

GURPS

MODULO: EL ÍDOLO

Este módulo está basado en un relato de Robert E. Howard (creador de "Conan") y transcurre en la Era Hyborea. Es, solamente, una guía de lo que puede ocurrir y siéntete libre de modificar su estructura, presentada aquí de forma lineal.

Arenjún, la ciudad de los ladrones. Es de noche y a estas horas el único lugar abierto son las tabernas (y no es seguro pasear por las calles). En un rincón oscuro de una de ellas, los PJs observan el botín adquirido la noche anterior. Encima de la mesa, las joyas y esmaltes se amontonan. Los PJs podrían ser mercenarios que después de la guerra Turan-Hyrkania se dedican a robar en templos y palacios, reuniéndose con el botín en la taberna.

De la mesa de enfrente se acerca un shemita, que por sus lujosas ropas y por su adornado sable debe tener un gran éxito en su profesión, tras haber observado al grupo con notable interés. Al lado de los PJs dice: "Buenas noches camaradas, -mientras dice esto realiza una profunda reverencia- permídmeme presentarme, mi nombre es Taurn, líder del sindicato de ladrones. -Diciendo esto coge un granate y se dedica observarlo.- El caso es que... bueno es costumbre entre nosotros que los ladrones paguen un impuesto para poder trabajar, así como paga un diezmo al sindicato en concepto de protección."

Si se le pregunta por el precio dirá: "Uh, por ser para vosotros, lo dejaré en 2000 piezas de oro -más o menos 3/4 del botín- más el diezmo (la décima parte, aprox. 260 piezas de oro)."

La idea es que los PJs se nieguen, si no es así

tendrás que buscarles problemas con los shemitas de otra forma.

En el supuesto de una negativa, Taurn, con el aspecto de estar haciendo algo en contra de su voluntad, hablará: "En ese caso no podréis trabajar, además de que -mientras saca la cimitarra con lentitud- nuestro código exige expulsaros de la ciudad sin vuestro botín. Elegid." De su mesa se levantan otros shemitas para nivelar la balanza (cuyo número debe escoger el master según la potencia del grupo).

Tras la pelea (no se lo pongas muy fácil, pero debe de ser un obstáculo de poca importancia), el resto de los ocupantes de la taberna, que habían asistido al combate apostando y animando a los shemitas, se levantarán gritando: "Han matado a Taurn", "Lo han matado", "Despellejadles vivos" (...).

La turba enfurecida con las armas en la mano se dirige a los PJs, justo en el momento en que estos oyen una voz que dice: "Por aquí muchachos, escapad, no podréis contenerlos." La voz viene de un pasadizo abierto (ahora) en la pared. (TIR.INT: si se vuelca una de las mesas, habrá tiempo suficiente para escapar por el agujero.) Al cerrarse la pequeña trampilla, un grito de rabia sale de las gargantas de los hombres armados, intentando luego, con furiosos golpes, abrirla.

Una figura encapuchada les aguarda: "Estaros tranquilos, la puerta resistirá hasta que estemos a salvo".

Les conducirá por una serie de oscuras calles, adentrándose en el corazón de la ciudad. Al fin se

para delante de una puerta y les invitará a entrar, mencionando que debe hablar con su amo. En el interior destacan unas escaleras en las penumbras de la habitación. Al subirlas se encuentran con otra puerta. Antes de abrirla, (**TIR.INT**) las manos del desconocido tiemblan y murmura algo (**TIR.Escuchar**) ("No mi amo, tened piedad de mí"), a la vez que aprieta un botón.

Instantáneamente, las puertas se cierran, y de las puertas de la habitación surge un líquido verdoso que empieza a inundar la habitación.

Se realizan sucesivos tiros de SALUD con -2/turno (acumulativo), hasta que caigan inconscientes. Hagan lo que hagan no tienen salida, hazles sudar la gota gorda...

Se despertarán en una lujosa habitación, adornada con diversas estatuillas e ídolos. En el centro se encuentra una mesa sobre la cual reposan un mapa y un par de medallones (de plata y oro, respectivamente) con unas letras inscritas en el anverso: "Y llegará la muerte/con sus tres servidores/ serpientes malditas/encadenadas por los cuatro/señal mandada por Mitra/traída al mundo con la verdad/destruida, por el ídolo sangriento/maldición junto al abismo."

La puerta se abre, para dejar paso a una figura alta, acompañada por otra más baja, encapuchada. El más pequeño habla: (es la persona que les guió) "Permitid que os presente a mi ilustre amo, Klarkash Ton, sacerdote de la lejana Estigia, desterrado por el maldito Cthosphontes III. Perdonarme por haberos dormido, pero era una medida necesaria, espero que estos presentes os compensen." De su capa saca unas hermosas vainas, adornadas con joyas y repujadas en oro, que contienen unas excelentes armas, hechas del mejor acero hyrkanio. Al esgrimir las se hará patente que son una auténtica obra maestra. El

encapuchado reclamará la atención de los PJs y en pocas palabras solicitará sus servicios para un trabajo. El estigio, vestido con lujosos ropajes y con la cara oculta tras una máscara de oro, tomará la palabra: "Mis honorables caballeros, permitirme que yo mismo os explique la situación. No soy más que un humilde sacerdote de Ibis, expulsado por los adoradores de Set. Para reforzar mi culto en Estigia recopilé reliquias. Os necesito para recuperar una de ellas. Se trata de un ídolo de un templo en la montaña Kazakas. Debéis tener cuidado, pues los adoradores de Set también lo persiguen. (Pausa mientras escrutina el rostro de los aventureros). He aquí un anticipo de lo que os pagaré, -alarga una bolsa que al caer revela su metálico contenido- y además mi fiel Sassan -el encapuchado- os acompañará hasta el templo y os ayudará en todo lo necesario."

NOTA: Klarkash Ton es en realidad un sacerdote de Set que necesita el ídolo para sus prácticas esotéricas. A priori iba a contratar a Tauri y los suyos, pero en vista de los últimos acontecimientos...

Sassan es un hombre de mediana edad, ligeramente gordo, con una cara redonda y astuta en la que destacan unos ojos oscuros y vivaces.

Poco después, cabalgando juntos atraviesan la puerta occidental de la ciudad, donde un centinela somnoliento les detiene por simple rutina.

El alba les sorprende cabalgando a través de los abruptos desfiladeros que cruzan las inhóspitas montañas rocosas de Kezankia, las cuales separan Koth de Zamora y de las estepas turanias. Esta región es reclamada por Koth y Zamora, pero de momento no pertenece a nadie. El camino que hasta ahora seguían (**TIR.Rastreo**) indica el paso reciente de caballos, (**TIR.Rastreo**) bastante numerosos. Al llegar la tarde, mientras el tortuoso

sendero les guía a un desfiladero, un kezankiano delgado y de rostro de halcón, sale a caballo del desfiladero.

"Alto, ¿Con qué permiso cabalgáis por las tierras de Keraspa?"

NOTA: los PJs están en una emboscada, la tarea del PNJ en cuestión es distraerlos -"¿Quién os sigue?"-, lanzarles la daga y atacarles secundado por tres compañeros.

Tras el combate, los PJs escucharán el sonido de flechas clavándose a pocos metros. (TIR. INT)

Las flechas son de manufactura zamoria, y han sido únicamente de aviso. Este es el momento en el que los PJs se encuentran con Zyrras y su banda de zamorios (cinco contándole a él). Se producirá un momento de tensión porque reconocerán a los PJs como los agresores de Taurm. En el momento en el cual estén dispuestos a atizarse surgirán los kezankianos (extrañados ante la tardanza de sus compañeros) proporcionando el tiempo suficiente para que Zyrras sugiera un punto en el cual los caballos de los kezankianos serán inútiles. Su número ha de ser suficiente como para aconsejar a los PJs que se alíen con Zyrras. Su táctica será atacar a pie dirigidos con un hombretón de barba roja mientras tres o cuatro disparan flechas.

Cuando los kezankianos hayan perdido el 75% de sus hombres huirán. De los zamorios sólo queda en pie Zyrras; su lugarteniente, Arshak, agoniza. Se encuentra sentado, con las ropas (de estilo turanio, al igual que Zyrras) empapadas de sangre y los labios azules. Esboza una triste sonrisa: "Es el destino, la maldición que pesa sobre el tesoro..., todos los hombres que siguieron el rastro del dios manchado de sangre han muerto..." (En efecto, este grupo también buscaba el ídolo.) Zyrras azuzará a los PJs para que se den prisa ("Pueden volver más.")

El alba les sorprende saliendo de una estrecha garganta, entrando en un valle de paredes escarpadas. Esa es la única entrada. Se encuentran en una plataforma rocosa de unos 30m de ancho, con un talud que se eleva a gran altura (por un lado), y se precipita hacia el abismo por otra. No parece existir sendero alguno que descienda al valle velado por la niebla. El templo está a un lado de la plataforma y reluce bajo la luz del sol naciente.

Esta esculpido en la misma roca del talud y su enorme pórtico se halla enfrente. La puerta parece ser de bronce, teñida de verde por el tiempo. Zyrras se abalanzará hacia la puerta y, al intentar abrirla, será aplastado por esta al caer (en caso de que Zyrras esté muerto, usa a Sassan). La puerta volverá a cerrarse lentamente, a menos que los PJs lo impidan, con, por ejemplo, la cimitarra del difunto.

En este caso, la puerta dejará de moverse, quedando casi abierta.

NOTA: Los goznes eran falsos, la puerta se hallaba montada en el borde inferior sobre dos cabezas giratorias, como un puente levadizo. De las esquinas superiores surgen unas cadenas que se introducen por un orificio cercano al ángulo superior de la puerta.

Al fondo un intenso resplandor carmesí hiere los ojos. Ante los PJs se encuentra el ídolo de oro, con sus rubíes incrustados. La estatua es poco más grande que un ser humano y posee la forma de un enano monstruoso con los pies apoyados en un bloque de basalto. A ambos lados de la figura hay enormes tronos y a cinco metros de ella hay un pozo de unos tres metros de diámetro, probablemente destinado a sacrificios.

(TIR.INT) Para transportarlo lo mejor sería utilizar un trono como trineo.

Antes de que los PJs actúen, un sacerdote se aproximará al ídolo, manipulará unos relieves... ¡Y el ídolo sacará los pies del basalto!

El sacerdote dará las gracias a los dioses hasta que el ídolo le coja y se acerque al pozo para arrojarlo.

NOTA: los PJs tienen varias opciones: huyen (lo cual tratará de impedir -si esta vivo- Sassan), se



lían cuerpo a cuerpo con el monstruo o aprovechan que esta al borde del pozo para empujarlo (por ejemplo, arrojándole un trono). En cualquier otro caso tienen un problema: el ídolo es invulnerable, así que lo único que pueden hacer es obligarlo a retroceder bajo una lluvia de golpes -aprox. 0,5 m cada diez puntos de daño- y empujarlo. No adjuntamos sus estadísticas, pero debería tener un once en puño (50% en RQ, GAC0 17 en AD&D y CA 4) y hacer MUCHO daño (por ejemplo, 3 d 6).

En el supuesto de que lo empujen, lee lo siguiente: "Durante una fracción de segundo, el monstruo se tambalea sobre el pozo, con los brazos extendidos, y finalmente cae. Los gritos del sacerdote habían cesado. De repente se oye un

sonido distante, probablemente la estatua al golpear las paredes del abismo y rebotar luego. No fue un ruido, ni un golpe estrepitoso, sino un silencio absoluto."

Oscar Murciego Ω

PNJs:

TAURN/ZAMORIOS/HEMITAS/SASSAN

Armadura de cuero (PD2 DR2) F:10 D:15 I:13 S:10 Daño:1d-2/1d Cimitarra 15 Esquivar 6 Parar 8
ZYRAS/ARKSHAK Cota de malla (PD3 DR 4) F:12 D:14 I:10 S:11 Daño:1d-1/ 1d+1 Cimitarra 16 Esquivar 6 Parar 8

HOMBRES DE KERASPAS Arm.cuero (PD2 DR2) F:12 D:13 I:10 S:10 Daño:1d-1/1d+1 Cimitarra 13 Daga 13 Cabalgar 15 Escudo 7 Parar 7 Esquivar 6.

CONVERSION A RQ: Suma 2 pto a F y D, y 3 a S e I, supón INT=PER=ASP, CON=TAM=S. Multiplica por 5'5 las habilidades y sube un 20% las defensivas. Sustituye el cuero por cuirboulli. La aventura transcurriría en la Europa fantástica, en un lugar con muy poca magia y empezaría en una ciudad decadente cualquiera. Klarkash Ton sería un hechicero y Sassan un servidor apunto de convertirse en aprendiz.

CONVERSION A AD&D: Añade 1 pto a todas las características e iguala S=CON, I=SAB=CAR. Calcula el CA en base a la armadura citada, la DES y el escudo -si lo hay, es pequeño-.
TAURN/HEMITAS: Ladrones de nivel 2º con 10 pg. Legales malvados.

SASSAN:hechicero de fuego, 2º nivel, 7 pg. Neutral malvado. No lleva armadura de cuero. Posee 2 conjuros de *manos ardientes*. (Recuerda que estos hechiceros usan los conjuros relacionados con el fuego al doble de su nivel, así un *manos ardientes* de Sassan causaría 1d3 + 8 pto de daño.)

ZAMORIOS: Ladrones de nivel 3 con 13 pg. Caóticos neutrales.

HOMBRES DE KERASPAS: Guerreros de primer nivel con 10 pg. Caóticos malvados.

ZYRAS/ARKSHAK: Guerreros de 2º nivel con 15 pg. Caóticos neutrales.

La aventura podría transcurrir en **Lankmar** (mundo de Nehwon, creado por Fritz Leiber). En este caso Klarkash Ton sería un poderoso hechicero de fuego y no lo ocultaría a los PJs. Además, debido a los poderes de las gemas en Newhon, podrías desear darles la posibilidad de detener al ídolo despojándolo de una joya engastada en su frente con un tiro de precisión.