



## Despegando con

Dentro de los módulos que iremos publicando en cada *Líder*, vamos a intentar introducir un escenario de iniciación. Serán aventuras de tono vocacionalmente "naïf", que permitirán adentrarse en el juego a jugadores y másters que empiezan, a facilitar a los másteres veteranos partidas para iniciar a gente nueva o, sencillamente, derramar una lagrimilla nostálgica a los jugadores veteranos. Empezamos, como no, con el decano: Dragones y Mazmorras.

# EL CUBIL DE PANTHRACUS

### HISTORIA

Panthracus es un paladín caótico que sirve al dios de la muerte, en este caso Bhaal. Tiene un plan para arrasar las aldeas circundantes.

Para ello se ha instalado en unas ruinas, ha montado un pequeño culto a Bhaal y ha atraído a todos los ricos hacendados de los alrededores como seguidores y, de paso, como mecenas. Con parte del tesoro conseguido ha podido traer un lejano y poderoso mago -

Phormalon- y comprarle uno de sus objetos mágicos, Bakara, una esfera de color rojo rubí que tiene la cualidad de poseer las mentes convirtiendo al sujeto en esclavo del poseedor y volviendo sus ojos del mismo color que Bakara. Con ella, está reclutando al ejército que

llevará acabo sus planes de

conquista.

Curiosamente los jugadores aparecen en el momento adecuado.

### INTRODUCCIÓN

Cada uno de vosotros, después del período de aprendizaje en vuestros pueblos, creyó que era el momento de partir en busca de aventuras.

Para ello os dirigisteis a Mhirtheron capital del reino en el que nacisteis y la décima ciudad más importante del mundo. Por el camino entablasteis amistad los unos con los otros por lo que ahora viajáis formando un grupo. Pausa.

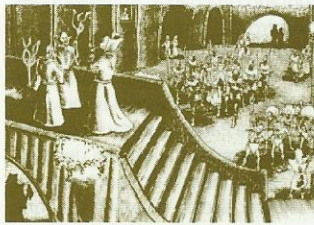
A las 10 de la mañana del tercer día de viaje descubristis un estrecho sendero que os llama poderosamente la atención. Lo seguís durante 3 horas haciendo una pausa para

comer, hasta que el sendero termina en un claro en el que veis la entrada de una gruta con una

escalera tallada en la roca que desciende. Guardando la entrada hay 4-7 chacales que, aunque os ven, no hacen ningún movimiento. Os llama la atención el hecho de que todos

tengan los ojos de color rojo intenso. TM-1 [Tabla de monstruos número 1, la encontrareis por aquí].

Si entran en la cueva sin investigar, el primero que pise el cuarto escalón activará una trampa. Una flecha se le clavará en la pierna (1d4 Daño).



### PRIMER PISO

1- Las escaleras os llevan a un pasillo que se extiende de este a oeste. En las paredes hay colgadas pequeñas lámparas de aceite que lo alumbran. En el tramo este veis una puerta en la pared norte, mientras que el tramo oeste gira hacia el norte. La puerta esta encajada. No se escucha nada.

2- Entráis en una larga habitación llena de literas en ambas paredes. Entre las literas hay pequeños armarios. Al final de la habitación veis, a la derecha un arcón cerrado, y a la izquierda una puerta de madera cerrada.

En los armarios encontraran ropas de campesinos en muy mal estado, encontrando en total: 6 MP y 30 MC. Un escuchar ruidos revelará la presencia de más de dos criaturas al otro lado de la puerta. El arcón tiene una cerradura simple (+10%). Dentro encuentran una bolsa con 10 MO, una cota de varillas envuelta en trapos (4 CA), 50 flechas de descarga (1d6/1d6) y un pergamino enrollado. Este es un anuncio: "Se buscan jóvenes aventureros deseosos de ganar mucho dinero. Aspirantes preséntense en la posada del \_\_\_\_\_".

3- Al abrir la puerta entráis en una habitación con un arco de piedra al sur. En el centro hay una mesa donde 4-6 humanos jóvenes sentados alrededor de una mesa comen en silencio. Cuando os ven, cogen sus dagas y sus escudos y os atacan. Os fijáis en que sus ojos son rojos, iguales a los de los chacales (TM-2). En la estancia no hay nada.

4- Cruzáis el arco y entráis en una pequeña y apestosa despensa. En los estantes de las paredes hay carne, fruta y pescado en mal estado, aunque posiblemente aun sea comestible. Podrán obtener provisiones para 4 días si son lo suficientemente valientes.

5- Seguí por el pasillo unos 6 metros, hasta que el pasillo se hace más ancho formando una habitación donde, en completo silencio, están sentados 4-6 jóvenes (iguales a los del comedor). Al verlos se levantan y os atacan (TM-2). No hay nada en la habitación aparte de las sillas. Continuáis hasta que el corredor gira al norte. Ir al 6.

6- Avanzáis por el pasillo cuando escucháis delante vuestro a alguien que canta terriblemente desafinado. En la pared oeste os encontráis con una puerta de doble hoja abierta de par en par que da a lo que parece ser una taberna. Hay una barra al fondo de la habitación, y numerosas mesas y sillas distribuidas anárquicamente por la amplia estancia. El único cliente es un hombre corpulento aparentemente borracho que canta fatal. Un Kobold aparece periódicamente por un pasillo al fondo para rellenarle la jarra. Mientras que otro Kobold esta detrás de la barra, aparentemente distraído. Al verlos, el hombre os invita a que os unáis a él.

Si lo hacen, el Kobold traerá más jarras y las llenará sin prestar atención al grupo. Cuando alguien se beba el contenido de la jarra el Kobold aparecerá para rellenarla. A partir de la 3ª habrá que hacer control de CON para no emborracharse con -1 por cada jarra extra. Cada jarra vale 1 MP. Si no pagan el Kobold, tranquilamente, ira a llamar a sus compañeros de la (9) El Kobold de la barra pasará olímpicamente de cualquier cosa. Theokos - ése es el borracho- cantará canciones con el grupo hasta quedarse dormido.

Si el grupo prefiere interrogarle, Theokos pedirá dinero para beber. Por 5 MO contará que la cueva es el centro de operaciones de Panthracus, Pandrakus o algo así. Este sirve a un dios malvado y está trazando planes para aumentar su poder. A él lo contrato para que reclutara jóvenes a los que después hipnotizó con la ayuda de Bakara y Phormalon, para formar su guardia personal aunque ahora está formando a otra más poderosa. Después de esto se queda dormido siendo inútil cualquier intento de despertarlo.

7- Avanzáis por el corto pasillo. Dobláis una esquina y entráis en la cocina. En la pared oeste hay una pequeña puerta. Hay tres Kobolds, uno atendiendo los pucheros, otro cortando cebollas y un tercero barriendo. Ninguno, aunque se dan cuenta de vuestra presencia, os hecha cuenta. Si los molestan demasiado, ir a llamar a sus compañeros del 9.

8- Abrís la puerta y os encontráis con una despensa bien surtida de alimentos en buen estado. Pueden proveerse de provisiones para 2 semanas. Si buscan un poco encontrarán 1d12 bayas (+3 PV).

9- Torcéis a la derecha en la bifurcación y llegáis a una puerta aparentemente cerrada. Esta cerrada con una cerradura simple (+10%). También pueden llamar a los Kobolds les

abrirán. Abrís la puerta y os encontráis cara a cara con un grupo de 7-10 Kobolds dispuestos para la lucha. (Tirada de sorpresa) (TM-3).

Entráis en la habitación y veis una doble fila de literas con armarios entre ellas. Al final de la habitación falta la litera de la derecha. En los armarios encontraran la ropa de los Kobolds y 5 MC. En la pared de la litera que falta hay una puerta secreta. Uno que busque que no pueda encontrar puertas secretas tendrá un 25% de hallarla (+100 PE si la encuentra de casualidad, +150 si la encuentra buscándola). Para todos +50 PE por contemplar la habitación secreta.

10- Deslizáis el panel y entráis en una pequeña habitación sin ninguna otra salida. A un lado veis un porta-armas con 6 espadas cortas oxidadas junto a 2 armaduras de cuero en no muy buen estado. En una esquina hay un arcón y, junto a él, un pequeño cofre. En la pared que queda hay otro porta-armas con armas en buen estado junto a 2 escudos medianos y 2 cotas de mallas. (CA 5) El arcón esta abierto. En él hay ricos ropajes tejidos con sedas e hilos de oro, obviamente no pertenecían a los Kobolds, (30 MO), un espejo, 2 peines y 2 cepillos de plata (5 MO) y una cubertería de 50 piezas con grabados dorados (40 MO). El cofre tiene una cerradura simple (+10%) y dos dardos se disparan cuando se abre (+2d2). Dentro hay una bolsa de terciopelo con 5 MPL y 2 gemas (30 y 50 MO), junto con una poción (de curación, fácilmente identificable por sacerdote o mago - +2d8-). Las armas aprovechables son: 1 Esp. larga, 2 Esp. anchas (2d4/1d6+1) y 1 Mangual +1 (2d4/1d6+1 No mágico).

11- El túnel gira al norte para pocos metros después, girar al oeste. 10 metros más adelante el túnel desemboca en una amplia estancia bellamente adornada con columnas talladas. Delante de vosotros veis una inmensa puerta de 6 metros de ancho y 10 metro de alto custodiada por un soldado vestido de negro.

Al verlos os grita: "¿Alto, quien sois y a que venís?".

La única respuesta que el soldado acepta es que el grupo viene a adorar a Bhaal, o a adorar al Dios, sino no permitirá pasar y obligará a que vuelvan por donde han venido, de no ser así, avisará a su compañero del otro lado de la puerta y atacarán. Después de envainar vuestras armas os fijáis que la gran puerta tiene 2 pequeñas hojas del tamaño de una puerta normal por las que se puede entrar y salir sin necesidad de

abrir los inmensos portales.

12- Os arrastráis por el agujero hasta una caverna de cuatro metros de ancho llena de escombros, basura y restos de animales. Entre toda esa porquería veis a 6-12 ratas gigantes que os atacan. TM-5 En las 4 cavernas, todos los que midan más de 1 metro sufrirán una penalización de -1 al GAC0 y a la velocidad. Cuerpo a cuerpo solo podrán atacar los 2 primeros, aunque podrán cambiarse con los de retaguardia. Cuando falle la moral de las ratas, la mitad de las supervivientes huirán a la gruta 14 y la otra mitad a la 16. Si registran los escombros solamente encontrarán 10 MC - 1d10 en mal estado.

13- Seguíis por el oeste y dobláis en dirección norte. 20 metros más adelante veis que el túnel termina en un derrumbamiento. A la derecha os llama la atención una abertura de aproximadamente 1 metro de diámetro.

14- Os arrastráis por el agujero de la izquierda hasta que llegáis a una caverna parecida a la anterior. Aquí se encuentran con las ratas que huyeron junto con 4-6 ratas más. Entre los escombros encuentran un dedo humanoide con un anillo (10 MC)

15- Gateáis por la estrecha abertura hasta que llegáis a una barricada hecha de escombros. Si continuáis: Pasáis 5 minutos escarbando hasta que desbloqueáis la entrada a la sala principal del cubil de las ratas aunque no está mucho más limpia que las cavernas anteriores. Aquí están todas las ratas que huyeron más 8-10. Si registran entre los escombros encontrarán 3 MO, 8 MP, 4 dardos y un saquito con 8 bayas (+3 PV cada una).

16- Seguíis por el estrecho túnel y llegáis a una caverna parecida a la anterior aunque algo más limpia. Aquí están las ratas que huyeron más 4-8. De romperse la moral, huirán a 15. Lo único que encontrarán si registran es un medallón oxidado con una calavera blanca (signo de Bhaal).

17- Entráis en un pasillo que tiene dos entradas laterales. Os asomáis y veis que son entradas para cuando los grandes portones están abiertos y que, poco más adelante, convergen en el pasillo central, en el cual os encontraréis. Más adelante llegáis a una bifurcación de la que parten 3 caminos posibles además del camino por el que venís.

18- Torcéis a la derecha y avanzáis hasta que después de 5 metros el pasillo termina en una puerta. Esta cerrada y su cerradura es normal. Una vez abierta la cerradura entráis en la habitación. Esta es un dormitorio amueblado con lujo y buen gusto. En la pared del fondo hay una gran cama con dosel y sabanas de seda (10 MO). En la pared de la izquierda veis una cómoda-tocador y en la pared de la derecha un armario. Una tupida y cálida alfombra cubre el suelo. En los cajones de la cómoda encontrarán ropa humanoide y cartas sin ningún valor. En el armario encontrarán túnicas que un clérigo identificara como

propias de un sacerdote y un pequeño cofre tallado. Este está cerrado (cerradura normal) y tiene una trampa en el candado (1d3 Daño). Dentro hay 3 pergaminos: Detectar magia, comprender lenguaje y una protección standard contra ataques mentales.

19 y sucesivas- Entráis en una pequeña estancia. En una esquina veis un jergón de paja. Frente a él una mesa con una vela y un taburete. (10%- 1d6 MP)-(20%- 2d6 MC)

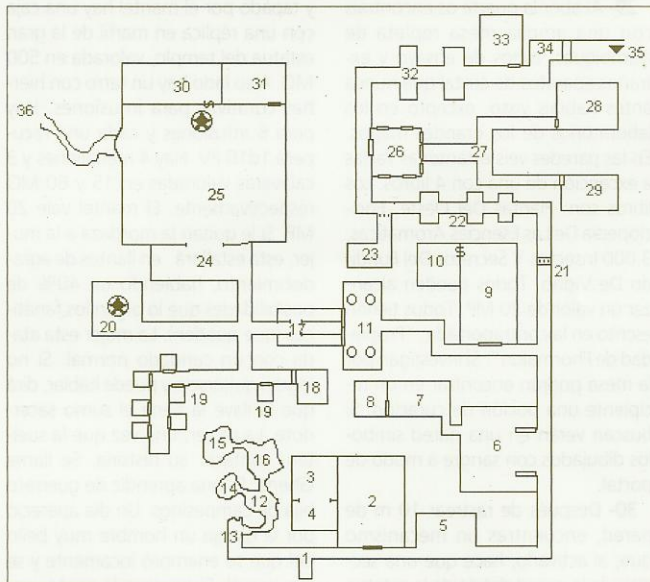
20- Continuáis por el pasillo hasta que desemboca en una sala de paredes lisas con, cojines rojos esparcidos por todos lados, en cuyo centro hay una estatua que representa a un corpulento humano vestido con una aparatosa armadura negra y con la cara cubierta por un yelmo que se apoya en una gigantesca hacha de doble filo sobre un suelo cubierto de cabezas cercenadas. Cuando examinen la estatua: Descubris en la base del pedestal una pequeña inscripción escrita en común muy antiguo. Tras un control de INT. La inscripción dice: "Cuando mis ojos contemplen el amanecer mis tesoros revelaré". La estatua está mirando al norte. Si se empuja con la

2 cascos bacinetes son normales y corrientes aunque tienen un \*3 a su precio debido a su buena forja (24 MO cada uno).

21- Seguíis al norte por el corredor hasta que llegáis delante de una gran puerta de metal adornada con relieves. En la pared de la izquierda veis un extraño mecanismo compuesto de ruedas dentadas y hendiduras en la roca. Sobre el mecanismo hay escrita una advertencia: "Ten cuidado si juegas, pues si mucho puedes ganar, también es mucho lo que arriesgas".

Para abrir la puerta deberán jugar al Mástermind. Deben formar una secuencia con 5 números del 0 al 9. La máquina devuelve un círculo si el número está en la secuencia pero no en esa posición, una X si el número está bien colocado y un guión si el número no pertenece a la secuencia. Aunque los jugadores no lo saben, tienen 5 oportunidades antes de que se les caiga el techo encima, debiendo superar un control de DES de -6 para escapar y sobrevivir.

22- Una vez atravesada la puerta seguíis rumbo norte por el pasadizo hasta que este gira al oeste. Cuando dobláis la esquina veis que el tramo



suficiente FUE, girará en el sentido de las agujas del reloj, por lo que habrá que girarla 270 ° para que mire al este, momento en el que oirán un chasquido y podrán moverla dejando al descubierto unas agarraderas que bajan a la sala secreta del tesoro. Para mover o girar la estatua necesitan una FUE combinada de 40. Si lo consiguen: Retiráis la estatua y ante vosotros aparece un agujero con unas agarraderas metálicas a modo de peldaños en una de sus paredes. Descendéis y llegáis a una pequeña cámara con sacos de monedas y joyeros por el suelo. En un rincón veis 3 espadas ricamente trabajadas y 2 yelmos igualmente bien forjados. En total encontrarán 100 MO, 200 MP y 150 MC. Hay 4 joyeros dentro de los cuales encuentran: un cáliz (30 MO), 2 anillos (10 MO), una estatuilla (20 MO) y una talla de cristal (50 MO). Las 3 espadas son espadas largas y todas tienen +1, pero solo la del centro es mágica. Los

de pasillo que se extiende ante vosotros no está alumbrado por lamparas de aceite, sino por gemas puestas sobre pedestales a ambos lados del pasillo. Las gemas solamente tienen una autonomía de 20 H. Si consiguen venderla antes de que se apague conseguirán 30 MO, sino solo 10 MP. Hay 6 en total, pero si se las llevan todas dejarán el pasillo a oscuras (Y pelearán sin ver al enemigo). Seguíis avanzando por el largo pasillo iluminado por las gemas cuando, de repente, una cabeza invertida de pájaro aparece delante del primero y te mira durante unos instantes con sus ojos rojos antes de terminar de descolgarse del techo. Tras él bajan del techo criaturas iguales hasta que forman un grupo de 5-8 que os atacan (TM-6).

23- Seguíis por el pasillo el cual vuelve a estar iluminado por lamparas de aceite. Veis como el pasillo vuelve a girar al norte, pero antes de llegar a la esquina veis en la pared de la iz-

quierda una reja del tamaño de una puerta. La cerradura es normal. No se escucha nada. Avanzáis por un estrecho pasillo 5 metros hasta llegar a una especie de celda vacía excepto por un camastro de paja en una de sus esquinas sobre la cual está tumbado un hombre de piel oscura. Va vestido con gruesas tiras de cuero y adornado por grandes y aparatosos penachos de plumas multicolores y por una pesada espada que le pende del cinto. Cuando os ve bosteza y exclama: "Ya era hora de que viniera alguien a verme, estaba muerto de aburrimiento. Decídmelo, ¿Queréis jugar a los acertijos?". El hombre es en realidad Newt, pero está creando la visión de un estafalario guerrero llamado Cimborrio. Si la respuesta es negativa, Newt se transformara en una gran bola de fuego. Los que no pasen la TS se desmayarán. Si la respuesta es afirmativa, Cimborrio sacará de su jergón de paja su cofre de los tesoros y les ofrecerá lo siguiente: Una piedra que parece un diamante (100 MO), una bolsa de tela negra (saco contenedor de hasta 125 Kg), 2 velas (velas de invocación NB), una extraña espada que nunca nadie había visto antes (Katana, 3 Kg, M, c/p, 4, 1d10 - 1d12), y un pergamino con el conjuro "Bola de nieve de Snilloc" (evocación N1). Cada jugador debe elegir por lo que apuesta y ofrecer algo parecido a cambio si pierde.

Los acertijos:

- Hermano de bardos y siempre apropiado, siempre y cuando sea bien usado, pues incorrectamente, puede hacer que tu cabeza reviente. Sol: Laúd (o algo parecido).

- Un hombre que cabalga muy unido a su caballo, pues sin dudarlo yo afirmo que separarlos es matarlos. Sol: Centauro.

- Cuatro patas cuando nace, dos patas en plenitud y tres cuando son viejos. Yo te pregunto, ¿A qué animal me refiero?. Sol: El hombre.

- ¿Cuál es el sitio donde cualquier hombre que va deja su huella?. Sol: La letrina.

- Su poder rivaliza con el de la magia y la gente por él mata. Todo lo puede, todo lo da sin necesidad de ensalmos recitar. Sol: El dinero (o el oro).

Después de las adivinanzas Cimborrio les dirá que lo dejen, de no hacerle caso desaparecerá.

24- El pasillo desemboca en una ancha habitación. En la pared norte veis una gran entrada a lo que parece ser un templo. Pero no es eso lo que más os llama la atención. Junto a las paredes, talladas con escenas de terribles matanzas, veis 4 pilas de piedra con gemas incrustadas en su superficie llenas de un líquido rojo y espeso. Junto a ellas hay 4-7 personas de aspecto muy extraño que os miran fijamente. Van vestidos con túnicas negras sobre las que hay dibujadas una calavera de color rojo. Llevan los párpados untados del rojo líquido de las pilas y colgando del cuello por cadenas, llevan sobre sus pechos medallones con la efigie de

una calavera. Después de cruzar una palabra entre ellos, deciden que no sois dignos de estar aquí y, sacando las dagas que ocultaban bajo la túnica, os atacan. TM-7

Las dagas están bendecidas con un +1 para todo CM, CN o adorador de Bhaal, para cualquier otro, las dagas tienen un -2. Pueden quitarles los medallones y disfrazarse con sus túnicas. También pueden intentar quitar las gemas de las pilas. Para ello hay un modificador de -5 al GAC0, tratando a las gemas como CA 5, pero descubrirán que son falsas y carecen de valor, aparte de derramar todo el líquido rojo y mancharse la ropa (de sangre humana, obviamente).

25- Traspasáis la amplia entrada y penetráis en la sala más impresionante que hayáis contemplado jamás. Delante de vosotros se levanta un gran altar. Sobre él veis una enorme calavera cuyas cuencas vacías manan ríos de sangre, los cuales van a parar a un lago de sangre delante del altar. Tras el altar veis una gran estatua de más de 4 metros de alto que representa un hombre vestido con una túnica negra. Las paredes de la sala están cubiertas de ricos tapices bordados con terribles y sangrientas escenas de guerras y matanzas con monstruos surgidos de las más oscuras pesadillas. En el suelo, arrodillados sobre cojines de terciopelo rojo, veis a 15-20 fanáticos como los que os atacaron antes, aparentemente están rezando y no os prestan la más mínima atención. Veis en la pared de la derecha al quien parece ser el sumo sacerdote vestido con una túnica de color rojo sangre subido a un púlpito contemplando a sus fieles. Al fondo, en un lado de la pared veis una discreta puerta. En la pared de la derecha veis un gran arco de piedra con una calavera tallada en el dintel, que da paso a unas escaleras ascendentes.

Si no han tenido la buena idea de disfrazarse, el sumo sacerdote se los quedará mirando; si no se van rápidamente, lanzará sus conjuros e increpará a sus fieles para que los ataquen, aunque solo actuara el 65%. Si van disfrazados, no tendrán ningún problema para moverse por el templo siempre que no molesten. Si quieren entrar por la puerta deberán hacerlo cuando el sacerdote no mire - control de DES- pues si los ve ira a investigar. Si hay en el grupo un paladín o sacerdote de alguna deidad del bien, tanto si van disfrazados como si no, el sacerdote exhibirá un rictus de dolor y exclamará a gritos: "Adoradores, una presencia extraña turba nuestro sagrado templo y disgusta a Bhaal". Si el grupo no sale pitando, el sacerdote dirá: "Eliminémoslos por la gloria y paz de Bhaal", y señala al sacerdote o paladín, tras lo cual atacarán.

26- Abrís la puerta y entráis en una habitación cuadrada de 3X3 metros. En la pared de la derecha y de la izquierda hay 2 puertas, mientras que en la pared enfrente vuestra hay 3. Sobre la puerta del centro, que es mayor que las demás, hay una ins-

cripción que dice: "No seas avaricioso, más vago tampoco". El grupo deber ir abriendo las puertas y cerrándolas para, después de haberlo hecho con todas y, preferiblemente por orden, abrir la puerta del centro. Las puertas se abren automáticamente apretando el pulsador de su derecha, volviéndolo a apretar se cierra la puerta. Tras cada puerta solamente hay pared de piedra.

27- La última puerta se abre y deja a la vista un corredor que, a los 10 M se desdobla en otros 2. Por uno de ellos veis como avanza lentamente hacia vosotros un monstruo parecido lejanamente a una tortuga de 1,5 M de largo 1 M de ancho. En la parte frontal tiene dos antenas que extiende en vuestra dirección. TM-8

28- Abrís la puerta y entráis en un lujoso dormitorio. En un rincón veis un altar con un medallón en forma de calavera junto a una cama con dosel, una cómoda y un armario. El medallón es de oro y si encuentran a alguien que lo quiera y que no les ataque, podrán obtener 100 MO. En el armario hay una bolsa con 10 MO y en la cómoda un peine de plata (3 MP).

29- Al abrir la puerta os encontraréis con una amplia mesa repleta de alambiques, tubos de ensayo y extraños aparatos de cristal que nunca antes habíais visto, excepto en los laboratorios de los grandes magos. En las paredes veis estanterías vacías a excepción de una con 4 libros. Los libros son: Plantas Del Oeste, Enciclopedia De Las Esencias Aromáticas, 3.000 Insectos Y Secretos Del Fundido De Vidrio. Todos pueden alcanzar un valor de 20 MP. Todos tienen escrito en la contraportada: "Propiedad de Phormalon". Si investigan por la mesa podrán encontrar en un recipiente una poción de curación. Si buscan verán en una pared símbolos dibujados con sangre a modo de portal.

30- Después de rastrear 10 m de pared, encuentras un mecanismo que, al activarlo, hace que una sección de la pared detrás de la estatua

se deslice. Penetráis a través de la entrada secreta a una amplia habitación. Colgadas de las paredes cuelgan ricas túnicas negras y rojas de terciopelo con costuras y adornos de oro. Pegada a la pared del norte hay una vitrina con 4 dagas espléndidamente talladas y con grandes gemas incrustadas. En la pared de enfrente veis sobre una mesa cubierta por un largo mantel de terciopelo rojo más medallones y calaveras de oro. Pero lo que más os llama la atención es lo que hay en la pared del fondo. Allí, atada de pies y manos con cadenas a la pared y amordazada, hay una joven que, al veros, hace frenéticos gestos para que la soltéis.

Hay 7 túnicas y cada una vale 10 MO. La vitrina tiene una cerradura simple (+10%). Si se les ocurre romper el cristal suena un conjuro de alarma y vienen todos lo fanáticos que quedan - sin son muchos puede que algunos no la oigan -. Las dagas valen 120 MO cada una, pero están malditas, el que las use sufre una penalización de +3 al GAC0 y, solo por llevarla, la daga le va convirtiendo al culto de Bhaal, de tal manera que en 3 días no puede ya reprimir su impulso de matar. Debajo de la mesa y tapado por el mantel hay una caja con una réplica en marfil de la gran estatua del templo, valorada en 500 MO. A su lado hay un tarro con hierbas curativas para infusiones. Hay para 6 infusiones y cada una recupera 1d10 PV. Hay 4 medallones y 3 calaveras valoradas en 15 y 60 MO respectivamente. El mantel vale 20 MP. Si le quitan la mordaza a la mujer, esta estallará en llantos de agradecimiento, habiendo un 40% de posibilidades que lo oigan los fanáticos (que queden). La mujer esta atada con un candado normal. Si no logran quitárselo y puede hablar, dirá que la llave la tiene el sumo sacerdote. La mujer, una vez que la suelten, contará su historia. Se llama Ghena. Es una aprendiz de guerrero hija de campesinos. Un día apareció por la granja un hombre muy bello del que se enamoró locamente y se fue con él. El hombre le contó, an-

tes de encerrarla aquí, que servía a dios del mal y que iba a entregarla en sacrificio a él. Pueden tener el detalle de ofrecerle algo de equipo, pero ella se negará a acompañarlos y se ira por las.

31- Entráis en una pequeña habitación que, aparentemente sirve de almacén. En una esquina hay apilados numerosos cojines rojos. Junto a ellos hay colgadas 5 túnicas como las de los fanáticos. También hay 4 dagas y 8 medallones. Hay 25 cojines y cada uno vale 3 MP. Las túnicas valen 8 MP y los medallones 5 MO.

32- Avanzáis por el pasillo hasta que llegáis a una puerta cerrada y sin ninguna cerradura o mecanismo de apertura a la vista. En las paredes hay 4 huecos, dos a cada lado, y sobre la puerta un cartel que dice: "Solo una multitud pasará". Al poner más de 80 Kg en cada uno de los huecos escucharán un clic y notarán como el suelo cede ligeramente bajo sus pies. Cuando hayan hecho lo mismo en todos los huecos la puerta se abrirá.

33- Nada más pasar por la puerta os encontraréis otra en la pared de la izquierda. A su lado hay una placa que reza: "Elimina multitudes". Tras la puerta hay 10-15 Goblins de ojos rojos (TM-9). No hay nada dentro de la habitación.

34- Seguíis por el pasillo, el cual gira al norte, para volver a girar al este. Nada más doblar la segunda esquina, una puerta con una gran boca tallada en su centro os cierra el paso. Sobre ella hay unas letras doradas que dicen: "Peaje. 1.000 rayos de luz". El peaje es una gema que pueda descomponer la luz. Cualquier otra cosa la escupirá, pudiendo romperse.

35- Seguíis por el pasillo hasta que este termina delante de una lujosa escalera de mármol que asciende (y lleva al segundo piso).

36- Subís por la escalera de piedra (la de la sala 25). Si siguen con la mala costumbre de no buscar trampas, una flecha se dispara dándole al primero y causando 1d4 de daño. Las

#### Tablas De Monstruos

TM-1: Chacales	TAM: P. ATQ: 1, Daño: 1d2, MORAL: Mágica, GAC0: 20, PX: 7, PG: 1/2, CA: 7,
TM-2: Soldados	TAM: M. ATQ: Daga, Daño: 1d4, MORAL: Mágica, GAC0: 20 CA: 7 (Cuero + Pequeño), PX: 25, PG: 1d8-1
TM-3: Kobolds	TAM: P. ATQ: Esp. Corta OX., Daño: 1d6-1, MORAL: 10, GAC0: 20 CA: 7, TES: 1d6 MC, PG: 1/2, PX: 15
TM-4: Soldados De Bhaal	TAM: M. ATQ: Mord. De Guerra, Daño: 1d4+1, MORAL: 15, GAC0: 19 CA: 5 (Anillos+Escudo+Yelmo), PX: 50, PG: 1d8
TM-5: Ratos Gigantes	TAM: D. ATQ: Mordedura, Daño: 1d3, MORAL: 6, GAC0: 20, CA: 7, PX: 15, PG: 1d4
TM-6: Kenkus	TAM: M. ATQ: Daga+Garra, Daño: 1d4, 1d4 Moral: Mágica, GAC0: 19, CA: 5, PX: 35, PG: 2d8
TM-7: Fanáticos De Bhaal	TAM: M. ATQ: Daga Bendecida, Daño: 1d4+1, Moral: Mágica, GAC0: 19, CA: 9, PX: 30, PG: 2d8
TM-8: Monstruo Oxidador	TAM: M. ATQ: 2 Antenas, Daño: Corroer Metal, MORAL: 10, GAC0: 15 CA: 2, PX: 270, MOV: 18, PG: 5d8
TM-9: Goblins	TAM: P. ATQ: 1, Daño: 1d6, MORAL: 10, GAC0: 20, CA: 6, PX: 25, PG: 1d8
TM-10: Esqueletos	TAM: M. ATQ: 1 (1d6), MORAL: Mágica, GAC0: 19, CA: 7, PX: 65, PG: 1d8

#### Monstruos Aleatorios

1	Chacales	1d8
2	Soldados	1d6
3-9	Ratos Gigantes	1d12
4	Kobolds	1d8
5	Soldado De Bhaal	1d3
6	Kenkus	1d4
7	Fanáticos De Bhaal	1d8
8	Goblins	1d10
10	Esqueletos	1d4

#### Dramatis Personae

-THEOKOS: Fue: 17, Des: 15, Con: 16, Int: 10, Sab: 9, Car: 12, PG: 10, CA: 6, GAC0: 20, Equipo: Cuero Tachonado, Espada Corta, Daga, 15 MP  
 -SUMO SACERDOTE: Niv: 3, Conjuros: Martillo Espiritual, Maldición Y Detector El Bien, PV: 15, Posesiones: Daga (+2 Al GAC0), Llave Del Candado  
 -PANTHACUR: Fue: 16, Des: 14, Con: 12, Int: 15, Sab: 17, Car: 17, Niv: 5, PG: 40, Equipo: Esp. Largo, 35 MO.

escaleras desembocan en un claro del bosque parecido al claro por el que entrasteis. Un camino, más ancho que un sendero, es la única salida del claro. Sobre la entrada de la cueva hay una gran calavera tallada en la roca. También hay numerosos caballos atados a las rocas. El camino conduce a Mitheron, pero no hay que dejar que se vayan.

#### SEGUNDO PISO

1- La escalera os lleva a un amplio recibidor excavado en la roca. En un extremo de la pared derecha veis una pequeña puerta. En el otro extremo veis un largo corredor. Pegada a una de las paredes veis una fuente que derrama el agua sobre un pequeño estanque de piedra. El agua es oscura y el estanque es muy profundo. En el fondo tiene una gema curativa que hace que el agua que se beba del estanque reponga 1d4 PV. No pasa nada si se bebe del caño, por lo que no sirve de nada llevarse el agua.

2- Abrís la puerta y entráis en un amplio guardarropa. Hay varias capas colgadas de las paredes, así como cintos con armas colgando, capuchones, guantes y un par de petos de cuero. También veis arneses para caballos. Las 4 capas valen 8 MO. Las armas son: 1 Esp. larga, 1 Esp. 2 manos, 1 Alabarda, 1 Lanza de justa y 1 Pica.

3 y demás- Entráis en un lujoso dormitorio parecido a los que habéis visto anteriormente, solo que este tiene la pinta de no haber sido usado en mucho tiempo. No encontrarán nada en ninguno de los dormitorios.

4- Entráis en un pequeño y cochambroso dormitorio que solo tiene una pequeña y desvencijada cama en un rincón. Debajo del colchón encontrarán 5 miserables y roñosas MC.

5- Entráis en un dormitorio igual de cochambroso que los anteriores pero un poco más grande. La diferencia con los anteriores radica en que, sobre la cama hay una mujer de 40 años algo gordita llorando desconsoladamente. Cuando os ve, se asusta e intenta esconderse de vosotros. Si la tranquilizan y hablan con ella les contará que es la criada del malvado y retorcido Phandrakus que esta más adelante. Les pedirá por favor que acaben con él pues es la maldad reconcentrada y les dirá que tengan mucho cuidado, ya que siempre lleva un as en la manga.

6- Cuando abris la puerta, el olor que os llega del interior de la habitación os revela su utilidad. Es una letrina que, aunque limpia, apesta. A ver quien tiene valor de buscar algo aquí.

7- Abrís la puerta y ante vosotros aparece una habitación muy bien decorada. Las paredes están recubiertas de madera. Hay butacas y sillas al lado de una chimenea. En las paredes hay estanterías con libros y pequeños adornos. Los libros están encuadernados con pastas negras y escritos con letras rojas, que no son sangre, escritos en un idioma que no entienden, un código secreto de los seguidores de Bhaal. Si deciden llevarse adornos encontrarán 6 de ellos con valor de 20 MO.

8- Entráis en una gran y magnífica habitación decorada como el salón

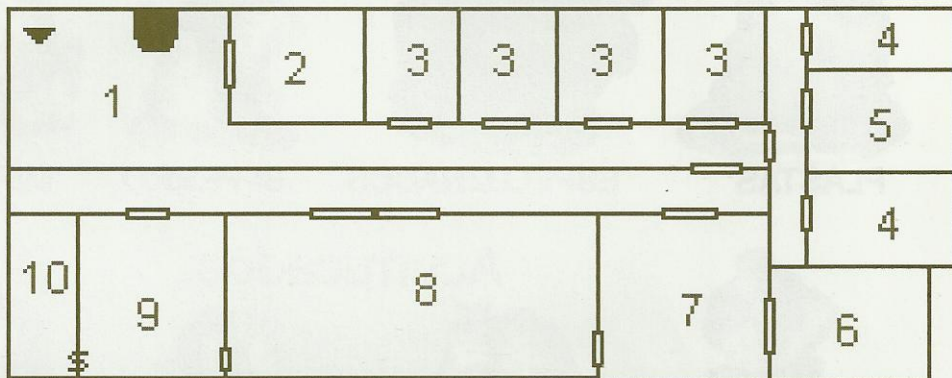
principal de un palacio. Dos chimeneas calientan la habitación. En su centro hay una gran mesa adornada por tapetes y candelabros, con sillas para 50 comensales, sobre ella una gran araña de cristal. 4 candelabros y 6 tapetes con un valor global de 80 MO.

9- Abrís la puerta y entráis en el dormitorio más lujoso que hayáis visto hasta ahora. Las paredes están decoradas con tapices de un gusto exquisito, a juego con las alfombras que recubren todo el suelo. La cama, el armario y un escritorio, están hechos de las maderas más nobles y exquisitas, adornadas por pequeñas y habilidosas tallas.

En el armario, encontrarán gran cantidad de ropa, toda ella de color negro. También hallarán una bolsa de tela negra con 18 MO en su interior y una baya curativa (1d10 PV). En el escritorio encontrarán cartas en un idioma que no entienden (el có-

pero, en cuanto lo veis, os cae estupendamente bien. Si no hacen nada, al cabo de un rato dice: "Si os habéis tomado tantas molestias para verme, es justo que responda a vuestras dudas". Ahora los jugadores podrán preguntar cualquier cosa que tengan duda o que no les encaje. El les contará que es un paladín del mal que sirve a Bhaal. Hace tiempo encontró esta cueva y la acondicionó como templo secreto de Bhaal y como receptáculo de tropas para un plan de conquista que está trazando (lo cual deben relacionarlo con los mapas que han encontrado). Sobre Phormalos dirá que es un mago poderoso de otro plano que le ha ayudado. Si preguntan por Bakara les dirá que no se preocupen, que pronto lo conocerán. Si preguntan por los ojos rojos le dirá que asunto de Bakara. Si preguntan por Theodokos y por el anuncio, les dirá que le sirvió bien y que los jóvenes forman su pri-

do a Bakara. Durante estos dos combates. Panthracus lanzará un conjuro de causar daño especial. Podrá hacerlo 5 veces y, automáticamente quitar 2 PV a quien decida. Panthracus se considera lo suficientemente importante para no arriesgarse en combate cuerpo a cuerpo, por lo que chasqueará los dedos, apagándose las luces, y desaparecerá por un mecanismo de su trono. La calavera esta valorada en 200 MO, y cada rubí en 400 MO. Las piedras del trono tienen un valor nulo, pero en él se ocultan dos mecanismos secretos. El primero descubre un espacio para guardar tesoros, que está medio vacío, debido al pastón que tuvo que pagar a Phormalon por Bakara, pero todavía quedan 50 MO. El segundo es el acceso al pasadizo. Si lo siguen este desemboca en un claro donde verán huellas recientes de caballo.



digo de los sectarios de Bhaal) que terminan con un dibujo de una calavera que les resulta muy familiar. También encontrarán mapas de la zona con líneas rojas y marcas negras. Detrás de los valiosos tapices (que son demasiado grandes para que se los puedan llevar) encontrarán los mismos tabloncillos de madera que recubrían las habitaciones anteriores, pero uno de ellos tiene oculto un mecanismo de apertura, que un no profano puede encontrar si busca con un 15%.

10- El panel se desplaza y os permite contemplar una habitación totalmente a oscuras excepto por la tenue luz que emite una vela de color rojo sobre una mesa en el centro de la habitación. Cuando entren se cerrará el panel detrás de ellos y escucharán un chasquido, al tiempo que se encienden multitud de velas rojas puestas en candelabros en las paredes. En la mesa hay además de la vela, una calavera de oro con lo que parecen ser rubíes en la cuenca de sus ojos. En un extremo hay una caja llena de huesos humanoides, junto a ellos, en la pared del fondo, hay un trono de madera adornado con piedras preciosas en el que está sentado un hombre vestido de negro que juega con una esfera roja al tiempo que os contempla con expresión interesada. Es rubio, luce barba recortada del mismo color, tiene los ojos azules y va vestido completamente de negro. No sabéis por

mera avanzadilla, aunque cuenta con elementos más poderosos. Si quieren irse, Panthracus no les dejará pues saben demasiado, así, tanto si atacan como si no, chasqueará los dedos y los huesos de la caja toman la forma de esqueletos que atacan (TM-10). Después de los esqueletos, Panthracus usará a Bakara. Apuntará al guerrero más fornido que haya y este deberá superar una TS contra conjuros con un bonificador de -4. Si no la pasa, se le pondrán los ojos rojos y atacará a sus compañeros hasta que sus PV sean negativos. Si lo curan, volverá a atacar. La única forma de liberarlo es rompien-

**Notas finales:** Les será imposible vender los medallones, las calaveras y las dagas de Bhaal, incluso puede que les ataquen por mostrarlas o que llamen la atención de otro foco de culto. La única solución es refundirlas.

(C) Por Javier J. Gutiérrez 1.996  
Dirección: C/ Málaga nº70, Tamaras  
(41940), Sevilla.  
Email: gutierrez@hojfe.es  
HTTP: www.arrakis.es/~gutierrez/

## CARDS & COMICS

Calle Sales y Ferre, 13. 41004, SEVILLA  
TEL Y FAX 954.226075

Todo tipo de comics, novedades y atrasados. Juegos de cartas. Juegos de Rol. Wargames. Amplio surtido en Warhammer y miniaturas históricas de 15 mm. Reglamentos traducidos. Mesas para jugar.



TAMBIÉN SERVIMOS POR CORREO A CUALQUIER PUNTO DE ESPAÑA.

DISTRIBUIDORES DE CHARIOT MINIATURES: SI PASAS POR SEVILLA, VISITANOS!!