

MAZMORRAS & TUMBAS



minotauro

DUNGEONS & DRAGONS®

MAZMORRAS Y TUMBAS

Guía del joven aventurero

ESCRITA POR JIM ZUB

CON STACY KING Y ANDREW WHEELER

minotauro



CONTENIDO

Introducción..... 1

LAS MAZMORRAS MÁS PELIGROSAS 5

Ironslag: Fortaleza
de gigantes..... 7

ENCUENTRO
Hacia el fuego..... 13

El Templo del Mal
Elemental: Un santuario
de la oscuridad 15

ENCUENTRO
Gárgolas guardianas..... 21

El Espectro del mar:
Un barco pirata..... 23

ENCUENTRO
El secreto de
las paredes..... 29

Ravenloft:
El castillo de
un vampiro..... 31

ENCUENTRO
Enfrentamiento
con el Conde Strahd..... 37

Chult:
Una isla de dinosaurios.. 39

ENCUENTRO
En busca de Ras Nsi..... 45

Bajomontaña:
La gran mazmorra
del Mago Loco 47

ENCUENTRO
La oferta de Capanegra... 53

BESTIARIO DE LAS MAZMORRAS 55

Basilisco..... 56

Calavera flameante 58

Bocón barbotante..... 60

Grung..... 62

Golem de Hierro 64

Hombres lagarto 66

Mimeto 68





Cieno	70
Pudín negro.....	72
Cubo gelatinoso.....	73
Cieno gris.....	74
Gelatina ocre	75
Lacero	76
Elfo marino	78
Mirmidón elemental de agua.....	80
Yikaria	82

CREAR TU PROPIA MAZMORRA

85

Concepto de
la mazmorra

86

Poblar tu mazmorra

88

Cartografía.....

93

Exploración y misiones ...

98

Tesoro

100

Utiliza las mazmorras
para contar tus propias
historias.....

103





LAS MAZMORRAS MÁS PELIGROSAS



A continuación tienes seis lugares extraños y siniestros que podrás descubrir junto con tus amigos aventureros. Cada perfil de mazmorra incluye la información siguiente:

DESCRIPCIÓN Trasfondo del lugar, propósito y quién lo controla.

LUGARES IMPORTANTES Zonas importantes de la mazmorra que pueden ayudarte o ponerte trabas en tu viaje.

DESTACADO Una mirada en profundidad de una zona específica de la mazmorra, que te permitirá conocer mejor los tipos de amenazas que encontrarás, además de sugerencias de historias para que emprendas una aventura emocionante.

ENCUENTRO Una situación tensa y una decisión crítica para inspirar tus propias historias de acción y aventura.





IRONSLAG

Fortaleza de gigantes

En las montañas heladas al norte de la Marca Argétea se encuentra Ironslag, la fortaleza donde vive un gigante de fuego llamado Duque Zalto.

Ironslag no solo es una fortaleza, sino también una forja gigantesca, donde en su día se fundía el mineral de hierro extraído de la montaña y se convertía en hachas, martillos de guerra y otras armas poderosas. Fue abandonada hace miles de años, pero Zalto la ha restaurado con el propósito de construir una máquina de guerra colosal, el Vonindod, que le permitirá librar una batalla épica y subir posiciones entre los señores gigantes.

Cualquiera que se atreva a adentrarse en Ironslag se enfrentará a traicioneros hombres yak (o yikaria, véase pág. 82), formidables salamandras, poderosos gigantes de fuego y al terrible duque en persona y a su familia, igual de peligrosa. Hay que emprender esta peligrosa misión para evitar que Zalto siembre el caos en el mundo... ¡y para saquear los numerosos tesoros que se esconden en las profundidades de la montaña!

¿Estás preparado para arriesgar la vida y entrar en la forja de los gigantes de fuego?

DESCRIPCIÓN

Las cavernas que albergan las forjas y los salones de Ironslag se esconden detrás de una pared de roca vertical de 150 metros de alto. Los visitantes deben atravesar un pueblo de traicioneros hombres yak y unas minas laberínticas antes para poder llegar a la forja y a los aposentos personales del Duque Zalto y su familia.



LUGARES IMPORTANTES

El acceso más rápido al extenso complejo de Ironslag es a través de unas puertas de 15 metros de alto, que solo se abren mediante la orden mágica de un gigante de fuego. Y como es muy difícil que vayan a abrir la puerta a un grupo de aventureros, tendrás que ir por el camino más largo, atravesando el poblado de yikaria y las minas.

Pueblo yikaria: Un asentamiento pequeño y aparentemente idílico... pero quien trabaja en sus campos y molinos son esclavos. A primera vista, los yikaria son muy hospitalarios, porque cualquier desconocido es un cautivo en potencia.

Las minas: Esta laberíntica maraña de túneles está conectada por una red de raíles para vagonetas de hierro. Las temibles salamandras, que son unos elementales de fuego híbridos entre humanoides y seres serpéntidos, están en su medio en este calor abrasador; son las responsables de vigilar a los enanos y gnomos que se ven obligados a trabajar aquí.

La forja: En la sección superior de la forja, los ogros vierten hierro de las vagonetas en la fundición. Abajo, los gigantes de fuego alimentan el fuego para fundir el mineral, que se utilizará para forjar armas. Es un lugar del que emana un calor insoportable.

Salón de recepciones: Es el salón principal de la fortaleza. De un techo de 25 metros de alto cuelgan de cadenas numerosas piezas sueltas del Vonindod. El Duque Zalto suele sentarse en su trono, atendido por sus temibles sabuesos gigantes, Narthor y Zerebor.

Forja adamantina: Una forja tan abrasadora que puede fundir y moldear armas y armaduras de adamantino. Para funcionar, requiere una energía misteriosa... y por eso lleva miles de años apagada.

DESTACADO

LA FORJA

La forja de Ironslag es donde se funde el mineral de hierro extraído de la montaña para forjar armas. El supervisor de la forja es Zaltember, el hijo adolescente del Duque Zalto, mimado y holgazán. Cuando los aventureros se encuentran con Zaltember, el joven gigante de fuego podría estar amenazando con lanzar a un prisionero al hierro fundido, solo para divertirse.

Los aventureros heroicos seguramente querrán intervenir para salvar al prisionero de un destino abrasador. Esto desatará una batalla con Zaltember, que se librará entre las grúas y estructuras que hay sobre el foso de fundición. Incluso los aventureros menos inclinados a arriesgar sus vidas por un desconocido pueden darse cuenta de que tomar a Zaltember como rehén podría resultarles ventajoso para cuando se adentren en Ironslag y se arriesguen a encontrarse cara a cara con el poderoso padre de su prisionero.

Evidentemente, iniciar una lucha en la forja es muy peligroso. Zaltember es inmune al fuego, y probablemente tu personaje no lo sea. También hay que pensar en los gigantes de fuego que hay abajo. No pueden alcanzarte aquí arriba, ¿verdad? ¿O sí?





IDEAS PARA HISTORIAS

Dungeon Master: Capturar a Zaltember les dará a los aventureros una ventaja contra el Duque Zalto, pero en cuanto empiece el combate, los gigantes de fuego empezarán a lanzarles a los héroes trozos de hierro fundido.

Personaje jugador: Piensa en lo que podrías sacar de enfrentarte a Zaltember y salvar al prisionero... ¡pero piensa también en el riesgo que ello supone! ¿Has analizado bien todas las amenazas presentes en este lugar?



HACIA EL FUEGO

Erun se puso la mano en la herida que tenía en el costado y apretó los dientes. Estaba malherida después de luchar contra los orcos, y no sabía si iba a sobrevivir a otro combate. Sin embargo, ¿qué alternativa tenía? Sus peores miedos se estaban cumpliendo. El Duque Zalto ahora poseía un frasco de hierro que contenía un poder primordial, una diosa elemental que podía volver a encender la fragua adamantina. Con esta fragua iba a poder reconstruir el colosal Vonindod y desatar el terror y la destrucción.

La compañera de Erun, Braelle, le hizo un gesto para que no se moviera, mientras sacaba su daga de escarcha. Uno de los sabuesos gigantes de Zalto estaba olfateando cerca de ellas mientras el gran gigante de fuego dormía en su trono, sujetando débilmente con la mano el frasco de hierro. O Erun o Braelle iban a tener que robárselo.

Habían acordado que sería Erun. Había realizado un rito bárdico para evitar que Zalto y sus perros la detectaran. Pero todavía la podían capturar, y estaba gravemente herida...

—Deja que vaya yo —susurró Braelle—. Puedo moverme entre las sombras, aparecer al lado de Zalto y desaparecer antes de que pueda reaccionar.

Parecía un buen plan... con una excepción. Aunque Braelle era la amiga de Erun, también era una bruja, vinculada para siempre a un señor de la oscuridad. Si Braelle robaba ese poder primordial, ¿tendría la tentación de entregársela a su maestro oscuro?

¿Qué debería hacer Erun? Si intenta hacerse ella con el frasco, podría costarle la vida. ¿Tendrá las fuerzas suficientes para defenderse si el Duque Zalto se despierta? Por otro lado, si confía en Braelle... ¿qué hará si su compañera la traiciona y trata de robar el frasco? ¡Tú decides!

