasta aquí por Bethelan y atrapado por el poder de los cristales. Suplicará al grupo para que le ayuden a cruzar la geoda. Si lo hacen recuperará su forma natural. Es paciente, mentiroso, y hará uso de su libertad con alarmante malicia.

9. Gruta anegada

Algunos grabados parecen mostrar a seres asexuales

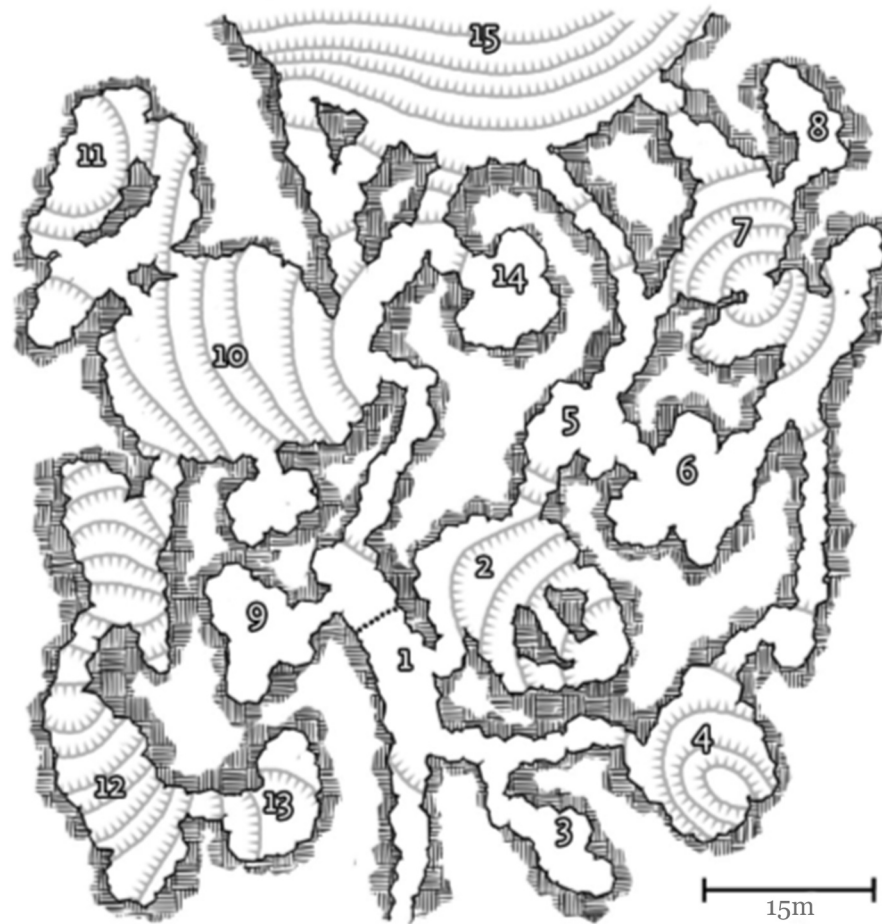
brincando entre las estalagmitas, estanques y extrañas catedrales aquí representadas.

10. Isópodos Durmientes

Enterrados en la empinada ladera, hay 13 isópodos cavernarios gigantes. Adultos y maduros, son semejantes a tizeretas de más de un metro de largo, sin contar con sus muchas patas. Han permanecido en letargo durante años, pero el ruido, o el hecho de trepar descuidadamente los despertará. Están hambrientos.

11. Un Abundante Estanque

Esta laguna bulle con isópodos inmaduros. De hecho, la totalidad de esta cámara permanece contaminada



con huevos de isópodos, apenas indistinguibles de la arena. Si alguno de los huevos encuentra el camino hasta el agua, terminarán por infestarla.

12. El cubil de la Sierpe Cavernaria

La porción inferior de esta caverna se haya llena de fragmentos de isópodos destrozados.

En la parte superior de esta gruta, la serpiente acecha. Sin pelo, ojos, ni patas delanteras, se ha aposentado en esta concavidad a modo de refugio contra la vergüenza de sus deformidades. Sin embargo, su instinto atesorador es aún fuerte, y perseguirá a todo aquel que sospeche capaz de contribuir a su escondrijo.

13. El Escondite de la Sierpe

Conservados en la arena, en la parte más alta de esta cámara hay tres huevos de serpiente y un amasijo de platería masticado, obviamente, restos de varias sillas de montar principescas. Con el debido cuidado los huevos eclosionarán como híbridos de isópodos y serpiente.

14. Mensaje en Espera Carreg

Cinco individuos de género indeterminado y con la piel suave como la arcilla aguardan aquí, comiendo un isópodo. Son un grupo de exploradores Carreg, esperando a Bethelan con la esperanza de obtener experiencia en el arte de la guerra o la magia, para así ayudar a su asediada patria. Esperan obtener auxilio en tres días.

Los Carreg temen al hierro, pero lucharán utilizando jabalinas de hueso si son obligados. Jergones de hongos, dados de cuarzo y d6 gemas.

15. Las Fauces de Ur-Menig

Este lugar es enorme más allá de cualquier explicación. El techo se alza hasta donde alcanza la vista, mientras que el suelo, hecho de onduladas laderas de arena, discurre en picado hacia abajo hasta alcanzar un lago de considerable tamaño, similar a un negro vacío de heladas corrientes de aire.

6m por debajo del nivel de los túneles hay un bote de remos, volcado y semienterrado. Debajo de él hay un saco que contiene granates, esmeraldas y un mapa que muestra la ruta hasta el hogar de los carreg.

Más allá de la embarcación el aire es irrespirable. Cualquiera que ignore la sensación de mareo caerá desmayado en un sueño mortal, descansando aquí hasta regresar a tierras más altas.

Si los carreg y los PJ se comportan de un modo amistoso y es posible el entendimiento, se ofrecerán para llevarles a través de las fauces, inconscientes, hasta su patria; un servicio que afirman haber realizado para Bethelan en infinidad de ocasiones.

Copyright©2014 Michael Prescott

Si te gusta esta aventura, puedes encontrar más en:

<http://patreon.com/adventures>