

EL LIBRO DE LOS DRAGONEWTS

por Luis Serrano

Es una aventura diseñada para personajes con habilidades de combate entre 50 y 75%, algo de magia espiritual y de sorcery, y poca magia rúnica. En general el número de personajes ha de oscilar entre 4 y 6, dependiendo de sus habilidades generales y capacidades.

UNA NOCHE EN DRAGONPASS

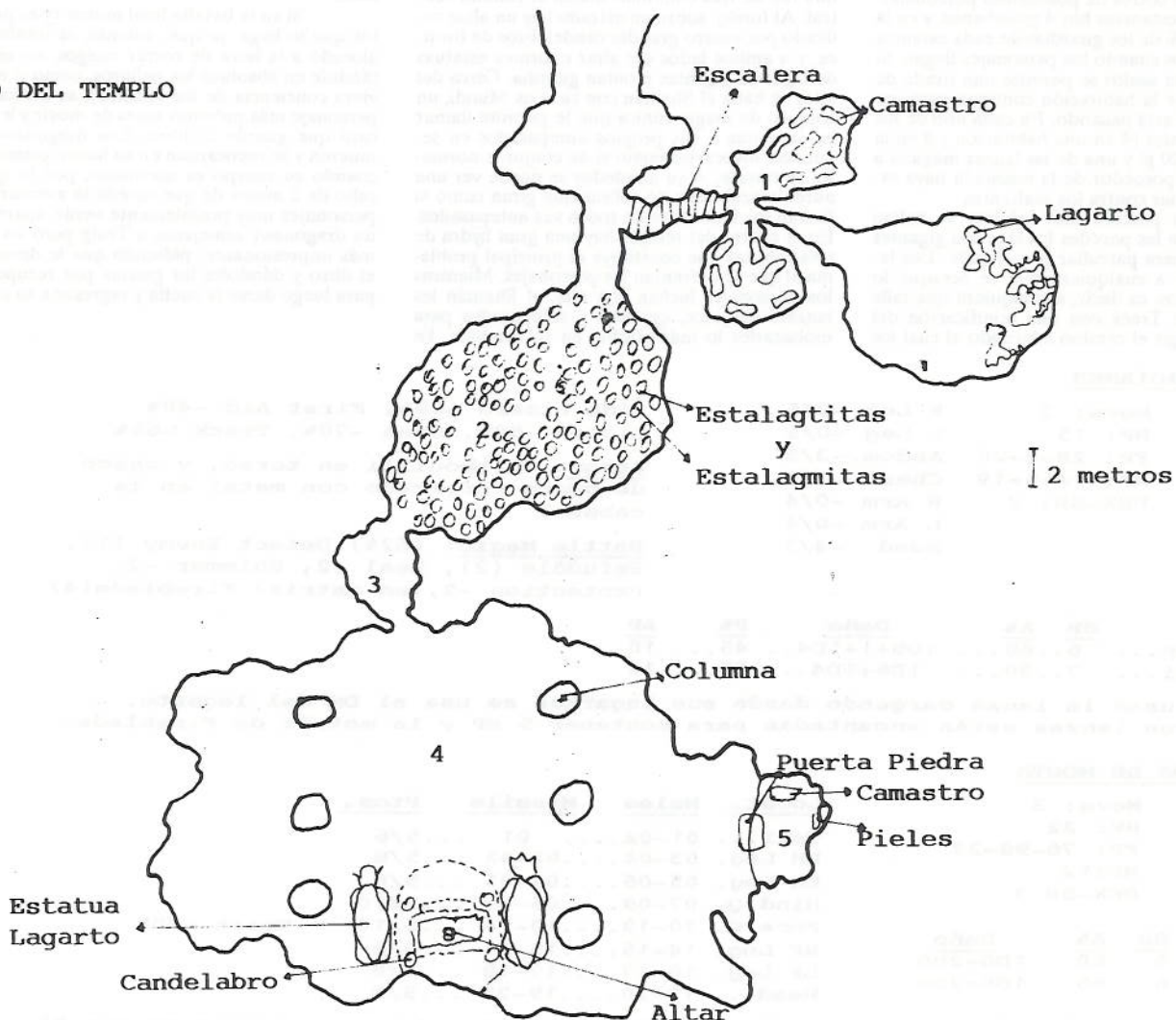
Es la Earth Season, finales de la misma, y el aire del Dragonpass comienza a morder la piel de nuestros esforzados aventureros que han acampado al crepúsculo entre dos altas paredes de piedra que les protegen del frío. De súbito, desde la oscuridad comienzan a llegarles sonidos semejantes a los de los cascos, pero pronto les resulta evidente que el sonido no es el de una bestia de monta normal. Una tirada

exitosa de Animal Lore revela que se parecen más a los pasos de una ave gigante. De repente, de la oscuridad surge una visión como salida de una leyenda. Una gran figura, con características draconianas y cuerpo lleno de espinas y de protuberancias que monta a un gran pájaro que camina sobre dos patas y que tiene un aspecto terrible. La figura les observa durante unos segundos con aparente desinterés, como meditando si prefiere comérselos crudos o al ajillo. Pero casi de inmediato levanta la mano derecha en señal de paz a la vez que su piel cambia de tonalidad y su boca deja escapar un extraño sonido. Sin más, desciende de su bestia de monta y se acerca al fuego que los personajes han encendido. Les dice en una voz extrañamente artificial: "Mi nombre Tralg. Vengo lejos. Por favor, algo de comida." Si los personajes le ofrecen algo, lo engullirá sin mucho preámbulo. Su rostro no muestra la más mínima de las emociones. Al cabo de un tiempo dice: "Soy un Dragonewt del Paso. Busco libro religioso de mi pueblo. Vosotros teneis armas y sois fuertes. Ayudarme podeis. Libro en poder del culto a los lagartos en el valle de Finarfín, a tres leguas de aquí. En el templo tesoros... Si me ayudais con el libro, os quedais con los tesoros". Todo esto lo dice en un tono monótono y anodino,

como si le importara un comino la respuesta a su proposición. Si los personajes deciden ayudarlo, sólo dirá: "Muy bien. Salimos temprano". Y se alejará hacia la oscuridad a atender a su bestia y a meditar. Los personajes no le verán hasta el día siguientes. Si los personajes le hacen alguna pregunta acerca de la naturaleza del culto a los lagartos contesta que: "Culto primitivo y shamánico; poca magia". Y si le preguntan acerca de los tesoros y los peligros del lugar, sólo contesta que los tesoros son muchos y que todo lugar donde hay tesoros es peligroso, añadiendo que si quieren pueden aún rechazar el trato. No hablará más, ni desvelará secreto alguno con respecto a sí mismo o al libro que busca.

En realidad los dragonewts son seres esquivos y cuyos motivos son siempre de lo más inescrutable. El libro en cuestión está lleno de los secretos cósmicos más trascendentales de la raza draconiana, y fué perdido hace unos 500 años en las guerras de exterminación de los dragones. Hace un tiempo llegó a los oídos de los dragonewts del Paso que el volumen estaba en poder del culto a los lagartos, y guardado en el templo subterráneo del valle de Finarfín por Lizard Pal, el shamán a cargo del templo. Los

PLANO DEL TEMPLO



Dragonewts han decidido recuperar el libro por los medios que sean.

EL VALLE

A la mañana siguiente, la comitiva se pone en marcha hacia el valle de Finarfin que se halla a unas 3 leguas hacia el norte. El grupo llega allí a mediodía. El aire es intenso y el día está nublado. El dragonewt desmonta y hace un gesto más allá de la hierba alta que cubre el valle, hacia una caverna enorme que se abre al pie de una gran montaña granítica al otro lado del valle. A ambos lados de la boca de la caverna se pueden observar gigantescas estatuas pétreas en forma de lagartos. Tralg señala también hacia la lejanía del valle. Aquí se permite a los personajes tiradas de Scan para descubrir a los cuatro lagartos gigantes montados por extraños guerreros que patrullan por el suelo cubierto de hierba alta del valle.

Si los personajes quieren escabullirse de día hacia la entrada verán favorecido su Sneak y su Hide con una bonificación de 30%. Si es de noche, la bonificación para Hide llegarán al 75%. Si un personaje falla una tirada de Sneak-Hide, el ruido alertará a los guardias más cercanos, y a partir de ahí habrá penalizaciones al total modificado de éstas dos habilidades de un 40% (un 5% para Hide de noche). Si los guardias les descubren intentarán matarlos como profanadores de la explanada sagrada. Los guardias van llegando hacia ellos de uno en uno y con una difentecia de 1 asalto entre sí.

EL TEMPLO

(1) Estos son los aposentos de los guardianes y los establos donde guardan a los lagartos gigantes que montan. Una gran escalera lleva primero a dos estancias amplias llenas de camastros y cofres de posesiones personales. En una de las estancias hay 4 guardianes, y en la otra 8. Un 50% de los guardias de cada estancia están dormidos cuando los personajes llegan. Si hay pelea, cada asalto se permite una tirada de Listen a los de la habitación contigua para ver si oyen lo que está pasando. En cada uno de los cofres personales (4 en una habitación y 8 en la otra), hay 2D20 p. y una de las lanzas mágicas a no ser que el poseedor de la misma la haya sacado para luchar contra los asaltantes.

En la porción más inferior se hallan encadenados a las paredes los lagartos gigantes que se usan para patrullar por el valle. Los lagartos atacan a cualquiera que se acerque lo bastante a ellos, es decir, a cualquiera que falle una tirada de Track con una bonificación del 20% para elegir el camino adecuado al cual los

lagartos encadenados no llegan. Cualquier ataque de éste tipo será por sorpresa. En los establos no hay nada de interés.

(2) Esta es una estancia que se asemeja más a una gruta que a otra cosa. Es un gran bosque de estalactitas y estalagmitas formando columnatas muy finas. El sendero de paso hacia el templo está perfectamente delimitado, ya que es de esperar que el tránsito por él es bastante intenso. En el bosque hay ocultas dos enormes pitones, que intentarán atacar a los aventureros si éstos se internan en el bosquecillo de columnas naturales. Si lo hacen y consiguen eliminar a las serpientes, haciendo luego una tirada de Search exitosa, consiguen descubrir unos restos óseos entre los cuales hay un anillo de oro en forma de serpiente que tiene dos pequeñísimos rubíes como ojos. (Valor = 300p.).

(3) Esta es la estancia que da acceso al templo. Es una pequeña gruta de paredes limpias y de suelo pulido en la que si uno hace un Track exitoso, revela las huellas de pies humanos y de otros pies que no son fácilmente identificables (una tirada de Animal Lore los identifica como pertenecientes a réptiles). En realidad en la estancia hay dos camaleones gigantes que son las mascotas personales de Lizard Pal. Los camaleones están junto a la puerta y para salir de la estancia prácticamente hay que pasar a su lado, pero debido a sus grandes propiedades de mimetismo, para verlos en cualquier caso es necesario un Scan especial. Si los personajes los ven quizá se asusten de tener que pasar prácticamente por delante de sus fauces y sus cuernos. De hecho los camaleones no atacarán a nadie si no se ven previamente agredidos.

(4) Esta es la enorme sala del templo. A pesar de ser tan grande la estancia no tiene muchas cosas en su interior. A ambos lados, una fila de tres columnas marca el camino central. Al fondo, sobre un estrado hay un altar rodeado por cuatro grandes candelabros de bronce, y a ambos lados del altar enormes estatuas de lagartos gigantes montan guardia. Cerca del altar se halla el Shamán con su Axis Mundi, un conjuro de magia rúnica que le permite llamar en su ayuda a sus propios antepasados en segundos, invocarlos como si de conjuros normales se tratase. A su alrededor se puede ver una aureola azul llena de sobras que giran como si fueran los fantasmas de todos sus antepasados. En el centro del templo hay una gran hydra de tres cabezas que constituye el principal problema al que se enfrentan los personajes. Mientras los personajes luchan con ella, el Shamán les lanzará conjuros, espíritus y antepasados para molestarles lo más posible en su combate. Es

esencial intentar eliminarle pronto, y él sabe de su vulnerabilidad, por lo que siempre se hallará dentro del Warding-3 que rodea al altar (sostenido por los candelabros).

Encima del altar está el libro que busca el dragonewt, escrito en caracteres ilegibles propios de la extraña lengua de los dragones. Además hay un cofre abierto lleno de joyas por valor de 4000p. (12 esmeraldas en total). El altar es de escayola y está hueco. Una tirada de Search lo revela si alguien busca tal posibilidad. Luego, un Devise logra forzar su mecanismo y acceder al interior. Claro que siempre se puede romper el altar, ya que tiene tan sólo 8 AP. Dentro hay monedas de oro por valor de 4008p. (334 en total), un pergamino que enseña el conjuro de sorcery "Shapechange Human to Lizard", y dos dientes de lagarto engarzados en una correa de cuero cada uno de los cuales contiene una salamandra-reptil semejante a las que tiene el Shamán.

(5) En esta estancia sucia y maloliente duerme Lizard Pal. Sólo hay un camastro de paja, pieles de reptiles ceremoniales sin valor, y comida rancia. En las paredes hay 4 huecos secretos que se descubren con Search (se permite una tirada por cada personaje), y se abren con un Devise. Cada uno esconde 300 monedas de oro (3600 p.).

Durante toda la aventura y la exploración, Tralg acompañará a los personajes en todas las exploraciones que hagan. No le importa lo más mínimo tardar en llegar a su objetivo. No entiende la prisa en el sentido en que la ven los humanos. Pero tampoco asumirá un papel muy activo en toda la historia hasta llegar al templo. No coarta al personaje en sus ideas pero tampoco forma exactamente parte de ellas. Su actitud es un poco la de un automata, ya que hace lo que se le dice, pero nunca se altera por nada.

Si en la batalla final muere (y es probable que lo haga, ya que, además, es totalmente alocado a la hora de correr riesgos, no importándole en absoluto los peligros, como si no tuviera conciencia de los mismos), se acercará al personaje más próximo ante de morir y le indicará que guarde el libro. Los dragonewts no mueren y se reencarnan en su huevo primigenio cuando su cuerpo es asesinado, por lo que al cabo de 2 meses de que suceda la aventura, los personajes muy posiblemente verán aparecer a un dragonewt semejante a Tralg pero un poco más impresionante, pidiendo que le devuelvan el libro y dándole las gracias por recuperarlo para luego darse la vuelta y regresar a su casa.

LOS GUARDIANES

STR-13	Move: 3	R Leg -0/5
CON-15	HP: 15	L Leg -0/5
SIZ-15	FP: 28-8=20	Abdom.-3/5
INT-14	MP: 14+5=19	Chest -3/6
POW-14	DEX-SR: 2	R Arm -0/4
DEX-16		L Arm -0/4
APP-10		Head -4/5

Ride Lizard -80%, First Aid -40%
Listen -50%, Scan -70%, Track -65%
Armor: Cuirbouilli en torso, y casco de cuero reforzado con metal en la cabeza.
Battle Magic: (62%) Detect Enemy (1), Befuddle (2), Heal -2, Shimmer -2, Protection -2, (en matriz) Fireblade (4)

Arma	SR	A%	Daño	P%	AP
Short Sp...	6...	60...	1D8+1D4...	45...	10
Tgt. Shi...	7...	30...	1D6+1D4...	55...	12

Cuando usan la lanza cargando desde sus lagartos se usa el DM del lagarto. Todas sus lanzas están encantadas para contener 5 MP y la matriz de Fireblade.

LAGARTOS DE MONTA

STR-22	Move: 3		
CON-18	HP: 22		
SIZ-25	FP: 76-98=22		
INT-2	MP: 12		
POW-12	DEX-SR: 3		
DEX-10			
<u>Arma</u>	<u>SR</u>	<u>A%</u>	<u>Daño</u>
Claw	6	60	1D6+2D6
Bite	6	65	1D6+2D6

Locat.	Melee	Missile	Ptos.
Tail...	01-02....	01	...5/6
RH Leg.	03-04....	02-03	...5/8
LH Leg.	05-06....	04-05	...5/8
Hind Q.	07-09....	06-09	...5/10
Fore Q.	10-13....	10-14	...5/10
RF Leg.	14-15....	15-16	...5/8
LF Leg.	16-17....	17-18	...5/8
Head...	18-20....	19-20	...5/8

Track -30%

Recordar que los lagartos van sobrecargados y que eso debe repercutir en sus %A. Ataca con una garra hasta impactar; luego la presa se queda enganchada y muerden.

PIENTES PITON

R-38	Move: 2	Locat.	D20	Ptos.
N-32	HP: 34	Tail ...	01-06 ...	3/12
Z-35	FP: 70	Body ...	07-14 ...	3/15
T-3	MP: 12	Head ...	15-20 ...	3/12
W-12	DEX-SR: 3			
X-14				

Dodge -70%, Hide -60%,
Sneak -80%.
Ataca dos veces por asalto
(ver libro de criaturas).

Arma	SR	A%	Daño
Te....	6	70	1D4+4D3
nstrict. 9	60		4D6+Asfixia

MALEONES

	Move:	Locat.	Melee	Missile	Ptos.
R-23	4	Tail ...	01-02 ...	01 ...	6/6
N-17	21	RH Leg..	03-04 ...	02-03 ...	6/7
Z-24	40	LH Leg..	05-06 ...	04-05 ...	6/7
T-2	12	Hind Q..	07-09 ...	06-09 ...	6/9
W-12	DEX-SR: 3	Fore Q..	10-13 ...	10-14 ...	6/9
X-11		RF Leg..	14-15 ...	15-16 ...	6/7
		LF Leg..	16-17 ...	17-18 ...	6/7
		Head ...	18-20 ...	19-20 ...	6/7

ataca 2 veces por asalto, con un ataque cualquiera y la cola. El mordisco sólo lo
a tras atraer una víctima a la boca con su lengua. El colazo puede derribar a
adversario si vence en la tabla de resistencia la SIZ del mismo con su fuerza
12.

ADRA

	Move:	Locat.	Melee	Missile	Ptos.
TR-27	3	Tail ...	01 ..	01 ...	7/8
ON-22	29	RH Leg..	02-03 ..	02 ...	7/10
Z-35	49	LH Leg..	04-05 ..	03 ...	7/10
NT-5	13	Hind Q..	06-07 ..	04-09 ...	7/12
OW-13	DEX-SR: 3	Fore A..	08-10 ..	10-15 ...	7/12
EX-13		RF Leg..	11-12 ..	16 ...	7/10
		LF Leg..	13-14 ..	17 ...	7/10
		Head-1..	15-16 ..	18 ...	7/10
		Head-2..	17-18 ..	19 ...	7/10
		Head-3..	19-20 ..	20 ...	7/10

n cada asalto la hydra ataca con el aliento de cada una de las tres cabezas en
1 SR-3, y con unas posibilidades del 60%.
egenera todo el daño no mágico que se le haga a la tasa de 3 HP/asal./localiz.,
ncluso si HP bajan a menos de 0.
anto fuego como el ácido se puede esquivar (el primero con una penalización de
n 20%), y detener con un escudo target o mayor.

Cabeza 1 Lanza un chorro de ácido que hace 3D6 PD, disolviendo primero la
armadura o el escudo, y luego la carne.

Cabeza 2 Lanza fuego contra tres localizaciones de golpe a la vez (la golpeada
dos adyacentes a elección del GM). La armadura sólo protege el primer asalto
e varios consecutivos en que es alcanzada. El daño es 3D6.

Cabeza 3 Lanza nubes venenosas en un radio de 3 m. Todo aquel que las respire
deberá aguantar la POT-15 del veneno, según las reglas habituales. Esto obliga
luchar con la nariz tapada (reglas de asfixia). Si la cabeza es inutilizada
no lanza más nubes de vapor, ésta tarda dos asaltos en disiparse.

LIZARD PAL, EL SHAMAN

STR-10	Move: 3	R Leg -3/5	Arma' SR A% Daño P% AP
ON-14	HP: 13	L Leg -3/5	Vara... 5 ..44...1D8... 60... 8
SIZ-12	FP: 24-7=17	Abdom.-3/5	
INT-16	MP: 18+22+	Chest -3/6	
POW-18	+12+10=62	R Arm -3/4	Dodge -59%, F. Aid -70%, Listen -40%,
DEX-18	DEX-SR: 2	L Arm -3/4	Scan -40%, Track -50%.
APP-10		Head -3/5	

Battle Magic (83%) Bludgeon -4, Protection -6, Shimmer -4, Heal -2; (Fetch)
Visibility (2), Strenight -3 (DM=1D4), Detect Enemy (1), Detect Magic (1),
Detect Gold (1), Ignite (1), Disruption (1).

Rune Magic (93%) Axis Mundi -2, Summon Ancestor -3.

Armor Piel de lagarto curtida.

La vara Posee encantados dos POW-Spirits (POW-12 y 10) y un Madness-Spirit
(POW -14).

Fetch INT-10, POW-26. Adqpta la forma de un lagarto. Contiene a dos salamandras
que al manifestarse adoptan la forma de serpientes de fuego (STR-12, SIZ-2
n.cúbic., POW-17, INT-2, HP-16, Move: 3).

Notas: Con sus Summon Ancestors es capaz de llamar a 3 de sus antepasados que
se comportan como fantasmas de INT-9 y POW-13, los cuales conocen conjuros del
tipo Disruption, Dispel Magic, etc.

GUERRERO DRAGONEWT

	Move:	Locat.	Melee	Missile	Ptos.	
STR-20	2	Tail...	01-02...	01 ...	6/6	Armor 6 pto.de piel. Dodge -75%, Conceal-75% Hide-75%, Sneak-75%, Ride -75%.
CON-19	HP: 20	R Leg..	03-05...	02-04...	6/7	
SIZ-21	FP: 39-4=35	L Leg..	06-08...	05-07...	6/7	
INT-16	MP: 14	Abdom..	09-11...	08-11...	6/7	
POW-14	DEX-SR: 3	Chest..	12 ...	12-15...	6/9	
DEX-10		R Arm..	13-15...	16-17...	6/6	
APP-15		L Arm..	16-18...	18-19...	6/6	
		Head...	19-20...	20 ...	6/7	
Arma	SR	A%	Daño	P%	AP	
Klanth	5	60	...1D10+1+2D6	60	18	
RH Uturna...	5	35	...1D6+1+2D6	60	8	
Samarin ...	3	80	...1D6+2D3			

DEMI - BIRD

	Move:	Locat.	Melee	Missile	Ptos.
STR-35	10	R Leg...	01-04 ..	01-02 ...	4/6
CON-10	HP: 18	L Leg...	05-08 ..	04-06 ...	4/6
SIZ-26	FP: 180-135=45	Abdom...	09-10 ...	07-10 ...	4/6
INT-3	MP: 9	Chest...	11-13 ..	11-15 ...	4/8
POW-9	DEX-SR: 2	R Wing .	14-15 ..	16 ...	4/5
DEX-17		L Wing .	16-17 ..	17 ...	4/5
		Head ...	18-20 ..	18-20 ...	4/6

Arma	SR	A%	Daño	Armor
Picot ...	8	45	...1D10+3D3	4 Ptos. de piel.
Patada ..	5	45	... 1D6+3D6	