

TSU-KARR

Diseño del módulo a cargo del equipo de JdR de M&S.



Este módulo ha sido diseñado para jugarlo con el DUNGEONS & DRAGONS en su versión Básica, es un módulo de 3er. nivel para un grupo de 3 a 6 jugadores.

La aventura comienza en Hamerville, una pequeña ciudad fortificada situada en la frontera septentrional del reino de Astrark. Los alrededores de Hamerville producen una profunda sensación de desolación, está bordeada por el norte de una gran extensión de zonas pantanosas, el este por las colinas áridas (antao pobladas por enanos), y al oeste por el gran bosque sombrío (el que hace mucho, mucho tiempo fue el hogar de los elfos de los bosques). Estando los aventureros en Hamerville - reciben la visita del alcalde de la ciudad que les cuenta la siguiente historia :

"Hace mucho tiempo, este fué un reino rico y próspero hasta que un día, el gran lagarto Tsu-Karr, al mando de un ejército de hombres lagarto, gárgolas, hombres caóticos y algunas infectas criaturas de los pantanos, irrumpió en el reino arrasando todo aquel lugar convirtiendo este hermoso reino en lo que ahora veis, no obstante les pudimos vencer - en una gran batalla campal, salvando así nuestras vidas y lo que nos resta de lo que fué un gran reino. Pero Tsu-Karr el lagarto huyó jurando que volvería para acabar con lo que entonces empezó, la atmósfera un tanto especial que flota en el ambiente así como la desaparición de algunas personas en los pantanos, nos hace sospechar que el día en que Tsu-Karr planea cumplir su juramento no está muy lejano".

Después de contarles la historia a los aventureros, el alcalde les propone un negocio, explorar los pantanos para hallar la guarida de los hombres lagarto y matar a cuantos puedan, pero sobre todo deberán matar al gran lagarto Tsu-Karr. Si los jugadores aceptan la misión cobrarán - cada uno una recompensa de 2000 monedas de oro, si traen al pueblo la - cabeza de Tsu - Karr. El alcalde les entrega además un mapa de la zona en el cual se describe la zona en que se piensa está la guarida de los lagartos.

El camino.

La siguiente tabla da una muestra de las distancias que pueden recorrer los jugadores - en una hora, teniendo en cuenta el tipo de terreno por el cual se desplazan :

Tipo terreno	Kms. recorridos
Terreno claro	7 Kms.
Sendero del pantano	5 Kms.
Pantano	3 Kms.
Bosque	2 Kms.
Colinas	5 Kms.

Cada hora de marcha el DM (Más ter), debe lanzar 1D10: si el resultado es = 1, quiere decir que los jugadores han tenido un encuentro, entonces el DM deberá lanzar de nuevo el dado 1D10 y consultar la siguiente tabla :

Resultado	Tipo de encuentro
1 - 2	1 - 3 moscas ladronas (página 39).
3 - 4	1 - 2 gárgolas (pág.33).
5 - 6	1 gecko (pág. 36).
7 - 8	1 - 4 hombres lagarto (página 34).
9 - 10	1 - 6 orcos (pág.41).

Una vez los aventureros llegan al punto marcado en el mapa, un - corto registro será suficiente para hallar el lugar exacto de la - entrada a la guarida de Tsu-Karr. Lo que verán los aventureros será la entrada a una gruta, en el suelo de la entrada hay grabada una inscripción: TK, la cual está rodeada de infinidad de símbolos del lenguaje de los lagartos.

Las cavernas de TK

Una vez los aventureros cruzan el umbral de entrada, pueden ver ante ellos un pasillo que a una distancia de unos doce metros se bifurca, yendo una de dichas bifurcaciones en dirección sureste y la otra hacia el suroeste. Todos los pasillos de este complejo de grutas son fríos y húmedos, de paredes y techo mohoso, estando el suelo cubierto de una espesa capa de bruma que llega hasta la altura

ra de las rodillas de un humano.

- Nota para el DM - Cuando los aventureros circulen por los pasillos interiores debes darles una explicación de este tipo, advirtiéndoles de las bifurcaciones, los finales de pasillos etc. Mientras que los aventureros se hallen en el interior de la gruta, el DM deberá lanzar 1D4. Con un resultado = 1, se encontrarán con cuatro hombres lagarto haciendo la ronda de vigilancia.

1 - Sala de guardia.

Es una caverna natural de 6x6 metros. La bruma del suelo se hace aquí más ligera. Una fisura en el techo de la gruta permite el paso de una corriente de aire. En el centro hay una mesa y tres sillas, en las que se encuentran sentados tres hombres lagartos (CA:5; DG:2+1; págs. 8,9,12; Mov: 6 m; At: 1 (morning star); daño: 2-8 +1 (fuerza). Esparcidas por la mesa hay 5 monedas de electrum, 18 de plata y 53 de cobre, dos dados de madera y un cubilete; obviamente los hombres lagarto se entretenían jugando a los dados.

2 - Caverna vacía.

En el lado sur de la caverna hay una cascada, pero es una cascada muy especial ya que el agua en vez de fluir normalmente, fluye al revés; es decir, el agua surge del suelo y desaparece por el techo. En realidad la cascada es una ilusión, pero no existe nada que lo delate, ya que incluso el que trata de tocarla siente la "sensación" de que se moja; la cascada oculta una puerta. Cualquiera que cruce la cascada se en-

contrará en el pasillo que va a 5. Este pasillo es diferente a los demás, no es natural sino que ha sido excavado y ni las paredes están mohosas, ni por el suelo fluye la bruma blanca.

3 - Caverna laberinto.

Esta caverna es en realidad un laberinto, las paredes están talladas en la roca y están regularmente iluminadas por teas. El suelo es de mármol blanco. Por todo el laberinto se escucha un sonido similar al ulular del viento. En el lugar marcado con un tres en el mapa se halla un lagarto draco que atacará al primer que vea. Este lagarto no puede abandonar voluntariamente la caverna debido a un sortilegio - que le lanzó un mago.

Draco (pág. 36)

CA: 5; DG: 4+2; Mov. 12 m; - At: 1; Daño: 1 - 10; tesoro: 53 mo, 3 gemas de 10 mo cada una.

4 - Caverna vacía.

Más que una caverna se trata de un ensanchamiento del pasillo, está completamente vacía.

5 - Caverna del tesoro.

(Todo este tesoro no es más que una ilusión, el verdadero se halla en la sala 15 y es idéntico a éste).

Una vez atravesada la falsa cascada y el pasillo tallado se llega a una sala, a la entrada de la cual hay tres hombres lagarto. Las características de estos están en 1, sus números de golpes son: 11, 15, 17. Una vez son reducidos los guardias de la puerta, los aventureros podrán contemplar el tesoro de Tau-Karr (falso); en el centro de la sala hay dos grandes cofres abiertos llenos de joyas, dinero, etc. Es con este tesoro con el que Tau-

Karr pretende reunir un ejército de mercenarios con el que llevar a cabo su venganza. El contenido de los cofres es:

Cofre 1	Cofre 2
6000 m cobre	6000 m oro
3000 m plata	100 m platino
1000 m electrum	1 collar de
1 perla de 500 mo	1300 mo.
1 turquesa de 10 mo	1 medallón de
1 topacio de 500 mo	1100 mo.
1 ónix de 50 mo	1 brazalete de
1 cuarzo de 10 mo	400 mo.
1 bastón serpiente	1 alfiler de
	100 mo.
	1 pergamino con
	2 conjuros de
	1er nivel: Telaraña y Proyectil mágico.
	1 esdado +1.

6 - Caverna de las columnas.

El suelo de la caverna está cubierto de barro, aunque éste no es visible debido a la niebla blanca. En la caverna hay cuatro columnas que surgen del suelo y penetran en el techo, por lo que no se sabe ni donde empiezan ni donde terminan. Las columnas están hechas de una piedra negra durísima no pudiendo sufrir desperfecto alguno, no obstante están cubiertas de inscripciones rúnicas en un antiguo lenguaje. En la zona marcada con una x en el mapa, el barro tiene una profundidad de 25 cms y escondida en éste se halla una jalea ocre (página 36), clase de armadura: 8; Mov: 3m; Dados de golpe: 5; ataques: 1; daño: 2-12. La jalea ocre atacará a cualquiera que intente pasar a través de la entrada que custodia.

7 - Despensa.

Tras una gruesa puerta de madera que los jugadores deberán abrir con un -1 en su tirada de

naipe

JUEGOS

Meléndez Valdés, 55

Teléf. 244 43 19

28015 MADRID

ESPECIALIZADOS: EN JUEGOS DE MADERA,
SOLITARIOS Y ORIENTALES.
WARGAMES, SIMULACION, FANTASIA, ROL,
DEPORTIVOS Y TEMATICOS.

EXCLUSIVOS: EN PUZZLES DE MADERA.

de dados para abrir puertas, se halla la despensa de los hombres lagarto. Los jugadores podrán coger cada uno pesacado salado y cerveza para dos días más.

8 - Templo.

El suelo de esta sala es de mármol blanco con relieves de mármol negro. Las paredes están pulidas, así como el techo. En cada esquina de la estancia hay una gran antorcha. Al fondo se encuentra una gran estatua de oro que pesa aproximadamente 300 Kgs., esta estatua se encuentra sobre un pedestal rodeado por tres de sus lados por un foso cubierto de agua negra, por otro de los lados hay una escalinata que lleva hasta la estatua. La estatua representa a Tsu-Karr, con un gran espadón en las manos. Todo aquel que toque la estatua será automáticamente teletransportado a 14. En esta sala la niebla que cubre el suelo es mucho menos densa que en el resto de las estancias.

9 - Caverna vacía.

10- Cocina.

Esta caverna contiene aproximadamente 20 camas. Al lado de cada cama hay una pequeña arqueta que contiene los efectos personales de su dueño. Si los aventureros registran todas las arquetas, encontrarán en total: 1 anillo de protección +1, 1 gema de 600 mo y 100 mo.

12 - Comedor.

Una gran sala en el centro de la cual hay una gran mesa y bancos alrededor de ella con una capacidad de unas veinte personas. Las paredes de esta caverna están decoradas con acciones de caza y batallas.

13 - Cementerio.

Cuando los aventureros llegan a la zona rayada del mapa deben hacer una tirada salvadora contra paralización, en el caso de que la fallen sentirán unos deseos irresistibles de penetrar en esa caverna y solamente podrán ser sacados de ella por la fuerza. Esta caverna tiene la función de osario y cementerio.

14 - Entrada.

Los aventureros teletransportados desde 8 aparecerán aquí, es ésta una pequeña estancia con sólo una puerta. Para poder abrir la los aventureros deben juntar una fuerza de 50 ó más.

15 - Templo de Tsu-Karr.

Una vez abierta la puerta se puede ver un ancho pasillo con escaleras que lleva a otra puerta, a los lados del pasillo hay una especie de rellano en el que hay a cada lado una estatua de cristal (pág. 32); CA: 4; Dados de golpes: 3; puntos de golpe: 12, 14; mov: 9 m; ataques: 2; daño: 1-6/1-6. Una vez vencidas las es

tatuas y abiertas las puertas, los aventureros se hallarán en una gran cámara con cuatro columnas (las que después surgen por 6). En el centro de las cuatro columnas hay un gran diván y en él se encuentra recostado Tsu-Karr; CA: 4; Dados de golpe: 5; puntos de golpe: 25 ataques: 1 con morning star; daños: 2 - 8 + 3 por fuerza. Al lado del diván se hallan los dos cofres del tesoro que están en 5, pero esta vez el tesoro es auténtico.

Una vez Tsu-Karr ha muerto, al coger los jugadores el tesoro y salir otra vez por la puerta, se encontrarán saliendo por la puerta de entrada a las grutas, es decir saldrán directamente al exterior. La tierra entonces empezará a temblar y todo el subterráneo se hundirá víctima de un terrible terremoto.

