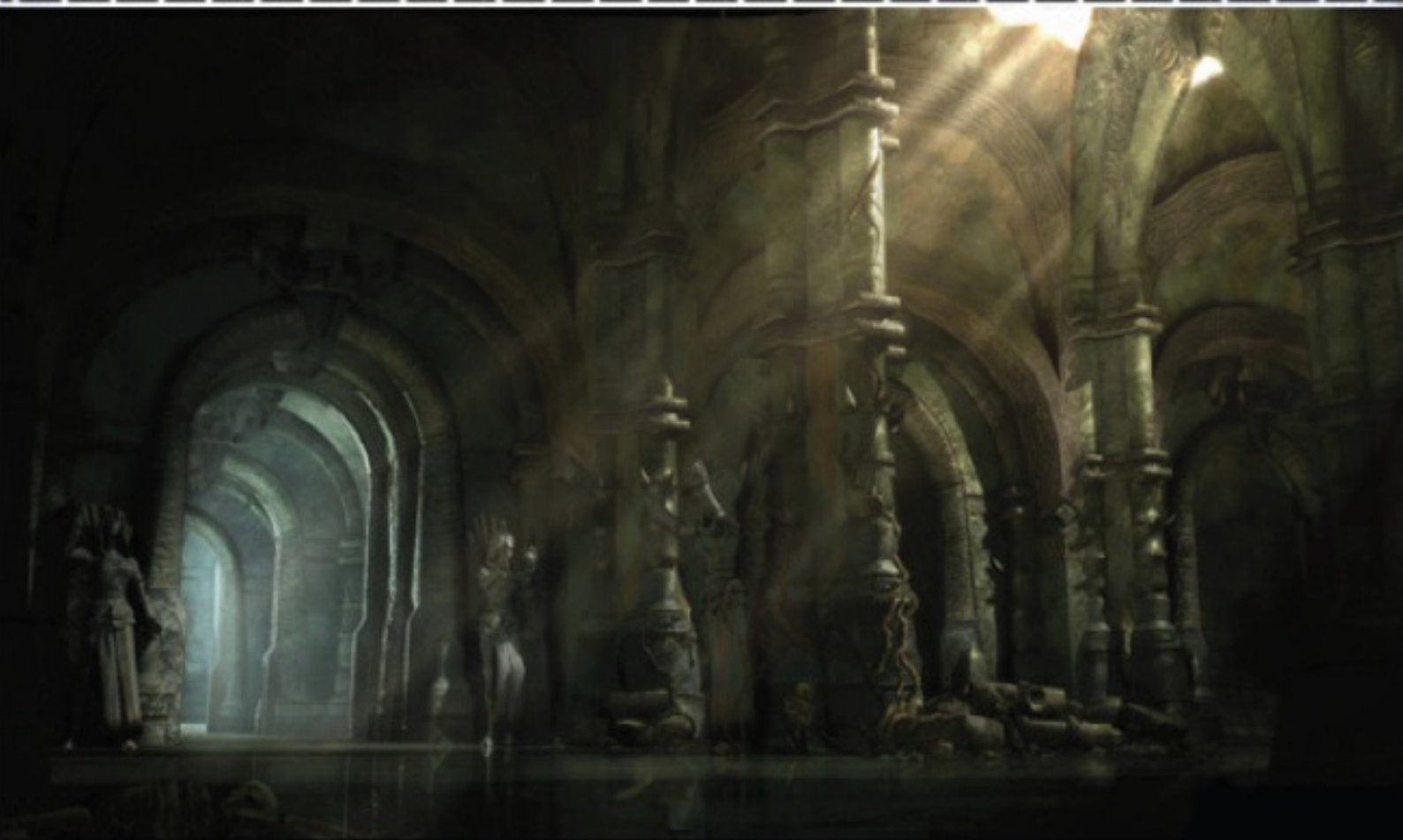


EL MAUSOLEO OLVIDADO

UNA AVENTURA PARA GRECIA - EL JUEGO DE ROL



ESCRITA POR JUAN CARLOS MORELLÓ



12 Meses 12 Módulos



El Mausoleo Olvidado es la primera de una lista de aventuras que saldrán en 2012 para esta iniciativa.

12 meses, 12 módulos es una iniciativa nacida de una mala idea, para qué engañarnos. En clara inspiración de la campaña publicitaria de Tele 5: 12 meses, 12 causas un grupo de blogueros se han unido con la idea de publicar cada mes un módulo, de forma gratuita, para un juego de rol distinto en cada mes.

Esta iniciativa pretende traer a las mesas material creado por aficionados, material ya preparado para que el Director de Juego lo ponga en juego con un mínimo esfuerzo.

Para descargar estas aventuras puedes visitar el blog oficial de 12 Meses 12 Módulos.

<http://12meses12modulos.blogspot.com/>

Sobre la aventura...

Esta aventura ha estado gestándose prácticamente desde la salida del *Inframundo*, el pasado verano, pero por muchos motivos no ha sido hasta finales de año, cuando tuvo un serio empujón.

Todo esto coincidió con la propuesta de *Beliagal*, para realizar varios módulos durante 2012, así que con un módulo a medio acabar le propuse encargarme de enero, en parte para ponerme una fecha límite.

Con la aventura acabada solo puedo sentarme y esperar a que os guste y ver el trabajo que realizarán los otros miembros de la iniciativa durante este año.

Animo a todos!

Recomendaciones para el DJ

Esta aventura está creada para jugarse según las reglas de *Grecia: El Juego de Rol* (Segunda Edición), aunque puede ser fácilmente adaptada a otros juegos de temática similar, como *Mazes&Minotaurs*, *Oráculo* o *Mitos de Grecia*.

Para dirigirla es muy recomendable que te descargues (y leas) **El Inframundo**, que es una ampliación gratuita que encontraras en el blog oficial de *Grecia:JdR*.

<http://greciajdr.blogspot.com/>



La aventura está diseñada para un grupo amplio de jugadores de 4 a 8 o más y se recomienda que ninguno sea seguidor del dios Hades.

Aunque no es una aventura con muchos combates, si que creemos que puede vaciar media mesa de jugadores, así que atente a las consecuencias. Desde luego no son muchos los que bajan hasta el Inframundo y vuelven sanos y salvos.

Agradecimientos

Al primero que debo agradecer es a *Beliagal* por incluirme en la iniciativa, con una aventura para un juego como *Grecia:JdR*.

También a *El Dungeon Master* porque para mí es una gran inspiración a la hora de sentarme a escribir y editar, así como una gran ayuda cada vez que necesito algo, la imagen de la portada se la debo a él.

Y a toda la comunidad rolera por el apoyo a la iniciativa y a este juego.

Acto 1 - Una noche tranquila...

"En esta noche fría el fuego que habéis encendido es lo único que calienta vuestros cuerpos. Los grillos chirrían y agradecéis a los dioses por tener una noche tranquila. Pero entonces se produce un fuerte estruendo y quedáis momentáneamente cegados durante un segundo cuando la hoguera se alza hacia los cielos. Las llamas se vuelven azules y entre ellas surge una figura esbozada cubierta por una túnica negra y una máscara hecha de un extraño metal"

Antes de que podáis realizar ninguna acción, la figura os habla:

"Soy Radamantis, uno de los 3 jueces del Inframundo, os he observado largo tiempo, porque necesito que me ayudéis en una empresa."

La solemnidad con la que pronuncia las palabras o llena de una sensación de orgullo y miedo a la vez, pues se dirige a vosotros una de las personalidades mas importantes del Inframundo.

"Tenéis que derrotar a Minos, juez supremo del Inframundo, en vida fue mi hermano menor, pero urdió un plan para asesinarme y desde entonces he esperado a alguien capaz de hacerle pagar por sus crímenes."

De la nada hace aparecer un pergamino frente a él que cae al suelo, antes de que lo podáis alcanzar se despide...

"Deberéis encontraros conmigo en el Inframundo, pues mi poder en la tierra está muy limitado, encontrad la entrada marcada en este mapa y allí os explicaré lo que tenéis que hacer"

Después de esto la figura desaparecerá y las llamas recuperaran su color original.

Los héroes al abrir el mapa encontraran un punto bastante cercano al lugar donde se encuentran, este lugar puede ser una cueva, un pozo o cualquier cosa que se le ocurra al Director de Juego. Además las entradas al Inframundo suelen estar bien protegidas por alguna criatura mitológica, aunque si se desea acortar este acto simplemente describe a los héroes un portal creado entre las llamas.

Acto 2 - Camino al Inframundo

En este acto, el director de juego tendrá que decidir si alarga mucho el viaje hacia el Inframundo, dependiendo de los problemas que hallen en el camino, la aventura se alargara a varias sesiones.

Un Encuentro con Keres, Lamias o Diablillos de Hades debería hacer que calienten un poco los héroes y un enfrentamiento con algún enemigo mas difícil, como una Hidra o un Engendro de Hades que protege la puerta les ayudara a mantener la tensión desde el principio.

Acto 3 - El Bosque de Perséfone

Al llegar al Inframundo, si nunca han estado allí, se encontraran en el bosque de Perséfone, un lugar lleno de árboles marchitos, donde siempre está nevando, a través de él se extiende un camino transitado por almas de los muertos, que se dirigen hacia el palacio de la justicia donde serán juzgadas, en el camino atraviesan la laguna estigia conducidos por el viejo Caronte y su barca.

Nada más llegar, se les aparecerá Radamantis y les dirá:

"Buscad el Mausoleo Olvidado, mas allá de la explanada del juicio. La encontrareis si seguís el camino de las almas"

Mientras habla, el juez saca una pequeña daga oxidada junto con una pequeña bolsa con monedas de entre los pliegues de la túnica y extendiendo la mano os lo ofrece...

"Asesinad a Minos en su morada, esta daga es el único objeto capaz de hacerle daño, pero tened cuidado con los secretos que se ocultan tras sus paredes, las monedas os ayudaran a cruzar la laguna Estigia."

El camino hacia la laguna estigia no les debería llevar mas de 3 horas caminando a los héroes, por el camino podrán encontrarse almas de algún conocido, que haya fallecido recientemente, como algún héroes que haya muerto o Pnj... o algún viejo enemigo.

Estas almas no podrán atacar ni ser atacadas, aunque mantendrán aun una cierta coherencia en sus conversaciones. Pero si podrán informarles sobre la ruta a seguir o quienes fueron en vidas pasadas.

Acto 4 - Caronte

Cuando lleguen a la laguna Estigia, los héroes ven una fila de almas espera al borde de la laguna, deberán esperar a que se acerque la barca de Caronte. Al cabo de varios minutos, entre la niebla empezarán a distinguir una pequeña barca vacía que se acerca a la orilla.

Caronte tiene la apariencia de un anciano, parece distraído y sin mostrar el menor interés por su tarea. A medida que las almas van subiendo a la barca, pagan el viaje al barquero quien no levanta apenas la mirada, ni dice palabra alguna.

Al llegar el turno de los héroes se dará cuenta de que no son almas y parecerá sorprendido, pero al mostrarle las monedas de plata les dejará embarcar, el viaje en barca dura media hora y un silencio sepulcral estará presente durante todo el trayecto.

Las aguas de la laguna Estigia están envenenadas así que si intentan tocarla sufrirán 1D10 de daño por segundo, que ignorara cualquier armadura, este daño será irrecuperable (réstalo directamente de la vitalidad inicial) y forma una marca negra en la parte del cuerpo mojada.



Cuando lleguen al otro lado, se encontraran en las praderas de Asfódelos donde vagan las almas de aquellos que no merecieron ir a los Campos Elíseos ni sus actos les condenaron al Tártaro, siguiendo su camino hacia el Mausoleo Olvidado, observaran a la lejanía el Palacio de la Justicia, custodiado por el poderoso Cerbero, al que no deberían atreverse a molestar.

Acto 5 - El Mausoleo Olvidado

1 - PRIMERA ESTANCIA

Ante vosotros se haya el Mausoleo Olvidado, una gran edificación rectangular de piedra, rodeada por varias columnas de 10 metros de altura y en la parte delantera unas escaleras terminan en el pórtico, donde una enorme puerta adornada con incrustaciones de hierro espera para ser abierta.

La puerta chirría cuando la abris y un olor a moho os impregna la ropa, la tenue luz de las antorchas os dejan ver la forma cuadrada del hall y una enorme puerta de 10 metros se levanta ante vosotros, en su base hay una combinación de 9 cerrojos alineados en horizontal y numerados del 1 al 9.

Incrustados en el marco de la puerta hay dos enormes esculturas que representan 2 dragones y en el suelo de la habitación podéis ver una serie de letras grabadas.

Además, hay puertas más pequeñas a vuestra izquierda y derecha. La puerta que está a la derecha tiene tres cerrojos, numerados del uno al tres y la de la izquierda no tiene ninguno.

Todas las puertas del mausoleo Olvidado, son imposibles de forzar o de abrir por cualquier otro método que no sean las llaves adecuadas.

Si examinan las letras grabadas en el suelo leerán lo siguiente:

**LA PUERTA DE LAS NUEVE LLAVES
SOLO PODRÁ SER ABIERTA POR LOS
DIOSES O POR EL MORTAL
POSEEDOR DE LAS NUEVE LLAVES**

Cada llave solo encajara en las ranuras de su número, y la puerta de las 9 llaves solo se abrirá cuando estén todos los cerrojos abiertos, así como la puerta de la derecha solo se puede abrir usando las 3 primeras llaves.

Los héroes deberán empezar a buscar en las estancias del mausoleo las distintas llaves para abrir la puerta de las 9 llaves.

2 - HABITACIÓN DE LA LLAVE REFLEJADA

Cuando abris la primera habitación tenéis la sensación de que está vacía, pero pronto os dais cuenta de que tiene una gran alfombra en el suelo y esta desprovista de muebles, salvo por dos espejos, situados en los laterales y uno enfrente del otro, colgados de las paredes.

Una llave de plata se refleja en cada uno de ellos suspendida en el centro de la habitación.

Los dos espejos son irrompibles, pero si se examinan, verán que la llave que refleja tiene el número "1" inscrito en ella, pero el espejo de la derecha tiene el numero inscrito al revés.

Para resolver este puzzle los héroes deberán tapar de alguna manera el espejo de la derecha para que aparezca la llave en el centro de la habitación y se pueda coger.

Si los héroes cubren el espejo de la izquierda, aparecerá la llave con el "1" invertido, la podrán coger normalmente, pero no funcionara en ninguna de las cerraduras y la primera vez que la utilicen estallara causando 3D10 de daño al héroe que la tuviese en la mano, aunque después volverá a aparecer en esta sala.

Si cubren ambos espejos a la vez, no aparecerá nada.

3 - HABITACIÓN DEL CUBO MÁGICO

En el centro de esta habitación vacía encontraran una mesita, con un extraño objeto encima, en forma de cubo transparente y de 30 cm de lado.

En su interior se haya una llave con el numero "2" y está formado por varias partes que ruedan entre si y se mueven como si de un puzzle se tratase.

Hay varias formas de abrir el cubo:

- Rompiéndolo con alguna arma mágica, aunque esto también destruirá el arma mágica.
- Causándole 50 puntos de daño con un solo ataque o Bendición, cada vez que un héroe lo ataque, el cubro de cristal se quebrará un poco, regenerándose enseguida.

- Resolviéndolo, para ello deberán superar 3 tiradas consecutivas de Inteligencia de dificultad 12.

*Cada tirada fallida aumentará en 1 la dificultad y serán necesarias otras 3 tiradas mas.

Si consiguen abrir el cubo, de alguna de estas formas, obtendrán la llave con el numero "2".



4 - HABITACIÓN DE LAS LETRAS

Ante vosotros encontráis una sala de forma rectangular, con unas losas cuadradas con una letra inscrita en cada losa, al fondo de la habitación un pequeño altar con una inscripción grabada en la piedra con estas palabras:

SOLO QUIENES SIGAN EL CAMINO DE LA JUSTICIA SERÁN DIGNOS DE VISITAR AL JUEZ SUPREMO

Para llegar a la llave hay que seguir un orden correcto de losa en losa, cada vez que pisen una losa correcta esta se iluminara y permanecerá iluminada hasta que se pise alguna losa equivocada.

El camino correcto lo marca la palabra Justicia en griego: "ΔΙΚΑΙΟΣΥΝΗ" Solo cuando estén todas las baldosas correctas activas, aparecerá la llave en el altar, la llave tiene grabado el número "3".

*Consultar mapa al final del modulo

Si algún héroe pisa una loseta equivocada, se apagaran todas las demás losas y el héroe recibirá 2D10 de daño.

5 - HABITACIÓN DEL ESPEJO

Esta sala solo se podrá abrir con la llave con el numero "3" inscrito.

En mitad de esta gran sala solo encontráis un pequeño altar con la llave número "4" flotando encima del altar y un espejo frente a él.

Cuando un héroe coja la llave, quedara atrapado tanto él como la llave dentro del espejo y del mismo saldrá una imagen idéntica al héroe, que atacará a sus compañeros.

Para representar esto, el Director de Juego cogerá la ficha del héroe atrapado y la utilizara para atacar a los demás héroes, en el primer turno tendrá un +5 a la tirada de iniciativa, gracias a este ataque sorpresa.

La única manera de conseguir la llave es derrotándolo, ya que el verdadero héroe saldrá del espejo ileso y con la llave. Si deciden atacar al espejo, causaran daño al héroe "verdadero" pudiendo llegar incluso a morir.

6 - HABITACIÓN DE LAS ESTATUAS

Nada mas entrar, os dais cuenta de que la llave se encuentra en un pequeño pedestal, sin ningún tipo de protección, pero alrededor del pedestal se encuentran varias estatuas de piedra humanas como si hubiesen sido petrificadas al intentar coger la llave, en la pared de la derecha un grabado muestra una serie de criaturas mitológicas: una Hidra, , un Minotauro... y en la pared opuesta, un gran espejo quebrado.

Esta llave no presenta trampa ni peligro alguno, aunque contiene elementos suficientes para que los héroes discuran un rato.

7 - HABITACIÓN DEL SILENCIO

Al entrar en esta habitación los héroes ven la llave numero "6" en un pedestal en el centro, aunque esta vez la habitación carece de otros elementos...

Cuando un héroe hable o emita cualquier tipo de sonido y cada vez que lo haga, recibirá 2D10 de daño, pero si llega a 0 en vez de morir, perderá la capacidad de hablar

durante el resto de la aventura.

Para coger la llave y salir de la habitación con el mínimo daño sufrido, los héroes tendrán que actuar con sigilo y comunicarse mediante señas, como director de juego deberás ser implacable en este aspecto y causar daño adicional a quien grite o cause un ruido mayor.

8 - HABITACIÓN DE LOS DRAGONES

Cuando abris la puerta una llamarada pasa cerca de vuestras caras y os dais cuenta de la situación enseguida, dos dragones enfrentándose entre ellos, uno de fuego y otro de hielo lanzándose ráfagas de fuego y hielo entre sí.

De repente escuchais como si alguien os hablase directamente a vuestra cabeza:

"Ayudadme a acabar con el otro dragón y conseguiréis la llave."

Los héroes no sabrán cuál de los 2 dragones les ha hablado, pero deberán decidirse pronto, ya que la permanecer allí no es para nada seguro. Cada minuto que estén deliberando, causará a cada héroe 1D10 de daño de Fuego o hielo, reparte el tipo de daño aleatoriamente.

Cuando acaben con alguno de los 2 dragones, escucharán la voz otra vez:

"Gracias por haberme ayudado, si queréis la llave, deberéis abrirle las tripas al dragón".

Dicho esto, se sentará a descansar y se olvidara de momento de los héroes.

Efectivamente, al abrir las tripas del dragón encontraran la llave con el numero "7" en su interior (independientemente del dragón que hayan matado).

Si se dan cuenta de por dónde van los tiros y deciden acabar con el otro dragón, este tendrá ahora tan solo 150 de vitalidad, si abandonan la habitación y vuelven mas tarde estará curado por completo.

ZETH - EL DRAGÓN DE HIELO

Fue	000000	Pre	00000000
Res	00000000	FV	0000000
Des	000000	Car	000000
Agi	000000	Ref	000000
Int	000000	Per	000000

Habilidades: Ataque Múltiple (2), Aliento de Hielo (5D10), Barrido (1D20), Coraza (-3). Resistencia Elemental (Hielo), Volar.

Daño de Frío: 2D10+8 (ataque con garras o mordisco)
Vitalidad: 400 **DI:** 9

ARSEN - EL DRAGÓN DE FUEGO

Fue	00000000	Pre	00000000
Res	000000	FV	0000000
Des	000000	Car	000000
Agi	000000	Ref	000000
Int	000000	Per	000000

Habilidades: Ataque Múltiple (2), Aliento de Fuego (5D10), Barrido (1D20), Coraza (-3). Resistencia Elemental (Fuego), Volar.

Daño de Frío: 2D10+10 (ataque con garras o mordisco)
Vitalidad: 380 **DI:** 9

9 - HABITACIÓN DEL NEGOCIADOR

Esta sala solo se podrá abrir con las llaves con los números "7" y "8" inscritos.

Una criatura enormemente gorda, se sienta en su trono al fondo de la habitación, juguetera con la llave número "9" entre sus manos y les habla a los héroes:

"Una llave por un alma, sin trucos, ni trampas, un intercambio justo"

Esta criatura es completamente inmune a los ataques, bendiciones o cualquier otra cosa que se les ocurra a los héroes. Además, si tratan de robarle la llave de cualquier modo, esta desaparecerá y volverá a sus manos inmediatamente.

La única forma de conseguirla es que algún héroe se ofrezca voluntario a morir por conseguir la misión. Aunque este no será su final, como veremos más adelante.

Una vez que alguien este decidido la criatura sonreirá y un rayo negro saldrá de sus ojos atravesando al héroe y matándolo inmediatamente.



"Aquí tenéis el pago por vuestra alma"

Dice la desagradable criatura y les dará la llave número "9" además de curarles por completo.

Con las 9 llaves en su poder, los héroes deberán ir a la puerta principal para finalizar su misión.

10 - SALÓN DE MINOS

Cuando inserten las 9 llaves, cada una en su ranura, podrán entrar a esta gran estancia.

Ante vosotros tenéis el gran salón del trono de Minos, lo primero que veis son dos columnas de grandes dimensiones a cada lado de la habitación. Sobre una de estas columnas está enroscada una gran cadena, que siguiendo la con la vista se pierde en una esquina poco iluminada.

En la pared frontal y elevado unos peldaños, se encuentra Minos, sentado en trono.

El silencio se palpa en el ambiente y la poca iluminación del salón crean una atmósfera que os hiela la sangre.

"Sé a que habéis venido"

De pronto la cadena se mueve, y de las sombras surge una Quimera con cabeza de dragón, serpiente y cabra.

Si los héroes intentan descubrir hasta donde llega su cadena, antes que intentar atacar o defenderse, se darán cuenta de que deja a la Quimera llegar hasta el extremo de la otra habitación.

Si consiguen engañarla de algún modo para que se haga un nudo en su propia columna o en alguna adyacente, limitaran el alcance de sus ataques.

Atacar a Minos con armas normales o mágicas es inútil, la única forma de hacerle daño es lanzándole alguna bendición o clavándole la daga oxidada. Al hacer esto último, el cuerpo de Minos recobrará por momentos el color humano y sufrirá daño de manera normal los próximos 4 turnos.

Minos por su parte se quedara sentado en su trono disfrutando del enfrentamiento, aunque a partir del segundo turno de combate, aparecerá por detrás, desde los aposentos (habitación 11 del mapa) el héroe que perdió la vida en la habitación del Negociador, que ha sido guiado por Radamantis desde que murió.

Si los héroes le ven (previa tirada), deberían lanzarle la daga oxidada para que apuñale a Minos desde la espalda, si consiguen disimularlo bien, esté no debería darse cuenta.



Un ataque con Minos desprevénido le causara 5 veces el daño normal, sin poder beneficiarse de otros bonificadores como golpes localizados o técnicas de combate.

Si alguno de los héroes muere en este combate, reaparecerá como fantasma, de la misma forma que está el héroe que se sacrificó y podrá atacar y ser atacado por Minos.

En la forma fantasmal la Vitalidad de los héroes se calcula es igual a la Fuerza de Voluntad x10, si alguien muere en esta forma, desaparecerá definitivamente.

KAL - QUIMERA

Fue	0000000	Pre	0000000
Res	0000000	F.V	00000
Des	000000	Car	00000
Agi	00000	Ref	000000
Int	000000	Per	000000

Habilidades: Ataque Múltiple (3), Aliento de fuego (4D10), Barrido (1D20+4), Volar.

Daño: 2D10+6 (ataque con garras o mordisco)

Vitalidad: 440 **DI:** 10

MINOS - EL JUEZ SUPREMO

Fue	00000	Pre	0000000
Res	00000	F.V	000000
Des	00000	Car	0000000
Agi	0000	Ref	0000
Int	0000000	Per	00000

Habilidades: Inmune al daño físico (hasta que reciba un ataque con la daga).

Bendiciones (Brujo): Ira de Perséfone (Rango 5)

Espíritus de Hades (Rango 9 - Quimera)

Mirada de Gorgona

Marchitar (Rango 4)

Vigor Oscuro (Rango 4)

Daño: 2D10+5 (ataque con guadaña)

Vitalidad: 110 + 40 **DI:** 9

Cuando consigan acabar con Minos, este y su Quimera se desvanecerán poco a poco frente a los héroes, dejando caer la corona de juez supremo que inmediatamente recogerá Radamantis.

Acto Final - Hades

Antes de que Radamantis se ponga la corona, hay un estallido y de la nada empieza a surgir un humo negro que se van concentrando en el centro de la sala.

Algo parecido a una persona empieza a materializarse delante de vosotros... Es Hades el gobernador del Inframundo y no parece muy contento.

"Habéis llegado mas lejos de lo que creía!"

Y dandose la vuelta continúa...

"Estarás contento, no? Radamantis, has concluido con tu venganza, aunque ahora tendré que tomar represalias contra todos vosotros."

Aunque Radamantis, no haya participado en el combate, Hades estaba al tanto de todo desde el principio, aunque si hubiese intervenido antes no se habría divertido tanto viendo a los héroes sufrir y a sus jueces pelearse por la corona, tal y como hicieron en vida.

Hades tomará represalias contra Radamantis, pero primero quiere zanjar el asunto con los héroes:

- A los vivos les permitirá salir del Inframundo sin ningún problema, aunque se llevaran de "regalo" Desventaja "Marca de Hades" (incluida en el libro básico).

- A los que hayan muerto en el último combate y sean fantasmas, les dará la oportunidad de vivir y además les propondrá ser sus seguidores, si aceptan tendrán que elegir entre ser Nigromante, Brujo o Vengador y deberán recolocarse los mismos puntos de bendiciones actuales en bendiciones de Hades, tal y como se explica en El Inframundo. Si prefieren mantener a su dios recibirán la desventaja "Maldito" (incluida en El Inframundo).

- El héroe que se sacrificó por los demás, podrá elegir si volver a la vida normalmente sin recibir ninguna desventaja, convertirse en seguidor de Hades o ocupar la plaza de Juez en el Inframundo, esto hace que el jugador deje de jugar con ese héroe ya que ha alcanzado el status de Juez del Inframundo, que no es poco.

Al finalizar todos sus asuntos, los héroes serán transportados a la entrada del inframundo, que se derrumbara tan pronto como lleguen a la salida.

Recompensas

FAMA

Independientemente de lo que hagan, reparte estos puntos de Fama a los héroes:

- 2 Puntos de Fama a cada héroe, por cada llave que haya conseguido.
- 1D10 Puntos de Fama al héroe que se sacrificó.
- 1D6 Puntos de Fama al héroe que clavó la daga en Minos
- 1D6 Puntos de Fama si algún héroe consiguió algún acto heroico.
- 1D10 Puntos de Fama a cada héroe que se mantuvo vivo durante toda la aventura.

EXPERIENCIA

Reparte...

- 12 Puntos de Experiencia por completar la aventura.
- 5 Puntos de experiencia por no morir.

Ademas de algunos puntos extras si realizaron algún acto heroico o si resolvieron la mayoría de las trampas.

Epilogo

Es posible que el grupo cambie bastante después de esta aventura, la perdida de algún componente o el cambio de alineamiento de algunos de los héroes cree rencillas entre ellos, en un futuro próximo.

Pero ahora están a salvo y han visto la muerte de primera mano, esto les mantendrá unidos al menos hasta la siguiente aventura.

Créditos

Esta aventura ha sido creada por Juan Carlos Morelló (more)
<http://greciajdr.blogspot.com/>

Para la iniciativa 12 Meses 12 Modulos
<http://12meses12modulos.blogspot.com/>

Las imágenes son propiedad de sus respectivos autores.

Los mapas han sido creados por Juan Carlos Morelló y están libres de cualquier tipo de derechos.

LA DAGA OXIDADA

Esta pequeña daga, de aspecto viejo y casi sin filo, es capaz de causar daño a las almas inmortales que vagan por el inframundo, devolviéndoles ademas su condición mortal por un breve periodo de tiempo.

Tipo: Daga

Daño: 1D20 - 3

Peso: 1

DI: -

Efectos: +3 Iniciativa

Especial: Atravesar Almas, si causa daño a un fantasma, esté recibirá el daño de forma normal y se convertirá en mortal durante los próximos 4 turnos.

Precio: 15.000

4 - HABITACIÓN DE LAS LETRAS

SOLO QUIENES SIGAN EL CAMINO
DE LA JUSTICIA SERÁN DIGNOS
DE VISITAR AL JUEZ SUPREMO



EL MAUSOLEO OLVIDADO

