

DUNGEONS & DRAGONS®

Módulo de Aventuras-Nivel Básico

El palacio de la princesa de plata

Por Tom Moldvay y Jean Wells



Hace aún poco tiempo la princesa de plata gobernaba este apacible y próspero país. Hasta que un día llegó de los cielos un guerrero montado en un dragón blanco, y en el transcurso de la noche siguiente, el pequeño reino fue devastado.



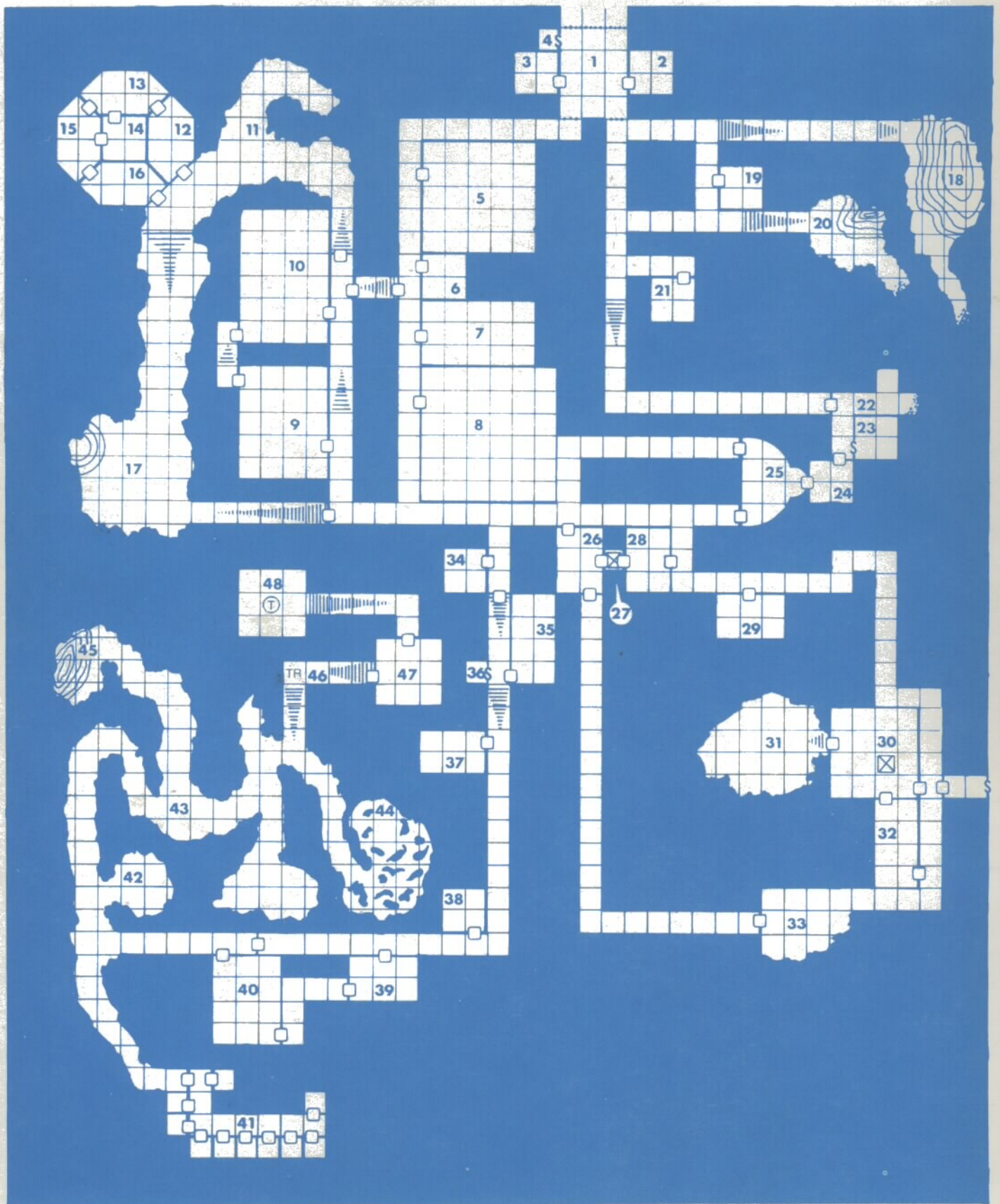
DALMAU CARLES, PLA, S. A.

© 1986 TSR, Inc. TODOS LOS DERECHOS RESERVADOS

DUNGEONS & DRAGONS® es una marca registrada propiedad de TSR, Inc.



PRIMER NIVEL (Entrada)

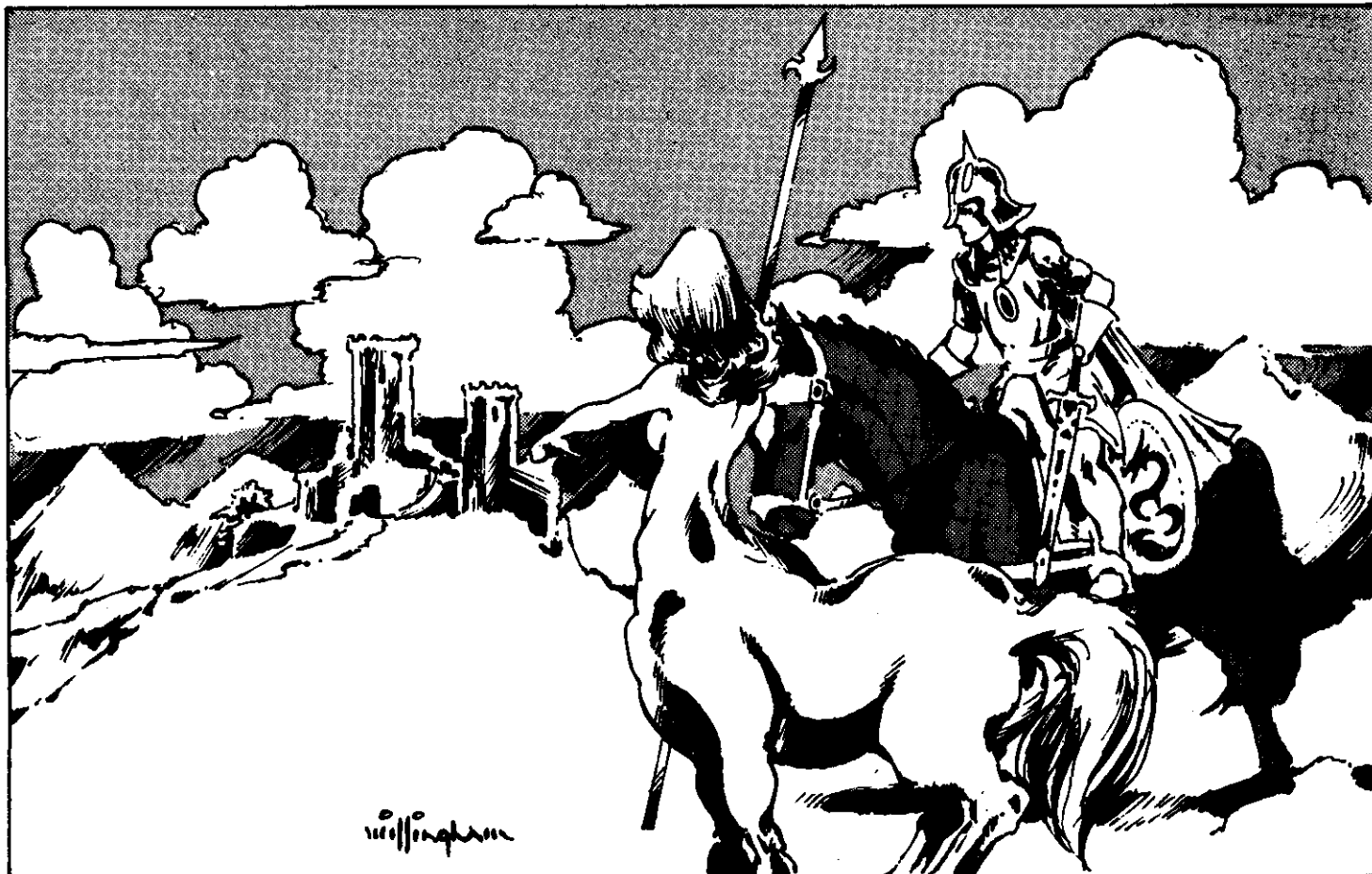


MODULO DE DUNGEON B3

El palacio de la princesa de plata

por Tom Moldvay y Jean Wells

Módulo Introductorio para Personajes de nivel 1-3



Este módulo incluye una carpeta cubierta, mapas y un fascículo conteniendo una descripción detallada. Tiene como fin ofrecer un escenario preparado para el manual básico de D & D (r). Ha sido especialmente elaborado para permitir a los D M principiantes entrar en el juego con un mínimo de preparación.

Contiene numerosos elementos destinados a ayudar a los jugadores y D M inexpertos: leyendas, información sobre la historia y su contexto, una lista de aventureros, una hoja cuadrículada que sirve para ampliar el módulo a la discreción del D M y planos de los lugares de aventura.

Si te gusta este módulo, busca otros números de la serie D & D (r) de TSR, The Games Wizards.

©1986 TSR Inc. Todos los derechos reservados.

DUNGEONS & DRAGONS® y D&D® son marcas comerciales registradas propiedad de TSR, Inc.



POB 756
LAKE GENEVA, WI 53147



DALMAU CARLES, PLA, S. A.

Impreso en España

DUNGEONS & DRAGONS (r) Set Básico

Módulo de Dungeon B3

El palacio de la Princesa de Plata

Este módulo requiere información de las reglas **Básicas** del juego, y no puede jugarse sin una copia de estas reglas.

PARTE I: INTRODUCCION

Si pretendes jugar este módulo como personaje, por favor **deja** de leer ahora. La información del resto del módulo es para tu D M de modo que sea capaz de guiarnos a tí y a otros jugadores durante la aventura. Conocer los detalles de la aventura estropearía las sorpresas y diversiones del juego a todos los jugadores.

NOTAS PARA EL D M

El palacio de la princesa de Plata es un módulo de aventuras que consta de 6 partes, proporcionando datos e información fidedigna para el D M y claves describiendo los distintos niveles del dungeon.

Parte Uno esta sección es una introducción que delimita las reglas de la aventura y proporciona información de fondo sobre el dungeon al D M.

Parte Dos es una aventura especial que se desarrolla en la verja del palacio. Esta aventura especial ha sido diseñada para introducir a los nuevos D M en el arte de dirigir.

Parte Tres describe el primer nivel de dungeon.

Parte Cuatro detalla el segundo nivel de dungeon.

Parte Cinco es un glosario y define algunas palabras nuevas de este módulo.

Parte Seis detalla los nuevos monstruos que aparecen en este módulo.

Para ayudar al D M, cuando palabras nuevas o poco usuales se utilicen en el módulo, estas palabras se repetirán y definirán en **Parte Cinco**, El Glosario.

Las palabras que están definidas en el glosario aparecerán seguidas de un asterisco (*) la primera vez que aparezcan en el texto.

El Palacio de la princesa de Plata es un dungeon largo y no está diseñado para ser totalmente explorado en una noche de aventura. Los personajes que intenten explorar todo el dungeon sin parar cada noche ni volver al pueblo para curar las heridas y recuperar los hechizos morirán probablemente. Los jugadores pueden recuperar puntos de golpe y hechizos, bien abandonando el dungeon completamente, o durmiendo en una habitación dentro del mismo. Los jugadores prudentes dormirán haciendo guardias, manteniendo al menos a un personaje vigilando.

En general, un grupo debe dormir 8 horas cada 24. Los personajes recuperarán de 1-3 puntos de golpe de forma natural tras 24 horas de descanso total. Las comprobaciones para monstruos errantes dependen del D M; si la expedición necesita realmente recuperar puntos de golpe o hechizos y encuentran un lugar seguro y apartado, el D M puede decidir que no le molesten monstruos errantes. Si la expedición ha vencido fácilmente a los monstruos o se detiene en una habitación de un área llena de monstruos, de 1-3 comprobaciones pueden realizarse esa noche.

Si una expedición decide descansar y la aventura ha durado bastante tiempo, el D M puede decidir terminar la sesión. Los jugadores pueden continuar desde donde pararon cuando decidan jugar de nuevo.

El D M debe dar una razonable oportunidad de sobrevivir a los jugadores. El énfasis está en «razonable». Aunque debe existir la posibilidad de que un personaje desafortunado o imprudente muera, hay que conceder al grupo el beneficio de la duda siempre que sea posible. Todos deben cooperar para hacer la aventura lo más divertida posible.

Antes de empezar la aventura, el D M debe leer este módulo integralmente para familiarizarse con sus detalles. En las claves de encuentro la información de dentro de los recuadros puede leerse en voz alta a los jugadores en el momento preciso. El D M debe decidir cuándo y cuánto del resto de la información debe decirse a los jugadores y cuanto debe mantenerse en secreto.

Para conveniencia del D M, cuando monstruos o PNJs se describan en el texto, se enumerará la información importante entre paréntesis, en el siguiente orden después del nombre:

Nombre (Clase de armadura; Datos de golpe o Clase / Nivel; puntos de golpe; movimiento por asalto; número de ataques por asalto; daño por ataque; salva como clase y nivel; moral; alineamiento y habilidades para PNJs si fuera necesario).

Las abreviaciones utilizadas son:

Clase de Armadura = CA; Datos de Golpe = DG; clase: Clerigo = C; Enano = E; Elfo = EF; Guerrero = G; Halfling = H; Mago = M; Ladrón = L; Hombre normal = HN; Nivel = algún número; puntos de golpe = PG; Movimiento = MV; Número de ataques = AT; Daño = D; Salva Como = Salva; Moral = ML; Alineamiento = AL; Habilidades: Fuerza = F; Inteligencia = I; Sabiduría = S; Destreza = D; Constitución = C, Carisma = CA.

Clase / Nivel se utiliza solo para PNJs mientras **Datos de golpe** se utiliza para todos los otros monstruos. El movimiento se da sólo para asaltos de combate. El movimiento en un turno del

juego es tres veces mayor que el movimiento dado para un asalto.

Este módulo ha sido diseñado para una expedición de 6 a 10 personajes. Cada personaje debe oscilar entre el 1 y 3 niveles al principio de la aventura. Se sugiere que la expedición tenga al menos un Mago o elfo con un hechizo de **sueño** por lo menos.

Una expedición que contenga muchas clases distintas tendrá más oportunidades de éxito puesto que tendrán más variación de talentos en los que apoyarse. También se sugiere que, si la mayoría de los personajes están por encima del primer nivel, el DM puede hacer los encuentros un poco más difíciles. Por ejemplo, a un monstruo con 9 puntos de golpe se le puede dar 10, o cuando se encuentran 5 monstruos el DM puede cambiar el número de monstruos encontrados a 6.

PERSONAJES PREPARADOS PARA JUGAR

Algunas veces, los jugadores desean empezar a jugar inmediatamente, sin tomarse tiempo para crear el personaje. Los siguientes personajes de primer nivel se dan para que nuevos jugadores puedan empezar a jugar rápidamente. Si los jugadores crean sus propios personajes usando **D & D (r) reglas Básicas**, el **DM** puede dar nombre y utilizar a los personajes siguientes como PNJs si lo desea.

En la Clase de armadura y los puntos de golpe ya se han tenido en cuenta las modificaciones por Destreza y Constitución. El resto de habilidades con modificador se han marcado con un asterisco. Si los personajes se utilizan como PNJ, se pueden hacer de niveles superiores con tiradas adicionales del dado para puntos de golpe, y modificaciones por Constitución.

CLASE	CA	PG	F	I	S	D	C	Ca	ARMA/ARMADURA
1 Clérigo	3	4	14(*)	9	16(*)	14(*)	10	8	Maza/cota de malla y escudo
2 Clérigo	4	6	9	10	18(*)	9	10	13	Maza/cota de malla y escudo
3 Enano	2	5	16(*)	7	9	13(*)	11	13	Hacha de Batalla/coraza
4 Enano	4	8	15(*)	13	14(*)	10	17	7	Martillo de guerra/cota de malla y escudo
5 Elfo	5	5	17(*)	12	7(*)	9	12	15	Espada/cota de malla y escudo Conjuro Encantar personas
6 Elfo	6	4	14(*)	16	9	13(*)	9	13	Lanza, arco y 20 flechas/armadura de cuero. Conjuro: Sueño
7 Guerrero	2	6	15(*)	11	12	9	9	11	Espada/coraza y escudo
8 Guerrero	4	7	16(*)	6(*)	8(*)	11	10	14	Espada/cota de malla y escudo
9 Halfling	2	6	14(*)	10(*)	8(*)	10(*)	12	10	Maza, honda y 30 piedras/cota de malla y escudo
10 Mago	8	14	11	16	12	13	10	8	Daga/ninguna Conjuro: Proyectil Mágico
11 Mago	9	3	9	17	10	9	10	13	Daga/ninguna Conjuro: Sueño
12 Ladrón	5	9	11	8	10	16(*)	9	10	Espada, honda y 20 piedras/armadura de cuero
13 Ladrón	5	3	12	11	14(*)	17(*)	11	16	Espada/armadura de cuero

(*) Bonificaciones o penalizaciones especiales. Ver Libro Básico de reglas de D & D p. 36

Equipo preparado para jugar: Para empezar a jugar aún antes, se dan seguidamente, algunos paquetes de equipo estandar. Si los personajes no desean perder tiempo comprando su propio equipo usando el **D & D (R) reglas Básicas***; pueden simplemente elegir uno de los paquetes estandar. Ladrones y clérigos deben utilizar el paquete C.

PAQUETE A	PAQUETE B	PAQUETE C
Mochila	Mochila	Mochila
Saco grande	2 Sacos grandes	4 Sacos pequeños
Linterna	6 Antorchas	Cuerda 9 m
2 Frascos de Aceite	1 Frasco de Aceite	12 esarpas de hierro
Yesquero	Yesquero	Espejo
Bota de vino (llena)	Vara 3 m	Raciones (normal)
12 esarpas de hierro	Raciones (normal)	Bota de vino (llena)
Martillo pequeño	Cuerda 9 m	Símbolo Sagrado y Frasco de Agua Bendita (Clérigo)
10 monedas de oro	Botella de agua (llena)	ó herramientas de ladrones (Ladrón)

Antecedentes para los jugadores (Leer a los jugadores)

El valle de Haven era una tierra pacífica. Sus cosechas eran abundantes, sus habitantes prósperos. Elfos, enanos, halflings y humanos vivían juntos en armonía. Escondido en el corazón de las Montañas del Trueno, Haven era un lugar seguro donde vivir. Los ríos eran puros y dulces, el clima era cálido y agradable.

Una de las razones por las que Haven era tan apacible, era debido a la presencia de los Protectores, una raza mágica, de la tierra de Faerie (*). Estos misteriosos seres verdes son amables y su magia ayuda a preservar del mal. Ellos ayudaron a prosperar a las tierras de Haven y a las cosechas a madurar.

El gobernante de Haven era la hermosa princesa Argenta. Vivía en un palacio de brillante mármol blanco, que al ponerse el sol, brillaba como la plata. La princesa Argenta era amada por su gente. Era justa, hermosa y amistosa para todos.

Un día mientras cavaban una nueva mina, los enanos de Haven encontraron un rubí del tamaño de una manzana. Como prenda de su devoción, entregaron el rubí a la Princesa Argenta. Los enanos nombraron al rubí «El corazón de mi dama». La princesa estaba tan complacida con el don que se invitó a todo el reino a asistir a una celebración y ver la maravillosa gema. Los enanos iban a ser los huéspedes honoríficos. Iba a ser un gran día de festejo y alegría.

El día antes de la celebración llegó un extraño visitante. Voló hacia el valle montado en un dragón blanco. El jinete vestía todo de negro. Tenía la piel pálida, el pelo largo y rubio y una corta barba rubia. Dado que Haven era conocido por su hospitalidad, la princesa invitó al extranjero a permanecer en palacio. También aceptó su deseo de escoltarla a la celebración.

A medianoche, llegó el desastre. Unas nubes oscuras ocultaron la luna y un viento gélido sopló en el valle. Los cultivos se secaron en los campos. El ganado enfermó. El valle empezó a morir.

En el palacio hubo una explosión y parte de las paredes se derrumbaron. Cuando el polvo se asentó se pudo ver que un resplandor de rubí rodeaba al palacio totalmente.

Ahora Haven vive en el caos. Bandas de orcos, goblins y hobgoblins, aterrorizan al valle. El desastre ocurrió tan repentinamente que los habitantes están confusos e indefensos. Sin sus líderes, atrapados en el palacio, no tienen valor para contraatacar. Incluso los Protectores han desaparecido. La situación es desesperada.

Cada personaje tiene el mismo sueño. En el sueño, un Protector se acerca a él y le implora ayuda.

«Haven está en grave peligro» dice el Protector. «No sabemos qué provocó el desastre, pero sabemos que el motivo se puede encontrar en algún lugar del palacio. Aliados del mal que ha atacado Haven se han enfrentado a los Protectores y estamos sitiados. No podemos ayudar a Haven pero tu sí. La princesa te necesita. Eres su única espe-

ranza, la gente de Haven te necesita. Te rogamos que encuentres la fuente del mal que se ha apoderado de Haven, y que la destruyas. Si vas, te encontrarás con un grupo de amigos en los alrededores del palacio mañana a mediodía. Abriremos el camino dentro y fuera del palacio para vosotros. También os brindaremos toda la ayuda que podamos, pero nuestro poder es limitado. El futuro de Haven está en vuestras manos».

Antecedentes para el DM

El ojo de Arik

El desastre que ha caído sobre Haven ha sido causado por el rubí que encontraron los enanos. El rubí es mágico. Mientras era llamado «El corazón de mi dama» por la gente de Haven, su verdadero nombre es «El ojo de Arik».

Arik (*) es un antiguo, y malvado ser de gran poder. También se le conoce como Arik de los Cien Ojos, y es a veces venerado como un Dios. Por sus muchos crímenes Arik fue desterrado hace siglos a una dimensión especial donde debía estar preso para la eternidad.

Arik ha estado intentando escapar de la prisión dimensional durante años. Desea apoderarse de Haven y esclavizar a su gente. Finalmente ha conseguido enviar uno de sus ojos a través de las barreras dimensionales hasta el corazón de las montañas. Allí los enanos encontraron el rubí del ojo de Arik y lo llevaron a palacio sin saber el mal que estaban llevando a su amado reino. El rubí aunque mayor que casi todas las gemas, parece igual que cualquier otro y aunque los Protectores hubieran sentido el mal, cuando vieron la gema era ya demasiado tarde. Arik ya había golpeado.

El rubí está ligado a Arik. Le ha permitido canalizar parte de su poder mágico a través de las barreras dimensionales hasta Haven y el poder del rubí atrae a monstruos caóticos y malvados. Arik espera usar el rubí «ojo», en el momento preciso para abrir un camino y cruzar la frontera dimensional para gobernar Haven.

El poder del rubí ha acabado con las cosechas y ha traído enfermedades a los animales. Ha llevado hasta Haven hordas de orcos, goblins y hobgoblins. Incluso ha teleportado al clérigo malvado Catharandamus (*) al palacio para que prepare la ceremonia que permita a Arik cruzar las barreras dimensionales. El rubí ha convertido a muchos de los habitantes del palacio en piedra y ha atrapado a la princesa y al misterioso extraño en su interior. Finalmente, el rubí ha creado un campo de fuerza mágica alrededor del palacio para evitar que llegue ayuda del exterior y detenga a Catharandamus.

Los protectores abrirán un camino a través del brillo del rubí, y abrirán también un camino seguro afuera, si la expedición decide dejar el palacio para descansar y recuperar hechizos y puntos de golpe. De todas formas le dirán que hacer esto consume su poder y que sólo pueden abrir el camino un número limitado de veces.

Ellis el Fuerte y Ariksbane

El misterioso extraño vestido con armadura negra que llegó antes que el desastre se llama Ellis el Fuerte (CA 2, G 3, pg 21,

AT 1 espada a dos manos, D 1-10+3, MV 6m, Salva G3, ML 9, AL L, F 18, I 9, S 12, D 13, C 16, CA 15). Ellis es un caballero de los Dragones Blancos, una banda especial de guerreros que cabalga sobre dragones blancos y están dedicados a enfrentarse al mal allí donde se presenta.

Viste una armadura negra y empuña una espada a dos manos. El dragón que monta se conoce como Ariksbane (*) (CA 3, DG 6, pg 30, AT3, 2 zarpas y un mordisco, D 1-4/ 1-4/ 2-16, MV 9m (24m volando), ML 8, AL N). Ellis y Ariksbane vinieron a Haven porque habían oído hablar del gran rubí y sospechaban que era uno de los legendarios ojos de Arik. Antes de estar seguros fueron capturados en el interior del rubí con la princesa Argenta. Ariksbane ha sido desterrado a la dimensión del hielo.

Destruir el rubí

La expedición deberá en algún momento durante la aventura, descubrir o imaginar como destruir el Ojo de Arik. Hay varias pistas y ayudas a lo largo del dungeon. Sin embargo, si por mala suerte la expedición parece no encontrar ninguna, una «visión de un Protector» puede ser utilizada para llevarles por la dirección apropiada.

Hay tres formas de que la expedición destruya el Ojo de Arik y venza al mal.

El nombre de Ariksbane significa «la ruina de Arik». Si el dragón es liberado podrá usar su gélido aliento, si el dragón lo desea, para destruir el rubí sin dañar a nadie que esté cerca del rubí o dentro de él. El rubí puede ser pulverizado utilizando la espada de Arik, si ésta se encuentra. Catharandamus está utilizando la espada de Arik como parte de la ceremonia para liberarle. Si la espada es utilizada para destrozarse el rubí, será destruida al mismo tiempo. Finalmente dos notas tocadas en el Arpa de Hielo invocarán a la trovadora (ver habitación 32). Rowena es una de las leyendas de Haven. Era una famosa cantora que abandonó Haven para vivir en Faerie. El tiempo no pasa en Faerie como en el mundo exterior. Aunque ha vivido siglos en Faerie, es poco mayor que el día que abandonó Haven. Rowena conoce las notas apropiadas que hay que tocar en el Arpa de Hielo para que se destruya el rubí.



Si el rubí es destruido, por cualquiera de estos tres métodos, el maleficio que ha caído sobre Haven será levantado. Las personas convertidas en piedra por el rubí volverán a su estado normal. La princesa Argenta y Ellis el Fuerte serán liberados y volverán a su tamaño normal. Si Ariksbane no ha sido liberado todavía de la Dimensión del Hielo, lo será cuando el rubí sea destruido. Las hordas de monstruos caóticos que invaden Haven huirán aterrorizadas. La princesa Argenta, agradecida, recompensará a los personajes con una medalla especial de honor y 3000 m.o para cada uno.

PARTE 2: LA VERJA (Aventura Programada)

La parte 2 es una aventura especialmente diseñada para introducir a los nuevos personajes y Dungeon Masters en el juego. De todas formas, jugadores y DMs con más experiencia también pueden jugarla. El tipo de aventura utilizado en la Parte 2 se conoce como aventura programada. En una aventura programada se ofrece a los jugadores una serie de alternativas mientras se describe la aventura. Cada elección que hagan los jugadores determinará que es lo siguiente que ocurrirá en la aventura.

Esta corta aventura programada es una buena manera de introducir nuevos jugadores. Enfrenta a los jugadores con el tipo de elecciones que deberán hacer durante la aventura. También enseña al DM el tipo de decisiones que deberá tomar en respuesta a las acciones de los jugadores.

Lo único que debe hacer el DM es leer a los jugadores la información que viene en las entradas (*) marcadas como Principio y 1. Los jugadores se encontrarán entonces con varias posibles elecciones. Solo pueden seleccionar una cada vez. Después de cada alternativa hay un Número entre paréntesis. Este número es el de la siguiente entrada que el DM deberá leer a los jugadores. Este proceso continúa hasta que la expedición se ha aventurado más allá de la habitación 3 y está preparada para iniciar la Parte 3.

Debido a la estructura de la aventura programada, es importante saber que las entradas no se leen en orden de aparición, sino únicamente en el orden indicado por las elecciones de los jugadores. La entrada 2 no se lee después de la entrada 1 a no ser que la expedición le diga al DM que eligen la opción marcada 2.

La aventura programada incluirá al menos un combate entre los personajes y los monstruos. Si el DM no está familiarizado con la forma de jugar un combate, sugerimos que se lea la siguiente sección especial sobre combate.

COMBATE

El combate se da cuando los personajes pelean con monstruos o con otros personajes. El combate incluye el disparo de proyectiles (flechas), el lanzamiento de armas arrojadizas (lanzas), la realización de hechizos ofensivos y defensivos, y el cuerpo a cuerpo con armas de corte (espadas) o de impacto (mazas).

La siguiente secuencia se utiliza para resolver un combate.

Secuencia de Combate

- A. Cada asalto, cada bando tira para iniciativa (1d6)
- B. El bando que saca la mayor puntuación actúa primero. Si hay un empate, ambos bandos realizan todos los ataques simultáneamente.
 1. Se realizan las comprobaciones de Moral, si es necesario.
 2. Movimiento por asalto. Los oponentes en cuerpo a cuerpo sólo pueden avanzar o retroceder. No se podrán invocar hechizos y moverse a la vez.
 3. Disparo de misiles (lanzar o disparar armas)
 - a. Elegir blanco
 - b. Tirar 1d 20 para determinar si hay impacto y variar el resultado con la modificación por Destreza.
 - c. El DM tira el daño
 4. Hechizos mágicos (tirar dados de salvación si es necesario con 1d 20)
 5. Combate cuerpo a cuerpo
 - a. Elegir (o ser atacado por) oponentes.
 - b. Tirar 1d 20 para terminar el golpe, ajustar el resultado con la Fuerza y Armas Mágicas (si se da el caso).
 - c. El DM tira el daño (ajusta el resultado con Fuerza y Armas Mágicas si se da el caso).
- C. El bando que saque la siguiente puntuación más alta, actúa siguiente, y así sucesivamente, siguiendo los pasos arriba expuestos (en orden), hasta que todos los bandos completen un asalto del combate.
- D. El DM se encarga de las retiradas, rendiciones etc., según ocurran.

Moral (regla opcional): Las reglas de moral abajo expuestas son opcionales. Cada DM al iniciarse el juego debe decidir si desea usar las reglas de moral o no. Cualquier criatura en una batalla puede intentar huir o rendirse. Los jugadores toman sus propias decisiones. Sin embargo, depende del DM el decidir si los monstruos o personajes no-jugadores (PNJs) huirán o se rendirán. La moral se refiere a la decisión de luchar o huir.

A cada monstruo se le proporciona una puntuación de moral en su descripción. Esta puntuación es un número entre 2 y 12. Cuanto más alta la puntuación de moral sea, tanto más tiempo permanecerá el monstruo luchando. Una puntuación de dos significa que el monstruo no luchará. Una puntuación de 12 significa que el monstruo luchará hasta la muerte sin posteriores comprobaciones. Las criaturas con puntuaciones de moral entre 2 y 12 precisan comprobaciones en algún momento de la batalla.

Para comprobar la moral, tira 2d6. Si el resultado es mayor que la puntuación de moral de los monstruos, estos intentarán huir o rendirse. Si el resultado es igual o menor que la puntuación de moral los monstruos seguirán luchando.

Generalmente, la moral se comprueba en situaciones críticas. Dos recomendaciones para realizar estas comprobaciones son:

1. Después de que muera el primer monstruo o PNJ.
2. Cuando la mitad de los monstruos o PNJs sean inutilizados (muertos, dormidos mágicamente, etc.).

Los monstruos cuyas comprobaciones de moral sean positivas dos veces, lucharán hasta la muerte.

Como atacar: En un combate se puede atacar con hechizos (ataque mágico), armas que se lanzan o disparan (fuego de misiles) o armas que se blanden (combate cuerpo a cuerpo).

Los ataques en forma de hechizo darán en los blancos elegidos si los blancos están dentro del radio de acción o área afectada. De todas maneras hay una posibilidad de que un personaje se libere total o parcialmente de los efectos de ciertos hechizos. Estos hechizos serán siempre designados como poseedores de una tirada de salvación.

Un ataque cuerpo a cuerpo o fuego de proyectiles **no** acierta automáticamente. La probabilidad de que un ataque acierte se define en un número entre 1 y 20 y se determina comparando el nivel o dados de golpe con la clase de armadura (CA) en cualquiera de las tablas de **ATAQUE DEL PERSONAJE o ATAQUES DE LOS MONSTRUOS**. Una tabla se utiliza cuando los personajes (tanto los jugadores como PNJs) están atacando. La otra cuando atacan los monstruos. **Tira 1d 20, si el resultado es igual o mayor que el número indicado en la tabla, el ataque ha sido un éxito.**

Tanto el fuego de proyectiles como el cuerpo a cuerpo utilizan las mismas tablas de **Ataque**. El fuego de proyectiles se puede dar cuando los oponentes están a una distancia superior a los 1,5 m., pero sólo cuando se está utilizando un arma arrojadiza (una lanza por ejemplo) o un arma de disparo (como un arco). En un combate de fuego de proyectiles, la puntuación necesaria para acertar puede ser variada por la Destreza, las armas mágicas y el alcance del proyectil.

Se puede dar el cuerpo a cuerpo si los oponentes se encuentran a menos de 1,5 m. el uno del otro. En el cuerpo a cuerpo, la puntuación necesaria para acertar puede ajustarse por la Fuerza y Armas Mágicas. A no ser que los ataques con proyectiles se mencionen en la descripción del monstruo, los monstruos **sólo** entrarán en combate cuerpo a cuerpo. El fuego de misiles nunca puede ajustarse por la Fuerza. El combate cuerpo a cuerpo nunca se ajusta por la Destreza. Un personaje no puede hacer más de un ataque por asalto.

Daño: Si un ataque acierta, el DM debe determinar cuanto daño ha causado el ataque. El daño de los ataques de los monstruos se proporciona en la descripción de cada monstruo. Todos los ataques con armas realizados por personajes hacen de 1 a 6 puntos de daño (ajustables por las modificaciones de Fuerza y armas mágicas), a no ser que el siguiente sistema del **Daño Variable según el Arma** sea utilizado. El daño variable de las armas es una regla opcional. El DM puede elegir utilizarlo o no.

Tabla de Daño Variable según el Arma

Daño	Tipo de Arma
1-4 (1d4)	Antorcha
1-4 (1d4)	Daga
1-4 (1d4)	Honda
1-4 (1d4)	Garrote
1-6 (1d6)	Flecha
1-6 (1d6)	Hacha de mano
1-6 (1d6)	Maza

1-6 (1d6)	Pivote de ballesta
1-6 (1d6)	Lanza
1-6 (1d6)	Espada corta
1-6 (1d6)	Martillo de guerra
1-8 (1d8)	Hacha de batalla(*)
1-8 (1d8)	Espada normal
1-10 (1d10)	Alabarda(*)
1-10 (1d10)	Espada a dos manos(*)

(*) Arma a dos manos (el atacante no puede utilizar un escudo, y perderá siempre la iniciativa, excepto contra otra arma a dos manos).

NOTA AL DM

El propósito de este corto encuentro es que la expedición consiga abrir los rastrillos interiores y entrar en el palacio. Proporciona a los jugadores una cantidad razonable de tiempo para que puedan resolver el problema. Si han explorado todas las habitaciones y todavía no saben como levantar el rastrillo, tendrás que darles una pista. Es importante que el grupo entre en el palacio para continuar la aventura.

Permite que un personaje tenga la «visión» de un Protector en la que el Protector le diga que la única forma de abrir el rastrillo es subiendo las dos palancas a la vez. Esto es lo que significa la pista A+B con una flecha escrita en cada rastrillo interior.

Algunas veces durante una aventura, el DM puede considerar necesario el proporcionar al grupo una información importante que les falte. El DM siempre puede utilizar la misma técnica de la visión de un protector para dar al grupo una pista, como conducirlos a las habitaciones que proporcionan pistas sobre como destruir el rubí «ojo» de Arik.

Siempre que al grupo se le ofrezca una elección en la que la acción sea realizada por un personaje determinado es importante que los jugadores le digan al DM qué personaje realiza qué acción. Asegurate de que los jugadores sepan que si no te dicen que personaje hace qué, tú lo tendrás que elegir aleatoriamente, tirando dados si va a haber problemas.

Por ejemplo, el grupo quiere abrir una puerta. Detrás de la puerta un monstruo espera para atacar. El personaje que abra la puerta será el primero atacado (el que podría luchar contra el monstruo en el primer asalto de combate). Algunas veces es preciso recordar a los jugadores que deben ser precisos. Preguntas como «¿Quién está abriendo la puerta?» o «¿Qué personajes estan buscando trampas y cual va el primero?» son a menudo útiles.

La Parte 2 es una aventura especial para introducir a los jugadores y al DM al juego. Normalmente el DM no proporciona las posibles opciones a los jugadores. Depende de ellos pensar en las elecciones posibles. La parte 2 es la única parte de la aventura en la que el DM estará ayudando directamente al grupo. Después de la Parte 2 el DM debe ser neutral. El o ella debe dejar que los jugadores decidan qué acciones van a realizar sus personajes.

SALIDA (PRINCIPIO)

Aproximadamente a medio kilómetro del palacio podéis ver que parte de su lado izquierdo ha sido destruida. Escombros y bloques de piedra cubren el lado de la montaña.

También veis que prácticamente en todo el castillo y parte del terreno que lo rodea hay un resplandor rojo claro. Toda vida vegetal, excepto algunos espinos y rosas blancas de extraño aspecto, ha muerto allí donde está el resplandor rojo.

Según os acercáis al palacio, aparece un camino libre del resplandor rojo. El camino lleva directamente a la entrada del palacio. La entrada principal es la única parte del palacio en la que no hay resplandor rojo. El gran rastrillo que normalmente bloquea la entrada está izado.

Vuestro grupo asusta a una rata cerca de la entrada. Disparada se introduce en el resplandor rojo, de repente se para, tiembla un poco y muere. Os dais cuenta de que otras pequeñas y desafortunadas criaturas yacen muertas dentro del área roja.

Las criaturas malignas de Arik (orcos goblins, etc.) son inmunes a los efectos del resplandor rojo. Pasa a la Entrada 1.

ENTRADA 1

Podéis andar hacia la entrada abierta, con cuidado para evitar entrar en el área de resplandor rojo (2), o podéis introducirlos en un área de resplandor rojo.(3)

ENTRADA 2

Vuestro grupo ha llegado a la entrada del palacio. El rastrillo, una verja de pesados barrotes de hierro, está izado. La entrada al palacio parece clara. Podéis registrar la zona cuidadosamente (4), o podeis introducirlos en el Dungeon (5).

ENTRADA 3

Cada jugador que toca un área de resplandor rojo siente un shock entumecedor.

El DM debe dejar que cada personaje que haya tocado un área roja realice un tiro de salvación contra hechizos. Si tiene éxito no sufre daño, si falla, se lleva de 1-6 puntos de golpe

Podéis permanecer en el área de resplandor rojo (3), o salir fuera del área roja (1).

ENTRADA 4

Os encontráis con un pequeño, casi invisible, alambre tendido a través de la entrada de 9 m. El alambre está a 10 cm. del suelo. Podéis entrar en el Dungeon y romper el alambre (5), tocar el alambre desde lejos con una pértiga o con un objeto similar de tres metros (6) o pasar por encima del alambre evitando tocarlo (7).

ENTRADA 5

Desde un agujero oculto en la pared se dispara un dardo hacia el primer personaje.

El grupo ha activado una trampa. El DM debe sacar un 10 o más con 1d20 para ver si el dardo toca al primer personaje. Si el dardo le acierta, le causará 1-4 (1d4) puntos de daño. Pasa a la entrada 7.

ENTRADA 6

Un pequeño dardo se dispara a través de la entrada y se clava en la pared.

Pasa a la entrada 7.

ENTRADA 7

Andáis a lo largo del camino, bajo el rastrillo izado, y entras en palacio. Como el patio está oscuro, encendéis vuestras antorchas o linternas. En cuanto el último personaje entra en el palacio el rastrillo cae y se cierra. El resplandor rojo cubre ahora totalmente el camino de entrada, bloqueando vuestra salida. En el interior del palacio **no** hay resplandor rojo. Podéis intentar izar el rastrillo resplandeciente (8) o registrar la zona (9).

ENTRADA 8

Cualquier personaje que toque el rastrillo sentirá una sacudida y se sentirá entumecido. El rastrillo no se mueve. El DM debe dejar que cada personaje que haya tocado el rastrillo realice un tiro de salvación contra hechizos. Si se salva el personaje no sufre daño. Si no se salva el personaje recibirá 1-6 puntos de golpe. Podéis intentar izar el rastrillo (8) o alejaros de él y explorar el área (9).

ENTRADA 9

Os encontráis en un área descubierta rodeada de paredes de roca de 6m. El área es rectangular, 9 m. de ancho (de este a oeste) y 12 m. de largo (de norte a sur). Hay una puerta en la pared oeste, 6 m. al sur del camino de entrada. Hay otra puerta en la pared este, justo enfrente de la puerta de la pared oeste. Las dos puertas son de madera y están reforzadas con barras de hierro.

También hay dos rastrillos pequeños en la pared sur. Cada rastrillo tiene 3m. de ancho por 6 de alto. Uno está situado en los 3m. más occidentales de la pared sur. el otro está situado en los tres metros más orientales de la pared sur. Hay 3 m. de muro sólido entre los dos.

El área del patio aparece marcada como habitación 1 en el mapa. Pasa a la entrada 10.

ENTRADA 10

Podéis buscar puertas secretas (11). Podéis investigar la puerta de la pared oeste (20), la puerta de la pared Este (40), el rastrillo interior occidental (60), o el rastrillo interior oriental (63).

ENTRADA 11

El DM debe tirar 1d6 para cada personaje que quiera buscar una puerta secreta. Una puntuación de 1 para clérigos, guer-

teros, magos o ladrones significa que han encontrado la puerta secreta que da a la habitación 4. Una puntuación de 1 o 2 para enanos, elfos o halflings significa que han encontrado la puerta secreta de la habitación 4. Cada personaje solo tiene una posibilidad de encontrar la puerta secreta, sin embargo, si el grupo se va a alguna parte y vuelve más tarde con la intención de buscar de nuevo, el DM puede permitirlo. Si algún miembro del grupo encuentra la puerta secreta de la habitación 4, pasa a (12). Si nadie la encuentra pasa a (13).

ENTRADA 12

Descubris que una de las piedras de la pared oeste, cercana al rastrillo exterior, está suelta. Parece que empujando la piedra se abre una puerta secreta. Podéis intentar abrir la puerta secreta (14), escuchar atentamente por si hay sonidos tras la puerta secreta (15) o volver a 10 y elegir de nuevo.

ENTRADA 13

Nadie encuentra una puerta secreta. Volved a (10) y elegid de nuevo.

ENTRADA 14

En la pared pegada a la piedra suelta, se abre una puerta secreta de 1,5 m. de ancho por 3 m. de alto. Podéis investigar la zona (detrás) de la puerta (16) o volver a (10) y elegir de nuevo.

ENTRADA 15

No oís nada. Podéis intentar abrir la puerta secreta (14) o volver a (10) y elegir de nuevo.

ENTRADA 16

Os encontráis una pequeña habitación cuadrada. Cada pared tiene 3 m. de largo. La puerta secreta está en el centro de la pared este. Dentro de la habitación hay dos equipos completos para guerreros. Cada equipo contiene una cota de malla, un escudo, una espada, un arco y 20 flechas. Podéis examinar los equipos por si hay trampas (17) buscar puertas secretas en la habitación (18) repartir el equipo entre los jugadores que lo puedan usar (19) o volver a la verja (10) y elegir de nuevo.

Esta habitación aparece como 4 en el mapa.

ENTRADA 17

El equipo parece seguro para ser utilizado. Volved a (16) y elegid de nuevo.

ENTRADA 18

No encontráis más puertas secretas. Volved a (16) y elegid de nuevo.

ENTRADA 19

Las armaduras sirven para cualquier humano que quiera utilizarlas. El resto del equipo parece estar en buenas condiciones. El equipo es material estándar para guardias de palacio. Volved a (16) y elegir de nuevo.

No hay nada mágico en el equipo, pero podría ser útil para personajes principiantes que, con poco dinero, no pudieron equiparse adecuadamente.

ENTRADA 20

La puerta oeste está cerrada. Podéis escuchar junto a la puerta por si se oye algo detrás (21), podéis abrirla (22), o podeis volver a (10) y elegir de nuevo.

ENTRADA 21

Para cada personaje que escuche, el DM debe tirar 1d6. Una puntuación de 1 (1-2 para los semi-humanos) significa que el intento ha sido positivo. Si el intento es positivo, lee (23). Si es fallido lee (24)

ENTRADA 22

El DM debe tirar 1d6 para ver si el grupo es sorprendido. El grupo será sorprendido con una puntuación de 1 a 2. El DM también debe tirar 1d6 para ver si la rata gigante de la habitación es sorprendida. La rata gigante será sorprendida con

una puntuación de 1 o 2. Si tanto el grupo como la rata gigante son sorprendidos, o si ninguno de los dos son sorprendidos, lee (26). Si el grupo es sorprendido y la rata gigante no, lee (27). Si la rata gigante es sorprendida y el grupo no, lee (28).

ENTRADA 23

Oís crujidos y grititos detrás de la puerta. Podéis abrir la puerta (25) o volver a (10) y elegir de nuevo.

ENTRADA 24

No oís nada. Podeis abrir la puerta (22) o volver a (10) y elegir de nuevo.

ENTRADA 25

Como los jugadores saben que la habitación no está vacía, no pueden ser sorprendidos. La rata de la habitación puede, sin embargo, ser aún sorprendida. Tira 1d6. Si la rata es sorprendida (una puntuación de 1 o 2), lee (28). Si la rata no es sorprendida lee (26).

ENTRADA 26

La sorpresa no es un factor importante en este encuentro. La secuencia de acciones de este encuentro se guiará por la iniciativa. Un jugador debe tirar 1d6 para la iniciativa del grupo. El DM debe tirar 1d6 para la iniciativa del monstruo. Si hay un empate tirar hasta que éste se deshaga.

Si el jugador saca más que el DM, lee (28). Si el DM saca más que el jugador, lee (27).

ENTRADA 27

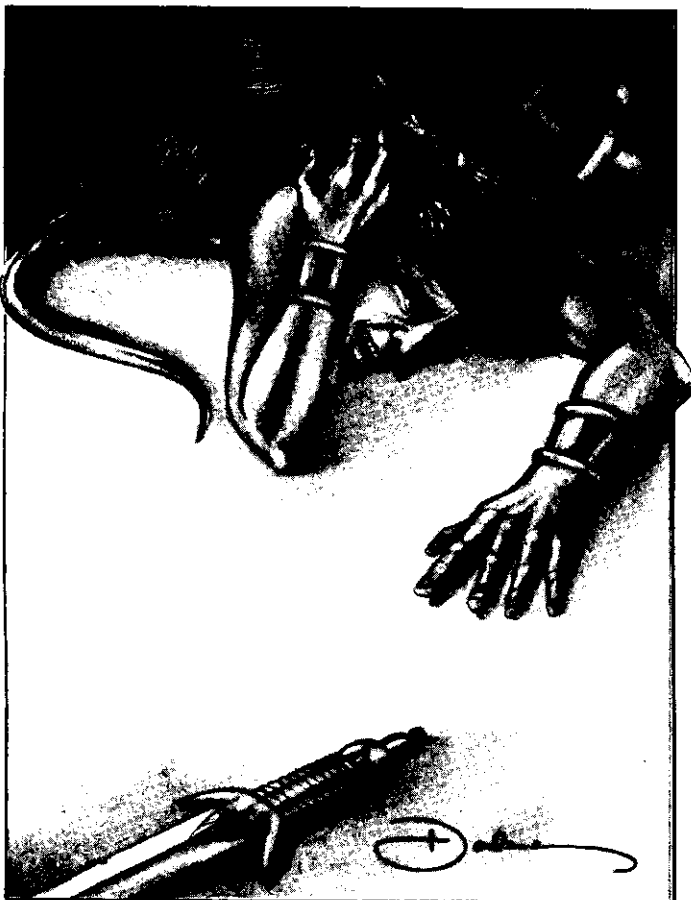
La rata tiene la iniciativa (bien por la sorpresa o por sacar más puntuación en el dado de iniciativa). Para ver como reacciona ante el grupo tira 2d6. Con una puntuación de 2 a 5 leer (29). Con una puntuación de 6 a 8 leer (28). Con una puntuación de 9 a 12 leer (30).

ENTRADA 28

Veis una rata gris de 1 m alejándose de la puerta. La rata parece confusa y medio muerta de hambre. Podéis tirar algo de comida a la rata (31), atacar a la rata inmediatamente (32), o ignorar a la rata (27). También podéis cerrar la puerta y volver a (10) para elegir de nuevo.

ENTRADA 29

La rata ataca al primer miembro del grupo que ve. El DM debe llevar el combate teniendo en cuenta que en ese asalto la rata pegará primero. Si el DM no está familiarizado con el combate, él o ella puede desear leer la sección especial de combate que incluye este módulo. Como sólo hay una rata el DM deberá comprobar la Moral después de que la rata sufra daño una vez (si la rata sigue viva). Cuando el combate finalice (la rata ha muerto o huido), leer (33).



Las características de la rata gigante son (CA 7, DG 1/2, pg 3, AT 1 mordisco, D 1-3 y enfermedad, MV 12m, Salva HN, ML 8, AL N). Una rata gigante tiene normalmente 1 probabilidad de 20 de transmitir una enfermedad y su mordisco causa 1-3 puntos de golpe. Esta rata en particular no lleva enfermedad alguna.

ENTRADA 30

Una rata gris de 1 m se refugia en un rincón de la habitación. La rata parece medio muerta de hambre y demasiado asustada de vosotros como para atacar. Podéis tirarle algo de comida (31), atacar inmediatamente a la rata (32), ignorar a la rata e investigar la habitación (33) o cerrar la puerta y volver a (10) de nuevo para elegir.

ENTRADA 31

La rata chilla una vez y luego empieza a engullir la comida. Parece que está demasiado ocupada comiendo como para molestaros. Podéis atacarla de todas formas (32), ignorar a la rata y registrar la habitación (33), o cerrar la puerta para volver a (10) y elegir de nuevo.

ENTRADA 32

El grupo ha ganado la iniciativa (con la sorpresa o con una puntuación mayor en el dado de iniciativa). El DM debe llevar el combate permitiendo al grupo atacar primero en el primer asalto. Si el DM no está familiarizado con el combate, él o ella puede desear leer la sección especial de combate que incluye este módulo. Como sólo hay una rata el DM deberá comprobar la moral después de que la rata sufra daño una vez (si la rata sigue viva). Cuando el combate finalice (la rata ha muerto o ha huido), leer (33).

Las características de la rata gigante son: (CA 7, DG 1/2, pg 3, AT 1 mordisco, D 1-3 y enfermedad, MV 12m, Salva HN, ML 8, AL N). Una rata gigante tiene normalmente una probabilidad entre 20 de llevar una enfermedad. Esta rata en particular no tiene enfermedad y su mordisco sólo causa de 1-3 puntos de daño.

ENTRADA 33

Veis una habitación cuadrada. Cada pared tiene 6 m de largo. La puerta está en el centro de la pared este a 3 m de la pared sur. En la pared sur de la habitación hay una palanca. La palanca tiene dos posiciones: arriba o abajo. La posición abajo no está marcada. La posición arriba está marcada «A». La palanca está empujada hacia abajo. No hay nada más en la habitación. Podéis buscar puertas secretas (34), comprobar si hay trampas en la palanca (35), empujar la palanca a la posición de arriba (36) o volver a (10) y elegir de nuevo.

Si la rata es ignorada saldrá corriendo y se meterá en un agujero. Esta habitación aparece en el mapa como 3.

ENTRADA 34

No encontráis puertas secretas. Volved a (33) y elegid de nuevo.

ENTRADA 35

Aparentemente no hay trampas en la palanca. Volved a (33) y elegid de nuevo.

ENTRADA 36

Empujáis la palanca hacia arriba.

Si el grupo ya ha levantado la otra palanca (en la habitación 2) y está en la posición de arriba (marcada B), se oirá un ruido chirriante, leer (37). Si la otra palanca en la habitación 2 no está arriba, leer (38).

ENTRADA 37

Los dos rastrillos interiores se izan a la vez.

El grupo está ahora preparado para aventurarse en el dungeon.

La Parte 2 ha terminado, la Parte 3 ya puede empezar.

ENTRADA 38

Aparentemente no ocurre nada. Podéis bajar la palanca (39) o volver a (33) y elegir de nuevo.

ENTRADA 39

Aparentemente no ocurre nada. Podéis subir la palanca (36) o volver a (33) y elegir de nuevo.

ENTRADA 40

La puerta está cerrada. Podéis intentar oír detrás de la puerta (41). Podéis abrir la puerta (42) o volver a (10) y elegir de nuevo.

ENTRADA 41

Para cada personaje que escuche en la puerta, el DM debe tirar 1d6. Un resultado de 1 (1 o 2 para semi-humanos) significa que el intento es positivo. Si el intento es positivo leer (43). Si el intento no es positivo leer (44).

ENTRADA 42

El DM debe tirar 1d6 para ver si el grupo es sorprendido. El grupo será sorprendido con una puntuación de 1 o 2. El DM también deberá tirar 1d6 para ver si los esqueletos de esta habitación son sorprendidos. Los esqueletos serán sorprendidos con una puntuación de 1 o 2. Si tanto el grupo como los esqueletos son sorprendidos, o si ninguno de los dos son sorprendidos, leer (46). Si el grupo es sorprendido pero los esqueletos no, leer (47). Si los esqueletos son sorprendidos pero el grupo no, leer (48).

ENTRADA 43

Oís rechinar de cadenas detrás de la puerta. Podéis abrir la puerta (45) o volver a (10) y elegir de nuevo.

ENTRADA 44

No oís nada. Podéis abrir la puerta (42) o volver a (10) y elegir de nuevo.

ENTRADA 45

Como el grupo sabe que la habitación no está vacía, no puede ser sorprendido. Los esqueletos de la habitación todavía pueden ser sorprendidos. Tírar 1d6. Si los esqueletos son sorprendidos (con una puntuación de 1 o 2), leer (48). Si no son sorprendidos, leer (46). 2)

ENTRADA 46

La sorpresa no es un factor importante en este encuentro. La secuencia de acciones de este encuentro se guiará por la iniciativa. Un jugador debe tirar 1d6 para la iniciativa del grupo. El DM debe tirar 1d6 para la iniciativa de los monstruos. Si hay un empate tirar de nuevo hasta que el empate se rompa.

Si el jugador saca la puntuación más alta, leer (48). Si el DM saca la puntuación más alta, leer (47)

ENTRADA 47

Los esqueletos atacan inmediatamente. El DM debe llevar el combate permitiendo a los esqueletos atacar primero en este



asalto. Aparte del combate normal, los jugadores tienen la opción de intentar **expulsar** a los esqueletos, si hay al menos un clérigo en el grupo (ver entrada 49).

Si el DM no está familiarizado con el combate, él o ella puede desear leer la sección especial de combate que incluye este módulo. Como los esqueletos tienen un 12 en moral, el DM no necesitará comprobar ésta. Si un clérigo no expulsa a los esqueletos, estos lucharán hasta la muerte. Cuando el combate ha terminado, (los esqueletos han muerto o han sido expulsados, leer (51)).

Las estadísticas de los dos esqueletos son (CA 7, DG 1, pg 5 cada uno, AT 1 espada corta, D 1-6, Salva G1, ML 12, AL C). Los esqueletos no son afectados por los hechizos de **Sueño o Encantamiento**(*).

ENTRADA 48

Veis dos esqueletos del tamaño de un hombre. Los esqueletos tienen enrollados en sus muñecas grilletes de hierro y eslabones de cadena. Los esqueletos empuñan espadas y están avanzando para atacar. Podéis intentar que un clérigo del grupo **expulse** a los esqueletos (40). Podéis atacar a los esqueletos (50), o podéis cerrar la puerta y volver a (10) para elegir de nuevo.

ENTRADA 49

Cuando un clérigo se encuentra con un **muerto viviente**, como los esqueletos, el clérigo puede intentar **expulsar** al monstruo. Si un clérigo consigue expulsar a cualquier monstruo muerto viviente, el monstruo no tocará al clérigo (o a su grupo) y si es posible huirá. Cuando un clérigo intente expulsar uno o más muertos vivientes consulta la tabla de Clérigos contra Muertos-vivientes de la página siguiente. Compara el nivel del clérigo con el del muerto-viviente encontrado. El resultado será «sin efecto», un **número**, o una «E».

«Sin efecto» significa que el clérigo no puede expulsar a ese tipo de muerto-viviente (el clérigo todavía no tiene la suficiente experiencia para hacerlo).

Un **número** significa que el clérigo tiene la oportunidad de expulsar alguno o todos los muertos vivientes. Si el jugador saca el **mismo número o uno mayor** que el dado con 2d6, entonces algunos de los muertos-vivientes son expulsados. Si el clérigo saca una puntuación **menor** que la dada, el intento de expulsar al muerto viviente falla, (como en «sin efecto»).

Una «E» significa que el clérigo expulsa automáticamente alguno o todos los muertos-vivientes. Si un clérigo consigue expulsar algún muerto-viviente, el jugador deberá tirar 1d6 de nuevo para ver cuántos dados de golpe de muertos-vivientes han sido expulsados. Un intento fructífero de expulsión de muertos-vivientes afectará siempre a un muerto-viviente por lo menos, sin importar el número de dados de golpe afectados. Como los esqueletos sólo tenían un dado de golpe y la puntuación mínima que se puede sacar con 2d6 es de 2, si el intento de expulsión es fructífero, los dos esqueletos serán expulsados.

Clérigos contra Muertos-vivientes

Nivel del Clérigo	Esqueletos	Zombis	Ghouls(*)	Wights(*)
1	7	9	11	sin efecto
2	E	7	9	11
3	E	E	7	9

Si los esqueletos son expulsados y huyen, leer (51). Si no leer (47) teniendo en cuenta que un clérigo solo puede hacer un intento de expulsión a un tipo de muerto-viviente por encuentro.

ENTRADA 50

El DM debe llevar el combate, permitiendo que el grupo ataque primero este asalto. Si el DM no está familiarizado con el combate, él o ella puede desear leer la sección especial de combate que incluye este módulo. Como los esqueletos tienen una moral de 12, el DM no necesita comprobar la moral. Si un clérigo no expulsa a los esqueletos, éstos lucharán hasta la muerte. Cuando el combate finalice (los esqueletos han muerto o han sido expulsados) leer (51).

Las características de los esqueletos son (CA 7, DG 1, pg 5 cada uno, AT 1 espada corta, D 1-6, Salva G1, ML 12, AL C). Los esqueletos no son afectados por los hechizos de Sueño o Encantamiento.

ENTRADA 51

Véis una habitación cuadrada. Cada pared mide 6 m de largo. La puerta está en el centro de los 3 m más al sur de la pared. En la pared sur de la habitación hay una palanca. La palanca tiene dos posiciones: arriba y abajo. La posición abajo no está marcada. La posición arriba está marcada con una «B». La palanca está bajada. No hay nada más en la habitación. Podéis buscar puertas secretas en la habitación (52), comprobar si hay trampas en la palanca (53), subir la palanca a la posición arriba (54), o volver a (10) y elegir de nuevo.

Si los esqueletos son **expulsados**, huirán.

Esta habitación aparece marcada en el mapa como habitación 2.

ENTRADA 52

No encontraréis puertas secretas. Volver a (51) y elegir de nuevo.

ENTRADA 53

El DM debe tirar 1d6 para cada personaje que busque una trampa. Con una puntuación de 1 (1 ó 2 para los enanos) el personaje descubrirá una trampa, a no ser que el personaje sea un ladrón. La probabilidad de que un ladrón encuentre

una trampa, es igual a la de su habilidad especial «Encontrar Trampas». Tira un porcentaje para cada ladrón que busque una trampa. Los ladrones de primer nivel tienen un 10% de probabilidad de encontrar una trampa. Los ladrones de segundo nivel tienen un 15% de probabilidad de hacerlo. Los ladrones de tercer nivel tienen un 20% de probabilidad de encontrar una trampa. Si encuentran la trampa lee (55). Si no encuentran la trampa, lee (59).

ENTRADA 54

Sientes un dolor punzante en uno de tus dedos.

El individuo está moviendo la palanca y se ha pinchado con una aguja-trampa envenenada. El personaje debe salvar contra veneno o morir. Una vez que la trampa ha sido activada, no será peligroso mover la palanca. Pasa a (56).

ENTRADA 55

Habéis descubierto que la palanca tiene una aguja envenenada. Descubristis que un botón cerca de la base de la palanca, escondido, parece servir para desactivar la trampa. Podéis presionar el botón y subir la palanca (56) o volver a (51) y elegir de nuevo.

ENTRADA 56

La palanca está ahora arriba.

Si el grupo ya ha subido la otra palanca (en la habitación 3) y está en la posición arriba (marcada «A») se escuchará un ruido chirriante, leer (37). Si la otra palanca (en la habitación 3) no está arriba, leer (57).

ENTRADA 57.

Aparentemente no ocurre nada. Podéis bajar la palanca (58) o volver a (51) y elegir de nuevo.

ENTRADA 58

Aparentemente no ocurre nada. Podéis subir la palanca (56) o volver a (51) y elegir de nuevo.

ENTRADA 59

Aparentemente no hay trampas en la palanca. Volved a (51) y elegid de nuevo.

ENTRADA 60

Véis un rastrillo de hierro bloqueando la entrada de palacio. Parece demasiado pesado para izarlo. Las letras «A+B» y una flecha apuntando hacia arriba están marcadas en el rastrillo. Tras el rastrillo véis un pasillo que conduce al interior del palacio. Podéis intentar subir el rastrillo (61), buscar trampas en el rastrillo (62) o volver a (10) y elegir de nuevo.

ENTRADA 61

Lo intentáis con todas vuestras fuerzas, pero el rastrillo no se mueve. Volved a (60) y elegid de nuevo.

ENTRADA 62

No encontráis trampas. Volved a (60) y elegid de nuevo.

ENTRADA 63

Pasa a (60).

PARTE 3: PRIMER NIVEL DEL DUNGEON

NOTA PARA EL DM

La Parte 2 era una aventura especial para introducir a DMs y a jugadores en el sistema del juego. Para el resto de la aventura, el DM desempeñará su papel normal de árbitro. El DM debe dejar que los jugadores elijan las acciones que van a emprender. El DM guía la aventura, adoptando los roles de los monstruos y actuando como juez imparcial. El DM también deberá describir las dimensiones de los pasillo y habitaciones para el cartógrafo. Por ejemplo, el grupo entra en la habitación 10 por la puerta oeste. El DM debe mirar el mapa y decirle al grupo que la habitación mide 18 m de largo (de norte a sur) y 12 m de ancho (de este a oeste), que la puerta por la que han entrado está en la pared este, 3 m al norte de la pared sur y que al otro lado de la habitación hay una puerta situada en los 3 m más al sur de la pared oeste. Si el grupo cruzase la habitación y abrieran la puerta oeste el DM debería decirles que ven un pasillo de 3 m de ancho que conduce hacia el sur con unas escaleras que suben.

El DM puede presentar el dungeon en detalle, describiendo los objetos que se encuentran, los suelos, los muros, los materiales con que está construido. El o ella puede desear cambiar o añadir cosas al dungeon. Pero debe asegurarse de que los cambios que realice no hagan el dungeon demasiado

peligroso ni den a los jugadores tesoros que les hagan demasiado poderosos.

MONSTRUOS ERRANTES

Cada dos turnos, el DM debe comprobar si hay monstruos errantes. Una puntuación de 1 en 1d6 indica que hay un encuentro. El monstruo será visto por primera vez a 6-36m/ (6d6) de distancia, aunque el monstruo puede sorprender al grupo saliendo de una puerta, o esperando detrás de una esquina. Utiliza la siguiente tabla especial para determinar el tipo de monstruo encontrado.

Acólito- Los acólitos son PNJs clérigos de primer nivel. Los acólitos encontrados como monstruos errantes serán clérigos de Arik. Si 4 o más son encontrados, un clérigo de 2º o 3º nivel les mandará. Para determinarlo, tira 1d6. Una puntuación de 1-4 indica un líder de 2º nivel. Una puntuación de 5-6 indica un líder de 3º nivel. El DM puede elegir los hechizos del líder o los puede determinar al azar.

Todos los clérigos de Arik llevan túnicas de color rojo sangre. Las túnicas tienen grandes capuchas que ocultan sus caras y están decoradas con cien ojos. Los clérigos llevan armaduras debajo de las túnicas. Todos llevan escudos en los que hay un gran ojo rojo pintado.

Bandido- Los bandidos son PNJs ladrones que se han unido con la intención de robar a la gente. Los bandidos se comportan como los hombres normales, perdidos y errantes por el palacio, para sorprender a sus víctimas. Estos bandidos en particular han sido atraídos a Haven por el Ojo de Arik. Si el DM lo desea, los bandidos pueden estar a las órdenes de un ladrón de 2º o 3º nivel.

Oso negro- Los osos negros tienen el pelo negro y casi 2 m de altura. Son omnívoros (comen cualquier cosa), pero prefieren bayas y raíces. Un oso negro no atacará a menos que sea acorralado y no pueda escapar. Este oso negro en particular entró en las cavernas de debajo del palacio y quedó atrapado ahí por el resplandor rojo del rubí. El oso está muy hambriento y si el grupo le da comida no atacará.

Kobold- Estos Kobolds en particular han sido atraídos por el Ojo de Arik. Esperan unirse al saqueo y pillaje cuando Arik tome el reino.

Tabla de Monstruos Errantes. Nivel 1 (tira 1d6)

Puntuación del dado	Monstruo errante	Nº.	CA	DG	AT	Daño	MV	Salva	ML	AL
1	Acólito	1-8	2	1	1	1-6	6m	C1	7	C
2	Bandido	1-8	6	1	1	1-6	12m	L1	8	C
3	Oso, Negro	1	6	4(*)	3	1-3/1-3/ 1-6	12m	G2	7	N
4	Kobold(*)	4-16	7	1/2	1	1-4	9m	HN	6	C
5	Orco	2-8	6	1	1	1-6	9m	G1	8	C
6	Esqueleto	3-12	7	1	1	1-6	6m	G1	12	C

Orcos- Estos orcos han venido para luchar con Arik cuando éste llegue a Haven. Los orcos ayudarán a los clérigos de Arik, si éstos están en peligro.

Esqueleto- El Ojo de Arik ha liberado a las hordas de muertos vivientes que normalmente mantenían alejados los Protectores.



Clave del primer nivel del dungeon

5. BIBLIOTECA

Esta gran sala está llena de plumas, tinteros vacíos y pedazos de papel. En el rincón sudeste hay varias grandes mesas de roble volcadas. La habitación parece haber sido un estudio, un aula o una biblioteca. Sin embargo no véis ni libros ni pergaminos.

Escondida tras las mesas hay una familia de cinco Kobolds (CA 7, DG 1/2, pg3 cada uno, AT 1 daga, D 1-4, MV 9m, Salva HN, ML 6, AL C). Si el grupo decide buscar por la habitación o descubre a los kobolds accidentalmente, éstos lucharán para defender su guarida. De otro modo permanecerán escondidos hasta que pase el peligro. Ocultas entre el polvo y los desperdicios hay 50 monedas de cobre.

6. ALMACEN

Esta habitación parece un almacén. Las estanterías contienen grandes sacos. Una docena de barriles están apoyados en una pared.

Si los jugadores examinan los sacos, los encontrarán llenos de grano. Los barriles están llenos de cerveza. Excepto por lo almacenado, la habitación está vacía.

7. DESPENSA

Esta área parece una despensa. Platos de madera, cucharas, cuchillos y otros utensilios se encuentran por toda la habitación. El suelo está cubierto de cacharros rotos. Véis cinco pequeñas y horribles criaturas de apariencia humana, abriendo cajones y armarios y lanzando su contenido al suelo. Las criaturas tienen la piel pálida del color de la tierra. Sus ojos son rojos y brillan en la oscuridad.

Las 5 criaturas de apariencia humana son goblins (CA 6, DG 1-1, pg 4 cada uno, MV 9m, AT 1 espada corta, D 1-6, Salva HN, ML 7, AL C). Los goblins están buscando objetos de valor en la cocina. Hasta el momento no han encontrado nada. En consecuencia están muy furiosos.

Los goblins viven normalmente bajo tierra. A la luz del día lucharán con una penalización en su dado «para dar» de - 1. La luz de una antorcha, una linterna o un hechizo de luz no es igual a la del día y no les afecta. Los goblins odian a los enanos y les atacarán en cuanto les vean.

8. COMEDOR

Esta habitación parece un comedor. Sentadas alrededor de una gran mesa hay veinte estatuas. Las estatuas representan hombres y mujeres tomando la cena. Una estatua está cortando carne, otra bebiendo de una copa, etc. La comida de la mesa no es de piedra. La comida está fría y pasada pero no podrida.

Cuando a través del rubí Arik envió su poder a esta dimensión, su poder convirtió en estatuas de piedra a la mayoría de los habitantes del palacio. Este grupo de gente estaba cenando en ese momento. No hay ni monstruos ni tesoros en esta habitación.

9. BARRACONES DE LOS HOBGOBLINS

Esta habitación contiene seis camas. Están cubiertas por unas mantas rotas y mohosas. Seis pequeños cofres, para guardar bienes personales, descansan al pie de las camas. Hay media docena de criaturas sentadas en las camas discutiendo. Las criaturas son de apariencia y tamaño humanos, aunque terriblemente feas. Su piel tiene el color de la tierra y parecen muy brutos.

Las seis criaturas son hobgoblins (CA 6, DG 1+1, pg 6 cada uno, MV 9m, AT 1 espada normal, D 1-8, Salva G1, ML 8, AL C). Los hobgoblins han ocupado los antiguos barracones que albergaban a los guardias de palacio.

Si antes de entrar el grupo escucha en la puerta, oirán discutir a los hobgoblins, pues su tono de voz es más alto que el habitual. No es necesario tirar dados para determinar la escucha.

10 BARRACONES DESIERTOS

Esta habitación contiene los restos de bancos, mantas, mesas y banquetas de madera rotas. Hay cinco cadáveres en el suelo. Dos de los cuerpos son humanos, vestidos como los guardias de palacio. Los otros tres cuerpos son de una raza mucho más pequeña que la humana, de cara grotesca y piel gris pálido.

Esta habitación era un cuarto de los guardias de palacio. Los dos hombres muertos patrullaban las afueras del palacio cuando ocurrió el desastre. Consiguieron entrar en el palacio antes de que el resplandor rojo les rodease. Desafortunadamente se encontraron con un grupo de goblins que había entrado en el palacio por las cavernas inferiores y que estaban registrando los barracones.

Después de una sangrienta batalla los dos hombres murieron, pero no sin matar a tres goblins. El resto de los goblins, en un ataque de furia destruyeron los muebles de la habitación. La habitación no contiene ahora ni tesoros ni monstruos vivos.

11. ENTRADA A LAS CAVERNAS

El viento sopla suavemente por esta oscura y húmeda cueva, impregnada de olor a moho. El suelo está cubierto de paja y restos de huesos. Encadenado a una pared hay un mono de pálido pelaje blanco. En cuanto os ve empieza a tirar de la cadena y a rugir.

El mono blanco (CA 6, DG 4, pg 18, MV 12m, AT 2 garras, D 1-4/1-4, Salva G2, ML 7, AL N), era utilizado para guardar la entrada a las cavernas. Se alimentaba regularmente y prácticamente era una mascota. No atacará a nadie que lleve el uniforme de la guardia. Por desgracia el simio no ha sido alimentado en muchos días. Si el grupo le da comida, el simio blanco no atacará. La cadena del simio es lo suficientemente larga para que no se pueda cruzar la habitación sin ser atacado.

12. ARMARIO DE ROBLE

Hay un armario de roble apoyado en la pared oeste de esta habitación exagonal. El armario está labrado con escenas de la primavera en Haven. El suelo de la habitación es de mármol blanco veteado de oro y negro.

El armario está lleno de toallas verdes y de pastillas de jabón rosa con la forma de delfines. Escondida debajo de las toallas hay una cobra escupidora (CA 7, DG 1(*), pg 3, AT 1 mordisco, D 1-3+veneno, MV 9m, Salva G1, ML 7, AL N). La cobra está dormida. Si se la molesta atacará, si no, permanecerá quieta.

Una cobra escupidora es una serpiente blanco-grisácea de 1 m de longitud que puede escupir veneno hasta una distancia de 2 m.

Apunta a los ojos de sus víctimas. Si el escupitajo toca, la víctima debe salvarse contra veneno o queda cegada. Si el DM lo desea puede hacer que la cobra muerda en lugar de escupir veneno. El daño causado, 1-3 puntos, se refiere solo al mordisco de la cobra. Si la cobra muerde en lugar de escupir, la

víctima debe salvarse contra veneno o morir en 1-10 turnos (en lugar de quedar cegada). Al lado de la cobra escupidora hay una gran llave de oro que vale 150 m.o.

13. BAÑERA EMPOTRADA

Esta habitación exagonal contiene una gran bañera empotrada llena de agua. La bañera es de mármol blanco veteado de negro y oro. Las paredes de la habitación están lujosamente decoradas con murales de ninfas, estanques con largos juncos, y cazadores acechando a pájaros acuáticos. En un rincón de la habitación hay siete frascos y un abanico de plumas de pavo real. Volando por encima de la bañera veis cinco criaturas con apariencia de pájaro. Las criaturas parecen pequeños osos hormigueros con plumas, a causa de sus largas narices.

Las cinco criaturas son estirges (*): (CA 7, DG 1(*), pg 5 cada una, MV 18m, AT 1 pico, D 1-3, Salva G2, ML9, AL N). Cuando una estirge ataca a una criatura, intenta clavar su pico en el cuerpo de la víctima para chuparle la sangre causándole de 1-3 puntos de daño. Un ataque logrado implica que se ha pegado a la víctima y que automáticamente le chupará sangre causándole 1-3 puntos de daño cada turno hasta que ella o su víctima estén muertos. Si la víctima muere la estirge se irá. En su primer ataque a un adversario, una estirge volando gana un +2 para dar a causa de su velocidad.

Si el grupo examina los siete frascos, descubrirá que seis de ellos contienen sales de baño perfumadas de diferentes colores. El otro frasco es una poción de PES.

14. PEDESTAL ROSA

Lo primero que veis al entrar en esta habitación es un pequeño pedestal de mármol rosa de 1,5 m de alto. Cualquier luz en esta habitación hará brillar a un pequeño objeto encima del pedestal. El objeto es plateado. La habitación parece vacía excepto por el pedestal.

Cuando un personaje está a 30 cm. del pedestal, un resplandor verde rodeará al pedestal. Entre el resplandor se ve la cara de un hombre verde transparente, un Protector. El Protector le dice al grupo «Tened cuidado» y desaparece con el resplandor verde.

Encima del pedestal hay un pequeño medallón de plata con una cadena de plata. Si un personaje intenta tocar el medallón él o ella oír una risa histérica que parece salir de la medalla. Cualquier personaje que toque el medallón debe salvarse contra Hechizos o se volverá loco. La locura consistirá básicamente en un valor suicida, luchando siempre a muerte en los combates y acompañado de una risa histérica. No hay ninguna curación conocida para esto (a no ser que el DM decida inventarse una).

El medallón de plata perteneció a Silverheart (*), el alquimista. Cuando Silverheart lo utilizaba, el medallón era mágico porque contenía parte del espíritu del alquimista. El poder del Ojo de Arik ha pervertido la magia del medallón de plata. A través de la maléfica influencia de Arik, el medallón enloqueció a Silverheart.

Cuando Silverheart se volvió loco, estaba a punto de hacer un importante experimento de alquimia. A causa de la locura de

Silverheart el experimento tuvo desastrosas consecuencias. Toda la sección del palacio en la que Silverheart estaba trabajando (en el nivel 2) explotó. Silverheart y la gente que estaban en esa sección del palacio murieron. Lo único que queda de esa sección son escombros. La única cosa que sobrevivió a la explosión fué el medallón que fué transportado al pedestal por el poder del Ojo de Arik. El medallón descansa en espera de nuevas víctimas.

15. HABITACION DEL MOSAICO

Esta habitación exagonal está decorada con mosaicos que cubren las paredes, el techo y el suelo. Una escena representa a un hombre vistiendo armadura negra y cabalgando un dragón blanco. Una mujer joven que lleva una corona de oro, cabalga delante de él. Otra escena muestra un grupo de elfos jugando en el bosque mientras un dragón blanco los observa entre los altísimos pinos. En otra pared hay una escena enseñando una piscina de brillantes aguas azules. Varias sirenas nadan y juegan en el agua. El dibujo del suelo muestra a la mujer de la corona, al hombre de la armadura negra y al dragón blanco dormidos alrededor de una cerradura. Todos los mosaicos parecen nuevos.

Cuando el grupo haya entrado en la habitación, si examinan el mosaico, la cerradura del suelo emitirá un resplandor azul que durará hasta que se introduzca la llave en la cerradura. Si los jugadores utilizan una llave que no sea la de la habitación 12, o fallan al intentar forzar la cerradura, un bloque de piedra se desprenderá del techo y caerá delante de la cerradura. Todo personaje alcanzado por esta piedra sufrirá 2-12 puntos de daño.

Si la llave de oro está en la cerradura, aparecerá otra cerradura en la pared este. La segunda cerradura también se abre con la llave de oro. Una vez que la llave entre y gire en esta cerradura, el mosaico, la llave y la cerradura desaparecerán. Una larga espada de plata, flotando en el aire, aparecerá en su lugar. La espada brilla con una luz blanco-azulada. Si un personaje intenta tocar la espada, el hombre de la armadura negra aparecerá junto a la espada y atacará a la persona que intentó tocar la espada. El hombre atacará como un monstruo de 10 dados de golpe.

El hombre es una ilusión y desaparecerá pasados 4 asaltos o cuando un personaje le toque. Tocar no tiene por que ser golpear en combate, significa tocar a la ilusión con la mano. Los personajes atacados por la ilusión creerán que han recibido daño y sentirán dolor, aunque el daño no es real. La ilusión no puede ser golpeada en combate.

Cuando la ilusión desaparezca, la espada caerá al suelo. Todavía brilla. Los personajes descubrirán que no sufrieron daño, y los que habían muerto descubrirán que están vivos pero que se habían quedado dormidos. Si los personajes deciden coger la espada, no les pasará nada y la «sentirán bien» en sus manos. La espada brillará siempre que no esté envainada. En esta habitación no hay vaina para la espada y no encajará en una vaina que no esté hecha para ella específicamente. La espada brillante es un arma+1. Despide la luz suficiente para ver a 10 m. El arma pertenecía a Ellis, quien todavía tiene la vaina (está atrapado dentro del Ojo de Arik).

16. SAUNA

Esta habitación está cubierta de una espesa niebla. La temperatura de la habitación parece más alta de lo normal.

La niebla es vapor y no es peligroso entrar en la habitación. Es una sauna. El vapor sale del geiser de debajo de la habitación. Una vez dentro de la habitación, el grupo encontrará que hay bancos de madera a lo largo de las paredes. No hay monstruos, trampas, ni tesoros.

17 TEMPLO DE LA CAVERNA

La caverna se ensancha hasta formar una gran gruta. El suelo y las paredes han sido pulidos. Varias estatuas descansaban sobre una plataforma situada a lo largo de la pared oeste. Las estatuas debían representar tres Protectores arrodillados frente a una mujer cubierta con un velo. La mujer estaba entregando unos presentes a los Protectores. Ahora, sin embargo las estatuas están destrozadas y en su lugar hay una estatua de arcilla que representa a un gran ojo. El ojo está pintado de color rojo sangre.

Escondido entre los escombros de las estatuas hay un ciempiés gigante: (CA 9, DG 1/2, pg 2, MV 6m, AT 1 mordisco, D veneno, Salva HN, ML 7, AL N). Si un personaje remueve los escombros con la mano, molestará al ciempiés y éste atacará. Si se remueven los escombros desde lejos (con una lanza, pértiga u objetos similares), el ciempiés se alejará del lugar sin atacar.

18. LAGUNA SUBTERRANEA

La mayor parte de esta gruta está cubierta por un lago. Un pequeño reborde rodea al lago discurriendo a lo largo de la pared este de la cueva. El reborde tiene el grosor suficiente para que una persona camine por él sin caerse al agua. En el centro del lago veis el agua agitada. Hay varias criaturas de 1 m nadando hacia vosotros. Las criaturas parecen comadreja.

La agitación de las aguas es producida por tres hurones gigantes: (CA 5, DG 1+1, pg 6 cada uno, MV 15m, AT 1 mordisco, D 1-8, Salva G1, ML 8, AL N). Los hurones gigantes habitualmente cazan ratas gigantes bajo tierra. Por desgracia tienen un comportamiento imprevisible y pueden atacar al grupo si este no les suscita una buena reacción.

El agua de la gruta es fresca. El lago es alimentado por un arroyo que entra por el sur. El reborde termina donde el arroyo desemboca en el lago. El grupo no puede avanzar a lo largo del arroyo porque el arroyo tiene el mismo resplandor rojo que las tierras del exterior.

19. LIMO VERDE

Las paredes de la habitación rezuman limo verde. A parte del limo la habitación parece vacía.

El limo que rezuma es en realidad un lodo verde (AC se puede tocar siempre, DG 2 (**), pg 9, MV 1,5, AT 1, D especial, Salva G1, ML 2, AL N). La única forma de dañar al lodo verde es con frío o con fuego. Disuelve la madera y el metal (en 6 asaltos),

pero no puede disolver la piedra. En contacto con la piel se pegará y la transformará en lodo verde. No se puede despegar, tiene que quemarse.

Si no es quemada, la víctima se convertirá en lodo verde 1-4 asaltos después que el lodo le tocara por primera vez. Quemar el lodo verde cuando está sobre una víctima causa la mitad de daño al lodo y la otra mitad a la víctima.

20. PISCINA DE AZUFRE

Esta pequeña gruta se compone en gran parte de una piscina de un líquido gris y burbujeante. La gruta apesta. La piscina está rodeada de una gruesa arena roja. El reborde arenoso que rodea los lados sur y oeste tiene un grosor que sólo permite que una persona permanezca de pie sobre él sin tocar el líquido.

El líquido es agua, pero tiene un alto contenido de azufre. A causa de las burbujas de azufre, no es bueno respirar el aire de esta habitación durante mucho tiempo. Toda persona que permanezca un turno entero en la habitación empezará a sentirse aturdida. Si él/ella no sale de la habitación en el siguiente asalto, perderá un punto de daño por cada asalto que permanezca en la habitación sin respirar aire fresco. Si el grupo busca por la habitación, descubrirá que un desafortunado individuo cayó en la piscina. Ahora sólo quedan los huesos de la víctima. Está sujetando una bolsa de cuero. La bolsa contiene 133 m.o. y un anillo de plata con una cabeza de lobo y dos pequeños zafiros por ojos (valorado en 300 m.o.).

21. ALMACEN

Esta habitación contiene estanterías a lo largo de las paredes sur y oeste. Las estanterías están llenas de cajas de madera. Por lo demás la habitación parece vacía.

Las cajas están llenas de raciones de hierro con comida para una semana en envases individuales. Los guardias de palacio utilizaban las raciones cuando salían para realizar largas rondas de campaña. No hay nada más en la habitación.

22. SALIDA BLOQUEADA

Parece haber habido una explosión o temblor de tierra en esta zona. Había unas escaleras que permitían salir de la zona. Los escombros llenan el suelo y bloquean las escaleras. A través de las grietas entre los escombros, se puede percibir el resplandor rojo del exterior del palacio.

Esta es una de las zonas devastadas por el alquimista Silverheart cuando se volvió loco y su experimento resultó un desastre (ver habitación 14). Aunque esta zona estaba debajo de los laboratorios, también fue afectada por la explosión. Si los personajes apartan los escombros para utilizar esta salida, tendrán que afrontar el resplandor rojo que rodea al palacio.

23. HABITACION SECRETA.

Cuatro estatuas, situadas en los rincones, dominan la habitación. Cada estatua representa a una joven en una

postura diferente. No hay dos estatuas iguales. Una silla suntuosa está entre las dos estatuas de la pared este. Cuatro sillas pequeñas rodean a la silla central. Hay un libro con tapas de cuero sobre la silla central. Entre las estatuas de la pared norte hay una cucaracha de 1,2 m, con el caparazón rayado semejante a la piel de tigre.

El monstruo es un escarabajo tigre gigante: (CA 3, DG 3+1, pg 15, MV 15m, AT 1 mordisco, D 2-16, Salva G2, ML 9, AL N). Los escarabajos tigre son carnívoros y se sabe que han atacado a los humanos cuando están muy hambrientos. Atacan con sus dos poderosas mandíbulas.

El libro de la silla es el diario de la princesa Argenta. Acaba el día antes de que ocurriese el desastre en Haven. El texto final dice:

«Hoy ha llegado mi amado montado en su dragón blanco como un gran héroe. Me estrechó entre sus brazos y me pidió en matrimonio. Naturalmente respondí friamente ya que de nada sirve mostrar entusiasmo. Pero cuando vi su mirada triste, cedí inmediatamente. Nos besamos y luego decidimos la fecha de la boda. Nos casaremos dentro de dos semanas cuando Ellis acabe su servicio con los Caballeros de los Dragones Blancos. Invitaremos a todo el reino».

Esta era una de las habitaciones que Argenta frecuentaba para escapar de sus deberes en la corte. Cuando ocurrió el desastre Argenta y Ellis fueron mágicamente reducidos y atrapados en el rubí. Los dos siguen vivos y volverán a su estado normal si el rubí es destruido. Las cuatro estatuas de la habitación son las damas de honor de Argenta. Quedaron petrificadas cuando ocurrió el desastre.

24. HABITACION DE LA FUENTE

Hay una pequeña fuente en un rincón de esta habitación. Las paredes norte y sur están cubiertas por dos tapices. Uno muestra la escena de una joven dama de dorados cabellos sentada en su trono de plata. Sobre su cabeza hay una corona de plata y rubíes. Con una mano sujeta un cetro de plata y con la otra un gran rubí. El otro tapiz representa a un guerrero con armadura negra comodamente sentado en la silla de madera labrada y con los pies sobre un taburete.

Los dos tapices muestran a la Princesa Argenta y al guerrero Ellis el Fuerte. A excepción de la fuente la habitación está vacía. La fuente solo contiene agua.

25. ANTESALA

En la pared Este de esta habitación hay una alcoba semicircular de 3m. de diámetro. A cada lado de ella, hay una estatua de guerrero.

Las dos estatuas son en realidad dos estatuas vivientes de cristal (CA 4, DG 3, pg 14 cada una, MV 9m, AT 2 puños, D 1-6/1-6, Salva G3, ML 11, AL L). Las estatuas vivientes de cristal son dos formas de vida hechas de cristal, en lugar de carne. Aunque parecen estatuas normales, en realidad son seres vivos. Siempre que alguien entre en esta habitación el DM deberá tirar 2d6 para determinar la reacción del monstruo. Si el resultado es 5 o menos, las estatuas atacarán.

26. AULA

La habitación contiene varios pupitres y sillas de madera. En una de las paredes hay una pizarra.

Esta habitación era el aula donde los niños de palacio tomaban clases. No hay ni monstruos ni tesoros.

27. PASILLO CON TRAMPA

Esta pequeña pieza es más un pasillo que una habitación. Es muy estrecho y hay estanterías vacías por las paredes.

La trampa está situada en el suelo de este pasillo. Será activada por la primera persona que camine sobre ella, y la disparará por la segunda persona que lo haga. Una vez disparada, el suelo se abrirá y cualquier cosa que esté encima caerá a un foso de 4 m de profundidad. La tapa del foso se cerrará después. Toda persona que caiga al foso se hará 1-6 puntos de golpe de la caída.

Si la primera persona que pisó la tapa de la trampa se encuentra al otro lado de esta antes de que la pise la segunda persona solo caerá la segunda persona, sino caerán las dos.

Pasado un asalto, las pequeñas aberturas aparecerán en las paredes y verterán aceite al foso hasta que alcance 0,3 m de profundidad. Otra abertura aparecerá y una antorcha apagada caerá al aceite. (Cuando el palacio estaba ocupado, la antorcha caía encendida).

Es imposible abrir el foso desde dentro. Se puede abrir desde el exterior utilizando los mecanismos situados en los compartimentos secretos de los marcos de las puertas. Comprueba para ver si algún miembro del grupo descubre las puertas secretas de los compartimentos. El mecanismo de apertura es un simple botón que debe ser presionado. El bloque de piedra que cubre el foso se abrirá. Si el grupo decide romper la tapa del foso, tardarán 10 turnos en hacerlo, antes de que consigan hacerlo tira 5 veces para monstruos errantes.

28. BIBLIOTECA

Estanterías cubren la mayor parte de las paredes. Las estanterías están llenas de libros y pergaminos. También hay algunas sillas y mesas de madera en la habitación. Os percatáis de que hay un número anormalmente elevado de velas en esta sala. Las velas no están encendidas. En el muro sur hay una chimenea que también está apagada.

Esta habitación es la biblioteca del palacio. Como los estudiantes usaban la biblioteca de día y de noche, hay muchas velas.

Colgando del techo hay una araña cangrejo gigante (CA 7, DG 2 (*), pg 9, MV 12m, AT 1 mordisco, D 1-8+veneno, Salva G1, ML 7, AL N). Las arañas cangrejo gigantes tienen poderes camaleónicos y pueden variar su color para camuflarse. Sorprenderá al grupo con una puntuación 1-4 en 1d6. Después del primer ataque la araña cangrejo puede ser vista y atacada normalmente. Las arañas cangrejo son carnívoras. Toda persona que sea mordida por una araña cangrejo deberá salvarse contra Veneno o morir en 1-4 turnos. De todos modos su veneno es débil y la víctima puede añadir 2 a su tirada de salvación.

Si el grupo examina minuciosamente los libros y pergaminos (lo cual durará 3 turnos completos), descubrirán que un pergaminos es un hechizo de mago/elfo. El pergaminos contiene un hechizo de segundo nivel: **Telaraña**.

29. VESTIDOR

En el centro de esta habitación hay un biombo de tres paneles móviles. El biombo mide 1,5 m de alto y 1,8 m de largo. Oís unos gemidos desesperados que vienen de detrás del biombo. Detrás del biombo veis dos sombras que vagamente recuerdan a las humanas. Las sombras miden 1,3 m de altura. No tienen ni cabeza ni brazos y sus piernas no se distinguen. Las siniestras sombras danzan salvajemente.

Las sombras son producidas por una lámpara que hay tras el biombo y que está enfocando a dos maniqués. Cada maniqué tiene puesto un vestido sin mangas para ser arreglado. Los maniqués son bustos de madera montados sobre barras metálicas para que tengan la altura de una mujer. Como los maniqués no tienen ni cabeza ni brazos, la sombra que proyectan tampoco los tiene. Las piernas no se distinguen porque el vestido cubre las barras metálicas. Las sombras danzantes y los gemidos de desesperación están causados por una brisa que entra por la puerta abierta.

Los miembros de la familia del palacio y sus servidores utilizaban este biombo para cambiarse durante las pruebas del sastre. El resto de la habitación contiene telas, hilos, agujas, etc. ...

30. CARNICERIA

El suelo de esta habitación está cubierto de arena. La arena está manchada de sangre. Grandes cuchillos y hachas cuelgan del muro norte. En el centro de la habitación hay un gran bloque de madera que mide 60 cm de alto, 90 cm de largo y 60 cm de ancho. El bloque de madera también está manchado de sangre.

La habitación es una carnicería. La carne se corta aquí y luego se almacena en la caverna de hielo (habitación 31). Debajo de la arena hay una trampilla que da a un foso. El foso está situado frente al bloque de madera. Cualquiera que camine sobre la trampilla tiene una posibilidad de abrirla accidentalmente. Tira 1d6 para cada personaje que pise la trampilla. Si sale 1 o 2 se abrirá. El foso se utiliza para deshacerse de los desperdicios. La trampa se abre a un conducto vertical que desemboca en un río subterráneo. Toda persona que abra la trampilla caerá por el conducto hasta el río. El río solo tiene 60 cm de profundidad pero toda persona que caiga se hará 1-6 puntos de golpe por la caída.

El cauce del río subterráneo está bloqueado por un rastrillo de hierro. Cualquiera que caiga al río será empujado contra el rastrillo por la fuerte corriente. Afortunadamente el rastrillo es demasiado pequeño para que los personajes pasen a través de él.

Tres ratas gigantes (CA 7, DG 1/2, pg 3 cada una, MV 12m, AT 1 mordisco, D 1-3, Salva HN, ML 8 AL N), también están atrapadas en el pasadizo subterráneo. Están desesperadas y en un estado de pánico. Atacarán inmediatamente. Hay una posibilidad de 1 en 20 de que una rata gigante lleve una enfer-

medad. Si un individuo es mordido por una rata enferma, deberá salvarse contra Veneno. Si no se salva, la víctima morirá en 1-6 días o deberá guardar cama enfermo (será incapaz de participar en una aventura) durante un mes. Tira 1d4, la enfermedad sólo es mortal con una puntuación de 1.

Si los personajes registran el pasadizo subterráneo, encontrarán el cuerpo de una desafortunada víctima. Sólo queda el esqueleto. El individuo lleva una bolsa de monedas (10 m.o., 9 m.p. y 9 m.c.) y un anillo de jade con dragones labrados valorado en 250 m.o.

31. CAVERNA DE HIELO

Según vais bajando las escaleras sentís un brusco bajón de temperatura. Al final de las escaleras la temperatura es bajo cero. Véis que las paredes de la cueva que hay al pie de las escaleras están cubiertas de una fina placa de hielo. Pedazos de carne penden del techo.

Esta habitación es una caverna de hielo, una caverna natural subterránea que permanece helada todo el año. Carnes y otros alimentos se almacenan aquí. Excepto por los alimentos almacenados la habitación está vacía.

32. HABITACION DE ROWENA

Cuando entráis en esta habitación rectangular, lo primero que veis es un tapiz colgando de cada pared; los tapices representan escenas de la vida de una juglar. Enfrente de cada tapiz hay un canapé con cojines de distintos tamaños. Vasos y botellas de vino vacías están apilados en un rincón de la habitación. Junto a cada canapé candelabros decorativos con velas descansan sobre pequeñas mesas. En el centro de la habitación hay una rueda decorativa de 1,5 m de diámetro pintada en el suelo. En el centro de la rueda hay un arpa pequeña de cristal con las cuerdas de plata.

El arpa de cristal es conocida como el Arpa de Hielo. Perteneció a Rowena la trovadora. Rowena es una de las leyendas de Haven. Su música era tan melodiosa que los Protectores la invitaron a vivir en Faerie. Faerie es un reino encantado, una tierra mágica de paz y alegría. El tiempo no pasa en Faerie como en el mundo exterior. Aunque Rowena lleva siglos viviendo en Faerie todavía es una mujer joven.

Si el grupo toca dos notas en el Arpa de Hielo, Rowena aparecerá. Ella está informada sobre el Ojo de Arik y les podrá explicar a los personajes la causa del desastre que se abatirá sobre Haven. También conoce la secuencia de notas que hay que tocar con el Arpa para destruir el rubí. Ella enseñará al grupo que notas hay que tocar.

Rowena no puede permanecer fuera de Faerie mucho tiempo porque recuperaría su verdadera edad y se convertiría en polvo. Explicará lo que hay que hacer y retornará a Faerie. Si por alguna razón el grupo la ataca, volverá a Faerie inmediatamente. El grupo no podrá descubrir por azar las notas que hay que tocar para destruir el rubí. Durante el corto espacio de tiempo que ésta en este mundo, Rowena está protegida contra cualquier ataque. Por tanto sus características y estadísticas no tienen importancia. No atacará y no se le puede atacar. Si el grupo la ataca se irá porque considerará que el grupo no es merecedor de su ayuda.

El Arpa de Hielo es mágica. Si se pronuncia la frase «A la memoria de Rowena», el Arpa tocará algunas de sus más célebres melodías. La princesa Argenta a menudo organizaba fiestas en esta sala. Los invitados se sentaban y bebían vino mientras el Arpa tocaba.

33. HABITACION DE LOS ZOMBIS

Esta habitación está parcialmente cortada en la roca de alrededor. La piedra está mas toscamente trabajada que en el resto del palacio. Una pequeña estatua de plata representando a un dragón preparándose para volar está situada sobre una mesa que está en el rincón de la habitación. Frente a la estatua, apostados como guardias, hay cinco humanos. Cada uno tiene una gran herida. Las heridas parecen de tal gravedad que deberían causar la muerte de la persona afectada.

Los cinco guardias son zombis (CA 8, DG 2, MV 9m, AT 1 garra, D 1-8, Salva G1, ML 12, AL C). Los zombis son muertos vivientes y pueden ser **expulsados** por un clérigo. Los hechizos **Encantamiento** ni cualquier forma de telepatía o leer el pensamiento les afecta. Los zombis se batan de una forma lenta y siempre son los últimos en pegar en un asalto (no hace falta tirar iniciativa). Los zombis están guardando la estatua del dragón de plata. Atacarán en cuanto vean al grupo y si no son **expulsados** lucharán hasta la muerte. (No hace falta tirar moral)

Existen otras dos estatuas idénticas a esta. En la base de la estatua se puede leer la frase «Ariksbane, el Destructor del Mal». Si dos de estas estatuas se colocan a 9 m del Ojo de Arik el Dragón Ariksbane será liberado de la dimensión del Hielo y aparecerá. El aliento gélido del dragón puede destruir el rubí sin dañar a los que estén cerca. (o atrapados dentro del rubí).

Las estatuas de plata valen 500 m.o. cada una. Si se utilizan dos de ellas para liberar a Ariksbane, desaparecerán. Ellis el Fuerte y Ariksbane entregarán 1000 m.o. para compensar al grupo por las estatuas.

34. HABITACION DEL CAPITAN DE LA GUARDIA

Esta habitación contiene una cama, una pequeña mesa de roble, una silla de madera, un cofre de madera y una pila de papeles. La mesa ha sido volcada, la silla destrozada, el cofre tiene la cerradura saltada, los papeles están tirados por toda la habitación y las colchas de la cama están manchadas de sangre.

En esta habitación vivía el capitán de la guardia. Fué asesinado por uno de sus hombres justo antes del desastre. Travis, el asesino, se volvió loco cuando vió el Ojo de Arik. Ahora sirve a Arik comandando a algunos de sus orcos. Los papeles tirados por el suelo son los partes semanales que el capitán tenía que rellenar.

35 BARRACONES DE LOS GUARDIAS

Veis cinco literas en esta habitación. Al pie de cada litera hay dos cofres. Hay un mensaje escrito en el muro que está junto a una de las literas. Las letras del mensaje son muy pequeñas para leerlas desde lejos.

El mensaje está grabado en la pared con la punta de una daga. Dice: «Cuidaros de Travis». Aparte de las camas y los cofres, la habitación está vacía. Los cofres contienen ropas de guardias y muestran signos de haber sido registrados.

Un asalto después de que el grupo entre en la habitación. Travis el guardia loco entrará. Travis se ha vuelto loco al ver el Ojo de Arik. Travis (CA 3, G 3, pg 16, AT 1 daga o espada normal, D 1-4+2 o 1-8+2, MV 12m, Salva G3, ML 12, AL C, F 17, I 13, S 9, D 12, C 15, Ca 8) atacará al grupo en cuanto le vea. Primero tirará su **daga arrojadiza +2**. La daga es +2 para tocar. En el segundo asalto del combate Travis sacará su espada y atacará. Lleva todavía la ropa de guardia sobre su armadura (de ahí que su clase de armadura sea 3).

Durante el combate, Travis gritará a los personajes: «¡Nunca cogeréis mi tesoro! ¡Ladrones! ¡Por todas partes hay ladrones que intentan robarme mi tesoro! ¡Váis a morir todos! ¡Nunca os dejaré coger mi tesoro!».

Travis luchará hasta la muerte. El único tesoro que se puede encontrar en la habitación o en su persona es la daga mágica arrojadiza. La **daga arrojadiza +2** es +2 sólo cuando es lanzada. Si se utiliza cuerpo a cuerpo es +1.

36. SALA DE ESPIONAJE

Esta es una pequeña habitación. El único mueble de la habitación es una banqueta de madera. Hay un pequeño agujero en la puerta secreta a través del cual se puede ver el pasillo desde el interior de esta habitación. Una cuerda cuelga de un agujero en el techo.

Esta es la habitación donde se escondía Travis. Habitualmente la habitación se utilizaba como puesto de observación en tiempos de invasión. La cuerda discurre a través de la roca hasta una campana que hay en la habitación 76. Cuando un guardia tira de la cuerda, la campana suena advirtiendo a la corte del peligro. La habitación está vacía. Si el grupo abre la puerta secreta antes de entrar en la habitación 35, Travis estará todavía en esta habitación y atacará. (Ver habitación 35 para los detalles del encuentro).

37. ARSENAL

Dentro de esta habitación véis las estatuas de 10 guardias que están firmes. En el suelo hay un cadáver de un capitán de la guardia. A lo largo de las paredes de la habitación hay estantes vacíos que deberían contener armas.

Esta habitación era el arsenal. Las diez estatuas son guardias que se convirtieron en piedra a causa del Ojo de Arik. El capitán de la guardia muerto es la persona a quien Travis asesinó (ver habitación 34). No hay ni monstruos ni tesoros en la habitación.

38. HABITACION DE TRAVIS

En cuanto se abre la puerta, la persona que la haya abierto será atacada por un lobo de aspecto salvaje.

El lobo (CA 7, DG 2+2, pg 11, MV 18m, AT 1 mordisco, D 1-6, Salva G1, ML 12, AL C) era el perro mascota de Travis.

Cuando Travis enloqueció por el Ojo de Arik, su perro se convirtió en lobo. Como el perro se transformó mágicamente en lobo que sirve a Arik, el animal es de alineamiento caótico en lugar de neutral, que es el habitual de los lobos. El lobo está tan loco como Travis. El único que no corre peligro estando con el lobo es Travis. El lobo atacará al grupo en cuanto le vea y luchará hasta la muerte. Ha oído al grupo al otro lado de la puerta. Será el primero en atacar, en cuanto se abra la puerta. Este es un caso especial en el que el DM no deberá tirar la sorpresa, y en el que incluso escuchar en las puertas no servirá porque el elemento sorpresa ya ha sido determinado. Será, de todas formas, una buena idea si el DM tira los dados para pretender que comprueba la sorpresa y el escuchar en las puertas. Si el grupo mata al lobo y mira dentro de la habitación, lee la siguiente descripción:

En el rincón noroeste de la habitación hay una cama de paja fresca. Un plato de madera, un par de cuchillos de mesa y una copa de vino de bronce descansan sobre una mesa en el centro de la habitación. Debajo de la mesa hay un recipiente de madera lleno de carne. Varios viejos tapices cuelgan de las paredes, y el suelo está cubierto por una alfombra de pieles y otros materiales. Una linterna encendida cuelga encima de la mesa.

Esta es la habitación donde Travis y su lobo viven. La mayoría de los muebles los ha traído aquí Travis. El recipiente está lleno de comida para su lobo. En la pared este, detrás de uno de los tapices hay un pequeño agujero que Travis utiliza para espiar el pasillo. Si el grupo no se ha encontrado con Travis todavía (ver habitación 35), les estará siguiendo. Travis atacará, la retaguardia del grupo en el segundo asalto del combate con el lobo. Para los detalles del encuentro con Travis ver habitación 35.

El tesoro de Travis está escondido en esta habitación. Está debajo de la cama, bajo una piedra suelta del suelo. El tesoro está dentro de una pequeña caja de madera. El tesoro consta de 2 zafiros valprados en 300 m.o. cada uno, una esmeralda de 2.000 m.o. y un anillo de oro con las iniciales «DB» grabadas en el interior. El tesoro pertenecía a sus compañeros de la guardia.

39. DESPACHO DE TRAVIS

Una enorme mesa de madera está situada en el otro lado de la habitación frente a la puerta de la pared norte. Detrás de la mesa hay una silla de madera muy ornamentada. Sobre la mesa hay un candelabro, una pluma y varios papeles.

En esta habitación Travis organizaba audiencias y pasaba revista a sus tropas de orcos. Como Travis veía a su capitán rellenar los partes sobre el estado de sus tropas, él también hacía partes sobre el estado de las suyas. Pero Travis no sabe como hacer los partes, y no son más que un galimatías indecifrabable para cualquier persona (excepto Travis). No hay monstruos ni tesoros en esta habitación.

40. BARRACONES DE LOS ORCOS

Esta habitación contiene cuatro literas. Ocho criaturas de apariencia humana, que parecen una combinación entre

hombres y animales, están sentadas en la cama. Tienen un aspecto curioso, pues llevan los uniformes de los guardias de palacio. Los uniformes no les quedan bien.

Las criaturas humanoides son orcos (CA 6, DG 1, pg 4 cada uno, AT 1 espada corta, D-1-6, MV 9m, Salva G1, ML 8, AL C), al mando de Travis, que les ha hecho vestirse con los uniformes de los guardias. Los orcos son nocturnos. Habitualmente duermen durante el día y desarrollan sus actividades durante la noche. Cuando pelean a la luz del día, se les debe restar 1 de su dado «para dar». Su tesoro consta de 12 m.o., 38 m.pt. y 56 m.c.

41. CALABOZOS

En esta zona se encuentran los calabozos. En los pasillos entre las celdas hay dos grandes monos de pelo blanco.

Los grandes simios son monos blancos (CA 6, DG 4, pg 18 cada uno, MV 2m, AT 2 garras, D 1-4/1-4, Salva G2, ML 7, AL N). Los monos se golpearán el pecho y rugirán cuando el grupo entre en la habitación. Si el grupo ignora sus amenazas, atacarán.

Tres de las celdas contienen estatuas de hombres vestidos con ropa de diario. El resto parecen vacías. Hay un pequeño cofre de madera escondido detrás de una estatua dentro de una celda. El cofre contiene 1.000 m.o., 400 m.pt. y 200 m.o. Este dinero se utilizaba para pagar a los guardias. Travis escondió el cofre en la celda.

42. CUEVA DE LAS ESTATUAS

Esta cueva contiene estatuas de piedra representando a hombres y enanos de tamaño natural. Están almacenados sin ningún orden. Hay algunas apoyadas sobre las paredes, otras en el suelo y otras apiladas unas sobre otras.

Las estatuas de esta cueva son los enanos y los hombres que quedaron petrificados cuando ocurrió el desastre. Orcos, goblins y hobgoblins han estado vaciando las habitaciones y depositando las estatuas en esta cueva. Si el grupo se toma tiempo para registrar la habitación (5 turnos) encontrarán bajo una pila de estatuas un cofre que contiene armas. Dentro del cofre hay cuatro espadas, 2 mazas y un hacha de guerra. Una de las espadas es una **espada +1**. No se puede distinguir del resto a no ser que se haga un **detectar magia** sobre ella. Si el grupo decide usar las espadas numéralas de 1 a 4 y haz que la mágica sea el número 3. Asegúrate de que cada personaje que utilice una espada (o cualquier otra arma del cofre) le diga al DM que arma está utilizando. Cualquier personaje que utilice la espada 3 descubrirá que es mágica la primera vez que la utilice en un combate.

43. CUEVA DEL MOHO

Esta habitación está llena de potes de arcilla de diferentes tamaños. Había flores plantadas en los potes, pero todas las plantas están muertas, un musgo amarillo crece en la pared oeste.

El musgo amarillo es moho amarillo (CA se puede tocar siempre, DG 2 (*), pg. 9, MV 0, AT 1, D 1-6+especial, Salva G2, ML

no aplicable, AL N). Sólo se puede matar al moho amarillo con fuego. Una antorcha le causará 1-4 puntos de daño cada asalto. El moho amarillo corroe el cuero y la madera, pero no puede con el hierro o la piedra. No ataca en realidad, pero si se toca, el golpe puede provocar que el moho dispare una nube de esporas $3 \times 3 \times 3$ m. Hay una probabilidad de 50% por golpe de que el moho dispare una nube. Cualquiera que quede atrapado por la nube deberá salvar contra Rayo de la Muerte o morir asfixiado en un espacio de 6 asaltos.

44. CUEVA DE LOS SALTAMONTES

Esta enorme cueva está llena de estalactitas y estalagmitas que tienen un resplandor azul. En muchas partes las estalactitas y estalagmitas se han juntado formando columnas, creciendo tan juntas que algunos sitios forman prácticamente una pared desde el suelo hasta el techo. Parece difícil, aunque no imposible, moverse por la cueva.

Esta cueva es el hogar de 8 saltamontes gigantes (CA 4, DG 2 (**), pg 9 cada uno, MV 6m/18m; AT 1 mordisco o 1 salto o 1 escupitajo, D especial, Salva G1, ML 5, AL N). Los saltamontes gigantes son unos saltamontes grises de 90 cm que viven bajo tierra. Son herbívoros (comedores de plantas) y a menudo comen hongos como el moho amarillo o los shriekers (*). La mayoría de los venenos no les afecta. Los saltamontes gigantes son de un color gris-roca y no se les puede ver hasta que se mueven o a una distancia de 6 m. Son muy nerviosos y la mayoría de las veces huirán en lugar de atacar. Huyen saltando hasta 18m. Desafortunadamente, cuando tienen miedo su única idea es huir. Hay un 50% de probabilidad de que intenten huir pasando por encima del grupo. Si intentan saltar sobre el grupo, elige a un personaje aleatoriamente para ver si ha sido golpeado. Si es golpeado, el personaje perderá 1-4 puntos de golpe. El saltamontes huirá después.

Los saltamontes gigantes también pueden atacar con un mordisco que causa 1-2 puntos de daño (no pueden morder cuando están huyendo). Cuando son atacados o asustados, los saltamontes gigantes emiten un agudo chillido para advertir a sus compañeros. Este chillido tiene una probabilidad de 20% por asalto de atraer a monstruos errantes para investigar.

Si es arrinconado, un saltamontes gigantes escupirá una viscosa sustancia marrón a sus atacantes. Puede escupir hasta 3 m. Para tocar a un personaje, el saltamontes necesita lograr un ataque contra una CA 9, sin importar el tipo de armadura que lleve el individuo. Un personaje tocado por el escupitajo de un saltamontes deberá salvarse contra Veneno o permanecer un turno incapaz de hacer nada a causa del espantoso olor. Después de este tiempo él/ella se acostumbrará al olor, pero cualquier personaje que se acerque a 2 m. de la víctima deberá salvarse también o se pondrá enfermo. Este efecto durará hasta que el escupitajo sea lavado.

El resplandor azul de las estalactitas y estalagmitas es causado por un tipo de musgo. El musgo es inofensivo. Puede ser utilizado como débil iluminación, despidiendo luz hasta 3m. Si los personajes registran la habitación encontrarán una pequeña estatua de plata representando a un dragón preparándose para volar. La estatua está en un nicho de la pared norte. La estatua parece igual a la encontrada en la habitación 33 (para más detalles ver habitación 33).

45. LA CAVERNA DEL LAGO

Un gran lago de agua negra cubre totalmente la habitación. Veis un resplandor dorado en el otro extremo del lago. Un aire caliente sopla por la cueva. El ambiente es muy húmedo y minúsculas gotas de agua se forman en el pelo, piel y ropa. El suelo está húmedo y resbaladizo.

Cuando los personajes hayan entrado en la cueva podrán ver la cabeza coronada de una gran estatua de un hombre. La estatua parece de bronce. Los ojos de la estatua son pequeños rubíes (valorados en 50 m.o., cada uno). El resplandor dorado viene de una corona que tiene en la cabeza. La corona parece de oro. La estatua es de bronce realmente, pero el oro de la corona es pintado.

El líquido del lago es una especie de tinta. El agua del lago está calentada por fuentes cálidas. El agua caliente absorbe el color de un tipo especial de mineral que hay en las paredes del lago. El resultado es una tinta morada oscura. Cualquier cosa que entre en contacto con la tinta se manchará de morado. Como la tinta es permanente, desaparece sola (1-6 días). No manchará las superficies no porosas, que no absorben el agua (por ejemplo el acero). La tinta no daña a las personas.

Cuando los personajes lleguen a la estatua, comprobarán que los rubíes se pueden sacar fácilmente. Si el grupo examina cuidadosamente la estatua, hay un 50% de probabilidades de que descubran que la cabeza de la estatua se puede desenroscar. Escondido dentro de la cabeza, metido en una bolsa de cuero, hay un **anillo de protección + 1**.

46. TRAMPA: LAMINA CORTANTE

En el rincón del pasillo hay una trampa. Si un personaje camina sobre una plancha sensible del suelo, puede activar la trampa. Tira 1d6. La trampa se activará con una puntuación de 1. Tira por cada personaje que pase por el rincón. Si la trampa es activada, una pesada lámina cortante (como una guillotina) caerá del techo causando 1-10 puntos de golpe a la persona que activó la trampa. La hoja está escondida en el techo.

47. HABITACION DE LOS TROGLODITAS

En el centro de la habitación hay tres reptiles de apariencia humana con rabos cortos, largas piernas y «cresta» espinosa en sus brazos y cabezas. Están bloqueando la salida.



Los reptiles de apariencia humana son trogloditas (CA 5, DG 2 (*), pg 9 cada uno, MV 12m, AT 2 garras y 1 mordisco, D 1-4 cada uno, Salva G2, ML 9, AL C). Los trogloditas son inteligentes. Odian a todo el mundo e intentarán matar a cualquier criatura que se encuentren. Atacarán en cuanto vean al grupo. Al igual que los camaleones, se pueden camuflar en su entorno (normalmente sorprenden con 1-4 en 1d6), pero no están utilizando este poder en este momento. Segregan un aceite que provocará náuseas a los personajes que no se salven contra Venenos. Los personajes con náuseas tendrán una penalización de -2 en sus tiradas «para dar», durante el combate cuerpo a cuerpo con los trogloditas.

48. SALA DE OBSERVACION

Esta habitación está sobre el nivel del suelo para que los guardias puedan observar el terreno cuando están de vigilancia. Hay ventanas en las paredes oeste y sur. Descubris que el resplandor rojo todavía rodea el palacio. En el centro de la habitación hay una escalera de hierro. La escalera lleva a una trampilla que hay en el techo. Junto a la pared sur hay una estatua de un clérigo. El clérigo parece asustado y aparentemente acaba de terminar de escribir un mensaje en la pared. La inscripción dice:

¡Ojo Rojo, maldición!
Dulce música de las cuerdas,
Inestimable hoja de Destrucción
¡La salvación, monta en alas de dragón!.

En el momento del desastre, el clérigo superior del palacio que había adivinado las maléficas intenciones de Arik, escribió este mensaje rápidamente, dando pistas sobre como destruir el rubí con la esperanza de ayudar a los posibles salvadores.

Esta trampilla es la única forma por la que el grupo puede alcanzar el segundo nivel del dungeon. Es importante que el grupo alcance el segundo nivel y finalice la misión, pero también es importante que se encuentren con varios monstruos y trampas antes de alcanzarlo. Si llegan al segundo nivel con demasiada facilidad la aventura será menos apasionante. Por otra parte, el grupo debe llegar al segundo nivel, por tanto el DM puede utilizar la visión de un Protector si el grupo no puede encontrar el camino hasta la trampilla que lleva al segundo nivel.

PARTE 4: SEGUNDO NIVEL DEL DUNGEON

Monstruos Errantes

Este segundo nivel del dungeon tiene su propia tabla de monstruos errantes. Comprueba si hay monstruos errantes todos los turnos. Tira 1d6, el grupo se encontrará con el monstruo si sale 1. El monstruo errante será visto por primera vez a 6 - 36 m (6d6) del grupo, en cualquier dirección y haciendo lo que el DM quiera. Para determinar exactamente qué monstruo es encontrado, utiliza la siguiente tabla.

Se sugiere que la Arpia y la Medusa sólo aparezcan una vez como monstruos errantes. Si el DM tira un encuentro con monstruo errante y sale una Arpia o una Medusa por segunda vez, el DM deberá elegir un monstruo errante de la tabla del Nivel Uno en su lugar. Esto se debe a que el enfrentamiento con ambos monstruos es muy duro. Si aparecen varias veces desequilibrarán el juego.

Todos los monstruos de la tabla de monstruos errantes del segundo nivel, aparecen en las Reglas Básicas de D&D (R). Los monstruos con poderes inusuales se describen a continuación.

Necrófago Ghoul- Si un necrófago acierta en un ataque, paralizará a cualquier criatura del tamaño de un ogro o menor, excepto elfos, si la víctima no salva contra Paralización. Los elfos son inmunes a esta paralización, pero sufren el daño normal de los ataques de un necrófago. La paralización dura 2-8 turnos.

Arpía- Cualquier personaje que oiga el canto de una arpía, será **Encantada** si no se salva contra Hechizos. Los individuos encantados avanzarán hacia la arpía resistiéndose a cualquier intento de pararles, pero sin atacar. Si un personaje consigue salvarse no será afectado por la canción de la arpía durante ese encuentro. Las arpías son resistentes a la Magia y tienen un bono de +2 en todas sus tiradas de salvación.

Tabla de Monstruos Errantes: Nivel 2 (Tira 1d6)

Puntuación del dado	Monstruo Errante	Nº.	CA	DG	AT	Daño	MV	Salva	ML	AL
1	Necrófago	1-6	6	2(*)	3	1-3c.u.	9m	G2	9	C
2	Goblin	2-8	6	1-1	1	1-6	9m	HN	7	C
3	Arpía	1-3	7	3(*)	3	1-4/1-4/1-6	6m	G6	7	C
4	Hobgoblin	1-6	6	1+1	1	1-8	9m	G1	8	C
5	Medusa	1	8	4(**)	1	1-6+esp.	9m	G4	8	C
6	Zombi	2-8	8	2	1	1-8	9m	G1	12	C

Medusa- Si un personaje mira a una medusa, será petrificado si no se salva contra Petrificación. Una medusa también puede atacar con su pelo de serpientes. El mordisco de las serpientes es venenoso (salvarse contra Veneno o morir en un turno) y cuando las serpientes tocan causan 1-6 puntos de daño. Cualquier persona que intente atacar a una medusa sin mirarla, deberá restar 4 de su dado «para tocar». Una medusa es resistente a la magia y gana un bono de +2 en todos sus tiros de salvación contra Hechizos. Las otras tiradas de salvación son normales.

Clave del Segundo Nivel del Dungeon

49. TORRE DE VIGILANCIA

Esta torre de vigilancia tiene 6 ventanas que dominan los terrenos circundantes. Hay una trampilla en el suelo en el centro de la habitación. La estatua de piedra de un guardia en pie está frente a cada ventana. A excepción de las estatuas la habitación parece vacía.

La habitación está vacía a excepción de las estatuas.

50. PASILLO

En cuanto abris la puerta, unas vivas luces inundan el pasillo. Veis espadas luchando unas contra otras, como si estuviesen sujetas por hombres invisibles.

Las espadas luchando y la luz brillante es una ilusión que el mago del palacio colocó aquí para asustar a los intrusos que podían entrar en el palacio por la torre. La ilusión es activada al abrirse la puerta sin pronunciar la contraseña «Argenta». Si cualquier personaje toca la ilusión ésta desaparecerá.

51. LABORATORIO

Veis una habitación llena de animales disecados, estanterías llenas de libros y pergaminos, y tarros conteniendo polvos y hierbas. Hay extraños símbolos pintados en las paredes. Hay una estatua de hierro representando un guerrero en el rincón sudeste de la habitación. Un trapo cubre el escudo del guerrero.

Esta habitación era el laboratorio del mago de palacio. La estatua es una estatua viviente de hierro (CA 2, DG 4 (*), pg 18, MV 3m AT 2 puños, D 1-8/1-8, Salva G8, ML 11, ALN). Las estatuas vivientes de hierro pueden absorber el hierro y el acero y pegarlo a sus cuerpos. Cuando son tocadas recibirán el daño normal, pero si se utiliza un arma metálica no mágica, el atacante deberá salvarse contra Hechizos o el arma quedará pegada al cuerpo de la estatua. El arma sólo se puede despegar si la estatua muere.

52. ALMACEN

Esta habitación parece vacía.

Esta habitación contenía provisiones de diferentes tipos. Ha sido vaciada recientemente.

53. HABITACION DE MIRABILIS

Esta habitación está muy poco amueblada. Contiene una cama pequeña y una enorme mesa de despacho. En un rincón hay una escoba apoyada junto a un montón de basura. En el suelo, junto a la cama hay un par de viejas pantuflas. Hay una pequeña mesilla de noche volcada. Mientras miráis, un pequeño gatito negro sale corriendo de debajo de la cama, choca con una de las pantuflas y se mete de nuevo bajo la cama.

Esta habitación es el dormitorio del mago del palacio. El gatito negro le pertenece. El gato puede transformarse en pantera tres veces al día (CA 4, DG 4, pg 18, MV 21m, AT 2 garras y 1 mordisco, D 1-4/1-4/1-8, Salva G2, ML 8, AL L). La transformación dura 10 asaltos. Cuando la criatura tiene forma de gatito es inofensiva. Date cuenta de que aunque las panteras son de alineamiento neutral, el gatito/pantera es legal (lawful) porque este animal mágico es el familiar de un mago.

Si el grupo registra minuciosamente la mesa, hay un 50% de probabilidad de que encuentren un compartimento secreto. En el compartimento secreto hay una poción de **invisibilidad**.

54. LAVABO

Hay un espejo colgado de la pared Este, y frente a él un lavabo de pie. En la parte superior de este hay un cuenco de porcelana lleno de agua. Frente al lavabo hay una estatua, la de un hombre mayor, con pelo largo y barba. Lleva un manto cubierto con símbolos mágicos. La estatua representa a un hombre arreglándose la barba con unas tijeras.

La estatua, es en realidad, el mago de palacio, Marabilis, convertido en piedra por el Ojo de Arik, cuando se estaba arreglando la barba.

55. ESTUDIO

Esta habitación tiene una forma extraña. En el rincón sudeste de la habitación hay una estatua de una niña jugando con una paloma. Junto a la pared noreste hay una gran librería hecha a mano. Dos bancos uno frente a cada ventana del sudoeste, están cubiertos de pergaminos. Hay dos mujeres de pie junto a unos de los bancos. Ambas llevan armadura de cuero y espada. Una de ellas acaba de desenrollar un pergamino y está leyéndolo.

La estatua de esta habitación es una de las damas de Argenta que está petrificada. Ningún pergamino de la habitación es mágico, no son más que papeles en blanco que los oficiales de la corte utilizaban para escribir cartas.

Las mujeres parecen guerreras, pero son ladronas. Estaban intentando saquear la habitación de Mirabilis antes de que ocurriera el desastre. Mirabilis las descubrió y las durmió con un hechizo de sueño. Había ido a asearse para luego informar a los guardias, pero el desastre ocurrió antes. Las ladronas no fueron afectadas por el desastre. Se han despertado hace poco y se estaban preparando para saquear el palacio. El pergamino que estaban mirando es sólo el dibujo de un gato

negro. Las dos mujeres se llaman Candella (CA 5, L 2, pg 8, MV 12m, AT 1 espada normal, D 1-8, Salva L2, ML 7, AL N, F 12, I 15, S 13, D 17, C 15, Ca 14) y Duchess (CA 5, L 2, pg 11, MV 12m, AT 1 espada normal, D 1-8, Salva L 2, M, AL N, F11, I 12, S 15, D 16, C 18, Ca 15). Gracias a sus puntuaciones en sabiduría las dos ganan un bono +1 en sus tiradas de salvación contra magia. Las dos ladronas son muy atractivas e intentarán utilizar esto en beneficio propio.

Estas dos ladronas actuarán amistosamente frente al grupo. Pretenderán ser jóvenes e inexpertas guerreras en busca de aventura. Solicitarán cortesmente unirse al grupo, diciendo que no son tan duras ni están preparadas para la aventura como ellas creían.

Si se unen al grupo esperarán una oportunidad propicia para robar lo que puedan y luego huirán.

Si no son admitidas en el grupo, pero no son atacadas, intentarán acercarse lo suficiente a un personaje para vaciarle los bolsillos.

Si son descubiertas dirán que el personaje comete un error que, ellas sólo chocaron accidentalmente con él/ella. Si lo consiguen se irán con el botín.

Las ladronas tienen: paquete de equipo C, 21 m.c., 7 m.pt., 15 m.o., Acónito (sólo Duchess) y un collar de perlas valorado en 600 m.o. (sólo Candella).

Cuando el DM juega el rol de un PNJs, el DM debe recordar que los PNJs se comportan como personas normales. No atacan de una forma suicida y sólo se batan si tienen una posibilidad de ganar. Cuando corran riesgos, sólo lo harán de un modo razonable. En este caso particular, las ladronas quieren robar. Están dispuestas a seguir el método que más posibilidades de conseguir el mayor botín proporcione, con el mínimo riesgo.

56. DORMITORIO DEL MAGO

En esta habitación hay una cama con dosel y pesadas cortinas rojas. Todas las cortinas están cerradas. Hay tres alfombrillas a juego en el suelo, una junto a otra. La habitación también contiene un gran tocador de madera, una cómoda a juego y una cómoda silla tapizada.

Si el grupo separa las cortinas, verá a un hombre viejo acostado en la cama. El anciano tiene la barba y el pelo blanco y largo. Viste una túnica bordada con símbolos mágicos. Si el grupo lo pregunta, hazles saber que el hombre es enteramente igual que la estatua de la habitación 54. Incluso la ropa es similar.

La criatura de la cama no es un hombre realmente, es un doppleganger, (CA 5, DG 4(*), pg 18, MV 9m, AT 1 mordisco, D 1-12, Salva G8, ML 8, AL C). Los doppleganger son unas malvadas e inteligentes criaturas de tamaño humano, que pueden cambiar de forma y aspecto. Un doppleganger puede imitar exactamente el aspecto de cualquier humanoide (de hasta 2,10 m) que vea. La criatura está imitando la estatua de Mirabilis. Aunque el doppleganger puede hablar, no puede invocar hechizos (como podría hacerlo Mirabilis si no estuviera petrificado). El doppleganger intentará unirse al grupo. Después esperará a que se presente la ocasión y, cuando nadie mire, elegirá a una víctima. Justo antes de atacar, el doppleganger tomará la forma de su víctima. El doppleganger

intentará acabar en secreto con su víctima para ocupar su lugar.

Si Duchess y Candella están en el grupo, el doppleganger podrá elegir como víctima a una de ellas o a un miembro del grupo. Evidentemente, si el doppleganger consigue matar a su víctima y esconder su cadáver intentará pasar por ella. Antes o después alguien descubrirá que Mirabilis ha desaparecido. El doppleganger continuará mantando personajes hasta ser descubierto. Los hechizos de **sueño y encantar personas** no afectan a los dopplegangers. Cuando muere un doppleganger vuelve a su forma original, esto es un humanoide sin rasgos.



57. ALCOBA

Esta pequeña alcoba contiene dos grandes sillas almohadadas. En el suelo entre las dos sillas, hay un pequeño libro.

El pequeño libro es un libro de oraciones. Alguien ha clavado un cuchillo en las páginas. Lo hicieron los bugbears de la habitación 59.

58. SANTUARIO

Esta gran habitación parece un templo consagrado a los dioses de Haven. Una estatua llevando ropas de clérigo está situada frente al altar. Muchas otras estatuas, de personas con edades diferentes y vestidas con ropas normales, ocupan los bancos de madera. Alguien ha cubierto el altar y las estatuas de pintura roja.

Esta habitación es la capilla de palacio. El desastre ocurrió en el momento en que se estaba oficiando un servicio religioso. Branaur el clérigo y los asistentes fueron petrificados. Los bugbears de la habitación 59 han cubierto las estatuas de pintura roja. Si el grupo examina la pintura descubrirán que todavía está fresca.

59. CAPILLA

Esta habitación está llena de símbolos sagrados dedicados a los dioses de Haven. Tres grandes individuos de aspecto humanoide que llevan grandes cubos de pintura, están tirando pintura roja sobre los símbolos sagrados.

Si el grupo se ha encontrado con goblins o hobgoblins, notará una semejanza entre los goblins, hobgoblins y estas criaturas. Los monstruos son Bugbears (CA 3, DG 3 + 1, pg 14 cada uno, MV 9m, AT 1 lanza D 1-6+1, Salva G3, ML 9, AL C). Los bugbears son goblins peludos y gigantes. A causa de su fuerza suman +1 en todos sus lanzamientos del daño que causan sus armas (pero no en sus tiradas «para dar»).

60. ARMARIO SECRETO

Veis varios hábitos colgando en este armario. En el fondo del armario veis una armadura y una maza.

Branaur guarda su ropa y su equipo de combate en este armario secreto. La armadura es una **coraza +1** y la maza es una **maza +1**.

61. SALA DE JUEGOS

Una mesa de juego está situada en el centro de la habitación. Sobre ella hay un tablero de ajedrez con una partida desarrollándose. Hay dos estatuas sentadas a ambos lados del tablero. Una estatua es de un hombre, la otra de una mujer. En la pared norte, hay un mapa de Haven de mosaico. El área del mapa que representa el palacio resplandece con una luz roja. El resplandor rojo parece expandirse lentamente cubriendo el reino de Haven según lo mirais.

El mapa de la pared muestra mágicamente la creciente influencia del Ojo de Arik. Indica que si los jugadores no tienen éxito en su misión, el reino de Haven está perdido.

62. SALA DE BAILE

Esta gran sala de baile está decorada en plata, azul y rojo. Las dos enormes chimeneas están llenas de troncos. Una estructura metálica con forma de campana cuelga del techo, sujeta por cuatro columnas de mármol blanco. La estructura está decorada con hojas y flores entrelazadas. Ois una música de tonos siniestros. Dos apariciones(*) pálidas y tenebrosas, bailan al compás de la música. Las dos figuras llevan ropas que estaban de moda hace más de 300 años.

La sala de baile estaba decorada para el gran baile de celebración por el encuentro del rubí, cuando el desastre cayó sobre Haven. Los dos fantasmales bailarines se aparecen en la sala de baile desde su trágica muerte hace casi 300 años. Los bailarines fantasmales eran dos amantes que murieron la víspera de su boda, justo antes del gran baile de celebración de su boda. Desde entonces, se aparecen en la habitación antes de un gran baile. Cuando la fiesta empieza se van, pero como el baile ha sido postpuesto indefinidamente, continúan merodeando por la habitación.

Los personajes que miren a los bailarines fantasmales deberán salvarse contra Hechizos o huir aterrados de la habitación. Los que no consiguen salvarse entrarán en la habitación 63 (el jardín). Los bailarines no son materiales. No pueden atacar, ni pueden sufrir daño por las armas o por la magia. Si son atacados, seguirán bailando, ignorando al grupo totalmente.

63. JARDIN DEL PALACIO

Esta zona es el jardín del palacio. El jardín no tiene techo y está iluminado desde arriba por una luz de color rojo sangre. El jardín está cubierto de malas hierbas. A parte de un gran macizo de rosales blancos en el centro del jardín, todas las flores que crecían en el jardín han muerto. Un tipo de mala hierba parece el más común en el jardín. La hierba es un gran arbusto. Tiene un pequeño tronco central cubierto de débiles hojas verdes. Del tronco central, que parece un montículo, crecen muchas ramas marrones y espinosas. Veis aproximadamente una docena de estas plantas. Bajo las hierbas distinguís con dificultad un camino empedrado que serpentea por el jardín.

Las plantas normales no pueden crecer cuando Arik está en el poder. Todas las flores normales del jardín han muerto. En su lugar crecen hierbas y dos monstruosos tipos de plantas.

El jardín introduce dos nuevos tipos de monstruos: arbustos arquero (*) y rosas vampiro (*). Los arbustos de débiles hojas verdes y ramas espinosas son arbustos arquero (CA 7, DG 2, pg 9 cada uno, MV 30cm, AT 1 nube de pinchos, D 1-4, Salva G1, ML 12, AL C). Los arbustos arquero son carnívoros y se pueden mover lentamente para alcanzar a una presa muerta. Escondida en el tronco bajo las hojas, tienen una gran boca. La boca tiene espinas que el arbusto arquero utiliza para devorar a su víctima una vez que está muerta. Los arbustos

arquero atacan disparando una nube de pinchos a sus víctimas. La nube se compone de muchas pequeñas espinas que penetran en la piel de la víctima si consiguen dar. La nube causa 1-4 puntos de daño y solo puede dirigirse a un blanco cada vez. Los arbustos arquero pueden disparar su nube a una distancia de 6 m. Cada arbusto solo puede disparar sus nubes tres veces al día.

Los rosales blancos del centro del jardín son rosas vampiro (CA 7, DG 4 pg 18, MV 3m, AT 1, tallo+ pérdida de sangre, D 1-8, Salva G2, ML 12, AL C). Las rosas vampiro parecen rosales normales. Al igual que los arbustos arquero se pueden desenraizar para moverse lentamente. Cada 4 dados de golpe de rosas vampiro representa un arbusto. Sólo hay un arbusto de rosas vampiro en este jardín. Los tallos espinosos de 3 m de las rosas vampiro se pueden enrollar alrededor de una víctima causándole 1-8 puntos de daño si lo consigue. Cuando el tallo espinoso ha alcanzado y se ha enrollado alrededor de una víctima, infligirá 1-8 puntos de daño cada asalto (pérdida de sangre) automáticamente. Las rosas vampiro también inyectan un anestésico en el sistema circulatorio de la víctima. La víctima debe salvarse contra Hechizos o perder su fuerza de voluntad, permitiendo que las rosas vampiro le sigan chupando sangre hasta matarle. Si la víctima consigue salvarse, cualquier personaje con una fuerza normal puede liberarse o intentar huir. Después de que una rosa vampiro haya chupado toda la sangre de una víctima, sus pétalos estarán rojos en vez de blancos durante un día.

El arbusto arquero y el rosal vampiro trabajan juntos. El rosal vampiro necesita la sangre de una víctima y el arbusto arquero la carne. En un pedestal a 1,5 m del macizo de rosas hay una estatua de plata de un dragón preparándose para volar. La estatua es igual a la de las habitaciones (33 y 43). Las estatuas de plata se pueden utilizar para liberar a Ariksbane de la Dimensión de Hielo. Ariksbane puede destruir el Ojo de Arik (ver habitación 30 para más detalles).

64. ALARMA SILENCIOSA

Pasillo: según el grupo pasa bajo esta bóveda, pisarán una piedra sensible que hará sonar una alarma en la habitación 65, advirtiéndolo al monstruo que hay allí de la presencia del grupo.

65. GRAN SALON

Este gran comedor está decorado con madera basta. A lo largo de las cuatro paredes hay pilares de madera que van del suelo al techo. De los pilares salen vigas que sujetan el techo de madera. En la pared norte hay una gran chimenea. Una larga mesa de madera en forma de «U» domina el centro de la habitación. Cabezas disecadas de animales, obviamente trofeos de caza, cuelgan de las paredes.

Este comedor se utilizaba para grandes festines. Los pilares y vigas de madera se utilizan para dar un aspecto «tosco» a la habitación. Colgando de las vigas del techo, esperando al grupo, hay un nuevo monstruo, un decapus(*) (que está advertido de la proximidad del grupo por la alarma de la habitación 64).

El decapus (CA 5, DG 4, pg 18, MV 30cm, o 9m, AT 9m tentáculos, D 1-6 cada uno, Salva G2, ML 9, AL C) es una criatura

que habitualmente se encuentra en los bosques. Parece una bola peluda con diez tentáculos. Su pelo es marrón y su cuerpo verde. En el centro de su cuerpo de 1,2 m de largo hay una enorme boca llena de dientes.

Los decapus viven solos habitualmente, pues prefieren cazar solos. Caza balanceándose de árbol en árbol y cogiendo a su víctima con sus tentáculos. Los tentáculos miden 3 m de longitud. Salen de todo su cuerpo. Los tentáculos tienen ventosas que los decapus utilizan no sólo para cazar sino para trepar.

El decapus ataca con nueve de sus tentáculos, utilizando el décimo para colgar del techo (o árboles). En el suelo el decapus está mucho más indefenso. Sus tentáculos no tienen la fuerza suficiente para mantenerle «de pie» durante mucho tiempo. En el suelo, el decapus sólo puede hacer seis ataques y estos ataques sólo hacen la mitad del daño normal. Cuando se balancea de árbol en árbol, el decapus avanza a 27m por turno o 9m por asalto. En el suelo el decapus sólo puede avanzar a 3' por turno o 1' por asalto.

Si el grupo registra la habitación encontrará un libro sobre la chimenea. Los orcos que sirven a Arik cogieron el libro de la biblioteca y lo trajeron aquí para que el decapus lo guardara. El libro explica lo que ocurre cuando Arik intenta pasar de una dimensión a otra para adueñarse de algo. El grupo descubrirá que la descripción es muy similar a lo que está ocurriendo en Haven. El libro también describe métodos de acabar con el Ojo de Arik, incluyendo los que se dan en la introducción. Si el grupo todavía no está al corriente de cual es su misión y como tiene que llevarla a cabo, el DM deberá aprovechar esta oportunidad para informarles.

66. LAVABO

Esta habitación contiene un estante que discurre a lo largo de la pared este. Debajo del estante hay un par de puertas corredizas de un armario. Aparte de lo expuesto, la habitación parece vacía.

En esta habitación los cazadores se lavan cuando llegan de cazar. Debajo del estante, en el armario, hay estanterías que contienen recipientes con agua, pastillas de jabón y toallas limpias. No hay ni monstruos ni tesoros en la habitación.

67. SALON

Esta habitación está llena de muebles destrozados. En pie, entre los restos del mobiliario hay una enorme y terrible criatura, de aspecto humano que mide 2,7 m aproximadamente. La criatura está vestida con pieles.

La criatura de aspecto humano es un ogro (CA 5, DG 4+1, pg 19, MV 9m, AT 1 alabarda, D 1-10+2, Salva G4 ML 10, AL C). El ogro está enfurecido y acaba de destrozar los muebles. Lleva un saco de cuero que contiene 300 m.o.

68. SALA DE INVOCACION

Cuando abris la puerta veis un hombre cantando en un lenguaje desconocido. El hombre está de pie en el centro de un círculo color rojo sangre. Alrededor del círculo hay

extraños símbolos pintados. El hombre tiene el pelo negro y largo y viste una larga túnica roja. Colgando de su cinturón hay una maza. En su frente hay pintado un ojo rojo. Dentro del círculo, frente al hombre, hay una espada de extraño aspecto. La espada parece hecha de rubí. Está apoyada sobre un suntuoso cojín de terciopelo negro. A medida que el hombre sigue cantando, la espada empieza a palpar acompañada de una luz carmesí.

El hombre que está en el círculo es Catharandamus, un clérigo que venera a Arik (CA 2, C3, pg 15, AT 1 maza mágica +2, D 1-6+2 o por hechizo, MV 9m, Salva C3, ML 7, AL C, F 16, I 12, S 17, D 12, C 10, Ca 14). En este momento está realizando una ceremonia que permitirá a Arik ser teleportado a Haven desde su prisión dimensional. El foco de la ceremonia es la espada de rubí que es la Espada de Arik. Si la ceremonia es un éxito, la espada actuará como una puerta por la que Arik entrará en Haven. En cuanto Catharandamus vea al grupo gritará «¡Ayuda!» Una voz proveniente de detrás de la puerta de la izquierda (la que da a 69) contestará «Aguanta, ya llegamos». Dos asaltos más tarde los 7 orcos y el licántropo (*) de la habitación 69 entrarán corriendo.

Catharandamus tiene dos hechizos: **oscuridad** y **causar miedo**.

Oscuridad es el inverso del hechizo de **luz**. Este hechizo bloquea toda la visión excepto la infravisión, creando un círculo de oscuridad de 9 m de diámetro. Si se invoca contra un hechizo de luz lo cancelará y viceversa. Si se lanza a los ojos de un oponente, causará ceguera hasta ser cancelado o hasta que expire la duración del hechizo. (12 turnos). **Causar miedo** es el inverso de **Pacificación del miedo**. Hará huir a cualquier criatura durante dos turnos a no ser que la criatura se salve contra Hechizos. El hechizo tiene un radio de acción de 36 m. Bajo su túnica Catharandamus lleva una armadura. Lleva una maza mágica +2 y luchará con ella.

69. DORMITORIO

Esta habitación contiene una cama, un gran cofre de madera, una banqueta y un armario de madera.

Las ropas de la cama están arrugadas, como si varias personas se hubiesen sentado en la cama. El cofre contiene viejos camiones doblados junto a bolas de naftalina. Normalmente esta es una habitación de invitados. La habitación ha sido recientemente ocupada por la guardia personal de Catharandamus, el clérigo de la habitación 68. La guardia personal se compone de 7 grandes orcos (CA 6, DG 1 pg 6 cada uno, MV 9m, AT 1 espada corta, D 1-6, Salva G1, ML 8, AL C). Los orcos llevan escudos que tienen pintado un ojo rojo. El líder de los orcos Alha, es un hombre-lobo. La primera vez que se le vea, estará en forma humana pero se transformará en un hombre-lobo, si puede, para atacar. Alha (CA 5 (9en forma humana), DG 4(*), pg 18, MV 18m, AT 1 mordisco, D 2-8, Salva G4, ML 8, AL C) también viste una túnica roja y tiene un ojo pintado en su frente.

Si Catharandamus pide ayuda desde la habitación 68, Alha y los orcos contestarán que están en camino y correrán para ayudarlo. Alha se transformará en hombre-lobo y atacará. Cualquier personaje humano que sea seriamente herido por él (perdiendo más de la mitad de sus puntos de golpe) se con-

vertirá en un licántropo del mismo tipo en 2-24 días. La víctima dará muestras de su enfermedad (apetito por carne cruda por ejemplo) sólo después de que transcurra la mitad de ese tiempo. La enfermedad en vez de convertirlos en licántropos matará a los no humanos. Sin embargo si el Ojo de Arik es destruido como consecuencia de las acciones del grupo, todo personaje enfermo de licantropía sanará inmediatamente.

70. HABITACION DEL TESORO

A excepción de una mesa y cuatro sillas, la habitación está vacía. Sobre la mesa hay un cofre de madera.

El cofre de madera contiene un tesoro. Tiene una trampa, la trampa consiste en una aguja envenenada. Una minuciosa inspección del cofre mostrará que la cerradura tiene la forma de una cara gritando. Los ojos de la cara se pueden empujar. Si se empujan los dos a la vez, se podrá abrir el cofre sin ningún peligro. Si no, cuando se abra una aguja envenenada saldrá por la boca. Cualquiera que abra el cofre sin tomar precauciones será tocado por la aguja y deberá salvarse contra Veneno o morir en 2 asaltos. Dentro del cofre hay 650 m.o., 1000 m.pt. y una bolsa que contiene 10 ágatas de fuego (un tipo de piedra preciosa) valoradas en 50 m.o. cada una. El tesoro pertenece a Catharandamus y su guardia.

71. SALON

Frente a la chimenea de esta habitación, varias sillas y mesas forman un semicírculo. En un rincón hay un tapiz enrollado. Junto al tapiz hay un cesto que contiene lana y agujas de hacer punto. En una pequeña mesa cerca de la chimenea hay una tetera y una taza de té. Un retrato de la princesa Argenta está colgado sobre la chimenea. Está sujetando un precioso rubí rojo sangre del tamaño de una manzana.

La taza de té es mágica. Si un personaje la toca, recitará un poema en forma de enigma que proporcionará al grupo las pistas sobre como acabar con el desastre que ha caído sobre Haven. El poema es:

Tres notas de cristal,
Dos dragones de plata
Una espada de rubí,
Todos destruirán el Ojo del Demonio
Todos liberarán al reino de Haven de la maldición.

El poema se refiere al Arpa de Hielo (habitación 32), a las estatuas de plata de Arikbane (habitación 33, 43 y 63) y a la espada de Arik (habitación 68).

72. SALA DE BAÑO

Las paredes de esta habitación están decoradas con escenas apacibles de la primavera y el verano. Apoyada en la pared este hay una ornamentada bañera de plata y mármol. Junto a la bañera hay un portatoallas de esmalte plateado del que cuelgan una toalla y ropas de baño. Un porta-jabón de marfil bien tallado está sobre un estante junto a la bañera. Una bandeja delicadamente tallada, sobre la que descansan tres pequeñas gemas está situada en la parte superior de la bañera. Una gema es roja, otra azul y la otra amarilla.

Esta bañera es mágica. Si la piedra roja se situa en la bañera, esta se llenará de agua caliente. Si se situa la piedra amarilla se llenará de agua fría. Si estas dos piedras se sitúan a la vez en la bañera, ésta se llenará de agua tibia. Si la piedra azul se situa en la bañera llena de agua, el agua desaparecerá. Estas gemas valen 100 m.o. cada una y sólo funcionan en esta bañera.

73. DORMITORIO DE ARGENTA

Una gran cama con dosel, muy ornamentada descansa en el centro de la habitación. Los postes de la cama están tallados. La cama está cubierta con un pálido terciopelo rojo. Tres paredes están cubiertas con tapices. Muestran escenas típicas de la vida en Haven antes del desastre. A los dos lados de la puerta doble hay una cómoda tallada de madera. Las dos cómodas tienen espejos y una banqueta a juego con una silla almohadillada están junto a la cama.

Este era el dormitorio de la princesa Argenta. Ahora está vacío.

74. HABITACION DE LA GUARDIA

Esta habitación contiene una mesa y varias sillas de madera. De pie junto a la chimenea hay un hombre que viste el uniforme de la guardia de palacio. El cuerpo del hombre tiene más de una docena de puñaladas. Con esas heridas debería estar muerto.

El hombre con el uniforme de la guardia es un cadáver. Viviendo en el cuerpo hay un tipo especial de muerto-viviente conocido como wight(*) (CA 5, DG 3(*), pg 13, MV 9m, AT 1 tocar, D drenaje de energía, Salva G3, ML 12, AL C). Los wights solo pueden ser tocados por armas mágicas o de plata y expulsados por un clérigo. Si un wight consigue tocar a alguien, le drenará energía vital. Cada golpe drena un nivel de experiencia o dado de golpe de puntos de golpe. Cualquier persona que sea totalmente drenada de energía vital por un wight se convertirá en un wight en 1-4 días, y estará controlada por el wight que le drenó su energía.

Escondido en una piedra suelta de la pared norte está el tesoro del wight: 2000 m.o. y una **bola de cristal**.

75. HABITACION DE LA CERVEZA

Hay un tonel situado sobre una plataforma en el rincón sudeste de la habitación. El tonel tiene un caño. En un armario junto al tonel hay docenas de vasos. Esta habitación también contiene media docena de sillas de madera.

Esta habitación se utilizaba para beber cerveza. En este momento no tiene ni tesoros ni monstruos.

76. SALON DEL TRONO

Un trono ornamentado de plata y roble está situado sobre una tarima que está situada en el centro de la pared norte.

A los dos lados de la tarima hay tapices que representan el cambio de estaciones en el reino de Haven. En el tapiz situado a la izquierda del trono se representa la Primavera y el Verano. En el tapiz situado a la derecha del trono se representa el Otoño y el Invierno. La habitación está llena de estatuas de hombres, mujeres y enanos. Las estatuas están dispuestas de tal manera que representan una escena típica de la vida de la corte (una arrodillada frente al trono, estatuas de guardias a los lados del trono, la estatua de un consejero inclinado junto al trono etc.). Un rubí del tamaño del puño de un hombre fuerte está situado en el centro del trono.

En esta habitación, en el centro del palacio, se reunía la corte de la princesa Argenta. Las estatuas son personas que fueron petrificadas cuando el Ojo de Arik se apoderó de Haven. Si el grupo examina la habitación minuciosamente, verán que aparentemente hay dos personas encerradas en el rubí que tiene un resplandor rojo. Una de ellas es la Princesa Argenta y la otra es Ellis el Fuerte, Caballero de los Dragones Blancos.

En cuanto el primer personaje toque el rubí, éste despedirá unos vapores que rodearán la tarima, ocultándola de la vista momentáneamente. Cuando el humo se disipe, varios guerreros portando armaduras de un rojo incandescente y llevando espadas y escudos rojos estarán apostados alrededor de la tarima. Al principio del encuentro, el número de guardias será igual al de los miembros del grupo.

Los guerreros resplandecientes son **ilusiones**, como el guerrero de la habitación 15. Sin embargo no desaparecerán si no son tocados con la mano o cuando pasen 10 asaltos, si son tocados en combate no desaparecerán. Atacan como monstruos de 3 dados de golpe, causando 1-10 puntos de daño cuando tocan y ningún ataque del grupo les tocará o afectará. En cuanto una ilusión sea tocada con la mano desaparecerán y los personajes «muertos» y «heridos» se darán cuenta de que el daño que recibieron en esta batalla era imaginario.

Esta habitación es la clave para la misión del grupo. Su misión es destruir el rubí, liberando a Haven del desastre que ha caído sobre el reino. El rubí solo puede ser destruido de tres formas: 1) Tres notas específicas tocadas en el Arpa de Hielo destruirán el rubí. 2) Si el grupo trae dos o más estatuas del dragón de plata a la habitación, el dragón Arikbane será liberado de la Dimensión del Hielo. El aliento del dragón desintegrará el rubí (sin dañar a ninguna persona que se encuentre en la habitación). 3) Si un personaje toca el rubí con la espada de Arik, los dos objetos se transformarán en polvo.

En cuanto el Ojo de Arik sea destruido, el desastre que ha caído sobre Haven no sólo terminará sino que empezará a revertir. Las reses enfermas sanarán y los cultivos secos crecerán verdes de nuevo.

Los orcos, goblins, hobgoblins y otras criaturas malévolas que acudieron a Haven a la llamada del rubí huirán. El ejército que sitía a los Protectores será diseminado. Los convertidos en piedra volverán a la normalidad, pero las personas que tuvieron la desgracia de morir a causa del desastre no volverán a la vida. Por lo demás, Haven volverá a la normalidad.

NOTA CONCERNIENTE AL REPARTO DE PUNTOS DE EXPERIENCIA

El DM no debe olvidar que los personajes en el Palacio de la Princesa de Plata son héroes que intentan salvar al reino de Haven del desastre maléfico. Normalmente los héroes que intentan salvar a su reino no desvalijan el palacio de la princesa. Muchos de los monstruos del módulo tienen tesoro que no pertenece al reino (por ejemplo el tesoro del guardia loco de la habitación 38, o el del wight de la habitación 74). Otros tesoros como los tapices pertenecen a la princesa.

Normalmente si la aventura termina bien, la Princesa Argenta, agradecida, entregará 3000 m.o. a cada personaje que haya sobrevivido. También declarará una semana especial de agradecimiento en honor de los héroes que salvaron el reino. El clímax de la semana de agradecimiento será la ceremonia de entrega del máximo galardón de Haven, la Medalla de Plata al Honor.

Si el grupo ha desvalijado el palacio, Argenta se enfadará con los «héroes». Entregará sólo 1500 m.o. para cada superviviente y no declarará la semana de agradecimiento ni les entregará la medalla de Plata al Honor. Es más, les pedirá que devuelvan lo robado y que abandonen Haven.

Las 3000 o 1500 m.o. entregadas a cada personaje deben tenerse en cuenta cuando el número total de puntos de experiencia adquiridos sea calculado

PARTE 5: GLOSARIO

Apariciones- Una aparición es un fantasma o una extraña imagen. Por ejemplo la aparición del antiguo dueño de una casa puede merodear por las habitaciones.

Entradas- Una entrada es un término empleado en las aventuras programadas que se refiere a una opción o elección que se ofrece. Las entradas están numeradas. No se deben confundir los números de las entradas con los números de las habitaciones.

Familiar- Algunos magos de alto nivel tienen como compañero a un pequeño animal, usualmente un gato negro, una rata o un cuervo que puede poseer ciertos poderes, y con el que se comunica telepáticamente. Se les llama familiares.

LOS PERSONAJES (así como otros lugares y objetos importantes)

Arik- Arik es una antigua y malvada criatura que habitualmente está atrapada en una prisión dimensional. Está constantemente intentando huir. A veces se le venera como a un dios.

Ariksbane- Se le llama así porque su aliento gélido tiene el poder mágico de destruir los rubíes conocidos como Ojos de Arik, a través de los cuales Arik espera liberarse de su prisión. Ariksbane, el dragón blanco, es la montura y el amigo del

caballero Ellis el Fuerte. Ariksbane fué transportado a la Dimensión del Hielo para que no interfiriese en la ceremonia que iba a permitir a Arik entrar en Haven.

Arpa de Hielo- Es un Arpa de cristal que Rowena la trovadora de Haven tocaba, cuando Rowena se fue a Faerie, entregó el Arpa al gobernante de Haven. Tres notas específicas tocadas en el Arpa de Hielo, destruirán el Ojo de Arik.

Branaur- Es el clérigo supremo de Haven. Normalmente oficia servicios en la capilla del palacio.

Caballeros de los Dragones Blancos- Son un grupo de guerreros que montan dragones blancos. Tanto los dragones como los caballeros se dedican a extirpar el mal del mundo.

Candella- Es una de las ladronas que estaban dentro del palacio cuando el desastre cayó sobre Haven.

Catharandamus- Es un clérigo malvado que venera a Arik. Está efectuando una ceremonia que liberará a Arik de su dimensión prisión y le teletransportará a Haven.

Duchess- Es la otra ladrona que estaba dentro del palacio cuando el desastre cayó sobre Haven.

Ellis el Fuerte- Es uno de los caballeros de los Dragones Blancos, una banda de héroes que con sus monturas se dedican a destruir el mal allá donde se encuentre.

Espada de Arik- Es una espada mágica hecha de rubí. La espada es muy delicada. Sólo Arik, gracias a sus poderes mágicos puede empuñarla. Es mágicamente demasiado pesada para que cualquiera que no sea Arik la utilice como arma. Pero puede ser transportada. Si la espada toca el rubí, ambos objetos se desintegrarán. La princesa y Ellis serán liberados y Haven volverá a la normalidad.

Faerie- Es un reino de magia. Dentro de Faerie el tiempo tiene muy poca importancia. Es una tierra de paz, armonía y eterna felicidad. Está poblado por varias razas mágicas, como los Protectores y algunos Altos Elfos.

Mirabilis- Es el mago de la corte de Haven.

Montañas del Trueno- Es la cadena de montañas que rodea al reino de Haven.

Ojo de Arik- A Arik se le conoce como Arik el de los Cien Ojos. Sus ojos son rubíes de gran tamaño. Ha conseguido enviar uno desde su prisión dimensional hasta el reino de Haven. Los enanos de Haven encontraron el rubí sin sospechar que fuese uno de los Ojos de Arik. Ofrecieron el rubí a la princesa

Argenta. Cuando estaba preparado, el rubí, trajo el desastre a Haven. Aunque al principio no se den cuenta, la misión de los personajes es destruir el Ojo.

Princesa Argenta- Es quien gobierna en Haven. Recientemente se ha prometido a Ellis el Fuerte. Tanto Argenta como Ellis fueron apresados en el interior del rubí cuando el desastre cayó sobre Haven. Si se destruye el rubí Ellis y Argenta serán liberados. Argenta es también conocida como la Princesa de Plata.

Protectores- Es una raza mágica que vive en el reino de Faerie. Tienen un interés especial en Haven y se dedican a mantener el reino libre del mal. Desafortunadamente los poderes de Arik han sido lo suficientemente fuertes como para controlarlos. Los protectores están sitiados por las fuerzas del mal. Aunque pueden ayudar al grupo, su ayuda es muy limitada. Los Protectores son unos seres verdes translúcidos semejantes a los Elfos.

Rowena- Es una famosa trovadora del pasado de Haven. Su música era tan melodiosa que se la invitó a vivir en Faerie donde el tiempo no tiene significado. Si un personaje toca el Arpa de Hielo, Rowena irá a Haven y le explicará al grupo cómo tiene que destruir el rubí y porqué es tan importante hacerlo.

Silverheart- Era el alquimista del palacio. Enloquecido por culpa del rubí. A causa de su locura uno de sus experimentos explotó matándole y destrozando una sección del palacio.

Travis- Es un pobre guardia que enloqueció cuando vió el Ojo de Arik. Mató a su capitán y robó el dinero de sus compañeros de la guardia que habían sido petrificados por el Ojo.

PARTE 6: MONSTRUOS NUEVOS

Arbusto Arquero (Archer Bush)

Clase de armadura: 7	No. que aparece: 1-20
Dados de golpe: 2	Salva como: G1
Movimiento: 90cm (30cm)	Moral 12
Ataques: 1 nube de pinchos	Tipo de tesoro: V
Daño: 1-4	Alineamiento: Caótico

Los arbustos arqueros tienen débiles hojas verdes, pequeños troncos y ramas espinosas. El tronco parece un montículo de hojas de 1 m de alto. Escondida entre las hojas hay una gran boca. Los arbustos arquero son carnívoros y se pueden desenraizar para acercarse lentamente a su presa. La boca está llena de duras espinas que el arbusto utiliza como dientes para devorar a su presa una vez muerta. El arbusto arquero ataca disparando a su víctima una nube de espinas que causa de 1-4 puntos de daño. Los arbustos arqueros pueden disparar su nube a una distancia de 6 m. Cada arbusto sólo puede disparar estas nubes tres veces por día.

Decapus

Clase de armadura: 5	No. que aparece 1
Dados de golpe: 4	Salva como: G2
Movimiento: 27m (9m) en árboles o 90cm (30cm) en suelo	Moral: 9
Ataques: 9 tentáculos	Tipo de tesoro: C
Daño: 1-6 cada uno	Alineamiento: Caótico

El decapus es una criatura que se encuentra habitualmente en los bosques. Parecen bolas peludas de las que salen 10 tentáculos. Su pelo es normalmente marrón aunque algunas veces es negro. Su cuerpo es normalmente verde, aunque se han encontrado decapus morados y amarillos. El cuerpo del decapus mide 1,2 m de largo. En el medio del cuerpo el decapus tiene una enorme boca con dientes amarillos y un aliento fétido.

Los decapus habitualmente viven solos porque prefieren cazar por su cuenta. Cazan balanceándose de árbol en árbol y cogiendo a su presa con los tentáculos. Los tentáculos miden 3 m y salen de todo su cuerpo. Los tentáculos tienen ventosas que el decapus utiliza no sólo para cazar sino para moverse de árbol en árbol.

El decapus ataca con nueve tentáculos, utilizando el décimo para colgarse de los árboles o el techo.

En el suelo el decapus es mucho más inofensivo. Sus tentáculos no tienen la fuerza suficiente para aguantar su peso durante mucho tiempo. En el suelo el decapus sólo puede hacer 6 ataques y éstos ataques sólo hacen la mitad de daño. Cuando se balancea de árbol en árbol el decapus puede avanzar a 27m por turno o 9m por asalto. En el suelo el decapus puede avanzar 90cm por turno o 30cm por asalto.

Rosas vampiro (Vampire roses)

Clase de armadura: 7	No. que aparece: 1-8
Dados de golpe: 4	Salva como: G2
Movimiento: 9m (3m)	Moral: 12
Ataques: 1 + pérdida de sangre	Tipo de tesoro: Ninguno
Daño: 1-8	Alineamiento: Caótico

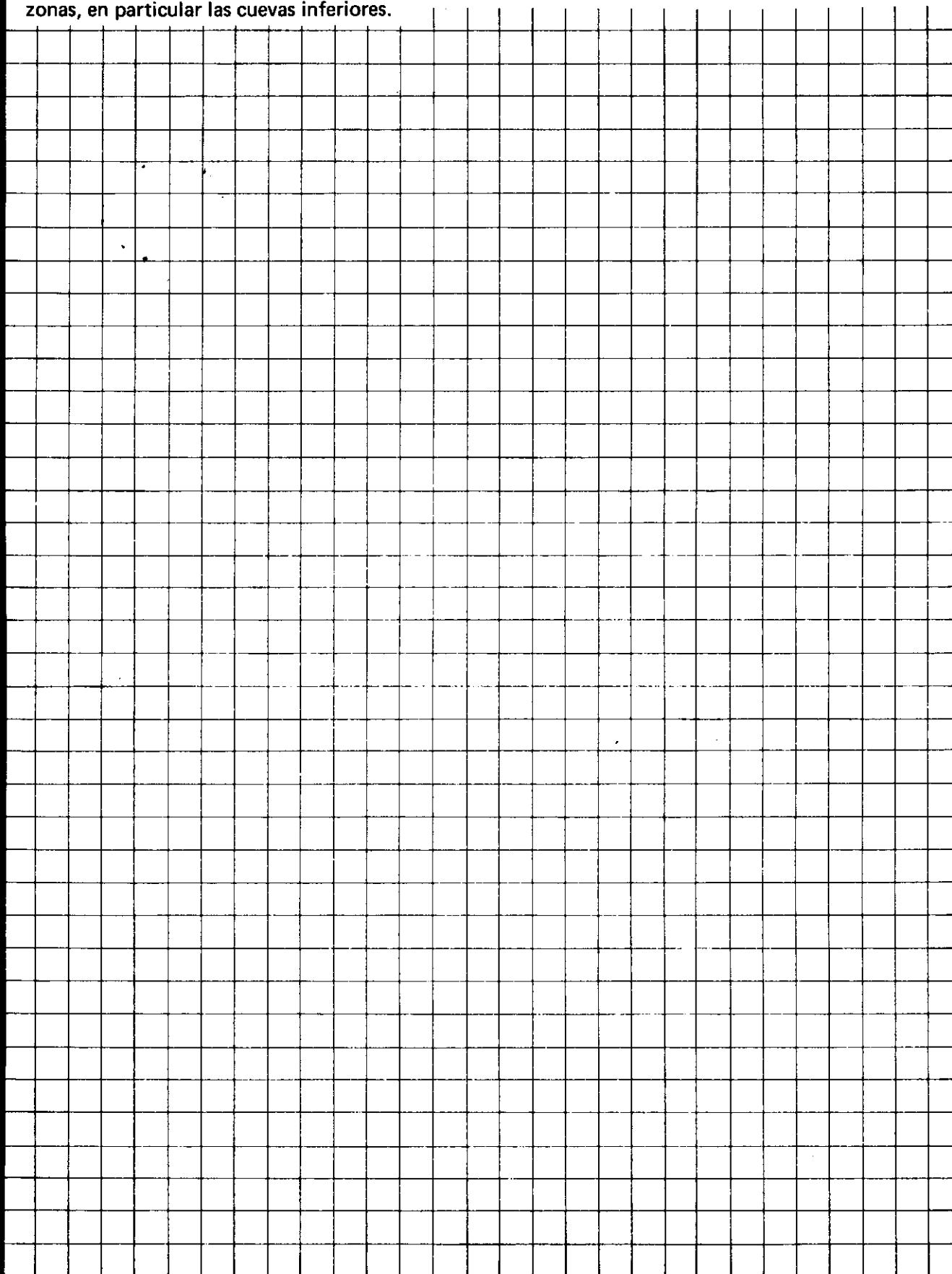
Las rosas vampiro parecen rosales blancos normales. Sin embargo pueden desenraizarse y moverse lentamente. Cada cuatro DG de rosas vampiro representa un arbusto. Los tallos espinosos de las rosas vampiro se pueden enrollar alrededor de su víctima, causando de 1-8 puntos de daño.

Las espinas están huecas. Cuando un tronco espinoso se ha enrollado alrededor de una víctima, la rosa vampiro le chupará la sangre automáticamente haciéndole perder de 1-8 puntos de daño. La rosa vampiro también inyecta un anestésico hipnótico en el sistema circulatorio de la víctima, la víctima deberá salvarse contra Hechizos o perder su fuerza de voluntad totalmente, permitiendo que la rosa vampiro le chupe la sangre hasta matarle. Cuando una rosa vampiro ha chupado toda la sangre de una víctima, sus rosas estarán rojas en lugar de blancas durante un día.

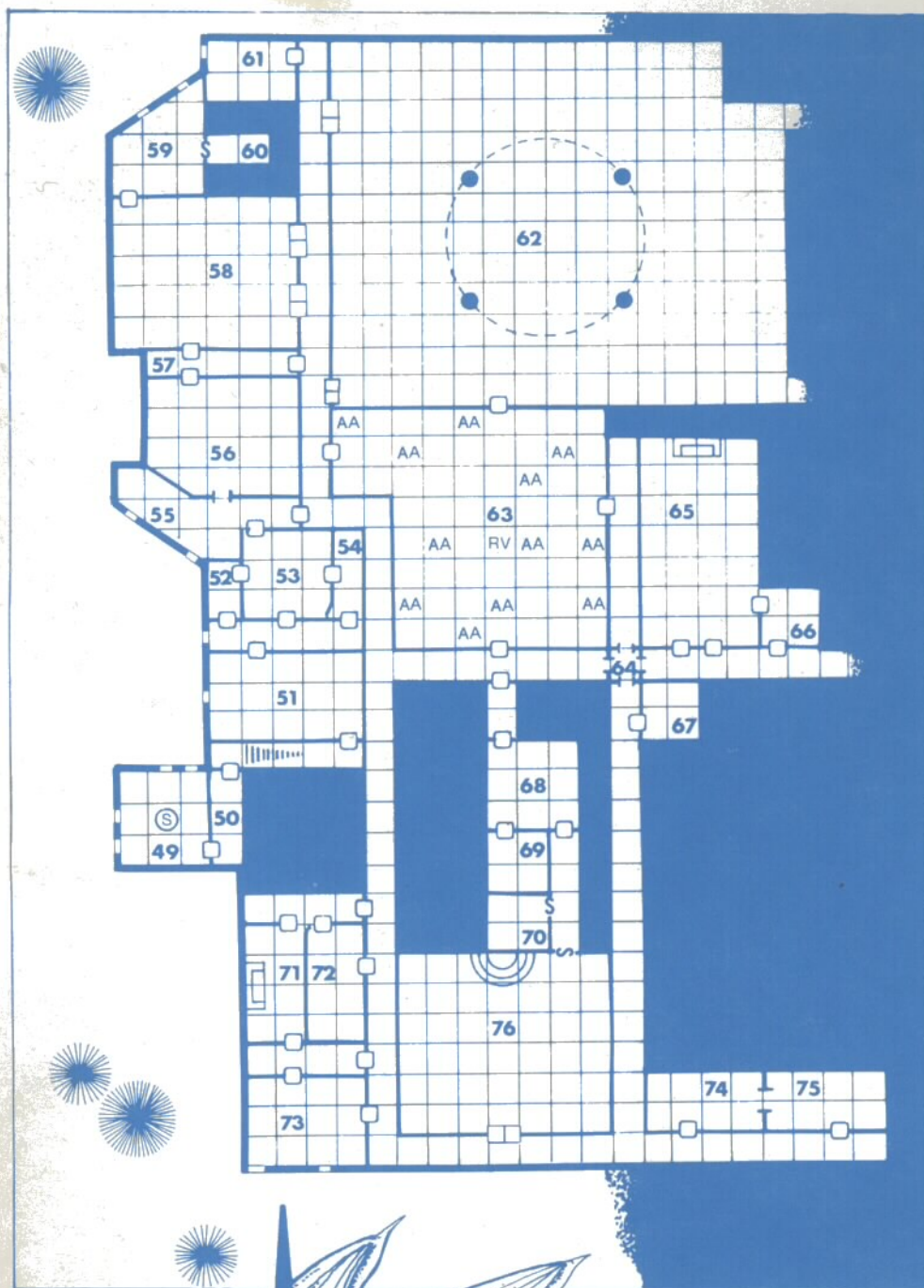
CON LA COLABORACION DE:

Diseño: Tom Moldvay y Jean Wells.
Traducción: Marco Llamas.
Revisión: Alejandro Zarzalejos.
Corrección: Jordi Zamarreño.


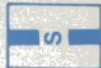











Esta cuadrícula, permite al DM ampliar el módulo si lo desea, con ella es posible extender ciertas zonas, en particular las cuevas inferiores.



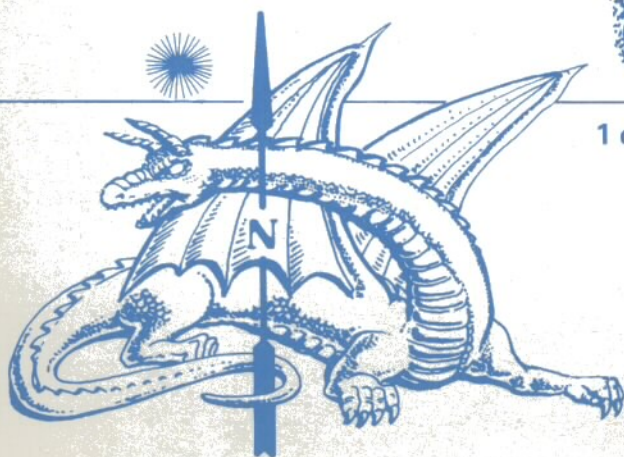
SEGUNDO NIVEL (Nivel Superior)



CLAVE:

-  PUERTA
-  PUERTA SECRETA
-  ARCADA
-  VENTANA
-  TRAMPILLA EN EL TECHO
-  TRAMPILLA EN EL SUELO
-  ESCALERA
-  ESTANQUE
-  FOSO
-  ESTRADO
-  ARBUSTOS ARQUERO
-  ROSAS VAMPIRO
-  TRAMPA

1 cuadradito equivale a 3 m.



DUNGEONS & DRAGONS

Módulo de Aventuras – Nivel Básico

El palacio de la princesa de plata

por Tom Moldvay y Jean Wells

Hace aún poco tiempo, el valle era verde y los animales vivían libres en los dorados campos. La princesa de plata, gobernaba este apacible y próspero país, y su pueblo vivía seguro y feliz. Hasta que un día llegó de los cielos un guerrero montado en un dragón blanco, y en el transcurso de la noche siguiente, el pequeño reino fué devastado.

Hoy solo queda de él ruinas y rumores, y las leyendas que se conservan, hablan de un fabuloso tesoro todavía enterrado en algún lugar, en el corazón del palacio de la princesa de plata.

Este módulo, diseñado para ser utilizado con el juego básico de DUNGEONS & DRAGONS está especialmente dirigido a los jugadores y dms principiantes. En él encontrarás mapas del palacio y sus subterráneos, notas sobre el contexto del escenario, nuevos monstruos y aventura preliminar especial dirigida a los jugadores y dms inexpertos.

Este módulo debe usarse con el Set Básico de DUNGEONS & DRAGONS, producido por Dalmau Carles Pla, S. A.

© 1986 TSR, Inc. TODOS LOS DERECHOS RESERVADOS



Impreso en España



DALMAU
CARLES,
PLA, S. A.