

Dungeon

AVENTURAS PARA LOS MUNDOS DE AD&D

VERANO 1999 NÚMERO 1
EDICIÓN EN ESPAÑOL
450 pesetas
2,70 euros



Moviendo piedras
Aventura celta
Maldición ancestral



TSR.COM

JUEGOS PARA TU IMAGINACIÓN

Durante 25 años, Dungeons & Dragons ha sido el juego de rol por excelencia. Lo más atractivo de AD&D es que se centra en la imaginación y la narrativa. Advanced Dungeons & Dragons es el rey indiscutible de la fantasía y la aventura.

Llama al servicio de atención al cliente:
INT.32.70.233.277
o visita nuestra página web:
www.wizards-europe.com

Hora de Jugar...

EL JUEGO DE AVENTURAS FAVORITO EN TODO EL MUNDO

**Advanced
Dungeons & Dragons**

© 1999 TSR, Inc. Dungeons & Dragons, D&D y el logo TSR son marcas registradas de TSR, Inc. TSR, Inc. es una subsidiaria de Wizards of the Coast, Inc. Todos los derechos reservados.

Dungeon®

PORTADA

Un dragón rojo proyecta su terrible aliento de fuego contra un caballero montado en una criatura alada.

EDITORIAL

4

"Veréis" -explicó Max-, "Existen diferentes tipos de muertos; están los algo muertos, los muy muertos y los muertos del todo. Este tipo de aquí sólo está algo muerto."

William Goldman, La Princesa Prometida

CARTAS

5

SIN DEJAR PIEDRA POR MOVER

Peter C. Spahn

(Una aventura de AD&D para personajes de niveles 3-5).

¿Por qué están apareciendo zombis en las calles de Jevid?

Alguien tendrá que cavar para encontrar la respuesta.

7



EN BUSCA DE LA CUNEITINA

Greg Rick, Cal Rea y Kate Chadbourne

(Una aventura de AD&D para personajes de niveles 1-3). La búsqueda de una piedra mágica requiere espadas afiladas y dotes diplomáticas más afiladas aún.

22



SOL PONIENTE

Andy Miller

(Una aventura de AD&D-Falcongris para personajes de niveles 5-7). Una comunidad atrapada en una tierra conmovida por la guerra se enfrenta a grandes amenazas.

34



Editorial



Ha empezado una nueva aventura.

En tus manos tienes el primer número en castellano de la revista *DUNGEON*, de aparición trimestral y destinada a los jugadores de rol. Si estáis familiarizados con *Advanced Dungeons and Dragons*, probablemente ya habréis oído hablar de esta revista. Si no es así, disponeros a disfrutar de una maravillosa experiencia.

Todo empezó en septiembre de 1986, cuando TSR, Inc. lanzó el primer número de una revista en inglés que dotaba a los jugadores de aventuras para AD&D listas para jugar. Esa revista era *DUNGEON* y durante los últimos trece años ha inspirado a jugadores de todo el mundo y ayudado a llenar agujeros en innumerables campañas. Desde estrechos subterráneos por explorar hasta peligrosos viajes al aire libre, cada número de la revista dispone un tesoro de nuevos escenarios para vuestras campañas de AD&D.

Este primer número presenta una interesante mezcla de aventuras. En "Sin dejar piedra por mover", los personajes exploran una serie de cavernas bajo la ciudad de Jevid para resolver un intrigante misterio. En "Sol poniente", diseñada para Falcongris, los héroes se enfrentan a un trío de monstruos malvados que andan en pos de un artefacto. Cerrando el número tenemos "En busca de la cuneitina", una genial aventura de bajo nivel que captura la esencia y la intriga de una campaña de ambiente celta. Veremos qué sucederá cuando los personajes se encuentren en las catacumbas bajo el Templo de Pelor, o escalando los acantilados a merced

del viento de la Península Ventosa. Incluso si una aventura no encaja en vuestra campaña concreta, tomad las ideas o los mapas que podáis de ella. Es el privilegio de los Dungeon Masters.

Al embarcarnos en esta interesante y nueva aventura, os invitamos a uniros a nuestro grupo de aventureros. *DUNGEON* ha sido siempre el lugar en el que los lectores pueden compartir sus aventuras de AD&D con montones de otros jugadores de fantasía. El contenido de esta revista se compone de las cartas y las colaboraciones que recibimos de nuestros aficionados. Ésta es vuestra revista. Decidnos lo que os gustaría ver en ella.

Nuestro viaje empieza aquí. ¡Que empiece la campaña!

Chris Perkins
Editor de la edición americana de *DUNGEON*

Chris Perkins

Créditos

Editor César Carracedo
Coordinador Xavi Garriga
Dirección editorial Farsa's Wagon
Traductores Dicky Miracle, Xavi Garriga,
..... Jesús Martínez, Ernest Calduch

Créditos originales

Editor Christopher Perkins
Sin dejar piedra por mover ... Peter C. Spahn
En busca de la cuneitina . Greg Rick, Cal Rea
..... y Kate Chadbourne
Sol poniente Andy Miller
Portada Tony Szczudlo

Impresor: A & M Gràfic, S.L.
Depósito legal: B-30079-99

Encuadernador: Tarsus, S.L.
Impreso en España- Printed in Spain

Dungeon

AVENTURAS PARA LOS MUNDOS DE AD&D

Verano 1999
Número 1

Es una publicación de Ediciones Martínez Roca, S.A.
C/Enric Granados, 84, bajos, 08008 Barcelona
Servicio de atención al cliente 902 240 149
ccarracedo@ediciones-martinez-roca.es
Pedidos, publicidad y suscripciones 934153911

DUNGEON es una marca registrada para la publicación periódica de aventuras de TSR publicada por TSR, Inc., una subsidiaria de Wizards of the Coast, Inc. Reservados todos los derechos de los contenidos de esta publicación; no está permitida la reproducción total o parcial de cualquier cosa en ella sin obtener previo permiso expreso de la editorial. Copyright © 1999 TSR, Inc. TSR, Inc. es una subsidiaria de Wizards of the Coast. Reservados todos los derechos.

Correo de los lectores

En esta sección queremos mostrar vuestras opiniones sobre la política editorial que llevamos a cabo para AD&D y los productos de TSR. Dejad que los editores sepamos lo que pensáis sobre la revista y sobre los productos de AD&D que publicamos. En números siguientes os propondremos algunos cuestionarios para que tengamos una idea más clara de lo que queréis, pero por ahora nos bastará con que nos hagáis llegar vuestras opiniones respecto a nuestra línea editorial.

Escribid vuestras cartas a: Revista DUNGEON, Ediciones Martínez Roca, C/Enric Granados 84, bajos, Barcelona 08008.

También podéis dirigirlos a: ccarracedo@ediciones-martinez-roca.es

El futuro

Me gustaría que contaseis un poco acerca de vuestros futuros planes de publicación para AD&D en castellano. Cuáles son los mundos que vais a publicar, cuáles los que descartaréis y qué material genérico vais a editar.

**Pedro Martínez
Barcelona**

De momento hemos publicado los nuevos suplementos de Falcongris y nos hemos puesto al día. De hecho, estamos publicando sus suplementos al mismo ritmo que en los EE.UU.

Después del verano tenemos previsto publicar Reinos Olvidados. Estamos haciendo una nueva traducción, basada en la edición más actualizada que se edita en los EE.UU. y después publicaremos todas las "Guías de Volo", que describen exhaustivamente las distintas regiones de los Reinos.

En cuanto al material genérico, estamos acabando el segundo volumen del Manual Monstruoso y para después del verano preparamos la edición de "Night Below" (aún no tenemos la traducción definitiva) y "Retorno a la Fortaleza de la Frontera", un módulo de aniversario que esperamos traerá un montón de recuerdos a los jugadores más veteranos.

Para el año que viene nos gustaría publicar un tercer mundo de juego para AD&D, pero nos gustaría que fueseis vosotros los que nos dierais la respuesta sobre cuál publicar.

¿Qué pasa en los EE.UU.?

Después de leer las últimas noticias en la red y oír los comentarios que corrían en las últimas GEN CON, no tengo muy clara cuál es la política de TSR para este año y el que viene. Me gustaría que me comentarais, por favor, las intenciones que conozcáis de TSR para los productos en inglés en un futuro inmediato.

**Juan Siaz
Barcelona**

Cuando esta revista salga a la calle, muchos de los planes de TSR ya serán públicos, así que te explicaremos un poco su programación para el segundo semestre del año (lo sentimos, pero sus planes para el 2000 son secretos incluso para nosotros).

En lo que respecta a suplementos genéricos, planean volver a editar, corregido y aumentado, el suplemento "Council of Wyrms", que presenta un montón de reglas sobre dragones, incluida la posibilidad de llevarlos como PJs.

Para Reinos Olvidados anuncian un "Atlas interactivo", que tiene una pinta increíble, y un suplemento en caja sobre el "Mar de las estrellas fugaces".

Falcongris se une a la celebración de las bodas de plata de TSR con una reedición de uno de los clásicos de la historia de la compañía. Se trata de "Against the Giants", considerado tras una votación celebrada en enero como el más mítico de los módulos publicados en estos 25 años de historia.

Para Ravenloft se anuncia una aventura titulada "Carnival", de la que no tenemos demasiadas referencias. Dragonlance tendrá algún suplemento a finales de año (aunque desconocemos exactamente de qué tipo) y se hace oficial la desaparición del mapa de Birthright, Planescape y Dark Sun (para desesperación de nuestros redactores).

Revista DUNGEON

He oído que la versión americana de esta revista se realiza casi exclusivamente con las colaboraciones de los lectores. Quiero saber si será así en esta edición castellana y si lo es, quiero que me expliquéis ahora

mismo qué es lo que tengo que hacer para poder mandaros mis módulos. También he oído que estas colaboraciones las pagan, ¿es eso cierto?

**Mario Trallero
Madrid**

Sí, efectivamente. La revista original americana se realiza a partir de las colaboraciones recibidas de los lectores y aficionados a AD&D de todo el mundo. Reciben una gran cantidad de material y hacen una dura selección. Es por eso que los módulos y aventuras aparecidos tienen un nivel de calidad muy elevado.

Nuestra intención es hacer lo mismo en la edición castellana. Mientras no tengamos colaboraciones vuestras, seguiremos publicando traducciones de aventuras americanas, pero cuando las recibamos las seleccionaremos y las iremos publicando.

Todos los interesados en mandar vuestras colaboraciones, escribid a la redacción pidiendo una copia de las "instrucciones de colaboración". En esas páginas, que os mandaremos, os explicaremos los requisitos y formatos que deben cumplir vuestras aventuras, y os informaremos de las condiciones de pago (efectivamente, pagamos por ellas).

Tipos de aventuras

Quisiera que me contarais qué tipo de aventuras vais a publicar y cuáles son los criterios de selección que usáis para decidir su inclusión en la revista.

**Rafael Fernández
Zaragoza**

Bueno, ésta es facilita. Publicaremos aventuras genéricas (es decir, no basadas en ningún mundo en concreto) o para los mundos que publiquemos (de momento Falcongris y más adelante también Reinos Olvidados).

Daremos prioridad a las aventuras de bajo nivel o de nivel medio por delante de las de nivel alto. En cuanto a la extensión, preferimos que una vez montados en la revista no excedan de las doce o trece páginas, preferiblemente menos.

CLÁSICA

SEXTA EDICION

El nombre lo dice todo.



15 cartas por sobre



Baraja de torneo de 75 cartas

Juego de Clásica para 2 jugadores

Un juego clásico
merece una edición
clásica.
Y eso es lo que
hemos hecho.



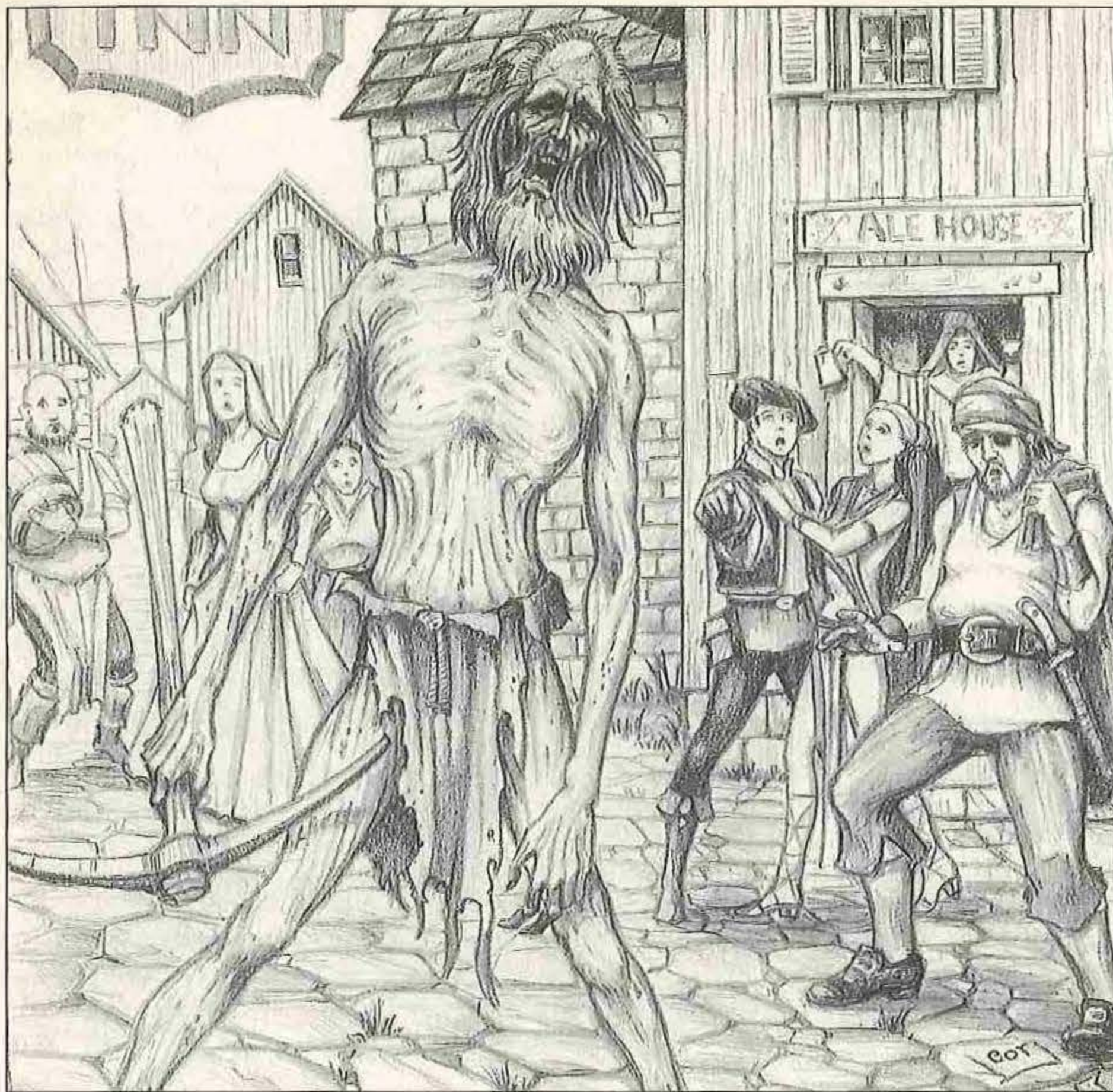
La *Edición Clásica™* (Sexta Edición) de **Magic El Encuentro®** será el conjunto de cartas básico de **Magic®** durante los próximos años.

Reemplazará a la *Quinta Edición™* en torneos oficiales a partir del 1 de junio de 1999.

Unas pocas reglas se han simplificado para la Edición Clásica (Sexta Edición). Estos cambios se pueden encontrar en la página web www.wizards-europe.com a partir del 26 de abril.

Juega un clásico.

Magic: El Encuentro



SIN DEJAR PIEDRA POR MOVER

PETER C. SPAHN

Misterios exhumados

Ilustraciones: George Vrbanic
Mapas: Craig Zipse

El autor desea agradecer su incondicional apoyo a su reciente esposa, Miranda, y a sus jugadores Singin, Wade, Dale y Crester.

"Sin dejar piedra por mover" es una aventura de AD&D diseñada para 4 a 6 personajes de nivel 3 a 5 (total de unos 20 niveles). La aventura sucede en la ciudad portuaria de Jevid, pero con algunas pequeñas modificaciones, podría ocurrir en cualquier ciudad costera.

La aventura empieza con una investigación; los personajes deben seguir el procedimiento habitual: hallar pistas y seguirlas hasta poder identificar a sus auténticos adversarios. Es de gran importancia que los jugadores entiendan que ésta no es una aventura que tenga lugar en una mazmorra o en conductos subterráneos remotos sin ningún tipo de ley. Jevid es una ciudad llena de vida con sus propias leyes y costumbres. Los combates desenfrenados dentro de la ciudad no son tolerados, y el asesinato de cualquiera de sus ciudadanos provocaría, sin ningún género de dudas, que los personajes acabaran en prisión sin importar sus motivos o la maldad de su víctima.

Si el DM desea insertar este módulo en una campaña de AD&D, necesitará hacer algunos ajustes. Si su intención es insertarla en el mundo de REINOS OLVIDADOS, debe reemplazar a los Osani por Zhentarim. Los sustitutos adecuados para los dioses Telluri, Onadar y Payanel son respectivamente Waukeen, Cyric e Ilmater. Jevid debería ubicarse en las islas piratas o en algún lugar de la costa de Turmish.

En FALCONGRIS los Osani pueden ser reemplazados por la Hermandad Escarlata; los dioses mencionados se sustituirían por Xerbo, Nerull y Zodal, y la ciudad debería ubicarse en la Costa Salvaje o en algún lugar del mar de Aerdia, en lo que en el pasado fue el Gran Reino.

Comienzo de la aventura

Jevid es una ciudad portuaria ubicada en una región montañosa y rocosa. Es una ciudad dura, y muchos son los mercaderes que se niegan a atracar en ella. De cualquier forma, al estar cerca de una ruta comercial, es a menudo puerto de contrabandistas y piratas. Se puede comprar o vender prácticamente de todo en esta ciudad (a criterio del DM) a precios comparables a los que aparecen en el *Manual del Jugador*.

El ataque de los zombis

Este encuentro puede tener lugar en cualquier momento en que los jugadores se encuentren paseando por las calles de la ciudad. El DM debería leer o parafrasear lo siguiente:

Las calles están repletas de gente y vosotros ponéis una especial atención a vuestras bolsas de dinero mientras paseáis. De repente, paráis en seco. Sin poder creer lo que ven vuestros ojos, veis el cuerpo de un hombre muerto erguido ante vosotros, en un lugar en el que hace tan sólo un momento no había nada. Los ojos vacíos de la criatura se clavan en vuestra dirección. Lleva puesto un sucio taparrabos y la mugre cae de su desaliñado cabello y barba. Con un gemido agudo, levanta el pico que porta en las manos y se lanza al ataque contra vosotros.

El zombi se materializa directamente frente a los PJs, y les ataca. Los PJs que no se vean sorprendidos ganan automáticamente la iniciativa el primer asalto del combate; los que sí sean sorprendidos no pueden atacar hasta el asalto siguiente a la carga del zombi.

Zombi: Int 0 (no); AL N; CA 8; MV 6; DG 2; pg 13; TAC0 19; No. At. 1; Daño según el arma o 1d8; DE inmune a dormir, hechizar, inmovilizar, al veneno, a la muerte mágica y a los ataques basados en el frío; TM M; ML especial; PE 65; MMv.2; pico de infante.

Ante la aparición del muerto viviente, la multitud entra en pánico; los PJs se encuentran enseguida con la calle desierta, a excepción del zombi y de ellos mismos. La guardia de la ciudad llega a la escena poco tiempo después de la aparición del zombi e interrogará a cualquiera que se encuentre en la zona (incluyendo a los PJs). Una vez finalizado el combate, la guardia hace que se traslade el cuerpo a la iglesia de Telluri.

No ocurre ningún otro hecho relevante durante el resto del día. Esa misma noche, sin embargo, abundan las conjeturas sobre el ataque del zombi. Si los PJs prestan atención a las gentes oirán que han ocurrido otros dos ataques de zombis, aproximadamente al mismo tiempo, en otras partes de la ciudad, aunque este número se eleva hasta doce hacia el final de la noche. Cada uno de estos ataques tiene una gran similitud con su encuentro, pero nadie

dispone de detalles. Algunos dicen que los zombis son la avanzadilla de un ejército de muertos vivientes que pretende asaltar la ciudad, mientras otros creen que son presagios de cosas todavía más terribles.

El trabajo

El día siguiente al encuentro, Lora Garian, una mercader de mediana edad que ha oído que se vieron envueltos en uno de los ataques de zombis, se aproximará a los PJs. Esta mujer desea conseguir sus servicios para encontrar al responsable de haber traído estas criaturas de la tumba. Lora explica que ha heredado la Compañía Naviera Garian de su padre, Beruce, tras la muerte de éste. Hasta ayer pensaba que su cuerpo descansaba en paz en la tierra, pero fue llamada a la iglesia de Telluri para identificar a uno de los cuerpos de los hombres viendo entonces que era el de su padre (no era con el que se habían enfrentado los PJs).

Lora Garian (mercader/comerciante humano de nivel 0): AL LN; CA 10; MV 12; nivel 0; pg 3; TAC0 20; No. At. 1; Daño según el arma; Fue 9, Des 12, Con 10, Int 13, Sab 11, Car 14; TM M; ML 9; cuchillo enjoyado (25 po), bolsa con unas 15 po.

Muy disgustada por este incidente, Lora había sostenido una larga discusión con la gente de la iglesia. Le aseguraron que el cementerio era parte de la tierra eclesiástica, y que, al estar bendecida, no era posible que se alzara de ella ningún muerto viviente. Llegaron incluso a llevarla hasta la tumba de su padre, la cual encontró sin muestras de haber sido removida, aunque no le permitieron examinar bajo la superficie, argumentando que eso sería sacrilegio. Los monjes creen que exhumar a los muertos, por cualquier razón, es una afrenta a Telluri, y el hacerlo tendría severas consecuencias.

Lora puede pagar a los PJs 50 monedas de oro por cabeza, gastos aparte (si son razonables: comida o alojamiento), si descubren al responsable de este acto nefando y lo llevan ante la justicia. La mujer incluye también en la paga un barco de nombre *Dama de ojos tristes*, un knarr recientemente capturado por uno de los barcos escolta de sus mercantes. En su estado actual, la nave tiene un valor de 6.000 piezas de oro.

Lora es una mujer de negocios muy respetada en su círculo. Es una astuta

comerciante y raramente toma decisiones equivocadas. Aunque amaba a su padre, este amor no es el único motivo por el que desea los servicios de los PJs. La verdad es que la gente normal es muy supersticiosa, y cualquier asociación entre su familia y los muertos vivientes podría resultar desastrosa para sus negocios.

Lora no dispone de ninguna pista, pero considera que los PJs deben actuar deprisa si quieren descubrir al culpable. La aparición de los zombis ha causado un gran revuelo en la ciudad y puede que haya llevado a que los culpables de ello se oculten. Por lo que ella sabe, la iglesia de Telluri enterró a su padre en el cementerio, y ésa fue la última vez que lo vio. Le han dicho que la iglesia está llevando a cabo su propia investigación sobre el incidente, pero está segura de que los monjes son parte implicada en el asunto (aunque sea indirectamente). Los restos de los zombis se guardan en la iglesia, y si los PJs quieren examinarlos, Lora les dice que pregunten allí por un amigo suyo, un joven monje llamado Griffin Petroff.

Para el Dungeon Master

Hace unos 200 años, la ciudad de Jevid fue sacudida por un pequeño terremoto, y varios bloques de casas fueron sepultados por la tierra. Los supervivientes del terremoto que quedaron en la superficie asumieron que toda la zona del embarcadero había quedado destruida. Lo que no sabían era que, en realidad, esa parte de la ciudad quedó dentro de una gran caverna natural permaneciendo relativamente intacta pero enterrada bajo una gran losa de piedra que se deslizó sobre ella durante el terremoto.

Uno de los edificios que había quedado allí era una torre que pertenecía a un grupo de magos malvados conocidos como la Tríada. Durante la construcción de la torre, emplearon diversas guardas y protecciones mágicas, de manera que, pese a resultar parcialmente destruida por el terremoto, los conjuros que la protegían la preservaron de la destrucción a ella y su contenido.

Hace unos años, una organización criminal llamada los Osani encontró un viejo tomo que detallaba la ubicación de la torre de la Tríada en la antigua Jevid. En el libro se hacía referencia a los conjuros de protección de la torre, así que pensaron que la magia podía

Los Osani

Los Osani son una organización de individuos de alineamiento legal maligno de varias razas y clases. Sus líderes son habitualmente magos o sacerdotes de Onadar, Señor de los Muertos, de alto nivel. Los Osani buscan siempre incrementar su fuerza así como sus posesiones mediante la conquista. A este fin suelen mandar aventureros Osani para efectuar saqueos, robos o intercambios de objetos mágicos raros que les puedan ayudar en batalla. Los Osani se identifican entre ellos mediante una complicada serie de señales y gestos hechos con las manos.

En esta aventura aparecen tres Osani principales. Dado que no se encuentran en una ubicación fija; sus características se detallan a continuación.

Imlik

Imlik es extremadamente inteligente, mañoso y despiadado. Tiene casi 50 años de edad, es delgado y casi calvo, su nariz es aguileña y sus facciones duras. Habiendo vivido en Jevid durante bastantes años, es el encargado de los asuntos de los Osani en esta región, a pesar de ser un PNJ de nivel 0.

Tiene memoria fotográfica, de manera que casi nunca olvida una cara, mapa o cualquier otra cosa que haya visto u oído.

Imlik: AL LM; CA 10; MV 12; nivel 0; pg 4; TAC020; No. At. 1; Daño según el arma; DE ajuste de defensa mágica +3; Fue 7, Des 14, Con 10; Int 17, Sab 17, Car 11; TM M; ML 14; PE 35; 15 po, 25 pp, anillo de oro con su sello personal (150 po).

Dylan

Dylan es pequeño, robusto y de complexión fuerte. Tiene 35 años de edad, de los cuales ha pasado la mayoría al servicio de los Osani como sacerdote de Onadar, Señor de los Muertos.

Técnicamente se encuentra a cargo de esta operación, pero este honor es algo que ha rechazado interiormente al considerar a Imlik o Mandarich sus iguales en cuanto a inteligencia. Cree que Imlik no es más que un pequeño señor del crimen, y no tiene un aprecio especial por Mandarich, aunque respeta la profunda visión y la aptitud de este mago.

Dylan: AL LM; CA 2; MV 12; S6; pg 42; TAC0 17; No. At. 1; Daño según el arma +1 (bonificador de Fuerza); AE conjuros; DE especial; Fue 16, Des 15, Con 16, Int 13, Sab 17, Car 12; TM M; ML 18; PE 975; cota de mallas +1 que confiere al que la viste el equivalente a un conjuro de *protección contra proyectiles normales*, escudo, mayal de infante +1, 75 po, 33 pp, tres pociones de sanación.

Conjuros memorizados: 1° - curar heridas leves (x2), causar miedo, detectar magia, santuario; 2° - polvareda demoníaca, inmovilizar persona (x2), calentar metal, guardia del draco; 3° - reanimar a los muertos, causar ceguera.

Mandarich

Mandarich tiene 38 años de edad, y es alto y huesudo. Él fue el mago que en un principio encontró el tomo que detallaba la ubicación de la torre de la Tríada en la Jevid antigua. Está versado en conocimientos relativos a la Tríada (en lo que de ella sobrevive) y se lo consideró el

mejor mago para este trabajo debido a sus extensos estudios sobre este grupo ya desaparecido. Aunque es leal a los Osani, vino a Jevid también por su propio interés, dado que planea quedarse con parte del botín para sí mismo.

Mandarich: AL LM; CA 6; MV 12; M7; pg 24; TAC0 18; No. At. 1; Daño según arma o conjuro; AE/DE conjuros; Fue 13, Des 16, Con 15, Int 17, Sab 14, Car 9; TM M; ML 16; PE 1.400; bastón, daga, capa de protección +2, poción de forma gaseosa, 16 po, 52 pp, brazalete de oro (25 po), collar de oro (35 po). Tanto el collar como el brazalete irradian magia consecuencia del aura mágica de Nystul.

Conjuros memorizados: 1° - alarma, engaño audible, proyectil mágico, escudo; 2° - invisibilidad, apertura, telaraña; 3° - inmovilizar muerto viviente, convocar monstruos I; 4° - tentáculos negros de Evard.

El cierre del libro de conjuros de Mandarich está asegurado con una cerradura de mago. Aparte, en la primera página del libro se ha inscrito un conjuro de runas explosivas.

1° - armadura, prestidigitación, toque gélido, luces danzantes, detectar magia, detectar muertos vivientes, caída de pluma, identificar, aura mágica de Nystul, protección contra el bien, leer magia, muro de bruma, emblema del mago.

2° - luz continua, detectar invisibilidad, pirotecnia, mano espectral, fuerza, convocar enjambre, cerradura de mago.

3° - disipar magia, muerte fingida, ráfaga de viento, inmovilizar persona, rayo relampagueante, corcel fantasmal, toque vampírico, incorporeidad.

4° - contagio, excavar, convocar monstruos II, monstruos sombríos, alarido, ojo de mago.

haber salvado la torre de la destrucción, incluso bajo toneladas de rocas. Mandaron un pequeño equipo de hombres (Dylan y Mandarich) a que contactaran con su agente (Imlik) en Jevid para llevar a cabo una excavación secreta en la ciudad (consulta el apartado "Los Osani" para más detalles.)

Cuando Dylan y Mandarich llegaron, Imlik los alojó en uno de los almacenes de su propiedad en las inmediaciones de los muelles.

Empezaron la excavación inmediatamente y Mandarich realizó varios conjuros de *excavar* para crear un túnel en la tierra, encontrándose pronto con una serie de cavernas naturales. Tras una breve exploración, Dylan y Mandarich se percataron de la necesidad de mano de obra abundante, puesto que excavar bajo la ciudad con el conjuro era demasiado lento y peligroso.

No queriendo usar trabajadores vivos que pudieran preguntarse sobre lo que estaban haciendo, Imlik reclamó un favor de Powlus Quinn, un ente-

rrador con muchas deudas de juego. Imlik ordenó a Powlus que reemplazara los cuerpos que le llegaran con maniquíes hábilmente preparados. Dylan y Mandarich se llevaron entonces los cuerpos y los reanimaron, a fin de emplearlos para excavar. Al mismo tiempo usaron el negocio de Powlus para adquirir los materiales necesarios (herramientas para cavar, maderos, etc...).

La exploración de las cuevas les condujo finalmente a las ruinas de la ciudad de Jevid. Muchos edificios permanecían intactos, y muchas otras zonas, aunque intactas, habían sido separadas de la caverna principal por las rocas caídas. También se encontraron con que la ciudad estaba habitada por un grupo de amalghomos (ver "Los amalghomos" para más detalles).

Cuando los saqueadores Osani descubrieron la ciudad en ruinas y sus degenerados habitantes, intentaron contactar con ellos, con la esperanza de usarlos en las excavaciones de loca-

lización de la torre de la Tríada. El aspecto de los hombres, y de sus trabajadores zombis, aterrorizó a los desdichados amalghomos, de manera que se escondieron de ellos. Los Osani se cansaron de intentar comunicarse con las criaturas y desde entonces las ignoran por completo.

Dylan y Mandarich han explorado la ciudad en ruinas durante algún tiempo y finalmente han hallado las ruinas de la torre que tiempo atrás fue separada de la caverna por las rocas caídas. Tras superar los glifos de su entrada, han examinado su interior y han llegado a encontrar la sala del tesoro.

Guardando esa sala se encontraron con un morador de la cripta quien conminó a que se marcharan o fueran destruidos. Dylan ordenó a sus zombis que lo atacaran, a fin de hacerse una idea del poder del guardián. El morador de la cripta sencillamente teleportó a los zombis a la ciudad de la superficie.

Los PJs tropezaron con uno de estos zombis. Pensando que habían topado

con una criatura no muerta de gran poder, los Osani se retiraron apresuradamente de la torre, tomándose un tiempo para recapacitar y sopear la situación.

Desde entonces Dylan y Mandarich han tenido reuniones con Imlik. Tras enterarse por éste de los hechos en la superficie, han caído en la cuenta de que los zombis no han sido destruidos. Desde ese momento, los tres se han dedicado a rebuscar en la biblioteca personal de Imlik conocimientos que les permitan saber más de la criatura que guarda el tesoro.

Encuentros en Jevid

1. La iglesia de Telluri. Los PJs deben empezar su investigación en la iglesia de Telluri puesto que actualmente no poseen ninguna otra pista aparte de los mismos zombis.

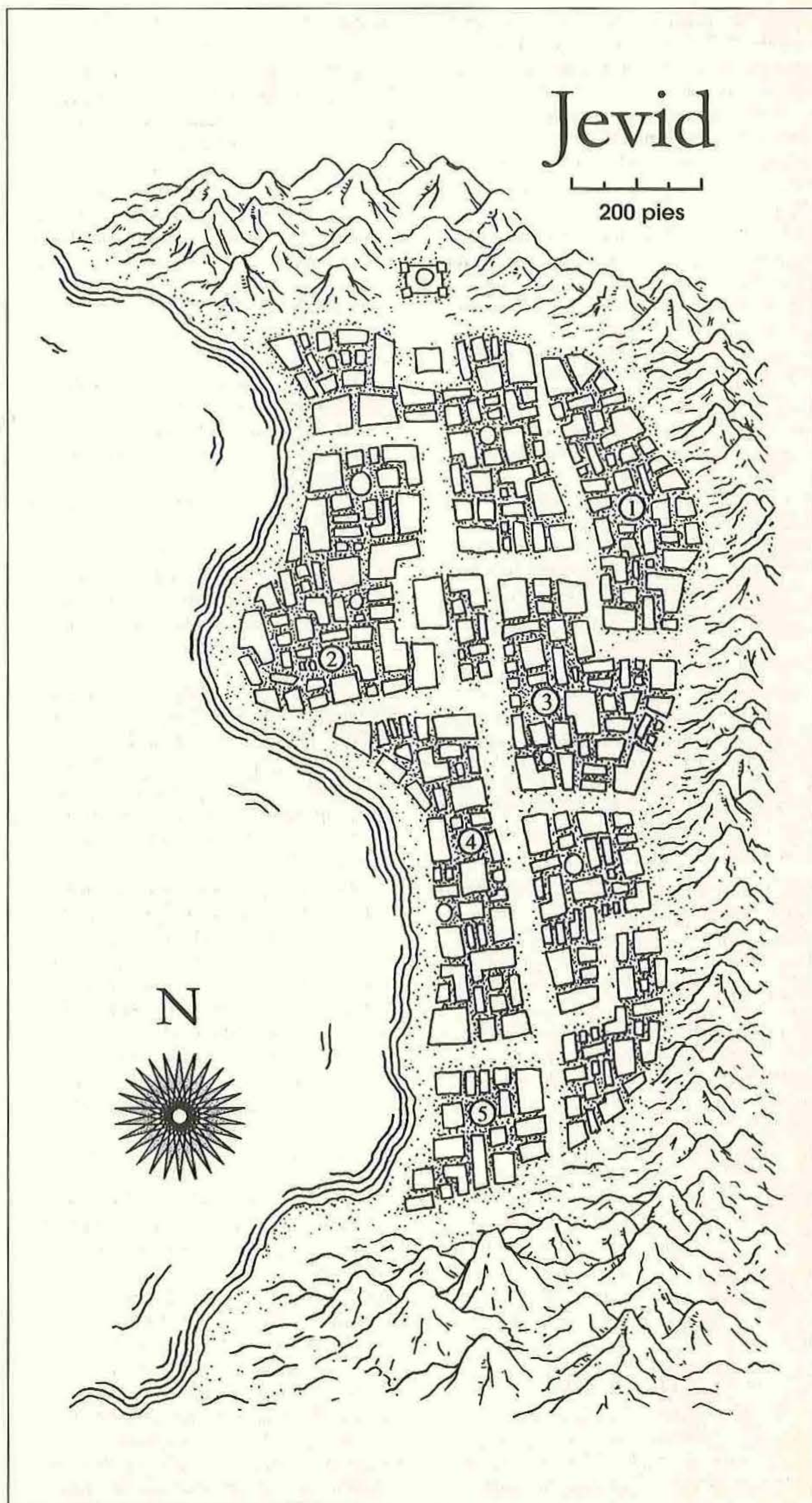
Telluri es el dios neutral bueno del comercio, la prosperidad y los tratos honestos. Sus seguidores son en gran parte mercaderes, aunque muchos artistas, trabajadores y ladrones de alto nivel se ven atraídos a sus filas.

Actualmente los miembros del clero de Telluri andan alborotados. Todos los muertos vivientes que aparecieron el día anterior eran ciudadanos supuestamente enterrados en su cementerio. Temen haber perdido el favor de Telluri y son reticentes a pedir ayuda exterior, puesto que no desean perder la fe de sus seguidores. Asimismo, el sumo sacerdote no se atreve a usar un conjuro de *comunión* por miedo a lo que la divinidad le pudiera responder. Si los PJs hablan sobre el incidente de los zombis con cualquier sacerdote que no sea Petroff, se les trata con rudeza y se les conmina a ocuparse de sus propios asuntos. Petroff es el único que les ayuda de algún modo.

Griffin Petroff; AL LN; CA 10 (4 con armadura y escudo); MV 12; S3; pg 19; TAC0 20; No. AT. 1; Daño según tipo de arma o conjuro; DE +1 al ajuste de resistencia mágica; Fue 14, Des 10, Con 15, Int 9, Sab 15, Car 13; TM M; ML 13; símbolo sagrado, cota de mallas, escudo, maza de infante, 5 po.

Conjuros memorizados: 1º - *bendecir, curar heridas leves* (x2), *santuario*; 2º - *lentificar veneno, martillo espiritual*.

Durante el día, Petroff está siempre en el templo. Tiene 26 años, es rubio y de anchas espaldas. Es miembro del clero desde hace ocho años. Lora solía



hacerle de niñera y de hermana mayor cuando ambos eran pequeños, de manera que el chico siempre le ha profesado un gran afecto.

Lora Garian contó a Griffin que tal vez enviaría a alguien para examinar los restos de los zombis, de manera que una vez los PJs se presenten, les guiará allí donde los guardan.

Los restos están depositados en una habitación fría de la parte posterior del templo. El incienso quema en la sala, cubriendo a duras penas el olor a tierra de los cuerpos. Los zombis han sido depositados uno al lado del otro sobre esteras de hierba. En una mesa aparece el equipo que llevaban: picos de cavar y taparrabos sucios. Los picos parecen bastante nuevos, pero sus puntas han sido melladas y redondeadas al excavar en la piedra maciza.

Si los PJs se lo piden, Petroff les puede mostrar la tumba de Beruce Garian, localizada en el cementerio tras la iglesia. La tierra de la tumba no parece haber sido removida, y cualquier PJ que pase una tirada del talento de minería o cantería con un +4, o una prueba sin modificar de Inteligencia, se percata que la tierra en la tumba es demasiado blanda para justificar el uso de un pico. Los PJs enanos se dan cuenta de esto automáticamente.

Si se le pregunta sobre el procedimiento de entierro, Petroff explica que un sepulturero independiente, Powlus Quinn, prepara el cuerpo para la ceremonia. El cuerpo es entonces devuelto a la iglesia, donde se realiza un servicio fúnebre de cuerpo presente, tras lo cual Powlus y sus hijos entierran el muerto en el cementerio. Si se le pregunta por Powlus, Petroff explica que, pese a tener algunos vicios (el juego y ocasionalmente la bebida), el enterrador es un miembro leal de la iglesia.

Si los PJs vuelven tras unas horas al cementerio y excavan en la tumba de Garian (Petroff no lo permitiría si lo supiera), encontrarán un maniquí de madera en su interior. Esto debería llevarles a pensar que Powlus está implicado.

Si se pregunta a Petroff dónde pueden comprarse picos en Jevind, éste les da los nombres de varias casas donde los suministran, incluyendo "Ferretería y Utillaje Hetterman" (donde, ignorado por Petroff, Powlus realiza la mayoría de transacciones). Petroff puede guiar a los PJs a la tienda de Hetterman, la cual está conveniente-

mente cerca del mortuario de Powlus.

A través del curso de la aventura, Petroff ofrece ayuda a los PJs curándoles gratis heridas leves, proveyéndoles de una cantidad razonable de agua sagrada y otras cosas. No traiciona a la iglesia o a sus compañeros monjes, rechazando cortésmente contestar cualquier pregunta referente a las investigaciones de la iglesia en relación a la creación de los zombis.

Si los PJs visitan la iglesia y a Petroff más de tres veces, Imlik se dará cuenta y contratará los servicios de algunos malhechores para secuestrar a Petroff durante su paseo matinal (el DM debe establecer las características de estos si es necesario). Entonces Imlik, con una máscara cubriéndole el rostro, lo interroga sobre los PJs, tras lo cual hace que le den una paliza (lo reducen a 0 puntos de golpe) y lo dejan tirado inconsciente en algún lugar donde éstos puedan encontrarlo para que les sirva de advertencia y abandonen la investigación.

2. Ferretería y Utillaje Hetterman.

Este establecimiento está ubicado en un edificio de una planta. Harold Hetterman, su propietario, vende herramientas, material de jardinería y algún tipo de equipo para aventureros. Hetterman vive en la hacinada parte trasera de la tienda.

Harold Hetterman (comerciante humano de nivel 0): AL NM; CA 10; MV 12; nivel 0; pg 4; TAC0 20; No. At. 1; Daño según el arma; Fue 9, Des 10, Con 9, Int 11, Sab 8, Car 7; TM M; ML 7; PE 15; daga, 5 pp, cofre con 102 pp y 325 pc bajo el suelo del dormitorio.

Harold es un hombre de mirada nerviosa, sudoroso, con un negro pelo grasiento. Siempre está intentando encontrar una forma nueva de ganar dinero con el menor esfuerzo y riesgo posibles.

Si se le pregunta por Powlus o por sus compras, entrecierra los ojos y contesta: "Bueno, ese tipo de información cuesta oro, ¿no? ¡Creo que cualquier tipo se volvería loco por pagar lo que fuese por una información como ésa!" Y entonces abre sus ojos marrones tanto como puede, a la expectativa.

Si los PJs le intentan sobornar, admite que sabe muy poco al respecto. Su referencia al "oro" es engañosa, pues está dispuesto a dar la misma información por unas pocas monedas de plata.

Explica que, no hace mucho, además de los encargos habituales (martillos, clavos, barnices y otros objetos para la confección de ataúdes), Powlus compró dos docenas de picos y encargó una cantidad de madera considerable. Sus empleados pasaron a recogerlo todo hace unas pocas semanas, por la noche, cosa extraña. Harold no sabe nada más y no recuerda nada con respecto a los hombres que se llevaron los objetos, a excepción de que eran dos. Si le ofrecen más monedas, les dará a los PJs, tan contento, una descripción falsa de Dylan y Mandarich. Esto, a la larga, puede confundir a los PJs con respecto a cuántos hombres están implicados. Harold desconoce los planes que tienen Imlik y Powlus, o Powlus y los dos "hombres misteriosos".

Si se le solicita, Harold enseñará a los PJs qué clase de picos tiene él en stock. Son idénticos a los que llevaban los zombis, pero más afilados.

3. Quinn e hijos. Powlus Quinn lleva su negocio en un edificio de dos pisos que está en el centro de la ciudad. Él vive en la habitación de arriba con su esposa y sus dos hijos. Sus hijos son al tiempo sus aprendices, pues la intención es que lleguen a encargarse del negocio familiar. Son los que cavan las tumbas y hacen otros trabajos domésticos, mientras él, por su cuenta, prepara los cuerpos.

Powlus Quinn (sepulturero humano de nivel 0): AL LN; CA 10; MV 12; nivel 0; pg 5; TAC0 20; No. At. 1; Daño según el arma; Fue 10, Des 8, Con 11, Int 12, Sab 9, Car 9; TM M; ML 9; PE 15; bolsa con 10 pp y 16 pc.

Trew (enterrador humano de nivel 0): AL LN; CA 9; MV 12; nivel 0; pg 3; TAC0 20; No. At. 1; Daño según el arma; Fue 8, Des 15, Con 11, Int 7, Sab 8, Car 11; TM M; ML 9; daga, 1 pp, 10 pc. Trew tiene doce años y de mayor querría ser aventurero. Está muy interesado por los PJs y les hace muchas preguntas sobre sus aventuras si le dan la oportunidad.

Halotz (enterrador humano de nivel 0): AL LN; CA 10; MV 12; nivel 0; pg 2; TAC0 21; No. At. 1; Daño según el arma; Fue 6, Des 14, Con 11, Int 7, Sab 8, Car 9; TM M; ML 7; desarmado; 5 pc. Halotz tiene 8 años e idealiza a su fogoso hermano mayor.

A estas alturas, los PJs deberían, por los menos, sospechar de Powlus e incluso considerarle un hombre diabólico. De hecho, eso no es del todo cierto. Powlus siempre ha tenido problemas con el juego y ha terminado debiendo una gran suma de dinero (no puede permitirse pagar ni a uno solo de los garitos de Imlik). En lugar de partirle las pier-nas, Imilk decidió retenerle la deuda hasta que pudiera pagarla en un futuro.

Powlus ha dejado el juego del todo y le está muy agradecido a Telluri por velar por él durante esa época tan mala. Cuando justo empezaba a estar tranquilo otra vez, Imlik contactó con él y le dijo cuál era su nueva tarea: sustituir los cadáveres por maniqués y dejar que los hombres de Imilk se llevaran los cuerpos sin vida.

Powlus no tuvo más opción que acceder. Al principio le dio la sensación de que lo llevaba bien y apenas pensaba en lo que los hombres de Imlik hacían con los cadáveres. Powlus ha recuperado la razón y se siente muy culpable. Lo único que le impide acudir a las autoridades es la persistente sospecha de que la mayoría de los oficiales de la ciudad son marionetas de Imlik; Powlus teme que sacar a relucir el asunto de la operación de Imlik no sólo pueda perjudicarle a él sino también a su familia.

Si los PJs van a ver a Powlus con pruebas de su culpa, el afligido Powlus confesará en privado cómo y por qué ha estado sustituyendo los cadáveres por maniqués. Les explica todo lo que sabe sobre Imlik y les da una descripción precisa de Dylan y Mandarich, los dos hombres que van a recoger los cadáveres. También les dice que ha visto el caballo y el carro que Dylan y Mandarich dejan fuera de un almacén cerca del puerto, con el que cargan a los muertos. No está seguro, pero cree que el almacén es propiedad de Imlik.

Powlus sabe que la red criminal de Imlik es muy extensa, y que el propio Imlik es peligroso y tiene buenos contactos. Pide consejo a los PJs sobre qué debería hacer para arreglar las cosas y se ofrece a ayudarles en todo lo que pueda sin arriesgarse él mismo, o poner en peligro a su familia, más de lo que ya ha hecho hasta el momento.

4. Tienda de préstamos de Imlik. La tienda de Imlik es un negocio de dos plantas situado en la sección lateral de la ciudad. La planta inferior consiste en una sala de espera con varias sillas y

sofás, y una oficina donde Imlik lleva sus negocios. Dos de sus guardaespaldas, por lo menos, están siempre con él dentro de la habitación y los demás no estarán muy lejos.

El piso superior consta de las habitaciones de Imlik y las de sus guardaespaldas. En la planta superior también hay una biblioteca bien surtida. Aunque ninguno de los libros de la biblioteca son mágicos, muchos textos ofrecen información sobre magia y sobre criaturas mágicas. Estos libros, treinta en total, valen 5d20 po cada uno, para un comprador interesado.

Imlik no tiene ningún tesoro, ni en su oficina ni en ninguna de sus viviendas. Utiliza pagarés que llevan su sello distintivo, el de su anillo, que se puede usar en cualquier tienda local o cambiarlo por monedas en el banco de la ciudad de Jevid. Imlik posee varias propiedades tanto en Jevid como en sus alrededores, y guarda sus tesoros personales en distintos escondrijos repartidos por la ciudad, por si tiene que marcharse de forma precipitada.

La ciudad de Jevid no tiene ningún gremio de ladrones oficial; así es que es Imlik el que se encarga de controlar todas las facetas del crimen organizado, tanto dentro como fuera de la ciudad. Para ayudarse, ha dividido la ciudad en distritos y ha asignado "jefes" para que se encarguen de las operaciones ilegales en su propio sector. La mayoría de los oficiales de la ciudad están comprados por Imlik, ya sea con dinero o a base de chantajes, y está fuera de peligro en cuanto a las autoridades locales se refiere. Aunque finge ser un prestamista, la mayoría de la gente sabe que tiene contactos con los bajos fondos de la ciudad y que más vale no cruzarse en su camino. Muy pocos saben lo buenos que son los contactos que tiene realmente, e incluso son menos los que sospechan que está vinculado a los Osani.

Imlik se mostró escéptico ante los rumores de ruinas bajo Jevid, y luego tuvo celos de que Dylan y Mandarich las hubieran descubierto. No le gusta ninguno de los dos, y desconfía de ambos, de hecho, cree que hubiera tenido que ser él el encargado de organizar un equipo de investigación de las ruinas.

A Imlik no le atrae en absoluto la lucha y, si se ve atacado, intentará huir o rendirse, dependiendo de la situación. A todas horas lleva consigo cinco

guardaespaldas. Estos cinco hombres han estado con Imlik durante varios años y le son leales; saben de su relación con los Osani y esperan poder llegar a formar parte de la organización.

Robert (guerrero humano de nivel 3): AL LM; CA 4; MV 12; G3; pg 25; TAC0 18 (base); No. At. 1; Daño según el arma +3 (bonificador de Fuerza); Fue 18/04, Des 11, Con 15, Int 12, Sab 10, Car 12; TM M; ML 14; PE 65; cota de mallas, escudo, espada ancha, daga, bolsa con 5 po y 17 pp.

Clarke (guerrero humano de nivel 2): AL LM; CA 5; MV 12; G2; pg 18; TAC0 19 (17 con ballesta); No. At. 1; Daño según el arma; AE proyectiles; Fue 13, Des 9, Con 13, Int 12, Sab 7, Car 8; TM M; ML 14; PE 65; cota de mallas, *ballesta ligera* +2, 24 cuadrillos, hacha de mano, daga, 2 po, 25 pp.

Hurdidi (mago humano de nivel 4): AL LM; CA 7; MV 12; M4; pg 12; TAC0 19; No. At. 1; Daño según arma o conjuro; AE conjuros; Fue 7, Des 16, Con 11, Int 16, Sab 11, Car 9; TM M; ML 13; PE 175; bastón, daga, libro de conjuros, *anillo de protección* +1, 25 po, 2 gemas (por valor de 50 po cada una).

Conjuros memorizados: 1º - *trabar portal, proyectil mágico* (x2); 2º - *imagen múltiple, rayo de debilitamiento*.

Quites (sacerdote de Onadar humano de nivel 3): AL LM; CA 5; MV 12; S3; pg 20; TAC0 20; No. At. 1; Daño según arma o conjuro; AE conjuros; Fue 14, Des 8, Con 13, Int 9, Sab 15, Car 12; TM M; ML 15; PE 120; cota de mallas, mangual, flagelo, 15 po, 30 pp.

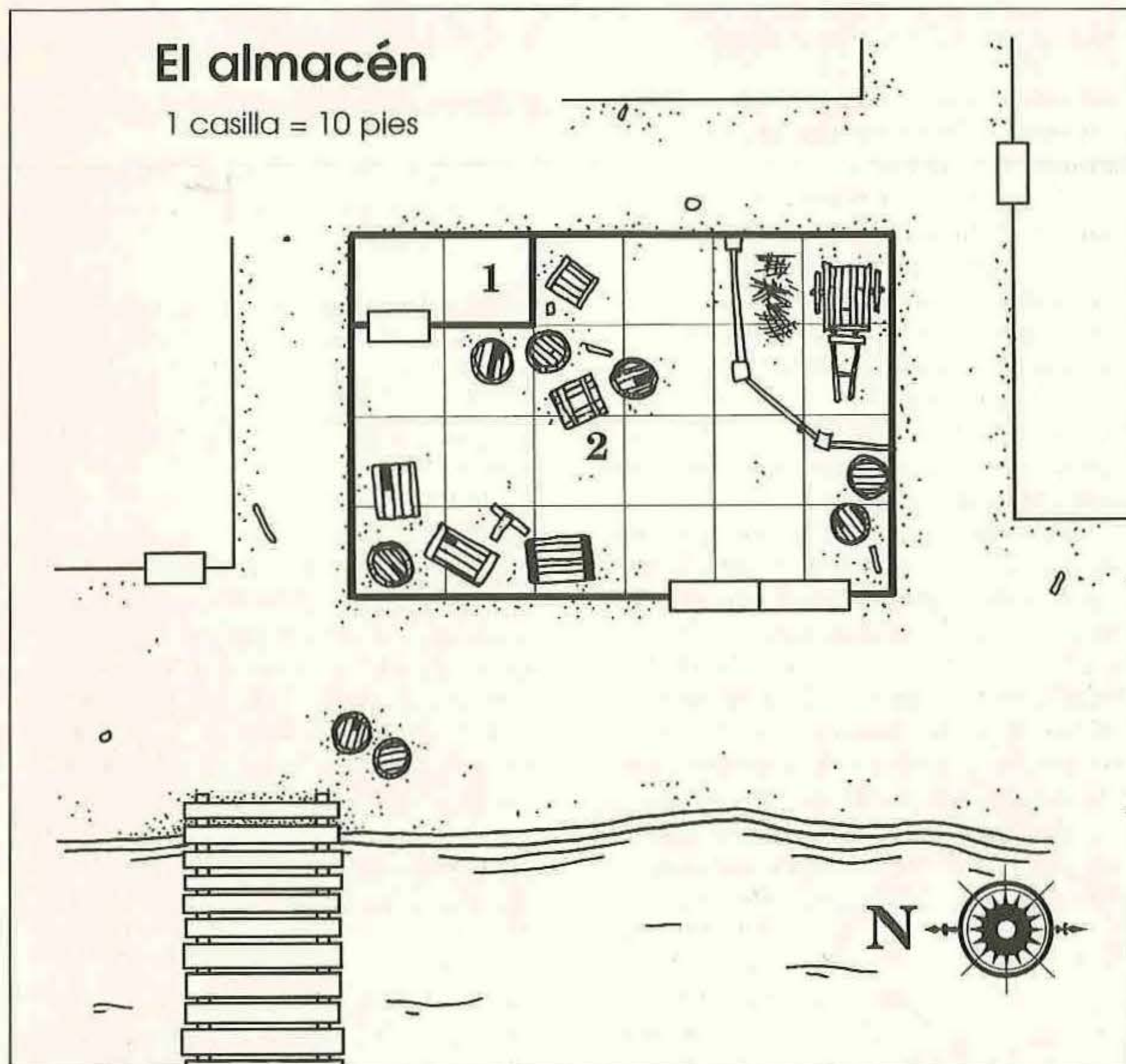
Conjuros memorizados: 1º - *bendecir, orden imperiosa, curar heridas leves* (x2); 2º - *inmovilizar persona, martillo espiritual*.

Torce (ladrón humano de nivel 5): AL LM; CA 5; MV 12; L5; pg 16; TAC0 18; No. At. 1; Daño según el arma; AE apuñalar por la espalda (daño x3); DE aptitudes de pícaro; Fue 9, Des 17, Con 7, Int 14, Sab 8, Car 6; TM M; ML 13; PE 420; armadura de cuero, *espada corta* +1, 3 dagas arrojadas, 12 po, 22 pp, 30 pc.

Habilidades de ladrón: H 20%, AC 30%, E/DT 25%, MS 75%, ES 80%, DR 15%, EP 70%, LL 10%.

El almacén

1 casilla = 10 pies



Si los PJs se encaran con Imlik en cualquier momento durante la aventura, deben ir con cuidado con lo que le dicen. Imlik habla con los PJs de una forma tranquila y racional, y niega estar al corriente de los robos de cuerpos u otras actividades. Preguntará a los PJs de dónde han sacado esa información. Si no se lo dicen, les recomienda que vayan a las autoridades, si es que están tan seguros de su culpabilidad. Los PJs con acceso a *PES* o conjuros similares pueden ser capaces de saber más cosas, pero si realizan un conjuro en presencia de Imlik, sus guardaespaldas atacan de inmediato.

Imlik no es estúpido, y si ve cualquier indicio de que los PJs han obtenido la información a partir de Powlus (por ejemplo, los PJs repiten cosas que sólo Powlus sabe), el sepulcrista acabará siendo raptado, golpeado, interrogado y después asesinado.

Si los PJs se enfrentan a Imlik antes que Dylan y Mandarich entren en las ruinas, el capo del crimen enviará a Torce al almacén para advertir a los dos hombres que estén al tanto de los entrometidos PJs.

5. El almacén. El almacén está situado cerca del barrio portuario de Jevíd. Es un edificio de dos plantas con el suelo de tierra y un techo alto alineado de vigas. Las ventanas están a 15 pies sobre el suelo y cerradas a cal y canto. Tanto las puertas normales como las dobles han sido aseguradas con cerraduras de mago por Mandarich.

Imlik compró esta propiedad hace años y ha visto varias transacciones ilegales desde entonces. En ese lugar, Imlik guarda algunos grandes cajones para embalar y cajas para que dé la impresión de ser realmente un almacén. Las cajas de embalar están llenas de repuestos navieros, retazos de velas, cuerdas, herramientas y otros tipos de equipo marino. Si se inspeccionan detenidamente los objetos, se ve que la mayoría de la mercancía es de baja calidad y que lleva aquí mucho tiempo; las velas de lona están rotas, las herramientas oxidadas, etcétera.

En la esquina sudeste del almacén hay un establo improvisado en el que se encuentran el caballo y el carro empleado por Dylan y Mandarich para transportar pertrechos y cadáveres.

Percherón de tiro: Int 1 (animal); AL N; CA 7; MV 12; DG 3; pg 20; TAC 0 17; No. At. 1; Daño 1-3 (mordisco); TM G; ML 7; PE 65. *MMv.1*

El interior del almacén

1. La oficina. La oficina contiene un escritorio, sillas, una mesa y varios catres. Mandarich ha asegurado con cerraduras de mago la puerta y las contraventanas.

Dylan y Mandarich viven aquí desde que llegaron a Jevíd. Dentro hay provisiones, como ropa extra, algunos efectos personales y las vituallas normales.

2. El gran cajón falso. Es posible desplazar este cajón para embalar vacío; si se hace, se descubrirá un pozo toscamente excavado que permite el acceso a una profunda oscuridad. Hay una escalera de cuerda enrollada en lo alto del pozo.

El pozo tiene 70 pies de profundidad y conduce a las cavernas (ver más adelante). Si Dylan y Mandarich están en las ruinas cuando los héroes descubren el pozo, la escalera estará desenrollada.

Dylan ha inscrito un *glifo custodio* a 10 pies por debajo del borde del pozo. Cualquiera que falle un tiro de salvación resulta paralizado automáticamente, no puede seguir agarrándose a la escalera y sufrirá un daño de 6d6 pg por la caída. El glifo puede detectarse normalmente si los PJs van provistos de algún tipo de luz.

Los malos mueven

Los PJs deben moverse con rapidez si quieren descubrir quién está realmente detrás de la creación de los zombis. Las acciones de los Osani durante esta aventura están predeterminadas y sólo va a alterarlas la intervención de los PJs. Se ha incluido una secuencia de sucesos para disponer de una tabla de referencia (ver la barra lateral de la página siguiente). El DM puede alargar la secuencia de sucesos si los jugadores parecen confundidos en algún momento de la aventura.

En el mismo día en que los personajes son contactados por Lora Garian, Imlik cierra su tienda para preguntar a Dylan y Mandarich sobre la criatura que encontraron en la torre. Los tres permanecen encerrados en la biblioteca de Imlik hasta bien entrada la noche. Unas horas antes de despuntar el día,

Dylan y Mandarich abandonan la tienda de Imlik y vuelven al almacén.

Dylan y Mandarich pasan el resto del día en el almacén preparándose para penetrar en las ruinas. Emplean el tiempo descansando y memorizando conjuros. Ambos son conscientes de que se les acaba el tiempo y de que la aparición de los zombis en la ciudad puede haber atraído una atención no deseable para sus planes.

En la mañana del cuarto día tras el ataque del zombi a los PJs, Dylan y Mandarich descienden por el pozo hasta las ruinas, llegando a la torre a primera hora de la tarde. Su plan es quedarse en las ruinas durante varios días y preparar un campamento justo al exterior de la entrada de la torre. Mandarich se lanza un conjuro de *invisibilidad* sobre sí mismo y luego entran los dos en la torre, justo antes del anochecer.

Tras descubrir que los zombis habían sido meramente teleportados, Mandarich, un experto en temas concernientes a la Tríada, se reafirma en la hipótesis de que la criatura que guarda el tesoro de la torre no es más que un morador de la cripta. Los Osani consideran por lo tanto que el peligro es sólo marginal, aunque no por eso dejan de proceder con precaución. No conocedores de las inmunidades de la criatura, Dylan intenta "expulsarla", fallando en su intento y viéndose teleportado a la ciudad de la superficie. Mandarich, previendo algo así, decide posponer su ataque y esperar en el campamento el regreso de Dylan.

Tras haber sido teleportado a la superficie, Dylan reemprende rápidamente el camino hacia las ruinas, llegando justo pasada la medianoche. Si los PJs han entrado en las cavernas delante suyo, es posible que detecte señales de su paso y se prepare para el encuentro.

Al día siguiente, Dylan y Mandarich destruyen al morador de la cripta y saquean con éxito la cámara. Pasan la noche descansando en las ruinas antes de volver a la superficie a la mañana siguiente.

Mandarich se sorprenderá si descubre a los PJs en las ruinas antes de la vuelta de Dylan, aunque este hecho no le turba lo suficiente; asumirá que los PJs están investigando la aparición de los zombis en la ciudad, e intentará sacar el máximo provecho de la situación. Lanza los conjuros *engaño*

Secuencia de sucesos

Día 1: Dylan y Mandarich encuentran al morador de la cripta. Los PJs son atacados por el zombi teleportado.

Día 2, 10:00 A.M.: Lora trata de contratar a los PJs. Dylan y Mandarich se reúnen con Imlik. Permanecen despiertos a lo largo de la noche investigando acerca de guardianes muertos vivientes en la biblioteca de Imlik.

Día 3, 4:00 A.M.: Dylan y Mandarich vuelven al almacén y duermen en la oficina. Cuando despiertan (por la tarde), memorizan los conjuros que les pueden ser de más utilidad, discuten las tácticas a seguir y preparan el equipo.

Día 4, 10:00 A.M.: Dylan y Mandarich penetran en las ruinas.

2:00 P.M.: Dylan y Mandarich llegan a la torre.

6:00 P.M.: Dylan y Mandarich entran en la torre y se enfrentan al morador de la cripta. Dylan acaba por ser teleportado

fuera. Mandarich vuelve al campamento.

Día 5, 12:30 P.M.: Dylan vuelve al campamento.

9:00 A.M.: Dylan y Mandarich penetran en la torre, destruyen al morador de la cripta y saquean el lugar.

Día 6, 9:00 A.M.: Dylan y Mandarich vuelven al almacén, descansan y recuperan conjuros. En secreto, Mandarich reemplaza la *varita de polimorfía* por una vara de madera normal, y se apropia del objeto mágico.

Día 7, 9:00 A.M.: Dylan y Mandarich se reúnen con Imlik. Pasan todo el día en la vivienda de Imlik tasando y catalogando los tesoros y haciendo un informe para sus superiores en la orden de los Osani.

7:00 P.M.: Dylan y Mandarich vuelven al almacén con los tesoros. Como no confían en Imlik hacen guardia alternándose a lo largo de toda la noche.

Día 8, 9:00 A.M.: Dylan y Mandarich abandonan Jevid.

audible y luces danzantes sobre la zona de la torre para atraer a los PJs hacia allá. Espera que los PJs sean capaces de enfrentarse al morador de la cripta y, con algo de suerte, superar las protecciones de la cámara. Como mínimo, espera que algunos de los PJs sean teleportados al exterior de manera que el grupo esté debilitado para su posterior ataque.

Tras la entrada en la torre de los PJs, Mandarich los sigue y lanza un conjuro de *alarma* a mitad de camino de la entrada; así estará avisado cuando regresen, los esperará en el exterior de la entrada y los atacará uno por uno a medida que salgan.

Si Dylan y Mandarich son encontrados tras haber vencido al morador de la cripta (pero antes de haber tenido tiempo de descansar), Dylan no dispondrá de su conjuro de *curar heridas leves* y habrá gastado una de sus *pociones de sanación*; Mandarich, por su parte, habrá lanzado ya sus conjuros de *inmovilizar muerto viviente* y *proyector mágico*.

Combate y tácticas

Si los PJs se enfrentan a Dylan y Mandarich en Jevid ambos rehúyen la lucha, a menos que tengan que hacerlo

en defensa propia. Si les da la impresión de que los PJs van a ser un problema, los Osani llaman rápidamente a la guardia de la ciudad, la cual aparece al cabo de unos pocos minutos, y amenazará con arrestar a aquellos que causen disturbios.

Si, por el contrario, los PJs los encuentran en el almacén, caverna o ruinas, los Osani les atacan de inmediato en un intento de incapacitar a tantos como les sea posible. Ambos son altamente despiadados y no toman prisioneros.

En los dos primeros asaltos de combate, Dylan lanzará sus dos conjuros de *inmovilizar persona*. Seguidamente pasará a utilizar *causar miedo* y *causar ceguera* (en este orden) antes de lanzarse al combate cuerpo a cuerpo. Si sus puntos de golpe quedan reducidos a la mitad o menos, Dylan se tira sobre sí el conjuro *santuario* e intenta curarse con sus conjuros de *curar heridas leves* y con sus pociones antes de volver al combate. Dylan luchará hasta la muerte, y con su último aliento lanzará una maldición sobre los PJs.

Mandarich se lanzará un conjuro de *invisibilidad*, y seguirá con el *convocar monstruos I* (materializa 2d4 orcos que envía contra el grupo). Luego, sobre sí lanzará un *escudo*, y sobre cualquiera



que se mantenga apartado del combate, los conjuros *tentáculos negros de Edvard* y *telaraña*. Continúa con un *proyector mágico* contra cualquier PJ con capacidad para lanzar conjuros y finalmente se lanza al combate cuerpo a cuerpo. Mandarich luchará hasta que le quedan 4 puntos de golpe o menos, entonces se beberá su *poción de forma gaseosa* e intentará escapar.

Orcos (2d4): Int 9 (media); AL LM; CA 7; MV 12; DG 1; pg 5 cada uno; TAC0 19; No. At. 1; Daño según el arma; TM M; ML 20; PE 15; *MMu*.2; Armadura de cuero tachonado, hacha de batalla, lanza, daga.

Las cavernas

Las cavernas son una serie de retorcidos túneles naturales totalmente sumergidos y que fueron habitados por una numerosa tribu de sajuaguines mucho antes de que Jevid fuera siquiera edificada. Todo el complejo cavernoso es frío y muy húmedo.

Los túneles han sido reforzados con vigas de madera emplazadas por los trabajadores zombis. Es totalmente seguro pasar por estas zonas a menos que las vigas hayan sido cortadas o saboteadas.

Entre los puntos de interés de las cavernas naturales podemos encontrar los siguientes:

x - Techo derrumbado. Cuando los PJs lleguen a este punto, parte del techo se derrumba sobre 1 a 3 personajes (al azar), causando 2d8 puntos de daño (tiro de salvación contra paralización para recibir la mitad del daño). El túnel queda parcialmente bloqueado, pero puede ser despejado por dos personas en una hora. Los personajes enanos pueden realizar una tirada para detectar la inseguridad del techo. Los ladrones pueden emplear la habilidad de detectar trampas a este fin.

y - Grieta. El PJ que vaya en cabeza debe pasar una prueba de Destreza para evitar caer en una profunda grieta, en la que sufriría 1d4 de daño y una

grave torcedura de tobillo. Si no se cura la herida mágicamente, el factor de movimiento del PJ se reduce a la mitad hasta que descanse durante un número de días igual al número de puntos de daño sufridos. Los enanos y los ladrones pueden tirar para detectar este pasaje inseguro.

z - Agujero. El suelo del túnel cede inesperadamente bajo los pies de un PJ al azar que debe pasar una prueba de Destreza para evitar caer a un pozo de 10 pies de profundidad, en el que sufriría 2d4 puntos de daño por la caída y las rocas del fondo. Los enanos y los ladrones pueden tirar para detectar el suelo inseguro.

1. Almacén de cuerpos. Los PJs notan un olor seco y desagradable a medida que se acercan a esta cueva. En su interior están los cadáveres de diversos ciudadanos de Jevid facilitados por el sepulturero Powlus Quinn. No hay nada de valor en el área, pero los PJs de alineamientos buenos deberían, por lo menos, sugerir que los restos mortales de estas personas fueran devueltos a la iglesia.

2. Almacén. Esta es la cueva donde los Osani guardan las herramientas de cavar y otros pertrechos. La cueva contiene picos, palas, martillos, clavos y varias pilas de robustas vigas de madera. Ninguno de los elementos guardados aquí es mágico o posee un valor especial.

3. Caverna inundada. Esta caverna lleva a la ciudad en ruinas (ver más adelante). Durante la marea alta, la caverna tiene 5 pies de profundidad de agua, pero durante la bajamar las aguas retroceden, dejando al descubierto la abertura que conduce a la entrada a otra caverna.

Irónicamente, ésta fue una de las primeras zonas en la que los zombis cavaron, pero realizaron los trabajos durante la marea alta. Los Osani pensaron entonces que habían llegado a un punto muerto y se dedicaron a excavar en otra parte. Tan sólo por casualidad, a Dylan se le ocurrió volver más tarde por esta zona en marea baja, descubriendo entonces el túnel noroeste.

En marea alta, pasar una tirada del talento de rastrear revelará varias huellas de pisadas alrededor del borde del agua. En marea baja, el agua tiene tan sólo 2 pies de profundidad, y tanto

las pisadas como el túnel noroeste se vislumbran claramente.

4. Esqueleto de sajuaguín. El suelo de esta cueva está 10 pies por debajo del suelo del túnel. Al fondo de este pozo natural está el esqueleto desecado de una sacerdote sajuaguín. Hace años, esta sacerdotisa decidió volver a la morada de sus ancestros en una misión sagrada en busca de un antiguo templo a Sekolah, diosa de los sajuaguines. Por desgracia, su empeño se truncó cuando tropezó y cayó al interior de esta cueva, rompiéndose el cuello. Sus huesos se vuelven polvo si alguien los alza.

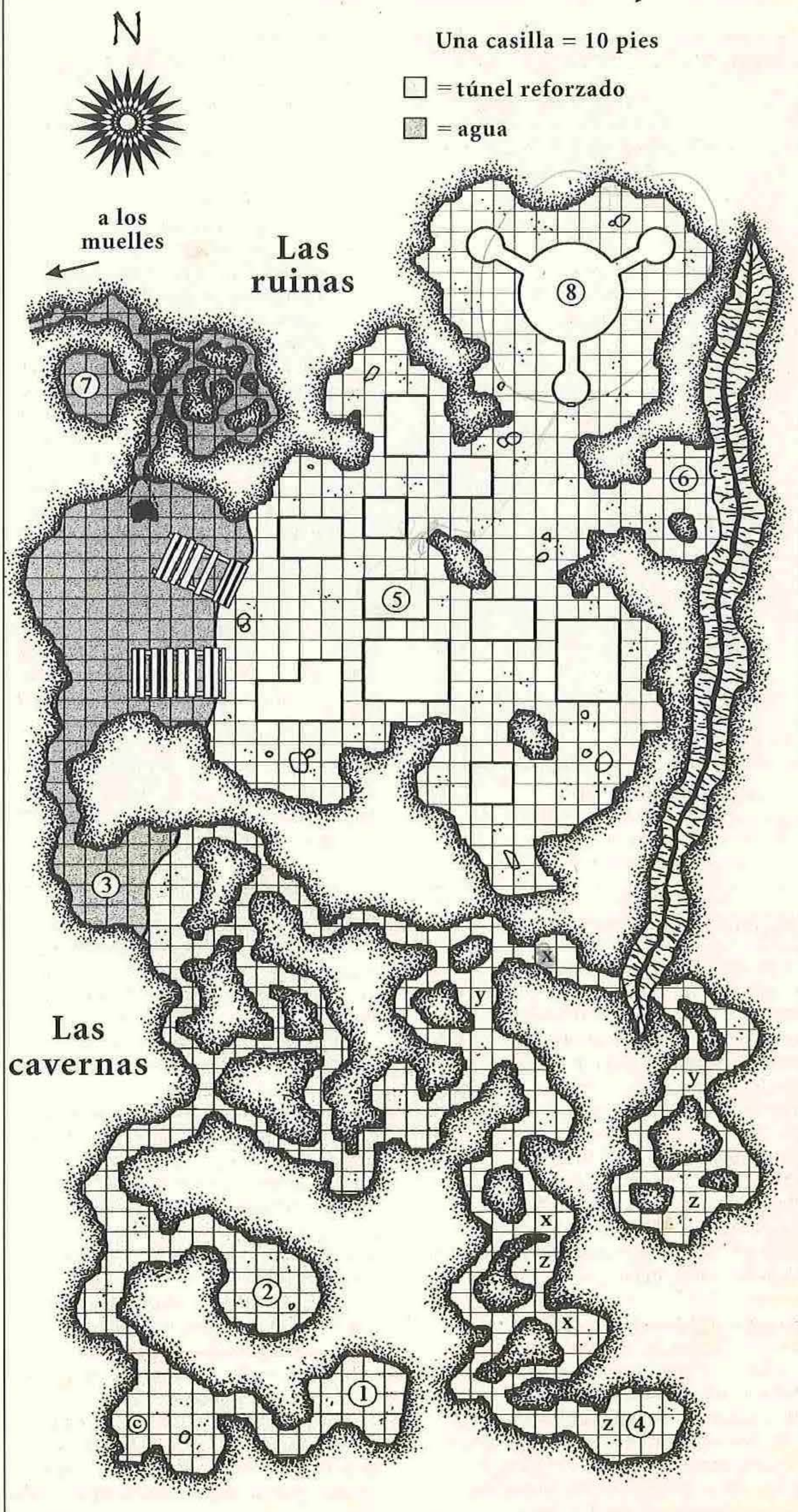
El arnés de la sajuaguín se ha podrido, dejando tan sólo las oxidadas hebillas. Cerca de su esqueleto descansan sus pertenencias: un tridente oxidado, una *daga +1* y un "hacecillo cantor" (trozos de hueso, piedra y conchas en una correa nudosa unidos a varios anillos de hueso). Varias de las conchas de los anillos son de gran belleza y se podrían vender en Jevid por 1 po, mientras que la correa es en realidad un "libro" sajuaguín en el que se cuenta con toda suerte de detalles la historia de su tribu, su valor podría llegar a ser de cientos de monedas de oro para un coleccionista (asumiendo que se pudiera demostrar su autenticidad).

Las ruinas

Las ruinas de la vieja sección del muelle bajo Jevid son una visión asombrosa. Todas las estructuras de las ruinas están recubiertas por hongos luminiscentes que brillan con una luz verdosa fantasmal. Esta luz se refleja en el agua, con lo que las más variadas sombras fantasmagóricas se reflejan en las paredes de la cueva. La luz que provocan los hongos es lo suficientemente brillante para iluminar la ciudad sumergida en su totalidad.

Esta gran caverna posee una altura que va de 10 a 50 pies, y probablemente se derrumbaría si no fuera por la inmanente magia de la Torre de la Tríada (ver el área 8). Los edificios son de una o dos plantas y parecen sorprendentemente intactos. Sus interiores han sido totalmente desalojados, con sus muebles rotos y usados para lumbre hace ya mucho tiempo. No se encuentra nada de valor en estas ruinas.

Subsuelo de Jevid



Los amalghomos

Aunque la Torre de la Tríada sobrevivió al terremoto que acabó con la antigua ciudad, la mayoría de sus habitantes no lo hicieron. De todas formas, un grupo de amalghomos que en el pasado fueron esclavos de la Tríada se las arreglaron para sobrevivir. Estas desgraciadas criaturas vivían en cuevas bajo la torre. Irónicamente fueron salvadas del terremoto por la magia que protegía la Torre.

Tras el terremoto, los amalghomos consiguieron reunir el coraje necesario para dejar sus cavernas. Para su sorpresa, encontraron que todos los magos de la Torre habían muerto, y eran libres para explorar la ciudad subterránea. Los amalghomos se reunieron y, con el tiempo, llegaron a procrear con los pocos humanos supervivientes de la ciudad. Debido a esto, muchos de los amalghomos, aunque aún bestiales, tienen una extraña apariencia humana que a algunos podría parecer de lo más inquietante.

Los supervivientes originales del terremoto carecían de las herramientas y los conocimientos necesarios para excavar hacia la libertad. Encontraron el túnel sumergido (área 7) pero fueron incapaces de aguantar la respiración lo suficiente para bucear a través del tramo completo. Sabiamente, decidieron sacar el máximo provecho de su desafortunada situación, y gracias a la adaptabilidad natural de los

amalghomos consiguieron prosperar. Desde entonces, principalmente debido a su influencia humana, los amalghomos han formado su propia sociedad, con su religión y sus costumbres.

Actualmente hay unos 80 adultos (y casi el mismo número de niños) viviendo en pequeños grupos familiares en varias zonas tanto en el interior como en los alrededores de la ciudad en ruinas. Moran en pequeñas cuevas camufladas bajo el suelo (no señaladas en el mapa). Las familias de amalghomos tienen como guardián a, por lo menos, una rata gigante a la que se trata como animal doméstico.

La dieta de los amalghomos consiste en ratas, insectos y ocasionalmente algún pequeño pez (un manjar exquisito reservado a aquellos lo suficientemente valientes como para acercarse al borde del agua). Un manantial natural les suministra agua fresca. La madera para quemar es muy rara, de manera que ingieren las comidas crudas.

Amalghomo macho: Int 5-10 (poca a media); AL LN; CA 5; MV 9; DG 2; pg 10; TAC0 19; No. At. 1; Daño según el arma; DE camuflaje, mimetismo; TM M; ML 12; PE 65; *MMv.1*; clava de hueso, daga.

Amalghomo hembra: Int 5-10 (poca a media); AL LN; CA 5; MV 9; DG 1; pg 5; TAC0 19; No. At. 1; Daño según el arma; DE como el amalghomo macho; TM M; ML 10; PE 35; *MMv.1*; daga.

Rata gigante: Int 2 (semi); AL N; CA 7; MV 12, Nd 6; DG 1/2; pg 2; TAC0 20; No. At. 1; Daño 1-3; AE enfermedad; TM D; ML 7; PE 15; *MMv.1*.

Los amalghomos tienen un jefe. Este cargo es hereditario y en este momento lo ostenta Salosaco, el bis, bis, bisnieto del líder del grupo original de amalghomos. Salosaco es inteligente, abierto y honesto, pero su preocupación principal es siempre el bienestar y seguridad de su tribu.

Salosaco (jefe amalghomo): Int 10 (media); AL LN; CA 5; MV 9; DG 4; pg 24; TAC0 17; No. At. 1; Daño según el arma; DE como el amalghomo macho; TM M; ML 14; PE 175; *MMv.1*; espada corta.

Colaborando con él y atendiendo las necesidades espirituales de la tribu está la esposa de Salosaco, Liira. Es sacerdotisa de Payanel, dios del sufrimiento y la perseverancia, una entidad a la que los amalghomos llaman K'ssan. Si bien estas criaturas, como raza, no tienen un verdadero dios de toda la especie, años atrás, Payanel se compadeció de estos amalghomos en concreto y recompensó a sus fieles con conjuros y el saber de la sanación.

Liira (sacerdotisa amalghomo): Int 10 (media); AL LN; CA 5; MV 9; DG 2; pg 10; TAC0 19; No. At. 1; Daño según el arma; TM M; ML 13; PE 120; *MMv.1*; símbolo sagrado basto, clava de hueso.

Conjuros memorizados: 1° - *bendecir, curar heridas leves*.

Exploración de las ruinas

Los amalghomos notan la presencia de los PJs tan pronto como éstos penetran en las ruinas. El aviso de su presencia se ha extendido rápidamente por toda la comunidad. Tras un breve periodo de tiempo, debería serles aparente a los PJs que las ruinas están habitadas, a medida que se tropiezan con leves huellas de pisadas, desechos, huesos roídos y movimientos furtivos en las sombras de los recovecos.

A medida que los PJs empiezan a explorar las ruinas escuchan el sonido de una pelea seguido por gritos de socorro algo ininteligibles. Si investigan, se encuentran con Hurgue, un troll marino, que está retirando salvajemente el camuflaje del hogar de una familia de amalghomos (consulta la barra lateral de "Los trolls" para obtener sus características). Si los PJs no intervienen, este monstruo saca de su hogar al padre, le golpea hasta noquearlo y lo mete en un saco.

Varios amalghomos liderados por Salosaco rodean a Hurgue manteniéndose a distancia, desde allí le lanzan piedras en un intento de distraer su atención. Además, varias ratas gigantes lanzan rápidos y furtivos ataques sobre sus tobillos. En cuanto Hurgue desvía su atención, otros amalghomos ayudan al resto de la familia a ponerse a salvo. Irritado, pero no realmente herido, por el ataque de los amalghomos, Hurgue retorna al agua con su presa.

Si los PJs atacan a Hurgue, el troll se sorprende de su presencia y tras un asalto de combate suelta el saco y huye hacia el agua.

Si los PJs no investigan el origen de los gritos, o no hacen nada para detener al troll, los amalghomos les evitan durante el resto de la aventura. Si los PJs ayudan a los amalghomos contra el troll, en breve Salosaco y su escolta se les aproximará. Habla en un común muy burdo, pero les agradecerá su ayuda y les explicará que durante años

su gente ha sido cazada y devorada por estas terribles criaturas a las que no pueden herir ni matar.

Les invita a acompañarle a la taberna Reguero Sucio (área 5) y les hace sentar en el lugar de honor, en el centro del círculo de piedras. Les traen recipientes con agua y fuentes de comida (ratas muertas, escarabajos, hongos y peces pequeños). Mientras tanto, otros amalghomos entran y se sientan alrededor de la cámara, mirando con cierto temor a los PJs. Tanto si los PJs comen los "manjares" que les ofrecen como si no, Salosaco les intentará convencer para que maten a los "demonios" a cambio de su tesoro, el cual guardan aquí mismo (área 5).

Salosaco sabe que los dos trolls viven en una caverna sumergida cercana a los muelles abandonados, pero no conoce la existencia de los trolls jóvenes. El jefe amalghomo responderá a cualquier pregunta que le hagan los PJs concerniente a las ruinas o a los Osani

hasta donde alcance su saber. Los amalghomos han estado observando a Dylan, Mandarich y sus sirvientes zombis explorando las ruinas y saben que ahora pasan mucho tiempo en "el lugar malo" (la Torre de la Tríada, área 8). Si se le pregunta, Salosaco señala la dirección en la que está la torre, pero se niega a ir allí o a hablar más sobre ella. Asimismo, advierte a los PJs que se mantengan alejados de allí. Tanto Salosaco como los otros amalghomos se detallan en el apartado "Los amalghomos".

5. La taberna del Reguero Sucio. Al igual que en el resto de los edificios de Jevid, no queda ningún mueble en el lugar, pero docenas de piedras han sido dispuestas formando un semicírculo alrededor del hogar principal. La taberna del Reguero Sucio es el lugar donde los amalghomos se reúnen para discutir los asuntos concernientes a la comunidad. Éste es también el lugar donde Liira, la chamán de la tribu, lleva a cabo sus servicios en los días consagrados.

A través de los años, los amalghomos han recolectado una pequeña cantidad de tesoros de entre las ruinas. Este tesoro está oculto en una profunda cavidad bajo el suelo de la taberna. El tesoro consiste en 73 po, 126 pp, 297 pc, un peine y un cepillo de plata a juego (50 po), tres brazaletes de oro (3x30 po), un collar de oro (50 po), cinco anillos de oro (5x15 po), una espada ancha con incrustaciones en oro (250 po) y un *yelmo de escudaje mental* de plata semideslustrado.

6. La gran grieta. La grieta tiene una anchura de unos 10 a 15 pies en algunas de sus partes y se extiende hacia abajo hasta una profundidad indeterminada. La temperatura a su alrededor es apreciablemente más templada.

Apercibiéndose de que los cuerpos muertos podrían propagar enfermedades, los supervivientes originales del terremoto reunieron los cuerpos de los que habían perecido y los lanzaron a la grieta tras una breve ceremonia.

Los amalghomos tienen la creencia de que la grieta está encantada por los espíritus de los muertos, aunque esto es falso (a menos que el DM decida lo contrario). Los PJs que realicen una exploración más concienzuda de la grieta descubrirán que tiene una profundidad de 80 pies.

7. La cueva sumergida. Esta cueva sumergida es parte de un sistema de túneles entrelazados que van a dar hasta una salida cercana a los muelles de la ciudad de Jevid, en la superficie. Los túneles tienen una anchura que va de 4 a 6 pies y están totalmente sumergidos. Los PJs que penetren en ellos deben ser buenos nadadores o poseer algún método mágico de mantenerse bajo el agua. La caverna contiene el poco tesoro que los trolls han podido acumular, y sirve de morada a los dos trolls jóvenes (la prole de Hurgue y Meve).

Scrags jóvenes (2): Int 5 (poca); AL CM; CA 7; MV 9; DG 2; pg 14, 10; TAC0 19; No. At. 3; Daño 1/1-4; DE regenera 3 pg/asalto en el agua; TM M; ML 12; PE 120; *MMv.2*.

Estos pequeños trolls son tan crueles como sus padres. Se mantienen esperando entre las rocas y atacan a los PJs tan pronto como entran en la cueva.

Oculto bajo las piedras de la cueva está el tesoro de los trolls; consiste en la estatuilla de coral de un tiburón (135 po), 10 gemas (100 po, 7x50 po y 2x20 po), un brazaletes de marfil (125 po), 163 po, 340 pp y 833 pc en monedas de varias clases.

8. La Torre de la Tríada. Si Dylan y Mandarich han llegado aquí antes que los PJs, su campamento se puede ver justo al lado de la entrada.

La Tríada era un grupo de magos malignos que adoraban a una deidad olvidada conocida simplemente por Entropía. La torre se levanta ominosamente aparte del resto de las cosas que la rodean por muchos motivos. Su exterior está construido en obsidiana maciza, y los hongos luminiscentes que lo cubren todo no crecen en los muros de la Torre. La Torre se alza a una altura de 30 pies y su extremo superior se clava directamente a una gran placa rocosa que hace de techo a la caverna. Un conjuro de *detectar magia* lanzado sobre la torre provoca una irradiación de magia de abjuración. Superar una prueba del talento minería o cantería a -2 revela que la Torre es lo único que impide que la caverna se desplome.

Antes del terremoto la torre tenía cuatro plantas en la superficie y tres niveles por debajo, incluyendo la cámara del tesoro. El terremoto destruyó el piso del nivel superior y

Los trolls

Durante muchas generaciones, la vida fue tranquila y placentera para los amalghomos del Jevid subterráneo. Tenían mucha comida y bebida, y ya no existían crueles amos a los que servir. Su apacible modo de vida acabó hace unos años cuando una pareja de trolls marinos se trasladaron a una caverna en el túnel sumergido.

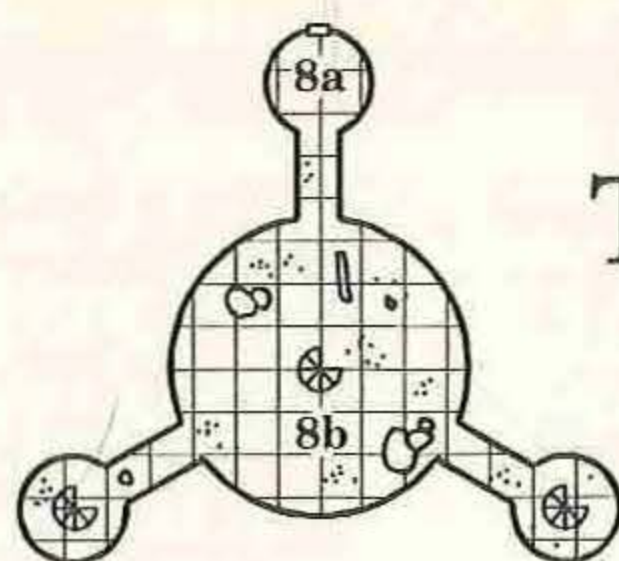
Estos monstruos cazan a los amalghomos y a sus crías. Los trolls también se alimentan de los ocasionales marineros humanos o de los borrachos que se acercan demasiado al muelle de Jevid, pero, voluntariamente, no abusan de su alimentación de humanos, así que todavía no han sido descubiertos. Por desgracia, esto implica que, junto al pescado, los amalghomos se han vuelto habituales en su dieta alimenticia.

Meve es la más grande y fuerte de los dos trolls acuáticos. También es más lista que Hurgue, de manera que él obedece ciegamente sus órdenes. Recientemente percibió el olor de Dylan y Mandarich cuando estos pasaron por el agua hacia las ruinas. Meve ha estado alerta ante la aparición de intrusos desde entonces. De todas formas, sabe que debe matar a cualquiera que penetre en sus dominios si quiere conservar su plácida forma de vida.

Si los PJs atacaron a Hurgue en las ruinas, éste vuelve y discute el hecho con Meve. Al día siguiente al encuentro, ambos dejan su caverna (área 7) y llevan a cabo una concienzuda búsqueda en las ruinas, matando a cualquiera que encuentren.

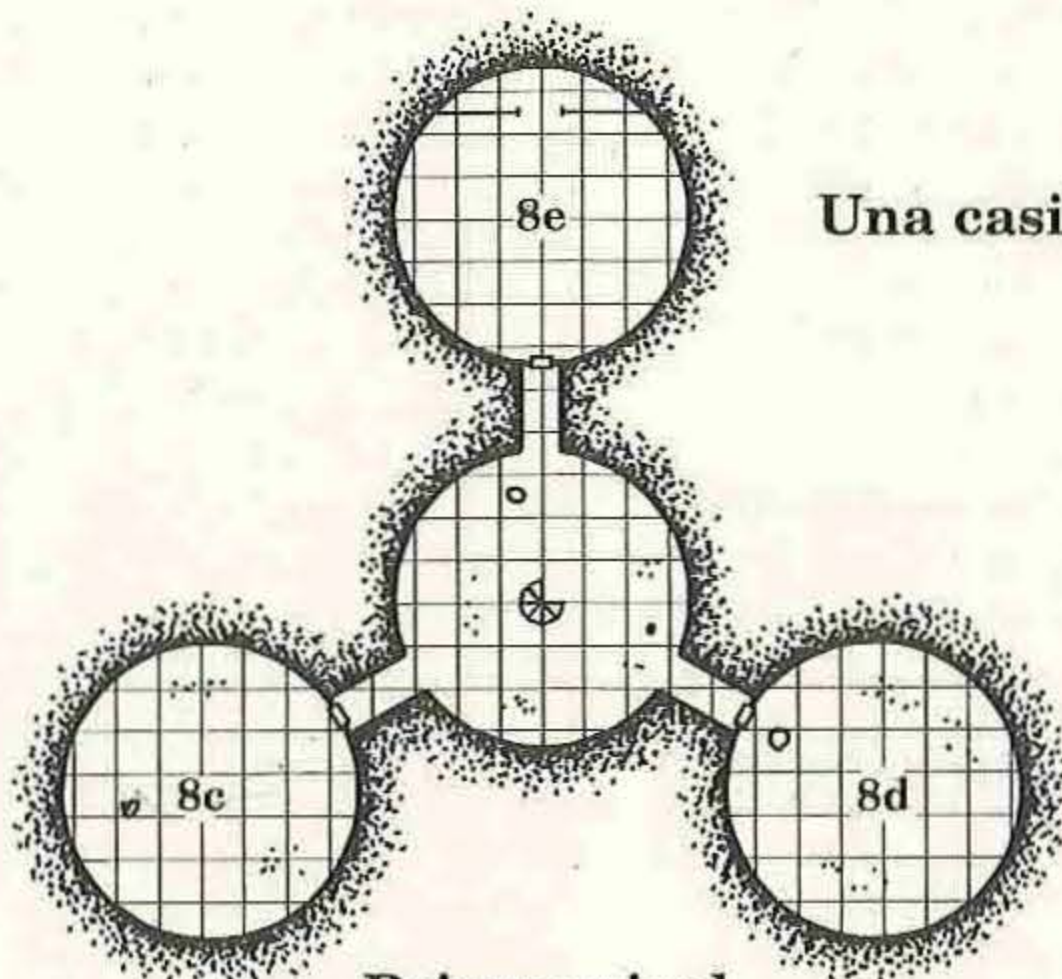
Hurgue (scrag de agua salada macho): Int 5 (poca); AL CM; CA 2; MV 3; Nd 12; DG 6 +12; pg 35; TAC0 13; No. At. 3; Daño 1-4/1-4/9-16; AE ataca a varios oponentes; DE regenera 3 pg/asalto si se encuentra sumergido en agua; TM G; ML 16; PE 1.400; *MMv.2*.

Meve (scrag de agua salada hembra): Int 7 (poca); AL CM; CA 2; MV 3; Nd 12; DG 6 +12; pg 46; TAC0 13; No. At. 3; Daño 1-4/1-4/9-16; AE ataca a varios oponentes; DE regenera 3 pg/asalto si se encuentra sumergido en agua; TM G; ML 16; PE 1.400; *MMv.2*.

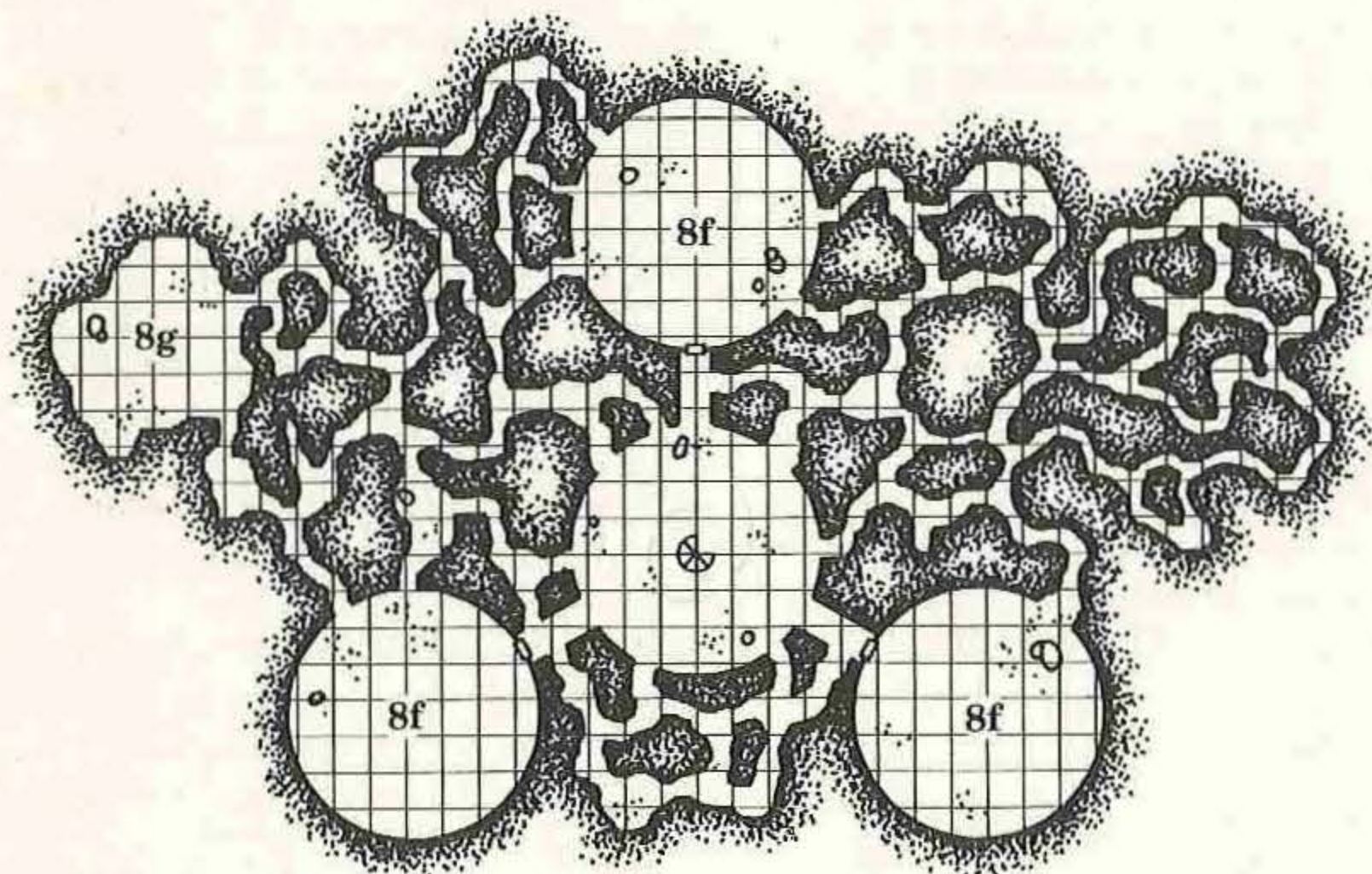


Planta baja

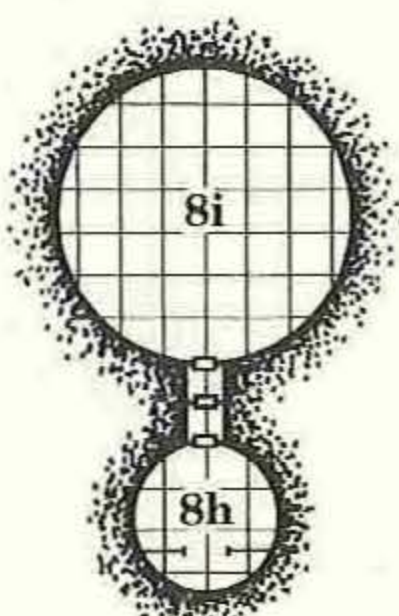
Torre de la Tríada (área 8)



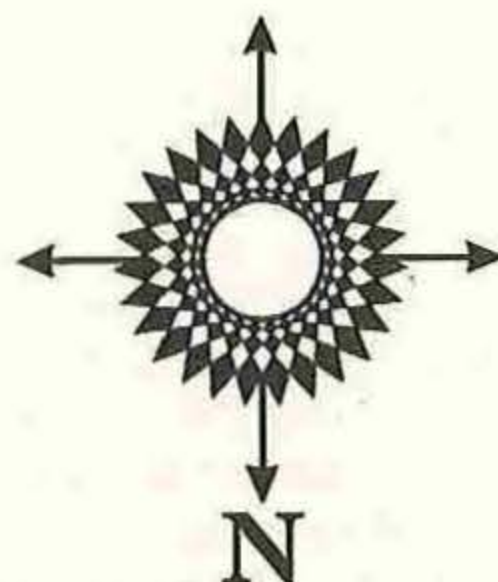
Primer nivel



Segundo nivel



Tercer nivel



parte de los inferiores. Ahora se puede ver el techo a 40 pies de altura de la caverna desde el centro del gran salón de la Torre.

La Torre fue enterrada por el terremoto, pero sus muros exteriores estaban intensamente protegidos, de manera que resistieron los daños. La mayor parte del interior, sin embargo, fue destruida. Todos los pasillos y arcadas interiores son triangulares, aunque las puertas son rectangulares. Los muros interiores de la Torre no tienen marcas o señales especiales y están tallados en obsidiana maciza. Los niveles inferiores (las mazmorras) han sido excavados en la piedra natural. Las cámaras y pasillos están iluminados con conjuros de *luz continua* a menos que se especifique lo contrario.

Planta baja

8a. Acceso. La puerta no está cerrada con llave, y la antesala está requemada y chamuscada. Mandarich activó las protecciones mágicas de la puerta deliberadamente, y a distancia, para conseguir penetrar en la Torre. Los PJs pueden atravesar la zona sin temor a daño alguno.

8b. Gran Salón. El suelo está cubierto de grandes trozos de cascotes y escombros, los restos de los niveles superiores de la Torre. Dispersos entre las ruinas hay varios esqueletos amarillentos vestidos con harapos rasgados. Hay más esqueletos bajo los escombros, en uno de los cuales todavía se encuentra un *anillo de protección +1* circundando la falange de un dedo. Estos son los restos de los magos de la Tríada reunidos aquí al iniciarse el terremoto y aplastados cuando se desplomaron los niveles superiores.

También ocultos bajo los escombros hay dos pasillos que salen del salón. En el centro de la zona puede verse una escalera metálica en espiral que desciende hacia el interior de la tierra. Trozos de escalera en los pasadizos laterales (habían conducido hacia los niveles superiores de la torre) se pueden ver retorcidos en amasijos entre los escombros de los recintos.

Guardando la zona de la escalera central hay siete zombis, atacarán a cualquiera que no vaya acompañado por Dylan o Mandarich.

Zombis (7): Int 0 (no); AL N; CA 8; MV 6; DG 2; pg 13, 12 (x2), 10, 9 (x2);

TAC0 19; No. At. 1; Daño según el arma o 1d8; DE inmune a dormir, hechizar, inmovilizar, al veneno, a la muerte mágica y a los ataques basados en el frío; TM M; ML especial; PE 65; MMv.2.

Primer nivel

8c. Biblioteca. Esta sala contiene varias mesas, pupitres y librerías con sus estantes vacíos, pues los libros que contenían se convirtieron en polvo hace ya años.

8d. Laboratorio. Una mesa de obsidiana de 6 pies de largo se levanta intacta en el centro de la cámara. Encadenado a ella hay un esqueleto humano. Fragmentos de botellas rotas y otros materiales de laboratorio (balanzas, recipientes medidores y cosas por el estilo) se encuentran desperdigados por todas partes. Algunos de estos objetos podrían utilizarse todavía, aunque son frágiles; los recipientes intactos tienen un modificador de -4 a todos sus tiros de salvación.

8e. Estancias de Trine. En el pasado, estas fueron las estancias del líder de la Tríada, Keltos Trine. La cámara contiene una mesa de despacho destrozada, varias sillas que se rompen al tocarlas, una cama partida y una mesa con aspecto de caerse a pedazos en cualquier momento. De las paredes cuelgan tapices enmohecidos. Los escritorios del despacho soportan elementos de vidrio rotos, botellas de tinta seca y varios pergaminos en blanco (se convertirán en polvo al ser tocados).

En el muro sur de la sala se ve una arcada triangular. La arcada irradia magia de alteración al recibir un conjuro de *detectar magia*. Hay unas runas inscritas alrededor del arco; será necesario un *leer magia* o un *comprender lenguajes* para descifrarlas, o pueden ser traducidas por un ladrón que pase una tirada de leer lenguajes. Las runas dicen: "Que los tres sirvientes de Entropía, cuyos nombres son Caos, Desesperación y Muerte, revelen el camino verdadero." Si se recita esta frase en alto, el portal brilla con una profunda luz carmesí. Cualquiera que atraviese la arcada será *teleportado* al área 8h. El portal permanece abierto durante tres asaltos y luego se disipa.

Los PJs que pasen una tirada del talento religión con un -6 reconocen la

referencia a Entropía como un antiguo dios maligno. La información de las runas del portal es esencial para los PJs si desean superar al morador de la cripta sin luchar con él. (Ver área 8h para más detalles.)

Segundo nivel

8f. Celdas. Aquí es donde la Tríada retenía cautivos a sus enemigos y a otras criaturas a las que empleaba en sus malévolos experimentos. Cada una de estas celdas de 15 pies de altura contiene restos dispersos de huesos (humanos, animales o monstruosos) pero no albergan nada de valor.

8g. Antiguas cuevas de los amalghomos. Esta amasijo de túneles era donde los amalghomos originales se vieron forzados a vivir. Los túneles varían en altura de 5 a 8 (1d4+4) pies. La gran cueva situada en la parte este tiene el techo situado a 15 pies de altura.

Los restos de dos prisioneros que fueron heridos durante el terremoto pero que más tarde huyeron de sus celdas ocupan la caverna del este. Ahora ambos subsisten en la forma de sombras llenas de rencor, y atacarán a cualquier PJ que penetre en su morada.

No hay nada de valor en la cueva de las sombras ni en los túneles.

Sombras (2): Int 5 (poca); AL CM; CA 7; MV 12; DG 3 +3; pg 17, 12; TAC0 17; No. At. 1; Daño 2-5; AE consunción de Fuerza; DE armas de plata o mágicas para impactarla, inmune a los ataques basados en el frío y a los conjuros de *dormir*, *hechizar* e *inmovilizar*; TM M; ML especial; PE 420; MMv.2.

Tercer nivel

8h. Antesala. Los PJs que sean *teleportados* a esta habitación desde el área 8e se sienten un poco desorientados. Antes de tener la oportunidad de examinar lo que los rodea, un morador de la cripta emerge de las sombras y se coloca en una posición que bloquea la puerta sur.

Avanzáis a una habitación ligeramente iluminada por el brillo rojizo de la arcada. Directamente frente a vosotros, veis el hueco de una puerta de obsidiana negra. De pie frente a la puerta hay una figura esquelética con ojos que despiden un fulgor púrpura y andrajosos harapos marronáceos.

El morador de la cripta fue creado por la Tríada por medio de un conjuro de *crear morador de la cripta* (consultar el *Manual Monstruoso v.2* para más detalles). Este morador de la cripta en particular es más poderoso que la mayoría de su clase y puede usar su poder de *teleportar* 3d4 veces por día. En lugar de simplemente desvanecerse, los PJs *teleportados* son instantáneamente reemplazados por pequeños montones de polvo y olor a quemado, creando la ilusión de haber sido completamente desintegrados.

El morador de la cripta tiene órdenes de preguntar a los intrusos: "¿Quién os envía?" La respuesta correcta es: "Caos, Desesperación y Muerte." (La clave para conocer la respuesta correcta aparece en el área 8e.) Si la respuesta de los PJs es la correcta, el morador de la cripta asiente y se aparta dejando el paso libre. No vuelve a hablar con los PJs, ni a ayudarlos u obstaculizarlos de ninguna manera, a menos que se vayan y vuelvan a la antesala, en cuyo caso les vuelve a hacer la misma pregunta.

Si los PJs no contestan con la frase adecuada, la criatura dice: "Yo soy el liche Horrologido, señor de la Tríada. Abandonad este lugar ahora o sed destruidos!" Si los PJs se niegan a irse o si atacan, la criatura levanta los brazos huesudos y *teleporta* al grupo entero a un lugar aleatorio. La mayoría de los PJs *teleportados* acaban en Jevind a salvo, pero unos pocos pueden verse *teleportados* a alguna distancia, mar adentro, no lejos de la costa. (Se permite realizar un tiro de salvación contra conjuros para evitar ser *teleportados*.) Si el morador de la cripta llega a agotar sus ataques de *teleportar*, luchará con sus garras hasta ser destruido o conseguir hacer retroceder a los PJs por el arco brillante.

Este lado de la arcada mágica brilla constantemente. No tiene runas inscritas y no requiere ninguna frase para activarse. Los PJs que atraviesen la parpadeante luz carmesí vuelven instantáneamente al área 8e.

Morador de la cripta: Int 12; AL N; CA 3; MV 12; DG 6; pg 38; TAC0 15; No. At. 1; Daño 1-8; AE *teleportar*; DE armas +1 o superior para impactarlo, inmune a ataques basados en el frío y a conjuros de *dormir*, *hechizar* e *inmovilizar*; TM M; ML 18; PE 975; MMv.2.

8i. La cámara del tesoro. Las puertas de la cámara están hechas de la misma obsidiana tallada de la que está hecha la Torre. Las puertas no tienen pomos visibles y se abren silenciosamente hacia adentro una vez que se superan o desarmen sus trampas.

La primera puerta está asegurada con una *cerradura de mago* a nivel 18.

La segunda puerta consta de una compleja cerradura (-20 a la tirada de abrir cerraduras) y debe ser abierta o forzada mágicamente. Esta puerta dispone de una trampa; si no estuviera desarmada antes de abrirla, una nube de gas se diseminará por el pequeño pasillo. El gas es un compuesto mágico que corroe el metal, y provocará que este material se desmenuce inmediatamente. Los objetos mágicos de metal como armas, escudos y armaduras tienen un 20% de probabilidad de no ser afectados por cada plus que posean; todos los demás elementos metálicos son instantáneamente destruidos. El gas llena el pasillo enteramente hasta llegar al área **8h** pero se dispersa tras un asalto.

La tercera puerta está decorada con un bajorrelieve de tres viejas arrugadas, cada una de las cuales empuña una vara coronada por una calavera. La calavera de más a la izquierda tiene dos gemas negras por ojos; la central tiene dos gemas de un color blanco lechoso; y la de la derecha, dos gemas de color púrpura. Las gemas están incrustadas en la puerta de obsidiana y se mantienen pegadas con la sustancia mágica *pegamento soberano*; están hechas de cuarzo (1 po cada una) e imbuidas con un conjuro de *acerar cristal* que evita que se quiebren.

La clave para abrir la puerta es recordar el color de los ojos del morador de la cripta. Si los héroes tocan ambas gemas de color púrpura, la puerta se abre. Si tocan cualquier par de las otras, aparte de que la puerta no se abre, provocan la activación de una trampa.

Un PJ que toque ambas gemas negras pierde un nivel de experiencia, sin tiro de salvación posible. Un conjuro de *restablecimiento* restaura el nivel perdido. Un PJ que toque ambas gemas blancas queda ciego durante 2d6+6 turnos. Esta cegera puede ser curada con un conjuro de *curar ceguera*.

La cámara en sí misma no está iluminada. Sus tesoros descansan contra los muros e incluyen un equipo comple-

to de armadura de combate adornada en plata con su correspondiente escudo (3.000 po de valor), un espejo de 4 por 3 pies con marco de oro (1.600 po de valor), un conjunto de ocho copas enjoyadas con botellas a juego (1.250 po de valor), un cuerno de caza de marfil tallado (175 po), una vajilla de oro (500 po), una estatuilla de coral de un delfín (80 po) y un pequeño cofre que contiene cinco perlas (100 po cada una), ocho amatistas (25 po cada una) y un pequeño rubí (500 po). Varios baúles de pequeñas dimensiones contienen un total de 570 po, 1.520 pe y 2.650 pp.

Entre los objetos con un valor especial se encuentra una armadura, escudo y yelmo hechos de piel de dragón verde (ligera y con capacidad para ser encantada), varios estantes de rollos de pergamino y libros de conjuros hechos trizas, un cinturón con recipientes que contienen ocho pociones todavía en perfecto estado (*sanación* (x4), *levitación* (x2), *invisibilidad* y *crecimiento*), una *fíbula de escudar* con 22 cargas, una *espada bastarda* +1 y una *varita de polimorfía* (con 16 cargas). La palabra de mando de la vara, "Shavra", no está grabada sobre ella y debe ser descubierta mediante investigación.

Conclusión de la aventura

Es muy posible que Dylan y Mandarich hayan saqueado la Torre y que estén de regreso hacia el norte antes incluso de que los PJs descubran la existencia de las ruinas. Si esto ocurre el DM podría echarles un cable dándoles una última oportunidad para atrapar a los villanos antes de que abandonen la ciudad.

Si los PJs eliminan a Dylan y Mandarich, Imlik intenta averiguar tanto como pueda sobre ellos antes de informar a sus superiores. De momento, los Osani no toman medidas contra ellos, pero hacen circular su descripción entre sus miembros, sin duda esto les creará problemas en el futuro.

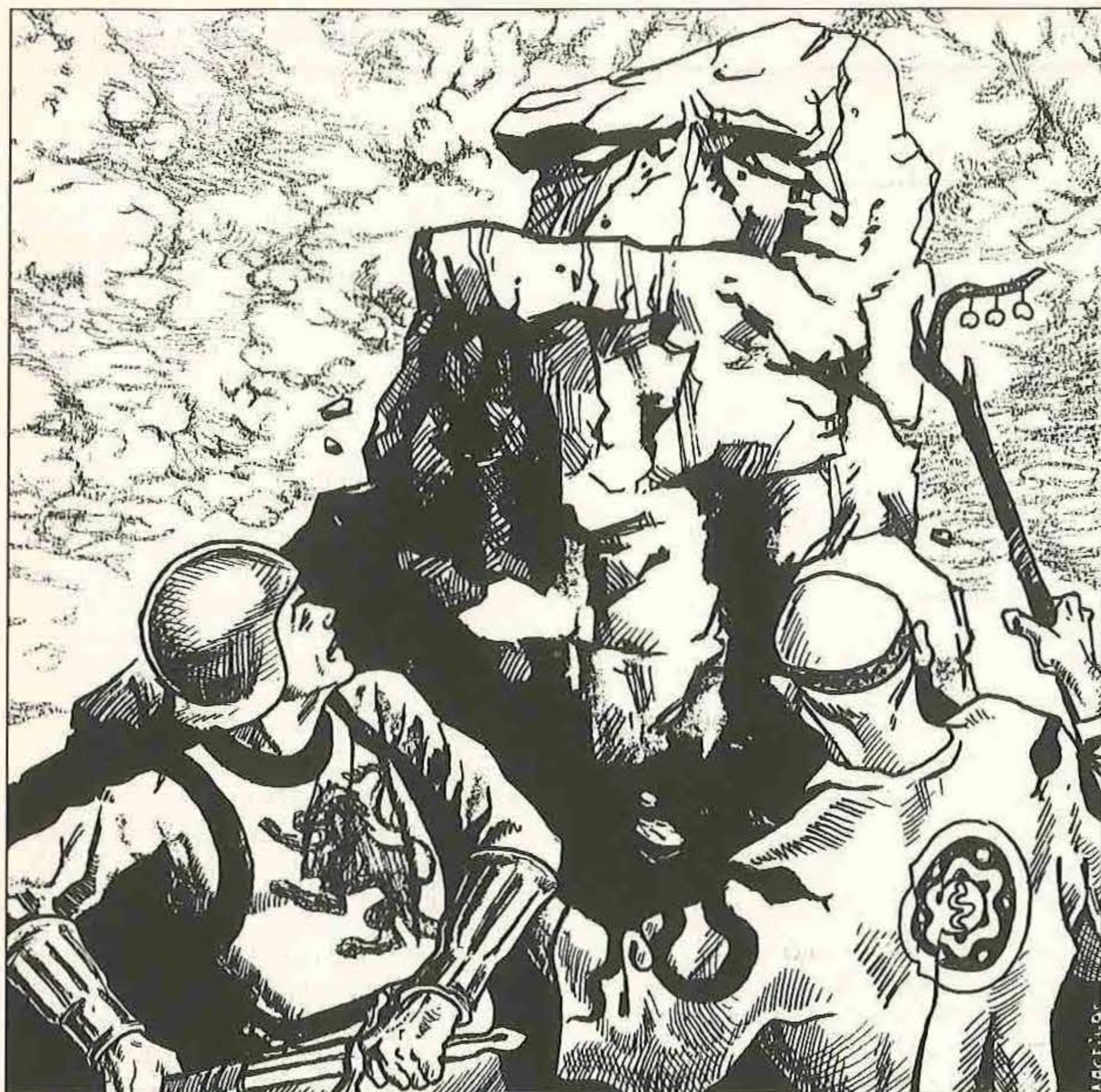
Imlik no está totalmente decepcionado si los PJs desbaratan los planes de Dylan y Mandarich. Según su opinión, los Osani le han ofendido al no ponerle al mando de la operación y puede que llegue a decidirse por montar una expedición a las ruinas. Si los PJs se quedan por allí, Imlik sigue de cerca sus actividades. No se enfrenta a ellos a menos que representen un problema para él o sus negocios. Si es así, alquila a un

asesino a sueldo para que acabe con ellos.

El barco pirata incluido como parte de la paga también podría dar lugar a varias aventuras interesantes. Los piratas supervivientes podrían decidirse a recuperarlo o los PJs podrían encontrar un compartimento secreto en la cabina del capitán que contuviera un mapa con una isla que no apareciera en las cartas de navegación normales.

Los PJs deben enfrentarse también al dilema moral de qué hacer con los amalghomos que viven en las ruinas bajo Jevvid. Si los PJs revelan la existencia de las ruinas a los oficiales de la guardia de la ciudad la noticia se extenderá rápidamente y acabará con la apacible vida de los amalghomos. Docenas de mercenarios y buscadores de tesoros inundarán las ruinas y cavernas en busca de gloria y dinero. Los amalghomos serían casi con total seguridad utilizados y hasta esclavizados si éste fuera el caso.

Si los PJs mantienen en secreto la existencia de las ruinas, pueden ser contactados por Salosaco más adelante con la pretensión de que les libre de algún monstruo que se ha introducido en las cavernas. Los PJs pueden asimismo decidirse a explorar las ruinas por sí mismos en busca del templo perdido de Sekolah. Sin olvidar que, a menos que los PJs se las hubieran visto con los dos jóvenes trolls que habitan en la caverna sumergida, éstos llegarán a crecer y empezarán a cazar a los amalghomos como hicieron sus padres. Ω



Los autores idearon "En busca de la cuneitina" durante sus aventuras al sur de Gales. Greg obtuvo su master en lengua inglesa mientras estaba allí, en la actualidad trabaja para Lotus en los equipos de desarrollo. Kate estudia irlandés y galés, y actualmente está preparando su tesis sobre el Otro Mundo céltico. Cal trabaja como arqueólogo para el estado de Missouri, y viaja de acá para allá en busca de antiguos lugares de enterramiento ceremonial y restos de naufragios.

Esta aventura de AD&D es para 4-6 personajes de niveles 1-3 (alrededor de 10 niveles en total). Sin embargo, el DM, puede ajustar, fácilmente, la potencia de los monstruos para personajes de niveles 4-6. En cualquier caso, el encuentro en el clímax presenta un monstruo de alto nivel, contra el cual no se espera que los PJs combatan; pues si los aventureros lo matan, puede afectar el goce del dilema final. No se requiere ningún tipo específico de personaje, pero un explorador sería de ayuda. El grupo debe ser, en su mayor parte, de alineamiento bueno, pero la aventura funciona igualmente con personajes neutrales.

Para aquellos DMs que dispongan del suplemento sobre los celtas (*HR3 Celts*) y lleven a cabo una campaña histórica, o para los que deseen una aventura céltica sin continuidad en una campaña, este módulo puede ser modificado, con gran simplicidad, para adaptarse al mundo celta (consulta los "Comentarios para una aventura céltica" en la columna lateral). Hay un buen número de ideas alternativas en la sección de "Comentarios para una aventura céltica" que los DMs de campañas no célticas pueden aprovechar igualmente.

Trasfondo de la aventura

Hace poco más de un siglo, un grupo de aventureros aceptó el encargo de una pequeña aldea en la poco conocida península de nombre Ventosa. El encargo fue una súplica de ayuda para vencer a un monstruo que había estado acechando y matando a los aldeanos, su recompensa el agradecimiento de los aliviados aldeanos. Del grupo que combatió a la criatura, sólo uno —un guerrero llamado Swayne— sobrevivió al encuentro. Fue herido de gravedad, y a pesar de sus propias heridas, se las arregló para escapar agarrando un

EN BUSCA DE LA CUNEITINA

POR GREG RICK, CAL REA y KATE CHADBOURNE

Aventuras célticas

Ilustraciones: Toren Atkinson
Mapas: Diesel

puñado de guijarros de un rosa lechoso que desprendían un ligero fulgor en la oscuridad.

Tras recuperarse de sus heridas, Swayne viajó a la ciudad más cercana y trató de vender su adquisición. No mucho después un mago descubrió que contenían una sustancia conocida como cuneitina, un rarísimo mineral cargado con las energías del Plano Elemental de Tierra. La cuneitina es un componente vital en la construcción de objetos mágicos relacionados con la magia de tierra; puede ser empleada para modelar *piedras de control de elementales de tierra*, *varitas de tierra* y *piedras o anillos de comandar elementales de tierra*. La última fuente conocida de cuneitina fue agotada siglos atrás, de tal forma que esta sustancia se ha tenido que ir a buscar a través de viajes extraplanares: una idea de lo más desalentadora excepto para los más poderosos magos. Swayne se tornó muy rico debido a que fue muy cauteloso al no revelar la fuente de su lucrativo secreto.

Para mantener su nuevo estilo de vida, Swayne se vio obligado a regresar a por más cuneitina. Puso la debida atención en eludir a los perseguidores enviados por magos sin escrúpulos. Los aldeanos, claro está, daban la bienvenida a sus ocasionales visitas. La bestia no había realizado ninguna incursión desde el primer combate con el grupo de Swayne, pero aún continuaba matando a cualquiera que se adentrara en su territorio. Los aldeanos asumieron que era el honor de Swayne el que le impulsaba a regresar y luchar, y que eran estos combates los que habían puesto freno a la bestia. En varias ocasiones el éxito le acompañó y obtuvo más de la preciada sustancia, pero en una ocasión la bestia tuvo más fortuna; el guerrero no regresó jamás a la aldea o a las ciudades repletas de magos expectantes.

Con el tiempo, el misterio de la fuente de mineral de Swayne se volvió más y más indescifrable, muchos la descartaron o se olvidaron. Un aprendiz llamado Gaerist, cuyo mentor había adquirido cuneitina de Swayne, persiguió con tenacidad el misterio en cuanto obtuvo el poder. Redujo las posibles áreas a tres, y contrató a un grupo de aventureros para explorar las tres posibles localizaciones.

El grupo buscó a lo largo de casi medio año, antes de arribar a la

Comentarios para una aventura céltica

Todas las referencias a páginas en esta sección hacen alusión al libro *Celts Campaign Sourcebook* (HR3) [inédito en español].

La aventura sucede en Gales y puede emplazarse en cualquiera de las pequeñas penínsulas en la parte sur de ese territorio. Si los PJs son de otra parte del mundo celta, Gaerist puede ser el motivo de su viaje a Gales. El DM debería encargarse de idear una nueva explicación para Gaerist; la más sencilla sería: Gaerist es un druida que va tras unas raras piedras mágicas que se encuentran, únicamente, en el sur de Gales. Si los PJs son de Gales tal vez uno de los PJs guerreros deba obediencia al señor de Gwebli. El grupo puede empezar por matar a los wargos. Después, un druida errante (Gaerist) puede contratarlos para localizar la cuneitina que cree que se encuentra en esta región de Gales.

En una campaña céltica, la señora de Penrhys puede ser tratada como un cadáver en proceso de convertirse en un banshee, o incluso en una banshee que murió antes de su hora. En el último caso ella se compadece de su pérdida de grandeza, obviamente, profiriendo un lamento de banshee. Esto da la oportunidad a los PJs de salir corriendo y evitar el ataque de la señora de Penrhys. De otro modo los PJs están sujetos a un lamento normal; los druidas pueden intentar expulsar a la señora de Penrhys si tienen el suficiente nivel. Recuerda hacer la conversión de las piezas de oro en la caja pintada de la señora de Penrhys en la moneda apropiada. Gaerist y el señor de Gwebli intercambiarán algo con los PJs en lugar de pagar con monedas.

El señor de Gwebli está sujeto a una deuda de honor (página 56) por lo que se asegurará de que los PJs se hagan cargo de masacrar a los wargos. A cualquier PJ que

rechace la tarea, después de comer en la mesa del señor de Gwebli y aceptar sus presentes, se le requerirá que abandone el territorio. (Los intentos de devolver el presente después de escuchar la demanda serán considerados soeces y groseros.) Si no lo ayudan, el señor de Gwebli notificará a Cillau y a la villa junto al mar que les sea denegado cobijo y hospitalidad. Si los PJs no abandonan la península al mediodía, forzará este desenlace con la ayuda de los guerreros que le quedan. Los PJs que rechacen ayudar pierden Enech (penalización de -2) como se indica en el libro *Celts* (HR3).

Para la sección de la piedra que chilla, el DM debería permitir sólo a los PJs que dispongan del talento grito del guerrero (página 29) despertar al durmiente galeb duhr. Si nadie en el grupo tiene este talento, entonces sólo los guerreros tendrán permitido realizar una prueba de Constitución con una penalización de -6 o -8, a discreción del DM.

El dilema final involucra a un xorn, criatura foránea al mundo celta, a menos que el monstruo sea redefinido. El paralelismo más cercano sería con una mascota fomoriana transformada y exilada de Irlanda. Cuando la criatura cuente esto al grupo, podrán obtener una poción de Gaerist que puede devolver al monstruo a su forma original (forma a elección del DM). Ayudarlo a regresar a Irlanda puede ser una aventura por sí misma. Alternativamente, los Forámenes de Swayne puede ser un lago situado al abrigo de un valle y accesible sólo siguiendo una senda trazada por los acantilados, la cuneitina anhelada por Gaerist descansaría en el fondo. Los PJs tendrán que bucear y extraerla al tiempo que dirimen la cuestión con un encolerizado afanc (página 42). La cuneitina también podría encontrarse oculta cerca de la orilla y guardada muy de cerca por un extraño protector.

pequeña, y poco conocida, Península Ventosa. Primero probaron con la aristocracia local para saber de cualquiera que conociese algo sobre un heroico guerrero llamado Swayne. Obtuvieron una fría recepción por parte del primer noble que encontraron, una mujer llamada la señora de Penrhys que vivía en la única sección habitable de un ruinoso castillo legado por ancestros ciertamente más emprendedores. El segundo noble, el señor de Gwebli, conocía a Swayne y encaminó al grupo a una

pequeña villa junto al mar visitada ocasionalmente por el héroe. El grupo siguió los senderos locales hasta la aldea y habló con las gentes del lugar. Allí escucharon la historia popular del primer triunfo del heroico Swayne, de su última y trágica batalla contra la criatura, y del subsiguiente bautizo de la cima del acantilado como Forámenes de Swayne.

A pesar de las advertencias en contra de viajar a la cima del acantilado y el temor de los aldeanos por la posibili-

dad de que el grupo despertara a la bestia durmiente, los que fueron contratados por el mago emprendieron un largo trayecto hacia las colinas y, cruzando la cima del acantilado, llegaron a la supuesta ubicación de la bestia. Llegaron hasta el monstruo y tuvieron éxito en sus negociaciones con él, permitiendo a los tres escapar con vida. Además, cada uno se hizo con una pequeña pieza de cuneitina. El grupo regresó a la morada del mago y le entregó el mineral. A pesar de estar encantado con el descubrimiento, se mostró desalentado al saber que el grupo no sólo rechazaba revelar la ubicación exacta de la cuneitina, sino que además rechazaba traerle más debido a su promesa al monstruo; consulta el apartado "Dilema final" para una detallada descripción del monstruo y su particular idiosincrasia.

Gaerist se resignó a trabajar con la cuneitina disponible y obvió el problema de obtener más hasta necesitarla. A pesar de no conocer la localización exacta, dedujo del tiempo empleado por el grupo en la búsqueda y de sus informes anteriores que estaban en la Península Ventosa y que, finalmente, habían encontrado una fuente de la sustancia.

Han pasado diez años desde entonces y Gaerist ya ha empleado toda la cuneitina en experimentos y objetos mágicos. Actualmente es un mago de alto nivel centrado en la magia de la tierra. (No es un verdadero elementalista de tierra.) Sus investigaciones más recientes le han llevado a creer que existe una fuente de mayor pureza de cuneitina disponible, más adecuada para la manufactura de poderosos objetos mágicos relacionados con magia de la tierra. El mago desea tener un grupo investigando tal posibilidad, al tiempo que renueva sus existencias de cuneitina. De nuevo, Gaerist está tratando de contratar una banda de aventureros para que se enfrente a las tierras salvajes de la Península Ventosa y recupere cuneitina del cubil de la bestia.

Comienzo de la aventura

Gaerist contratará al grupo por el método más apropiado al mundo del DM. Gaerist podría ser el mentor de un PJ mago, o los PJs son, simplemente, los primeros en oír su oferta de recuperar cuneitina. Gaerist ofrece una sustanciosa recompensa económica por las piedras: 500 po por todas las piedras

inferiores, 1.000 po por todas las piedras superiores y 2.000 po por el yacimiento completo de cuneitina. Insiste en que los PJs se avengan a venderle todo lo que localicen a cambio de un adelanto, a ese fin redactará un documento al uso. Prefiere la cuneitina de calidad superior, cosa que se hace evidente para los PJs. Haz uso del siguiente texto cuando resulte apropiado:

Camináis más allá de las puertas de la ciudad y seguís la ruta comercial del sur. De acuerdo con las directrices que habéis recibido, tiene que haber un angosto sendero a vuestra derecha. Buscáis por un breve periodo de tiempo y, efectivamente, encontráis el comienzo de un camino marcado por una pequeña pila de piedras de coloración variopinta.

El camino está lleno de baches y cubierto por las ramas entrelazadas de los árboles a su vera. Así y todo, la caminata es lo suficientemente placentera, dejando tiempo para las cavilaciones. Gaerist es, supuestamente, un mago de cierto renombre pero es difícil conjeturar si su nombre es de veras conocido allende las ciudades más próximas. Para todos aquellos que afirman conocerle, es un mago de fiar capaz de realizar diversidad de magias menores. Otros han apuntado la posibilidad de que tenga mayores poderes, pero, ¿a qué mago de prestigio no le envuelven semejantes rumores?

Los árboles caen desde ambos lados del camino y antes de que os incorporéis veis lo que, siendo generosos, podría llamarse un cabaña, aunque chabola sería una descripción más acertada. La construcción es una estrafalaria confusión de árboles caídos, unidos en varios ángulos y cubiertos por una techumbre de paja pobremente trenzada. Al lado de la entrada a esta mansión, un hombre de mediana edad está cortando leña. El sendero no parece continuar pasada la tosca cabaña.

Gaerist, varón humano M13: AL LN; CA 6 (conjuro de *armadura*); MV 12; pg 24; TAC0 16; No. At. 1; Daño 1-6 (bastón) o 1-4 (daga); DE conjuros de *armadura* y *piel pétrea*; Fue 11, Des 13, Con 12, Int 15, Sab 9, Car 10; ML 13; *poción de polimorfarse*, bastón de roble, daga. Conjuros (5/5/5/4/4/2).

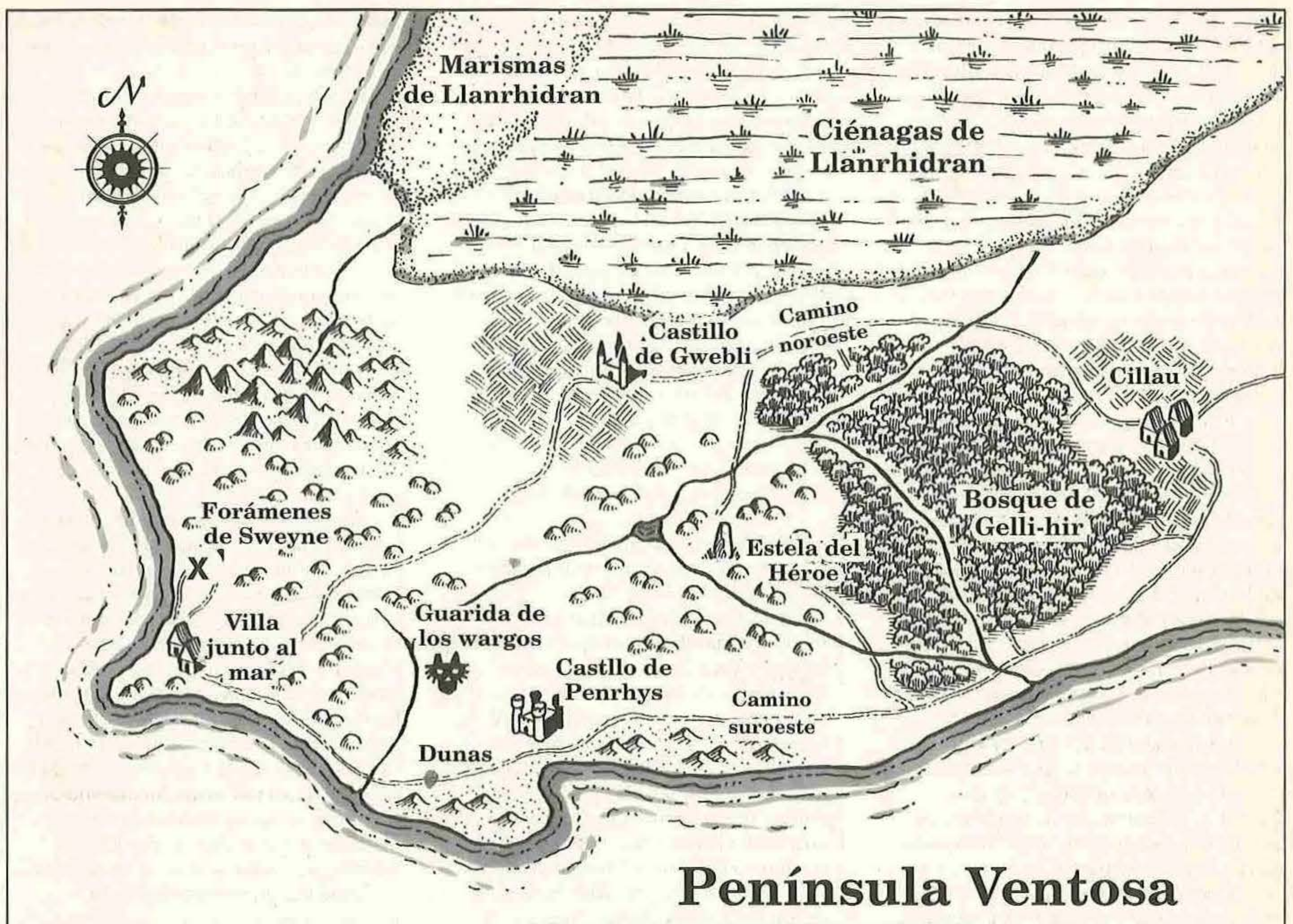
Gaerist puede escoger entre los siguientes conjuros, nótese que aquellos marcados (r) son reversibles: 1º - *armadura, detectar magia, borrar, salto, fuerza fantasmal, susto*; 2º - *alterar el propio aspecto, bolsillos sin fondo, detectar invisibilidad, nube brumosa, olvidar, levitar, localizar objeto* (r), *alteración de los sentidos*; 3º - *runas explosivas, indetectabilidad, protección contra el mal-radio de 10', página secreta, fuerza espectral*; 4º - *excavar, trampa de fuego, globo menor de invulnerabilidad, asesino fantasmal, alarido, piel pétrea*; 5º - *ilusión avanzada, cono de frío, conjurar elemental, distorsión de las distancias, transformar piedra, transmutar roca en barro* (r); 6º - *encantar un objeto, acechador invisible, de la piedra a la carne* (r).

Gaerist dará la bienvenida a los PJs desde una prudente distancia y responderá a sus preguntas, todo mientras intenta discernir si son de confianza. Si se muestran hostiles, se pondrá a salvo entrando en la cabaña y cerrando la puerta violentamente, la cual dispone, faltaría más, de una *cerradura de mago*. Si es necesario, beberá una *poción de polimorfarse*, huirá a la ciudad en forma de cuervo y allí alertará a los alguaciles del grupo de bandidos que le han atacado en su "casa de verano". Una vez tenga el apoyo de la guardia, Gaerist no dudará en usar sus conjuros.

En el más que probable caso de que los PJs se comporten como es debido y Gaerist decida contratarlos, usa lo siguiente como prefieras. Gaerist es poco conciso y dado a las digresiones.

"Dicho sin rodeos, os necesito para obtener un raro mineral conocido como cuneitina. Tiene un tono rosado y debería ser fácil de identificar. Hasta donde he podido averiguar el mineral sólo se puede encontrar en la Península Ventosa. Un valiente guerrero llamado Swayne fue el primero en llamar la atención de los magos sobre la disponibilidad de cuneitina en esa región. Vivió hace cien años y solía vender cuneitina a mi mentor, pero eso es otra historia.

"Las piedras pueden ser empleadas para crear objetos mágicos relacionados con la tierra. La cuneitina surge naturalmente en el Plano Elemental de la Tierra y, bien, os necesito para localizar algunas piedras y que me las traigáis. Creo



Península Ventosa

que existen dos tipos, a los que denominaré, simplemente, inferior y superior. El último es el que más interesa.

“Por las molestias, estoy dispuesto a recompensaros generosamente. Debo insistir, sin embargo, en que debéis estar de acuerdo en venderme únicamente a mí las piedras encontradas.

“Un grupo al que contraté diez años atrás encontró suficiente cuneitina para cubrir mis necesidades hasta el momento. Sin embargo, prometieron a la bestia guardiana no revelar la localización ni regresar a ella y, hasta donde yo sé, lo cumplieron. Claro está, preferiría que resolvieseis el asunto algo mejor.”

Gaerist no ofrecerá ningún tipo de anticipo a menos que los PJs estén desesperados y dispuestos a dejar algo valioso a cambio. Sobre su persona casi

no tiene dinero y muy poco de valor; sus posesiones están a buen recaudo en la ciudad. Si se le pregunta sobre el tema, mencionará los nombres de los aventureros a los que contrató hace casi una década: Caddryn, Celwand y Gareg. Los motivos por los cuales no va él mismo son numerosos: odia viajar (“los insectos, la lluvia”), el viaje le retrasaría en sus lecturas, sus experimentos se resentirían, la ciudad podría ser atacada en su ausencia y por último, “uno se vuelve poderoso principalmente para poder hacer que otros hagan el, ejem, trabajo sucio.”

Después de que Gaerist haya contratado a los PJs lee lo siguiente (en cuanto se encaminen a la Península Ventosa):

Los últimos días de vuestro viaje os han hecho recordar por qué la Península Ventosa nunca ha sido un lugar demasiado popular, especial-

mente, a finales de otoño. La lluvia es interminable, y si os preguntasen acerca del sol, tendríais que responder haciendo memoria remontándoos a varias semanas vista. Sin embargo, delante vuestro, se encuentra la ciudad, conocida por los viajeros como los Tres Cruces. Junto al camino, con las últimas luces del atardecer, podéis ver la posada que da nombre al lugar. La ciudad recibe de los lugareños el nombre de Cillau, pero por el momento, la ciudad, sea cual sea su nombre, no significa nada más que ocasión para descansar. Quizás, tras un revigorizante guiso de cordero y una noche de reparador descanso, estéis preparados para afrontar la búsqueda de la legendaria cuneitina.

Cillau está situada a la entrada oeste de la Península Ventosa. De la ciudad parten dos caminos principales, uno hacia el suroeste y el otro hacia el

noroeste. El posadero os dará, con sumo gusto, alojamiento y comida por una modesta suma acorde con el lugar (1 pp cada uno). Tras un desayuno sencillo, a base de pan y cerveza, los PJs pueden comenzar a explorar esta pequeña villa.

Los PJs son libres de deambular por Cillau y preguntar a los lugareños. Sólo si se levantan lo suficientemente temprano, podrán interrogar a los campesinos, que se reúnen en la posada antes de partir hacia los campos comunales. Más abajo hay una lista de las informaciones que los personajes pueden recabar si formulan las preguntas adecuadas. Si los PJs preguntan por una persona o personas en concreto, los lugareños contestarán, más o menos, como sigue:

Sweyne: "El nombre me suena familiar. Creo que hay una historia acerca de él, algo sobre matar un dragón y rescatar a una sonrosada doncella. Pero es una vieja historia. Si queréis algo más que cuentos mi recomendación es que fuerais a hablar con la señora de Penrhys. Es la persona más anciana del lugar, mi padre obtuvo sus tierras de su marido."

Famosos guerreros o héroes de renombre: "Existe la Estela del Héroe a medio camino entre los castillos. Marca el último lugar de descanso de un gran guerrero que salvó todas estas tierras de los bárbaros."

Peligros o monstruos en la zona: "Una plaga de hombres-bestia se abate sobre el señor de Gwebli; adoptan el aspecto de lobos, pero son mucho más crueles que cualquier lobo que yo conozca. Seguro que acepta cualquier ayuda que podáis ofrecerle."

Caddryn, Celdwand o Gareg: "Nones. Por aquí pasa un montón de gente... no creo conocerlos."

Castillos, nobleza y gente importante: "Rendimos tributo al señor de Gwebli. Vive en un castillo al noreste, su familia ha sido propietaria de estas tierras durante generaciones. Lo sabe todo acerca del lugar. Había otra familia noble en la zona, hacia abajo por el camino del sur, pero, ahora, no es más que una anciana la que vive en ese sitio. Hace mucho que ronda por aquí, si andáis tras cosas y hechos antiguos ella podrá ayudaros."

Otras aldeas o ciudades: "Ya habéis pasado por casi todos los lugares habitados llegando hasta la posada de las Tres Cruces. Exceptuando las gentes que viven bajo la protección del señor

de Gwebli, el único otro lugar en las cercanías es el castillo de Penrhys, pero en la actualidad allí vive únicamente la señora de Penrhys. Podéis probar desandando el camino, al otro lado de las marismas de Llanrhidran, por los alrededores de la ciudad de Llanelli."

Piedras mágicas, mitos locales e historias populares: "Hay una piedra del Gigante sita entre los castillos. Señala la tumba de un gran héroe y la piedra chillaría si nos viéramos en peligro por causa de los bárbaros. Se supone, también, que reconocería a cualquier gran héroe que se pusiese sobre ella. Existe un viejo dicho. ¿Cómo era...? ¡Oh sí!, es:

*Os arwr dewr bydych chi
dringwech ar y maen a gweiddi.*

El pasaje significa: "Si quieres ser un héroe valiente, trepa a la piedra y chilla."

Cuneitina: "No me suena de nada. Un nombre extraño... si lo hubiera oído, lo recordaría."

Si lo que les interesa a los PJs son indicaciones de cómo llegar a los sitios, los lugareños sin ningún problema señalarán el camino tanto al castillo de Gwebli como al de Penrhys, también podrían informar de que el desvío a la piedra del Gigante (la tumba del héroe muerto) es el tercero a la izquierda por el camino del noroeste. También es el tercero (a la derecha) bajando por el camino del sudoeste, a pesar de que esto no es tan conocido. Tras hablar con los aldeanos los PJs tienen tres posibles opciones: el castillo de la señora de Penrhys, el castillo del señor de Gwebli o la piedra del Gigante que marca la tumba del héroe. No fuerces a los PJs hacia ninguna dirección en particular. Incluso, si por algún milagro, van derechos a la villa junto al mar y al "encuentro final", siempre pueden ser llevados triunfalmente por los agradecidos aldeanos al castillo del señor de Gwebli, y allí festejar el éxito adecuadamente (y, claro, ser inducidos a eliminar a los wargos).

El castillo de Penrhys

El castillo de Penrhys (pen-RIHS) fue el hogar de una familia noble que se repatía el control de la península con la familia del señor de Gwebli. Desgraciadamente los Penrhys están pasando tiempos difíciles y la mayor

parte de la familia y parientes cercanos han perecido, a excepción de la actual ocupante del castillo.

La señora de Penrhys no toca mucho con los pies en el suelo, vive constantemente en los días de gloria cuando su familia gobernaba con fuerza, tanto que ni siquiera notó su propia muerte hace unos meses. Cuando se encuentre con los PJs, la señora de Penrhys creará, erróneamente, que son rehenes enviados por su marido, al que supone conquistando las tierras en el este. La señora de Penrhys pide un estricto cumplimiento de sus órdenes. Si los PJs dudan o responden a su antojo, se pondrá tan furiosa que atacará inmediatamente. Lee lo siguiente cuando los PJs se acerquen al castillo:

El camino bordea una gran colina y desaparece a medio camino de la cima, donde se alza un castillo en ruinas. La muralla oriental no llega a la altura de las rodillas. Aunque la parte trasera del castillo parece haber corrido mejor suerte, incluso hasta el punto de que alguien pudiese vivir ahí, el resto es un simple montón de pedruscos, leve indicio del edificio que un día dominó con orgullo la comarca circundante. A pesar de que el sendero desaparece a medio camino del castillo, no debería ser difícil practicar una vía través de la vegetación que cubre la ladera.

No hay entrada por la parte trasera del castillo. Si los PJs rodean la estructura, revelarán a la señora de Penrhys su presencia. Si los PJs escalan por la ladera y trepan por la muralla oriental, lee o parafrasea lo siguiente:

Desde la cima de la colina, tenéis una visión panorámica de las olas del océano rompiendo contra la arenosa playa del sureste. También podéis ver que muchas de las tierras del alrededor han dejado de ser trabajadas por un motivo u otro. Como con el castillo, las enredaderas y parras han seguido sus propias sendas sinuosas sobre y entre la piedra de los muros. La única diferencia es que las parras en la parte interior de la muralla son casi negras, mientras que las de la otra cara son de un marrón claro. La única sección del castillo que mantiene su techado es lo que diríais que es un establo o cocina exterior.

Desde el portal de esta estructura con techo surge una figura humana portando lo que una vez fue una bellísima capa. Su grácil caminar y la inclinación de su cabeza sugieren que es la noble dama de este castillo.

"Se han comportado con honor al haberse dirigido aquí sin demora" —dice acercándose a vuestro grupo—. Ahora podéis discernir el matiz azul de su momificada piel. "No hay necesidad de matar a los que de tan buenas maneras hacen gala conociendo su situación. Seguidme."

Al girar, el vuelo de la capa deja ver sus ennegrecidos pies. Un olor mareante os golpea la cara, y los pómulos de la mujer parecen a punto de estallar a través de su pútrida piel.

Si los PJs siguen a la señora de Penrhys, improvisa faenas diversas para ellos, hasta que los PJs se cansen del juego o a la señora de Penrhys le parezca que no trabajan lo suficientemente duro. Si los PJs preguntan acerca de monstruos o héroes, la señora de Penrhys hablará con elocuencia de su marido. Cree realmente relatar hechos que están teniendo lugar y habla sobre la cuestión con gran autoridad. Aunque lo primero en destacar es que su marido ha realizado muchas hazañas en tierras lejanas, habla acerca de "haber realizado una pequeña empresa" aquí, en la Península Ventosa: la eliminación de la bestia conocida como "la perdición de Swayne". Describe a una bestia de 11 pies de alto con cuatro brazos —un hacha en cada huesuda mano—, lo hace con vividez de detalles antes de volver al tema del acerado coraje de su marido y su vida con él. No tiene ningún reparo a la hora de despreciar tanto a Swayne como al señor de Gwebli, refiriéndose al primero como a poco más que un mercenario tratando de hacer fortuna con lo que ella cree que eran diamantes robados de la guarida de la bestia. Al último lo considera como un "canalla traicionero merecedor de las malignidades que lo acosan." Habiéndoles hablado de la gloria de su marido, la señora de Penrhys, envía al grupo de PJs de vuelta al trabajo. Cualquier afrenta para con su marido o familia desencadenará un ataque instantáneo y furioso.

Tras amenazar a los PJs por su falta de obediencia, la señora de Penrhys llamará a unos guardas imaginarios (por



ejemplo: Anwas, Conyn, Ffodor, Mabsant, Peredur, etc.) mientras ataca en persona al grupo. La señora de Penrhys es un tumulario de reciente formación y debe ser tratada como un tumulario en todos los aspectos, excepto por la ausencia de ciertos ataques y defensas especiales de tumulario, debido a su inexperiencia. A pesar de que no puede consumir niveles, puedes describir el debilitante escalofrío que recorre el cuerpo de cualquiera de los PJs impactados. Si no se detiene el proceso, la señora de Penrhys, acabará por convertirse en un tumulario hecho y derecho en un mes.

Señora de Penrhys (tumulario): Int 10 (media); AL LM; CA 5; MV 12; DG 4+3; pg 19; TAC0 15; No. At. 1; Daño 1-4; DE inmune a los conjuros de dormir, hechizar, inmovilizar y a los basados en el frío; TM M; ML 14; PE 650; MMv.2 (modificado); capa andrajosa, anillo de oro (valor 35 po).

En el viejo establo que sirve de alojamiento a la señora de Penrhys, hay un colchón de paja, un raído camisón de hilo y una caja pintada de un palmo de tamaño con 40 po dentro. Los alrededores del castillo están, por lo demás, vacíos.

A pesar de que el camino occidental acaba conduciendo a la villa junto al mar, está inundado y descuidado en muchos tramos y no otorgará beneficios al factor de movimiento de los PJs de aquí en adelante.

El castillo de Gwebli

Brys ap Gwebli es el señor del castillo de Gwebli y de la gente que habita las tierras circundantes. Es responsable de su protección y, actualmente, se encuentra en apuros para darla. Hace poco, una manada de wargos, que viven en los alrededores (justo al noroeste del castillo de Penrhys), comenzó a atacar a las ovejas de los súbditos del señor de Gwebli; las bestias mataron a los pastores que trataron de detenerlos. Aunque personalmente condujo un asalto contra los wargos, unas pocas (tres) de estas crueles criaturas permanecen con vida.

Muchos de sus mejores guerreros han sido heridos de gravedad y dos de ellos han muerto, motivo por el cual Brys ha renunciado a acabar con la manada antes del invierno. Para empeorar las cosas, resulta que sólo dos de sus perros de caza se han salvado (de la

treintena que poseía). Está preocupado porque el invierno puede dar una ventaja estratégica a los wargos, y sus rebaños podrían acabar en sus panzas con facilidad cuando la nieve entorpezca el avance de sus hombres.

Wargos (3): Int 6 (poca); AL NM; CA 6; MV 18; DG 3+3; pg 17, 14, 9; TAC0 17; No. At. 1; Daño 2-8; TM M; ML 11; PE 120; MMv.2 (lobo).

Esto es todo lo que queda de la manada, aunque el wargo de 17 pg es el líder y continúa relativamente sano. Los wargos están comenzando a desarrollar su pelaje de invierno, el cual da lugar a una combinación de aspecto sobrenatural con sus ojos y orejas rojos. Los lobos son astutos, imponiendo una penalización de -3 a la sorpresa para los PJs que busquen en las proximidades de su guarida.

Cuando el señor de Gwebli tenga noticias de los PJs les invitará a una gran cena en su castillo. Entonces se presentará a cada uno de ellos con un regalo, algo adecuado a su posición y dentro de las posibilidades del noble. Tras esto, relatará sus problemas con los lobos gigantes entre panceta y cerveza. Si los PJs no se ofrecen voluntarios tras oír las penas de su pueblo, el señor de Gwebli reclamará su ayuda.

Al poco de hablar con los PJs, el señor de Gwebli cae en la cuenta de que están buscando la cima del acantilado al lado de la villa junto al mar. Conoce las viejas historias acerca de Sweyne pero evitará decírselo a los PJs. Aunque va en contra de su sentido del juego limpio, no responderá a ninguna pregunta respecto a Sweyne o similares hasta que los PJs acepten matar a los wargos. Si los PJs rehúsan, les conminará a abandonar la Península Ventosa al mediodía de la jornada siguiente; él y los guerreros que le quedan les obligarán a ello si a esa hora no se han marchado. Además ordenará a Cillau y a la villa junto al mar que no les concedan ni hospitalidad ni ayuda.

Si los PJs aceptan, el señor de Gwebli, les explicará que el monstruo que Sweyne combatió se supone vive en la cima de un acantilado cerca de la villa junto al mar. Una vez que haya contestado a cualquier otra pregunta que tengan, y les haya prometido que un zagal les acompañará a la villa junto al mar después de matar a los wargos, el señor de Gwebli les explicará su estrategia para acabar con los lobos. El plan es simple: hacer que todos sus

hombres (los sanos) armados con lanzas circunden la guarida de los wargos, situada al noroeste del castillo de Penrhys. Su intención es estrechar el círculo lo suficiente como para poner a los wargos a la defensiva, pero no tanto que se sientan atrapados y sin salida y traten de cargar temerariamente contra el círculo de hombres armados. Los dos perros de caza de los que dispone recorrerán el perímetro del círculo y cubrirán cualquier hueco que los wargos pudieran aprovechar para huir. La misión de los PJs será abrirse en abanico, penetrar en el círculo y luchar contra los wargos. Aunque es un plan arriesgado, le funcionó en el pasado contra las bestias. Es la única forma segura para forzar una confrontación, pues la manada rehúye los ataques frontales; los wargos sólo dispondrán de una probabilidad del 10% por asalto de escapar al círculo.

Si los PJs son incapaces de hacer frente a los wargos sin ayuda, el señor de Gwebli ofrecerá su propia espada y, si es desesperadamente necesario, la de los tres hombres que aún son capaces de hacer frente a los wargos en una lucha codo con codo. Hacer esto debilita el círculo de contención, dando a los lobos gigantes un bonificador adicional del 10% a escapar por cada guerrero, incluyendo al señor de Gwebli, que ayude a los PJs.

Señor de Gwebli, varón humano G3: AL LB; CA 5; MV 12; pg 15; TAC0 18; No. At. 1; Daño según el arma; Fue16; Des 12; Con 14; Int 10; Sab11; Car 14; ML15; armadura brigantina, escudo, espada larga, daga.

Hombres de armas (3): AL LB; CA 7; MV 12; G1; pg 6, 5, 3; TAC0 20; No. At. 1; Daño 1-6 (lanza); 2d4 + 6 para las puntuaciones de aptitud; ML 13; armadura de cuero, escudo, daga.

La piedra que chilla

Lee o parafrasea lo siguiente cuando los PJs alcancen esta localización:

Mientras viajáis arriba y abajo por las suaves laderas de las colinas, comenzáis a distinguir una gran formación rocosa al frente. El agitado viento os obliga a bizquear y soltar unas lágrimas, pero parece que la formación es una gran piedra de 8 pies de altura situada sobre numerosas piedras de menor tamaño. Sólo un

gigante pudo ser capaz de levantar este colosal bloque de piedra y colocarlo sobre las otras rocas.

Tras la gran roca, hacia el oeste, hay una pequeña pila de piedras, posiblemente un monumento o memorial. Tal vez la tumba de un hombre valiente que combatió junto al campeón contra los bárbaros invasores. A cinco metros del memorial descansan los huesos de un perro gigante o lobo.

Cualquier PJ que se encarama a lo alto de la gran piedra del gigante y grite a pleno pulmón tiene la posibilidad de despertar a la roca, en realidad un galeb dhur dormido.

Galeb dhur: Int 11; AL N; CA -2; MV 6; DG 8; pg 44; TAC0 13; No. At. 2; Daño 2-16; AE conjuros, animar pedruscos; DE inmune al relámpago y al fuego normal; RM 20%; TM G (8 pies de altura); ML 17; PE 8.000; *MMv.1*; tres piedras de ónice (100 po cada una), dos esmeraldas en bruto (250 po cada una).

La posibilidad de despertar al galeb dhur depende de la Constitución de PJ: los guerreros deben pasar una prueba de Constitución con un -6 (el resto de clases tirarán Constitución -10) para despertar al galeb dhur durmiente. De no ser así, el galeb dhur sólo despertará si alguien profana el monumento del oeste o le ataca. En cualquiera de estos dos casos, no hablará con los violadores, simplemente, les expulsará hiriéndolos pero no matándolos.

Si el galeb dhur es despertado de la forma apropiada, a gritos, lee o parafrasea lo siguiente:

Sientes que la gran piedra bajo tus pies retumba y te ves forzado a saltar antes de ser despedido violentamente.

"Bien, bien..." declara una voz profunda y lenta, a medida que la gran piedra se despereza, revelando unos brazos y piernas rechonchos de piedra. "Ha sido un poderoso y penetrante susurro para alguien tan pequeño. ¿Por qué me habéis despertado de mi sopor?"

El galeb dhur conversará con aquellos que le traten cortésmente, continuamente emitiendo ruidos de aprobación como "um, um" mientras los PJs hacen sus preguntas. El galeb dhur ha escuchado las conversaciones de las mujeres de la villa junto al mar mientras extienden las ropas recién lavadas

sobre su espalda y contemplan el distante océano. Recuerda que hablaban sobre el héroe Swayne y encaminará a los PJs a ese lugar. Si se le interroga acerca de los huesos de lobo, el galeb dhur mencionará que mató al wargo por excavar en las piedras del memorial. Había una gran manada de ellos pero, desde que mató a éste, los wargos no han vuelto a la zona.

El galeb dhur no está interesado en colaborar en la erradicación de los wargos; aconseja, empero, a los PJs, con su voz pausada y paciente, que protejan a sus congéneres como él custodia a los suyos.

Si los PJs derrotan al galeb dhur y excavan en el memorial, hallarán huesos y herrumbrosos restos de armadura y armas, nada más.

La villa junto al mar

La villa junto al mar no es más que un villorrio grande. Nunca ha tenido otro nombre que "la villa junto al mar". Los que viven aquí principalmente pescan para subsistir, aunque tanto hombres como mujeres trabajan de firme para convertir el pobre suelo en terreno de cultivo. Los aldeanos pagan tributo al señor de Gwebli cada año y, ocasionalmente, sirven como pastores adicionales para sus rebaños en tiempos de mucho trabajo. Vivir de la providencia del caprichoso mar y de los cultivos del pobre suelo no es fácil, pero la gente aquí está contenta, en general, con su suerte.

Lee o parafrasea lo siguiente cuando los PJs se aproximen a la villa costera por cualquiera de los dos caminos que llegan hasta allí:

El pueblecito enfrente vuestro descansa sobre una colina de tamaño medio en la punta suroeste de la Península Ventosa. El acantilado al extremo oeste del pueblecito tiene una caída de cientos de pies hacia el mar. Al norte y a vuestra derecha hay una gran colina que se alza a unos cien pies sobre el pueblo, resguardándolo completamente de los azotes del viento. A vuestra izquierda, los campos bajan en una suave cuesta de cientos y cientos de yardas y acaban en otro acantilado, éste con una caída menor.

Podéis ver un número de pequeños botes balanceándose en las olas; están repletos de hombres trabajando

denodadamente para obtener su sustento diario. También advertís a unas mujeres portando unas cestas planas de mimbre de tamaño descomunal rebosantes de algas marinas. Algunas de ellas ya han llegado a los campos de cultivo y allí esparcen las algas marinas por el árido suelo.

Los aldeanos tienen la esperanza de que las algas nutrirán el suelo del villorrio y lo harán mejor para el cultivo.

Cualquiera de los viejos y amistosos ancianos de la aldea puede recordar las historias de las batallas de Swayne con el "monstruo", incluyendo la derrota final de Swayne. Puedes embellecer las historias pero asegúrate de que la descripción de la criatura sea debidamente espeluznante: quizás un fomoriano gigantesco o algo a lo que los PJs no se hayan enfrentado nunca. Todos los aldeanos adultos conocen el rumor de que la criatura vaga por las tierras de la cima del gran acantilado.

Si los PJs mencionan a Caddryn, Celwand o Gareg la mayoría de los lugareños recuerdan sus nombres como los de aquellos aventureros que buscaban al monstruo. También recuerdan que ninguno de los tres aventureros se jactó de haber combatido contra la bestia.

Los acantilados

Hay tres caminos que llevan a la guarida de la bestia: dos que siguen hasta la cima del acantilado (300 pies de elevación), y un sendero que corre a lo largo de la pared del acantilado a unos 60 pies de la cima. Si no fuera por los matojos espinosos, se podría trepar arriba y abajo de los escarpados pero escalables primeros 60 pies de la pared del acantilado. El camino corre por el último entrante de tierra a la falda de la ladera; desde este punto hasta la playa a 240 pies por debajo, la pared del acantilado es casi perpendicular. Lee la siguiente descripción a los PJs cuando estén a punto de subir en busca de la cuneitina:

Os veis frente a la gran colina que se alza a unos 100 pies por encima de vuestras cabezas. A vuestra izquierda se ve el extremo de la península, la escarpada cara de un acantilado que llega tan lejos como alcanzáis con la vista en ambas direcciones. Desde aquí veis tres caminos.

El camino a la izquierda da un giro hacia el noroeste, rodeando la gran colina y corre a lo largo de un risco en la propia pared del acantilado. Aunque el risco no es muy ancho y la cara izquierda cae de forma abrupta, el camino está cubierto por una espesura tal de matojos que despeñarse es prácticamente imposible. Podéis ver que el sendero que seguís con la vista sube pronunciadamente hasta la cima del acantilado muriendo allí. El camino de la izquierda os mantendría ocultos a la vista excepto a los que se asomaran hasta el mismo borde del acantilado.

El segundo camino, que sube directamente por la pared de la gran colina, es un ascenso directo. Aparentemente corre a lo largo de lo alto de la colina, tal vez a veinte yardas del borde del acantilado.

En el extremo alejado derecho, advertís un tercer camino más discreto que corre paralelo al camino central; es posible que también lleve a la guarida de la bestia. A pesar de que ningún camino requiere cuerdas de escalada, recorrerlos puede resultar arduo.

El camino de la izquierda —el que está localizado a 60 pies desde la cima del acantilado— se describe en la sección "El camino de la izquierda". Trata las sendas central y derecha como la misma, ya que las dos suben por la falda de la colina y discurren a lo largo de lo alto del acantilado (no a lo largo de la pared del despeñadero); consulta la sección "Los caminos de en medio y la derecha" en esos casos.

El camino de la izquierda

Lee o parafrasea el siguiente texto si los PJs eligen circunvalar la colina recorriendo el camino de la izquierda, el que se pega a la pared del acantilado:

Cerca del principio del camino divisáis el cadáver de un carnero, largo tiempo muerto, parcialmente cubierto por la maleza.

El carnero fue muerto por los wargos hace algún tiempo. Deja un tiempo para que los Pjs reaccionen, después continúa leyendo lo siguiente, una vez concluyan que el carnero muerto no señala ningún peligro:

Continuáis caminando a lo largo del sendero que sube y baja al capricho del acantilado. Abajo se oyen las olas del océano rompiendo contra la playa.

Aunque desde el pueblo o el comienzo del camino no es algo claramente visible, desde aquí veis que los restos semienterrados de un naufragio permanecen abajo, en la arena. La porción delantera del barco aún no ha sucumbido a las olas; el bauprés se levanta desde la arena como el orgulloso cuerno de un unicornio.

El matorral espinoso crece muy espeso en el camino de la pared del acantilado. En muchos lugares, los PJs tendrán que limpiar de plantas espinosas el sendero, reduciendo su movimiento a la mitad. Cuando los PJs se encuentran sorteando una zona del sendero de especial dureza, una sombra pasa sobre ellos y el agudo chillido de un pájaro gigante hiende el aire. Un asalto después, siete enormes cuervos se lanzan en picado y atacan a los PJs. Con su ataque esperan despeñar a uno o más PJs, pero los negros cuervos no se dan cuenta de que la densidad del matorral espinoso salvará a los PJs de ese destino. Aun así, cualquier PJ impactado por dos o más pájaros en un mismo asalto deberá realizar una prueba de Destreza a fin de evitar caer entre las plantas espinosas; los PJs enzarzados en los matojos pierden un asalto liberándose y los ajustes de Destreza a su CA. Los cuervos no dudarán en volar a la seguridad de las alturas si los PJs les están derrotando. Dado que los pájaros bajan en picado y vuelven a alzarse a cada ataque, los PJs no reciben bonificadores de ataque por enemigo retirándose del combate.

Los PJs con armas de proyectil preparadas y en la mano podrán realizar un ataque normal antes de que los enormes cuervos vuelen fuera de su alcance. Cualquier cuervo con los pg reducidos a 1 no puede volar; planeará unos 100 pies hacia abajo posándose en algún saliente o similar hasta recuperarse.

Cuervos enormes (7): Int 1 (animal); AL N; CA 6; MV 1, VI 27 (C); DG 1-1; pg 7, 6, 5, 4, 4, 3, 3; TAC0 20; No. At. 1; Daño 1-2; TM M; ML 11; PE35; MMv.1 (aves).

Habiendo superado tales dificultades, los PJs obtendrán el beneficio de una tirada de sorpresa contra la legen-

daria bestia que custodia la cuneitina. Llegarán a la morada de la criatura tres turnos después de comenzar el descenso por este sendero, asumiendo que su factor de movimiento sea 12 y no se paren a descansar o desanden el camino por una razón u otra.

Los caminos de en medio y la derecha

Lee lo siguiente si los PJs toman el camino de en medio o el de la derecha:

Comenzáis a subir por la escarpada cuesta de la colina, y mantenéis vuestras manos libres para poder agarraros en caso de dar un traspiés. A pesar de que vuestro ascenso es arduo, alcanzáis la cima de la colina tras un corto ascenso. El borde del acantilado está a veinte yardas a vuestra izquierda.

El viento os da la bienvenida batiendo con más fiereza la cima de la colina, y bizqueáis constantemente por su causa. De vez en cuando, os veis obligados a cubrir vuestros ojos por las ráfagas especialmente severas. No contento con hacer que los ojos se os humedezcan y suelten lágrimas como un río de montaña, el viento y el frío otoñal conspiran para hacer que vuestras narices rezumen profusamente y que vuestras orejas padezcan un dolor constante.

Cualquier PJ que se aventure al borde del acantilado puede hacer una prueba de Inteligencia a -4. Si lo consigue, el PJ puede distinguir los restos del naufragio abajo. El PJ, de paso, asusta inadvertidamente a los grandes cuervos que anidan justo debajo de la cima del acantilado (consulta "El camino de la izquierda" para las características de los cuervos). Los cuervos alzarán el vuelo y describirán círculos sobre el PJ. Si el PJ permanece al borde del acantilado otro asalto (se aplica a cualquiera que trate de discernir el naufragio), los cuervos se lanzarán en picado y tratarán de despeñar al PJ. Si el PJ resulta impactado por dos o más cuervos, debe pasar una prueba de Destreza para evitar caer al abismo. Un PJ que pase una prueba del talento voltear, puede caer controladamente acantilado abajo y acabar aterrizando sobre el camino de la izquierda —a 60 pies de la cima— sufriendo sólo 3d4 puntos de

Tabla de encuentros aleatorios en la Península Ventosa

Los encuentros aleatorios en la Península Ventosa son raros. El DM puede realizar una tirada para determinar encuentros aleatorios dos veces por día y una por noche; un encuentro ocurre con un resultado de 1 en 1d6. El DM debe escoger entre los encuentros siguientes:

1. Saltones acuáticos (2d8): Int 2 (semi); AL NM; CA 8; MV Nd 12 (planea a 30 pies); DG 1-1; pg 3 cada uno; TAC0 20; No. At. 1; Daño 1-4; AE chillido, brinco; TM P (3 pies de largo); ML 10; PE 65; HR3.

Los saltones acuáticos se asemejan a grandes sapos con una cola como la de un pez, en sustitución a las ancas traseras, y alas-aleta como las del pez volador, en sustitución a las delanteras. Sus bocas están llenas de dientecillos afilados.

Este encuentro ocurre sólo cerca de un río o lago. El ataque "brinco" de los saltones acuáticos se trata como un ataque cuerpo a cuerpo normal. El penetrante chillido de los saltones acuáticos causa a cualquier criatura en 30 yardas el tener que superar un tiro de salvación contra conjuro o verse incapacitado para acometer ninguna acción en el siguiente asalto. Un saltón no es capaz de morder el mismo asalto que chilla.

2. Fachan (1): Int 7 (poca); AL CM; CA 5; MV 9; DG 5; pg 26; TAC0 15; No. At. 1; Daño según el arma (1d8 + 3 con hacha de batalla); AE Fuerza 18/50 (+1 al ataque, +3 al daño); TM M (6' de alto); ML 12; PE 270; HR3.

El fachan es un exilado de una distante tierra del norte que ha hallado santuario en los brumosos pantanos de Llanrhidran. Ataca a los viajeros que se aventuran demasiado en las zonas cenagosas. El fachan prefiere atacar a víctimas solitarias, pero está ávido de carne humana. Su apariencia es espeluznante: tiene una pierna central bajo su cuerpo, un brazo que brota del centro de su pecho y un ojo en medio de su cara. El fachan es sorprendentemente ágil y rápido.

El fachan porta una gran hacha de piedra. Si se consigue desarmarle, se retirará adentrándose en la ciénaga. En lo más profundo del pantano de Llanrhidran se encuentra el cubil del fachan, oculto entre los árboles. Su tesoro incluye un escudo de metal (no mágico), una bolsita putrefacta con 23 po y una lanza +1.

3. Lanzapúas (1d4): Int 0 (no); AL N; CA 8; MV 0; DG 4; pg 15 cada uno; TAC0 ninguno; No. At. 1 andanada; Daño 2-8; AE rocío; TM M (4' de radio); ML 9; PE 270; MMv.1.

Estas enmarañadas plantas carnívoras tienen flores amarillas y se depositan

cerca del suelo. Atacan a las criaturas vivas a 30 pies a la redonda disparando púas y espinas en todas direcciones; impactará automáticamente a cada criatura a ese alcance; el daño de las púas es 2-8 puntos de daño (1 pg por púa).

Una daga finamente decorada descansa a cinco pies de un lanzapúas. Sobre la daga se ha lanzado un conjuro de *boca mágica*, cuando se la toca dice: "Soy propiedad del señor de Penrhys. ¡Retórnenme al castillo de Penrhys inmediatamente!" Una vez que la *boca mágica* ha hablado, la magia se desvanece. La daga fue dejada ahí por un desconocido bromista con la esperanza de llevar a los viajeros a su perdición en el castillo Penrhys. La señora de Penrhys no sabe nada acerca de la daga.

4. Kenku (2d4): Int 9 (media); AL N; CA 5; MV 6, VI 18 (D); DG 2; pg 10 cada uno; TAC0 19; No. At. 3 o 1; Daño 1-4/1-4/1-6 o según el arma; DE habilidades de ladrón de 4º nivel; RM 30%; TM M (6' de alto); ML 13; PE 175; MMv.2; bastón, 2d4 po cada uno.

Estos kenkus visten túnicas con capucha para ocultar sus rasgos de ave. Viajan por las caminos y senderos, y se acercarán a los PJs disfrazados como peregrinos o druidas. Piden que cada PJ pague 3 po para dejarles el paso libre. Aquellos que no deseen pagar serán atacados.

daño. Un PJ que no supere la prueba en este talento caerá los siguientes 240 pies del acantilado y morirá. (Si el PJ no dispone de el talento voltear, el DM puede dejar que el PJ haga una prueba de Fuerza para aferrarse a un saliente rocoso antes de precipitarse a su fin.)

Los PJs pueden cruzar la cima del acantilado, árida y azotada por el viento, sin dificultad. Llegan al encuentro final en dos turnos por el sendero de en medio, o tres turnos por el de la derecha (dado un movimiento normal de 12).

A menos que los PJs tomen precauciones excepcionales para ocultar su marcha —la cima casi no da cobertura— no tienen posibilidad de sorprender al guardián de la cuneitina: un xorn. El xorn usa su poder de camuflaje para mejorar sus posibilidades de sorprender a los PJs (una penalización de -5 a la tirada de sorpresa de los PJs).

Dilema final

La legendaria criatura a la que los

PJs deben enfrentarse es un xorn que ha quedado atrapado en la Península Ventosa durante siglos. Lo que sigue es la historia del monstruo.

Encontrándose cerca de una grieta interplanar entre el Plano Elemental de la Tierra y el Primer Plano Material, el joven xorn excavó a través del inestable portal accidentalmente y terminó en la Península Ventosa. Cuando se dio cuenta de su error, la puerta ya había quedado destruida; la criatura quedó atrapada. La acción de excavar de la criatura hizo que una enorme cantidad de tierra elemental pasara por ese transitorio portal, y en ese detritus estaba la cuneitina. El xorn atesora, celosamente, esta rocalla como recuerdo; los minerales son el único contacto que la bestia tiene de su hogar. No quiere separarse de la cuneitina, a pesar de que el raro mineral no es del gusto de su estómago y le provee de poco sustento.

Cuando el xorn llegó por primera vez, vagó con libertad y mató a los pastores que no accedieran a entregarle

sus aperos metálicos. Tras su encuentro con Swayne (que casi le lleva a la muerte), el joven xorn, quedó aterrorizado por todo humano y dejó de relacionarse con ellos para siempre; no podía soportar el pensamiento de morir en este plano, tan pobre en minerales.

Swayne se aprovechó del terror del xorn con gran éxito hasta que al final la bestia comprendió que los recuerdos de su hogar acabarían por desaparecer, fue entonces cuando el xorn montó en cólera y mató a Swayne. Con el tiempo se recuperó de la dura batalla, pero decidió sumergirse en la tierra en busca de comida. No obstante, a partir de aquel momento, el xorn empezó a asesinar a los viajeros solitarios que se aventurasen en su territorio. Al xorn le aterrorizaba que alguien lo viera, pues pensaba en la posibilidad de que fuera en busca de otros humanos y volviera para matarlo. Con grandes grupos de gente, el xorn acostumbra a utilizar su poder de fase para proyectarse fuera del suelo, embestir contra el grupo y luego

desaparecer de la vista (léase, entrar en fase hacia el interior de la tierra). Esto, normalmente, tiene el efecto deseado: poner al grupo en fuga, corriendo por sus vidas. Debido a que el xorn no mata a nadie en un grupo donde existe la posibilidad de que alguien escape, los lugareños nunca han estado lo suficientemente desesperados o encolerizados como para darle caza y matarlo; simplemente evitan el territorio del xorn.

El xorn permaneció como un misterio: una especie de hombre del saco o coco temido por la gente del lugar. Se le dejó en paz hasta que tres aventureros llamados Caddryn, Celwand y Gareg encontraron a la bestia. Los aventureros amenazaron con contar al mundo cosas acerca del xorn, así salvaron sus vidas y obtuvieron una pequeña pieza de cuneitina inferior cada uno. A cambio, prometieron no volver nunca y no hablar nunca a nadie del xorn. Tras mucha persuasión, el xorn aceptó a regañadientes y los tres aventureros escaparon con la cuneitina. Fieles a su palabra, nunca hablaron del xorn ni revelaron su localización. Así están las cosas cuando los PJs llegan.

Xorn: Int 10; AL N; CA -2; MV 9, Ex 9; DG 7 +7; pg 34; TAC0 13; No. At. 4; Daño 1-3 (x3)/6-24; AE penalización a la tirada de sorpresa del oponente de -5; DE inmune a frío y al fuego; los ataques eléctricos le causan sólo la mitad de daño o ninguno; las armas de filo le infligen la mitad de daño; TM M (5 pies de alto); ML 16; PE 4.000; MMv.2.

El cubil del xorn no es más que un hueco en la tierra donde se ha formado un conglomerado con toda la cuneitina y otros minerales. Desde cierta distancia, la cuneitina aparece, a grandes rasgos, con la forma de una casa: una gran losa de piedra con incrustaciones de cuneitina se ha colocado sobre dos pequeñas pilas de piedras que también contienen cuneitina. Esparcidas alrededor de la morada del xorn hay varias lascas de cuneitina inferior no más grandes que la palma de un mediano.

La presencia de los PJs lo alertará, pero el xorn no atacará inmediatamente si el grupo es de tres o más personas. En lugar de ello asumirá su posición de guardia. Si los PJs se acercan a la cuneitina, el xorn saltará desde el suelo y embestirá al PJ más grande con su boca cerrada. Si el xorn impacta el PJ será lanzado hacia atrás 1d3 x 10 pies (recibirá 1 punto de daño a causa del golpe). El xorn volverá a ponerse en fase con la tierra. Describe a los PJs lo

que ha ocurrido sin dejar entrever la naturaleza de la criatura: "Una roca sale proyectada del suelo e impacta contra ti, entonces desaparece", o "Un puño gigante cubierto de ojos ha surgido de la tierra y te ha propinado un fuerte golpe".

El trato que llevó a cabo el anterior grupo no funcionará para los PJs, puesto que Gaerist les ha pedido un trozo de cuneitina superior, el cual sólo podrá ser extraído de la gran losa o de los dos pilares sobre los que descansa. Este proceso dura cerca de un turno por trozo de cuneitina obtenida y el xorn no querrá separarse de esta cantidad a menos que los PJs puedan garantizarle el retorno a casa (el Plano Elemental de la Tierra). Aunque ciertamente la cuneitina inferior puede ser recogida del suelo que rodea el cubil, el xorn defenderá su guarida y tratará de recuperar cualquier piedra.

Los PJs pueden parlamentar con el xorn y estará dispuesto a escuchar. El xorn se lamenta con gran vehemencia del hecho de haber quedado atrapado aquí. A los PJs se les podría ocurrir que Gaerist fuera capaz de construir un objeto mágico que envíe al xorn a casa. Si los PJs siguen esta línea de razonamiento con el xorn, les permitirá -tras un ratito convenciéndolo y con la esperanza de encontrar un medio de volver a casa- extraer una pieza de cuneitina superior. Además, él mismo les indicará un pedazo sin defectos si le cuentan que el objeto mágico puede funcionar mejor con él. Si se le retorna a casa, el xorn dejará el resto de la cuneitina a los PJs.

Si los PJs se presentan a Gaerist con este plan, el mago accederá a confeccionar el objeto en tanto pueda quedarse con toda la cuneitina, por la que pagará a los PJs generosamente una vez entregada. Gaerist construirá con éxito una *piedra de control de elementales de tierra* en un mes. (Gaerist tiene una base de 71% de probabilidad de éxito pero recibirá un bonificador de +20 si emplea el trozo de cuneitina sin defectos). Si Gaerist no cumple con su parte, los PJs deberán resolver qué hacer con el encolerizado xorn. Para conseguir otra piedra del xorn será necesario que un PJ haga gala de una gran labia y poder de convicción. Asumiendo que Gaerist tiene éxito, los PJs pueden usar la piedra encantada de cuneitina para convocar un elemental de tierra. Como el elemental regresa a su hogar, el Plano Elemental de la

Tierra, al finalizar la convocación, los PJs pueden ordenarle que se lleve al xorn de regreso con él. El elemental rodea al xorn en un abrazo de oso y ambos desaparecen a través del portal.

La *piedra de control de elementales de tierra*, creada por Gaerist, puede emplearse dos veces si se ha usado cuneitina superior en su confección, tres veces si se usó la que no presentaba defectos. Gaerist pedirá a los PJs que le devuelvan la piedra, una vez completada la misión y devuelto el xorn a su plano natal.

Existen otras opciones como engañar, robar o matar al xorn. Dependen del DM, en general, el xorn es lo suficientemente inteligente para ser cauto, y no abandonará nunca su guarida si sabe que los PJs quieren cuneitina. Si está desesperado, el xorn tratará de tragarse la cuneitina a pesar de la indigestión que le ocasionará. El xorn detesta dejar las intermediaciones no sólo por el recuerdo de sus terroríficos encuentros con Swayne, también porque la zona misma tiene cierta resonancia con el Plano Elemental de la Tierra, lo que la hace más agradable que cualquier otro lugar que haya visto en este desolador plano.

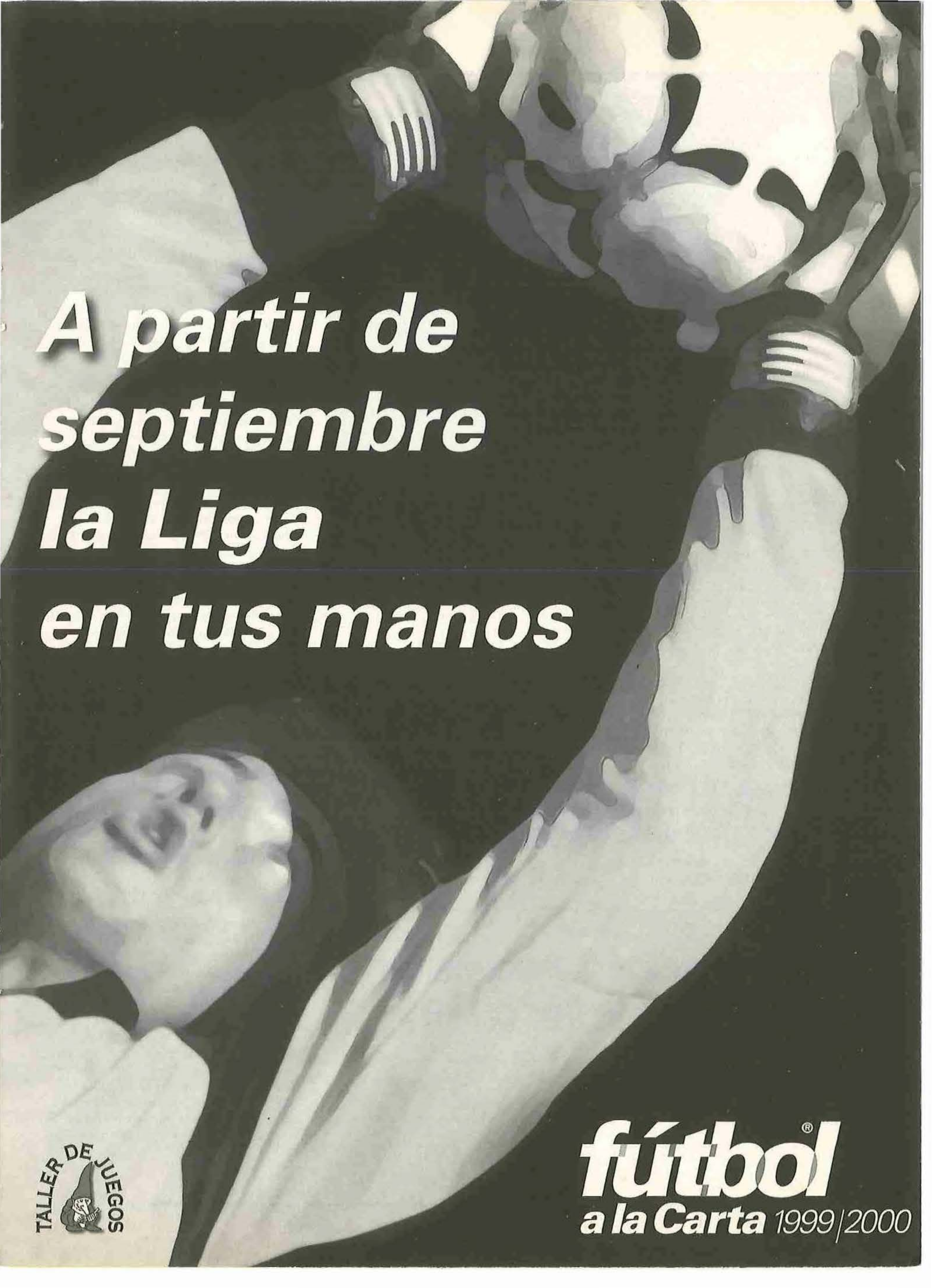
Conclusión de la aventura

Cualquier curso seguido por los PJs está destinado a trascender esta aventura. Llegar a la morada del xorn y conseguir la cuneitina implica que los PJs tendrán que volver en un mes tras llegar hasta Gaerist y volver para liberar al xorn de su cautiverio en este plano. Hacer falsas promesas al xorn puede conllevar repercusiones posteriores. Claro que timar a Gaerist puede ser aún más peligroso, es un mago de alto nivel con muchos recursos.

Si los PJs matan a los wargos, el señor de Gwebli se lo agradecerá.

Otra posibilidad es que no toda la familia Penrhys haya perecido. Un superviviente que retorne a casa puede enterarse de que los PJs preguntaban por su ancestral mansión. Si los PJs han matado a la señora de Penrhys, el conjuro de *hablar con los muertos* les señalará claramente como culpables. Un pariente vengativo puede suponer un atractivo adversario para el grupo, quizás les podría atacar en el acto vociferando que son asesinos, o quizás podría urdir una conspiración y hacer la vida imposible a los PJs en otras aventuras.

Ω



***A partir de
septiembre
la Liga
en tus manos***



fútbol[®]
a la Carta 1999/2000



Esta es la tercera contribución de Andy a DUNGEON. Dice con orgullo que Falcongris es su mundo de juego favorito y espera que los villanos de esta aventura desafiarán incluso a los más experimentados aventureros.

“Sol poniente” es una aventura para 4-6 personajes de alineamiento bueno de niveles 5-7 (unos 35 niveles en total). Es recomendable un grupo bien equilibrado y un sacerdote sería de gran utilidad. Los personajes deberían también poseer algunos objetos mágicos, incluyendo unas pocas armas mágicas.

La aventura se sitúa principalmente en Templonuevo, en la Costa Salvaje (hexágono F4-96 en los mapas de la caja *From the Ashes* [inédito en español]), de la campaña de FALCONGRIS. La acción comienza en la primavera o verano de 585 AC, después de las Guerras de Falcongris, y seis años antes de la campaña actual tal y como se detalla en el libro *Empieza la aventura* y la *Guía del jugador de Falcongris*. Con pequeñas modificaciones, esta aventura puede ser trasladada al año actual (591 AC). A pesar de las escaramuzas entre los colonos de la Costa Salvaje y las fuerzas invasoras del Imperio Orco de la Pomarj, Templonuevo y el área circundante no han cambiado mucho debido a la siniestra influencia de los habitantes del momento.

Para un mayor aprovechamiento se recomienda que el DM tenga acceso al *Wizard's Spell Compendium* (WSC) y a la *Encyclopedia Magica* (EM) [ambos inéditos en español], el ahora descatalogado *GREYHAWK Adventures* [inédito en español] también sería útil como referencia, aunque no son imprescindibles en absoluto para dirigir la partida.

Para los jugadores

Los personajes han llegado a la Ciudad de Falcongris por cualquier razón a gusto del DM. Pueden residir en la ciudad o ser refugiados de un territorio asolado por la guerra; pueden incluso haber llegado a la ciudad para revivir a un compañero muerto.

Los PJs son convocados al Templo de Pelor (la divinidad mayor del sol, la luz, la fuerza y la curación). Una vez allí, tendrán audiencia con un hombre de oscuro pelo y alto que viste una túnica amarilla ribeteada en oro, el amuleto de un sol en llamas es algo muy aparente

SOL PONIENTE

ANDY MILLER

Las desgracias nunca vienen
solas, vienen de tres en tres.

Ilustraciones y mapas: Stephen Daniele

en su pecho. Se presenta como Hathaniss, uno de los sacerdotes del templo y afirma lo siguiente:

"Amigos míos, permitidme ir al grano. El templo de Pelor necesita vuestra ayuda para solucionar un misterio. Como quizás ya sabréis, humanoides venidos de la Pomarj han convertido la Costa Salvaje en un campo de batalla. Aunque la Ciudad de Falcongris y sus aliados han impedido que las fuerzas de Turrosh Mak continúen avanzando hacia el norte, la mayoría de la Costa Salvaje ha sido tomada por esas malignas criaturas.

"Lo que es probable que no sepáis es que un pequeño bastión del bien todavía resiste. De acuerdo con algunos refugiados que huyeron de la región, el distrito de Templonuevo, que se encuentra muy al interior de territorio enemigo, aún no ha caído. Por alguna razón, los humanoides lo han evitado. La gente todavía es libre de la tiranía de los orcos, pero están incomunicados con el resto del mundo civilizado.

"Templonuevo no es ni grande ni dispone de buenas defensas. En su mayor parte sus habitantes son artesanos, no guerreros. Ni siquiera tienen una ciudad fortificada o una fortaleza. La población más cercana es Carroroto, quince millas al norte, pero ésta sí ha caído bajo los ejércitos invasores.

"Nuestro templo, allí, apenas tiene un puñado de sacerdotes, aun así los orcos han preferido evitarlo. Queremos saber por qué. Os rogamos que vayáis tras las líneas enemigas hasta Templonuevo. Una vez lleguéis a la parroquia, hablad con los sacerdotes de Pelor de allí y descubrid qué protege ese lugar. Regresad e informadnos."

Hathaniss ofrece a los PJs elegir entre 5.000 po o un favor de la iglesia de Pelor en Falcongris (un conjuro de *resurrección* o de *revivir a los muertos* sería un pago más que justo). Si los Pjs acceden a realizar la misión para el templo en pago de haber resucitado o revivido a uno de los PJs (o algún otro servicio), Hathaniss lanzará un conjuro de *empeño* sobre el receptor del favor para asegurarse de que la tarea se haga.

Si los jugadores preguntan a Hathaniss por qué no se ha usado un

conjuro de *adivinación* o *comunidad* a fin de desvelar el secreto de Templonuevo, Hathaniss admitirá, con cierta reticencia, que estos conjuros están más allá del poder de los sacerdotes. (Los sacerdotes de Pelor tienen acceso a las esferas: total, hechizo, creación, elemental (aire), guardiana, curación, necromántica, protección, convocación, solar y guardas; pero no tienen acceso a la de adivinación.) Las indagaciones encubiertas realizadas por otros sacerdotes han conseguido tan sólo una información muy vaga: nada más que todo no es lo que parece.

Cuando los PJs acepten la misión, Hathaniss les da una carta con relieves en oro y firmada por Sarana, Suma Sacerdotisa de Pelor en Falcongris. La carta declara que el portador es un representante de la iglesia y deberá ser tratado como tal por los sacerdotes de Templonuevo.

Para el Dungeon Master

El distrito de Templonuevo toma su nombre del templo levantado cerca de los acantilados de Bahía Confusa. El templo fue construido hace siglos por el culto de Trithereon y abandonado después, acabando por convertirse en ruinas. En el 480 AC, un grupo de sacerdotes llegó para difundir las enseñanzas de Pelor. No mucho después los lugareños se encontraron ayudando a los sacerdotes a reconstruir el templo. En seis meses, la iglesia de Pelor disponía de una nutrida congregación. El viejo templo había sido reconstruido, y sus nuevos sacerdotes oficiaban misas semanales en alabanza de la gloria del dios sol.

En el 583 AC, se infiltraron en la basílica de Pelor tres rakshasas provinientes de la Pomarj que pretendían explorar las viejas ruinas del antiguo templo. Creían que la construcción original —las ruinas sobre las que se levantaba el actual templo de Pelor— fueron un lugar de antiguo culto rakshasa. Las criaturas asesinaron a los sacerdotes una noche, y comenzaron a buscar un artefacto que pensaban extendería aún más el poder de su dios en el mundo. Se disfrazaron con la indumentaria de los sacerdotes de Pelor muertos y usaron su magia para hechizar, y engañar, a la población local. No se conformaron con esto, secuestraron montones de lugareños para excavar gradual y discretamente las cata-

cumbas bajo el templo en busca secreta del artefacto.

En el 583 AC, dos de los rakshasas se tornaron más descuidados: mataron y secuestraron a los lugareños con mucha menos discreción. Las historias llegaron hasta los sacerdotes de la Ciudad de Falcongris, los cuales enviaron un grupo de aventureros a la zona para averiguar a qué se estaba enfrentando su gente. Los rakshasas los engañaron, les hicieron creer que habían eliminado el peligro del área: un monstruo enorme, lleno de tentáculos, que había erigido su guarida bajo un viejo puente en el bosque. Los rakshasas, disfrazados de sacerdotes, habían sabido de la criatura por los leñadores locales.

Hoy día los rakshasas restringen sus festines a los viajeros, dejando en paz a la población nativa. Esto ha resultado más difícil desde la invasión humanoide de la Costa Salvaje en el 584 AC, pero los rakshasas han resuelto el problema albergando grandes grupos de refugiados en su templo, anunciando que los ocultarán en las catacumbas bajo el templo hasta que puedan escapar clandestinamente vía barco. Estos desafortunados no vuelven a ver la luz del día nunca más.

Ahora los monstruos protegen el área entera de los humanoides de la Pomarj, usando sus poderes para ahuyentarlos o matando a todos los que se establecen en Templonuevo. Los humanoides, incapaces de dañar a los rakshasas con sus conjuros y armas no mágicas, creen que el templo está maldito y lo evitan.

A pesar de que todavía no han encontrado el artefacto, los rakshasas están convencidos de que debe de encontrarse en alguna parte bajo el templo. (En su arrogancia, rechazan pensar que pudiera estar en cualquier otro sitio.) No están preparados para la llegada de los PJs pero se adaptarán rápidamente a la situación.

Llegar a Templonuevo

Viajar por tierra hasta la Costa Salvaje es una opción peligrosa, así que el templo de Pelor en la Ciudad de Falcongris ha dispuesto un barco que llevará a los PJs al sur: el *Averesti Moira*, una carabela del Principado de Ulek gobernada por una elfa, la capitana Tarvannisha.

De todos los navíos que surcan los océanos de Terra la carabela es de

Los villanos

Todos los rakshasas comparten las siguientes características:

Rakshasa: Int 12; AL LM; CA -4; MV 15; DG 7; TAC0 13; No. At. 3; Daño 1-3/1-3/2-5; AE ilusión, conjuros; DE arma +1 o mejor; RM inmune a los conjuros inferiores a 8º nivel; TM M, ML 16; PE 3.000; MMu.2.

Lanzan sus conjuros al nivel 7º de aptitud y son inmunes a los conjuros por debajo del 8º nivel (incluyendo *PES* y *detectar mentira*). Los objetos mágicos deben ser al menos de +1 para poder causarles daño, pero aquellos con pluses inferiores a +3 les infligen sólo la mitad de daño. Un impacto con un virote de un ballesta *bendecida* mata al instante a un rakshasa. Su *PES* innata les permite leer las mentes de los PJs a voluntad, aunque los personajes inteligentes y alerta podrán realizar un tiro de salvación a fin de evitar que sean leídos sus pensamientos más profundos.

Alladus: pg 31; *varita de bolas de fuego* con 46 cargas, llaves de todas las puertas cerradas en el templo, una rica túnica amarilla ribeteada en oro.

Conjuros de mago: 1º - *alarma* (lanzado en el área 24A), *rociada de color*, *proyector mágico*; 2º - *invisibilidad*, *fuerza fantasmal mejorada*, *telaraña*; 3º - *volar*, *immobilizar persona*.

Conjuros de sacerdote: 1º - *curar heridas leves* (x2), *santuario*.

Alladus se presentará como el sacerdote supremo de Templonuevo, un hombre alto, por encima de los 40, de pelo negro aunque grisáceo y ojos muy oscuros. Se rapa por completo y viste una túnica ribeteada en oro. En su manga oculta su *varita de bolas de fuego*. La varita es un trozo de madera quemada con un rubí rojo sangre en un extremo. Las palabras de mando para la varita son "que las llamas te atrapen". Alladus y los otros rakshasas no recibirán daño alguno si son alcanzados en la onda expansiva de una de las *bolas de fuego* de Alladus gracias a su inmunidad a los efectos de conjuros inferiores a 8º nivel.

La auténtica apariencia de Alladus es la de un gran tigre de unos siete pies de altura erguido sobre sus patas traseras que pesa al menos unas 300 libras. Sus afiladas garras se retraen desde sus palmas.

Harthuul: pg 28, una rica túnica amarilla ribeteada en oro.

Conjuros de mago: 1º - *alarma* (lanzado en el área 24A), *hechizar persona* (x2), *proyector mágico*; 2º - *pauta hipnótica*, *invisibilidad*, *fuerza fantasmal mejorada*; 3º - *volar*, *fuerza espectral*.

Conjuros de sacerdote: 1º - *curar heridas leves* (x3).

Harthuul ha tomado la apariencia de un hombre de mediana edad, por encima de los 30, de pelo rubio y ojos azules. Es rápido en hacer chistes, pero nunca a costa de alguien.

Su auténtica apariencia es la de un gorila grotesco con una barriga hinchada y gorda, de unos siete pies de altura erguido sobre sus patas traseras que pesa al menos unas 300 libras. Sus garras se retraen desde sus palmas y babea excesivamente.

Killian: pg 20, una rica túnica amarilla ribeteada en oro.

Conjuros de mago: 1º - *alarma* (lanzado en el área 24A), *manos ardientes*, *rociada de color*, *proyector mágico*; 2º - *invisibilidad*, *flecha ácida de Melf*, *nube apesada*; 3º - *rayo relampagueante*, *toque vampírico*.

Conjuros de sacerdote: 1º - *orden imperiosa*, *curar heridas leves*, *fuego feérico*.

La forma humana de Killian es la de un hombre joven de unos 20 años con cabellos y ojos marrones. Acentúa su inocencia e ingenuidad y puede incluso simular un enamoramiento de una de las mujeres del grupo de PJs (en especial si ella se ve a sí misma particularmente atractiva).

Su forma auténtica es la de una criatura tan grande como las otras dos. Su cabeza ofrece más el aspecto de un pez que el de cualquier otra cosa, y tiene una gran e hinchada barriga. Tiene las típicas garras retráctiles de todos los rakshasas.

los más seguros y fiables. El *Averesti Moira* tiene 70 pies de eslora y 20 pies de manga con dos mástiles y castillos a proa y a popa. Se han montado dos ba-
listas en cada uno de los castillos. La carabela tiene una tripulación de 30

marineros, todos motivados para combatir contra los buques de guerra de la Pomarj. La tripulación consiste en 25 humanos y 5 elfos.

Los PJs a bordo del *Averesti Moira* notan un fuerte y peculiar olor que

emana de la cubierta inferior. Los personajes que investiguen descubrirán 10 grifos en el interior de la bodega principal. Los grifos están acostumbrados a viajar por mar y aguardarán pacientemente hasta que tengan que entrar en acción.

El viaje carece de incidentes pero el DM podría añadir algunos encuentros marinos. A dos días de la Ciudad de Falcongris, sobre los acantilados de la Costa Salvaje se puede discernir el Templo de Pelor en Templonuevo. Al mediodía, el barco está a menos de una milla de la costa. Tarvannisha explica a los PJs que su intención es permanecer oculta lejos de esta orilla. Cuando los PJs deseen reembarcar, deberán hacer una señal con tela roja. Si al cabo de una semana no recibe ninguna señal, el *Averesti Moira* zarpará de regreso al norte.

Los riscos del acantilado varían en altura entre los 20 y los 100 pies, y se prolongan durante millas en ambas direcciones. Estos riscos son defensas naturales contra los piratas y las criaturas marinas.

Hay suficientes grifos para servir de montura al grupo completo y uno extra para Tarvannisha. La capitana invita a los PJs a montar sobre los grifos, acto seguido, alzará el vuelo sobre su grifo despegando desde el castillo de popa.

Los grifos están bien entrenados y no es preciso realizar tiradas de montar criatura voladora a menos que el jinete intente una maniobra especial.

Tarvannisha guía a los PJs hasta la cima del acantilado, no lejos del templo. Allí les desea buena suerte y regresa al navío, con los grifos sin jinete. El barco navega hasta salir fuera de la vista, y se oculta cerca del islote al este del templo.

Capitana Tarvannisha (guerrero de 6º nivel, mujer elfa): AL NB; CA 4; MV 12; G6; pg 38; TAC0 15 (base); No. At. 3/2; Daño según el arma; Fue 14, Des 15, Con 11, Int 12, Sab 13, Car 15; ML 14; *brazales de defensa* CA 5, *espada larga* +1 (especializada), *daga* +2, *poción de respiración acuática*.

Grifos: Int 4 (semi); AL N; CA 3; MV 12, VI 30 (C, D con jinete); DG 7; pg 35 cada uno; TAC0 13; No. At. 3; Daño 1-4/1-4/2-16; TM G; ML 12; PE 650; MMu.2.

Llegada a Templonuevo

Momentos después de que los PJs sean depositados sobre el acantilado, tres acólitos y un sacerdote (Killian el rakshasa, disfrazado) llegan corriendo desde el templo (área A del mapa de la zona). Los acólitos son adolescentes que visten túnicas amarillas; los tres han sido hechizados por los rakshasas. Se acercan a los PJs mientras Killian permanece cerca del templo, manteniendo deliberadamente la distancia con respecto a los grifos, que podrían sentir su verdadera forma.

Tras alcanzar a los PJs, uno de los acólitos pregunta: "¿Venís como amigos o enemigos?" Si los PJs revelan que han sido enviados por el templo de Pelor en Falcongris, los acólitos les permitirán desmontar antes de escoltarlos hasta Killian y el templo.

Killian se presenta como uno de los sacerdotes del templo. Usará su aptitud *PES* para discernir la verdadera razón de la visita de los PJs. Habla poco, inquiriendo sobre el templo de Falcongris y preguntándose por qué habrán sido enviados los personajes. Parecerá creer por completo cualquier mentira que los personajes le cuenten. Unos cuantos campesinos que viven cerca del templo llegarán durante la conversación, habiendo divisado las criaturas voladoras. Sospecharán de inmediato de los PJs pero Killian despejará rápido sus temores. Los campesinos deambularán alrededor del templo hasta que Killian lleve a los PJs dentro, seguidos por los obedientes acólitos. Una vez dentro, Killian guía a los PJs hasta la sala de estar (área 5) y da instrucciones a los tres acólitos para que les traigan comida y bebida. Se disculpa por ser el único sacerdote disponible, afirmando que el sacerdote de mayor rango, Alladus, está meditando, mientras que su compañero, Harthuul, ha salido al campo para atender las necesidades de la parroquia local. Killian estará encantado de ayudar a los PJs de cualquier modo que le sea posible; responderá educadamente a todas las preguntas con una mirada absolutamente sincera.

Si se le explica por qué han venido los PJs y se le muestra la carta de la iglesia de la Ciudad de Falcongris, informará a los personajes que deberán hablar con Alladus, pero que no será posible verlo hasta la mañana siguiente.

Los PJs tienen el resto del día y la

noche para hacer lo que deseen. Se les da acceso a la sala de culto del templo (área 1), a la sala de estar (área 5) y a los cuartos de los invitados (área 8), y pueden ir a explorar el pueblo. A cada uno de ellos se le asigna una habitación de invitados de la parte trasera del templo.

Acólitos: AL LN; CA 10; MV 12; nivel 0; pg 3 cada uno; TAC0 20; No. At. 1; Daño según el arma; tira 2d4+6 para las puntuaciones de aptitud; ML 12; desarmados.

La Mano de Pelor

A la mañana, siguiente los PJs se ven finalmente con Alladus. El hombre viste la típica túnica del templo y se disculpa por no haberse reunido con los PJs la noche anterior. Los guía hasta la sacristía (área 2). Tras una breve y silenciosa oración, durante la cual Alladus lee las mentes de los PJs, descubre el cerrojo y abre las puertas de la sacristía e invita a entrar a los PJs.

"Allí," —dice Alladus con aparente reverencia— "la Mano de Pelor".

Los PJs ven a un acólito arrodillado ante un pequeño altar, haciendo girar lo que parece un gran trompo dorado. El joven muchacho vigila el juguete con extremo cuidado, haciendo que siga girando cada vez que empieza a disminuir su velocidad.

"Lo encontramos en las catacumbas bajo el templo", —dice Alladus—. "No hemos tenido idea de lo que era durante años, hasta que el hermano Harthuul tuvo una visión la pasada primavera. Creemos que este objeto es la legendaria Mano de Pelor: un artefacto poco conocido de la iglesia que se perdió hace siglos. Ésta es la prueba casi definitiva de que este templo ha sido siempre la casa de Pelor, bendita sea su Luz."

Si se le pregunta, Alladus dirá a los PJs que mientras el artefacto gire, las criaturas malignas no podrán asaltar el templo ni las casas de cualquier seguidor de Pelor que cumpla con sus deberes religiosos en el templo. Las criaturas malignas caen mortalmente enfermas y deben retirarse ante la luz de Pelor. Alladus pedirá que no se lancen conjuros al trompo (de todos modos, los artefactos no irradian magia), y afirma que el artefacto lleva siendo utilizado desde tardaría del 580 AC.

La Mano de Pelor no es más que un engaño, por supuesto. Killian le ha contado a Alladus por qué han venido los

PJs y el "sumo sacerdote" pensó rápidamente en este embuste. Aunque realmente ha sacado el trompo de las catacumbas, el juguete no tiene propiedades mágicas, pertenece a una familia de refugiados. El acólito que hace girar el trompo ahora es el primero en hacerlo (y no comenzó con su tarea hasta después de la llegada de los PJs). El acólito hechizado simplemente hace lo que Alladus le pidió.

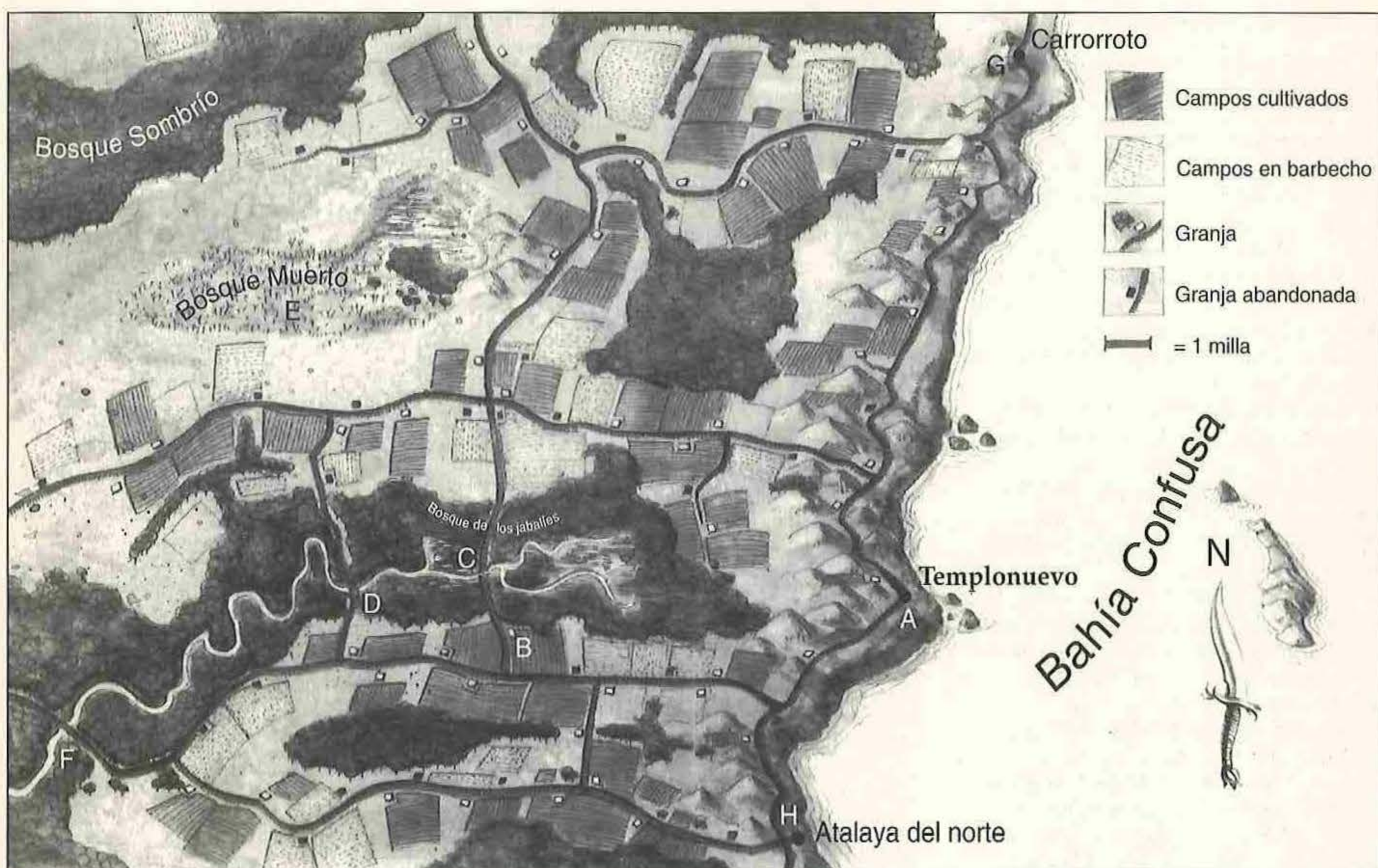
Los PJs que pasen una prueba del talento de religión o historia antigua no habrán oído nunca hablar de la Mano de Pelor. Si se le interroga al respecto, Alladus explicará que la Mano de Pelor tiene una gran antigüedad y que tan sólo los más doctos de los sabios han oído hablar de ella.

Abusar de la bienvenida

Los PJs son libres de ir y venir como les plazca una vez Alladus les haya enseñado el "artefacto". De todos modos, después de un día o así, los rakshasas se vuelven inquietos e irritables aunque no se manchan las manos. Permanecen solícitos y corteses, suministrando a los PJs prácticamente cualquier cosa que pidan (dentro de su "limitado poder"). Harthuul pisa los talones a los PJs a cada movimiento, usando su conjuro de *invisibilidad* para permanecer oculto. Los rakshasas rastrean cuidadosamente los alrededores mediante *PES* antes de entrar en cualquier zona secreta o restringida del templo, asegurándose de que no les sigue ningún PJ invisible. Tras tres días, Killian pregunta al grupo sobre cómo pretenden volver a Falcongris. Señala que las aguas de Bahía Confusa son peligrosas: él mismo ha sido testigo, desde el acantilado, de varios barcos atacados tanto por piratas como por humanoides.

Si los PJs comienzan a sospechar de los rakshasas y las criaturas lo advierten, Killian les trae una carta para el Sumo Sacerdote de la Ciudad de Falcongris. La carta parece lo bastante inocente: un tratado de diez páginas dirigido a Sarana, hablan de la Mano de Pelor con minucioso detalle. La carta indica dónde se encontró el trompo exactamente e incluso incluye una "posible historia" del templo, remontándose a las primeras migraciones sueltas hace un milenio. El documento es una completa patraña.

Si los PJs atacan a los "sacerdotes" o sospechan su verdadera naturaleza, los



rakshasas tienen un último truco en la proverbial manga; mira "Conclusión de la aventura" para más detalles.

La parroquia de Templonuevo

Los residentes de Templonuevo son muy suspicaces y ven la magia como una especie de ofensa contra los dioses. Sólo la magia curativa se considera "apropiada". También son supersticiosos sobre su muerte y no permiten a nadie excepto la familia del fallecido tocar el cadáver.

Las armas de guerra están prohibidas en Templonuevo. Poco después de la llegada de los rakshasas hace cinco años, se estableció un edicto a este efecto. Todos los lugareños lo acatan (ya que, de todos modos, no les afecta directamente), aunque no lo comprenden demasiado bien. Los lugareños evitarán a los PJs con armas que no sean arcos o herramientas agrícolas (como guadañas y horcas), incluso, algunas veces, los mirarán fijamente, aunque nunca mencionarán esta ley a menos que se les pregunte por ello específicamente. Si se interroga a los "sacerdotes" a este

respecto, los "hombres santos" explicarán que Pelor es un dios de la curación, no de la guerra. Señalarán que la Mano de Pelor es más efectiva defendiendo a los indefensos y que se teme que las armas de guerra pudieran ofender al dios solar. Esta teoría es absurda, naturalmente. Los rakshasas crearon la prohibición a fin de abolir el uso de ballestas en la parroquia.

Los PJs advierten pronto que casi la mitad de las granjas están abandonadas: no sale humo de las chimeneas, y no se ve ningún resplandor de velas al caer la oscuridad; los campos de los alrededores de estas casas no tienen cultivos, siendo la maleza y un cultivo raquítico lo único que crece en ellas.

El silencio del día se ve roto por el sonido de tambores en la distancia, en alguna parte del sur. Aunque el cielo está claro, el humo parece estar presente permanentemente en el horizonte. De noche, un espectral brillo rojo persiste en la distancia hasta el amanecer. Se pueden oír aullidos lejanos, pero siempre de muy lejos. Los residentes de Templonuevo son humanos de nivel 0, y cada habitante conoce 1d4-1 rumores,

pero que estén dispuestos a comentarlos con extraños es otro tema.

Habitantes de Templonuevo: AL LN; CA 10; MV 12; nivel 0; pg 1d6 cada uno; TACO 20; No. At. 1; Daño según el arma; tira 2d4+6 para determinar las aptitudes; ML 10; desarmados (50%), horca (35%) o guadaña (15%).

Encuentros en Templonuevo

A. Templo de Pelor. Un tapete de césped bien cortado rodea este gran edificio. Aunque los muros blanqueados están limpios y una hermosa vidriera adorna la pared sobre la entrada principal, una sombra ominosa se cierne sobre la estructura. Una alta torre, coronada por una cúpula de cristal, se yergue orgullosa sobre el resto del templo. El templo y el manto de sombras que lo envuelve se detallan en la sección "El Templo de Pelor"

B. Granja de los Hank. Esta modesta granja está localizada al sur del Bosque de los Jabalíes. Bob Hank, el mayor de los tres hermanos Hank que atienden la

granja, puede contar a los PJs cómo se quemó el Puente Viejo del Este (área C):

"Era una mañana clara, y estábamos trillando el trigo. Era a finales del verano del 583. Papá había ido a Carroroto y sólo estábamos Emery y yo en el campo.

"Oímos un ruido como el de una catarata y Emery señaló con el dedo sobre los árboles. Vimos lo que parecía como fuego cayendo del cielo, os lo aseguro. Entonces oímos un chillido y el estallido del trueno. Estábamos asustados, pero seguimos mirando la lluvia de fuego que caía allí.

"Entonces los forasteros salieron de los bosques. Un par de ellos llevaban túnicas negras y gorros de piel, gritando como mujeres y corriendo por delante del resto. Un semielfo con barba los seguía, y llevaba a un elfo que parecía sufrir quemaduras muy feas. En último lugar apareció un hombre con armadura, éste portaba otro cuerpo calcinado que aullaba como un perro.

"Justo entonces hubo otro estruendo de trueno. Una nube que parecía una gran seta roja se elevó de entre los bosques. "Corred" gritó el elfo barbudo, así que corrimos.

"Bueno, los forasteros afirmaron que habían destruido el mal que acechaba en los bosques. Yo fui a echar un vistazo un mes después. El puente entero se había desvanecido, es cierto. En su lugar había una extensión quemada de marjal, de un centenar de pies. Nunca he vuelto por allí."

Ni Bob Hank, ni ninguna otra persona en toda la villa, se acerca a las ruinas del Puente Viejo del Este (área C).

C. Puente Viejo del Este. La carretera, invadida por los hierbajos, que lleva a través de Bosque de los Jabalíes, termina abruptamente. Un riachuelo fluye desde el este hasta un cráter de 60 pies de diámetro que, evidentemente, se ha formado por alguna gran conmoción en la tierra. El suelo da paso a una polvareda de ceniza incolora, y el agua que se ve en el cráter tiene una película espumosa gris en su superficie. El riachuelo continúa más allá del cráter, hacia el este. Tiene unos 35 pies de ancho.

El cráter de suelo destrozado está en el centro del punto en el que antiguamente un puente cruzaba el riachuelo. Restos de madera podrida todavía están diseminadas por la zona, y los árboles lindantes con el área quemada presentan muestras de haber recibido daños causados por el fuego, y haber vuelto a crecer.

Éste fue el lugar de una batalla entre una banda de aventureros PNJs y la criatura que vivía bajo el puente. El mago del grupo causó la mayor parte de la devastación con una *varita de fuego de Suel*. Por desgracia, cayó sin sentido cuando el hechicero salvaje del grupo perdió el control de su propia *bola de fuego*, matando a uno de los suyos e hiriendo a varios más. La *varita de fuego* se quedó atrás y explotó mientras el grupo se retiraba.

El monstruo contra el que combatían salió ileso de las *bolas de fuego* y huyó río arriba. Aun así, se vio obligado a abandonar su tesoro. Enterrado en un punto encharcado, al lado noreste del cráter, entre numerosos huesos, hay varias gemas: un granate (500 po), un topacio (500 po), 3 perlas (100 po cada una), un jaspe sanguíneo (50 po), una piedra de la luna (50 po), dos unidades de azurita (10 po cada una) y tres ojos de gato (10 po cada una). Si los PJs excavan aquí, es posible desenterrar 1d4-1 gemas cada hora.

D. Puente Nuevo del Este. Un arqueado puente de madera de 40 pies de largo se extiende sobre el riachuelo en esta zona. El camino que lleva al puente por ambos lados padece una excesiva presencia de hierbas y rastros. El puente mismo aparece deteriorado por la intemperie, la yedra se descuelga por uno de sus lados, envolviendo las barandillas de madera.

El ranumoth que habitaba bajo el Puente Viejo del Este huyó de allí y ahora mora aquí. Este puente fue edificado para que los lugareños pudiesen evitar el Puente Viejo, al que se suponía embrujado.

El ranumoth vive en una rancia charca estancada bajo el puente y espera a sus presas con paciencia. Completamente sumergido, excepto sus ojos, fosas nasales y tentáculos, el ranumoth ofrece el aspecto de no ser más que una planta inofensiva. Si los PJs tratan de cruzar el puente, el ranumoth atacará hasta a cuatro objetivos diferentes con sus tentáculos de 15 pies de

Rumores en Templonuevo

Tirar 1d8:

1. Dicen que algunas noches puedes oír un cántico antinatural procedente de la torre del templo. (Verdadero).
2. El Bosque Muerto es la fuente del auténtico mal en Templonuevo. (Falso).
3. Existen antiguas catacumbas escondidas bajo el templo. (Verdadero).
4. Los sacerdotes de Pelor nos han protegido de los humanoides. Dicen que las criaturas temen acercarse aquí. (Verdadero).
5. Algo maligno acechaba bajo el Puente Viejo del Este hasta que un grupo de aventureros destruyó a la cosa hace unos pocos años. Ahora no quedan más que cenizas. Los hermanos Hank saben más sobre el tema. Ellos lo vieron todo. (Parcialmente verdadero).
6. Después de que el Puente Viejo del Este fuese quemado, la gente comenzó a desaparecer en el Puente Nuevo. (Verdadero).
7. Apuesto que esas odiosas bestias trémulas han vuelto. Sí, son ellas las responsables de todas las muertes. ¡Malos bichos vienen aquí a prosperar! (Falso).
8. El Bosque de los Jabalíes está hechizado por una criatura que parece una rana gigante con enormes tentáculos ¡largos como dos humanos! (Verdadero).

largo. Cada tentáculo inflige 1d4+4 puntos de daño de constricción cada asalto. Cada tentáculo tiene CA 2 y resiste 20 puntos de daño antes de caer seccionado. Es necesario pasar una tirada de abrir puertas para liberarse de un tentáculo.

Un asalto después de que el ranumoth atrape a su presa con los tentáculos, atraerá una víctima (al azar) hacia su boca: la morderá automáticamente causándole 4d4 puntos de daño, a menos que la víctima consiga liberarse.

La lengua de 10 pies del ranumoth no es lo suficientemente larga como para atrapar objetivos en el puente, pero puede atacar a los PJs colgando sobre el puente o vadeando el riachuelo. Si la lengua impacta con un 19 o 20 natural, la víctima es inmediatamente llevada a la boca de la criatura y engu-

llida por completo (4d4 puntos de daño por asalto). Aquellos que queden reducidos a -10 pg son completamente devorados. Si la lengua impacta con cualquier otro resultado, la víctima debe realizar una tirada de sorpresa; si la pasa, puede realizar una tirada de ataque contra CA 10 para agarrarse al puente y evitar ser atrapado por las fauces del ranumoth.

Ranumoth: Int 1 (animal); AL N; CA 6 (lengua), 4 (cuerpo), 2 (tentáculos); MV 4, Nd 8; DG 16; pg 74 (cuerpo), 20 (tentáculo), 13 (lengua); TAC0 5; No. At. 1 (lengua) o 4 (tentáculos) más 1 (mordisco); Daño 5-8 (por tentáculo) o 5-50 (mordisco); AE engullir, constricción; DE inmune al fuego (el fuego mágico que inflige 10 puntos de daño o más causa la mitad de daño), sufre 1 pg/dado de daño eléctrico (también resulta ralentizado por un asalto), mitad de daño de las armas de contusión; TM E (18' alto); ML 19; PE 21.000; *MC Annual 2*.

Si los PJs buscan en las aguas bajo el extremo norte del puente, encontrarán numerosos huesos de animales y humanoides. Cualquier luz que se enfoque sobre el agua revela algo brillante debajo. En medio de los huesos hay varios cientos de monedas desparrramadas (522 po): los restos de un carronato orco cargado con un botín que pasó la zona de Templonuevo de camino hacia el sur. Cada hora que los PJs busquen en el área revela 1d4-1 de los siguientes objetos: una botella élfica hecha de cristal sólido transparente (900 po de valor); una estatuilla de ámbar de un unicornio (400 po de valor); una deslustrada copa de bronce (120 po de valor); una daga con incrustaciones de cuatro piedras de obsidiana (60 po de valor una vez limpia); un *anillo de reflectar conjuros*; un *escudo +1*; un *rollo de pergamino de iluminación* en un estuche de hueso para rollos de pergamino.

E. Bosque Muerto. Las altas formas de los desnudos troncos de árboles se encaraman hacia el cielo, una fila tras otra, se asemejan a estacas que empalan el suelo. No se oye el trinar de pájaros ni el zumbido de los insectos en este bosque. Está completamente desierto.

F. Puente del Oeste. Este puente marca el extremo occidental del dominio de los rakshasas. Tiene una

guarnición de dieciséis orcos de la tribu del Puño Sangrante. Está liderado por un orog brutal llamado Garmok. Los lugareños avisarán a los PJs sobre peligro de orcos si se aventuraran en esta dirección.

Orcos (16): Int 8 (media); AL LM; CA 6 (10); MV 9 (12); DG 1; pg 5 cada uno; TAC0 19; No. At. 1; Daño según el arma; TM M; ML 12; PE 15; *MMv.2*; brigantina, espada larga, lanza, 2d4 po.

Garmok (orog): Int 11 (elevada); AL LM; CA 4 (10); MV 6 (12); DG 3; pg 16; TAC0 16; No. At. 1; Daño según el arma +3 (Fuerza 18/04); TM M; ML 13; PE 65; *MMv.2*; cota de flejes, hacha de batalla.

G. Carrorroto. Esta aldea está controlada por los trasgos de la tribu llamada Mal de Ojo, famosos por untar los virotes de sus ballestas con veneno tipo C. Su líder es un troll llamado Erkk y atacarán a cualquiera que vaya al pueblo.

Trasgos (32): Int 7 (escasa); AL LM; CA 6 (10); MV 6; DG 1 -1; pg 4 cada uno; TAC0 20; No. At. 1; Daño según el arma; TM P; ML 10; PE 15; *MMv.2*; armadura de pieles, daga, ballesta ligera.

Erkk (troll gigantesco): Int 5 (poca); AL CM; CA 4; MV 12; DG 8; pg 53; TAC0 13; No. At. 1 (clava) o 2 (garras); Daño 9-19 (2d6+7) o 2-7/2-7; AE arrojar rocas con las que causa 2-16 puntos de daño; DE regenera 2 pg por asalto, atrapa los proyectiles el 25% de las veces; TM G; ML 17; PE 1.400; *MMv.2*.

H. Atalaya del norte. Esta torre de 30 pies de ancho y 60 pies de alto marca la frontera sur de la parroquia de Templonuevo. Antiguamente fue la atalaya norte de la villa de Recintodevera, ahora la torre se alza parcialmente en ruinas. Los acantilados cercanos tienen unos 100 pies de altura.

El Templo de Pelor

El templo se sitúa a 80 pies al oeste de los acantilados. Las encaladas piedras blanquecinas del muro y el bien cuidado jardín le confieren un aspecto pacífico y pulcro. Las altas y delgadas ventanas hacen gala de unas hojas de vidrio que pueden ser abiertas y de contraventanas para proteger el frágil cristal y a los ocupantes del templo tanto del clima como de las cosas que acechan en las noches de Templonuevo.

Los acólitos del templo no hablan a menos que se les pregunte. Son jóvenes de la zona de entre 12 y 18 años, y ninguno de ellos ha sido iniciado en la magia o en las auténticas enseñanzas de Pelor. Todos los acólitos son humanos de nivel 0 que han sido hechizados por Harthuul.

Cuando la luz natural no ilumina los recintos, los "sacerdotes" y los acólitos usan velas a este efecto. Dado que los servicios del culto son realizados, exclusivamente, durante el día, no existen fuentes de luz en la sala de culto, aparte de las ventanas con vidrio tintado.

Las puertas exteriores del templo se cierran con llave por la noche. Alladus guarda las llaves de todas las puertas cerradas del templo. Aun así, la mayor parte de puertas interiores no disponen de cerradura. La altura de los techos, a menos que se indique lo contrario, es siempre de diez pies.

La umbría oscuridad que se abate sobre el templo es una mortaja enviada por el propio dios Pelor. Cansado de la blasfema conducta de los rakshasas y decepcionado por el fracaso del último grupo de aventureros enviados a descubrir el verdadero mal residente en Templonuevo, Pelor ha lanzado una sombra sobre todo el edificio que no permite pasar la luz del sol. La penumbra permanecerá sobre el templo hasta que se expulse a los rakshasas. Los rakshasas no disponen de una explicación sencilla para este fenómeno antinatural pero sugerirán que los humanoides pueden ser los responsables: esa semi-oscuridad tiene el objeto de ahuyentar a sacerdotes y feligreses. El efecto se manifestó por primera vez poco después de que el grupo de PNJs aventureros, que lucharon contra el ranumoth, abandonara la zona en el 583 AC. Todos los residentes en el área saben cuando comenzó, incluidos los acólitos, aunque sólo los "sacerdotes" tienen una remotamente plausible teoría para explicar su existencia.

Planta baja

1. Templo (sala de culto). Una ventana circular de vidrio tintado representando un sol resplandeciente orna el muro oeste de la nave, 18 pies por encima del suelo. Una ventana similar que representa un sacerdote de Pelor con el sol a sus espaldas adorna el muro este, por encima del balcón del segundo piso

4. Habitación cerrada bajo llave.

Las dos puertas que dan acceso a esta habitación están cerradas. Los acólitos tienen prohibido entrar aquí o a la torre de más allá. Un conjuro de alarma ha sido lanzado en el suelo, justo en el interior de la puerta norte, colocado para activarse si no se pronuncia la frase "Todos saludamos a Ravanna" antes de cruzar.

Alladus tiene las llaves de las puertas. La habitación está vacía y oscura.

5. Sala de estar. Varias sillas y sillones confortables ocupan esta habitación. De la pared sur cuelga un tapiz de tela blanca decorado con una recargada representación del sol. En la esquina suroeste hay una sencilla mesa de madera con cuatro sillas de madera dura a su alrededor. Una amplia estantería rebosante de baratijas se sitúa contra la pared oeste justo al norte de la puerta oeste.

Construido en la pared este se puede ver un gran hogar de piedra. La repisa sobre la chimenea tiene varias estatuas bastas de cerámica de hombres con atavíos amarillos.

En esta habitación es donde comen los rakshasas. También se encuentran aquí con los lugareños y usan el área para entrevistarse con los PJs. La habitación es bastante confortable, un viento fresco sopla, normalmente, desde Bahía Confusa a través de las ventanas abiertas. Los objetos de la estantería son chucherías sin valor, mientras que las figuritas del hogar tienen un desagradable aspecto casero. La mayoría son regalos a los sacerdotes de las gentes de Templonuevo.

6. Almacén. Fregonas, escobas, cubos y escaleras están apiñadas aquí y pueden (20% de probabilidad) derrumbarse estrepitosamente cuando se abra la puerta. Los estantes de las paredes están repletos de más repuestos: velas, harapos sucios, pastillas de jabón y cualquier otra cosa que el DM estime conveniente.

7. Torre norte. Este oscuro recinto está desnudo excepto por un juego de escalones que suben hacia una escotilla abierta diez pies por encima.

8. Habitaciones de invitados. Las encaladas paredes de piedra de estas pequeñas habitaciones carecen de adornos. Cruzando a través de la puerta

hay una estrecha ventana, susceptible de ser abierta con contraventanas en el exterior. Hay una cama en la esquina, pulcramente hecha, pero un poco polvorienta. En la pared opuesta se ve una mesa y un guardarropa con cajones. Un orinal descansa bajo la cama, y una jarra y un tazón reposan sobre la mesa.

Estas habitaciones están reservadas a los invitados del templo (que son pocos). Los PJs que busquen un lugar donde descansar serán conducidos aquí, uno por habitación, empezando por la más al norte.

9. Habitaciones de los sirvientes de los invitados. Cada una de estas sencillas habitaciones posee una cama estrecha, un orinal y dos perchas en la pared. Estas habitaciones son las que emplean los sirvientes de un invitado.

10. Celdas de los acólitos. Parecidas a los cuartos de los sirvientes, cada una de estas habitaciones tiene una cama estrecha y sencilla con un colchón de paja y un orinal debajo. Cada estancia sirve como dependencia a un solo acólito y a todas sus posesiones mundanas: una túnica, una taza, vaso y cuchara de madera y un símbolo de bronce de un sol (no es un símbolo sagrado, aunque los acólitos piensan que sí lo es). El templo tiene ocho acólitos en total.

Durante las horas diurnas, todas las celdas están vacías excepto tres. Los dos acólitos con deberes nocturnos duermen durante el día en un turno rotatorio. Ahora que la "Mano de Pelor" está en uso, un tercer joven, asignado a mantener la peonza danzando toda la noche, también duerme aquí durante el día.

Por la noche, cinco de las celdas tendrán acólitos durmiendo.

11. Hueco de la escalera. Este recinto está, a duras penas, iluminado por una ventana pequeña y redonda en lo alto de una pared. Una puerta cerrada está localizada bajo los escalones de piedra que suben por la pared norte. Tras la puerta cerrada hay una serie de escalones legamosos que descienden al área 22 de las catacumbas. Alladus porta la única llave de esta puerta. Las escaleras que ascienden llevan a la cocina de los acólitos en el segundo piso (área 17). Las otras dos puertas que dan a esta habitación, incluyendo la que da al exterior, están cerradas sólo por la noche.

Nuevamente, Alladus lleva encima la única llave.

12. Comedor de los acólitos. Una gran mesa de madera domina la estancia, y diez sillas de madera de calidad la rodean en perfecto orden. El basto dibujo en tiza de un sol resplandeciente hecho sobre tela blanca cuelga de la pared norte, mientras que más allá de la puerta hay una chimenea con varios leños en su interior. Un barril con un grifo descansa en la esquina suroeste.

Aquí es donde los acólitos vienen para cada una de sus tres comidas. El menú goza de muy poca variedad: gachas y pan por la mañana y al mediodía y un estofado como cena. El barril está en sus tres cuartas partes lleno de agua.

La puerta secreta en el lado noreste de la habitación es usada por los rakshasas para tener fácil acceso al ala de los acólitos. La puerta secreta estará cerrada desde el lado del área 13 hasta que los rakshasas necesiten cruzarla.

Cuando un joven del lugar ha servido durante uno o dos años en el templo, los "sacerdotes" estiman que es momento para un traslado. Se saca al acólito de su habitación, habitualmente de noche, para luego comérselo o sacrificarlo en la torre. A los otros acólitos se les dice que el joven ha dejado el templo para correr mundo, propagando la palabra de Pelor.

13. Biblioteca. Los PJs tienen denegado el acceso a cualquier parte de esta torre. Si entran en la sala sin permiso, los rakshasas harán el máximo esfuerzo para solventar la cuestión discretamente.

Estantes repletos de libros y rollos de pergamino desparramados se alinean en las paredes de esta estancia circular. Sólo los escalones del oeste se encuentran libres de anaqueles. Una pequeña mesa, agraciada con un ajedrez, está flanqueada por dos grandes sillas de aspecto confortable. Una gruesa alfombra con el dibujo de un sol cubre la mayor parte del suelo y un solitario flamero de pared cuelga en el muro oeste.

La puerta secreta en la esquina suroeste está construida tras una de las librerías y se abre pivotando uno de los libros del quinto estante. Una sección de 3 pies de ancho de la librería se abre con un chasquido mediante bisagras

secretas. La cerradura puede atascarse, simplemente, poniendo un libro lo suficientemente grande para bloquear la ranura (y hay uno que descansa en la estantería cerca del libro accionador). El libro, una diatriba religiosa sin valor titulada *Las divagaciones de un monje flaenio*, puede sacarse de la estantería sin activar la puerta secreta.

Aunque las librerías no están llenas, hay cerca de 200 libros y 50 rollos de pergamino sueltos. Un rápido examen revela que no todo está claro en el templo. Muchos de los rollos están escritos en un lenguaje consistente en rayas arriba y abajo (rakshasiano antiguo) y, si son traducidos, demostrarán ser tratados religiosos concernientes al culto de una divinidad de diez cabezas llamada Ravanna. Los márgenes de uno de los rollos de pergamino están escritos en el mismo lenguaje y parte del texto está rodeado por un círculo repetidas veces. Estas anotaciones son las que trajeron a los rakshasas a la zona. El texto dice (si se traduce adecuadamente): "*En la cima de los humeantes acantilados, en el Templo del Sol, descansa lo que puede devolver al gran Ravanna al pueblo auténtico y situarlo por encima de los otros para siempre.*"

Los libros comprenden novelas, narraciones históricas, libros de texto, manuales, diarios de sacerdotes y cosas por el estilo. Los diarios dan una clara impresión del día a día de los sacerdotes que habitaban el templo antes de la llegada de los rakshasas. Existe, también, una probabilidad, no acumulativa, del 10% por hora de estudio de que los PJs se enteren de la existencia y propiedades del golem de vidrio del área 14, creado para proteger el templo y obedecer las órdenes de cualquiera que vista las ropas amarillas de su clero. Los rakshasas emplearon estos libros, así supieron acerca del golem y cómo oficiar las ceremonias del diosado a los parroquianos.

Entre estos tomos mundanos, se encuentran tres libros de conjuros (adquiridos por el templo con el paso de los años):

* Una tronada versión de viaje de un libro de conjuros con cubiertas de cuero. En la portada se lee: Helvick Manonegra: Su Libro. Contiene Los Conjuros de Armadura, Ariete*, Liar, Prestidigitación, Detectar Magia, Vida Pasada*, Leer Magia, Estallar y Contacto Electrificante. Helvick era un



mago poco conocido salido de Elredd que cometió el error de confiar en los rakshasas y pasar una noche en el templo.

* Un libro sin título muy dañado por el fuego. Los únicos conjuros legibles son *descarga de los cielos de Archveult**, *guantelete demoledor de Bigby**, *mano aferrante de Bigby* y *puerta dimensional*.

* No tanto un libro como pieles curtidas de algún animal separadas, estas páginas de apariencia similar a los rollos de pergamino fueron propiedad de un brujo de tribu orco que se aventuró en la zona y acabó devorado por los rakshasas. Las pieles contienen los siguientes conjuros: *reanimar a animales muertos**, *toque gélido*, *leer magia*, *atraer necrófago** y *huesos explosivos**.

Los conjuros señalados con un asterisco se describen al completo en el *Wizard's Spell Compendium* [inédito en español], pero el DM puede sustituirlos por otros conjuros si tuviera acceso a esta fuente.

La puerta secreta en el suelo puede abrirse girando el candelabro de pared 45 grados en sentido antihorario (hacia la izquierda). El panel secreto se desliza a un lado con el chirriar de piedra contra piedra. (El sonido no es lo suficientemente fuerte como para oírse desde fuera de la sala cuando la puerta está cerrada.) Girar el candelabro en el otro sentido provoca que el panel del suelo se cierre en un asalto. La puerta se abre sobre los escalones que bajan al área 33 en las catacumbas.

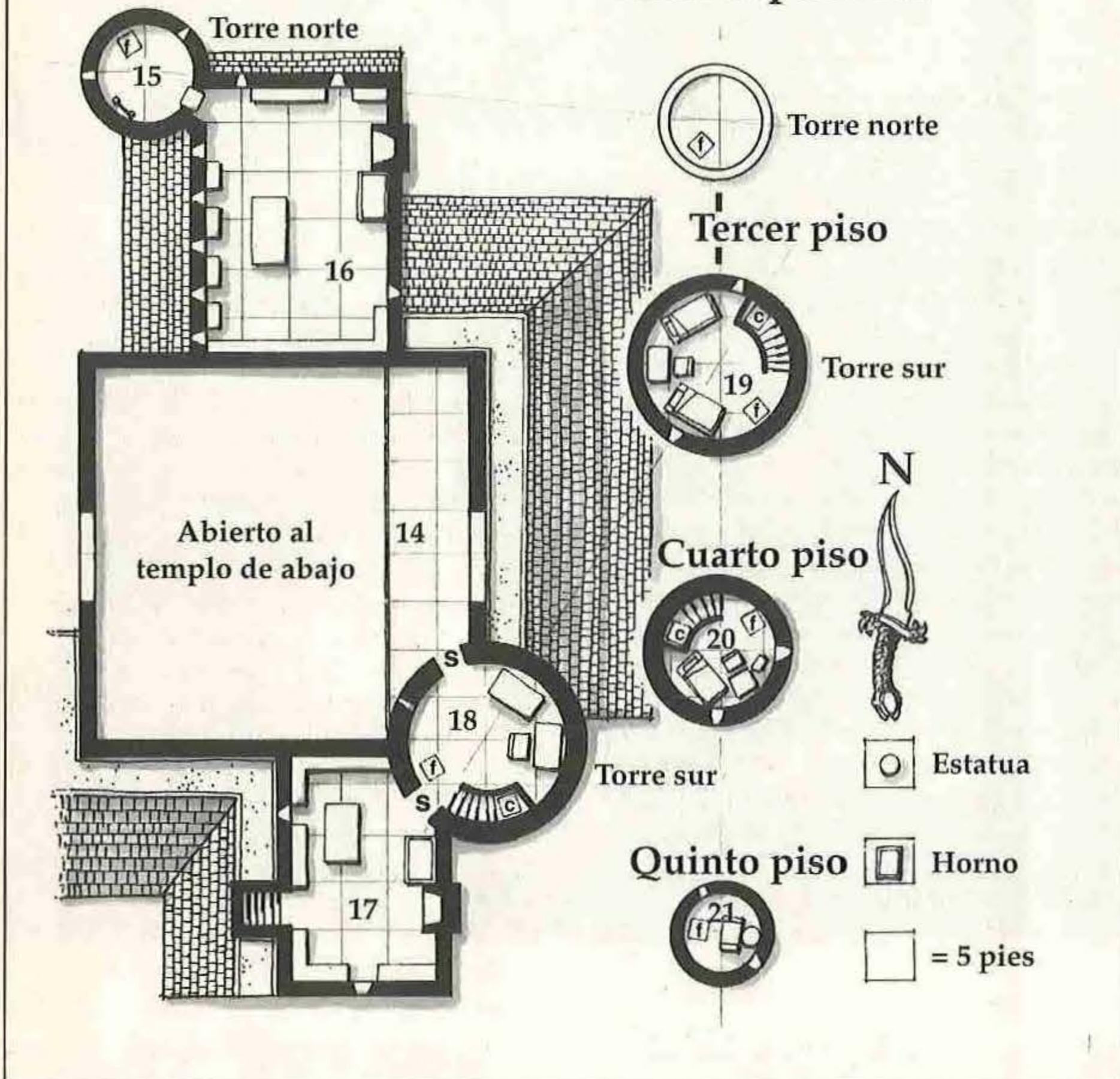
Segundo piso

14. Balcón. La decorada baranda de este balcón reproduce exactamente los adornos en orla de las vigas de más arriba. La gran ventana de vidrio policromado representa a un majestuoso guerrero con un sol resplandeciente al fondo. Sostiene un bastón y viste ropas amarillas.

A este balcón se llega, principalmente, mediante escaleras y lo emplean

Templo de Pelor

Pisos superiores



los acólitos para limpiar el ventanal de vidrio policromado. Además hay una puerta secreta que lleva al área 18; la puerta secreta permite a los rakshasas un fácil acceso al templo desde la torre. Hay un pequeño agujero en la pared cercana a la puerta secreta que los rakshasas usan para espiar a las congregaciones en el templo.

La figura en la ventana tintada es un golem de vidrio creado por los sacerdotes de Pelor. Los rakshasas, con la ayuda de los diarios del área 13, han aprendido como comandar al golem. Las órdenes que ya tiene el golem son seguir las instrucciones de los sacerdotes (o cualquiera vestido como ellos) y responder a la llamada de la *boca mágica* del área 21.

Golem de vidrio: Int 0 (no); AL N; CA 4; MV 12; DG 9; pg 40; TAC0 11; No. At. 1; Daño 2-24; AE sorpresa, *rociada prismática*; DE +2 o mejor a impactarlo,

regenera 1 punto por asalto, inmune a venenos y conjuros basados en afectar a la mente; TM M (6' alto); ML 20; PE 5.000; MMv.1.

Este golem ataca con el bastón, tajando a sus adversarios con el afilado vidrio.

15. Torre norte. Dos estrechas ventanas permiten que la luz se filtre en esta pequeña sala. Una escalera de madera lleva a la escotilla en el techo.

Este recinto suele estar vacío. La escalera lleva hasta la azotea de la torre, que está circundada por almenas de piedra de 4 pies de altura.

16. Cocina. Una mesa de madera manchada domina la cocina, donde estanterías de víveres revisten las paredes. Colocada en la pared este hay una chimenea, con un fuego y una cazuela con guiso hirviendo.

Tres veces al día, dos acólitos preparan comida para los sacerdotes e invitados del templo. El resto del tiempo los acólitos van y vienen, pues la cocina hace las veces de lavandería. Con frecuencia, se cuece pan en el horno de piedra al lado del fuego; una vez horneado, el pan se vende a los lugareños y se obtiene dinero para el templo.

Los estantes guardan comida: harina, especias, carne tratada y otros ingredientes. Cualquier cosa que pueda hallarse en una cocina está aquí, incluyendo una vajilla de plata, cuchillos y diversos utensilios de cocina. La mesa central tiene manchas de sangre y está rayada con marcas de cuchillo.

17. Cocina de los acólitos. Esta cocina es como la del área 16. Sin embargo, a diferencia de la de esa sala, la mesa de cortar está menos manchada de sangre, pues los acólitos comen poca carne.

18. Scriptorium/Laboratorio. Esta oscura sala sin ventanas huele, ligeramente, a productos químicos. Unos escalones de piedra contra la pared sur llevan hasta una trampilla en el techo. Un gran escritorio se sitúa contra el muro este de la sala y una calavera mira fijamente desde una esquina. Al lado de la calavera descansan varias hojas de pergamino y un candelabro negro de tres brazos con tres velas negras.

Contra la pared noreste hay otra mesa: está repleta de cubetas, redomas y jarras llenas de variadas sustancias multicolor. La parte superior de la mesa está manchada y achicharrada en varios sitios; se pueden ver diversos hoyuelos que parecen haber sido causados por alguna especie animal de presa. En la pared noroeste hay una pequeña contraventana, un pasador de bronce la mantiene firmemente cerrada.

Esta habitación sirve de laboratorio a Alladus. El candelabro es de plata maciza (pero manchada más allá de lo reconocible). Limpiar el candelabro desvela su auténtico color y valor (200 po). Las velas negras actúan como *incienso de meditación*, pero sólo para seres malignos. Los clérigos buenos que mediten a través de la luz y el aroma de estas velas lanzarán los conjuros con el mínimo efecto: un conjuro de *curar heridas* restituye el daño mínimo; las áreas de efecto, alcances y duraciones son reducidas a la mitad; y los tiros de sal-

vacación contra los conjuros se realizan con un +1. Cada vela arde unas ocho horas y hay tres más guardadas en el cajón del escritorio.

En los papeles del escritorio pueden leerse anotaciones que describen los "experimentos en humanos" de Alladus; y son considerablemente gráficas, su lectura es más cercana a un libro de recetas que a un legítimo trabajo científico, indicando cuantas sustancias diferentes y preparaciones han de llevarse a cabo para condimentar la "comida". Una de las hojas tiene las instrucciones para elaborar las negras *velas de meditación*, empleando la grasa de un inocente.

En la misma mesa pueden encontrarse varios componentes para conjuros; como los libros de conjuros de la biblioteca, éstos se han sustraído de magos capturados o muertos. Los contenidos de este pequeño laboratorio tienen un valor total de 700 po para cualquier alquimista competente, pero las cubetas y las redomas son frágiles y difíciles de transportar. Un mago PJ puede usar el equipo de esta sala para recortar el coste de su propio laboratorio en un 10%.

Una contraventana de 5 x 5 pulgadas en la pared, cerca de la puerta secreta, tapa un pequeño agujero para espiar con una vista despejada de la sala de culto (área 1).

Tercer piso

19. Habitación de Killian y Harthuul.

Al contrario que el resto del templo, esta habitación es cochambrosa. Las paredes están sucias y cubiertas de anotaciones taquigráficas (escritura rakshasa) hechas con sangre humana seca. Estos garabatos son, en realidad, viles pasajes copiados de los rollos de pergamino rakshasa de la biblioteca. Killian y Harthuul meditan en esta habitación, leyendo y cantando las horribles letanías de las paredes.

Una cama dura de madera sin colchón está situada en lados opuestos de la habitación. Entre las camas hay una mesa de madera con papeles esparcidos, una pluma, una vela y un recipiente de tinta.

Las hojas del escritorio están escritos en rakshasa. Describen, con todo lujo de detalles, algunos de los experimentos en humanos de Alladus. Uno menciona el ataque de Harthuul a varias granjas locales y su subsiguiente

castigo por parte de Alladus, cosa sobre la que Killian escribe con regocijo. Leer la pila entera (si la escritura puede ser traducida) lleva varias horas.

Cuarto piso

20. Habitación de Alladus. Las ventanas de esta habitación están recubiertas de polvo reseco. Una trampilla en el suelo lleva al área 19, y unas escaleras terminan en una trampilla que da al área 21.

La habitación contiene una cama de madera sin colchón, un pequeño escritorio con una vela derretida en una esquina y una mesita. En la mesita hay un catalejo hecho de bronce y madera. Los sacerdotes de Pelor lo adquirieron hace varios años del vidriero que elaboró la vidriera del este de la sala de culto (área 14). El catalejo está en óptimas condiciones y vale 250 po.

El escritorio tiene un cajón que guarda varias páginas de pergamino en blanco, un tintero, seis plumas, una pieza de papel doblado sellado con cera y dos botellas. El papel doblado es una trampa y está encantado con un conjuro de *runas explosivas* que detonarán por un montante de 6d4+6 puntos de daño. La palabra "Adiós" está escrita en común sobre el papel.

Una de las botellas es de oro macizo (30 po de valor) y contiene un aceite de *lirio de los valles*. Las otras botellas están hechas de vidrio azul y contienen una *poción de letargia*. Si no se dispusiera del libro *Encyclopedia Magica*, sustituye las pociones de arriba por *aceite de turpitud* y un *filtro de tartamudez y balbuceo*. Alladus conoce la verdadera naturaleza de cada poción y las ha dejado aquí como otra trampa.

Quinto piso

21. Templo de Ravanna. Tan pronto como los PJs abran la trampilla del suelo, una *boca mágica* aparece y comienza a chillar y sisear en la lengua rakshasa, alertando de que intrusos han invadido el templo.

Disparar la *boca mágica* despierta al golem de vidrio si no ha sido destruido todavía. El golem hace guardia en el área 14 y ataca a cualquiera que no vista las ropas amarillas de los sacerdotes que pise el balcón o entre en la sala de culto (área 1) de abajo. Si el golem de vidrio salta del balcón para atacar a intrusos en la sala de culto, recibe 1-6 puntos de daño en el salto.

El techo de la torre es una cúpula de vidrio reforzado. Una estatua de 8 pies de alto de Ravanna, el dios de diez cabezas de los rakshasas, está colocada tras un pequeño altar cerca de la pared este. La primera persona en la habitación que vea la estatua de Ravanna será atacada por 11 zarpas reptantes. Las zarpas atacan desde detrás de la estatua, haciendo parecer que la estatua se abalanza sobre la presa escogida. Si el PJ no especifica que está atacando a las manos, el DM debe asumir que está atacando a la estatua. Al segundo asalto de combate, se hace obvio que las zarpas no son parte de la estatua.

Contemplar la estatua de Ravanna es repulsivo. Parece estar manchada de sangre en las manos y la boca; el altar también está manchado. El culto de Ravanna se celebra de forma irregular en las noches de luna nueva. Se secuestran mujeres y se sacrifican al dios. Las manos y la boca de la estatua son entonces enjuagadas con la sangre de la víctima. Para evitar acabar con los lugareños, a menudo se envía a Harthuul fuera de los dominios del templo en busca de sacrificios adecuados.

Si los PJs salpicaran con agua bendita o lanzaran un conjuro de *bendecir* sobre la estatua (o el altar), se desmoronaría en pedazos. Los PJs deberían recibir 2.000 PE por destruir tanto la estatua como el altar, 1.000 por cada uno.

Zarpas reptantes (11): Int 0 (no); AL N; CA 7; MV 9; DG 2-4; pg 4 (x4), 3 (x2), 2 (x5); TAC 20; No. At. 1; Daño 1-4 (con armadura) o 1-6 (sin armadura); AE brinco; DE inmune a los ataques que afecten a la mente; las armas de filo infligen la mitad del daño; TM D; ML 20; PE 35; *MMv.2*

Las catacumbas

En el 5249 DS (-267 AC), sacerdotes y religiosos del dios Trithereon, huyendo de la persecución en el entonces joven reino de Keolandia, abandonaron el valle de Sheldomar. Con el tiempo llegaron a una tierra pacífica, resguardada del mar por grandes acantilados, donde se asentaron y construyeron un templo. Los sacerdotes enseñaban a la gente la palabra de Trithereon, atendían a sus heridos y enfermos, y enterraban a sus muertos en catacumbas bajo el templo. Con el paso del tiempo, los sacerdotes conectaron el edificio

del templo con las catacumbas, sellando las viejas entradas para proteger mejor los restos de los muertos.

El templo prosperó hasta el 412 AC cuando la peste azotó el área. Los sacerdotes hicieron lo que pudieron para ayudar a la gente, pero también ellos cayeron víctimas de la plaga y pronto el templo quedó vacío. Abandonado, se convirtió en ruinas. El templo fue reconstruido por la iglesia de Pelor en el 480 AC. Las catacumbas, en su mayor parte intactas, nunca han sido exploradas. Los sacerdotes de Pelor precintaron las catacumbas, para honrar a los muertos enterrados en ellas.

Cuando los rakshasas llegaron, comenzaron excavando las secciones derrumbadas de las catacumbas en busca de un artefacto que puede restablecer el poder e influencia de Ravanna en el mundo.

Los techos de las catacumbas tienen 10 pies de altura. A menos que se indique lo contrario, todas las cámaras y corredores están sin iluminar.

22. Sala preparatoria.

En el centro de esta sala hay una losa verde de piedra de seis pies de largo y, al menos, tres de alto. Un olor a moho impregna la fría cámara, y hay túneles que se adentran en la oscuridad en todas direcciones.

Esta es la cámara donde se preparaban los cadáveres para el sepelio en las catacumbas. La losa está desnuda y hecha de caliza maciza.

23. Criptas.

Hondos nichos se abren en cada pared. El hedor a muerte y putrefacción es más fuerte aquí.

Estas criptas fueron construidas 600 años atrás, sustituyendo a las antiguas criptas del oeste. Cada nicho contiene una gran pila de huesos y polvo, los restos de los seguidores de Trithereon. La titilante luz de la vela o antorcha da la sensación de que los huesos se mueven, aunque es un mero juego de las sombras.

Entre los huesos y los montones de polvo hay varios pequeños amuletos de hierro con la runa de persecución (ver *Guía del Jugador de Falcongris*, pág. 17) grabada. Cualquiera que pase una prueba del talento de religión la

reconoce como el símbolo de Teithereon.

Un personaje que se encuentre en las catacumbas al norte oirá los ecos de los prisioneros del área 29.

23A. Extrañas telarañas. La parte trasera de este nicho se ha derrumbado formando un estrecho pasadizo de escombros esparcidos que lleva a las criptas ancestrales (área 24).

Llenando el túnel derrumbado hay hebras grises entrelazadas. La masa es, en realidad, una telaraña viviente que ataca a cualquiera que se acerque a cinco pies.

Telaraña viviente: Int 2 (semi); AL N; CA 9; MV 6; DG 4; pg 16; TAC0 17; No. At. 1; Daño 1-6; AE *rayo relampagueante* dos veces/turno (3d4 puntos de daño, salvar contra conjuro para recibir la mitad del daño); DE inmune a los ataques con fuego, agua, calor y frío, las armas de filo dividen a la telaraña viviente y la convierten en dos más pequeñas (pero infligen todo el daño), las armas de contusión causan la mitad del daño, inmune a los ataques basados en el miedo; TM P; ML 10; PE 975; MCA3.

24. Criptas ancestrales.

Los nichos poco profundos que revisten las paredes del vestíbulo no contienen más que polvo, finas telarañas y fragmentos de huesos. Aun así, tenéis la desagradable sensación de que estáis siendo observados.

Estas catacumbas son más antiguas que las que hay al este, y tienen escombros esparcidos por doquier. La mayor parte de los huesos de los que fueron enterrados aquí se han convertido en polvo.

Los rakshasas han puesto trampas en ciertas zonas de las catacumbas; estas áreas están marcadas con las letras A-F en el mapa (cada trampa es distinta, como se indicará posteriormente).

Aunque los restantes pasadizos son, por el momento, seguros, el uso de magia violenta (o sea, *bola de fuego* y similares) tiene un 10% por dado de daño de provocar un derrumbamiento importante en el área de efecto. Así, una *bola de fuego* de 6 dados tiene un 60% de probabilidad de causar un derrumbe. Los PJs atrapados bajo un desmoronamiento deben superar una

prueba de Destreza a -6 para evitar sufrir 3-12 puntos de daño de los escombros que se precipitan desde el techo. Aquellos que sufran 10 o más puntos de daño quedan atrapados bajo los cascotes y deberán ser liberados por sus camaradas.

24A. Alarma. Esta sección de 20 x 20 pies tiene por trampa un conjuro de *alarma*. Sólo los rakshasas pueden pasar por la zona sin disparar el conjuro.

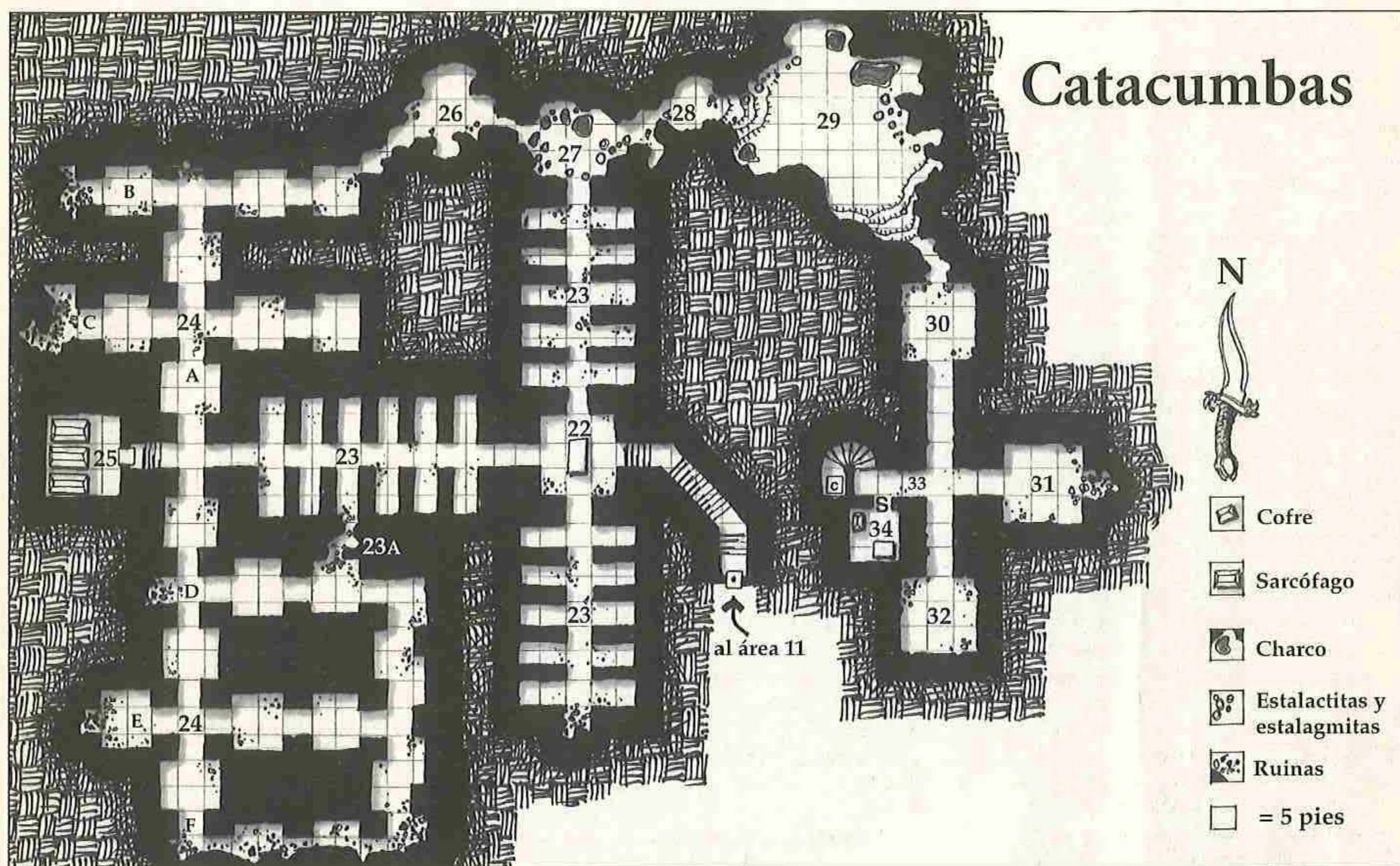
24B. Suelo peligroso. Esta sección de 20 x 20 pies no es una trampa hecha por los rakshasas pero tiene un suelo frágil que se derrumba cuando se colocan sobre él más de 200 libras. Aquellos que pisen el suelo y fallen una prueba de Destreza caerán en un pozo de 10 pies de profundidad, sufriendo 2-12 puntos de daño por la caída y los cascotes que se desmoronan.

24C. Objeto brillante. En medio de los escombros del final de este corredor, los rakshasas han enterrado parcialmente un escudo de metal, colocado de tal manera que reflejará la luz de antorchas, linternas y fuentes mágicas de iluminación.

El escudo tiene sobre sí un conjuro de *aura mágica de Nystul* (desprende un aura de abjuración en respuesta a un *detectar magia*). También irradia auras de encantamiento y evocación debido a otros conjuros lanzados en él. El escudo tiene un conjuro de *tocar conjuro* sobre él (su origen está en un rollo de pergamino hallado en la biblioteca, área 13). El primer PJ que toque el escudo activará el *tocar conjuro*, que activará un *lluvia de chispas*. Este conjuro crea una nube de crepitantes chispas de color púrpura, emanando del escudo que se proyectan en un cono de 20 pies de largo y diez de ancho en su extremo más alejado. Las criaturas dentro del área de efecto sufren 4d4 puntos de daño si estuvieran en contacto directo con metales (lo que incluye escudos, armas, armaduras y guanteletes) o 2d4 puntos de daño en cualquier otro caso (no se permite salvar).

Una vez que los conjuros de *tocar conjuro* y *lluvia de chispas* se han disparado, sólo quedará el *aura mágica de Nystul*.

24D. Runa. El polvo que cubría el suelo se ha barrido y se ha dibujado una runa



con sangre. En realidad es un *sello de la serpiente sepia* que ataca al primer PJ que lea la runa (TAC0 13). La runa se desvanece una vez el conjuro se ha activado.

24E. Trampa de alambre. Hay un alambre invisible que se extiende a lo largo de la entrada de esta cámara que sólo puede ser descubierta por un ladrón que supere una tirada de *encontrar trampas* con un -25% o con un conjuro como el *detectar trampas y fosos* o *encontrar trampas*. Cualquiera que entre en el recinto sin evitar o desarmar la trampa, tropieza con el alambre y causa el derrumbamiento del techo (como se ha detallado con anterioridad).

24F. Calavera siniestra. Colocada en medio de los escombros hay una calavera de orco a la que el paso del tiempo no parece haber desgastado. La calavera está protegida por un conjuro de *calavera trampa*. El conjuro estará latente hasta que se toque o golpee. Cuando la *calavera trampa* se dispara, la calavera explota desencadenando una ráfaga de Energía Negativa que

inflige 9d4 puntos de daño. Todas las criaturas a 10 pies de la calavera pueden intentar salvar contra arma de aliento para recibir sólo la mitad del daño.

25. Cripta de los sacerdotes. La puerta de hierro que da acceso a esta sala está ligeramente entreabierta.

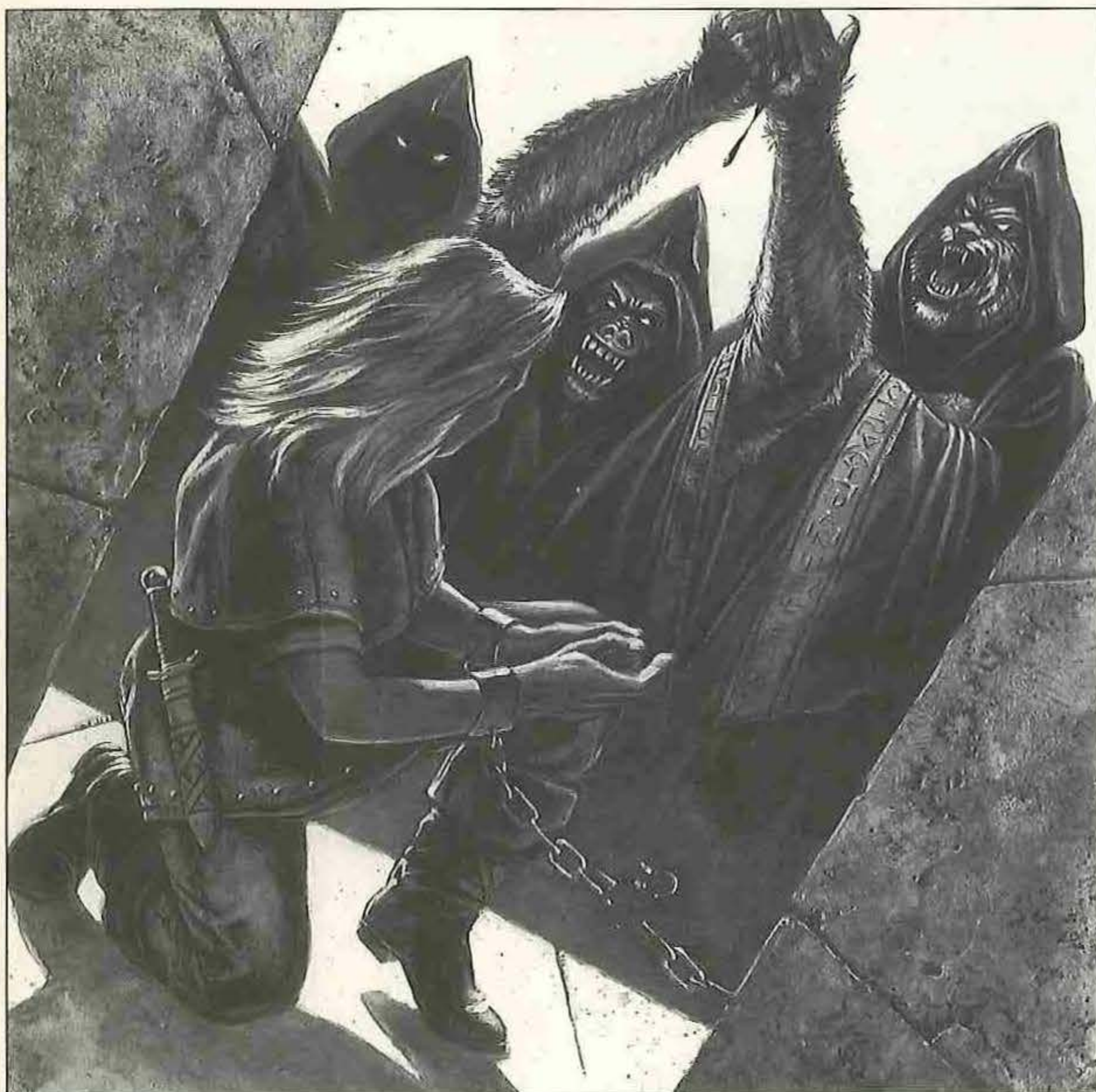
Tres sarcófagos de piedra descansan contra el muro más alejado, sus tapas están levemente ladeadas. Hay palabras, grabadas al agua-fuerte, en la pared de encima de los sarcófagos; están parcialmente ensombrecidas por telarañas.

Cuando los rakshasas comenzaron a explorar las catacumbas bajo su nuevo hogar, encontraron y profanaron la tumba que guardaba al Sumo Sacerdote del templo de Trithereon. La tumba fue totalmente saqueada; el sarcófago guarda sólo polvo y restos de huesos. Las palabras en la pared, escritas en oeridio antiguo, rezan: "Que caiga una maldición sobre quienquiera que turbe este sagrado lugar."

26. Caverna mohosa. Todo el suelo y parte de la pared norte de esta caverna están cubiertos de un moho verdiazulado. El suelo está también cubierto por los restos de tres esqueletos humanos.

La sustancia verdiazulada que cubre el suelo y la pared norte es, de hecho, moho abisal. Si se toca el moho, se liberará una nube de esporas que llena totalmente el recinto, el área 27 y 30 pies de catacumbas hacia el oeste. Aquellos a los que atrape la nube de esporas deben salvar contra parálisis o sufrir 1d10 puntos de daño y perder 1 punto de Fuerza durante 1d10 asaltos. Los PJs que estén infectados continuarán recibiendo 1d10 puntos de daño por día hasta morir o hasta que se les lance un conjuro de *curar enfermedad*. Aquellos que pasen el tiro de salvación sufren la mitad del daño de la nube inicial, no pierden Fuerza y no reciben daño acumulativo.

Los PJs pueden evitar el moho usando la capacidad de *tregar cual arácnido* para desplazarse por el techo o también trepando por la pared sur. Tregar por la pared requiere dos tiradas con éxito de escalar paredes; la



superficie es algo resbaladiza, pero dispone de abundantes asideros, lo que da un modificador de +25% a la tirada.

Los esqueletos no tienen más de cinco años de antigüedad, son los restos de los lugareños enviados por los rakshasas a explorar las catacumbas.

Los personajes que se encuentren en este recinto pueden oír los ecos de los prisioneros del área 29.

Moho abisal: Int 0 (no); AL N; CA 9; DG no aplicable; pg no aplicable; TAC0 no aplicable; No. At. 1; Daño especial; AE esporas, pérdida de Fuerza; DE inmune a las armas; RM 20%; TM G; ML no aplicable; PE 35.

27. Caverna húmeda.

Esta caverna es una formación rocosa natural. Las paredes centellean con vuestras luces y veis dos charcos de agua algo espumosa en el suelo. Numerosas estalactitas cuelgan del techo abovedado a unos quince pies de altura.

El suelo de esta cámara baja inclinándose hacia el norte. Las estalactitas y el agua espumosa son inofensivas, aunque un PJ que luche y corra arriba y abajo en esta cámara deberá superar una prueba de Destreza cada asalto o resbalar en uno de los charcos (perderá la iniciativa en el siguiente asalto).

En este recinto se oyen con claridad los lamentos y gimoteos de los prisioneros del área 29.

28. Sala de guardia.

Tal como entráis en esta pequeña caverna natural, varias sombras oscuras y grandes surgen de las esquinas y aberturas, arrastrándose hacia vosotros.

Guardando esta cámara, con órdenes de no permitir el paso salvo a los rakshasas, hay seis zombis monstruosos (ogros). Las criaturas fueron creadas por un sacerdote de Nerull al que se

prometió que respetaría la vida al acabar este trabajo.

En este recinto se oyen con claridad los prisioneros del área 29.

Zombis monstruosos (6): Int 0 (no); AL N; CA 6; MV 9; DG 6; pg 33, 32, 30 (x2), 25, 22; TAC0 15; No. At. 1; Daño 4-16; DE inmune a *dormir*, *hechizar*, *inmovilizar*, a los venenos, muerte mágica y conjuros basados en el frío; TM G (9 pies de alto); ML 20; PE 650; MMv.2.

29. Prisión.

La oscuridad ante vosotros bulle en gimoteos llenos de pena y sufrimiento. Al acercaros a los acongojantes gemidos os adentráis en una caverna con un suelo hundido. Unos escalones naturales bajan unos diez pies hasta que el techo de la caverna alcanza los 20 pies. Las paredes son resbaladizas debido a la humedad. Unas pocas de las personas hacinadas en la pared norte os han visto y os miran fijamente con ojos temerosos.

En esta caverna hay 32 hombres, mujeres y niños. Todos visten andrajos, todos están sucios y hambrientos. Esta gente son humanos de nivel 0, la mayor parte habitantes de aldeas diseminadas por la Costa Salvaje. Fueron traídos al templo por los rakshasas o bien llegaron a Templonuevo esperando encontrar refugio frente a los ejércitos de la Pomarj; desde entonces, fueron puestos a trabajar, buscando un objeto en las catacumbas (la naturaleza del cual sus monstruosos captores no han divulgado). Los objetos de valor que esta gente pudiera poseer cuando fueron capturados han sido colocados en el área 34.

Prisioneros humanos (32): Int 8-10 (media); AL varía; CA 10; humanos de nivel 0; pg 1d4 cada uno; No. At. 1; Daño según el arma; TM M; ML 5; PE 200 (sólo por el rescate); desarmados.

30. Sala de guardia.

Los escombros cubren el suelo de esta cámara, en apariencia artificial. De repente, varios ogros salen de las sombras de la sala bamboleándose y ¡se abalanzan sobre vosotros!

Hay cinco zombis monstruosos en este sala que, como los del área 28, descrita anteriormente, no permiten el

paso a través del recinto sin un acompañante rakshasa.

En la esquina noreste, apilados, hay tres palas y un pico roto. En la esquina sureste descansa un cadáver putrefacto que viste los restos de una túnica rojo óxido. Un pequeño medallón de acero alrededor de su cuello lleva el símbolo de una calavera y una guadaña. Esto es lo que queda del sacerdote que creó estos zombis. Harthuul le partió el cuello tras terminar su trabajo.

Zombis monstruosos (5): Int 0 (no); AL N; CA 6; MV 9; DG 6; pg 30, 29, 26, 24, 22; TAC0 15; No. At. 1; Daño 4-16; DE inmune a *dormir*, *hechizar*, *inmovilizar*, a los venenos, muerte mágica y conjuros basados en el frío; TM G (9 pies de alto); ML 20; PE 650; MMv.2

31. Excavación.

Un corredor de 10 pies se desvía y desciende. El sonido de metal golpeando piedra emana de una cámara iluminada delante vuestro.

La sala está iluminada por dos antorchas montadas en soportes en las paredes norte y sur. Cuatro hombres y mujeres fuertes están trabajando en la pared más alejada con picos y palas, mientras cuatro más decansan arrebujados bajo unas mantas cerca de la entrada.

Los trabajadores de esta cámara son los más fuertes de entre los prisioneros. Puestos a trabajar por los rakshasas, están buscando cierto artefacto que los monstruos necesitan, según Harthuul, "para hacer que el mundo se arrodille a los pies de la poderosa deidad Ravanna." Los rakshasas, frustrados por no hallar el gran artefacto en los túneles originales tras el templo, han puesto a sus esclavos a excavar en una dirección completamente diferente.

Estos trabajadores pueden luchar junto a los héroes, si fuera necesario. También pueden reunir a los prisioneros del área 29 y ayudar a conducirlos fuera de las catacumbas siempre que los PJs estén dispuestos a distraer a los rakshasas y a los zombis monstruosos.

Prisioneros humanos (8): Int 8-10 (media); AL varía; CA 10; humanos de nivel 0; pg 1d4+2 cada uno; No. At. 1; Daño según el arma; TM M; ML 7; PE 200 (sólo por el rescate); pala o pico (1d6 de daño).

32. Excavación antigua.

La rocalla cubre el suelo de esta sala, que por lo demás está vacía.

Esta habitación es una de las cámaras originales empleadas por los sacerdotes de Trithereon para almacenar sus más valiosos tesoros. Los PJs que busquen en la sala no encontrarán nada de interés.

33. Corredor polvoriento. Los escalones al extremo oeste de este corredor ascienden 60 pies hasta la biblioteca (área 13). La puerta secreta en la parte superior puede abrirse desde abajo mediante el simple empujón de un saliente situado en la pared adyacente. Los PJs enanos tienen 5 posibilidades sobre 6 de descubrir la piedra protuberante; otros PJs disponen de una probabilidad de 2 sobre 6. Los ladrones que realicen con éxito una tirada de encontrar trampas con un +15% también localizarán la piedra.

Los rakshasas usan con frecuencia la puerta secreta que lleva al área 34, como lo atestiguan las marcas en el polvo del suelo. De esta manera, los PJs disponen de una buena probabilidad de detectar la puerta secreta (4 sobre 6 para enanos, 3 sobre 6 para elfos y 2 sobre 6 para los demás). Sin embargo, la puerta se mantendrá cerrada por el conjuro lanzado por Killian de *cerradura de mago* a 7º nivel.

34. Sala del tesoro.

Esta sala está llena de polvo y repleta de telarañas. A vuestra derecha hay un gran arcón de piedra, mientras que delante de vosotros descansa una mesa abarrotada con diversos objetos y un cofre de caoba.

La mesa está cubierta por varias piezas de bisutería y baratijas, las pertenencias personales de los prisioneros del área 29 y 31 (valor total 100 po). También sobre la mesa se encuentra un objeto recuperado del área 32: una maza de infante en tiempos usada por los sacerdotes de Trithereon. Cuando Harthuul asió la maza, una ráfaga de energía recorrió la empuñadura y le provocó serias quemaduras. Al no encontrar utilidad al arma, los rakshasas prefirieron esconderla aquí.

Esta maza de infante +3 es de ali-

neamiento caótico bueno, tiene un ego de 11 y habla en oeridio antiguo. Fue forjada para destruir criaturas legales malignas y puede causar *confusión* en tales criaturas durante 2-12 asaltos si las impacta. La maza puede, además, *detectar el mal* en un radio de 10 pies y *localizar objeto* en un radio de 120 pies. Las criaturas malignas que agarren el arma reciben una descarga de Energía Positiva que causa 2-12 puntos de daño; la energía liberada en este ataque ni es mágica ni basada en el fuego, por lo que puede dañar a criaturas resistentes a la magia y al fuego.

El nombre de la maza es Yldrendar, que significa "Sagrada Libertad" en oeridio antiguo. La runa del dios Trithereon está grabada en la cabeza del arma, la cual tiene la forma de una cabeza de dragón de oropel.

El cofre de caoba está cerrado, tiene una trampa con una aguja bañada en veneno D. Alladus tiene la llave que, cuando se introduce en la cerradura, desarma de forma correcta la trampa de aguja. En el cofre hay una docena de gemas: un ópalo (1.000 po), un topacio (500 po), un granate (500 po), dos perlas (100 po cada una), un sardónice (75 po), tres piezas de circón (50 po cada una), dos fragmentos de turquesa (10 po cada uno) y un pequeño pedazo de obsidiana (5 po). El cofre por sí mismo vale 100 po (50 po sin la llave).

El gran arcón de piedra contra el muro está también cerrado, pero en el exterior no dispone de trampas. Contiene 3.698 po en monedas de diferentes cuños. La mayor parte de las monedas están acuñadas con marcas de Fax, Elredd y la Pomarj. El resto son monedas más antiguas, de la época en que los sacerdotes de Trithereon controlaban el templo.

Conclusión de la aventura

Si los PJs creen los engaños de los rakshasas con la Mano de Pelor y se van de la zona, la aventura queda efectivamente sobreesida. Los PJs han fracasado en cuanto a descubrir la verdadera amenaza que se cierne sobre Templonuevo. No pasará mucho tiempo antes de que el templo de Pelor en la Ciudad de Falcongris, descubra que la Mano de Pelor es un fraude y envíe otro grupo para investigar qué es lo que ocurre en Templonuevo. Si se elige a los PJs para investigar de nuevo depende del DM.

Si los PJs descubren la verdad acerca de los "sacerdotes", los rakshasas tratarán de acabar con ellos. Si consiguen eliminar a todos los PJs, los rakshasas enviarán a tres de sus acólitos *hechizados* con un mensaje para los sacerdotes de la Ciudad de Falcongris, pretendiendo serenar sus sospechas revelando cómo la "Mano de Pelor" ha protegido a la parroquia de Templonuevo de saqueadores humanoides. Si los PJs están cerca de matar a todos los rakshasas, el último en pie gritará solicitando parlamentar y, con la intención de salvarse, explicará a los PJs la verdad acerca de la treta de la "Mano de Pelor":

"¡Locos! ¡Si me matáis condenaréis a todo Templonuevo! ¡La Mano de Pelor es un fraude! Una treta para engañaros y que nos dejarais tranquilos. Nosotros somos el verdadero poder que evita la invasión de las otras bestias. Protegemos a estos humanos del gran mal que los envuelve. Sin nosotros, Templonuevo no sería más que bosques calcinados y casas saqueadas. ¿Qué harán esas gentes cuando nos marchemos? ¿Os quedaréis vosotros a protegerlos? ¿Creéis que sois lo bastante poderosos?"

El rakshasa acepta dar a los PJs salida libre de Templonuevo si, simplemente, dejan al/los rakshasa/s en paz. Si la aventura llega a este punto los jugadores deberán acceder a (o pensar en) alguna forma de proteger esta tierra cuando los rakshasas no estén.

Los PJs buenos se enfrentan a una ardua decisión: dejar Templonuevo abierto a los ataques de los humanoides, o permanecer y defender el área ellos mismos.

Una tercera opción requiere que los PJs evacúen a la población. La carabela puede llevar 30 pasajeros, más o menos confortablemente, y hasta 60 pueden ser apiñados en el barco si se llena la embarcación de proa a popa. Hay 35 familias que aún residen en la zona, algunos, demasiado cabezones

para dejarla, incluso frente a la amenaza de una muerte segura. Esto puede crear situaciones de interpretación difíciles para los PJs de alineamiento bueno.

Si los PJs encuentran el rollo de pergamino con la pista sobre el artefacto rakshasa (consultar el área 13) y lo traducen, pueden percatarse de que la vaga profecía realmente apunta a los Acantilados Ardientes. Esto requerirá pasar una tirada del talento historia local o historia antigua con un -6. Si los PJs pudieran convencer a los rakshasas, o embaucarlos, de que el artefacto no está en Templonuevo, los rakshasas podrían marcharse sin luchar.

Si los PJs resuelven el secreto de Templonuevo y dan a conocer la amenaza rakshasa, reciben un premio de 10.000 PE, a repartir entre todos ellos. También reciben 200 PE por cada prisionero de los rakshasas rescatado de las catacumbas del templo.

Una vez los rakshasas han muerto, o dejan el templo de Pelor, se levanta la mortaja de penumbra que rodea al templo, y Pelor permite que la radiante luz del sol brille a través de los muros del templo una vez más.

Los PJs pueden decidir permanecer en la zona de Templonuevo una vez liberada de la tiranía de los rakshasas. Los humanoides de la Pomarj continuarán atacando el área, comprobando la fuerza de sus nuevos señores. El templo es defendible; los PJs pueden, también, intentar restablecer la guarnición de la Atalaya del norte. La maza mágica *Yldrendar*, si se recupera, aceptará ayudar a los PJs si optan por permanecer y defender Templonuevo, con la condición de que los sacerdotes de Pelor acepten dejar el templo, permitiendo que sea convertido de nuevo en un templo dedicado a Trithereon.

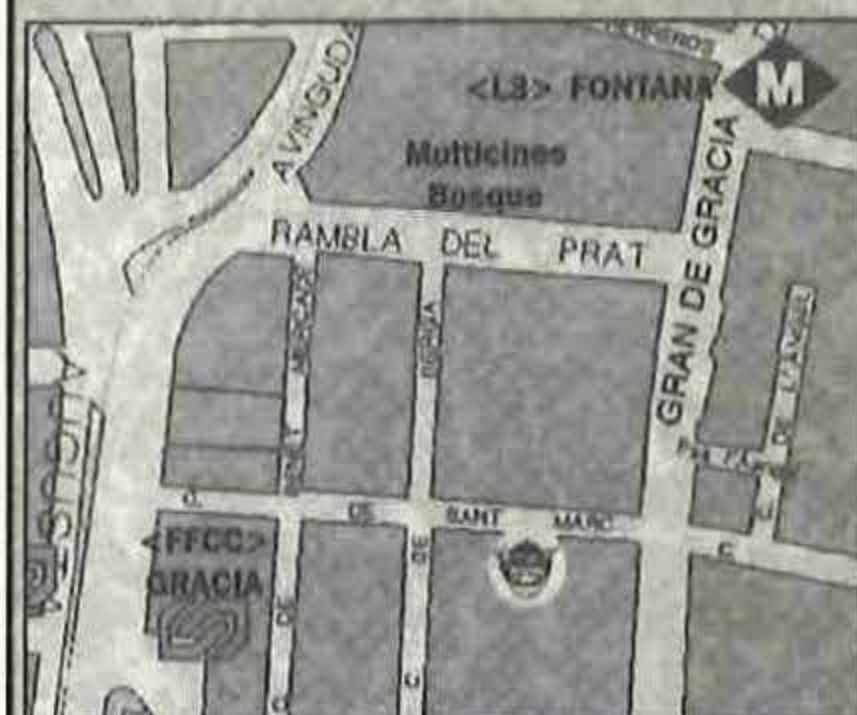
Si los PJs triunfan y los malvados rakshasas resultan expulsados del templo, el DM puede convertirlos en enemigos recurrentes del grupo de PJs, haciendo que intenten causar problemas a los PJs en el futuro, tanto volviendo a la zona con otro disfraz como buscando alguna forma de seguir a los PJs y eliminarlos. Ω

El Orco Risueño



**JUEGOS DE ROL
CARTAS
WARGAMES
MERCHANDISING
REVISTAS
FIGURAS**

<M>L-3 Fontana



**C/. Sant Marc, 13, tda. 14
08012 Barcelona
Tel/Fax: 93.237.03.24**

Participa en la mayor aventura de Rol del Mundo

Únete ahora, juega o arbitra aventuras oficiales de la RPGA y gana puntos para la clasificación mundial.
Ser miembro FELLOWSHIP es gratis y miembro GUILD cuesta 30\$ anuales.

Ser socio te permite:

- * Jugar eventos con campañas tipo Living City (Forgotten Realms).
- * Acceso a la web de la RPGA y a descargar aventuras y ayudas.
- * Suscripción anual a la revista POLYHEDRON.
- * Una aventura AD&D exclusiva para miembros GUILD.
- * Oportunidad de probar nuevos productos TSR.
- * Posibilidad de contribuir a la realización de POLYHEDRON.
- * Manual de miembro

Únete a la RPGA

¿Interesado? Manda este cupón a: Wizards of the Coast, RPGA Network, P.O. Box 2031, 2600 Berchem, Belgium

Nombre: _____ Primer apellido: _____

Dirección: _____ E-mail: _____

Ciudad: _____ Código Postal: _____

País: _____

Fecha de nacimiento: _____ Hombre _ Mujer _



Aléjate de la LUZ—

VAMPIRO
La Mascarada

HOMBRE LOBO
EL APOCALIPSIS

MAGO
La Ascensión

Wraith
EL OLVIDO

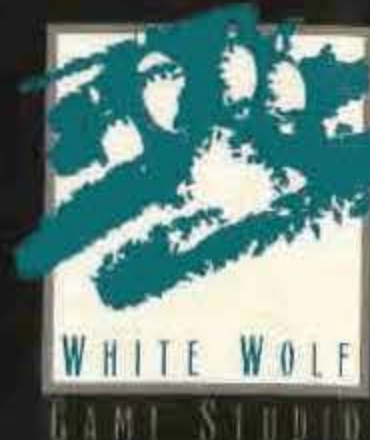
CHANGELING
El Ensueño

y entra en el Mundo de Tinieblas



El Mundo de Tinieblas es un reflejo oscuro del nuestro. De igual manera, sus habitantes son un reflejo sombrío de nosotros mismos.

Ten cuidado con lo que veas en ese espejo. Es posible que no te guste en absoluto.



Vampiro: La Mascarada, Hombre Lobo: El Apocalipsis, Mago: La Ascensión, Wraith: El Olvido y Changeling: El Ensueño, son marcas registradas de White Wolf Publishing. Todos los derechos reservados. Usados con autorización por La Factoría de Ideas