

# El Muladar de las Profundidades

Una Localización para una aventura por Michael Prescott

## La Situación

Más allá de toda medida, en una vasta caverna subterránea se encuentra el Muladar, un enorme montón de estiércol fosilizado, producido por un nido de dragones muy por encima de estas concavidades. El nido ha sido abandonado, pero los restos de basura permanecen, reclamados por carroñeros de todo pelaje.

La caverna exterior se halla completamente a oscuras, excepto por el titilante destello de los escarabajos de fuego sobre sus laderas.

## Campamento Minero

Una empalizada de madera semiderruida. Su superficie exterior se halla cubierta de erizadas estacas de hierro (para defenderse de los escarabajos). La cabaña contiene dos zapapicos, una linterna de latón (vacía) y un oxidado escudo, todo del tamaño de manos enanas. Un horno contiene fragmentos de insectos moteados de oro.

## Cavando en el Muladar

La piedra del estercolero es similar a roca caliza, pero muy frágil y extremadamente polvorienta. Un minero de resistencia media con pico y pala podría excavar un cubo de 1,5m en una hora. Cada 3m, tira d20:

### d20 Resultado

1-9 Coprolito sin fin, un poco de:  
(d6) 1-2: superficie arenosa; 3-4 superficie granulada; 5-6 superficie dura.

10-12 Depósito de polvo, asfixia y ceguera temporal.

13 Antiguo túnel derrumbado, d2 fantasmas

14-15 Isópodo durmiente (confuso y furioso)

16 Cáscaras de huevos (d6x50gm)

17 Huesos (d10x30cm de largo)

18 Escamas

19 d3 Dientes

20 Depósito de líquido esputoso que contiene d6 gemas y d100 monedas, además de un olor que nunca olvidarás

9m más abajo el coprolito termina dejando paso a un lecho de roca dura

## Desniveles del Muladar

La basura se alza 36m sobre el piso de la caverna. Por cada 10 minutos pasados aquí atraerás la atención de los carroñeros con 1-2 en d6.

Tira d6 para ver el tipo: 1- d6 escarabajos voladores de fuego; 2-escorpión látigo; 3- grillos de las cavernas; 4- lluvia de gotitas ácidas; 5- fantasmas del desatierre; 6- escarabajo ciervo iridiscente de la cueva seca.

## Galería Apuntalada

Un desvencijado andamiaje se eleva hasta los 12m en esta sima natural, quedando 3m por debajo de los túneles excavados por los enanos.

## Cueva Seca

Un enorme escarabajo ciervo mora aquí. Posee el tamaño y se comporta como un rinoceronte. Su caparazón es inusualmente duro, vetado de metales preciosos que la bestia ha absorbido de la basura. Si se funde, el caparazón producirá 4000Po, 1000Pp y 300Ppt.

## Galería Superior

Un excavado túnel de casi 2m de ancho, asegurado mediante maderos astillados. En el callejón sin salida del final del corredor se hallan montones de huesos sueltos, jirones de ropa y los restos dispersos de seis enanos. Entre los escombros, y deslucidas por el polvo hay tres cotas de malla enanas, tres espadas, dos piquetas, una linterna de latón y 140 monedas. Un intacto cadáver lleva consigo un broche con forma de escarabajo que proporciona protección contra insectos. Si alguna de estas pertenencias es tocada, se alzarán d3 necrófagos.

## Caverna Inundada

La acumulación de líquido ha suavizado el coprolito convirtiéndolo en un pungente cenagal. La pendiente del fósil es extremadamente resbaladiza a 3m de la parte inundada. Aquí vive un Otyugh, presumiéndose el amo y señor de toda la creación. De una enorme chimenea de arcilla resbaladiza emanan pútridos gases que salen por el agujero de la parte superior.

## "El Castro de Duvalin"

Un círculo de fétidas aguas rodea el muladar, 12m de ancho, 6m de calado en su zona más profunda. Un fuerte tufo a amoníaco emergerá de la porquería si se remueve su cauce. Gritar o salpicar demasiado fuerte atraerá a los escarabajos volando desde los diversos desniveles.

## Pasadizos de los Recientes

Una estrecha red de túneles, roída en la roca y alisada por el paso de muchas generaciones de gigantes larvas. Alimentadas por el icor de dragón, son verdaderamente terribles: Larvas de 2,5m de largo, con mandíbulas incrustadas de granates. En estos confinados túneles se mueven con gran presteza.

Cada una de ellas puede utilizar un conjuro de primer nivel de forma aleatoria como habilidad innata y lo harán asiduamente sin tener en cuenta sus efectos.

Estas rutas de acceso contienen 8 en total; cuando se las encuentre en estos angostos pasajes, determina aleatoriamente la dirección por la que aparecerán.

## La Bóveda de la Madre Colosal

Una deforme amalgama con decenas de larvas se retuerce en este lugar, el resultado de generaciones de larvas creciendo hacia su madurez expuestas al icor.

Telepáticamente conectada a los Recientes, la Madre puede utilizar magia innata como un hechicero de 8º nivel.

Su enorme corpachón encubre un importante escamoteo de monedas, joyas y d6 objetos mágicos.

Los fantasmas estarán (tira d6):

1-2 hechos unos violentos energúmenos

3-4 reviviendo eternamente sus tareas mineras

5 buscando venganza

6 lúcidos y con ánimo negociador

Conscientes o no, los fantasmas saben estar pagando un precio terrible por las riquezas que acumularon, más que cualquier cosa que los aventureros les puedan ofrecer.

