



LA TUMBA DE LOS HORRORES



Una aventura por Gary Gygax para AD&D y adaptada a La Marca del Este por el Contemplador

DE MASTER A MASTER

La aventura que tienes ante ti, es una versión, actualizada, del mítico módulo, creado por Gary Gygax para Advance Dungeons & Dragons, preparada para ser jugada en Aventuras en la Marca del Este.

La adaptación sufrida por el módulo, se limita a varios aspectos:

- La eliminación o sustitución de conjuros no existentes.
- La adaptación de las criaturas enemigas al sistema de la Marca, así como la adición de sus características en forma de tablas, para que resulte más fácil dirigir la partida al Master.
- La adaptación al sistema métrico internacional, de todas las mediciones que aparecen en el módulo. Así, cambiamos, millas, pies y pulgadas por kilómetros, metros y centímetros.
- La adaptación del término p.o. (piezas de oro) por el término acuñado en la Marca, m.o. (monedas de oro)
- La adición, en determinados casos, de las habilidades especiales de algunas clases, en determinados momentos de la trama.
- Se ha fragmentado el mapa, colocando cada sección junto a su descripción (o lo más cerca posible) con la intención, de nuevo, de facilitar el trabajo al Master.
- Se ha añadido una serie de posibles ganchos para la trama, basándose en los Módulos ya subidos al Contemplador, así como en la aventura oficial "El Enclave".

Sin más, espero que disfrutes la aventura y recuerda:

La tumba de los Horrores es una autentica asesina de personajes, plantéala sólo si tu grupo tiene alguna posibilidad de superarla, en caso contrario, quizás sea mejor esperar hasta que llegue ese momento.



No quiero pasar la oportunidad, de dar las gracias a Tel Arin, de Archi Roleros, quien me facilitó el módulo, con todas sus imágenes, en español. Desde aquí, mi más sincero agradecimiento, pues sin él, no podría haberlo hecho.

Ganchos para la Aventura:

A continuación, y antes de pasar a adentrarnos en la Tumba, vamos a ver algunas posibilidades, apoyadas en las aventuras que se han ido subiendo al contemplador, concretamente:

- Ig-Nagor
- Profanación
- Ojos de Serpiente

Desde éstas tres aventuras, la opción es bastante sencilla, la idea sería que los aventureros, hubiesen encontrado un mapa que detalla la localización de la entrada a la Tumba de los horrores, en alguno de los parajes de estas aventuras, así propongo:

Ig-Nagor: En éste caso, el mapa podría encontrarse en el Baúl que se encuentra en la zona 3 del Salón principal.

Profanación: Aquí, el mapa, podría estar guardado en la biblioteca secreta que se encuentra en las catacumbas, custodiada por el pequeño demonio, así, enfrentarse al acertijo mortal, daría una gran recompensa a los jugadores, la opción de encontrar la mítica tumba del Semi Liche, y conseguir grandes riquezas.

Ojos de Serpiente: en éste caso, el mapa debería estar entre los tesoros que encuentran tras vencer a la Gran Naga de la Torre de Ámbar.

Otra posibilidad, es partir desde el módulo oficial de "El Enclave". La solución es muy fácil. En la escena en que los personajes deben conseguir unos libros, cambia uno de ellos, o añade a lote, el mapa que determina la posición de La Tumba.

La idea es que el mapa no sea del todo exacto, si no que se refiera a una zona geográfica amplia, lo que supondrá una campaña a largo plazo, e el que los aventureros, deberán ir consiguiendo objetos mágicos, experiencia y recursos, como para realizar un expedición de la zona, con la intención de localizar la tumba. Esto no debe ser fácil y el desembolso económico debería ser grande. Así, la expedición, contando con animales de carga, comida, utensilios diversos, posibles guías de la zona, etc, debería suponer un gasto no inferior a 10.000 mo en total.

Sumado a esto, se puede añadir un suceso más interesante, y es que en los casos antes mencionados, sólo se encuentre un fragmento, y así, la búsqueda del resto de fragmentos del mapa, se conviertan en el objetivo de otras campañas. (Un ejemplo: el pago por descubrir a los causantes del ataque a la hija del conde de Tadela, en la aventura Ojos de Serpiente, podría ser un fragmento del Mapa. O en Profanación, la intención de los aventureros, es viajar hasta el monasterio, pues saben que allí hay un fragmento, y cuando llegan, encuentran la situación que en la aventura se cuenta.)

Sin más, esto son opciones, nada impide jugar la aventura como un módulo más. Dicho esto, pasemos a ver la aventura en si.

Más Aventuras, Ayudas de juego,
reseñas y noticias
en:

<http://el-contemplador.blogspot.com/>



La Leyenda de la Tumba

La leyenda de la tumba es una vieja historia que consta de muchas partes, algunas de las cuales podrían haber desaparecido en el tiempo o estar confusas. Los personajes que intenten recabar Información especial consultando a sabios se encontrarán con dificultades aunque descubran cuanto deseen, ya que los fragmentos de información serán mínimos y enigmáticos.

Estos fragmentos de información estarán disponibles en forma de pistas, y los personajes podrán hacer con ellas lo que deseen: antiguas tumbas y lugares de enterramiento, reyes hechiceros, desafíos sin par (y una muerte segura), devoradores de almas, grandes tesoros... Las demás partes de la leyenda pueden ser desarrolladas por el Dungeon Master a partir de la descripción que se da a continuación:

La Tumba de los Horrores: Bajo una colina perdida y solitaria, de aspecto sombrío e imponente, hay una cripta laberíntica. Está llena de trampas terribles que van a acabar con la vida de los incautos, y en ella moran no pocos monstruos, extraños y feroces. Está repleta de tesoros, tanto preciosos como mágicos. Sin embargo, aparte de los guardianes ya mencionados, se dice que en ella se encuentra también un semiliche, que aún guarda el lugar (sabed que, según las historias, este ser posee poderes que lo hacen casi invencible!). También se afirma que es poco probable que unos aventureros lleguen jamás a encontrar la cámara en la que se encuentra el semiliche Acererak, pues los pasillos y habitaciones de la tumba están plagados de trampas terribles, gases venenosos y protecciones mágicas. Además, el semiliche ha escondido tan bien su guarida, que incluso aquellos que logren esquivar esos peligros tendrán pocas posibilidades de hallar su verdadero objetivo. Por estas razones, solamente los grupos grandes y preparados, formados por los héroes más fuertes y valerosos, deberían llegar siquiera a plantearse Intentarlo. Si logran encontrar la Tumba, deben estar preparados también para el fracaso.

Cualquier expedición al lugar debe estar formada por personajes de niveles altos y de varias clases. Deben disponer de protecciones y armas mágicas, y equiparse con todo tipo de artefactos que puedan asegurar su supervivencia.

Lugares donde puede ubicarse la Tumba:

- 1) En la colina más elevada de las llanuras de Eltau-ro
- 2) En algún lugar de Cuenca Troll
- 3) En el Desierto al este de Emerkhet
- 4) En la frontera occidental de Fuerte Loma
- 5) En algún lugar del Gran Pantano al norte de Robleda
- 6) En una isla situada más allá del Mar del Coral



Notas para el Dungeon Master:

Tal y como los jugadores inteligentes advertirán tras leer la Leyenda de la Tumba, esta aventura tiene más trampas y trucos que monstruos contra los que luchar. Se trata de un módulo para pensar, y si tu grupo prefiere cortar y destrozar, no va a disfrutar con él.

En este caso será mejor no llegar a jugarlo antes que revelar a tus jugadores que en él van a encontrar pocos monstruos. Este autor cree que pensar es bueno para todos los jugadores, y que, sin duda, saldrán beneficiados tras jugar el módulo, pues sus habilidades personales mejorarán por medio del razonamiento y la experiencia. Si en tus partidas sueles plantear problemas que tengan que resolverse usando el cerebro en lugar de los músculos, este módulo gustará a tu grupo de jugadores.

Recorrer toda la Tumba requerirá bastante tiempo, así que prepárate a pasar varias tardes jugando en sus entrañas. Cuando una sesión se dé por concluida, haz como si la expedición pasara el tiempo intermedio hasta la siguiente sesión, descansando y recuperándose de las aventuras vividas hasta el momento. Equiparar los días reales con los días de tiempo de juego en una proporción 1/1, dará también a los personajes la oportunidad de recuperar algunos de los puntos de golpe perdidos.



Al no haber encuentros aleatorios en el interior de la Tumba, el grupo podría llegar a acampar cerca de la entrada sin miedo a ser sorprendido, pero no informes de esto a los jugadores, si te inclinas por esta opción.

Antes de comenzar el módulo, lee y repasa todo el material incluido en el libro y familiarízate a fondo con él. Cuando los jugadores entren en zonas específicas, dispondrás de información apropiada para describirlas. Haya o no una o más ilustraciones que ayuden a visualizar cómo son. Lee en voz alta las secciones apropiadas, pero no des jamás información que los personajes jugadores no tuvieran forma alguna de saber, y evita las expresiones faciales y los tonos de voz que pudieran dar pistas útiles a los jugadores (o llevarles a conclusiones erróneas). La auténtica diversión de este módulo está en arreglárselas para hacerle frente, y aquellos que lo consigan, aunque sea a medias, agradecerán tu capacidad de arbitrar para permitirles “vivir o morir” de acuerdo a sus propias acciones.

La información inicial del módulo dependerá de si estás usando la Tumba como una aventura insertada en tu propia campaña, o como un ejercicio autoconclusivo para tus jugadores. Dado lo variado que podría ser el inicio, la información de partida está expuesta asumiendo que la expedición ha llegado al lugar donde se encuentra la Tumba de los Horrores, como Dungeon Master, podrás añadir los antecedentes que estimes necesarios.

Si se trata de una parte de una campaña, los jugadores no habrán podido obtener la información de la Leyenda sin haber consultado antes a sabios, realizado conjuros de conocimiento de leyendas, hallado la información en alguna obra de naturaleza arcana, o algo parecido. Todo ello deberán haberlo hecho antes de dar con el lugar donde se encuentra la Tumba, para así poder llegar hasta él habiendo descubierto todo el trasfondo necesario.

El Comienzo de la Aventura

El grupo ha llegado al último lugar que el semili-che visitó. Ante ellos hay una colina baja y de cima llana, con unas 180 metros de ancho, 275 de largo, y que alcanza los 18 metros de altura. En las laderas escarpadas y la cima pelada del montículo sólo crecen las malas hierbas, los arbustos espinosos y las zarzas. En lo alto de la colina hay unas piedras negras. Si éstas son observadas desde una altura de 60 metros (más o menos) por encima del montículo, se descubrirá que el conjunto está colocado formando un cráneo humano, los montones de rocas hacen las veces de las cuencas de los ojos, el agujero de la nariz, y los dientes desiguales de una calavera burlona. Una búsqueda e inspección minuciosas de la zona solamente revelará que en la ladera norte de la colina hay un poco estable risco de arena y grava, de unos 6 metros de altura en su parte intermedio (ésta es la zona de 34 cuadrados de ancho que forma el eje este-oeste de tu mapa). En esta zona erosionada sobresale un bajo saliente de piedra, pero los arbustos y la maleza impiden verlo desde la distancia.

Registrar 3 metros de este acantilado requerirá un turno completo. La inspección puede hacerse a distancia empleando una lanza larga o un palo de al menos 3 metros de longitud. Debe hurgarse a buena profundidad para conseguir derrumbar el material suficiente para dejar al descubierto una parte de la entrada al túnel. Una vez haya sido encontrada, será necesaria 1 hora de trabajo por cada 6 personajes (divididos en grupos de 3) para despejar por completo un pasillo, aunque bastarían 3 personajes cavando con sus manos y espadas durante 1 turno para abrir un hueco por el que poder arrastrarse. Nótese que la investigación de la superficie de arena y grava puede iniciarse en el lugar que los jugadores prefieran (este, oeste, o en el cetro) y que pueden intentarlo en varios sitios a la vez, o solamente en uno. Deja esta decisión completamente en manos de los jugadores. La mejor forma de hacerlo es preguntar dónde van a buscar, una vez hayan decidido investigar la zona, hayan dicho cómo van a hacerlo y con qué.

Recuerda que investigar a poca altura o haciendo uso de objetos cortos (como dagas, espadas, etcétera) no revelará nada en absoluto. Tan pronto como despejen una entrada y pasen a través de ella, consulta la “Clave del Mapa”.

Nota: Los personajes que accedan a los Planos Etereos cualquier otro plano, mientras estén en la Tumba, atraerán un demonio menor con un resultado de 1 en un d6 (la tirada deberá repetirse cada asalto).

Demonio Menor

Clase de armadura: 4
PG: 7-10 (DG: 4)
Movimiento: 10 metros
Ataque: Garra/Garra/Mordisco
Daño: 1d6/1d6/1d4
Salvación: G 4
Moral: 7
Alineamiento: Caótico
Valor PX: 150



Piel de espinas: La piel del demonio está recubierta de espinas puntiagudas que segregan un veneno mortal para quien entra en contacto con ellas. Así, en combate, existe una pequeña posibilidad de acabar envenenado por un descuido. Cada jugador debe lanzar 1d10 al atacar, con un resultado de 10, quedará envenenado a menos que supere una TS contra venenos. El veneno produce la pérdida de 1PG por asalto hasta la muerte del aventurero.



Claves del Mapa:

1. El Falso túnel de entrada:

El corredor está hecho de roca lisa, trabajada toscamente, y está oscuro y lleno de telarañas. El techo, situado a 6 metros de altura, está oculto tras las hebras que cuelgan, de manera que la observación fortuita no revelará que está compuesto de rocas mal ajustadas.

La luz del día bastará para revelar que hay puertas de roble al final del pasillo. El techo del túnel se derrumbará si se ejerce cualquier tipo de presión en él, o si se abren las puertas. El derrumbamiento causará 4d10 PG de daño a cada personaje que se encuentre en su interior, sin tiro de salvación que valga. Las puertas se abren hacia el túnel mediante grandes tiradores de hierro. Para poder examinar el techo del túnel será necesario prender fuego a las telarañas. **Esta zona puede ser encontrada en el mapa, marcada con el número 1**



2 El falso túnel de entrada 2:

Éste es otro corredor de piedra lisa, pero el techo se encuentra solamente a 3 metros de altura. La luz del día permitirá a los jugadores vislumbrar lo que parecen ser dos puertas separadas situadas al final del pasillo. A 15 metros de la entrada, el enlosado del suelo descenderá levemente cuando los personajes pisen su superficie. Tras ellos podrán escuchar un retumbar (o al lado, si es que hay alguien situado a 9 metros de la entrada).

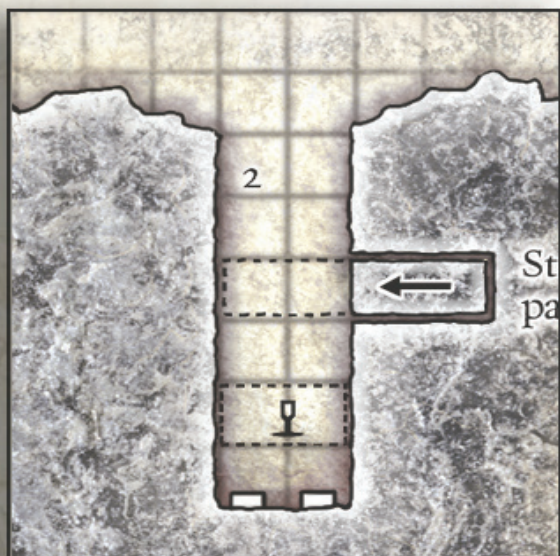
En este momento, debes empezar a contar lentamente hasta 10 (dejando poco más de un segundo entre número y número). Si llegas a 10 antes de que alguno de los jugadores haya reaccionado como se describe más abajo, el enorme bloque de piedra, de 3 metros de grosor, se habrá deslizado lateralmente hasta cerrar por completo el corredor.

Es imposible moverlo u obligarlo a retroceder por la fuerza. Los personajes que hayan quedado atrapados solamente podrán ser rescatados mediante los siguientes conjuros: Puerta en fase, de la piedra a la carne (suponiendo que pueda conseguirse hacer cambiar una parte suficiente del bloque) y transmutar roca en barro.

Los jugadores que declaren que se apresuran a salir del túnel podrán cubrir medio metro de distancia por cada punto de movimiento que posea su personaje, por cada intervalo de tiempo entre número y número que cuente el DM. Así, un factor básico de movimiento 6, significará que el personaje puede recorrer 3 metros de distancia en cada uno de esos periodos de tiempo. Toma nota mentalmente de las acciones de esos personajes y, cuando la cuenta haya llegado a 10, calcula hasta donde ha llegado cada uno de ellos.

El bloque comienza a moverse lentamente, de manera que al decir "1" solamente sobresaldrá un poco. Con el "2" habrá cubierto 2 pies del corredor, 4 pies con el "3", 6 con el "4", 8 con el "5", 10 con el "6", 12 con el "7", 14 con el "8", y 16 con el "9". Con el "10" se cerrará de golpe, aplastando todo lo que hubiera entre él y la pared.

EXCEPCIÓN: una barra de hierro detendrá el avance del bloque, pero solamente si se sitúa en el suelo, donde hará de cuña. Si se coloca en otro sitio se doblará y el bloque podrá continuar cerrándose, aunque deberá añadirse un número más a la cuenta. Las puertas que hay al final del corredor son falsas. Esta zona pudiese encontrada en el mapa, marcada con el número 2.



3. Entrada a la Tumba de los Horrores:

Una antorcha, o incluso un leve destello de la luz del día (si los personajes han entrado arrastrándose por un hueco) bastará para revelar que éste es un túnel poco común. Hay colores brillantes por todas partes, ya que las piedras y pigmentos no se han desgastado con el paso de las décadas, (**Muestra la ilustración N 3 a los jugadores**) El suelo del pasillo es un mosaico multicolor de piedra por el que serpentea hacia el sur un camino diferenciado de piedras rojas de 1 metro de ancho (consulta la nota relativa a las trampas de foso que hay al final del párrafo).

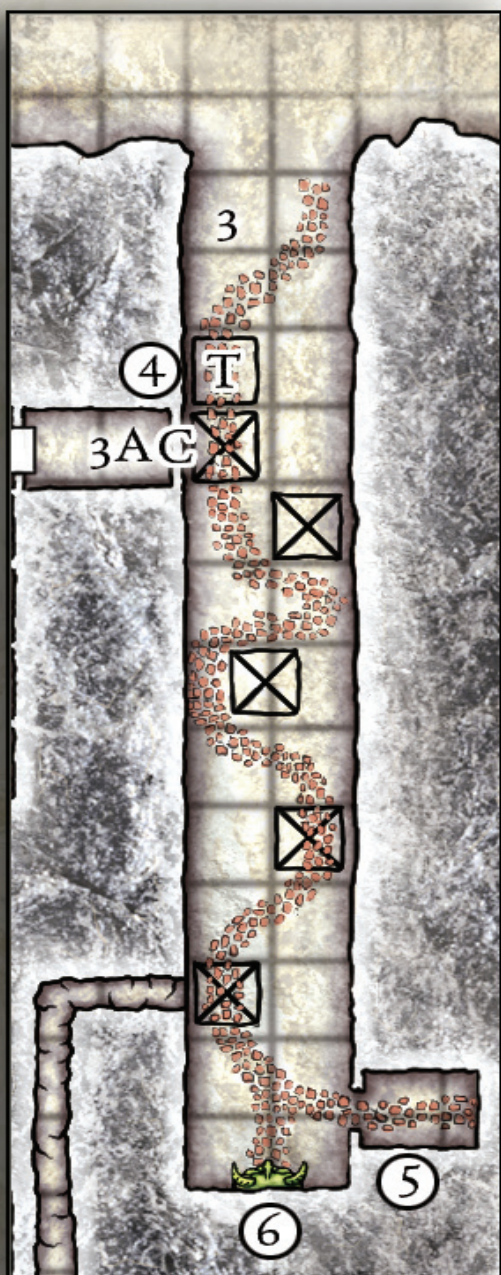
En los muros o el techo, situado a 6 metros de altura, no puede verse piedra alguna ya que han sido enlucidos con algún tipo de yeso o cemento, y decorados después. Las pinturas muestran escenas de bóvidos pastando, un bosquecillo con varios lobos al fondo, y esclavos llevando a cabo diversas tareas (humanos, orcos, elfos, y una extraña mezcla de humanos y animales: hombres cerdo, hombres mono y hombres perro). Varios de los frescos muestran habitaciones de algún edificio: una biblioteca llena de libros y rollos de pergamino, una cámara de tortura, el laboratorio de un mago (para obtener más detalles acerca de esta pintura, consulta el párrafo número 4 más adelante).

En los muros aparecen representadas sillas, ventanas, cajas, fardos, puertas, cofres, pájaros, murciélagos, arañas, y todo tipo de cosas

A no ser que se especifique lo contrario, todos los fosos que hay en la Tumba tienen 3 metros de profundidad y están ocultos bajo una trampilla con un contrapeso que se abre en cuanto alguien pisa sobre ella. Empujar con fuerza estas trampas con un palo dejará el pozo al descubierto 4 de cada 6 veces (es decir, un resultado de 1-4 en un d6). Todo aquel que pise sobre una trampilla tendrá un 100% de posibilidades básicas de caer, modificadas a la baja en 1% por cada punto de Destreza que posea hasta 12, y en 2% por cada punto por encima de 12 (es decir, con una Destreza de 13 se tendrá un 14% de posibilidades de no caer al foso, con Destreza 14 la probabilidad será del 16%, con 15 del 18%, con 16 del 20%, con 17 del 22%, y con 18 del 24%).

Al fondo de cada foso hay 5 púas de hierro recubiertas de veneno. Tira un d6 para determinar cuántas púas hieren a la víctima; un resultado de 1, 2 o 3 equivaldrá al número de ellas que se habrán clavado, y uno de 4 a 6 significará que **ninguna ha llegado a Herirla**. Cada púa causa 1d6 puntos de daño, y el personaje tendrá que realizar un tiro de salvación contra veneno por cada una que logre herirle. Fallar uno de estos tiros hará que el personaje muera a causa del veneno.

3A-C: Esta es la zona en la que está ilustrada la cámara de tortura. El muro que oculta este pasillo representa una puerta de hierro que, según puede verse, encierra a algún tipo de criatura horrible (cuyas garras escamosas tienen agarrados los barrotes de la pequeña ventana) a la que podría soltarse para atormentar a los prisioneros. Si se retira el yeso y se rompen los tablones que hay detrás, quedará al descubierto una puerta normal que se abre hacia dentro.



T: Si se ha observado y estudiado detenidamente el dibujo del suelo desde la entrada hasta este punto, el perseverante personaje será premiado al comprender de repente que en el suelo hay inscrito un mensaje en runas apenas visibles. Este dice:

“Acerak os felicita por vuestra capacidad de observación. Dad el uso que queráis a lo que sigue, porque al final, sin importar lo que hicierais ¡Seréis míos!”

“Volved hasta aquel que atormenta, o a través del arco, y descubriréis la segunda gran cámara. Evitad el verde si podéis, pero sabed que el color de la noche es para aquellos que posean un gran valor.

Si las sombras de rojo indican sangre, el sabio no tendría que sacrificar más que un círculo de metal mágico; y ya habríais recorrido un largo camino.

A lo largo del recorrido podréis hallar dos pozos que conducen a una fortuita caída, así comprobad los muros.

Estas claves y aquellas son las más importantes de todas, y cuidado con las manos temblorosas y con lo que mella causará.

Si encontráis lo falso hallaréis lo verdadero y llegaréis hasta la cámara de las columnas, donde se encontrará el trono, que es la puerta y es la llave.

Los hombres de hierro, de semblante sombrío, sirven para más de lo que puede ver el ojo del espectador. Habéis dejado y abandonado y hallado mi Tumba y ahora vuestra alma morirá.”

4. Fresco del Laboratorio del Mago:

El rasgo más sobresaliente de esta zona ¡Sobresale de verdad! Dos figuras de humanos con cabeza de chacal están pintadas de manera que parecen sujetar un cofre de bronce auténtico (Muestra la ilustración número 4 tan pronto como el grupo investigue ésta zona).

Si se examina la caja con detenimiento podrá verse que tiene bisagras en la parte frontal inferior que permiten abrir la tapa (girándola hacia abajo) presionando un asidero que hay en la parte superior. En éste último hay una aguja envenenada (fácilmente detectable), cuyo pinchazo puede evitarse con facilidad presionando el broche con el pomo de una daga, o algún otro objeto.

El veneno de dicha aguja, causara la perdida de 2PG cada diez minutos hasta la muerte, a menos que se supere una tirada de salvación contra venenos, o se consiga eliminar el veneno.

Sin embargo, una vez abierta, la caja parecerá estar completamente vacía. Si un personaje palpa el interior del cofre, podrá tocar una vara vertical sujeta al fondo. Esta palanca se mueve con facilidad, y si se tira de ella con la más mínima fuerza, se abrirá una trampilla oculta que cubría un pozo de 9 metros de profundidad (que al igual que todos los de la Tumba, tiene púas y veneno). Aparte del posible daño causado por las púas, todo personaje que caiga sufrirá 3d6 puntos de daño.

Nota: Esta trampilla tiene 1 metro de grosor y no puede descubrirse dando golpecitos sobre ella, ni mediante magia capaz de detectar puertas secretas, o incluso trampas. La habilidad natural de los enanos, les permitiera observar, de la forma habitual, unas muescas en forma de rectángulo en el lugar donde se encuentra la tapa de piedra, pero no mostrará qué es lo que hace. El foso permanecerá abierto una vez se accione la palanca.

5. El arco de la niebla:

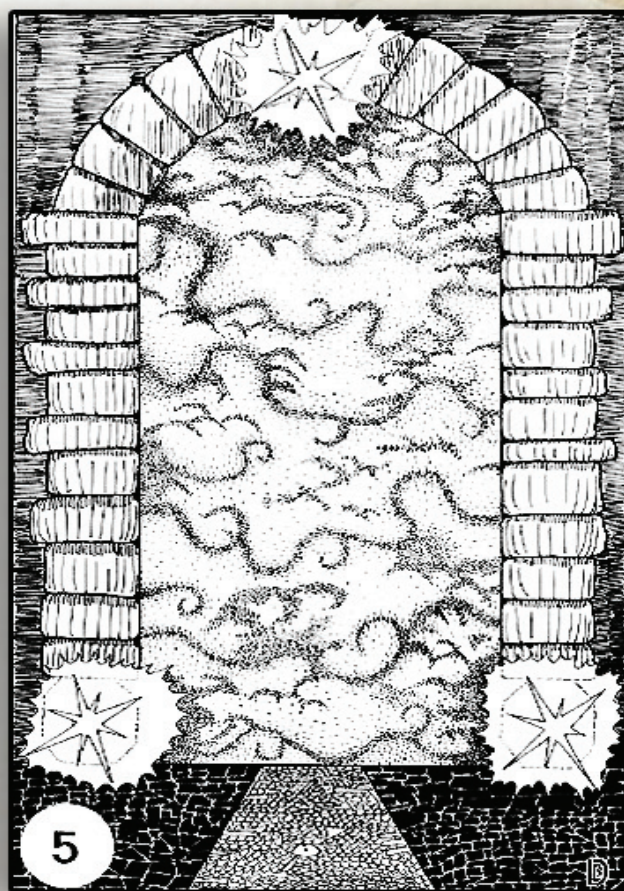
Una sección del camino de mosaico rojo conduce directamente hasta este arco. Si algún personaje se para en el camino a medio metro (o menos) de distancia del arco, las dovelas de su base comenzarán a emitir un fulgor amarillo (la de la izquierda) y naranja (la de la derecha), y la clave, situada a 2 metros de altura, lo hará con luz azulada, (**Cuando esto suceda, muestra a tus jugadores la ilustración número 5**).

Más allá del arco sólo se divisa un velo de niebla, y hasta que las piedras sean presionadas siguiendo el orden apropiado (Amarillo, azul y naranja) nada conseguirá que se disipen los vapores. Ningún tipo de magia servirá tampoco para ver a través de la bruma. El vapor desaparecerá, y el camino parecerá dirigirse hacia el este. Si alguien atraviesa el arco mientras la niebla aún esté presente, el personaje será teleportado instantáneamente hasta 7 (véase a continuación). Tras apretar las piedras en el orden correcto aquellos que lo atravesasen andando sobre el mosaico rojo serán teleportados hasta 11 y los que lo hagan por fuera del camino serán devueltos a 3.

6. La cara del Gran Diablo Verde:

El otro tramo de la bifurcación del camino conduce hasta el final del pasillo donde puede verse la cara de un diablo de aspecto maléfico hecha de mosaico. (Muestra a tus jugadores el gráfico número 6).

El rostro tiene una gran boca en forma de “O.” cuyo interior está completamente negro. Si se intenta la detección toda la zona irradiará mal y magia, un paladín podrá ver ésta presencia maligna gracias a su habilidad innata para detectar el mal. La abertura de la boca es similar a una esfera de aniquilación (fija), aunque con 1 metro de diámetro (espacio suficiente para que aquellos que lo deseen puedan saltar a su interior y ser destruidos por completo y para siempre).

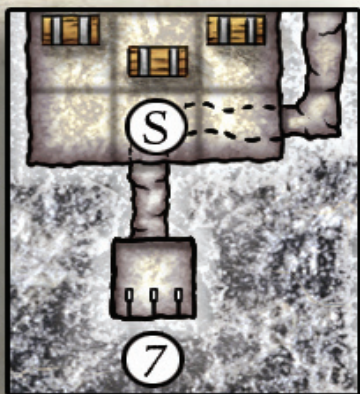


7. La Prisión Abandonada:

Este miserable cuartucho no parece disponer de salida alguna, y ni siquiera los medios de detección mágica indicaran la existencia de salida alguna. En la pared sur de la cámara hay 3 palancas de metal (medio metro de largo). Pueden moverse vertical y horizontalmente individualmente o combinadas. Lo único que dará resultado será mover las 3 juntas hacia arriba o hacia abajo.

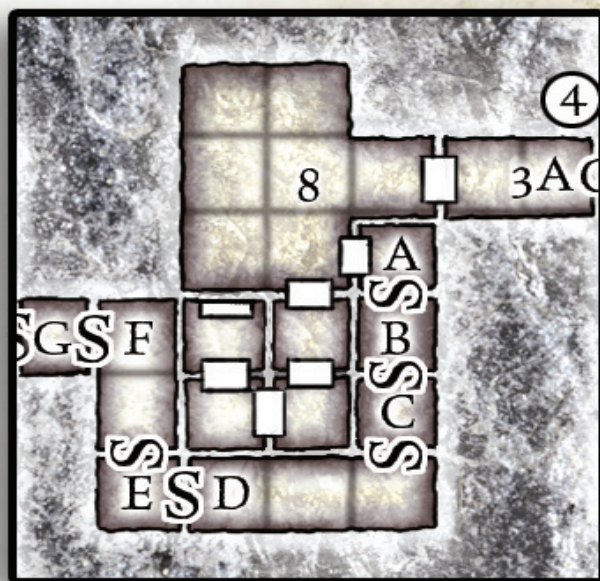
Si se mueven hacia arriba en el centro del techo se abrirá una pequeña trampilla (a 3 metros de altura). Si las 3 se empujan simultáneamente hacia abajo todo el suelo de la cámara se abrirá dejando al descubierto un pozo de 30 metros de profundidad sin salida posible. La caída causará 10d10 puntos de daño y el suelo volverá a cerrarse automáticamente transcurrido 1 turno, el sujeto en el interior del foso quedara atrapado hasta que alguien vuelva a accionar de nuevo las palancas.

El camino que parte del techo es un pasillo de un 1 metro cuadrado a través del cual es posible arrastrarse. En el lugar; en el que el pasillo gira hacia el este hay una tapa en el techo (S). Esta solamente puede ser detectada mediante visión mágica o si el personaje tiene el suficiente sentido común como para buscar puertas secretas dando golpes con los nudillos. El proceso de búsqueda normal de puertas secretas no servirá para nada si no se emplea alguno de los dos métodos mencionados. Al final el pequeño túnel conduce hasta una puerta mágica de un solo sentido que va a dar de nuevo a la parte descrita al inicio del párrafo haciendo que los jugadores vuelvan a estar donde empezaron...



8. La Guarida de la Gárgola:

Cuando se abra cualquiera de las puertas que conducen a esta sala, una gárgola mutante de 4 brazos quedara libre de su éxtasis temporal. Alrededor del cuello de la criatura se ve un collar engastado con enormes gemas brillantes (10 piedras de cuarzo azul, con un valor base de 100 po cada una). En un compartimento del collar hay un trozo de pergamino escrito con runas mágicas.



Para poder comprenderlas será necesario realizar un conjuro de leer magia o la habilidad de ladrón "comprender lenguajes:

"Busca el oro por arriba y por abajo, para oír un cuento jamás contado. Por el arco al que al final arribaras enderezar tu camino podrás."

Debajo de las runas figura la inicial "A". (Utiliza la ilustración número 8 para éste encuentro).



Gárgola Mutante

Clase de armadura: 4
PG: 50- 70 (DG: 12)
Movimiento: 10 metros
Ataque: 6 Garras
Daño: 4 ataques de 1d10 / 2 ataques de 1d8
Salvación: G 12
Moral: 12
Alineamiento: Caótico
Valor PX: 2.300
Reglas Especiales:



Si los dos ataques de 1d8 consiguen herir a un aventurero, causará 7 PG de daño adicional, debido a los desgarrones sufridos.

Es inmune a los ataques comunes, por lo que sólo podrá ser herido por ataques de naturaleza mágica (hechizos, armas mágicas, etc.)

Es inmune a cualquier efecto de dormir o hechizar monstruo.

9. Complejo de puertas secretas:

Estas puertas deben abrirse a mano, y cada una requiere de un método distinto de apertura. Mientras tanto cada asalto que haya personajes en una de las habitaciones saldrán disparados varios virotes hacia esa zona desde mecanismos ocultos en las paredes y el techo. En cada una de las habitaciones ocupadas un personaje determinado al azar (también por asalto) sufrirá 1-6 puntos de daño siempre que falle un tiro de salvación contra magia. No existe forma alguna de evitar que los virotes salgan disparados y que acierten en el blanco, y la armadura y los conjuros **Tampoco** evitaran sus efectos. Las puertas secretas se abren de la siguiente forma:

- A. Tirando hacia abajo.
- B. Girando su parte central.
- C. Empujando hacia dentro y hacia arriba desde la parte inferior:
- D. Se desliza hacia arriba
- E. Unos paneles dobles pueden empujarse hacia dentro.
- F Se desliza hacia la izquierda.
- G. Hay 7 botones - si se presionan todos, la puerta se abre. 1 y 7 hacen que la puerta caiga sobre el que la esta abriendo causando 3-18 puntos de daño.

10. Gran sala de las Esferas:

Esta zona es parecida a la 3, pues el suelo esta entarimado, y el techo y las paredes están decorados con figuras de animales, signos y glifos extraños (que no significan nada en absoluto), y humanos y criaturas humanoides que portan esferas de diferentes colores.

Las esferas, por supuesto, son bidimensionales, y su significado y situación aparecen descritos más abajo. (Tan pronto como el grupo llegue aquí, debes mostrar la imagen número) Las esferas aparecen siguiendo este orden de norte a sur, correspondiendo la primera columna a la pared del oeste y la segunda a la del este:

Dorada: sostenida por encima de la cabeza al hombre encima de la cabeza* (puerta falsa)

Azul Claro: al hombro

Plateada: en los pies (puerta secreta una sola dirección) **

Naranja: sostenida a la altura de la cintura (puerta falsa)

Verde: sostenida por encima de la cabeza

Púrpura: en los pies

Amarilla: al hombro

Broncínea: sostenida a la altura de la cintura

Rosada: sostenida por encima de la cabeza

Gris: al hombro (ninguna)

Negra: en los pies***

Violeta: al hombro

Azul brillante: en los pies

Roja: sostenida a la altura de la cintura****

Blanca: sostenida por encima de la cabeza

Turquesa: al hombro

Añil: sostenida por encima de la cabeza

Escarlata: sostenida a la altura de la cintura

Verde Claro: en los pies

*Una ilusión que cubre un pasillo por el que es posible arrastrarse hasta 11.

**** Esta puerta puede abrirse por medio de los conjuros apertura, desintegrar, transmutar roca en barro o de la piedra a la carne**

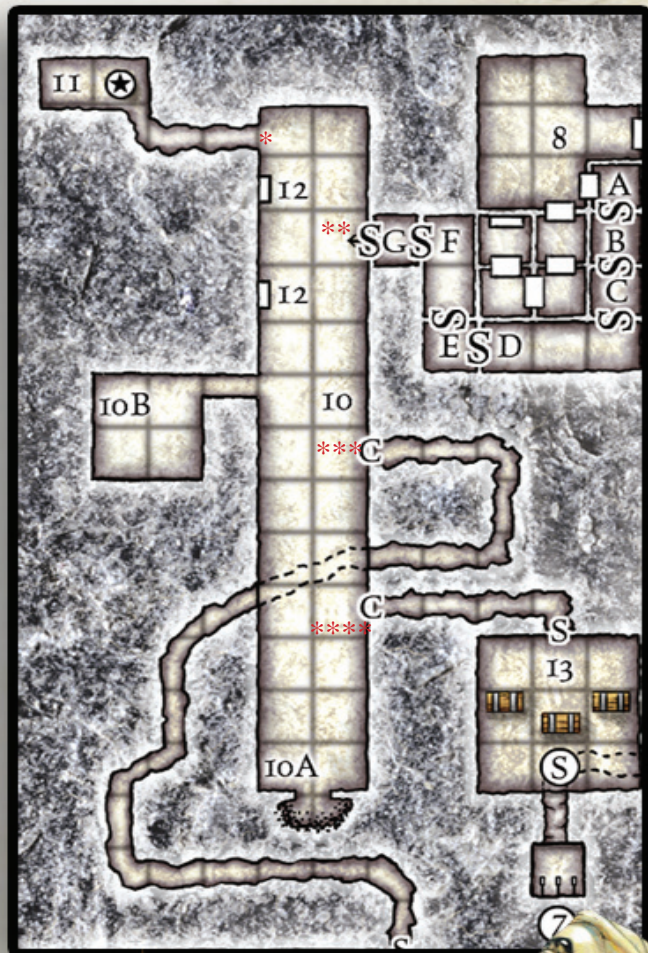
*** Una ilusión que cubre un pasillo por el que es posible arrastrarse hasta 14.

**** Una ilusión que cubre un pasillo por el que es posible arrastrarse hasta 13.

10-A. Arco mágico:

Cuando el grupo examine este arco dales la **ilustración número 5**, y diles que cuando alguien se encuentra a 1 metro, o menos, del portal, las piedras brillan con los siguientes colores: la dovela interior izquierda en VERDE OLIVA la clave en ROJO BERMEJO, y la dovela inferior derecha en VERDE LIMA.

No Importa en que orden se presionen las piedras, el arco continuara cubierto de bruma y velado por la neblina. No hay nada que pueda permitir a los espectadores ver lo que hay mas allá. Toda la materia viva que pase a través de ella será teleportada a 3, mientras que la materia inerte será enviada simultáneamente hasta 33: es decir, los personajes que lo atravesasen aparecerán al principio de la Tumba, totalmente desnudos, mientras que todos los objetos que lleven encima aparecerán en la cripta del semiliche (cruel. pero para el DM, divertido...)



10-B La sala olvidada:

Una antigua sección de la pared ésta aquí derruida, dando acceso a una sala abandonada. Su interior, vacío, carente de la decoración del pasillo anterior, no presenta nada de utilidad o interés.

11. La estatua de tres brazos:

Cuando los jugadores encuentren esta habitación, más bien pequeña, verán inmediatamente lo que parece la estatua rota de una gárgola de 4 brazos (Imagen número 11), alcanza los 2 metros y medio de altura, y su cuarto brazo yace roto en el suelo, cerca de ella. Perder el tiempo intentando colocar el brazo en su sitio no servirá de nada, la estatua continuara inerte.

Sin embargo, un vistazo de cerca a las 3 manos que conserva, cuyas palmas están abiertas y extendidas, servirá para detectar que una gema grande (un cuarzo azul de 100 mo sirve perfectamente) encajaría en una depresión que hay tallada en cada una de sus palmas. La mano del brazo roto no dispone de tal concavidad. Si tres gemas grandes de cualquier tipo son colocadas en las manos extendidas, sus dedos de piedra se cerraran y las aplastaran hasta reducirlas a polvo, volviendo a abrirse a continuación. Si se repite esta operación dos veces más y 9 gemas son reducidas a polvo, una décima (o más) desencadenará un conjuro atado a la estatua, la cual emitirá las siguientes palabras:

**“Vuestro sacrificio no ha sido en vano.
En el cuarto buscad con cuidado
Para hallar vuestro regalo.”**

Mientras estas palabras son pronunciadas, una gema de Visión verdadera aparecerá en la palma del brazo roto de la estatua. La gema debe ser encontrada, y el personaje que lo haga deberá limpiarla de una sustancia mágica antes de poder verla o usarla. Nótese que si el brazo es movido sin cuidado, la gema caerá y saldrá rodando. Será inútil buscarla con conjuros de detectar invisibilidad o mediante cualquier método de búsqueda que no sea palpar el suelo concienzudamente,

Una vez esté limpia y sea visible, describe la gema como un diamante ovalado muy claro, con dos caras lisas y pulidas, y 2 centímetros y medio de diámetro por un cuarto de pulgada de ancho. Funcionará solamente 12 veces, con cada uso, se revelará cualquier puerta u objeto (mágico o no) que se encuentre oculto en un radio de 2 metros. Tras los 12 usos se hará añicos.



12. Trampa de puerta falsa:

En este lugar, al igual que en varios otros de la Tumba, hay puertas falsas que esconden trampas de lanza. Cuando se abre una de ellas (**dale a los jugadores la ilustración número 12**). Una lanza saldrá disparada y los que abran la puerta, o los situados tras él, podrían ser alcanzados por ella. Si fuera necesario, determina aleatoriamente qué personaje es el blanco de la lanza. El desafortunado deberá tener éxito en un tiro de salvación contra magia o sufrirá 2d8 puntos de daño. Cuando la puerta se cierra y vuelve a abrirse, una nueva lanza sale dis-

13. La Cámara de los tres cofres:

Cuando los personajes se arrastren por el pasillo que hay tras la ilusión de la esfera de color rojo, llegarán hasta lo que es aparentemente un callejón sin salida, pero un breve examen servirá para descubrir fácilmente (1-4 en un d6 para los enanos y 1 a 3 en 1d6 para el resto) una puerta secreta.

El personaje que accione la puerta se precipitará hacia el suelo, situado a 3 metros más abajo al inclinarse la piedra que hay justo al final del pasillo, perdiendo 1d6 puntos de golpe (una mera molestia, pero que servirá para mermar aún más la confianza del grupo), (En este momento, muestra a los jugadores la ilustración 13-A).

Los grandes cofres están firmemente sujetos al suelo; el primero está hecho de oro, el segundo de plata, y el tercero de madera de roble reforzada con gruesas bandas de bronce. Miden unos 1 metro de largo, medio metro de ancho y 1 de alto. Dentro de ellos hay lo siguiente:

Oro: (Es solamente hierro chapado en oro) Contiene 12 ofidios de piel amarilla, con el siguiente perfil:

Ofidio de piel amarilla (12)

Clase de armadura: 6
PG: 10-17(DG: 3)
Movimiento: 12 metros
Ataque: 1 mordedura
Daño: 1 PG + Veneno
Salvación: G 3
Moral: -
Alineamiento: Neutral
Valor PX: 50
Reglas Especiales:



Al morder causan solamente 1 punto de daño, pero los tiros de salvación contra su veneno se efectúan con un penalizador de -2, quien no supere la TS, morirá en 1d4 horas. Se deslizarán desde el interior del cofre y atacarán al asalto siguiente. Son rápidas y continuarán mordiendo hasta que hayan muerto todas.

Usa la imagen número 13 B para representar ésta escena.

Plata: (Es solamente hierro chapado en plata) contiene un anillo (+1 a las TS contra Magia) guardado dentro de una caja de cristal claro (cuyo valor es de 1.000 mo). Cuando se levanta la caja del fondo del cofre, 8 dardos saldrán disparados hacia arriba, 1-2 personajes (el máximo que podría estar en mitad de la línea de fuego) recibirán 1d4 impactos (cada uno), siempre que se encuentren al alcance de los proyectiles (agarrar la caja del diamante y retirarla del fondo, es estar a su alcance), El daño será de 1d6 puntos por dardo, sin tiro de salvación que valga. Usa la imagen número 13 C.



Madera: Cuando se abra la tapa, el esqueleto animado de un gigante será instantáneamente teleportado al interior del cofre. Siempre ataca primero, con el siguiente perfil. Usa la imagen número 13 D

Gigante Esqueleto

Clase de armadura: 2
PG: 32 (DG: 10)
Movimiento: 12 metros
Ataque: 2 cimitarras
Daño: 2d6/2d6
Salvación: G 10
Moral: 12
Alineamiento: Neutral
Valor PX: 2.100
Reglas Especiales:

Las armas cortantes le causan solamente 1 punto de daño por impacto, pero las contundentes le infligen el daño completo, La magia no afecta a este monstruo y tampoco puede ser expulsado. El agua bendita le causará 1d4 puntos de daño,



14. La Capilla del Mal:

Pasando a través de la ilusión de la esfera negra, el grupo podrá arrastrarse a través de un pequeño túnel, para encontrarse con que su final es de piedra sólida. Será necesario un resultado de 1 en un d6 para encontrar la puerta secreta que hay al final del pasillo (no importa la raza del personaje que esté buscando o la magia que se utilice para ello, a excepción de la gema de visión).

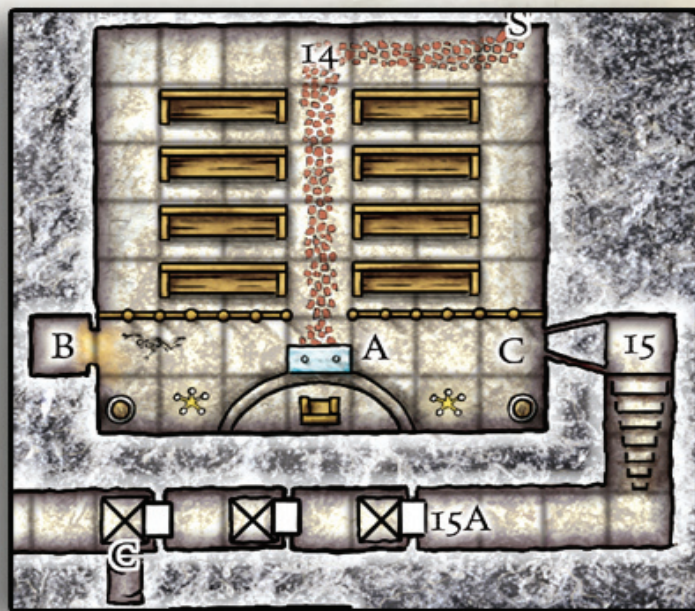
Una vez dentro, podrán ver claramente que se trata de algún tipo de templo. Las paredes están decoradas con escenas pintadas de la vida cotidiana, pero la gente que aparece en ellas tiene la carne podrida, las manos esqueléticas, está comida por los gusanos, etc.

Sin embargo, también se representan diversos símbolos religiosos de alineamiento bueno y mediante la magia es posible detectar una leve aura benévola, ¡Menudo misterio! ¿Es posible que el semiliche hubiera sido de alineamiento bueno?

Hay un camino hecho de mosaico que conduce hasta el altar, y la zona de los fieles tiene una fila de grandes bancos de madera a cada lado del pasillo central (todos los bancos poseen asientos abisagrados), Los dos que hay más atrás tienen escondidas en su interior 4.000 mp cada uno, los dos siguientes de cada fila 3.000 me cada uno, y los dos siguientes 2.000 mo cada uno. Los dos de delante esconden trampas de gas en su interior (2 asaltos después de abrirse uno de los bancos, una nube de gas invadirá toda la capilla. y todos los presentes ¡Perderán 2d8 puntos de Fuerza durante 48 horas!).

Una barandilla de madera divide la habitación. Al sur de ella puede verse el altar, un estrado con gradas sobre el que hay una silla de madera (bellamente tallada y tapizada, pero nada extraordinaria), 2 grandes candelabros de bronce con 5 velas cada uno, y dos urnas de cerámica blanca (una en cada rincón) con tapas de madera y bronce.

Un esqueleto humano con cota de mallas negra (tremendamente agujereada y oxidada) señala en dirección al área B. (**Muestra ahora a tus jugadores la Ilustración número 14**).



14-A. El altar azul opalescente:

Este bloque, hecho de un extraño material, brilla con luz propia (los paladines podrán detectar un aura de maldad en torno al altar, al igual que cualquier aventurero que haga uso del conjuro “detectar el Mal”). Si lo toca la materia viva, el altar disparará un rayo relampagueante de 12 metros de largo y dos y medio de ancho, que causará 40 puntos de daño (reducidos a 20 si se tiene éxito en un tiro de salvación contra magia). Tras salir disparado el rayo, el altar adquirirá una ardiente tonalidad azul rojiza. Si a partir de este momento lo toca cualquier objeto, explotará causando 60 puntos de daño a todas las criaturas en un radio de 9 metros (superar el tiro de salvación reducirán el daño en un 50%).

14-B. El arco naranja brillante:

Tal y como se ha dicho, el esqueleto que hay tras la barandilla está tendido sobre el suelo y apunta hacia el arco.

(Muestra a tus jugadores la imagen número 5 y explícales que ninguna de las piedras brilla, aunque el umbral sí está cubierto por luminosos vapores anaranjados de una tonalidad excitante.)

Esta intensa niebla naranja no puede ser penetrada por ningún tipo de magia o visión. El esqueleto, se supone, confundirá al grupo, ya que cualquier personaje que atravesase el portal entrará en una habitación de 3 X 3 metros donde su alineamiento y su sexo estarán invertidos por medio de una terrible maldición (aunque será difícil restablecer el sexo y alineamiento originales, la maldición, una vez eliminada, no seguirá interfiriendo con el estatus de paladín, explorador, etc.). Volver a atravesar el arco restablecerá el alineamiento original, pero al hacerlo se recibirán 1-6 puntos de daño, Atravesarlo por tercera vez volverá a cambiar también el sexo, pero el individuo será teleportado de la misma forma descrita en el párrafo 10 A.

Solamente un conjuro de quitar maldición, permitirá recuperar el alineamiento. No obstante, si el alineamiento se recuperara atravesando de nuevo el portal naranja, un nuevo conjuro quitar maldición bastará para restablecer el sexo original. Antes de haber recuperado el alineamiento, ningún conjuro distinto del ya citado afectará a la víctima de la maldición.



14-C. La losa:

Un examen cuidadoso de esta zona (junto a un resultado de 1-4 en un d6) hará que se descubra una pequeña ranura con una letra "O" levemente trazada sobre ella. Este bloque deslizante aparece descrito más adelante. No puede ser detectado mágicamente, y no podrá abrirse por medios físicos o mágicos distintos de los descritos en el párrafo 15.

15. La Puerta de Piedra:

Esta piedra, en forma de embudo, tiene solamente medio metro de ancho, uno de alto y diez de grosor. Está impregnada con una fuerte aura antimágica que impide que sea detectada, movida o transformada en otra sustancia. La ranura (consulta C del apartado anterior) es lo suficientemente grande como para permitir que se introduzca una moneda o una gema plana. Tiene también el tamaño perfecto para insertar un anillo mágico. Solamente un objeto de este tipo servirá para accionar el mecanismo que hundirá lentamente el bloque en el suelo, permitiendo acceder al pasillo que hay tras él. El anillo (y cualquier otro objeto depositado en el interior de la ranura) se habrá perdido para siempre, ya que la piedra lo destruirá al hundirse. Desde el otro lado (al este) la puerta puede abrirse fácilmente, y no hace falta ningún objeto en especial para accionar el mecanismo de apertura.

El pasillo se ensancha hasta alcanzar los 3 metros y gira después hacia el sur. Allí, unos empinados peldaños descienden hasta dar a un nuevo pasillo, que esta vez gira hacia el oeste. La serie de 3 puertas que hay en este último pasillo puede abrirse fácilmente con un 1-6 en un d6 (es decir, siempre). Sin embargo, un resultado de 1 o 2 indicará que la fuerza empleada ha sido tanta que quienquiera que la estuviera abriendo caerá al pozo que hay detrás (consulta el párrafo 3, más arriba, para encontrar los detalles acerca de los fosos). Por supuesto, si no se empuja la puerta con violencia, se abrirá sin peligro, y los personajes que vayan a la cabeza del grupo tendrán las posibilidades normales de caer cuando pisen las trampillas que tapan los fosos.

Cuando hayan alcanzado la tercera puerta (y su correspondiente pozo) es muy probable que el grupo ya imagine la existencia de un tercer pozo y lo ignoren. Esta falta de atención impedirá que se detengan a examinarlo desde el interior, donde hay una puerta de madera pintada de tal forma que parece roca. Puede ser detectada con 1-5 en un d6, y si se palpan los muros será descubierta directamente. Lo más probable es que el grupo continúe hasta la zona 16.

16. La puerta cerrada, de madera de roble:

Esta puerta está fuertemente reforzada con bandas de hierro, y salta a la vista que tiene varias cerraduras. Si alguno de los personajes pega la oreja a su superficie podrá escuchar una música lejana y alegres canciones que, evidentemente, proceden de detrás.

La puerta irradia una tenue aura mágica, y los intentos de forzarla o lanzarle conjuros de apertura no servirán de nada. La única forma de atravesarla es hacerla añicos físicamente, o lanzar un conjuro desintegrar.

Una vez se haya logrado destruir la puerta, al norte podrá oírse ruido de confusión y gente que huye, y toda la música y las canciones cesarán por completo. Hacia el norte puede verse un tenue brillo (¿antorchas?).

Las paredes del pasillo son de alabastro blanco y liso, y el suelo está hecho de mármol gris muy pulido. La destrucción de la puerta ha activado un conjuro de engaño audible que ha provocado los ruidos que los personajes han podido escuchar. El suelo del túnel es una gran viga contrapesada. El punto donde pierde el equilibrio está en la tercera casilla contando a partir de la puerta, y cuando 1 o más personajes lleguen hasta allí, el suelo comenzará a inclinarse desde la entrada, hundiéndose por el extremo situado al norte (En éste momento, debes mostrar a tus jugadores la imagen número 16)



Diles rápidamente que el suelo está comenzando a inclinarse tal y como se ha explicado. Comienza a contar lentamente hasta 5 (tal y como se describe en 2). Al terminar de contar, todos los personajes todavía al norte de la puerta comenzarán o deslizarse hacia abajo en dirección norte a 3 metros por segmento.

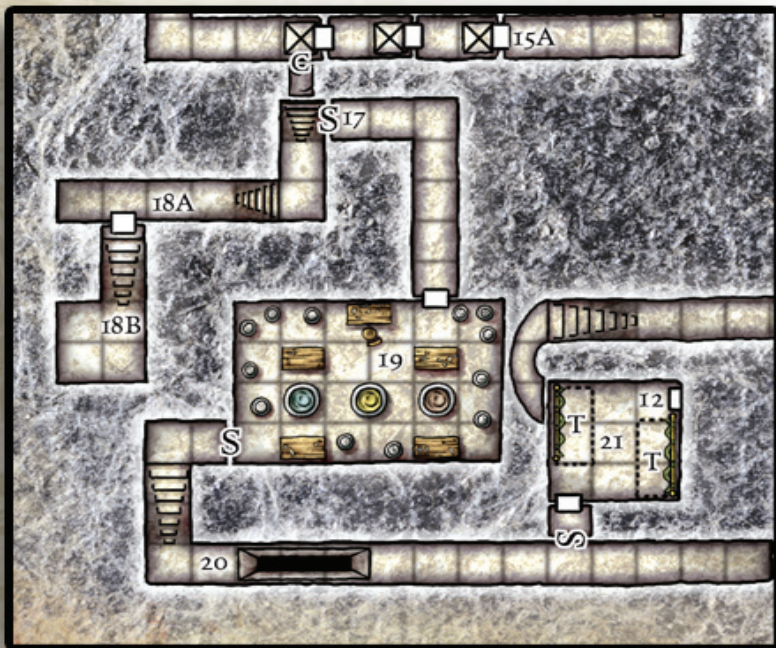
Cuando alcancen los 12 metros (contando desde la puerta) cada uno sufrirá 1d6 puntos de daño debido al calor. Al alcanzar los 15 metros, el daño será de 2d12 puntos. Más allá de esta distancia, los desventurados caerán en un pozo de llamas y lava fundida en el que desaparecerán para siempre.

Si se quiere abandonar el pasillo mientras el DM está contando hasta 5, entre número y número de la cuenta cada personaje podrá recorrer una distancia de medio metro por punto de factor de movimiento que posea.

17. Puerta Secreta mágica:

Este acceso al resto de la tumba está situado en la pared de la escalera que desciende. Puede ser localizada por cualquier medio, pero nada permitirá abrirla hasta que la zona haya sido vista a través de una gema de visión, se haya ejecutado un conjuro de similar efecto o se haya lanzado un conjuro de detectar magia para precisar dónde se encuentra el aura mágica del acceso.

Cuando se haya logrado detectar la magia de la puerta, será necesario ejecutar un conjuro de disipar magia o de quitar maldición para retirar la protección que impide que la puerta sea abierta. Una vez hecho esto, la puerta puede ser abierta fácilmente desde ambos lados.



18. Cripta falsa protegida con gas del miedo:

Antes de que el grupo pueda entrar a esta zona, deberá descender las escaleras y entrar en el pasillo del oeste ligeramente brumoso.

El túnel está lleno de gas del miedo, a no ser que los jugadores anuncien que contienen la respiración, los personajes lo respirarán al empezar a atravesar los 12 metros que mide. Si inhalan el gas, deberán superar un tiro de salvación contra veneno o huirán del lugar a velocidad máxima durante 2d8 turnos. Más allá de los 3 primeros metros, el gas se espesa y comienza a irritar los ojos, de modo que un personaje sólo podrá advertir la presencia de la puerta que hay al sur con un resultado de 1 a 3 en un d6, 1 a 4 en el caso de los enanos. El gas se disipará una vez se abra la puerta del sur.

La cripta falsa: La parte final de los peldaños que descienden hasta la cámara está cubierta por telarañas que solamente pueden retirarse con fuego mágico.

Un personaje que intente atravesarlas a la brava quedará totalmente enredado, y no podrá liberarse si no es mediante fuego mágico o el conjuro "Deseo".

A los pies de la escalera hay un martillo de guerra revestido de oro. El arma comenzará a emitir una brillante luz dorada en cuanto uno de los personajes la tome. Este martillo acertará siempre que se intente golpear con ella a un pseudoliche. La cripta falsa está llena de muebles podridos y desmoronados que un día debieron ser muy valiosos. Sobre un sofá de oro sólido (cuyo valor es de 50.000 mo) hay una figura parecida a un liche con una corona sobre la cabeza, que comienza a levantarse lentamente (si los personajes portan el martillo, levantará las manos aparentando miedo. Una atronadora voz procedente de toda la sala dirá:

"¿Quién osa perturbar el descanso de Acererak? Vuestra muerte es lo húnico que habéis hallado."

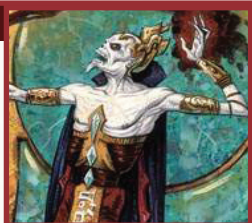
(tras esto, muestra la imagen número 18 a los jugadores).



El supuesto liche es realmente un zombi preparado mágicamente para tener los siguientes valores:

Falso Liche:

Clase de armadura: 4
PG: 32 (DG: 6)
Movimiento: 12 metros
Ataque: 1 ataque por asalto
Daño: 3d10
Salvación: M:6
Moral: 12
Alineamiento: Caótico
Valor PX: 500
Reglas Especiales:



Posee un caparazón anti magia que absorberá los 12 primeros conjuros que sean dirigidos contra él, antes de que ninguno comience a afectarle.

Entre acometida y acometida, el zombi hará gestos mágicos con las manos como si estuviera recitando un conjuro. Si se le golpea con el martillo de luz dorada, la criatura emitirá un tremendo bramido (con un conjuro de boca mágica), resultando evidente que el arma hace que se tambalee (tira los dados y mueve la cabeza). La tercera vez que sea alcanzado por el martillo, el zombi se marchitará instantáneamente y desaparecerá en medio de una nube de polvo, el arma quedará hecha añicos.

Al instante, la habitación comenzará a temblar y empezarán a caer piedras del techo. **Evidentemente, el lugar está empezando a derrumbarse**, pero tómate tu tiempo detallando el retumbar, los temblores, el rechinar, los trozos del techo que se desploman, y ese tipo de cosas.

Si los jugadores preguntan qué es lo que tienen a su alcance, podrán ver un arca de jade, la corona del monstruo derrotado, y una hermosa bolsa de cuero (un auténtico regalo, ya que no está podrida). Todos los demás objetos son de metal (y por tonto muy pesados), están bajo llave, etc.

Comienza a contar lentamente hasta 10 en ese momento. ¡Y verás cómo da comienzo una estampida escaleras arriba para salir del lugar!

Una ilusión programada que se activará en la cripta generará los efectos de un derrumbamiento. De las escaleras comenzará a salir polvo auténtico, y los trozos de piedra empezarán a caer en el túnel que va de oeste a este, en el que va de sur a norte, y luego en las escaleras a los que se accede desde el pozo. Si el grupo sale corriendo, pregúntales si creen que la aventura ha sido muy difícil...

El arca de jade tiene un valor de 5.000 mo y contiene 6 pociones de Curar heridas graves. La corona tiene gemas engastadas y alcanzará los 25.000 mo de oro. El pequeño saco de cuero tiene 278 mp, 29 gemas con un valor base de 10 mo cada una, un pergamino con 7 conjuros de mago (finge que haces las tiradas, pero todos ellos serán de primer y segundo nivel), y un mapa de un lugar, situado a varios cientos de millas de aquí, en el que supuestamente hoy un gran tesoro (naturalmente, el mapa es falso). Si esto no les da que pensar lo suficiente y volver a revisar la Tumba, guarda el módulo, lo podrás usar cuando dispongas de otro grupo de jugadores (o los mismos) interesados por alguna otra referencia en la Leyenda



Nótese que algo tan sencillo como un conjuro de percepción extrasensorial, revelará que el semili-che no ha sido destruido, ya que su presencia en la Tumba, será evidente para el usuario dle conjuro. Suceda lo que suceda, Acererak terminará encargándose de poner las cosas en orden, El único tesoro que habrá quedado en la cripta falsa, será el sofá de oro.

19. Laboratorio y sala de embalsamamiento de momias:

En todo este lugar sencillo pero atestado, solamente hay un objeto que pueda resultar de utilidad, aun así, la gran cantidad de cosas que contiene está pensada para que los jugadores pierdan el tiempo.

Todas las paredes están cubiertas de estanterías, sobre las que hay viejas jarras llenas de polvo e ingredientes de todo tipo echados a perder. Hay un gran escritorio y un taburete, 2 bancos de trabajo, y 2 mesas para el embalsamamiento de momias.

Resulta evidente que los tarros y urnas que hay sobre los mesas y por el suelo contuvieron en el pasado ungüentos, lociones, aceites, perfumes, etc.

También hay vendos blancas, ya sea enrolladas o esparcidas por el suelo, Sobre los bancos de trabajo se amontonan las hierbas secas (cuya naturaleza es imposible de determinar), los huesos y los cráneos. En el sur hay 3 tinajas de unos 2 metros de diámetro y 1 metro de profundidad que contienen líquidos enturbiados. (Muestra a los jugadores la imagen número 19).

La primera contiene 3 pies de agua sucia.

La segunda contiene un ácido de actuación lenta que causará 2d6 puntos de daño el asalto siguiente a haber mantenido un contacto importante con la carne (como sumergir el brazo, salpicarse con él, etc.); un contacto menos importante causará solamente una ligera quemazón. En el fondo de esta tinaja se encuentra una de las mitades de una llave de oro.

La tercera tinaja contiene un cieno gris, bajo el cual se encuentra la otra mitad de la llave de oro. las características del cieno gris, son:

Cieno Gris:

Clase de armadura: 4
PG: 14 (DG: 3)
Movimiento: 1 metros
Ataque: 1 ataque por asalto
Daño: 2d8
Salvación: G4
Moral: 12
Alineamiento: Neutral
Valor PX: 150
Reglas Especiales:



El contacto con ésta criatura causa 2d8 puntos de daño, que de forma adicional, corroe cualquier arma o armadura del desafortunado aventurero. Las armas y armaduras mágicas quedarán destruidas en un turno completo. Sólo puede ser herido por armas mágicas o hechizos, siendo inmune al fuego o al frío.

Las tinajas están pegadas al suelo y son demasiado pesadas para moverlas, Las mitades de la llave son mágicas y no resultarán dañadas por nada. Si se unen, formarán una llave sólida, a la que a partir de ahora llamaremos **Primera llave**.

Como el ácido dañará incluso has armas mágicas, los personajes tendrán que idear algún plan para neutralizar o extraer el contenido de la segunda tinaja, ya que la técnica de intentar agarrarla a la primera solamente tendrá la probabilidad acumulativa de funcionar del 1% por asalto.

20. Gran Foso con 200 puas:

(Muestra la imagen número 20) Este foso de 3 metros de profundidad, al descubierto, se extiende hasta hacer imposible que la mayoría de has criaturas puedan alcanzar el otro lado de un salto.

Por lo tanto, debe ser cruzado descendiendo por la pared hasta el fondo, caminando a través de él, y volviendo a trepar por el otro lado. ¡Así de simple!

Nada de eso: cualquier paso que se dé en los 3 últimos metros del pozo (en el lado situado al este) hará que se dispare hacia arriba una descarga de púas. Todo personaje que se encuentre en su interior o esté asomado por uno de sus bordes recibirá los impactos de 2d6 de estas púas, cada una de las cuales causará 1d6 puntos de daño, sin tiro de salvación posible.

Para cruzar hasta el otro lado será necesario hacer uso de medios mágicos, pues el lugar de las púas disparadas será ocupado por otras nuevas.

21. La cámara agitada:

La puerta secreta que da a este lugar es normal, de manera que podrá ser localizada sin excesiva dificultad. Parece estar llena de ofrendas y muebles funerarios. (Muestra la imagen número 21). En ella hay 4 sofás raídos, varias sillas parecidas a tronos, urnas y floreros (rotos, rascados o abollados), atriles, braseros y mesas pequeñas. Todo parece estar revuelto, solamente los tapices, más bien sencillos, situados en las paredes al este y al oeste, parecen haberse librado del brusco saqueo. Entre todo este caos hay 6 baúles y 24 cofres, todos ellos cerrados con llave.



Los pesados baúles están vacíos, pero cada uno de los pequeños cofres albergará en su interior:

Lanza 1d6, y compara el resultado obtenido:

1 a 3: 1d3 áspides enfurecidas.
4 a 5: 1d100+8 mp.
6: 1d8+1 gemas con un valor de 10 mo cada una.

Áspides Enfurecidas: 1 a 3

Clase de armadura: 6
PG: 4 (DG: 2)
Movimiento: 12 metros
Ataque: 1PG + Veneno
Daño: 3d10
Salvación: G2
Moral: 7
Alineamiento: Neutral
Valor PX: 25
Reglas Especiales:

Quien no supere la TS contra venenos, perderá 1 PG cada 5 minutos, hasta que muera, o pueda eliminar el veneno.

El peso que los personajes ejercen sobre el suelo (que está equilibrado) habrá puesto en movimiento un mecanismo, y cada asalto que permanezcan en la habitación será necesario tirar un d6; si el resultado de la tirada es impar, durante el turno siguiente el suelo comenzará a agitarse violentamente hacia arriba y hacia abajo. Debe hacerse una tirada por cada uno de los jugadores. Con un resultado de 1-2 en un d6, el personaje caerá y sufrirá 1 punto de daño a causa de las magulladuras y contusiones.

Los tapices, que parecen representar rocas y campos cubiertos de maleza, y escenas de color marrón dorado, que muestran la vida submarina, son creaciones de limo verde y moho pardo tratadas con propiedades antimágicas. Si son desgarrados, se convertirán instantáneamente en limo verde y cubrirán a todos los personajes jugadores que se encuentren ante ellos (al caer pueden cubrir una superficie del suelo equivalente a 6 metros de largo por 3 de ancho).



LA MARCA DEL ESTE

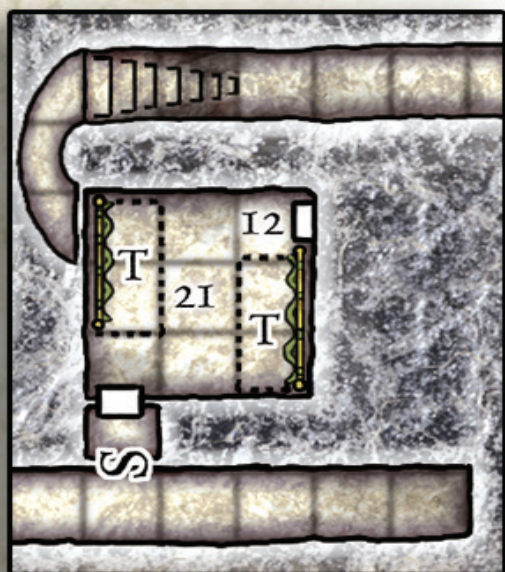


21

Para cruzar hasta el otro lado será necesario hacer uso de medios mágicos, pues el lugar de las púas disparadas será ocupado por otras nuevas.

21. La cámara agitada:

La puerta secreta que da a este lugar es normal, de manera que podrá ser localizada sin excesiva dificultad. Parece estar llena de ofrendas y muebles funerarios. (Muestra la imagen número 21). En ella hay 4 sofás raídos, varias sillas parecidas a tronos, urnas y floreros (rotos, rascados o abollados), atriles, braseros y mesas pequeñas. Todo parece estar revuelto. Solamente los tapices, más bien sencillos, situados en las paredes al este y al oeste, parecen haberse librado del brusco saqueo. Entre todo este caos hay 6 baúles y 24 cofres, todos ellos cerrados con llave.



Los pesados baúles están vacíos, pero cada uno de los pequeños cofres albergará en su interior:

Lanza 1d6, y compara el resultado obtenido:

1 a 3: 1d3 áspides enfurecidas.

4 a 5: 1d100+8 mp.

6: 1d8+1 gemas con un valor de 10 mo cada una.

Áspides Enfurecidas: 1 a 3

Clase de armadura: 6

PG: 4 (DG: 2)

Movimiento: 12 metros

Ataque: 1PG + Veneno

Daño: 3d10

Salvación: G2

Moral: 7

Alineamiento: Neutral

Valor PX: 25

Reglas Especiales:

Quien no supere la TS contra venenos, perderá 1 PG cada 5 minutos, hasta que muera, o pueda eliminar el veneno.

El peso que los personajes ejercen sobre el suelo (que está equilibrado) habrá puesto en movimiento un mecanismo, y cada asalto que permanezcan en la habitación será necesario tirar un d6; si el resultado de la tirada es impar, durante el turno siguiente el suelo comenzará a agitarse violentamente hacia arriba y hacia abajo. Debe hacerse una tirada por cada uno de los jugadores. Con un resultado de 1-2 en un d6, el personaje caerá y sufrirá 1 punto de daño a causa de las maquilladuras y contusiones.

Los tapices, que parecen representar rocas y campos cubiertos de maleza, y escenas de color marrón dorado, que muestran la vida submarina, son creaciones de limo verde y moho pardo tratadas con propiedades antimágicas. Si son desgarrados, se convertirán instantáneamente en limo verde y cubrirán a todos los personajes jugadores que se encuentren ante ellos (al caer pueden cubrir una superficie del suelo equivalente a 6 metros de largo por 3 de ancho).



Los personajes cubiertos por la criatura serán transformados en limo verde y desaparecerán (irremisiblemente) debido a la gran cantidad de limo.

Nótese que los tapices pueden ser manipulados normalmente, siempre que no se tire de ellos hasta desgarrarlos (están bien sujetos a la parte de arriba). Sin embargo, si algún personaje tiene uno de ellos en sus manos cuando la habitación comience a agitarse, existe un 75% de posibilidades de que las sacudidas desgarren el objeto.

Si se intenta prender fuego a los tapices, inmediatamente se transformarán en moho pardo y consumirán el calor de todos los personajes que se encuentren a un máximo de 5 pies de ellos, causando la pérdida de 4d8 puntos de golpe a cada uno (y a partir de aquí la cosa se pondrá peor...).

Nótese que hay una puerta secreta detrás del tapiz del oeste.

22. La Caverna de las nieblas doradas y plateadas:

Como broma particular, Acererak ha encerrado en esta caverna a una hermosa sirena, de alineamiento Legal, bajo un encantamiento. Para romper el hechizo ha de pedirle que salga, pero ella no puede aportar ninguna pista acerca de la naturaleza de su reclusión. (Muestra la imagen número 22)

Las nieblas son plateadas y están surcadas por delicadas serpentinillas de color dorado. La visión se extiende solamente hasta 2 metros. Si se intenta, podrá detectarse una tenue aura benévola.

Aquellos que se metan dentro de la niebla, deben superar un tiro de salvación contra veneno. Si fallan, se quedarán idiotizados hasta poder respirar el aire puro de la superficie, bajo los cálidos rayos del sol. En el centro de esta caverna hay una hermosa gruta en la que habita la sirena.

Si se le pide que acompañe al grupo, lo hará solamente durante esta aventura, aunque seguirá siendo su amiga de por vida.

Junto a ella hay 2 sacos, uno grande y otro pequeño. Ambos desaparecerán si se le pide que acompañe al grupo. Si se toca cualquiera de los dos sacos, la sirena y el otro saco serán los que desaparecerán.



Los valores de la sirena, son los siguientes:

Sirena

Clase de armadura: 5
PG: 16 (DG: 4)
Movimiento: 12/ 24 nadando
Ataque: 1 ataque por asalto
Daño: 3d10
Salvación: M:6
Moral: 12
Alineamiento: Legal
Valor PX:
Reglas Especiales:

Resistencia mágica 20%
Inteligencia elevada
Poderes (equivalentes a conjuros):
-Hechizar persona (mediante el canto) con un +2 hasta los 8 cm de distancia.
-Invisibilidad.
-Sugestión.
-Polimorfarse.
-Puede usar una vez al día cada una de estas capacidades.
Cualquier criatura que sea tocada por ella deberá pasar un tiro de salvación contra veneno, o idiotizarse (Pasará a tener Inteligencia 2) durante 1d20 turnos, También mediante su toque la sirena es capaz de curar la idiotez causada de tal guisa (o la provocada por la niebla).



Los sacos contienen lo siguiente:

Saco grande: Esta bolsa contiene 50 monedas de cobre, plata, electro, oro y platino, Parece un saco normal, pero si se comprueba podrá notarse que irradia magia (es una bolsa de contención pequeña: llena pesa 2 kilos; límite de peso interior 113 kilos; capacidad en volumen 9 metros cúbicos).

Saco pequeño: Tira 1d10 para determinar el contenido del saco pequeño:

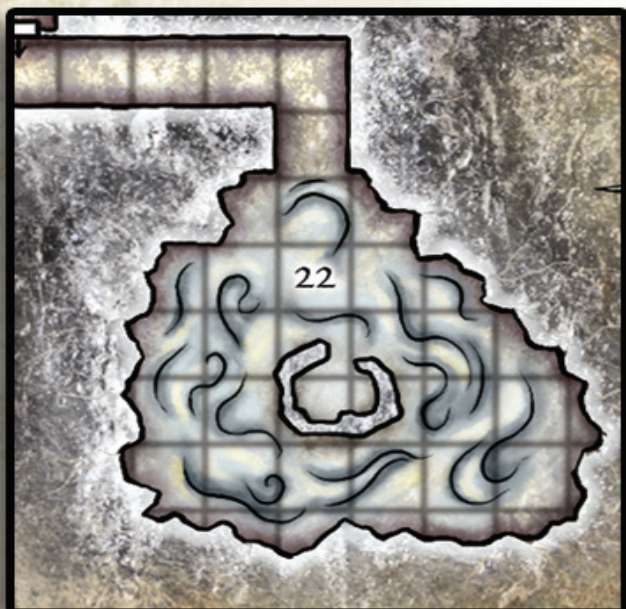
- | | |
|-----|---|
| 1-2 | lleno de lana |
| 3-4 | 5 joyas |
| 5-6 | 1d6 pociones de sanación extra |
| 7 | 1d6 rollos de pergamino |
| 8 | 8d8 gemas con un valor base de 100 por cada una |
| 9 | brazales de defensa, (-2 a la CA) |
| 10 | anillo de caída de pluma (Dos cargas del Hechizo, caída de pluma) |

No es posible conseguir quedarse con ambos sacos. Si un personaje o personajes declaran que los agarran simultáneamente, habrá que determinar aleatoriamente cuál de los dos ha sido tocado una fracción de segundo antes, haciendo que el otro desaparezca para siempre junto a la sirena.

La sirena conversará amistosamente, preguntará cómo se encuentran los personajes, si consideran duro su recorrido por la Tumba y cosas por el estilo. Contestará de forma evasiva cualquier tipo de pregunta directa: "No sabría decirlo," "Lo ignoro," "Posiblemente," etc. En realidad no sabe nada acerca de la Tumba.

23. Puerta Falsa/Verdadera:

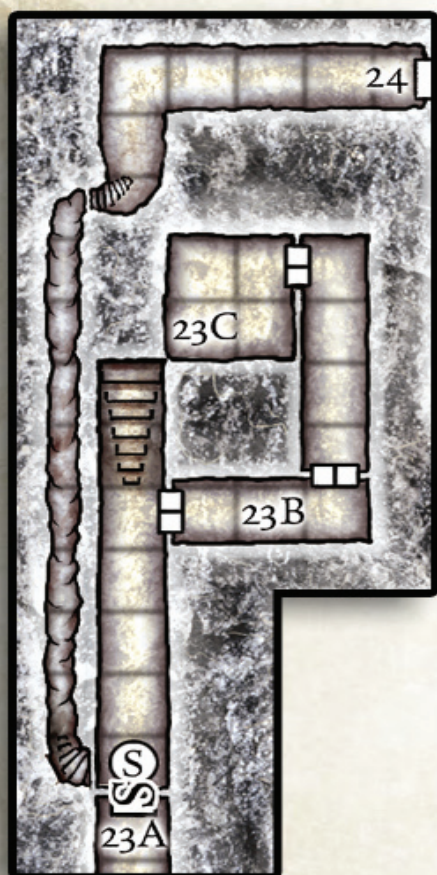
Cuando el grupo llegue a este sitio y abra la puerta, es muy probable que crean que no se trata de nada más que una puerta falsa, pero el muro de piedra sólida que hay detrás, aparentemente desnudo, oculta una puerta secreta.



Nótese que justo detrás de esta puerta oculta hay una trampilla secreta en el suelo del pasillo. Esta se abre a un empinado tramo de estrechos escalones que desciende girando hasta un pasillo de 1 metro y medio de ancho que va a parar a 24.

23-A. Sin embargo, el sitio que los jugadores encontrarán con mayor probabilidad es el pasillo lleno de gas adormecedor al que se accede desde la puerta del este. Cuando las puertas del norte (que se abren a la zona del gas adormecedor) sean abiertas, todo el que se encuentre en el pasillo caerá dormido instantáneamente durante 2d8 turnos.

Cada turno de sueño tira 1d4. Si obtienes un 4, un juggernaut de piedra (algo parecido a una apisonadora) saldrá de la habitación de 6 por 6 metros, el lugar marcado como 23 C, situada al norte, y rodará 1d6 espacios hacia el sur y luego al oeste según determine la tirada de un d6. Todo aquello sobre lo que pase quedará reducido a pulpa. Esto no tiene solución posible, (Si el grupo queda destruido de esta guisa, muestra la imagen número 23)



24. Puerta de Adamantita:

Esta puerta dispone de propiedades antimágicas permanentes, y no existe medio físico o mágico capaz de forzarla. En la puerta hay 3 ranuras a la altura de la cintura. Si a través de ellas se empujan simultáneamente 3 espadas, el grueso panel (medio metro de grosor) girará sobre sus bisagras. **Esta es una puerta de un sólo sentido, que se cerrará tras 5 segundos sin que nadie pueda evitarlo.**

25. El salón del trono de las columnas:

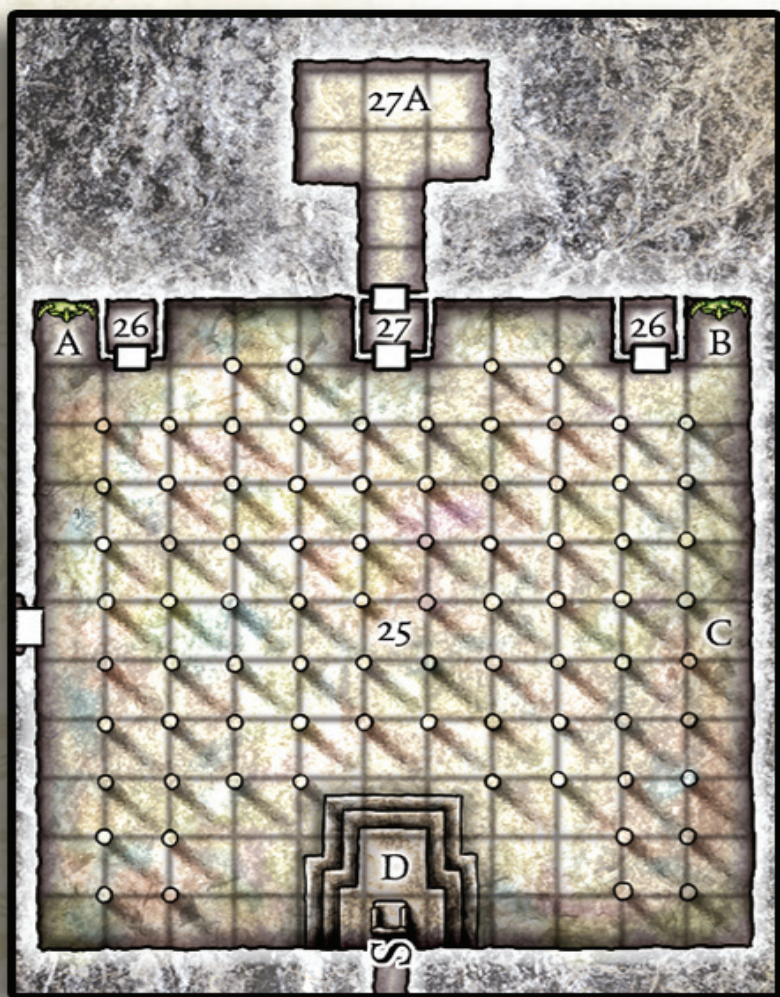
En esta cámara hay filas y filas de enormes columnas de 1 metro de diámetro, que hacen gala de multitud de colores.

Si se intentara detectar, todos estos pilares irradiarán magia. Todo aquel personaje que toque una columna, tuviera o no intención de hacerlo, flotará sin control hacia arriba (levitar) hasta rebotar suavemente contra el techo, como si se tratase del globo de helio de un niño.

Para detener este efecto, será necesario ejecutar sobre cada uno de los afectados los conjuros disipar magia o quitar maldición. (Usa la imagen número 25 para mostrar este salón de 34 metros de lado y 9 metros de altura).

Parece como si en la habitación soplara una suave brisa, pues cualquier personaje que flote entre las columnas comenzará a moverse a la deriva hacia el noreste o el noroeste (en dirección a A o B). Desde la entrada, un personaje observador podrá ver parte del estrado (D) o la habitación 27, siempre que emplee para ello una linterna de ojo de buey.

A. La cara del diablo: (Ilustración 6.) En lo alto, a unos 7 metros del suelo, hay un mosaico de un demonio verde que parece ser exactamente igual al que el grupo encontró en el pasillo de entrada de la Tumba. Cualquier criatura que se acerque a 1 metro de su boca abierta, será absorbida por ella y teleportada instantáneamente para ser “escupido” desnudo en 6. Toda la materia inerte que el personaje llevara encima irá a parar a la habitación 33.



B. La cara del diablo: Es idéntica a la descrita en A, pero está teñida de un color azulado por encima del verde; todo personaje que sea atraído hasta la abertura de su boca será teleportado a la habitación 27 A (véase este apartado).

C. Restos carbonizados: Alrededor de una gema naranja, brillante y de gran tamaño, es posible ver cenizas, huesos y cráneos calcinados, restos chamuscados y ennegrecidos de ropa, equipo, armas y armaduras; una visión espantosa. (Muestra la ilustración 25C)

Si se intenta detectar magia y/o mal (así como la habilidad natural del Paladín), la gema emitirá pulsos de maldad y una fuerte aura de alquimia; la emisión de esta sustancia mágica será de tal intensidad, que el personaje que la esté detectando tendrá la vaga sensación de que la magia está relacionada con la de un deseo.

La gema es un objeto mágico maldito cuya propiedad es el deseo; no importa lo que quiera el personaje que se atreva a tocarla y pedir algo, ya que la inversión o perversión de su petición tendrá consecuencias funestas para él y todos los que sean nombrados en el deseo.

Inmediatamente después de hacer que se cumpla el deseo maligno, la gema comenzará a emitir impulsos con luz rojiza, haciéndose poco a poco más fuerte y brillante, calentándose por momentos. Cuenta hasta 10 como ya habrás hecho en otras habitaciones de la Tumba. Al terminar, la piedra explotará, matando con una ola de radiación y llamas abrasadoras absolutamente a todos los personajes que se encuentren a un radio de 4 metros y medio de ella.

La gema quedará reducida a una masa asquerosa formada por moho apestoso y de color púrpura que burbujea y crepita. Al cabo de una semana, la masa volverá a adquirir la forma de la gema naranja.

D. El estrado de ébano y el trono de plata: (Usa el gráfico número 25D) Contrastando con los tonos pastel del suelo y las columnas del salón, en esta parte puede verse la austera negrura de un enorme estrado sobre el que descansa un trono de obsidiana revestido de plata y adornado con cráneos blancos como el marfil. Sobre el trono descansan una corona y un cetro. Ambos despiden un aura de magia.



La corona de oro niega los efectos de levitación de las columnas, y permite al usuario ver dentro del salón como si estuviera a la luz del día. Sin embargo, fuera del lugar ¡El que lo lleve estará ciego!

Además, será conciente de que la corona solamente puede quitarse si su parte superior es tocada por el cetro. Este último es de electro: tiene una bola de oro en uno de sus extremos y una empuñadura de plata en el otro.

Si se toca la corona con el extremo plateado, el usuario será desintegrado instantáneamente, quedando reducido a un fétido polvo que será imposible devolver a la vida (ni siquiera empleando deseos).

Si se toca la corona con el extremo dorado, el que ciña la corona podrá quitársela de la cabeza.

Un examen del trono revelará que en el panel frontal inferior del asiento hay incrustada una pequeña réplica de la corona. Si ésta es tocada con el extremo plateado del cetro, el trono se hundirá en el suelo, dejando al descubierto un pasillo con una anchura de 5 pies. Resulta evidente que ambos objetos son de valor (25.000 mo la corona y 12.500 por el cetro), pero también están malditos, y si salen de la Tumba, el poseedor de cualquiera de los dos recibirá la visita de un demonio (como el visto al comienzo de la aventura), enviado para recuperar el objeto y devolverlo al salón del trono (un personaje que tuviera los dos objetos, sería objeto de las atenciones de dos demonios).

26. Sala pequeña con puerta azul eléctrico:

Al observarla desde una distancia de 3 metros o menos, la puerta relucirá con una tenue luz azulada. Cuando sea tocada, el brillo se hará más luminoso. Su tirador de oropel invitará a ser usado, y la puerta se abrirá fácilmente. En el interior de la habitación del oeste hay solamente polvo, pero la del este es otra cosa. Si se abre ésta última, los personajes podrán ver una mesa de poca altura sobre la que descansa un gran sarcófago de madera.

Repartidos por el interior hay varios baúles, urnas y cofres saqueados. Dentro del sarcófago están los restos de una momia (no exactamente un muerto viviente, ya que por el momento son simplemente los restos momificados de un ser humano), el vendaje está parcialmente suelto y hecho jirones. Bajo las vendas que cubren su cabeza puede distinguirse con dificultad una enorme amatista. Esta gema, que tiene un valor de 5.000 mo, posee magia maligna, y si alguien la saca de la cuenca del ojo en la que está, los restos se convertirán en los de una momia auténtica con los siguientes valores:

Momia


Clase de armadura: 3
PG: 32 (DG: 5+1)
Movimiento: 18
Ataque: 2 ataques por asalto
Daño: 1d12+1/1d12+1
Salvación: G5
Moral: 12
Alineamiento: Caótico
Valor PX: 575
Reglas Especiales:



El conjuro de resistencia al fuego que poseen las vendas las hacen inmunes a las llamas normales, además, la criatura lleva puesto un anillo de resistencia al fuego. Puedes encontrar la descripción completa en la página 111 del manual.

27. La puerta violeta brillante:

Esta pequeña habitación de 3 por 3 metros, es muy parecida a la segunda que se describe en el párrafo 26. Cuando la puerta sea tocada, el tenue color lila que brillaba ligeramente desde cierta distancia comenzará a despedir intensos destellos de color púrpura brillante con matices de verde enfermizo. Si se abre la puerta, los personajes podrán ver una cámara vacía con una puerta más en el muro norte, y varios pares de espadas cruzadas, situadas tras unos escudos que hay colgados en las paredes.



Hay tres de estos escudos (con sus correspondientes espadas) a cada lado de la habitación, 2 en la pared norte, y 1 flanqueando cada lado de la puerta de entrada.

Si cualquier criatura cruza el umbral, uno de estos conjuntos de armas volará desde el muro para atacarla. Ambas espadas atacarán al comienzo y al final de cada asalto, y actuarán como si las blandiera un guerrero de nivel 1, pero con un bonificador de +1 tanto a la tirada “para impactar” como al daño.

El conjunto de armas atacará hasta ser destruido o hasta que muera el transgresor. Cada uno de estos objetos tiene CA 3, y aguanta 11 puntos de golpe; el primero en recibir todos los golpes hasta ser destruido será siempre el escudo, ya que se interpondrá entre ellos y las espadas (Muestra la imagen número 27). Cuando el intruso haya sido reducido a pedazos, las armas y escudos no destruidos regresarán a su antigua posición. Estos objetos solamente serán afectados por los siguientes conjuros: desintegrar, que destruirá un grupo completo de armas; y arma encantada, que convertirá una de las espadas en un arma normal de metal.

Peor aún, si se atraviesa el umbral por segunda vez, una nueva pareja de espadas con su escudo procederá a atacar, pero cada nuevo conjunto luchará como si fuera blandido por un guerrero 1 nivel mejor que el anterior (2, 3, 4, etc., hasta un máximo de 8 nivel); tendrá un bonificador a la tirada de ataque y el daño equivalente a su nivel (+1 para el primero, +2 para el segundo, etc., hasta un máximo de +8 para el nivel 8); cada nuevo conjunto tendrá 1 punto menos de CA (el segundo conjunto tendrá CA 2, el tercero tendrá CA 1, el cuarto CA 0, etc., hasta el octavo, cuya CA será -4); y cada objeto necesitará 1 punto más de daño para ser destruido (cada arma del segundo conjunto tendrá 12 PG, las del tercero tendrán 13 cada una, etc., hasta los grupos de 8 nivel, cuyos objetos tendrán 18 PG cada uno). Solamente será posible entrar sin peligro en la habitación cuando todos los conjuntos de armas hayan sido destruidos.

A, La cámara de la desesperanza: Toda criatura lo bastante desdichada para ser teleportada hasta aquí desde la zona 25 B estará condenada. Su destino está escrito mágicamente sobre el muro norte en letras brillantes:

“Vos que habéis osado violar mi tumba, habréis de pagar ahora el precio. Permaneced aquí y morid de hambre, o abrid la puerta que hay al sur, tras la que también os aguarda una muerte segura, si bien rápida. Escojáis la que escojáis, habéis de saber que yo, Acererak el eterno, observaré vuestros fútiles esfuerzos, mofándome de ellos, y disfrutaré de vuestra agónica muerte.”

Una pequeña fuente vierte agua sobre una pila que hay en la pared. El agua se filtra a través de agujeros laterales de manera que siempre hay líquido en abundancia para beber (es imposible inundar el lugar, ya que hay cientos de pequeños desagües en las paredes y el suelo). (Muestra la ilustración número 27A)

En esta sala hay numerosos esqueletos y objetos podridos. Dispersas por el suelo hay 3d100 monedas de cada uno de los siguientes metales: plata, electro, oro y platino.

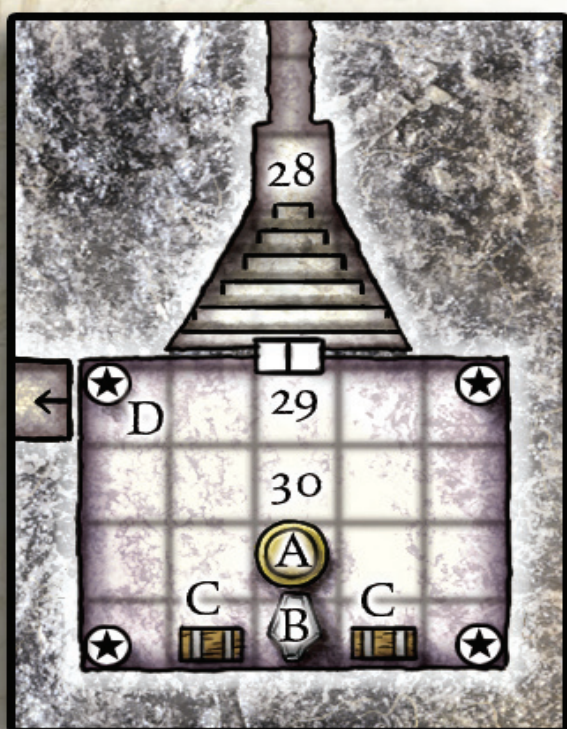
Tirados por la sala también hay objetos mágicos rotos y gemas aplastadas, obra tanto de las víctimas enloquecidas, como de las espadas voladoras. (Una búsqueda minuciosa servirá para encontrar 1d20 gemas intactas, con un valor base de 10 mo cada una, 1 poción de disminución sin usar, y un magal +1.) Si la puerta que hay al sur se abre desde este lado, todas las espadas y escudos se lanzarán al ataque desde las paredes. Los ataques cesarán tan pronto como el personaje (o los personajes) retrocedan hasta la cámara que hay al norte.

28. El vestíbulo maravilloso:

El estrecho pasillo que hay tras el trono conduce a un rellano y a una escalera que se va ensanchando a medida que asciende hacia el sur. Sus 6 escalones están hechos de ónice, mármol rosado, lapislázuli, mármol negro, serpentina dorada, y malaquita. Los muros de la cámara son paneles de cobre (pulido y reluciente) colocados entre maderas exóticas con incrustaciones de marfil. El techo es de plata y está hecho así para reflejar y multiplicar la luz del lugar. (Muestra la imagen número 28.)

Sobre el cuarto escalón hay una llave de bronce, grande y cilíndrica (la Segunda llave) con la que todos habrán de tener cuidado. En ella hay un conjuro de antipatía, cualquier criatura que la toque debe tener éxito en un tiro de salvación contra magia con un penalizador de -2 (debido a la potencia del alquímico). Aquellos que fallen el tiro jamás accederán a tocar la llave ni dejarán que ésta se acerque a menos de medio metro de distancia de su persona bajo ninguna circunstancia.

Al final de la escalera hay una gran puerta doble, y la llave que había sobre el cuarto escalón parece encajar perfectamente en su cerradura.



29. Los batientes de Mithril:

Estas puertas tienen 4 metros de ancho y 8 y medio de alto. Están hechas de Mithril sólido, de 1 metro de grosor, e impregnadas de una poderosa magia que las convierten en objetos totalmente a prueba de magia y conjuros.

En el lugar donde se unen las dos hojas de la puerta, a la altura de la cintura, hay una depresión en forma de copa, o de concavidad hemisférica, que tiene un agujero en el centro. Este último parece ser el ojo de la cerradura en la que puede encajar la Segunda llave. Sin embargo, si un personaje la inserta, recibirá 1d10 puntos de daño eléctrico.

Si alguien es tan imprudente como para probar con la Primera llave, la descarga será el doble de esa cantidad! La verdadera llave de esta puerta es el cetro que puede encontrarse en 25 D. Si se inserta la bola de oro en la depresión, los batientes de Mithril de la puerta se abrirán silenciosamente. Si la depresión hemisférica es tocada por el extremo plateado, el portador del cetro será teleportado instantáneamente a 6, donde será escupido por la boca, completamente desnudo. Toda materia inerte que llevara encima será transportada a la habitación 33. La corona y el cetro regresarán directamente al trono.

La puerta no cederá si se emplea la fuerza bruta contra ella. Sin embargo, si se hace sobre ella algún arañazo o rasguño, quedará al descubierto una herida rojiza de la que comenzará a manar sangre como si de un corte se tratara: ¡La sangre de todos los que han muerto dentro de la Tumba! El chorro rojizo caerá sobre los escalones, inundando la zona hasta la altura del primero en 6 asaltos, y cubriendo un escalón más cada asalto subsiguiente. En 20 asaltos, todo el vestíbulo estará inundado hasta el techo.

Aplicar un conjuro de curar heridas críticas sobre el batiente de la puerta hará que la sangre deje de verse, cosa que también podrá conseguirse con un conjuro de sanar, 2 de curar heridas graves, o 4 de curar heridas leves.

Si se hace uso de la magia contra estas heridas, solamente los siguientes conjuros surtirán efecto:

Conjuro	Resultado
Desintegrar	Destruye toda la sangre
Levitar	Coagula la sangre y la desplaza hacia arriba, convirtiéndola en una enorme gelatina ocre rojiza
Polimorfar	Crea 3-12 tumularios que atacarán
Purificar agua	Convierte la sangre en gas que debilitará a todos los presentes en la zona dejando su Fuerza reducida a 3 durante 1 día
Revivir a los muertos/ resurrección	Hace que una sombra se levante en el escalón superior, y bendice a todo el grupo: cada uno recupera 10 de los puntos de golpe perdidos y se sienten plenamente reconfortados

Tumulario

Clase de armadura: 4
 PG: 14 - 18 (DG: 4+2)
 Movimiento: 7 metros
 Ataque: 1 arma
 Daño: Espada 1d6
 Salvación: G4
 Moral: 12
 Alineamiento: Caótico
 Valor PX: 125
 Reglas Especiales:

No muerto.



Un fuego de cualquier tipo, sea mágico o no, convertirá la sangre en un gas venenoso totalmente mortal. Todos los personajes que se encuentren en la zona del vestíbulo estarán muertos, sin tiro de salvación posible. Los que se encuentren en el pasillo que hay tras el trono solamente morirán si fallan un tiro de salvación contra veneno con un penalizador de -4.

30. La cámara del tesoro, falsa:

El techo de esta impresionante habitación es brillante ya que está hecho de plata, igual que el del vestíbulo. Los muros son de marfil con incrustaciones de oro. El suelo es de reluciente ágata (aunque corriente).

En cada rincón se alza una estatua de hierro negro de 3 metros de alto. La de noreste sostiene en alto un mandoble de filo serrado, como dispuesta para atacar: la del noroeste porta una gran maza con púas; la escultura del sureste tiene presta un mangual, cubierto también de púas, y la del suroeste dispone de un hacha.



Todas despiden aura mágica, pero no son más que simples masas de metal inerte. También poseen un aura maligna, y sus rostros son espantosos y aterradoros. La habitación en sí está forrada de plomo, y tiene capacidades antimágicas. En su interior no funcionarán las propiedades mágicas de ningún tipo de objeto o conjuro que no tengan que ver con la detección de auras como los que irradian la magia o el mal. (Muestra la imagen número 30.)

A. Urna de bronce: Este recipiente de oro con filigranas tiene un gran tamaño. Una fina columna de humo sale de una pequeña abertura en su tapón de oropel, que está sellado en oro. Este oro debe ser arrancado por la fuerza para poder abrir la urna. Si se quita el tapón, del interior del recipiente surgirá un ifrit. Si la urna ha sido zarandeada, golpeada, sacudida, volcada, etc., la criatura estará enfurecida y atacará. De lo contrario, el ifrit llevará a cabo 3 servicios para el grupo, marchándose en cuanto los haya llevado a cabo.

Clase de armadura: 4
PG: 45 (DG: 7+3)
Movimiento: 15 metros
Ataque: 1 arma
Daño: Espada de fuego: 1d6 +1d4
Salvación: G7
Moral: 12
Alineamiento: Neutral
Valor PX: 1.650
Reglas Especiales:



-Espada de fuego: El arma del Ifrit, causa daño de fuego a efectos de reducir o incrementar el daño causado.
-Aura de llamas: Cada aventurero que se encuentre a menos de un metro de distancia del ifrit, sufrirá 1 punto de daño por asalto.
-El Ifrit conoce los Hechizos: Bola de Fuego, Disipar Magia, Muro de Fuego y Teleportar.
-El Ifrit, ignora el daño causado por fuentes flamígeras.

B. Sarcófago de granito: El enorme armazón exterior tiene la palabra ACERERAK escrita en letras de platino sobre la tapa (estas letras incrustadas tienen un valor de 100 monedas de platino, y pueden ser arrancadas por la fuerza). El extremo que da al fondo de la habitación está quebrado y destrozado. Dentro pueden verse trozos de madera del armazón interior, uno cuantos huesos, joyas destrozadas (con las piedras arrancadas), trozos desgarrados de túnicas y cuerdas, polvo y un bastón de los hechiceros roto (su naturaleza resulta evidente por las runas que lo cubren). Si se remueve el contenido, un cráneo roto saldrá rodando del interior del sarcófago. (Sí, el semiliche fue destruido hace mucho, pero las trampas mágicas han permanecido activas de algún modo!)

C. Cofres de hierro: Cada una de estas enormes cajas de hierro sujetas a la piedra, tiene tres cerraduras con trampas de aguja envenenada. No existe manera alguna de moverlas, y ambas presentan marcas de golpes, de intentos de forzarlas, etcétera. El cofre situado al este contiene 10.000 gemas cuyo valor base parecerá no ser inferior a 50 mo por cada una (sin importar el método que se use dentro de la Tumba para calcular su valor) en realidad, cada una de ellas es un cuarzo por valor de 1 mo. El otro cofre contiene 10.000 monedas de cobre. Gracias a la magia, estas monedas parecerán ser de platino hasta que se encuentren a una distancia de 24 kilómetros de la Tumba, momento en que saldrá a relucir su verdadera naturaleza.

D. Será necesario que 3 personas (con Fuerza 12 o superior) colaboren para mover cualquiera de estas estatuas de hierro. Esta en concreto esconde un tirador de anillo que permite elevar una pequeña tapa de piedra una vez es accionado. A través de la abertura que quede al descubierto, el grupo tendrá acceso a un tobogán de 3 metros por el que podrá descender hasta el pasillo que hay al oeste.

31. Las puertas en fase:

Las dos puertas de un solo sentido que pueden verse al sur, son una especie de puertas en fase que permiten a los personajes que vengan desde el norte acceder a pasillos que no existen en el mundo real. Ningún esfuerzo hará posible encontrar estos pasillos desde el sur (ya se empleen conjuros de pasamiento, deseo o lo que sea). Abrir cualquiera de estas dos puertas (o la que haya al este, si se hace desde el pasillo que va a dar a 22), hará que un foso entre en fase en la zona marcada en el mapa. Por todo lo demás, este foso es exactamente igual que los demás que ha en la tumba (incluyendo la trampa que lo oculta).

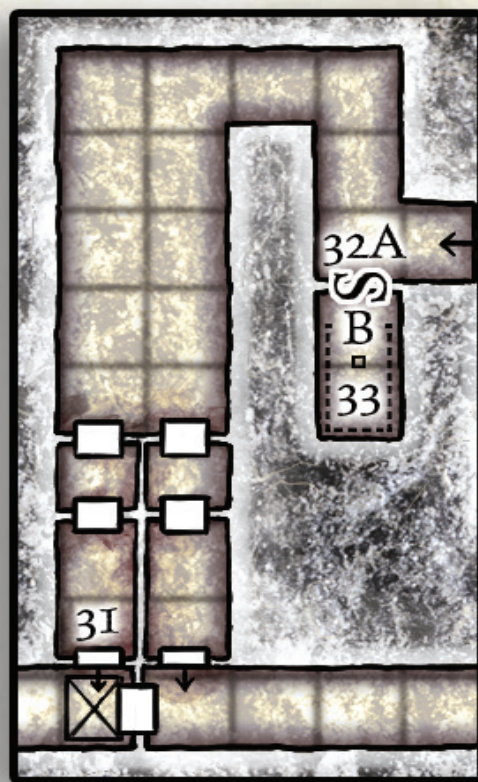
32. La Puerta Secreta:

Esta puerta no puede ser detectada por ningún medio mágico, aunque un examen cuidadoso servirá para descubrir que en el muro hay una pequeña abertura forrada de metal (evidentemente, se trata de una cerradura!). Cualquier intento de forzar la puerta por medios físicos o mágicos será en vano. Si la **Primera llave** (la de oro hallada en la habitación 19) se inserta en la cerradura, un bloque tremendamente grueso de adamantita forrada en piedra, se hundirá en el suelo. No cabrá duda alguna de que se aproxima el final de la aventura (sea cual sea).

33. La cripta de Acererak el Semiliche:

Esta pequeña cámara funeraria tiene un techo abovedado cuya parte más alta se encuentra a 8 metros del suelo. En la habitación no hay absolutamente nada, salvo una pequeña depresión situada en el centro del suelo. Esta tiene varias pulgadas de profundidad y 1 metro cuadrado de superficie.

Si se examina con detenimiento, podrá encontrarse un pequeño agujero en el centro de la depresión (otra cerradura!). Si se inserta la **Primera llave**, quien lo haya hecho saldrá despedido hacia arriba al explotar la llave, sufriendo (solamente él) 5d6 puntos de daño.



La **Segunda llave** (obtenida en 28) encajará en la cerradura sin que suceda nada malo. De hecho, no ocurrirá nada en absoluto hasta que la llave sea girada 3 veces seguidas hacia la derecha. Inmediatamente después de hacerlo podrá notarse un temblor, y los cuatro metros y medio del suelo de la cripta situados más al sur se convertirán en una punta. (En éste momento, debes comenzar a contar hasta 5. Cualquier personaje que esté aun sobre esos 4 metros y medio del suelo cuando termines de contar, habrá sido ascendido junto a la cámara que se está elevando, quedando reducido a pulpa contra el techo.) Los últimos cinco metros del pasillo están ocupados ahora por una cámara hecha de mithril, en cuyo centro se encuentra una puerta con un tirador en forma de anilla. Para abrir la gruesa puerta habrá que tirar fuertemente de ella. (Muestra la imagen número 33.) En el interior de la cámara hay lo siguiente:

- Todos los objetos de los personajes teleportados que hayan quedado desnudos.

- 97 gemas con un valor base de 10 po cada una, y 3 gemas grandes (un peridoto de 10.000 po, una esmeralda de 50.000 po, y un ópalo negro de 100.000 po).
- 2 pociones y 6 rollos de pergamino (a determinar aleatoriamente).
- 1 anillo, 1 cetro, 1 bastón, y otros 3 objetos mágicos.
- Una espada defensora +4, 2 espadas malditas y 1 lanza trasechadora maldita.

El semiliche Acererak también se encuentra en la cripta...

El semiliche:

Hace mucho tiempo, un Mago de gran malignidad llevó a cabo los pasos necesarios para preservar su fuerza vital más allá de los siglos en que había vivido, convirtiéndose en el liche llamado Acererak. Durante las décadas que siguieron vivió junto a hordas de horribles servidores en las mismas salas oscuras en las que ahora se encuentra la Tumba. Al final, la fuerza vital del muerto viviente comenzó a menguar y sus servidores trabajaron durante 80 años para construir la Tumba de los Horrores. Una vez terminado, Acererak destruyó a todos sus esclavos y criados, escondió mágicamente la entrada a las salas, y marchó al último lugar que habitaría, mientras su alma comenzaba a urdir extraños planes, desconocidos incluso para los más grandes sabios. Volver a unir las dos mitades de la **Primera llave** traerá de vuelta su alma al Primer Plano Material, y hacer uso de la **Segunda llave** le permitirá estar preparado para combatir con el propósito de conseguir sobrevivir durante algunos siglos más.

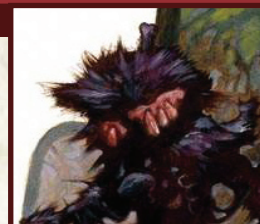
Todo lo que queda de Acererak es el polvo de sus huesos y su cráneo, que descansan en los nichos más profundos de la Tumba. Sin embargo, ¡y eso es más que de sobra!, si se toca el tesoro que hay en la cámara, el polvo comenzará a arremolinarse adquiriendo la forma de un hombre. Si se ignora la figura, se disipará en 3 asaltos, ya que solamente es capaz de avanzar amenazadoramente, sin causar daño alguno. Sin embargo, cualquier ataque físico le otorgará 1 factor de energía.

Cada conjuro que se emplee en ataques contra ella otorgará 1 factor de energía por nivel del conjuro (es decir, un conjuro de nivel 3 le concedería 3 factores de energía). Cada uno de estos factores equivaldrá a un punto de golpe, y si la criatura obtiene 50 de ellos, el polvo adquirirá la forma de un fantasma controlado por Acererak.

Incorpóreo de Acererak

Clase de armadura: 5
PG: 24 (DG: 6)
Movimiento: 9 metros
Ataque: 1 toque
Daño: Pérdida de energía
Salvación: G4
Moral: 12
Alineamiento: Caótico
Valor PX: 275
Reglas Especiales:

Puedes encontrar las reglas completas del Incorpóreo en el reglamento, página 105.



Este polvo oscilará y retrocederá cuando sea impactado por un arma o un conjuro como si estuviera siendo dañado de verdad, de modo que es muy probable que se le alcance hasta provocar la formación del fantasma.



Si algún personaje es lo bastante imprudente como para tocar el cráneo del semiliche, sucederá algo horrible. (Muestra la ilustración número 33A) La calavera de Acererak se elevará inmediatamente en el aire, observando lenta y detenidamente al grupo.

En las cuencas de sus ojos hay colocadas 2 gemas (rubíes por valor de 50.000 mo cada uno) y en su boca, colocados a modo de dientes (como la marquesina de un anillo), hay 6 diamantes puntiagudos (cada uno de los cuales tiene un valor de 5.000 mo). El semiliche puede averiguar cuál es el miembro más poderoso del grupo, y tenderá a acometer a un lanzador de conjuros antes que a un guerrero, a un guerrero antes que un clérigo, y a un clérigo antes que a un ladrón.

El alma del personaje más fuerte será extraída instantáneamente de su cuerpo y encerrada en el interior de la joya del ojo derecho. La gema ocular brillará con una luz maligna mientras el cuerpo del personaje se desploma convertido en una masa corrupta y se transforma en moho en un solo asalto (perdido para siempre). Una vez saciado, el cráneo volverá a descender. Si se golpeo o se toca la calavera por segunda vez, volverá a elevarse y absorberá el alma del siguiente personaje más poderoso, que irá a parar a su otro ojo. Este proceso se repetirá de igual forma con los 6 diamantes que hacen los veces de dientes.

Si después de eso el cráneo aún no ha sido destruido y vuelve a ser tocado, pronunciará una maldición sobre los personajes que queden. teleportándolos aleatoriamente a un lugar situado entre 150 y 1000 kilómetros a la redonda.

Cada uno de ellos habrá quedado maldito con algún sino parecido a los siguientes:

- a) Ser golpeado siempre que le ataque cualquier oponente.
- b) No superar jamás ningún tiro de salvación
- c) Perder siempre todo el tesoro sin obtener puntos de experiencia por él.

La segunda parte de la maldición (o. b o c) puede eliminarse con un conjuro de quitar maldición, pero el carisma de un personaje que reciba tal tratamiento se verá reducido inmediatamente en 2 puntos, permaneciendo así para siempre (a no ser que encuentren medios mágicos que le permitan incrementar el valor de esta aptitud).

Sólo las siguientes cosas pueden causar daño al cráneo del semiliche:

- Un conjuro de olvidar que le obligue a descender sin absorber un alma.
- Cada conjuro de estallar que se lance contra ella le causará 10 puntos de daño.
- Una palabra de poder Matar pronunciada por un mago en forma astral o etérea la destruirá.
- Solamente un guerrero con una espada Vorpalina. Un explorador o enano con una espada +5, un arma vorpalina o un paladín con esas mismas armas (e incluso una +4) podrán hacer daño al cráneo.
- Un conjuro de exorcizar hará que descienda igual que haría uno de olvidar.
- Un conjuro de disipar el mal le causará 5 puntos de daño.
- una palabra sagrada pronunciada contra ella le causará 20 puntos de daño.

-Un ladrón o Halfling que le arroje con una honda una de las tres gemas grandes que hay en la cripta, le infligirá 1 punto de daño por cada 10.000 mo de valor (es decir, 1,50 10 puntos), pero la gema quedará hecha añicos; incluso si se falló, lanza 1d6, con un resultado de 4 a 6, la gema se destrozará contra una de las paredes.

El cráneo de Acererak resiste 50 puntos de daño y tiene CA -6. Si resulta destruido, cada una de las gemas que tenga un alma en su interior debe realizar un tiro de salvación contra magia como si se tratase del personaje atrapado. Aquellas que fallen el tiro no contendrán fuerza vital alguna, ya que el semiliche habrá drenado el alma, devorándolo antes de ser destruido.

Aquellos que tengan éxito albergarán aún el alma del personaje encerrado, como demostrará la presencia de una tenue luz en su interior (que podrá verse como una diminuta figura si se observara la gema mediante visión verdadera, vista verdadera o una gema de visión). El alma puede ser liberada destrozando la piedra, pero un cuerpo material debe estar listo para recibirlo a una distancia máxima de 3 metros (un clon, un simulacro, o un cuerpo que no tenga alma de alguna clase).

























Se sugiere que la destrucción del semiliche otorgue 100.000 puntos de experiencia. En ellos se incluyen todas las acciones llevadas a cabo en el interior de la Tumba, hasta conseguir llegar a la cripta. El tesoro que se consiga sacar de ella, debería otorgar 1 punto más de experiencia por cada 2 Mo de valor.

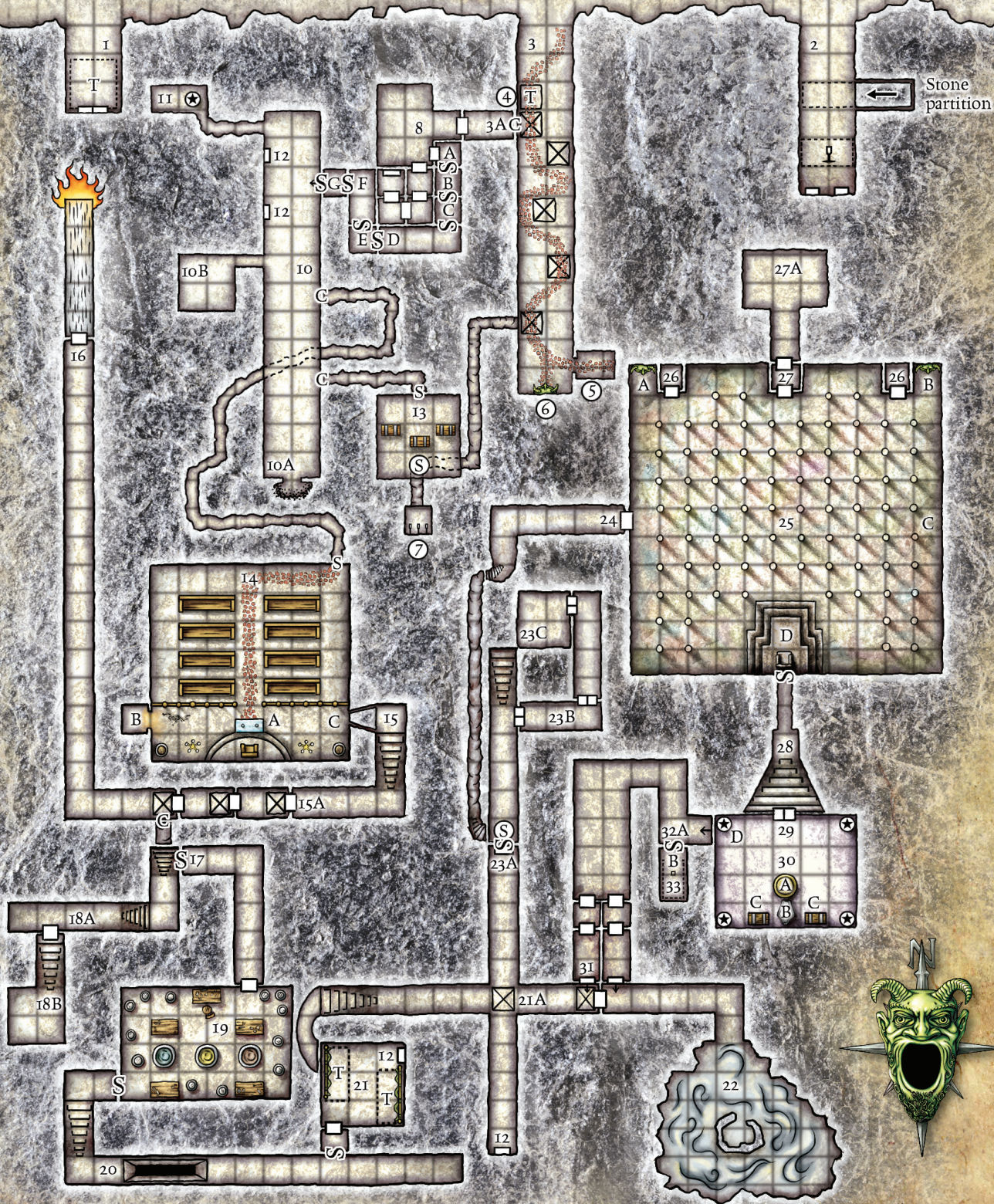
Esto pone fin a la expedición a lo Tumba de los Horrores. Esperamos que tanto a ti como a tus jugadores os haya parecido emocionante, satisfactoria, y un auténtico desafío.

FIN



One square = 10 feet

	Stairs		Secret trap door		Chest		Slick-glazed floor
	Door		Concealed door		Candelabra		Table/desk
	Double doors		Fresco/relief		Pew		Curtain
	One-way door		Sub-passage		Railing		Mosaic path
	False door		Covered pit		Alter		Mist
	False double doors		Pit trap		Chair, Throne		Trigger
	Secret door		Pit		Vat		Pillar
	One-way secret door		Archway		Urn		Statue



Tomb of Horrors

One square = 10 feet

