

RuneQuest®

EL TEMPLO DE KRARSHT

Este módulo está pensado para personajes con unas buenas estadísticas de combate, y a los que no les resulte desagradable ser contrados por Ravinol. También sería conveniente que el Master tuviera en cuenta las religiones de aliados potenciales y las posibles fricciones de estas con los cultos de los personajes.

El módulo está preparado para Glorantha. Para jugarlo de forma óptima hacen falta el avanzado, "Dioses de Glorantha", aunque, como siempre, si el Master modifica cuatro cosillas...

Las puntuaciones y descripciones de PNJs y monstruos, así como las tablas adicionales, se encuentran al final del módulo.

Los PJs se encuentran de viaje por las tierras montañosas del norte de Ralios, cuando son sorprendidos por una fuerte tormenta de nieve. Al cabo de dos horas (pueden ser más si sacan pifias en otear; o pueden tener algún encuentro desagradable) encuentran un pequeño pueblecito dominado por la figura amenazadora de una gran torre de piedra.

La gente es desconfiada, pero hallan una posada ("El Cuervo Negro") donde refugiarse. Dentro pueden hallar bebida, comida y alojamiento. Los numerosos parroquianos que abarrotan el local se muestran hoscos y poco comunicativos, como si temieran algo.

Cuando estén entrando en calor, irrumpirán en escena los servidores

del hechicero Ravinol, estudiarán toda la sala y se fijarán en los PJs. Los parroquianos estarán evidentemente atemorizados, pero su curiosidad es mayor: ninguno abandonará la taberna en espera de ver que ocurre. Tras unas palabras con el posadero, se dirigirán a los PJs y les ordenarán que les acompañen en tono bastante autoritario. Si se niegan, la cosa puede acabar en tumulto (al que no se unirán los aldeanos); los recién llegados procurarán no matar a nadie. Si los PJs llevan las de ganar, Ravinol, mediante un hechizo de telepatía detendrá a sus hombres y pactará con los PJs más pacíficamente.

De un modo u otro, los PJs son llevados a la torre (si no, apaga y vamonos).

Hay dos gárgolas menores cornudas guardando la entrada (no aguantan muy bien el frío). El hechicero las tiene como mascotas amaestradas -valores medios-. Tal vez los PJs piensen que son de piedra. Ravinol se encontrará con ellos en el impresionante recibidor de la torre y les invitará cortésmente a cenar (si rechazan la invitación modifica el lugar en el que les ofrece el trato).

Durante la cena, sobria pero exquisita, (y sin envenenar, con lo que los desconfiados de turno pasaréis hambre inútilmente) el hechicero propondrá a los PJs que recuperen para él un valiosísimo cofre de hierro de su propiedad,

que fue robado por sectarios de Krarsht y que actualmente se halla custodiado en un templo de la diosa.

Estaría dispuesto a pagar 1000 p. por cabeza, comprometiéndose además a encantar algún objeto para el grupo y pudiendo comprar a buen precio cualquier cosa interesante que le traigan del templo. Si los PJs aceptan (es que como no lo hagan ya puedes ir improvisando una apasionante partida de parchís, sufrido Master), Ravinol les proporcionará un mapa que indica la situación de la construcción consagrada a la Diosa Hambrienta y les advertirá que, bajo ningún concepto, miren en el interior del cofre, pues está protegido por un gran poder. También, si le caen en gracia, puede que les proporcione monturas para el camino y les permita ir acompañados por Keitan (según el Master vea que vayan a necesitar o no alguna ayuda extra).

Sin embargo, Ravinol no ha contado toda la historia al grupo: en efecto, el cofre le fue robado, pero después de que lo comprara, por una elevada suma, a una partida de ladrones que lo habían sustraído de un templo de Aldrya. Las guardianas del templo, adoradoras de Babeester Gor (ver más adelante), iniciaron desde entonces una implacable búsqueda de los profanadores de la sagrada reliquia, búsqueda que les ha llevado a esta región de Ralios. Los PJs se encontrarán con las guerreras de Babeester en algún momento de la historia, y según la actitud que adopten, pueden acabar ganándose su confianza y cooperar con ellas para conseguir sus objetivos. Las Amazonas no dirán nada de su sagrada misión, y si optan por ayudar al grupo es por su odio incontenible hacia los caóticos; de hecho ignoran que el cofre esté en el templo de Krarsht, con lo que su sorpresa puede ser mayúscula cuando descubran el móvil de la búsqueda de los PJs. El master debe llevar

esta situación de la forma que crea más conveniente, pero aconsejo que aquí se dejen a un lado las tiradas de porcentaje y se juegue a ROL, que es de lo que se trata, para ver cual es la reacción de los jugadores: puede que opten por enfrentarse a las Amazonas (lo que sería bastante lógico si pertenecen a panteones rivales y no les importa reducir a carne picada algunos encantos femeninos), o bien entregarles lo que buscan (aunque no les prometerán ninguna compensación, ya que a fin de cuentas el cofre pertenece a su templo y tendrían que discutirlo con las sacerdotisas del mismo; eso sin contar con que el capitán de Ravinol, de acompañarles, puede ver el gesto con malos ojos).

La tercera opción sería cumplir su trato con el hechicero, cobrar, y después dejarle a solas con las "tiernas" damas para que discutan (¿amigablemente?) la propiedad del cofre. En fin, las conclusiones pueden ser éstas u otras, pero de lo que se trata es de proponer un problema de principios que convierta el módulo en algo más que: "¡Vaya, otra de tortas!"

EL VIAJE

Consulta la tabla de la pág. 32 del RQ básico para calcular el tiempo que invertirán los PJs en llegar al templo caótico. Durante todo el trayecto el cielo permanecerá casi siempre cubierto, mientras una fina llovizna humedece el ambiente. No hay una ruta fija a seguir, pero el grupo deberá cruzar el caudaloso río Kaa por el puente de Airom sin más remedio, y ahí es donde pueden tener su primer contratiempo serio ya que está ocupado por una guarnición de ogros que lo controlan de forma provisional, para impedir el paso de patrullas o contingentes que puedan dar aviso de lo que ocurre en Airom. Entre ellos hay un pulpan-dante. No son muy disciplinados, y

la mayoría estarán saqueando las granjas próximas o las afueras de Airom, descuidando su tarea, si es que no están borrachos. Si los PJs crean una distracción o pasan a tumba abierta, tendrán una posibilidad, pero no si combaten o deciden atacar de día. Hacer una balsa es inútil: las orillas del río están quemadas y la corriente es muy fuerte.

(En cuanto a los encuentros que puedan tener durante el viaje, calcula las posibilidades: son de un 40% diario, pero pueden subir a medida que se aproximen al templo o si transitan por los caminos (ver mapa). Si el resultado es positivo, tira 1d4 para determinar el número de encuentros y distribúyelos a lo largo del día como mejor te parezca. También debe tirar en la tabla por cada noche: las posibilidades serán del 30%, pero no aumentarán a no ser que a los PJs se les ocurra la feliz idea, por ejemplo, de encender fuego; de producirse, sólo habrá un encuentro cada vez).

AIROM:

A escasos km. del puente, Airom es una población agrícola de poco más de 1000 habitantes. Actualmente quedan algo menos de 300. El resto ha sido llevado al templo para los sacrificios, ha huido hacia el sur o ha formado bandas armadas que se han echado al monte. Gran parte del poblado está quemada o medio en ruinas, y de vez en cuando aparecen grupos dispersos de caóticos buscando más víctimas, aunque los aldeanos que quedan han conseguido organizar una defensa eficaz en los sótanos, comunicándolos por medio de túneles.

La situación se mantiene desde hace casi dos semanas, y los caóticos han comenzado ya a dirigirse a poblaciones cercanas en busca de más gente, o bien capturan a elfos desprevenidos en los bosques.

Los PJs serán acogidos con recelo hasta que se descubran sus buenas

intenciones (si las tienen). Si actúan de forma sospechosa pueden ser considerados gente "non grata". Los aldeanos no atacarán cuerpo a cuerpo, hostigaran a los intrusos ocultándose entre las ruinas (30% + 20% por escasa visibilidad -humo de incendios-; de noche tendrán un +70%) y disparando con arcos compuestos (40% 1d8+1) o largos (35% 1d8+1). Si traban amistad les llevarán a los sótanos y les explicarán su situación. No aceptarán acompañar al grupo, están asustados y prefieren defender sus hogares. Los PJs se encontrarán con Olong, un seguidor de Eurmal, el Embaucador (secta del pícaro). Esta como una regadera, muestra un total desprecio por su integridad física (y la de los demás) y, por lo menos, conoce un acceso subterráneo al templo a través de los túneles de los hijos de Krarsht. Si los PJs escogen esta opción, Olong les acompañará.

El trayecto por los túneles durará unas seis horas (Olong bromeará continuamente: "Dios mío me he perdido", "No es por nada pero me parece que tenemos que volver al principio", etc...) Cada hora hay un 20% de posibilidades de toparse con 1d8 Hijos de Krarsht (val. medios).

EL TEMPLO:

Se trata de una imponente construcción marmórea de 15 m. de altura parcialmente construida en el interior de la montaña bajo la que se levanta. Ante él aparecen algunos edificios auxiliares, y, algo más alejados, las tiendas de campaña y chozas improvisadas del hediondo campamento de broos y ogros, adornadas con macabros trofeos.

Si los PJs no han entrado en el templo por los túneles de los Hijos de Krarsht tienen otras opciones: por ejemplo, disfrazarse de ogros o adoradores que llevan víctimas al templo (a ver las tiradas de Comunicación...). También pueden ascender por la montaña (tiradas de trepar) para bajar sobre el tejado

del templo: tiradas de otear permitirán dar con dos claraboyas (marcadas como X en el mapa) por lo que se puede acceder al interior. No olvidar que el templo tiene 15 m. de altura y dos patrullas de guardias vigilan la parte alta de la montaña (de unos 300 m. de altura).

CELDAS INFERIORES:

Atestadas de prisioneros. Para evitar que empleen la magia, a los individuos potencialmente peligrosos (entre ellos, unas cuantas guerreras de Babeester Gor, varios orlanthis y dos enfadados Espadas de Humakt), se les ha atado y amordazado y posteriormente se les ha metido en celdas protegidas por conjuros de aislamiento (ver mapa). A los demás les controlan los guardias.

Muchos ya han sido sacrificados, y los demás lo son al ritmo de 40 diarios hasta completar un total de 2.000 sacrificios (aún les quedan 1.020) con los que piensan convocar un demonio. Los PJs pueden liberar a los presos, pero pocos serán de ayuda.

EL COFRE:

Custodiándolo hay dos espectros. En el interior hay un gran hacha de hierro rúnico (arma sagrada de Babeester Gor), encantada con el conjuro ritual de: "Crear vampiro". Además, bonifica un +30% en combate (si se activa el "Cuchilla afilada 6" que lleva en matriz), y si es empuñada por una adoradora de Babeester Gor, ésta pide Intervención Divina con 1d10 y accede automáticamente a un "Extasis del Hacha" (obviamente a Ravinol sólo le interesa el C. Vampiro) y un "Tajo 5" (+10% A y +5d6 Daño). Estos dos últimos dones pueden usarse una vez al año. Hay además dos fabulosas joyas con forma de ojos y el tamaño de un puño. C/u vale 6.500 p. como mínimo. A ambas hay ligadas dos espectros que atacarán a la FUE del que las toque. (PM: 20), a no ser

que sea un sacerdote/sacerdotisa de Aldrya. Son además matrices de 20 P.M. c/u (sólo accesibles a aldryanis).

Otros tesoros que pueden hallarse junto al cofre:

- Joyas y gemas por valor de 1d100x 1d4 + 200 p.

- Una espada bastarda con una matriz de "Cuchilla afilada 4".

- Varias hachas sagradas de Babeester Gor. Si son devueltas, se pagará en magia espiritual (unos 8 pto. de conjuros).

- Dos espadas de doble puño con las matrices de "Curación 3" y de "Cuchilla afilada 4", respectivamente.

- Dos matrices de 1d20 P.M.

- Tres volúmenes de magia:

A: Aumentar daño

Dominar lobo

Enc. de matriz de P.M.

B: Neutralizar magia

Resistencia a conjuros

C: Resistencia al daño

Veneno

Crear familiar TAM

Crear familiar INT

- Hay otros en lengua extranjera (cantidad a discrección del Master). Ravinol pagaría 2d3x500 p. por cada uno.

CONCLUSION:

La liberación de los presos puede dar lugar a más recompensas.

Si se desea suavizar el módulo: sustituir a los jinetes por guardias normales con coraza y suprimir algunos guardias del templo.

En el supuesto de que vuelvan sin el cofre pueden inventarse una excusa y ofrecer algo interesante a Ravinol. Si los PJs y las Amazonas se despiden como amigos, ellas podrían reaparecer en tu campaña. Sería interesante que uno de los jinetes de las wyvernas sobreviviese: el también podría reaparecer buscando venganza ...

ALEX FERNANDEZ

TABLA DE ENCUENTROS DURANTE EL VIAJE

40% diario de encuentro. Evitar aquellas que se repitan de forma engorrosa. El primer día las posibilidades serán de un 80% para crear ambiente.

0-15% Grupo de caminantes amistosos (pueden huir). Se les puede pedir información, pero ésta no será muy concreta: los de Krarsht andan sueltos, al igual que los broos. Ojo en Airom, allí pasa algo... (a discreción del Master)

16-45% Pulpandante (valores medios).

26-35% Oso pardo (valores medios).

36-40% Banda de 1d8 adoradores ogros (val.medios)
cimitarra:40% / 30% arco:68%.

41-50% Jack O'so 10% de caract. caótica;50% de que sean 1d4 caract.(valores medios).

51-60% Tigre dientes de sable (valores medios).

61-80% 2d6 Broos llevando a 1d3 víctimas maltrechas al templo para sacrificarlas. Tras pasar el río, el encuentro se da con 55-85%. Al menos uno tendrá un rasgo caótico (y tirar por los demás). Deben de llevar algo que de una pista sobre su destino, algo de dinero y alguna joya (por cierto, ¿No eran los broos los que transmitían infecciones?...).

81-85% 1d8 Limpiaescombros.

86-90% 1d3 Elfos verdes, hoscos y desconfiados. (¿Serán los PJs caóticos?). Ver 0-15%.

91-95% Asaltantes nocturnos. (Lobos, osos, broos, orcos...)

96-100% Una de las Wyvernas del templo montada por un acólito.

Cada noche 30% de encuentro (sólo uno).

TABLA DE ENCUENTROS EN LAS CERCANIAS DEL TEMPLO

40% de encuentro cada tres horas si no van con un mínimo de precaución.

1-50% Patrulla de 1d4 ogros (valores medios).

51-60% Patrulla de 1d8 ogros (valores medios).

61-75% Patrulla de 1d4 broos, seguramente llevando víctimas.

75-85% 1d4 Acólitos del templo. (Ver Sacerdote)

85-95% 1d4 Asesinos del culto. (Ver Colmillo de Krarsht)

96-100% Una de la Wyvernas del templo montada por un acólito.

PNJs & MONSTRUOS

POSADA "EL CUERVO NEGRO"

PERSONAJES:

ERED-GOR: posadero, 45 años. De carácter amistoso y prudente.

KATY LANWAY: camarera pelirroja, 24 años.ASP: 16.

SHAYLA NYLOR: camarera.

EKUASAR & RONAEF: cocineros.

PRECIOS:

Comida normal: 0,5 p.

Comida buena: 1 p.

Alojamiento (una noche): 4 p.

Cerveza (1/2 litro) : 3 contantes.

RAVINOL, EL HECHICERO



EDAD: 42 años.

FUE:16 TAM:14 CON:16 ASP:13 INT: 18 PER: 18

PG: 35 (a base de encantamientos) PF: 32 PM: 18 +10 de su necrófago +102 de sus matrices +35 de sus dos espíritus de PER ligados a un anillo + 25 de otro espíritu de PER ligado a su diadema +24 de un familiar, un lobo negro.

HABILIDADES:

(las no mencionadas calcularlas según la edad y profesión, ver RQ Adv. pág. 18)

Duración: 98%; Alcance: 103%; Multiconjuro: 74%; Ceremonia: 90%; Intensidad: 106%; Encantamiento: 84% (los conoce todos por matrices o por sus familiares);

Hechizos:

Aumentar daño: 90%, Dominar lobo: 49%, Dominar espectro: 80%, Encantamiento de armadura, Ligadura de espectro, Ligadura PM, Ligadura conjuros, Estupefacción: 50%, Formar/colocar piedra: 100%, Invocar espectro: 85%, Neutralizar magia: 100%, Paralizar: 100%, Proyección vista/oído: 89%, Res. conjuros: 100%, Res. Daño: 80%, Visión mística: 40%, Veneno: 50%, Círculo base: 49%, Crear familiar: 100%, Crear basilisco: 20%, Volar: 49%, Telepatía: 100%, Res. espíritus: 90%.

Tiene 5 círculos de teletransporte en el castillo.

ARMADURA: por encantamiento, 6 en todas menos en las

extremidades, en las cuales tiene 5. Lleva sobre sí: Res. al daño 1:17, Res. conjuros: 1:17, Res a espíritus 1:5.

HABILIDADES CON ARMAS:

Arma	AT	Daño	Notas
Esp. Ancha	60%	1d8+1+1d4+19*	Matriz de 1d10 conjuros
Daga	75%	1d4+2+1d4	(a elegir entre conocidos)
Esc. Hebilla (Det: 40% PA= 8)			Matriz de 1d20 conjuros (idem)

Ravinol es, evidentemente, un formidable adversario y no se espera que los PJs peleen contra él. No sería mala idea que este PNJ apareciera en alguna aventura posterior.

*(Aumentar Daño 1:19 y D:18, quedan 4 años)

SERVIDORES DE RAVINOL

SARIC, NECROFAGO. FAMILIAR DE RAVINOL.

FUE: 20; CON: 15; TAM: 17(1,95m); INT: 12; DES: 15; PER: 10; Mov: 3; PG: 16; PF: 35; PM: 10; Liderará a los servidores.

HABILIDADES CON ARMAS:

ARMA	AT	DAÑO	MR
Garra	40%	1d6+1d6	7
Aullido	Auto.	Desmoraliza (PM vs. INT)	3
Espada Ancha	75%	1d8+1+1d6	6

Esc. Hebilla (Det: 80%) PA: 8.

ARMADURA: lamelar y capucha. PA 5 en todas las localizaciones menos en la cabeza (2). PG 6 en piernas, abdomen y cabeza, 5 en los brazos y 8 en el pecho. Ver pág. 110 de RQ Adv.

ZOMBIES DEL MAGO (antes caóticos).

Son 10, pero en la taberna no entrarán más de 5.

FUE: 17; CON: 18; TAM: 13; INT: 6; DES: 8; ASP: 4; Mov: 2; PG: 16; PF: 30; PM: 5; ARMADURA: bezanteada y casco (4).

HABILIDADES CON ARMAS:

ARMA	AT	DAÑO	MR
Esp. bastarda	50%	1d10+1+1d6	7

Escudo diana (Det: 60%) PA: 12. (Ver pág. 120 RQ Adv. y mirate las reglas de empalamientos)

GUARDIA PERSONAL (Son 15 en total).

FUE: 15; CON: 16; TAM: 16; INT: 12; DES: 17; PER: 13; ASP: 9; Mov: 3; PG: 16; PF: 31; PM: 13; ARMADURA: bezanteada y casco (4) CONJUROS: Curación 3 65% para todos y Cuchilla afilada 4 65% y Fuerza 2 65%, sólo el capitán, que lo usa para aumentar sus PF (+6 FUE). No se ha tenido en cuenta la CAR para calcular los porcentajes.

HABILIDADES EN ARMAS:

ARMA	AT	DAÑO	MR
Arco comp.	45%	1d8+1	2/7
Esp. Ancha	70%	1d8+1+1d4	5
Hacha Combate	40%	1d8+2+1d4	5
Esc. Diana (Det: 54%)		PA: 12.	

KEITAN, CAPITAN DE LA GUARDIA

FUE: 18; CON: 18; ASP: 13; el resto de las características son idénticas a las del resto. PG: 17; PF: 36 (+6?).

HABILIDADES CON ARMAS

ARMA	AT	DAÑO	MR
Esp. Ancha	95%	1d8+1+1d4	5
Gran Martillo	77%	2d6+2+1d4	4
Esc. Hebilla (Det: 85%)		PA: 8.	
ARMADURA: coraza (8) y casco (4).			

POSIBLES ALIADOS

OLONG, PÍCARO DE EUMAL



FUE: 10; TAM: 11; CON: 14; INT: 15; DES: 19; PER: 13; ASP: 12; PG: 13; PF: 24; PM: 13; ARMADURA: cuero duro (2) en todo el cuerpo menos en la cabeza. MAGIA DIVINA: Mentiras (2), Ocultarse y Separar ojo. HABILIDADES: D. en silencio: 80%, Montar 30%, Actuar: 80%, Esconderse: 70%, Saltar: 56% y Trepar: 75%.

HABILIDADES CON ARMAS:

ARMA	AT	DAÑO	DET
Esp. Bastarda	54%	1d10+1	60%
Daga	45%	1d4+2	30%
Tirachinas (grande)	80%	1d3	--

(tira bolas de plomo)

(Ver pág. 67 Dioses de G.)

LAS AMAZONAS DE BABEESTER GOR



Son tres: Noomlog, la sacerdotisa, es su líder y una excelente luchadora, aunque su carácter es mucho más comedido, diplomático y razonable que el de sus dos impetuosas subalternas. A la hora de considerar sus reacciones con los PJs tienes que tener muy presentes los cultos a los que pertene-

cen éstos (no me digas que son caóticos), aunque las Amazonas se aliarán gustosamente con cualquier rival de los adoradores de Krarsht. El grupo (siempre y cuando nadie cometa alguna estupidez), seguirán conservando su autonomía y no aceptarán ordenes (aunque sí consejos y sugerencias), ni dirán nada sobre el cofre y su contenido, aunque los PJs lo hagan. Si los PJs se comportan honorablemente y no quedan mal, las Amazonas tratarán de huir con el cofre para evitar el combate con sus ex-aliados; si no pueden, intentarán negociar o pactar: puede que el grupo tenga que viajar hasta el templo de Aldrya y pedir a sus sacerdotisas una recompensa por los servicios prestados (a discrección del Master) o, como ya he dicho, que los PJs vean a Ravinol, cobren y luego dejen que se las apañe con ellas. La lucha la dejarán como último recurso: a fin de cuentas los PJs no sabían nada del auténtico origen del cofre y no son ellos los culpables del robo. Pero el mago...

NOOMLOG, LÍDER

FUE: 15; CON: 16; TAM: 10; INT: 15; DES: 19; PER: 13; ASP: 14; MT: 2; MD: 2; MCC: 4; ARMADURA: bezanteada(4) y capucha(2). MAGIA: Ext. del Hacha (3), Tajo (2), Curación del cuerpo (3), Super-Detención, Reestablecer la fatiga. ESPIRITUAL: Curación (4) 65% y Disrupción 65%. HABILIDADES: Buscar 90%, Escuchar 65%, Rastrear 87%, Montar 45% y Explorar 79%.

HABILIDADES CON ARMAS:

ARMA	AT	DET	DAÑO	MR
Gran Hacha	97%	75%	2d6+2+1d4	5
Arco corto	60%	--	1d6+1 (15 flechas)	

ANARUAL & ARAITIK, AMAZONAS DE BABEESTER GOR

FUE: 12; CON: 16; DES: 16; INT: 15; ASP: 13; PER: 12; TAM: 8; ARMADURA: cuero duro (2). HABILIDADES: Buscar: 65%, Escuchar: 45%, Rastrear: 54%, Montar: 30%, Esquivar: 40% y Oratoria: 40%. MAGIA: Super-Detención, Dominar fantasma, Ext. Hacha. ESPIRITUAL: Curación 2 60%. (Ver pág. 44 de Dioses de G.)

HABILIDADES EN ARMAS:

ARMA	AT	DET	DAÑO	MR
Gran Hacha	78%	70%	2d6+2	6
Arco comp.	80%	--	1d8+1 (8 flechas)	

MORADORES DEL TEMPLO

GUARDÍA TÍPICA DEL TEMPLO

FUE: 15; CON: 16; TAM: 13; ASP: 7; PER: 13; DES: 16; INT: 12; ARMADURA: Cuero bulli (3) y casco (4). MAGIA: Confusión 65%, Gran Red 2 65%. HABILIDADES: D. en silencio: 60%, Escondarse: 40%, Escuchar: 30%, Otear: 40%. Cada uno de ellos con un 05% de tener un 1d3 rasgos caóticos.

HABILIDADES CON ARMAS

ARMA	AT	DET	DAÑO	MR
Red	60%	54%	Especial o 1d4+1d4	5
Cimitarra	60%	30%	1d6+2+1d4	6
Daga	40%	15%	1d4+2+1d4	7

COLMILLO DE KRARSHT TÍPICO

FUE: 12; CON: 16; TAM: 10; ASP: 8; PER: 12; DES: 16; INT: 15;

PG: 13; PP: 28; PM: 12; ARMADURA: cuero blando (1). HABILIDADES: d. en silencio: 100%, Escondarse: 95%, Escuchar: 40% y Buscar 60%. MAGIA: Confusión 60%, Silencio: 60%.

HABILIDADES CON ARMAS

ARMA	AT	DET	DAÑO	MR
Arco corto	100%	--	1d6+1	2/7
Gladus	95%	80%	1d6+1	3
Daga	60%	30%	1d4+2	4

Los guardias pueden ser ogros (val. medios) con armadura bezanteada (4) y casco (4).

En el caso de los sacerdotes aumentar el ataque con red hasta un 80% y la detención hasta un 75%. El resto de las habilidades como los Colmillos. MAGIA: Adorar a Krarsht, Sudor ácido 2, Miedo, Mordisco Venenoso 2, Dientes Asesinos (A: 50% MR: 7), Escudo y Relámpago. ESPIRITUAL: Gran Red 4 65%.

A diferencia de los guardias, todos los sacerdotes están en el templo. Son 10.

JINETES DE LAS WYVERNAS

Hay dos, especialmente peligrosos y contrariados por el culto para reforzar las defensas del templo en tanto duren las ceremonias de sacrificio. Permanecen la mayor parte del tiempo en patrullas una de día y otra de noche. Ambos han sido sometidos a Corrupción. Son fieles de Pocharngo, el Corrupto. FUE: 20; CON: 19; DES: 21; ASP: 1; INT: 24; TAM: 21; PER: 23; PG: 20; PP: 39; PM: 23; MOV: 3; ARMADURA: Coraza en todo el cuerpo (8).

MAGIA: Mutilación 3, Disolver Magia 4 y Consumir. ESPIRITUAL: Disipar Magia 6 y Cuchilla Afilada 3.

AST. confuso: -20% a ataques contra él.

HABILIDADES CON ARMAS:

ARMA	AT	DET	DAÑO	MR
Esp. de doble puño	98%	69%	2d8+2d6	3
Esp. Ancha	70%	40%	1d8+1+2d6	4
Esc. Hebilla	--	50%	P8: 8	

WYVERNA

FUE: 29; CON: 28; TAM: 34; DES: 13; PER: 10; INT: 7; PG: 36; PP: 57; PM: 10; MOV: 2/8; ARMADURA: piel(9).

HABILIDADES CON ARMAS

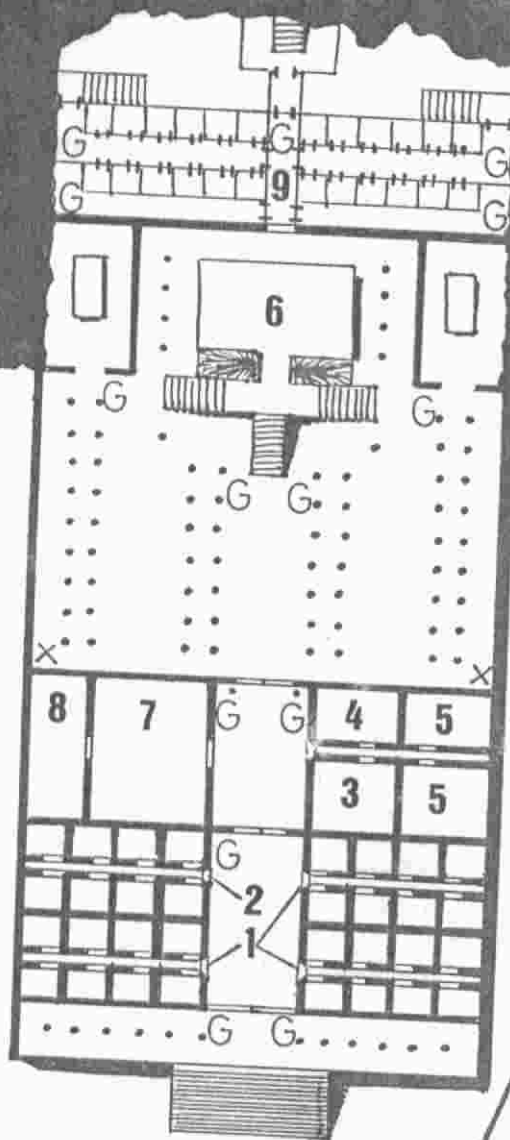
ARMA	AT	DET	DAÑO	MR
Mordisco	48%	--	1d10+3d6	6
Aguijón	68%	--	1d6+3d6+veneno POT 21	6

En el altar hay tres fantasmas de PER 15

ESPECTROS DEL COFRE:

CON: 40 INT: 15 PM: 30 MOV: TM Atacan a la FUE.

TEMPLO DE KRARSHT: PLANTA:



- 1: APOSENTO DE LA GUARDIA Y DE LOS ASESINOS DEL CULTO. CADA HABITACION DISPONE DE DOS CAMAS EN LITERA Y ARMARIOS PARA LOS OBJETOS PERSONALES.
- 2: APOSENTO DE LOS SACERDOTES DEL CULTO.
- 3: ALMACÉN DE LOS OBJETOS DEL CULTO.
- 4: APOSENTO DEL LÍDER DE LA CONGREGACIÓN.
- 5: APOSENTO DE LOS JINETES DE LOS WYVERNAS.
- 6: ALTAR DE SACRIFICIOS. TRAS ÉL HAY UNA GRAN ESTATUA DE BRONCE DE KRARSHT, A LA QUE SE ACCEDIÉ POR UN PUENTE SOBRE UN ABISMO QUE COMUNICA CON LOS TÚNELES DE LOS NIJOS DE KRARSHT. LOS DOS ALTARES LATERALES PERTENECEN AL GIGAS PRIMORDIAL Y A POCHARNGO EL CORRUPTOR, Y HAY UN GORP EN CADA UNO.
- 7: BIBLIOTECA.
- 8: RELIQUIAS DEL TEMPLO. AQUÍ SE HALLA EL COFRE.
- 9: CELDAS. AQUÍ SE ENCUENTRAN LAS VÍCTIMAS QUE VAN A SER SACRIFICADAS EN BREVE.
- 10: ACCESOS A LOS TÚNELES DE LOS NIJOS DE KRARSHT.

TEMPLO DE KRARSHT: SUBTERRÁNEOS:

- * EN CADA CELDA SE INDICA EL NÚMERO DE PRESOS QUE LA OCUPAN.
- * EN ESTAS CELDAS SE RETIENE A LOS PRISIONEROS MÁS PELIGROSOS, COMO SACERDOTES DE ORANTH, SACERDOTISAS DE BABEESTER GOR Y DOS ESPADAS DE NUMAKT (ENTRE OTROS).

0 2 10 20 m.



ESCALA.



..... COLUMNAS

G GUARDIAS

(LAS ÁREAS GRUESAS EN NEGRO INDICAN QUE LA ZONA ESTÁ BAJO TIERRA)

PLANO GENERAL:

- 1: TEMPLO.
- 2: COMEDORES, COCINA, DESPENSA.
- 3: ESTABLOS.
- 4: TORRES DE LOS WYVERNAS.
- 5: CAMPAMENTO DE BROCS.

0 10 50 m.



ESCALA.

