

MODULO D&D (BASICO Y EXPERTO)

El presente módulo de D&D no es un módulo oficial. Dungeons & Dragons es una marca registrada por TRS y fabricada en España bajo licencia por Dalmau Carles, Pla, S.A.



LEURCODNUM, capítulo I

En el que los aventureros causan una gran catástrofe y encuentran algunos objetos interesantes.

Intro:

Este módulo marca el inicio de una campaña que pretendemos sea un tanto insólita dentro del mundo de D&D. Recomendamos al Master que estudie atentamente la trama que se desarrolla en Leurcodnum, para que le saque todo el jugo y, de paso, exprese también a los jugadores. La campaña está pensada de manera que todo acabe en un gigantesco cataclismo, si los aventureros se comportan como las siete plagas de Egipto; y como muchos jugadores aman las tortas por encima de todo, el master no debe tener ningún reparo en suministrarles una buena dosis. Aunque no lo parezca en este primer capítulo, Leurcodnum es una trampa mortal en la que pueden y deben morir bastantes personajes. ¡Así aprenderán!

Sinopsis de la campaña:

(Sólo para los ojos del Master)

Todo comienza con una conspiración de Tiamat, el dragón de las Cinco Cabezas, máxima autoridad de los dragones malos, que quiere volver al Universo material para combatir a su enemigo Bahamut, el dragón de Platino y controlar a todos los dragones. Para ello, primero se debe destruir un sello mágico que im-

pide la presencia de los Grandes Dragones en el Universo material. Dicho sello se encuentra en las Ruinas de un antiquísimo templo, en el hoy tranquilo ducado de Leurcodnum. Tiamat se sirve en la tierra de una orden monástica, la Orden de la Gran Serpiente, y de asesinos a sueldo para sus manejos. Así se urde una conspiración, para que un grupo de incautos (los jugadores) destruyan el sello bajo promesa de falsas recompensas. Luego tendrán que responder de su grave, aunque involuntaria falta, (continuará...)

La llegada a Altenahr, capital del ducado de Leurcodnum

Al comenzar la aventura, el grupo de personajes llega a Altenahr, capital del pequeño ducado de Leurcodnum. Este país es una especie de Suiza del universo D&D. Desde que cruzaron las montañas (Leurcodnum está completamente rodeado de montañas y sólo se accede a él a través de pasos y desfiladeros) los aventureros no han tenido ni un mal kobold que llevarse a la espada. Todo es limpio y ordenado, el paisaje es verde, los aldeanos y campesinos simpáticos, los animales más grandes que se ven son las vacas y los caballos de carga; para colmo, cuando llegan a la capital, la encuentran

en plenas fiestas; Mardonio, hijo primogénito del viejo duque Régulo, está celebrando su acceso a la corona ducal, tras la muerte de su papá, ya anciano.

Los viajeros encontrarán alojamiento con cierta dificultad (es como llegar a Pamplona en Sanfermines). Además, los precios serán 1d6 más caros de lo normal. Tras alojarse en una de las posadas de Altenahr (que será la del Ciervo Volador) los aventureros seguramente querrán unirse a la fiesta. Hay bebida y comida en abundancia, y gentes de todos los tipos y condiciones. Si los personajes invitan a los súbditos de Mardonio a beber, se verán correspondidos con invitaciones a nuevas rondas y con amenas conversaciones. De estas conversaciones sacarán las siguientes conclusiones:

* Mardonio parece ser muy popular entre el pueblo.

* Régulo murió de muerte natural (era ya anciano) aunque su muerte fue un tanto repentina.

* Es la primera vez en bastantes años que se ve tanta gente extranjera en Leurcodnum (enanos, monjes venidos del Oeste, súbditos del Imperio, comerciantes del sur, incluso druidas de los Grandes Bosques).

* El país es tranquilo, y lo único que podría llamar la atención de un aventurero son las Ruinas que se encuentran a unas tres horas de camino, siguiendo la ruta que lleva a la ciudad de Arundel en el sur.

* En las Ruinas se cree escondido un valioso tesoro, así como un arma legendaria; el Hacha de los Señores Enanos, pero nadie del ducado se ha atrevido jamás a penetrar en dichas ruinas.

Nota para el Master: Aparte del sablazo de la posada (debe ser un sablazo) no hay nada especial en la ciudad en fiestas. Pero si los aventureros buscan camorra, aparte de los extranjeros (a discreción del DM) la guardia de palacio actuará sin contemplaciones, encerrando a los supervivientes en los calabozos de palacio. En cuanto a Régulo, como se verá en el segundo capítulo, fue asesinado de manera muy sofisticada, pero Mardonio es completamente inocente.

En el segundo día de su estancia en la ciudad, un druida se acercará a los aventureros. Se presenta como Caracactus; va vestido con la túnica blanca de rigor, y luce larga barba y

melenas también blancas. El druida dice que ha observado que los personajes no son del lugar, y que por ello podrían estar interesados en una pequeña misión; se trata de ir precisamente a las Ruinas, entrar en ellas y volver con un pequeño objeto. Caracactus muestra toda la seguridad y aplomo de un druida de alto nivel, y además les ofrece una recompensa de 5000 mo si le traen lo que quiere; una pequeña esfera, con símbolos rúnicos grabados, que debe encontrarse en los subterráneos de las Ruinas. El druida comenta también que, ya que nadie se atreve a penetrar en las dichas ruinas, bien podrían quedarse los aventureros con otros objetos de valor que encontrasen durante su exploración. Les sugiere que partan a la mañana siguiente, y que él les esperará al atardecer en el desvío que desde la ruta a Arundel lleva a las Ruinas.

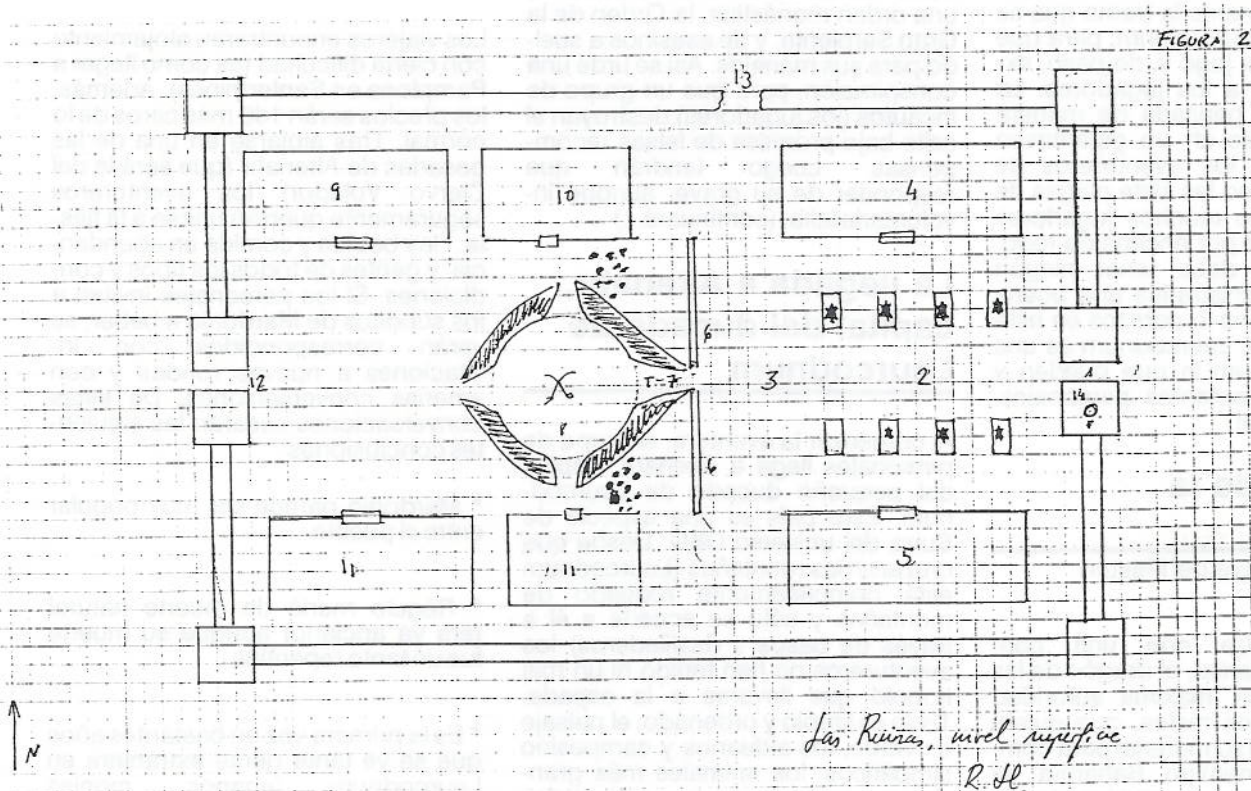
Nota para el Master; si el grupo no acepta, no hay aventura, eso está claro. Por lo tanto, debe hacerse incapié en las posibilidades de encontrar un tesoro. Si en el grupo hay un clérigo, éste se mostrará favorable a ayudar al druida, que al fin y al cabo es una subclase de clérigo (como se verá en nuestro

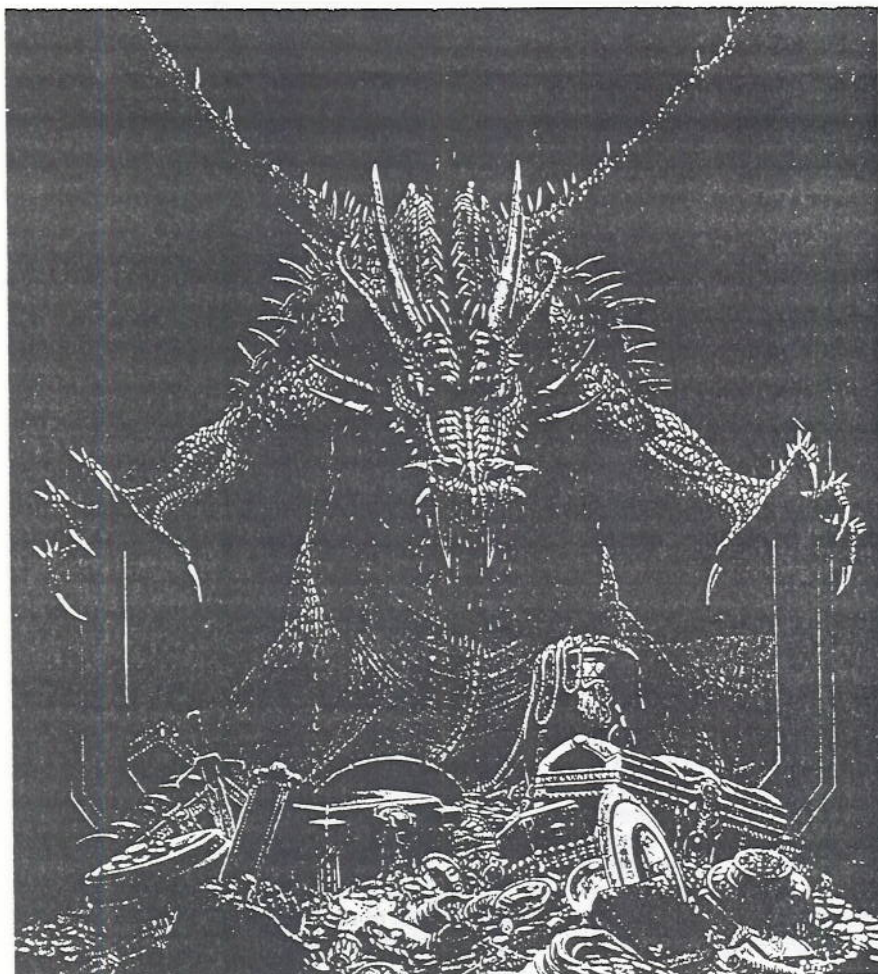
próximo número). Si hay un enano y ha oído el rumor del Hacha de los Señores Enanos, estará más que interesado, porque se trata de un auténtico talismán para esta raza. Caracactus no es un druida, es un asesino de décimo nivel disfrazado. Como los jugadores no saben todavía lo que son los asesinos, no tirarán esta primera vez para ver si descubren el disfraz. El nombre verdadero de Caracactus es Nevermore.

La misión en las Ruinas

Bien temprano por la mañana, y pretextando que van a hacer una excursión por los alrededores, los aventureros pueden partir hacia Las Ruinas. Si son tan brutos como para decir a alguien a donde van, serán seguidos al cabo de un par de horas por soldados de Leurcodnum, mandados por un capitán, con la orden de arrestar a los profanadores de lugares sagrados.

Durante las primeras dos horas y media de marcha (a pie; si es a caballo tardarán la mitad más o menos) los aventureros siguen la ruta hacia Arun-





1-2: un lodo verde ataca al primer jugador que entre por la puerta. Lodo Verde: PG: 9 (demás características ver reglas).

3-5: no pasa nada.

6: 3 abejas gigantes: PG: 3, 4 y 2 (demás características ver reglas).

6. Muro con imponentes bajorrelieves de una cultura olvidada. El motivo es siempre el mismo: dragones entrelazados en fiero combate. Entre los dos grandes plafones que forman el muro, una entrada cubierta en forma de arco que lleva a la gran plaza central del recinto (anchura inicial: 1,5 metros, ensanchándose hasta 4,5 metros).

El acceso a la plaza se puede realizar por esta entrada, o por cualquiera de las otras tres que se corresponden a los restantes puntos cardinales. Sin embargo, para acceder a las otras, hay que escalar por peligrosos montones de cascotes que bloquean los dos caminos que antaño había entre las murallas y la plaza totalmente cerrada por altos muros. Si los aventureros deciden escalar, deberán tirar contra destreza para no provocar un derrumbe y caer con los cascotes (1d4 de daños por personaje). Además, entre los cascotes se esconden 1d6 ciempiés gigantes, todos con 3-4 pg. (demás características ver reglas).

7. El pasadizo de entrada contiene una trampa. Si no es detectada por un ladrón o similar, el primer personaje cae al hundirse las losas del suelo, recibiendo 1d4 de daños, gracias a las bonitas y puntiagudas estacas clavadas en el suelo.

8. La gran plaza circular tiene unos 10 metros de radio. Los muros que la rodean tienen una altura de 5 metros. En su centro, en el suelo, está dibujada con losas de mármol rosa la runa del fuego (un master duro haría que fuesen sólo el mago o el clérigo quienes obtuviese esta información) alrededor de la runa, y en antigua lengua común esta escrito: "La Llave es la Gran Serpiente". Sobre el arco de salida que da al Este, está grabado un plano muy exacto de cómo debían ser los edificios cuando el recinto estaba habitado; en lo que corresponde a la torre izquierda de la entrada principal, se ve dibujado algo que parece un dragón rampante.

del; se cruzarán con algunos campesinos que bajan de las montañas más altas y que también quieren ver al nuevo duque. Caractus les ha proporcionado un pequeño mapa (fig. 1) que muestra la situación aproximada de las Ruinas.

Al llegar al desvío que indica el mapa, el camino se vuelve más abrupto y no hay nadie que lo transite (el DM puede hacer tiradas de encuentros para poner nerviosos a los jugadores). El paisaje también cambia rápidamente, volviéndose árido y arisco; el camino sube por unas colinas llenas de rocas. Tras una media hora de ascensión, los aventureros llegan a la cima y ven un pequeño valle en cuyo centro se encuentran las famosas Ruinas (ver fig. 2). El sendero desciende suavemente hasta la entrada flanqueada por torres.

Ruinas: nivel superficie

1. Entre dos impresionantes torres - bastante bien conservadas - una pequeña entrada cubierta y en forma de arco (anchura 1,5 m.). Cuando el primer aventurero comienza a

atravesarla, se oye un tremendo alarido desde el interior del recinto, y un pesado galope en dirección oeste.

Es la última de las esfinges de la avenida de la entrada, que cobra vida cuando alguien viene a violar el recinto. Parte a avisar a Bahamut, el dragón de Platino (ver próximo capítulo). Si los aventureros entran por otro lugar de las Ruinas, la estatua se activará igualmente y correrá en la misma dirección Oeste. Cualquiera que se interponga en su camino recibirá 1d6 de daños al ser impactado y pisoteado (es una estatua de piedra bastante gansa y al galope).

2. Avenida flanqueada por ocho estatuas de esfinges. El último pedestal de la izquierda está vacío.

3. Gran explanada al acabar la avenida de esfinges. Nada de particular.

4 y 5. Edificios semi-derruidos, que parecen haber sido cuadras y dependencias de servicios.

Si los aventureros deciden introducirse en ellos, no encontrarán nada en 4. En 5, tirar 1d6:

Este dragón sirve para indicar la entrada secreta a los subterráneos del recinto. Existe otra entrada en el Oeste, pero no está marcada y se encuentra fuera de las murallas del recinto (los jugadores no deben encontrarla).

9, 10 y 11 : Diversas edificaciones, totalmente en ruinas. Nada de interés.

12. Puerta similar a la de la entrada Este.

13. Hueco en la muralla, por donde ha salido la esfinge.

14. Entrada a los subterráneos desde la torre. No parece haber sido usada en mucho tiempo.

Es una trampa fácilmente localizable. A partir de este momento, los personajes deberán llevar antorchas si es que quieren ver algo.

Subterráneos de las Ruinas (fig. 3)

1. Se bajan unas escaleras con bastante pendiente, y se llega a la sala 2, habiendo descendido unos 6 ó 7 metros.

2. En esta sala, las paredes están grabadas con el motivo de dos grandes dragones luchando. Frente a la escalera se abre un pasillo de 1,5 m. de anchura.

Uno de los dragones tiene cinco cabezas, pero esto no lo verán muy claro los aventureros, puesto que el relieve está en mal estado.

3. El pasillo conduce a una puerta cerrada, que se puede abrir mediante habilidad del ladrón o forzándola.

Si los aventureros la echan abajo, harán bastante ruido. Debe remarcarse este hecho.

4. Puerta que da a 5.

Al abrir esta puerta (no hace falta ninguna habilidad especial) se activa el mecanismo que corre el muro en 6, cerrando por completo el camino de entrada. Si alguien se encontrase en el trozo de pasillo que queda obstruido, puede correr y ponerse a salvo (si vuelve a la entrada, no podrá reunirse con sus compañeros). Si en el grupo hay un

tullido, morirá aplastado si no pasa una tirada de destreza.

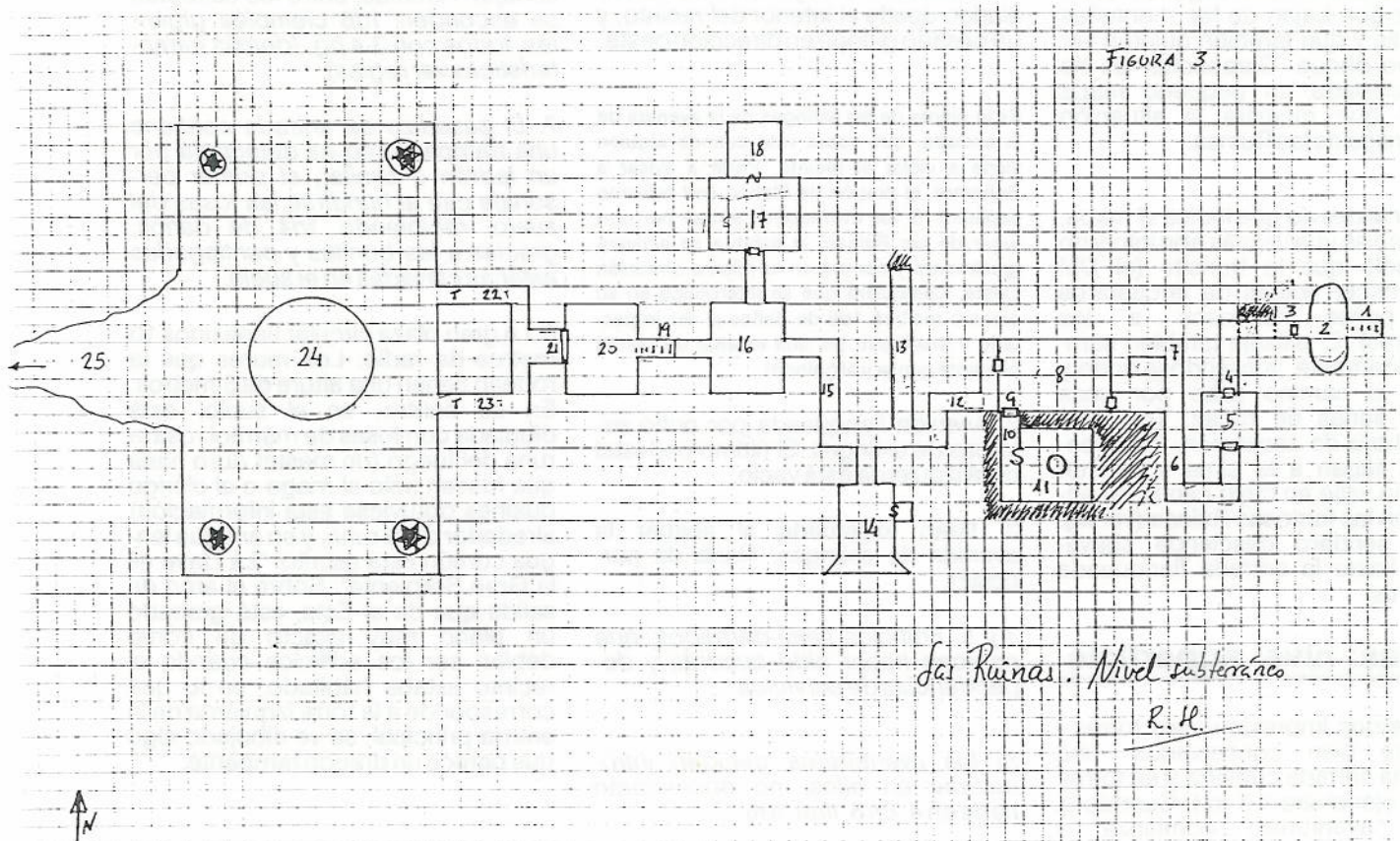
5. en esta sala hay tres esqueletos.

No se activan. Uno de ellos agarra en su mano huesuda una cadena de plomo que engarza una voluminosa perla negra (valor 600 mo.). Se trata de una perla protectora contra búsquedas mágicas; cuando un mago o clérigo lance algún spell de localización contra el grupo en el que se encuentra el personaje que lleva la perla, éste se desmayará, cayendo en una especie de vacío mental (por lo tanto será ilocalizable para métodos de búsqueda psiónica o mágica, su cerebro "no emite"). Pasado el peligro, volverá en sí con un ligero dolor de cabeza (-1 a tiradas de destreza durante 1 turno).

6. Pasillo.

Trampa que activa la ballesta en b. Si no es detectada, tirada de salvación para el primer personaje (1d4 daños si no la pasa).

7. La espiral. Toda la pared está grabada con el motivo de una gigantesca serpiente, cuya cabeza se encuentra en c. En el pequeño pedestal



está columnita brilla cuando se la acerca al lugar donde se encuentra la Gran Columna Sagrada (ver más abajo).

8. Habitación que pudo ser un antiguo almacén. Una puerta al fondo. Arcones que se deshacen en polvo al tocarlos, restos de sacos, algún hueso de humano o semi-humano.

Nada interesante, aparte de que si los aventureros han cogido la pequeña columna, ésta empieza a brillar tenuamente.

9. Una puerta pequeña.

Al pararse delante de ella, la columnita brillará más. Se requiere habilidad de ladrón para abrirla, o emplear la fuerza.

10. Aparentemente, sólo un pasillo sin salida.

Pero si los aventureros buscan detenidamente, encontrarán la entrada secreta que da a 11.

11. Una pequeña sala desnuda, con una gran columna en engro brillante (material desconocido) en el centro. En la columna se puede leer: Las cinco bocas que hablan como una volverán a la tierra el día en que ojos humanos lean esta inscripción. Y la llave será la Gran Serpiente. Apenas

leída esta frase, la columna se desmorona, causando 1d4 de daños a quienes no pasen una tirada de destreza.

12. Pasillo.

13. Pasillo.

14. Sala en la que la pared del fondo parecía haber estado ocupada por un friso, que ha sido borrado completamente.

Las huellas de la destrucción parecen bastante recientes, dirá el sagaz ladrón del grupo, o un enano, si lo hay. Si examinan con atención y buscan trampas, encontrarán el escondite (a) que contiene una espada y un escudo. Elk mago o el clérigo no tardarán en darse cuenta de que ambas armas son mágicas, aunque no parecen activadas. El escudo es redondo y muestra algo parecido a un rostro de enano ocupando toda su superficie. Grabado en la rodela exterior se puede leer un nombre: VOCIFERAX.

15. Pasillo.

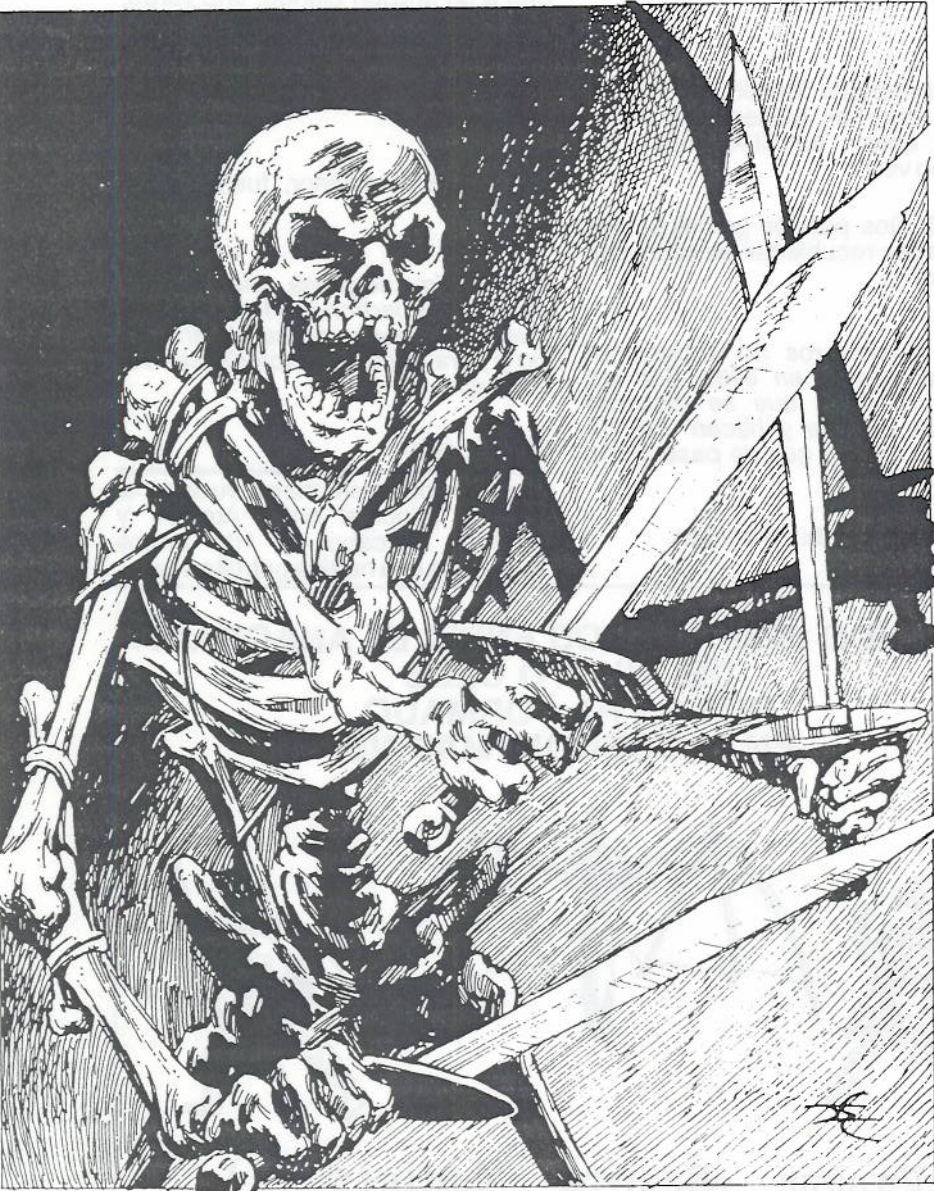
Si alguien ha cogido el escudo, al cabo de 1d4 rounds de llevarlo, el grupo oirá un ruido, como si alguien estuviese tarareando una canción (dubi, dudua, dubi dudua daa). No tardarán en darse cuenta de que es Vociferax. Cuando se sienta observado, Vociferax hablará: Hola, soy Vociferax, ¿eres mi nuevo dueño?. Si le comienzan a preguntar, Vociferax comenzará a soltar disparates: que entró allí con un gran guerrero enano para cazar a un enorme dragón verde, que escapó en la dirección que ahora lleva el grupo... que tiene ganas de volver a entrar en batalla... que quisiera ver de nuevo la luz del sol... No responderá nada interesante ni concreto (por el momento), Para más detalles, ver la nota sobre Vociferax.

16. Habitación con dos pasillos, uno en dirección oeste, otro al norte

Vociferax dirá que le huele a orco.

17. Habitación cerrada. (Tirada de ladrón o de fuerza).

Al abrir la puerta, los aventureros encontrarán los cadáveres de tres orcos, y el de un anciano vestido de blanco, con una profunda herida en la cabeza, que no permite averiguar



Al abrir la puerta, los aventureros encontrarán los cadáveres de tres orcos, y el de un anciano vestido de blanco, con una profunda herida en la cabeza, que no permite averiguar cómo era su rostro. Pero lleva colgando un medallón engarzado en una gruesa cadena de oro. El medallón tiene inscritos signos misteriosos, pero se puede leer claramente un nombre: "Caracactus". Tanto los orcos como el druida llevan dos días fiambres como mínimo. Si los aventureros buscan puertas secretas, encontrarán la que da a 18.

18. Una pequeña cámara, con un cofre.

En el interior del cofre hay gemas por valor de 5000 mo.

TROLL

Supera su etapa
de bebé
cumpliendo
un año.

FELICIDADES

de

LIDER

a su Redacción
que ha conseguido
con tesón
y sacrificio
editar puntualmente
seis números.

Desafortunadamente, también hay en la cámara dos sombras, que atacan inmediatamente (7 y 5 pg respectivamente) Vociferax, ante el llo que se formará, comenzará a gritar como un energúmeno "Pero qué pasa, no veo nada, qué es esto, salid cobardes" etc., etc.

19. Escaleras que descienden, muy empinadas.

20. Los aventureros observarán que esta parte del subterráneo es más antigua que la anterior. Inscripciones borradas con cincel y grabados de dragones.

21. Una puerta tallada como una cabeza de dragón con las fauces abiertas. La lengua hace de suelo y se pasa entre una imitación bastante fidedigna de la garganta de un animal así.

Vociferax tararea "Brasil", o comenta lo bien que han luchado los aventureros contra aquellos fantasmas que él no veía.

22 y 23. Dos pasillos gemelos, con las paredes recubiertas de calaveras humanas.

Si los aventureros no encuentran trampas, caerán en ellas. Son las típicas cuchillas que se disparan mediante resorte y hacen 1d6 de daños, a menos que se pase tirada contra destreza.

24. La enorme sala del dragón.

Cuando los jugadores acceden a esta sala, si no pasan una tirada de salvación contra Conjuros, verán un enorme dragón de cinco cabezas en el centro de la sala. La visión será tan real para los que hayan caído en el conjuro que pueden intentar salir huyendo o atacarlo. Todo ocurrirá en su imaginación: para acerlos salir del conjuro habrá que golpearlos y hacerles perder el sentido o bien un mago deberá tener el conjuro de nivel 3. Desaparición de la Magia (ver Lider núm 4 segunda época o D&D Expert) Vociferax naturalmente, gritará que él no ve nada, y que si es que están todos locos.

Al poder ver claramente las cosas, descubrirán los aventureros cuatro estatuas de dragones que blanquean el círculo central: corresponden a un dragón blanco, uno verde, uno negro y uno rojo, y están realizadas con gran realismo, pero no a tamaño natural. También verán la salida que se va estrechando en 25.

25. Salida al exterior, fuera ya del recinto.

Como última sorpresa, una bandada de moscas ladronas (1d6 moscas) que atacan por sorpresa (determinar pg y para demás características ver reglas).

Epílogo

Cuando los aventureros vuelvan al camino principal entre Atenahr y Arundel, al cabo de 1d6 turnos aparecerá una nutrida patrulla mon

**ORLANDO JIMENEZ NOS ENVIA EL ANAGRAMA
DEL NUEVO CLUB
QUE SE HA FORMADO
EN ALCORCON. MADRID**



Dragon Masters Juniors. (c)

tada de hombres del duque, que les detendrá. Si oponen resistencia, los soldados no dudarán en herir o incluso matar a alguno de los personajes. No se les dará ninguna explicación de por qué se les lleva presos. La aventura acaba con la perspectiva de un juicio por alta traición, comportamiento sacrilego y saqueo de propiedades del ducado. Naturalmente, no habla ni Hacha de los señores enanos, ni la esfera, que podría haber sido un Orbe Dragontil, una esfera mágica para controlar dragones.

En realidad, el asesino Nevermore, una vez cumplida su misión y haciéndose pasar todavía por Caractus ha denunciado a los aventureros a la guardia del palacio de Mardonio.

VOCIFERAX

Vociferax fue el fruto de los experimentos del mago Filstrup, famoso por sus fracasos (actualmente Filstrup es una canica que flota en los Otros Planos, víctima él mismo de su magia). Es un escudo que habla y piensa; pero es un tremendo mentiroso y un "fantasma". En los combates, primero gritará (atrayendo posiblemente a más enemigos) cosas como "Vamos

cobardes, no huyais, aquí está Vociferax!!". Pero a la que reciba un golpe, el tono de sus gritos cambiará completamente "Eh!, pero qué hacéis, estais locos, me vais a abollar" y así siempre. Cuando el grupo camine por un dungeon, si su dueño no le recuerda cada d4 turnos que debe estar callado, Vociferax comenzará a hablar o a tararear melodías (es su forma de disimular que está nervioso). Sin embargo, el master debe hacer sentir a los jugadores que Vociferax puede ser muy valioso en algún momento de la campaña.

LA ESPADA RIMADORA

Junto a Vociferax aparece esta espada mágica. La primera vez que alguien intente golpear a un enemigo con ella, se convertirá en una "espada flácida -10". Si los jugadores no aciertan a usarla (más que probable) el master, vía Vociferax, les podrá explicar que para usarla, quien la esgrima debe primero recitar un ripio que contenga el nombre del enemigo atacado; si el ripio es mínimamente bueno, la espada Rimadora funciona como una espada mágica de +2. Por ejemplo, un guerrero lucha contra dos orcos; para usar a Rimadora podría decir: Ahora a este orco ensarto, mientras que al otro esquivo de un salto. El master concederá hasta 30

segundos de tiempo real para que el jugador recite su ripio, si no lo hace, durante los siguientes cinco rounds, Rimadora será flácida -10.

GUARDIA DE PALACIO DE MARDONIO Y SOLDADOS DE LEURCODNUM

El master establecerá con $1d10 + 4$ cuántos guardias forman cada ronda en Atenahr o en la patrulla que arresta a los jugadores. Son todos guerreros de nivel 3 como mínimo y 5 como máximo, al mando siempre de un guerrero de 6 nivel (determinar características según reglas DD básico y experto) Armamento: Petos de cuero, escudos, espada larga y lanza.

Nevermore: Asesino de 10 nivel

Pg: 32; fuerza: 12; inteligencia: 16; sabiduría: 9; Destreza: 14; Constitución: 13; Carisma: 11.

(ver La Voz de su Master en este mismo número para demás características del asesino). Ripperbaum Halbershalt Bardo de la Escuela de Carait.

LIDER

NUEVA DIRECCION
Mallorca, 339, 3.2.
08037 BARCELONA

**Envia tus preguntas,
anuncios,
ofertas de compra
y venta,
críticas
y tambien
no olvides alabanzas al**

**CONSULTORIO DEL
ORCO FRANCIS**

libreria

st. jordi
papereria

lorenzana, 44 - tel. 21 43 15 - girona

**ESPECIALISTES
EN JOCS
DE SIMULACIO**

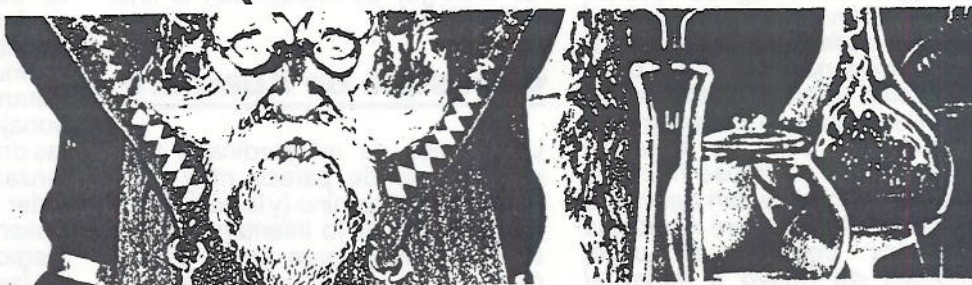
wargames

temàtics

i rol

MODULO D&D (BASICO Y EXPERTO)

El presente módulo de D&D no es un módulo oficial. Dungeons & Dragons es una marca registrada por TSR y fabricada en España bajo licencia por Dalmau Carles Pla, S.A.



LEURCODNUM, capítulo II

Donde tras acalorado consejo, los aventureros son enviados a consultar un oráculo.

Nota de Ripperbaum Halbershaft, bardo

Algunos masters me han hecho saber que juzgaban el primer capítulo de esta mini-saga un tanto desierto de monstruos. Mientras que es mi opinión que debe ser así (porque los jugadores no sopearán entonces lo que se les viene encima en los siguientes capítulos) siempre pueden recurrir los masters a un poco de repoblación artificial del circuito de las Ruinas, para que los aventureros puedan matar algo, y no tengan una sensación agobiante de haber hecho el primo. El esquema queda abierto para que cada master añada las variaciones que crea apropiadas.

Sinopsis de lo sucedido: En el primer capítulo, los aventureros son instrumentos tan ingenuos en una maquinación para destruir un poderoso sello mágico que impedía el acceso al mundo material de los grandes dragones. Acabada su misión, nuestros personajes son arrestados por la guardia del Duque Mardonio y conducidos a la ciudadela de Atenahr, capital de Leurcodnum, donde van a ser juzgados por alta traición, comportamiento sacrilego y saqueo de las propiedades del ducado.

El juicio contra los aventureros

Con semejantes cargos en su contra, lo único que podrían pedir los aventureros es un verdugo hábil y un hacha bien afilada.

Afortunadamente, la muerte de un druida será considerado algo muy serio; si los aventureros traen pruebas de que realmente era Caracactus el fiambre que encontraron en las Ruinas, serán escuchados.

La prueba más evidente sería el propio cadáver y, sobre todo, el medallón con su nombre (ver cap. I Ruinas Nivel Subterráneo, 17). Mardonio no querrá enviar a nadie a violar las Sagradas Ruinas para verificar si los aventureros dicen la verdad.

Pase lo que pase, un importante séquito de druidas aparecerá 1d4 días después de la detención de los aventureros. Vienen buscando a Caracactus precisamente, y han recogido información referente a alguien que anda por el mundo disfrazado de druida, posiblemente un asesino.

Entran En Escena Nuevos Personajes: Carlomagnus, Gran druida; Carbonicus, Archidruida (el druida más grande después del Gran Druida), Caramelus y Cartagenerus, druidas a secas, y nueve iniciados del noveno círculo, séquito permanente de Carlomagnus, a saber: Carpetoveticus, Cardus, Caramillus, Caricaturus, carrozus, Carpinterus, Cartapacius, Carnerus y Caretus.

Como estos NPCs todavía actúan simplemente de comparsas, publi caremos sus características en otro capítulo. (Para folklore druidico, ver La Voz de su Master en este mismo número).

El Master puede hacer sufrir a los jugadores, haciéndoles pensar que van a ser pasados por la piedra. Les será imposible escapar, y sus objetos, armas y tesoros (incluyendo a Rimadora y Vociferax) les serán retenidos a espera de que Mardonio decida su suerte.

Los druidas, mediante su poderosa magia, averiguarán que algo extraño está sucediendo en el plácido Leurcodnum y decidirán que ya que fueron ellos los que colaboraron a montar el follón los aventureros pueden redimirse realizando una

peligrosa misión; viajar a consultar el oráculo de Shé Khré Abalú (pronunciación indostaní a ser posible, masters). Si no quieren ir, Mardonio puede cortarles la cabeza, como era su sana intención inicial.

Además, si los aventureros tuvieron algún detalle para con el cadáver de Caracactus, el verdadero, los druidas lo agradecerán, ofreciendo una poción de curación al grupo. El detalle pudo ser enterrarlo, recoger el medallón para la identificación de Caracactus, algunas palabras emotivas sobre el finado... cada master decidirá.

El Oráculo de Shé Khré Abalú

Si los aventureros preguntan sobre este oráculo, los druidas les dirán que se trata de un oráculo situado en un templo abandonado de una religión hace tiempo extinguida. Hace ya muchos años que la gente no visita el oráculo, porque, desde la desaparición del último sacerdote de la primitiva religión, nadie que haya ido por su cuenta y riesgo a consultar el oráculo ha regresado jamás. De ahí las miradas de cierta compasión que Mardonio y sus gentes dedican a los aventureros a la hora de partir.

Una nutrida comitiva, integrada por los aventureros, los druidas, el propio Mardonio y 1d100 + 20 soldados de escolta a caballo, partirá hacia la frontera oeste de Leurcodnum, desde donde arranca un sendero que lleva el bosque de Aberdare, en cuyo centro se alza la montaña del Cisne que Incuba un Huevo, a cuyos pies se alza la entrada al oráculo de Shé Khré Abalú.

Al llegar a la frontera de Leurcodnum, donde arranca el desfiladero que lleva a Aberdare, se monta un

campamento. Carlomagnus hace un signo y Carpetovetonicus arranca un cabello de cada uno de los aventureros, entregando su botín al Gran Druida, quien encierra estos cabellos, con una ramita de muérdago, en un saquito de piel. Se trata de material para un poderoso hechizo; si los aventureros intentan desviarse de su ruta hacia Shé Khré Abalú, las plantas les cerrarán el paso, forzándoles de nuevo a tomar el camino hacia el oráculo. También puede ocurrir que dichas plantas les atrapen cuando acampen para dormir, y sólo les suelten si los aventureros prometen en voz alta dirigirse hacia el lugar de su misión; la magia de los druidas es esencialmente "verde". De todas maneras, Carlomagnus no dirá nada de esto a los aventureros; es una forma más de poner a prueba su buena voluntad, y les será tenido en cuenta más adelante su comportamiento en esta misión.

Carlomagnus dirige una última arena a los aventureros antes de que se separen en el desfiladero. Les dice que deben ir a pie, como signo de humildad que será apreciado por el oráculo (que según las leyendas es una estatua que habla), les recuerda las preguntas que deben hacer:

1. ¿Quién nos hizo romper el sello de las Ruinas?
2. ¿Qué debemos hacer para enmendar nuestro error?
3. ¿Cómo se sale de aquí?

La última pregunta mosqueará bastante a los jugadores, pero es la forma de que el oráculo los teleporte automáticamente al sitio desde donde emprendieron la peregrinación para consultarle, es decir, al desfiladero en la frontera de Leurcodnum, donde estarán esperando los druidas con parte de la escolta de Mardonio.

Unos soldados de Mardonio les devuelven sus armas, entre ellas Vociferax (que no dirá nada por el momento) y Rimadora. Luego parece que hay un momento de duda cuando Mardonio se adelanta y comenta algo al oído de Carlomagnus. Finalmente, éste tose ligeramente y dice a los aventureros cuando se ponen en marcha "¡Ah! Tened cuidado en el bosque y en la Montaña del Cisne Que Incuba un Huevo, merodean los uruk-gay del terrible Orco Zutz; pero guerreros tan bravos como vosotros no tendréis nada que temer, supongo".

Las características de Orco Zutz y

los uruk-gay se encuentran al final del módulo.

El bosque de Aberdare

Un bosque de extraordinaria frondosidad, donde parece muy difícil apartarse del camino (y lo será más si los acentureros lo intentan, dado el conjuro druidico para que no se pierdan). Se oyen constantemente ruidos de pájaros, de pequeños mamíferos, y de vez en cuando -ver tabla- de algo que parecen cánticos.

Siguiendo el camino a pie, que cada 1d10 horas muestra un claro donde poder descansar, los aventureros tardarán unos dos días y medio en llegar al centro del bosque, donde se alza la montaña (teniendo en cuenta que acampan para dormir, como personas normales, y que realizan jornadas de marcha de 14-16 horas).

Tabla de encuentros en el bosque de Aberdare

a) Primer día. Tirar 1d6 cada cuatro horas de marcha y referirse a la tabla siguiente:

- 1-2. No ocurre nada
- 3-4. Dos Osos pardos (ver características en D&D básico). Están hambrientos y atacarán al grupo. Además, los gritos de Vociferax les pondrán más furiosos (¡Osos, hacia siglos que no veía un oso! ¿Los cazamos? ¿No me harán daño, verdad?, etc., etc.)
5. Una partida de 5 trogloditas. Determinar puntos de golpe, según D&D Básico. Atacarán inmediatamente (recuerden los marsters el comportamiento de Vociferax y Rimadora).

6. 3 lobos gigantes. Características según D&D básico. Atacarán inmediatamente (recuerden los masters el comportamiento de Vociferax y Rimadora).

b) Primera noche. Tirar 1d4 para toda la noche y referirse a la tabla.

1-2. No ocurre nada.

3. Los aventureros oyen voces femeninas. Son un grupo de dríadas (ver Líder 5 o D&D Expert) bañándose en una laguna a unos 300 metros del campamento en línea recta. Si deciden ir a ver qué pasa, se activará el conjuro de los druidas y las plantas comenzarán a enrollarse en pies y brazos, inmovilizando a los personajes en 1d6 rounds. Un personaje mago o clérigo entenderá que

se trata de un hechizo (se puede anular con un conjuro de Desaparición de la Magia, pero sólo momentáneamente, es decir, durante 1d10 rounds). Si los personajes consiguen llegar a la laguna, las dríadas, al verse sorprendidas les lanzarán su terrible hechizo (ver Líder 5 o D&D Expert). Los que no pasen el tiro de Salvación contra sortilegios, entrarán en el árbol morada de las dríadas y desaparecerán para siempre.

4. 4 ogros intentan emboscar a los aventureros. Tiradas de sorpresa y a continuación combate. Todas las tiradas de impacto con una penalización de -4 si no hay una hoguera verdaderamente importante iluminando la zona del campamento. (Los ogros también serán penalizados).

c) Segundo día. Tirar 1d6 cada ocho horas de marcha y referirse a la tabla siguiente (hacer notar a los aventureros que ha disminuido notablemente el clamor de los animales, como si el bosque en esta zona más profunda, estuviese casi desierto):

1-3. No ocurre nada
4-6. Grupo de seis uruk-gays. Atacarán de inmediato (ver características al final del módulo).

d) Segunda noche. Tirar 1d4 y referirse a la tabla siguiente:

1-3. No ocurre nada
4. Dos sprites visitan el campamento. Si los aventureros se comportan amablemente, los sprites harán comentarios juguetones como "El Orco Zutz os cortará las orejas, los uruk-gay os violarán, etc. etc." Además, si hay un enano, le recordarán que uno de su raza le sacó un ojo a Zutz; puede imaginarse lo que hace cada vez que consigue atrapar un enano. Si los aventureros no se portan dignamente, los sprites no les darán ninguna pista y además les lanzarán una maldición que hará que todos los personajes pierdan 1 punto de destreza en el primer round del siguiente combate en el que intervengan.

La Montaña del Cisne Que Incuba Un Huevo:

Esta montaña se alza en lo más cerrado del bosque. Apenas hay un claro delante de sus escarpadas laderas; tal y como llegan los aventureros por el sendero, se encontrarán con un viejo puente de

piedra (1) que cruza un barranco y lleva a un pórtico tallado en la piedra de la montaña. Una puerta de madera de doble hoja (2), con remaches enormes de bronce desgastado está entreabierta.

Los aventureros pueden hacer lo que quieran; al mínimo ruido, los ocho uruk-gays que están de guardia en el templo del oráculo, en la sala 4, preparan una emboscada. Si deciden abrir completamente la puerta, sus hojas crujirán lamentablemente, la luz natural que pueda entrar en el templo sólo alcanza al pasillo 3, la sala 4 ya estará en la penumbra.

3. Corredor de entrada. Inscripciones en las paredes en antigua lengua común que cantan el poder adivinatorio del oráculo con frases como "Shé Khré Abalu conoce los secretos", "El dios-niño siempre dice la verdad", etc. También hay una inscripción reciente, hecha toscamente con algún objeto punzante. Para leerla hay que saber orco. Dice simplemente "Gluk ama a Rurk". Los avezados personajes podrán deducir que los uruk-gays han pasado por aquí.

4. La gran sala de recepción.

Aquí se recibía en otros tiempos a los muchos peregrinos que venían a consultar con el oráculo. En la esquina del fondo a la izquierda hay una cisterna seca; en la del otro lado, unas gradas de piedra, obviamente para sentarse. Ocho grandes columnas sostienen un techo que tiene una altura de seis metros. Al fondo se abre un pasillo (5)

Aquí acechan los ocho uruk-gays. Intentarán sorprender al grupo (tirada de dados). Además, como que no son tontos, intentarán apagar las antorchas para que a oscuras la lucha se desarrolle a su favor (los personajes sin infravisión tendrán un -4 a sus tiradas de impacto). Por lo demás, ver nota al final de sobre uruk-gays. La cisterna era para que los peregrinos se lavasen los pies ritualmente, actualmente no hay nada de interés en ella. Las gradas eran para esperar el turno de ser conducido frente al oráculo.

5. Pasillo que conduce a 6. Una inscripción en lengua común antigua en la pared de la derecha dice "La verdad sigue el camino de la serpiente".

Pista totalmente falsa que tendrán entretenidos a los aventureros durante un rato. La frase se refiere al sinuoso camino que se hacía seguir

a los peregrinos antes de conducirlos a la cámara de teleportación. Siempre se iniciaba el recorrido a la derecha (por la salida del sol) y en cada uno de los tres pasillos (6) los monjes hacían rezar a los peregrinos diversas letanías, al tiempo que les pasaban cada vez un platillo de limosnas (no sólo de oráculos vivía la orden).

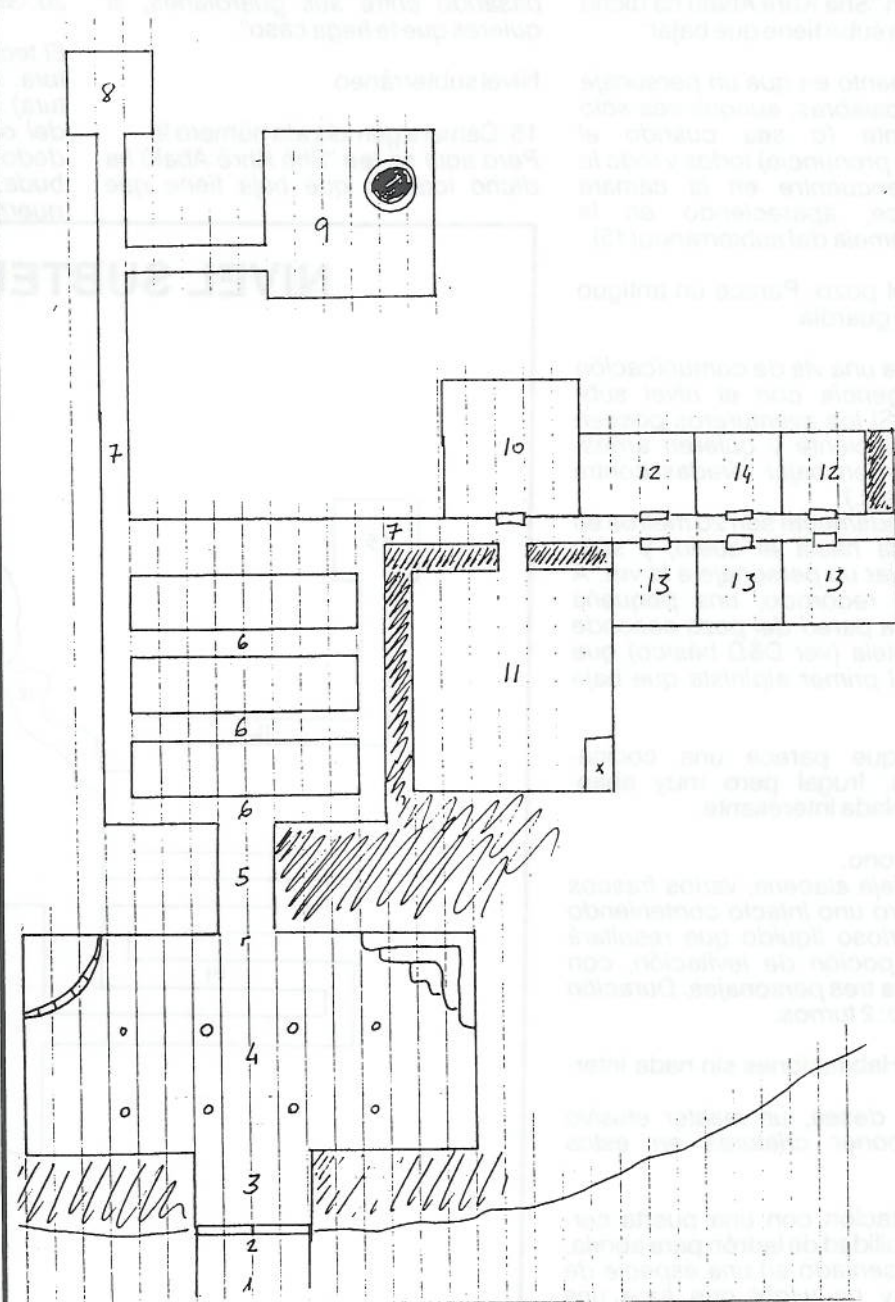
Los uruk-gays, siguiendo las estrictas órdenes de Zutz, no han pasado de 5, a la espera de que su amo

llegue para consultar el oráculo.

6. Una serie de pasillos con repetitivos bajorrelieves que muestran una especie de niño regordete, sentado a lo buda, metiéndose un dedo en la nariz, flanqueado por lo que parecen ser dos guerreros gigantes. En el último de los pasillos hay una inscripción que dice "El oráculo despierta al oír su nombre de pila".

Este era el recorrido ritual de

TEMPLO DE Shé Khré Abahú



oraciones y limosnas para los peregrinos que luego eran llevados a (9) y teleportados al nivel subterráneo. La frase hace referencia al nombre de pila de Shé Khré Abalú, que es necesario para que las estatuas que le protegen no ataquen a los visitantes y para que el oráculo responda. Este nombre sólo lo puede averiguar un clérigo poniéndose la diadema que actualmente luce un wight en (11).

7. Pasillo que lleva a las dependencias de los monjes y a la cámara de teleportación o la sala del pozo.

8. Cámara de teleportación. En una pared se lee escrito en antigua lengua común "Shé Khré Abalú ha dicho todo lo que sube tiene que bajar".

En el momento en que un personaje lee estas palabras, aunque sea sólo mentalmente (o sea cuando el master las pronuncie) todos y todo lo que se encuentre en la cámara desaparece, apareciendo en la cámara gemela del subterráneo (15).

9. Sala del pozo. Parece un antiguo cuerpo de guardia.

El pozo era una vía de comunicación de emergencia con el nivel subterráneo. Si los aventureros poseen cuerda suficiente y quieren arriesgarse pueden bajar (tiradas contra destreza, etc.).

Desgraciadamente son 20 metros en línea recta hasta el suelo, y sólo puede bajar un personaje a la vez. A mitad de recorrido, una pequeña gruta en la pared del pozo esconde una tarantula (ver D&D básico) que atacará al primer alpinista que baje (o suba).

10. Lo que parece una cocina-despensa, frugal pero muy abandonada. Nada interesante.

11. Refertorio.

En una vieja alacena, varios frascos rotos, pero uno intacto conteniendo un misterioso líquido que resultará ser una poción de levitación, con dosis para tres personajes. Duración del efecto: 2 turnos.

12 y 13. Habitaciones sin nada interesante.

Si así lo desea, un master efusivo puede poner criaturas en estos sitios.

14. Habitación con una puerta cerrada. Habilidad de ladrón para abrirla. Dentro, sentado en una especie de trono hay un wight que luce una extraña diadema con la efigie de Shré Khé Abalú. Luchará hasta ser

destruido (hay que recordar el poder mágico de Rimadora a los jugadores, y se pueden admitir rimas con la fonética inglesa de la palabra "Que guay, un wight!" etc). Características según D&D básico; la pérdida de energía significa que el personaje tocado pierde un nivel de experiencia.

Cuando hayan acabado con él, los jugadores tendrán la diadema. Si se la pone alguien que no sea el clérigo, perderá el conocimiento durante 1d10 turnos. Cuando el clérigo se la coloque le parecerá oír en su mente unas palabras "Llama a Shé Khré Abalú por su nombre, llámalo Zérep, si quieres que te responda, si quieres llegar a él pasando entre sus guardianes, si quieres que te haga caso".

Nivel subterráneo

15. Cámara gemela a la número 9

Pero aquí se lee "Shé Khré Abalú ha dicho todo lo que baja tiene que

subir" con efectos inversos, al leerlo se va a (9).

16. Pasillo que lleva a 19.

17. Boca del pozo de la sala 10.

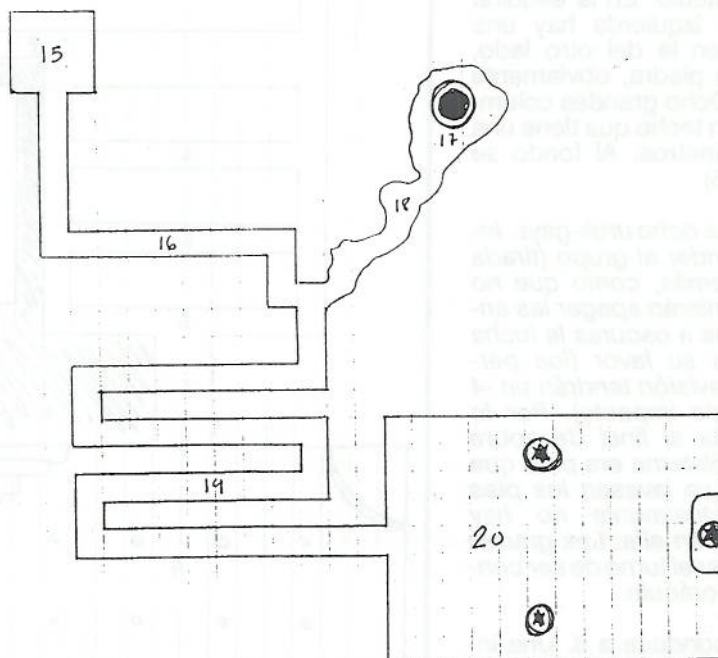
18. Tortuoso camino hasta 19.

19. El pasillo ceremonial. Aquí los grabados dicen "Piensa bien tus preguntas" "No hagas más de tres preguntas" "Cuidado con la curiosidad"; al final, una herumbrosa y grande bandeja "Deposita aquí tu óbolo".

20. Gran sala del Oráculo

El techo tiene unos 10 metros de altura. Dos grandes estatuas (9m altura) están a cada lado de la figura del oráculo, un niño metiéndose el dedo en la nariz y con aspecto de buda. Las estatuas representan guerreros, pero sin armas y están

NIVEL SUBTERRANEO



enfrentadas mirándose una a otra. En el momento que entran los aventureros, las dos estatuas se activan, bajan de sus pedestales (con lo que sólo medirán 8 metros de altura) y se dirigen al centro de la sala, mirando a los aventureros y bloqueando su paso al Oráculo. Si entonces alguien dice el nombre de Pila de Shé Khré Abalú (Zérep), las estatuas volverán a su sitio; si no, las estatuas levantan un brazo (la de la derecha el izquierdo, la de la izquierda el derecho) y al unísono, cada una golpea a la otra en la en la espalda. Caen hacia adelante y el aventurero a tiro que no pase su destreza (famoso salto atrás) recibe 1d8 de daños, al chocar con el suelo, las estatuas se hace añicos (pero añicos grandes). Los trozos comienzan a girar vertiginosamente, infligiendo 1d4 de daños cada dos rounds a los aventureros que estén cuerpo a tierra, y 1d8 al insensato que siga en pie ante ese tornado de piedra. Si los acen- tureros no han encontrado la diadema y no saben el nombre de Zérep, sólo pueden dar marcha atrás o morir lapidados centrifugada- mente en la sala.

El Oráculo

Cuando se dice el nombre de Zérep y las estatuas se apartan (o se recom- ponen y se apartan si ya estaban en la fase de centrifugado) la estatua del oráculo se saca el dedo de la nariz y abre los ojos. Dirá: "Zi, zoy Zérep Zhé Khré Abalú, y tú ¿cómo te llamas? (evidentemente el oráculo cecea que da gusto).

Los aventureros no pueden saber que los monjes sacerdotes regañaban constantemente al oráculo para que no hiciese pregun- tas él, sino que contestase. Si nadie le da un corte, o sea, si el incauto preguntado responde dando su nombre, Zérep seguirá de esta guisa: "Ah muy bien, ¿y de dónde viene? ¿quienes zon tuz amigoz? ¿os ha coztado mucho llegar hazta aquí? Luego empezarán preguntas más peligrosas: ¿cual ez tu color preferido? (si el interesado responde, se encontrará de repente conque todo él adquiere ese color) ¿quierez flotar? (a levitar) ¿quierez zer maz grande? (el interesado crecerá hasta tener que quedar en- cogido en la gran sala, pero con su fuerza original) ¿te guztah hacer pompaz de jabón? Dejo a la delirante imaginación de los masters las preguntas y sus efectos (que aparecerán digan algo o no los per- sonajes; por ejemplo, con la cues-

tión del color, si no se le contesta, Zérep irá probando colores con el personaje en cuestión, que pasará de verde a amarillo, de amarillo a rojo, etc. etc)

Sólo cuando alguien grite ¡Basta Zérep, contéstanos tú! cesará el caos. Si a nadie se le ocurre hacerlo, cuando todos los personajes se en- cuentren ya en una situación ridícula, será Vociferax quien lo haga, enunciando a continuación las tres preguntas:

1. ¿Quién nos hizo romper el sello de las Ruinas?
2. ¿Qué debemos hacer para enmen- dar nuestro error?
3. ¿Cómo se sale de aquí?

Las respuestas serán rápidas y precisas, aunque ceceantes:

1. Fue eze jodido dragón Tiamat.
2. Fácil, id a Nogard y hablad con Bahamut, el lo zabe.
3. Volando (y acto seguido los per- sonajes se encontrarán teleportados al campamento base de los druidas, en el desfiladero, acabando feliz- mente este episodio.

Otro final

Si los jugadores lo hacen tan mal que no llegan al Oráculo con rapidez, el master debe tener en cuenta que 1d10+6 turnos después de que los aventureros hayan llegado al pórtico de entrada del Oráculo, aparecerá Zutz con una escolta de 1d10+15 uruk-gays (redondear para que sean todo parejas, por favor). Viene a preguntarle al Oráculo si debe o no debe entrar en guerra abierta con el Imperio; naturalmente, no le gustará ver que alguien ha masacrado a su guardia y la única posible salida que les quedará a los aventureros será o bien la teleportación de Zérep, o bien un dudoso y heroico combate contra los uruk-gays.

LOS URUK-GAY

Si los uruk-hai son una clase especial de orcos, más altos, más fuertes, más inteligentes, aguerridos y dis- ciplinados, y con mayor resistencia a la luz del día, (ver El Señor de los anil- los de Tolkien) los uruk-gay son una clase muy especial de uruk hai.

Vienen a ser el equivalente del histórico Pelotón Sacro tebano al mando de Epaminondas, constituido por 300 homosexuales emparejados y juramentados; cuando uno caía en

el combate, su pareja debía morir matando en el mismo combate. Este saludable fanatismo permitió a los tebanos a vencer a Esparta en Leuctra y Mantínea, por ejemplo.

En el juego, las características básicas de los uruk-gays son las mis- mas de los orcos con las siguientes alteraciones: Clase armadura:5, dados de golpe; 2, protección igual a: guerrero 2. Alineamiento: legal. Cada vez que aparecen uruk-gays, el master debe numerarlos y emparejar- los. Cuando un uruk gay cae muerto, su pareja se vuelve bersek, con una moral de 12 y un bono de +2 a las tiradas de golpe, y no dejará de luchar hasta la muerte. Además inten- tará liquidar por todos los medios al que se cepilló a su novio.

Zutz es un uruk gay muy especial. Tiene clase de armadura 4, 3 dados de golpe, movimiento 36 (12 metros), una espada +1, moral 12 y protec- ción igual a guerrero 3, PX 300. ¡Ay del que toque a su novio, si llega a aparecer en este módulo y se enfren- ta a los aventureros!

Ripperbaum Halbershaft, bardo.

Revista de Rol
TROLL

¡Suscribete!



Pº Urrutia 133-135, 6ºD
08031 - Barcelona

MODULO D&D (BASICO Y EXPERTO)

El presente módulo de D&D no es un módulo oficial, Dungeons & Dragons es una marca registrada por TSR y fabricada en España bajo licencia por Dalmau Carles Pla S.A.



LEURCODNUM Capítulo III

Donde para ver a un dragón, los aventureros deben primero rescatar a un bardo.

Introducción: Tras la consulta con el oráculo de Shé Khré Abalú, los aventureros se encontrarán teleportados al campamento de los druidas, justo en las fronteras de Leurcodnum. Se supone que informarán a los druidas de lo que les ha dicho el oráculo (si se ponen tontos y remisos, Vociferax lo contará todo a la primera oportunidad). Tras druidica meditación, Carlomagnus se dirigirá al grupo diciéndoles que todo va muy bien, que deben emprender juntos camino de vuelta a la capital de Leurcodnum.

Si el master quiere ir calentando ya a los aventureros, puede hacer que uno de ellos, en un rasgo de agudeza psicológica, se dé cuenta de que los druidas están algo preocupados y durante el camino siguen hablando entre sí, en lenguaje druídico naturalmente, para que nadie se entere. Por lo demás, nada ocurrirá de particular hasta llegar a Atenahr.

El narrador de esta historia aparece dentro de la historia

Cuando el grupo de druidas, aventureros y escolta llega a Atenahr, Carlomagnus solicita audiencia inmediata con el duque. Los aventureros asisten así a una reunión de emergencia en la que Carlomagnus informa a Mardonio sobre lo que ha dicho el oráculo: hay que ir a ver al Dragón de Platino, Bahamut (primera noticia de quien es Bahamut para los aventureros, si quieren más información, el master puede hacerles saber, vía algún amable druida, que Bahamut es el enemigo irreconciliable de Tiamat).

Mardonio pone cara de palo y dice que el último que ha llegado a Nogard y ha vuelto ha sido el bardo Ripperbaum Halbershaft (ahora ya sabéis como llegué yo a conocer toda esta historia que os estoy contando), quien parece gozar del favor de Bahamut (siempre le gustó

mucho mi música). Lo peor de todo es que en esos momentos nadie sabe exactamente dónde puede encontrarse a Ripperbaum Halbershaft.

Los druidas deciden emprender la búsqueda del escurridizo bardo para lo que piden retirarse a un pequeño bosque que se encuentra a una hora de camino de Atenahr, en dirección este. Mientras tanto, los aventureros pueden descansar en la ciudad, quizá en la posada que se citaba en el capítulo 1; quedará con ellos el iniciado del Noveno Círculo, Carpetovetonicus.

El master puede aprovechar estos días (1d4 días para ser exactos) y proponer pequeñas aventuras urbanas al grupo. Especialmente interesante sería que alguien del grupo contactase con el gremio de ladrones de Atenahr, y con su jefe, Visacard (lo mejor sería que lo hiciese el ladrón del grupo si lo hay). El contacto con los ladrones es un zapatero llamado Burk, que tiene su establecimiento en la misma plaza donde se encuentra El Ciervo Volador (ver capítulo 1) y que frecuenta muchas tabernas de la ciudad. El gremio está tremendamente molesto por la actuación del asesino Nevermore (ver capítulo 1 de esta campaña) que iba por libre; las pesquisas del gremio han dado como resultado información muy comprometida, que los ladrones, naturalmente, querrán vender a buen precio, y a gente que no pueda luego denunciarles (caso del grupo, que fue juzgado por sacrilegio, robo y demás y que todavía lo está pagando). Para efectuar la negociación, que un miembro del grupo tire 1d6; multiplicando por 20 será la cantidad de mo, que los ladrones piden por sus informaciones. Si les pagan, Visacard tendrá una entrevista en algún lugar secreto y conveniente y les revelará lo siguiente:

- Fue la Orden de la Gran Serpiente la que pagó a Nevermore para hacerse pasar por druida.

- Cuatro días antes de morir, Régulo recibió a una delegación de dicha orden, encabezada por el Maestro del Viento del Este. Al parecer, se dirigían a Arundel, para consultar ciertos libros en la conocida biblioteca de aquella ciudad.

- El Gremio ha comprobado que la delegación no llegó nunca a Arundel, se desconoce su paradero.

- El Gremio sabe algo de monjes, y un monje tan poderoso como Teglatfalsar, el Maestro del Viento del Este posee poderes que pueden parecer sobrenaturales. Entre ellos está "La Vibración" (para saber qué es la Vibración, tendrán que pagar 100 mo, más). La vibración es un arma mortal; el monje se concentra y luego toca a la víctima (un simple apretón de manos, un abrazo cordial... que debe durar tres rounds de melee) y produce en el cuerpo de ésta una vibración imperceptible. Luego, cuando lo desea -y siempre dependiendo del nivel del monje- el monje ordena mentalmente que tal vibración cese; entonces, la víctima muere. ¿Fue eso lo que le pasó a Régulo?

- La gente de palacio y los druidas están buscando a Ripperbaum Halbershaft. Pues bien, ese bardo se encuentra prisionero en la ciudadela de Calan Ebor, en las Tierras Yermas del Este, dentro de una de las Marcas Imperiales. (Los ladrones siempre lo saben todo).

Hayan entrado o no en contacto los aventureros con los ladrones obteniendo esta información, al cabo del tiempo prefijado, volverán los druidas, con la noticia de que Ripperbaum Halbershaft, al parecer, está prisionero en la ciudadela imperial de Calan Ebor, por desacato a su gobernador Uascalp Largamal.

(En realidad, lo que ocurrió fue que caí víctima de mi tremenda

atención por el Four Goblins que sirven en la taberna del poblacho que está a los pies de la ciudadela, y compuse un pareado muy gracioso sobre el gobernador. Como estaba un poco alegre, lo recité en voz alta, sin darme cuenta de que había varios miembros de la guarnición imperial tomándose unas cervezas. Creo recordar que decía "A Largamal no se le levanta porque está hecho un carcamal"; no me dieron tiempo a desenfundar mi balalaika y me llevaron a este maldito calabozo donde ahora me encuentro)

Nota de la Redacción para los Masters de este módulo: Si bien es cierto que el señor Ripperbaum Halbershaft está dotado de imaginación, y es un colaborador fiel y cumplidor de esta revista, también lo es que suele mentir descaradamente. El equipo de Líder ha hecho sus averiguaciones, porque nos parecía un poco excesivo encerrar a un bardo por un mal pareado (todo lo más hubiese merecido 1d10 latigazos, por insulto a una dignidad imperial). La verdad es que Ripperbaum Halbershaft fue sorprendido en las habitaciones, y más concretamente en la cama, de la joven esposa de Largamal (para ser exactos, veinte años más joven), la bella Eudoxia.

Carlomagno se dirigirá a los aventureros y les comunicará su

próxima misión: rescatar a Ripperbaum Halbershaft, porque es la persona que debe guiarles a Nogard (y no podré negarme si me rescatan, qué caramba, soy un bardo agradecido)

La marcha hacia Calan Ebor

Para llegar a Calan Ebor, los aventureros deben primero salir de Leurcodnum en dirección Este. El viaje desde Atenahr hasta la frontera del ducado dura dos días a caballo (pero no al galope). Después se debe cruzar el desfiladero de Lagidon (1 día más de camino) y se desemboca en el comienzo de las Tierras Yermas. A partir de ahí, los aventureros deben racionar el agua y los alimentos con cuidado, porque durante la marcha hasta Calan Ebor poco encontrarán que llevarse a la boca. La distancia hasta la ciudadela del Imperio puede ser recorrida en seis días a marcha normal, es decir, si no hay contratiempos. Como guía, los aventureros contarán con Vatek, fiel servidor de Mardonio y hábil explorador (ver características al final del módulo).

La razón para atravesar las Tierras Yermas en dirección a Calan Ebor es que éste es el camino más corto (lo normal sería partir en dirección norte, para luego torcer hacia el

sureste). Además, así se evita entrar en territorio imperial antes de llegar a Calan Ebor; como que la misión es rescatar al bardo, cuanto menos sepan los imperiales, mejor.

En cuanto a encuentros durante esta semana de marcha, puede utilizarse la siguiente tabla, que cada master variará según su deseo:

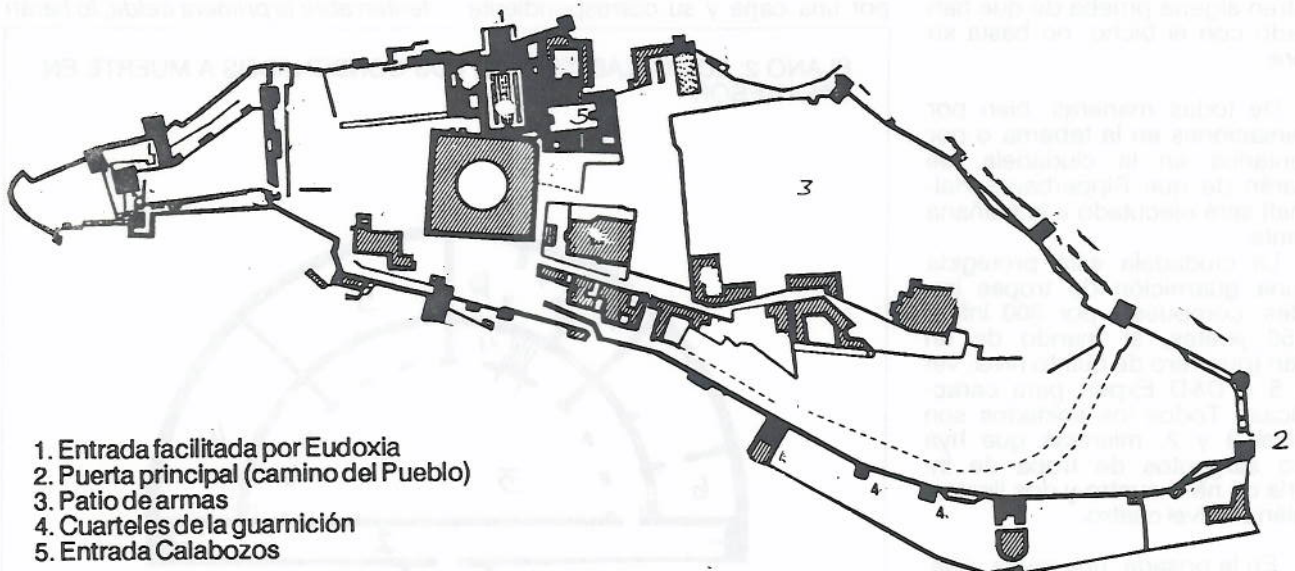
Tirar 1d6 al día:

1. No hay encuentros
 2. Manada de lobos hambrientos (1d10+5 lobos, características según reglas básicas)
 3. Partida de 1d6+2 bugbears (características según reglas básicas)
 4. No hay encuentros
 5. Hormigas gigantes (reglas básicas again)
 6. Draco (ver reglas básicas)
- Cuando un número se repite, tirar el dado nuevamente.

Al llegar al séptimo día de camino, las Tierras Yermas ya no lo serán tanto. Todo el paisaje es más verde, se ven árboles, algunos animales... a mediodía, cuando paren para comer (o si no, sobre la marcha) los aventureros se verán atacados por un voraz tiburón de tierra (características al final del módulo)

Calan Ebor

PLANO 1: CIUDADELA DE CALAN EBOR



*. Las zonas tramadas y en negro, corresponden a edificios y dependencias. Que cada master les dé la utilidad que desee, aunque si los aventureros se ponen a explorar, acabarán mal. Recuérdese que hay bastantes soldados imperiales.

Este puesto del imperio es importante porque por él pasan las caravanas de la Ruta de la Seña, procedentes del Sur. Forma parte de la Marca de las Tierras Yermas, una provincia escasamente poblada y fronteriza; el verdadero Imperio comienza a varias jornadas de marcha en dirección norte.

A los pies de la ciudadela se ha levantado un pequeño pueblo, cuyo principal edificio lo constituye una gran posada: "La Alegría de las Tierras Yermas", que cuenta con importantes cuadras para alojar a las caravanas. La bebida preferida en esta posada es el Four Goblins, un fuerte alcohol que puede hacer perder 2 puntos de destreza durante 1d10 turnos a quien beba más de dos vasos (y si la Redacción no me cree, que vaya y lo compruebe).

Nota de la Redacción: Ripperbaum Halbershaft tiene razón esta vez. Incluso en la Tierra Media se conoce el Four Goblins destilado en Calan Ebor por la familia Macanus, propietaria de la posada.

Nota del Editor: Se ruega encarecidamente al Narrador y a la Redacción se dejen de discusiones y vayan al grano. El papel no lo regalan.

Bien, al llegar a Calan Ebor, los aventureros pueden alojarse en su posada o intentar visitar la ciudadela. Si han acabado con el tiburón de tierra que asolaba la comarca, el gobernador Uascalp Largamal les recibirá y les dará 10 mo. de recompensa (el Imperio siempre ha sido roñoso).

Hace falta que los aventureros muestren alguna prueba de que han acabado con el bicho, no basta su palabra.

De todas maneras, bien por conversaciones en la taberna o por comentarios en la ciudadela, se enterarán de que Ripperbaum Halbershaft será ejecutado a la mañana siguiente.

La ciudadela está protegida por una guarnición de tropas imperiales, compuesta por 300 infantes, 50 jinetes, al mando de un capitán (guerrero de quinto nivel, ver Líder 5 o D&D Expert para características). Todos los soldados son de nivel 3 y 2, mientras que hay cuatro sargentos de tropa de infantería de nivel cuatro y dos jinetes, también de nivel cuatro.

En la posada, una mujer vieja, con aspecto de Celestina se acercará a los aventureros, proponiéndoles un buen negocio. Dice llamarse Fulgencia, y está implicada en las numerosas aventuras amorosas de Eudoxia, la esposa del gobernador (aunque esto no lo revelará a los aventureros, que sólo deben saber la versión oficial de

desacato al gobernador). El negocio es cobrar 500 mo, si sacan de la ciudadela a Ripperbaum Halbershaft aquella misma noche; para ayudarles, Fulgencia dice que les entregará una llave que abre una de las porternas de la ciudadela. Si los aventureros le preguntan de dónde ha sacado la llave, les dirán que se metan en sus asuntos; sin embargo, si Fulgencia ve que los aventureros desconfían tanto que no van a aceptar el encargo, revelará que alguien de dentro de la ciudadela es cómplice de la maniobra. Además, una misteriosa dama les guiará una vez dentro de la fortaleza (Es Eudoxia, que no puede soportar el hecho de que acaben conmigo, su queridísimo "Rippie")

Dentro de la ciudadela

Por la noche, después de la cena, Fulgencia espera a los aventureros en las cuadras de la posada. Desde allí, sigilosamente, les guía por un camino lateral hasta los muros de la ciudadela, donde se abre la porterna (la misma que yo usaba para visitar a Eudoxia, ¡qué recuerdos!)

Nota de la Redacción: ¡Vaya! Por fin ha confesado el pillín de Ripperbaum Halbershaft.

Nota del Editor: Ya hablaré yo con ese desconsiderado. Es de pésimo gusto acostarse con PNJs, aunque tengan apariencia 18.

La porterna da a un pequeño patio, un tanto separado del conjunto principal de la ciudadela. Allí, tapada por una capa y su correspondiente

capucha, espera impaciente Eudoxia.

La desconocida saluda al grupo y les guía hasta la entrada a los calabozos de Calan Ebor (plano 2). Eudoxia no sabe en cuál han encerrado a Ripperbaum Halbershaft, y tampoco quiere bajar a un sitio tan nauseabundo. Esperará fuera, a que regresen los aventureros. La bella dama, que están en todo, ha invitado a vino a los guardianes de los calabozos subterráneos; naturalmente, el vino contenía una efectiva droga, lo que significa que deberían dormir todos durante unos 10 turnos.

Plano 2; los calabozos

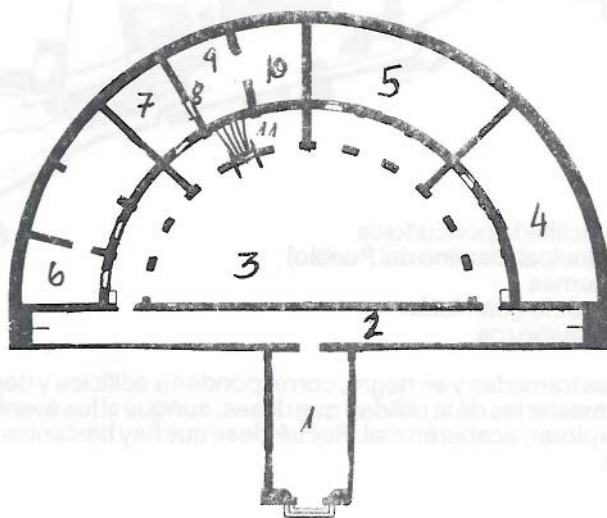
1. Entrada, tras bajar unas escalera.

2. Pasillo que lleva a las entradas a 3

3. Gran sala de cuerpo de guardia

Tumbados en diferentes posturas, o echados sobre una gran mesa central, hay 5 guardianes que duermen a pierna suelta (1d4 guardianes roncan sonoramente). Los aventureros deben encontrar cuál de ellos es el que tiene las llaves (que sea el más gordo y el más dormido y además, uno de los que roncan). El master puede dibujar exactamente la ubicación de todos los guardianes, o bien dejar el asunto a una tirada de dados (1d10 rounds en encontrar las llaves por ejemplo). Cada llave abre una celda distinta, y hay un total de cinco puertas a abrir, con sus respectivas llaves, que no van numeradas. Utilizando la ley de Murphy, cuando los aventureros intenten abrir la primera celda, lo harán

PLANO 2: LOS CALABOZOS DE LOS CONDENADOS A MUERTE EN CALAN EBOR



al último intento, la siguiente lo tendrán más fácil, probabilidad del 25 %, luego del 33% y finalmente, cuando les queden dos, del 50%.

Además, hay un curioso torno con unas cadenas que salen de él y que por estrechos orificios penetran en la pared que se supone da a la celda 5. Son cinco cadenas, (si los jugadores se acercan a dicha pared, no podrán ver, dado el espesor de los muros y la ausencia de luz, pero oirán ruidos de cadenas, evidentemente).

4. Celda número 1.

Es imposible ver a través de la puerta. Si los aventureros intentan preguntar si el que está ahí es RH, oirán unos ruidos sordos. Dentro hay 4 kobolds, desarmados naturalmente, pero que saldrán en estampida si alguien les abre la puerta.

5. Celda número 2

Si de nuevo intentan hablar con quien se encuentra en su interior, preguntando si es RH, alguien con voz ronca responderá afirmativamente. Se trata de un berserk, encadenado y también desarmado, pero si le sueltan, intentará coger un arma y liarse a guantazos (Habrà que inmovilizarlo o matarlo).

6. Celdas 3 y 4.

Se encuentran vacías.

7. Celdas 5.

Esta celda tiene una puerta lateral (8). Se abre sin dificultad porque en 9 se encuentra una hidra guardando (10) donde me encuentro yo, Ripperbaum, en

cadenado y amordazado, para no encantar a nadie.

Si los aventureros han observado las cadenas y el torno (11) que están en 3, podrán haber tensado las mismas, aplastando la hidra contra la pared y pudiendo pasar a libentar a RH.

5 rounds después de que descubran el escondite donde Largamal tiene a RH, aparecerá el mismo Largamal, esgrimiendo la balalaika de RH y acompañado por 5 guardias (todos guerreros nivel 2). Si los aventureros han dejado alguien vigilando la entrada, el follón comenzará antes, en (1) o en (2) y podrán salir de la celda. Si no, Largamal aflojará rápidamente las cadenas de la hidra, que les cerrará el paso (tendrán que matarla, mientras el gobernador ríe como un condenado).

Pase lo que pase, Largamal, que odia como un energúmeno al narrador de esta historia, querrá hacer una broma. Dirá: "Voy a ser yo quien ponga música a tu fin, bardo del infierno", y pulsará una cuerda. Yo (RH) que conozco mi papel a la perfección, gritaré "En la no, por favor". Todo inútil, Largamal tañerá la balalaika, que sonará completamente desafinada y caerá muerto y fulminado, (todos los demás presentes, aventureros y guardias, así como la hidra) que no pasen una tirada de salvación contra la magia, sufrirán 1d8 de daños). Supongo que entonces los aventureros sabrán aprovechar la confusión y escaparemos todos de la ciudadela. A la entrada de los calabozos, en

contraremos desmayada a la bella Eudoxia; yo le daré un beso que le devolverá el sentido y le diré que se encargue del funeral de su marido y de evitar una posible persecución, si es necesario, utilizando todos sus encantos (ya me dí cuenta de cómo la mira el capitán de la guarnición).

La huida

Con RH como guía, además de Vatek, los aventureros saldrán a caballo de Calan Ebor y desharán el camino desde Leurcodnum. El master que quiera jalearlos puede sacar de nuevo al tiburón de tierra si no acabaron con él al llegar, o montar una tabla de encuentros nueva para los seis días en las Tierras Yermas (de todas formas, procuraré amenizarles el viaje con algunas canciones)

TABLA DE PNJs:

VISACARD: ladrón humano, jefe del Gremio de Antenahr. Nivel:11, Fuerza:8, Inteligencia:12, Sabiduría:14, Destreza:16, Constitución:12. Carisma:14. Al.:neutral. DG:10. PG:36. Armas:coraza de cuero +1 y espada larga +1.

BURK EL ZAPATERO: ladrón humano. Nivel 2, Fuerza:13. Inteligencia:11. Sabiduría:10, Destreza:12, Constitución:10. Carisma:10. Al.:Caótico. DG:2. PG:6.

UASCALP LARGAMAL: guerrero humano. Nivel 3. Fuerza:8. Inteligencia:10. Sabiduría:12. destreza:11. Constitución:13. Carisma:10. Al.



Neutral. DG:3. PG:9 (el frágil gobernador es un pocotísico).

EUDOXIA GWENDER DE LARGAMAL: (HHH) hermosa hembra humana. Fuerza:7. Inteligencia:15. Sabiduría:8. Destreza:14. Constitución:10. Carisma:17. Al. Neutral. DG:2. PG:8.

FULGENCIA: celestina. Fuerza:6. Inteligencia:16. Sabiduría:14. Destreza:10. Constitución:11. Carisma:9. Al. Neutral. DG:2. PG:6.

VATEK: guerrero de cuarto nivel. Fuerza:15. Inteligencia:13. Sabiduría:8. Destreza:12. Constitución:13. Carisma:11. Al. legal. DG:4. PG:15

RIPPERBAUM HALBERSHAFT: Bardo de 13 nivel, de la Escuela de Canith. Fuerza:12. Inteligencia:17. Sabiduría:15. Destreza:16. Constitución:14. Carisma:18. Al. neutral. DG*. PG**.

* y ** Resulta que este bardo no puede morir porque si no no podría acabar de contar la historia. Además, como la carrera del bardo requiere haber pasado primero por el oficio de guerrero y luego por el de ladrón, sería complicado explicar aquí cuáles son exactamente mis DG y PG (digamos que como Maestro Bardo de 13 Nivel, tengo 10d6+2 DG, pero no recuerdo lo que acumulo de mis experiencias como ladrón y guerrero)

Nota de la Redacción: Ripperbaum sigue ocultando infor-

mación. En una próxima entrega de la Voz de su Master haremos una completa descripción del personaje del bardo y cómo funciona.

LA BALALAIKA DE RIPPERBAUM HALBERSHAFT

Todo bardo que se precie - especialmente cuando es un bardo de buen nivel, como un servidor - posee un instrumento musical dotado de grandes cualidades mágicas. Mi balalaika posee el don de encantar a la mayoría de los seres vivos cuando yo la taño. Pero si alguien que no sea yo (incluso un bardo de nivel inferior al mío) pulsa tan sólo una de sus cuerdas, recibe automáticamente 1d20+5 puntos de golpe. (y no hay tirada de salvación, pequeños). Por lo tanto, espero que los Masters sepan infundir un cierto respeto por mi balalaika en los aventureros, para evitar gastos inútiles de tiempo y dinero en resurrecciones.

EL TIBURON DE TIERRA

Cuentan ciertas leyendas que el Tiburón de Tierra (conocido familiarmente con el nombre de Bulette) es el resultado de los experimentos de un mago loco que cruzó una tortuga gigante con un armadillo y con algunos otros elementos desconocidos.

El caso es que el tiburón de tierra habita en zonas templadas, devorando caballos, hombres y en realidad, cualquier tipo de bicho que pueda llevarse a la cabeza (con la excepción de que no le gustan los enanos y jamás comerá carne de

elfo). Su plato preferido son los halflings.

Este bicho es muy irascible y bastante estúpido, siempre hambriento; no le tiene miedo a nada y es capaz de atacar a un grupo fuertemente armado, sólo para comerse un par de caballos.

En el combate suele usar sus patas delanteras y sus tremendas fauces, pero cuando se ve acorralado o ha sido herido seriamente, puede saltar elevándose unos 3 metros en el aire, con una rapidez asombrosa, para golpear al caer con sus patas (3d6 puntos de golpe inflige cada patita del animal). Además es un animal bastante acorazado, aunque la piel bajo su cresta -que suele erizar en el combate- es de clase de armadura 6 sólo (pero es una superficie pequeña, no llega al medio metro cuadrado). Los ojos poseen clase de armadura 4, pero también son muy pequeños. El resto del cuerpo, protegido por gruesas placas, tiene clase de armadura -2. Las placas situadas detrás de la cabeza son muy apreciadas, puesto que un buen artesano enano puede realizar con ellas un escudo de +1 a +3.

CA: -2/4/6 DG: 9 PG: 39 Mov. 18 (6 metros) Daños: boca 4d6, patas 3d6 (ataque especial: salto) Protección igual a guerrero 2. Alineamiento: Neutral Tamaño: unos tres metros y medio de alzada, más de cuatro de cola a morro. PX: 2732. *No será nada fácil acabar con el tiburón de tierra. Lo más sano sería escapar y en caso de mucho apuro, dejarle un caballo o dos para que se entretenga.*

LA HIDRA

Este monstruo reptil tiene cinco cabezas. Para acabar con él, hay que cortarle las cinco cabezas (cada cabeza se considera como un dado de golpe del monstruo). Los daños causados por la hidra en sus ataques se basan en el número de cabezas que posee (con cinco hará 1d6 con cada cabeza). Lamentablemente, cuando se le corta una cabeza, genera otras dos en 1d4 round de melee, a menos que se aplique fuego al muñón del cuello. Si gracias a la habilidad del grupo, la hidra va teniendo más cabezas que al inicio, aumentarán sus dados de golpe, y también los daños de cada cabeza. A partir de siete cabezas, será 1d8, a partir de 11, será 1d10. El máximo de cabezas será de doce, (o sea que no se convertirá en un bicho con ciento de cabezas).

CA: 5 Mov. 18 metros (pero ojo que está encadenada) DG:5 PG: 36. 5 ataques por round. Daños: 1d6 por cabeza, Protección igual a guerrero 2. Ripperbaum Halbershaft, bardo.



módulo D & D (básico y experto)

El presente módulo de D&D no es un módulo oficial. Dungeons&Dragons es una marca registrada por TSR y fabricada en España bajo licencia por Dalmau Carles Pla, S.A.

LEURCODNUM, capítulo IV

Cuando los aventureros se convierten en embajadores

Introducción

Se supone que en el capítulo anterior, los aventureros fueron capaces de rescatar a Ripperbaum Halbershaft de la prisión de Calan Ebor y consiguieron regresar a Leurcodnum con su preciado bardo.

Una vez en Leurcodnum, tras un descanso necesario (recuperación de los heridos, etc., etc.) los druidas apremiarán al grupo para que vaya a conferenciar con Bahamut. Como emisario de los druidas acompañará a los aventureros el ya conocido Carpetovetonicus; además figurará el inevitable Ripperbaum Halbershaft.

Cuando el bardo no es un bardo y el druida es un suicida

Una misión diplomática es un tema delicado. Cuando, además, no se sabe muy bien quien es nuestro compañero de viaje en una misión así, comienzan los inevitables mosqueos.

Aquí se trata de conseguir que el grupo de aventureros sospeche de sus dos acompañantes: Ripperbaum Halbershaft y Carpetovetonicus, aunque les sea muy difícil averiguar qué es lo que va mal realmente.

Para llegar a Nogard, Ripperbaum Halbershaft dice que hay que emprender camino en dirección sur, hasta salir de Leurcodnum por el desfiladero que luego se bifurca en dos caminos, uno principal que sigue hasta la ciudad de Arundel y otro muy secundario, que lleva a la pequeña ciudad de Khurd-ah, habitada principalmente por enanos. Desde Khurd-ah se sigue un camino difícil y serpenteante en dirección sur-este, cruzando los bosques de Pursewarden, para desembocar en unas fétidas marismas de donde sale un pequeño río, que habrá que seguir para adentrarse en el Túnel de Leov, único camino a través de las Grandes Montañas que cierran toda esa zona de la tierra conocida, tras esas gigantes montañas se encuentra la península de Mogard, en cuyo centro hay una torre donde suele posarse Bahamut cuando pisa este universo y

este plano material. ¿Fácil verdad? dice Ripperbaum Halbershaft ante los asombrados aventureros a la hora de la cena el día antes de partir.

Por lo demás, uno de los aventureros (a elección del master) al retirarse a dormir el día antes de partir, verá como un desconocido de aspecto algo patibulario entrega al druida Carpetovetonicus un pequeño paquete. El druida lo abre y saca un puñado de paja, lo aprieta contra sí y exclama ensimismado: "Ha llegado la hora". Hay que asegurarse de que el personaje aventurero ve las pajas, y oye la exclamación del druida.

Qué le pasa a Carpetovetonicus: Este druida, en el curso de sus estudios para mejorar de nivel, visitó Arundel y allí fue atraído por una secta secreta que domina la famosa Biblioteca de dicha ciudad. Los seguidores de la secta creen que el mundo está dominado por el mal y que esto no tiene solución posible. La única salida para un ser inteligente y digno es la muerte, como burla suprema hacia el mal que sueña con corromper todo lo vivo. Por ello, los seguidores de la secta son algo así como un club de suicidas, con la particularidad de que no se quitan la vida por sí mismos, sino que reciben el encargo de liquidar a otros miembros de la secta. Cuando han efectuado varias de esas misiones "humanitarias", el consejo supremo de la Secta decide que el miembro en cuestión ya es digno de pasar a mejor vida. Entonces recibe un paquete con un puñado de paja seca; significa que a partir de ese momento, en cualquier instante y en cualquier lugar, los miembros de la secta le matarán, puesto que ha alcanzado el más alto nivel y merece el mejor de los premios: una muerte que le permita abandonar este mundo podrido y sin esperanza.

Por lo tanto, Carpetovetonicus espera que le maten desde la noche anterior de la partida. Ello afectará su comportamiento, se volverá más apático, en ningún momento utilizará su magia (recordemos que es un ini-

ciado de 9 nivel) y si algún personaje en particular le cae muy simpático le hará un regalo sin venir a cuento, alguna pertencia muy valiosa (que el master decida)

Camino de Khurd-ah

Si los aventureros van a caballo, tardarán dos días en llegar al desfiladero-frontera sur de Leurcodnum. Cruzado el desfiladero, y tras media jornada de marcha, se llega a la desviación; casi todo el tráfico (que será bastante abundante) toma el camino de Arundel; clérigos, estudiosos, comerciantes, algún importante mago del Imperio con numeroso séquito. Sólo los aventureros toman el polvoriento camino hacia Khurd-ah.

Se tardan 4 días en llegar a Khurd-ah y el terreno es bastante salvaje, por lo que el master animoso puede inventarse alguna tabla de encuentros para esta etapa del viaje (sin pasarse, que queda mucho camino). Aparte de los encuentros dictados por el master, Ripperbaum Halbershaft habrá pedido, antes de iniciar el viaje, hacer siempre la última ronda de guardia en las noches al aire libre. Puede dar como excusa una obligación religiosa (saludo al sol, por ejemplo). El caso es que contará con el apoyo de Carpetovetonicus, el impasible druida.

Qué ocurre con Ripperbaum Halbershaft

Para llevar a los aventureros a presencia de Bahamut, el Dragón de Platino, hay una condición: el guía será un dragón del séquito de Bahamut. Por lo tanto, Ripperbaum Halbershaft será reemplazado en la tercera noche de camino hacia Khurd-ah por Sigurd, un dragón dorado de lo más imponente, que adoptará la apariencia de Ripperbaum Halbershaft. Lo que ocurre es que desde el momento del cambio el dragón (Ripperbaum Halbershaft en apariencia) se negará a dormir en lugar cerrado (por ejemplo en la posada de Khurd-ah) aduciendo toda clase de excusas (claustrofobia producida por su

reciente estancia en prisión, que la habitación está sucia, etc, etc.). La verdadera razón es que, aunque sólo sea por unas pocas horas, Sigurd necesita volver a adoptar su forma original, para luego lanzar el spell que le da la apariencia de Ripperbaum Halbershaft.

Esto tendrá varias consecuencias graciosas: en Khurd-ah, cuando lleguen los aventureros, todos los enanos hablarán de un dragón enorme que ha sido visto en las cercanías (Sigurd en camino hacia su cita con el verdadero Ripperbaum Halbershaft). También es posible que si algún aventurero se despierta de noche en el bosque de Pusewarden no vea a Ripperbaum Halbershaft y si oiga el poderoso aleteo de un dragón en las cercanías. Por otro lado, si los jugadores sospechan de Ripperbaum Halbershaft, un spell de detectar magia revelaría que aquello no es Tipperbaum Halbershaft, sino otro ente que adopta su forma.

Sigurd no quiere dañar a los aventureros desde luego, sino todo lo contrario, les protegerá contra cualquier mal (siempre que sea evidente que no hay forma de que los aventureros salgan del lío por sus propios medios). Si se le descubre explicará a los aventureros el por qué de la suplantación; si los aventureros le atacan intentará no atacarles en una primera instancia, pero si se ponen pesados Sigurd se enfadará o incluso pensará que son servidores de Tiamat, en cuyo caso, que el dios de cada uno les coja confesados.

Si los aventureros tienen todavía la grata compañía de Vociferax, éste, como buen escudo mágico se dará cuenta del cambio inmediatamente, pero no dirá nada. Los aventureros

notarán sin embargo que Vociferax, que hasta el momento no perdía ocasión para hablar con Ripperbaum Halbershaft, incluso cantando canciones antiguas a dúo, comienza a tratar al bardo con un inusitado respeto llamándole señor Ripperbaum Halbershaft, pese a las protestas del bardo, que no es tal.

Carpetovetonicus está enterado del cambio de Sigurd por Ripperbaum Halbershaft, pero Sigurd y tampoco Rh saben nada de la pertenencia del druida a la Secta Secreta de los Bibliotecarios de Arundel, ni que haya recibido un misterioso paquete (si se le comenta el tema al verdadero Ripperbaum Halbershaft, éste mirará al druida y lanzará un silbido, diciendo "yo no me meto en cuestiones religiosas" (sabe de qué va la secta). Si por el contrario se le comenta a Sigurd, no entenderá nada, pero confía en los druidas y mientras no vea nada anormal no sospechará de Carpetovetonicus)

Khurd-ah

Los aventureros llegarán a Khurd-ah, acompañados por Sigurd/Ripperbaum Halbershaft. A la entrada del pueblo se producirá un curioso incidente: una flecha misteriosa, venida de alguna de las casas irá contra el druida, Sigurd conseguirá echar al suelo al druida salvándole la vida. Carpetovetonicus se mostrará sumamente molesto (porque aquella flecha tenía que matarle). Si se examina la flecha se verá que está envenenada. Sigurd/Ripperbaum Halbershaft reprenderá a Carpetovetonicus por su mal talante y a partir de ese momento, a pesar de las

excusas del druida, le vigilará de cerca.

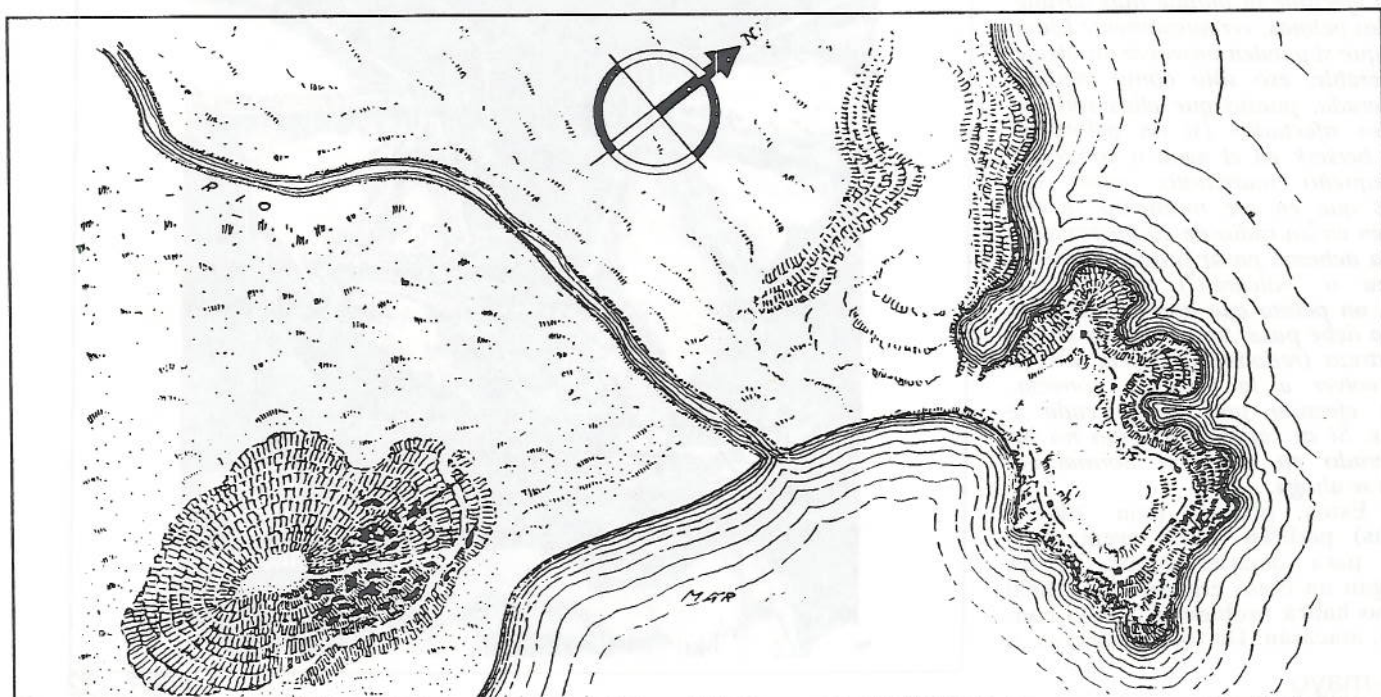
No habrá forma de dar con quien haya podido lanzar la flecha.

En la posada de Khurd-ah los viajeros encontrarán buen alojamiento, aunque Sigurd/Ripperbaum Halbershaft preferirá salir de paseo y nadie le verá hasta el amanecer. A la hora del desayuno, algún enano que vive en las afueras de la ciudad entrará emocionado diciendo que por la noche vió a un enorme dragón volando por las cercanías de la ciudad. Todos le dirán que bebe demasiado y no se dará importancia al incidente.

El bosque de Pursewarden y las marismas

La siguiente etapa del viaje es el cruce del bosque de Pursewarden (2-3 días de marcha según se vaya a caballo o a pie). Se trata de un bosque bastante salvaje, donde nuevamente los masters pueden inventar tablas de encuentros, un poco más peligrosas que las del camino a Khurd-ah.

Tras atravesar el bosque se llega a las marismas. Los aventureros deberán detenerse en el linde del bosque y dedicarse durante 1d4 días a construir almadías para cruzar las marismas y luego para seguir el curso del pequeño río que, cruzando el túnel de Leox, lleva al mar y a la península de Nogard. Durante todos estos días, el comportamiento de Carpetovetonicus será francamente suicida (si hay encuentros con animales o criaturas peligrosas, no hará nada por esquivar sus ataques, marchará siempre delante, a veces se



módulo D & D (básico y experto)

irá sólo a la espesura alegando que quiere buscar muérdago).

Al master no le debe importar si durante este viaje y con cualquier motivo, Carpetovetonicus fallece. Al revisar su bolsa de viaje se encontrará un pequeño anillo de plomo con un sello; si los aventureros hiciesen preguntas en la zona de Leurcodnum, pronto averiguarían que se trata del sello de los Bibliotecarios de Arundel (puede ser el inicio de otra campaña).

El túnel de Leov

Para atravesar las Grandes Montañas y llegar al mar, el único camino es seguir el río que pasa por este misterioso túnel. La travesía del túnel en almadía no será demasiado larga (2 días), pero existe un gran peligro dentro del túnel y más o menos a mitad del recorrido (aparte de los que juzgue el master conveniente añadir). En efecto, en mitad del túnel hay una ensenada y en el espacio de arena allí creado habita una tribu de pelotas de río, una variante del monstruo aparecido en Líder 3 (pag 30).

Los pelotas de río son grandes nadadores, gracias a la flotabilidad que les proporcionan sus mismas pelotas (movimiento 15 en el agua). Su único problema es cuando "vuelvan" quedando cabeza abajo en el agua; las pelotas flotan y es muy difícil que el simpático animalito pueda darse la vuelta para respirar. De todos modos, todo pelota de río conoce ese peligro y sabe como evitarlo; para volcar es necesario que reciba un impacto bastante grande como para aturdirlo (más de 8 puntos de golpe de una sola vez). También es evidente que mientras están en el río no pueden efectuar su ataque más terrible (el de las pelotas, ver nuevamente Líder 3) aunque sí pueden provocar un oleaje considerable, eso sólo como medida desesperada, puesto que ellos son los primeros afectados (si un pelota se vuelve berserk en el agua u comienza un pequeño maremoto, todos los pelotas que en ese momento se encuentren en un radio de 10 metros y en el agua deberán pasar tirada contra su destreza o "volcarán"). Del mismo modo, un pelota que haya volcado en el agua debe pasar tirada contra 2/3 de su destreza (redondeada hacia arriba) para volver a la posición correcta. Puede efectuar una tirada cada 2 rounds. Si al cabo de 1 turno no ha recuperado su posición normal, el pelota se ahoga.

Estos pelotas (son 2d6+4 pelotas) pedirán a los aventureros botín para dejarles pasar. Si les entregan un botín equivalente a 1000 mo. no habrá problemas. De lo contrario, atacarán. De todas maneras, si

Carpetovetonicus sigue vivo, desesperado por morir, lanzará la peor provocación que se le puede hacer a un pelota; gritará "¡No teneis huevos de venir a buscar lo que pedía!" y se armará automáticamente una tremenda tangana. Todo pelota que escuche esa frase, si no pasa una tirada contra su inteligencia se volverá berserk, actuando en el agua como si estuviese en tierra. Es posible que se vuelquen las almadías, o que los aventureros caigan al agua (tiradas contra destreza). ¡Ay del aventurero que lleve coraza puesta!

Cuando la situación parezca insostenible, Sigurd abandonará su aspecto de Ripperbaum Halbershaft e intervendrá de la manera más conveniente, (se trata de que el master salve a algunos, si no todos, aventureros para que lleguen a Nogard).

Nogard

Acabado el periplo en el túnel de Leov, los aventureros se verán al otro lado de las Grandes Montañas. El río se dirige hacia el mar que queda a unas dos horas de marcha en dirección este. Desde la salida del túnel se ve la península de Nogard, en cuyo centro se alza un altísimo zigurat, Ripperbaum Halbershaft les dirá que en la cima del zigurat les espera Bahamut y les guiará hasta el pie del mismo; en la rampa, Ripperbaum Halbershaft (Sigurd) dice que su misión acaba allí; los aventureros que queden deben subir a lo alto del zigurat para entrevistarse con Bahamut. Como último consejo, Sigurd (con la apariencia de Ripper-

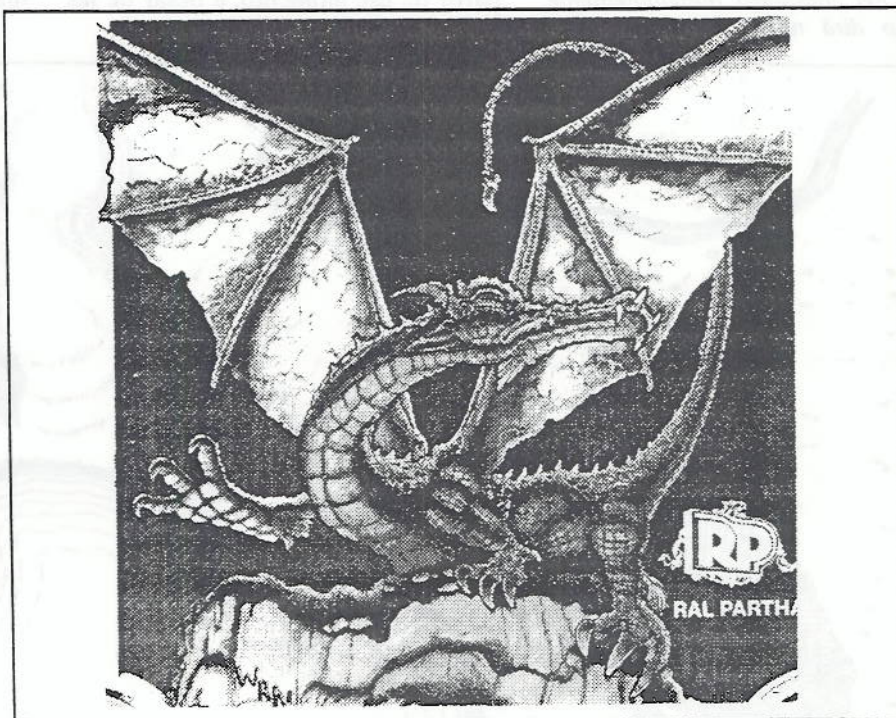
baum Halbershaft) les dice "Confiad en los dragones, porque estais en nuestro dominio" (si todavía no saben que Ripperbaum Halbershaft es un dragón, ahora le verán metamorfosearse en un inmenso dragón dorado y elevarse en dirección a la cima del zigurat).

Las pruebas para llegar a Bahamut

El zigurat tendrá tanto niveles como aventureros lleguen a Nogard (trampa del master que los jugadores no advertirán) incluido Carpetovetonicus, si es que no ha muerto. A cada nivel que alcancen, encontrarán un dragón de bronce que les hará una pregunta relativa a la campaña.

Como cada campaña variará notablemente, es el master en cuestión quien debe inventarse las preguntas. Por ejemplo: ¿Qué os dijo Visacard, el ladrón de Atenahr, sobre la Vibración? Los aventureros deben contestar sin consultarse entre ellos, uno ha de dar la respuesta. Si Carpetovetonicus está con los jugadores, él contestará inmediatamente la primera pregunta correctamente. El dragón asentirá y dirá "Ven conmigo, los demás seguid subiendo a pie". Acto seguido el dragón bajará su cuello y Carpetovetonicus o el jugador que haya contestado correctamente subirá al lomo del dragón que emprenderá el vuelo.

En realidad, los dragones se llevan a los aventureros a los lindes del bosque de Pursewarden, porque solo el más inocente, es decir, el más ignorante de ellos puede ver a Bahamut. El



módulo D & D (básico y experto)

master irá enviando a otra habitación a todos estos jugadores listillos que contestan las preguntas (si lo hacen equivocadamente el dragón de cada nivel les dirá que la respuesta no es correcta hasta que alguien dé con la solución).

Cuando el master se quede a solas con el último jugador, le revelará que alcanza el último nivel del zigurat. Allí le espera un venerable anciano, alrededor del cual revolotean 7 canarios, (es Bahamut con apariencia humana, rodeado de los siete dragones dorados que son su séquito y uno de los cuales es Sigurd).

Bahamut será muy breve: "Bienvenido, (nombre del aventurero). Tu torpeza y la de tus compañeros puede traer la destrucción del Mundo, a menos de que enmendeis vuestro error. Debeis ir a la fortaleza de la Orden de la Gran Serpiente y conseguir destruir la piedra negra y esférica que se guarda en el templo de la Torre. Si no lo haceis, la guerra entre los dragones será inevitable y todos vosotros criaturas inferiores, saldreis perdiendo.

Debes tener cuidado con Teglatfalasar, con Kurigalzu, Salmanasar y sobre todo con el Gran Maestro de la Orden, Sargón. También es posible que se encuentre con ellos el mago Filoxes, o que les ayuden los mercenarios del Morgul, el Príncipe Negro. Si no podeis con todos esos peligros, recuerda las palabras: "Teocaltitlan, Uzcal, Quiriguá".

El master debe decir todo esto bastante deprisa y una sola vez. Es muy posible que el desafortunado jugador no entienda las palabras últimas y le pida a Bahamut que por favor se las repita. Esto bastará para que el Dragón de Platino se enfade y exclame "¡No tienes memoria! Está bien, seguro que te acordarás ahora... Volverá a repetir sus palabras con un aliento que es en realidad una vibración sónica. El jugador podrá entonces apuntarlas, pero su personaje perderá 3d10 de golpes, uno por cada palabra.

Sin darle tiempo a decir ni pío, (si es que todavía sigue vivo) Bahamut añadirá: "Sigurd, acompañaile con los demás". Uno de los canarios se acercará transformándose en Sigurd y llevará al aventurero junto a sus compañeros. Después se despedirá de todo el grupo deseándoles suerte en su camino de regreso (bosque, Khurda, desfiladero y Atenahr) y más suerte en su misión contra la Orden de la Gran Serpiente. Si el personaje que vió a Bahamut ha muerto por su mala memoria, los demás deberán buscar alguien que lo resucite (el

Gran Druída o un clérigo de muy alto nivel, para conocer las palabras).

Si Carpetovetonicus ha muerto, los aventureros se preocuparán por lo que dirán los druidas. Pero afortunadamente, el iniciado Carpetovetonicus le dejó una carta a otro de los compañeros del noveno círculo, para abrir al regreso del grupo, explicando su destino y su fe.

SIGURD: Dragón Dorado. Infiltrado como Ripperbaum. Cuando no tiene apariencia humana sus características son: AC: -2 DG: 12, PG:80. Se trata de uno de los grandes dragones ancianos que forman la escolta personal de Bahamut. Posee 12 conjuros, dos de cada nivel, del 1 al 6.

CARPETOVETONICUS:
Druída humano. Nivel 11 (Iniciado

del Noveno Círculo). Fuerza:8. Inteligencia: 17. Sabiduría:13. Destreza: 8. Constitución:12. Carisma: 15. Al.: Neutral. DG:36.

La apariencia de Carpetovetonicus es agradable, inspira confianza, con su sencillez, su cara afable, su melena y barbas blancas. Unicamente cuando se habla largo y tendido con él, se observa que es un gran pesimista. Durante su misión, siempre se pondrá a disposición del grupo, menos cuando éste se aleje de su objetivo. Puede ponerse hostil si el grupo consigue impedir más de dos veces que sus compañeros gnósticos acaben con él.

Conjuros: Ver tabla en la Voz de su Master, pero recuérdese que Carpetovetonicus no utilizará su magia, puesto que piensa que debe morir.

LEURCODNUM, capítulo V (y último)

Donde se llega al fatal desenlace de esta absurda campaña

El presente módulo de D&D no es un módulo oficial, Dungeons & Dragons es una marca registrada por TSR y fabricada en España bajo licencia por Dalmau Carles Pla S.A.

Suponemos que los aventureros han vuelto a Atenhar tras la entrevista con Bahamut en la lejana Nogard. Ahora sólo les queda por hacer lo más fácil, entrar en la Fortaleza de la Orden de la Gran Serpiente, subir a la gran torre central de dicha fortaleza y finalmente destruir una extraña piedra esférica que se encuentra allí custodiada. el master puede invitar a una ronda de Four Goblins para que los jugadores se animen.

Lo primero es averiguar dónde se encuentra exactamente la Fortaleza de la Orden de la Gran Serpiente. Para ello, los aventureros pueden recurrir a dos fuentes de información: los inevitables druidas, o el Gremio de Ladrones de Atenhar; la primera fuente de información es gratis, pero tiene el inconveniente de que cuando los aventureros regresan a Atenhar los druidas han partido hacia el Bosque Sagrado para unas ceremonias de purificación (nadie puede molestarles durante un mes sin exponerse a su ira). Si los aventureros no quieren esperar, deben establecer contacto con Burk (ver capítulo III) y Visacard. Si en aquel capítulo ya se pusieron a malas con los ladrones de Atenhar sólo les queda esperar el mes que tardarán los druidas en salir de su aislamiento religioso; en caso de que mantengan unas relaciones más o menos

cordiales, el conseguir un pequeño mapa con la localización de la Fortaleza de la Orden de la Gran Serpiente sólo les costará 1d20 + 100 mo.

En el caso de que los aventureros esperen un mes a los druidas, la situación en la Fortaleza habrá cambiado: los aventureros, al llegar, se encontrarán con el mismísimo Tiamat que ya ha entrado en el Plano Terrenal con todo su poder y habrá una bonita batalla en la que es casi seguro que los personajes fenecerán (eso sí, lo más heroicamente posible).

La marcha al Monasterio-Fortaleza

La sede principal de la Orden de la Gran Serpiente se encuentra a tres semanas de camino de Atenhar en dirección noroeste. Los masters pueden hacer que Ripperbaum acompañe a los aventureros (de hecho, sería más coherente porque sino ¿de dónde me he sacado yo toda esta historia?). No habrá ningún druida disponible como acompañante por dos razones de peso: 1. las ceremonias de marras descritas en la introducción. 2. Porque los monjes no pueden ver a los druidas.

Para este largo viaje, es conveniente montar tablas de encuentros, pero no demasiado fuertes. Al fin y al cabo, las dos primeras semanas transcurre el viaje por territorio más o menos civilizado, lo que no quiere decir que haya ladrones, el ocasional bicho de la zona en busca de merienda, etc. etc. Sugerimos el menú creado por la AETFA (Asociación de Encuentros en la Tercera Fase) y que incluye todo el zoológico del Dungeons, eso sí, a razón de un encuentro por día como

máximo (una tabla con cuatro encuentros y tres días libres para cada semana). Sirva de ejemplo la siguiente:

Tirar 1d6 y mirar:

1 Panda de orcos depredadores y merodeadores (1d10 orcos)

2 Caravana de hábiles mercaderes.

El aventurero que no pase una tirada contra su inteligencia se verá cargado tras el encuentro con un cahivache completamente inútil que le habrá costado un mínimo de 10 mo, y un máximo de 100 (Tablas para planchar, misteriosos objetos musicales, "auténticas" estatuas votivas de gran peso, tela para cortinas, etc., etc.)

3 Soldados del imperio buscando reclutas (1d6 soldados). Si los aventureros tienen aspecto sólido serán requeridos a entrar al servicio de la emperatriz, incluso por la fuerza.

4 Dragón en busca de algo que llevarse a la boca (determinar tipo y características)

5 y 6 no pasa nada.

La romería del Santo Ofidio

La tercera semana de viaje es más interesante. Los aventureros se encuentran lejos de Leurcodnum, en una región de clima extraño, que alterna parajes desiertos y secos con húmedas junglas que atraviesan en un solo día (y que darán ocasión al master -si así lo desea- para demostrar qué clase de bichos pueden vivir en ambientes tan diversos). Si embargo, los aventureros verán en la lejanía, numerosos grupos que marchan en la misma dirección que ellos aparentemente...

(Momento de pánico, ¿serán otros lectores de Líder, jugando la misma campaña?)

...no, son peregrinos que se dirigen al Monasterio-Fortaleza, porque coincide la fecha de llegada de los aventureros con la tradicional Romería del Santo Ofidio, que se celebra anualmente en estos parajes. La noche del segundo o tercer día de esta última semana, cuando los aventureros hayan montado su campamento, se acercará un grupo de 4 peregrinos que solicitarán humildemente compartir la noche de acampada con los aventureros. Si éstos aceptan, recibirán la siguiente información como recompensa:

* La Romería es una gran fiesta en toda la región y la única ocasión en todo el año en la que las puertas del gran Monasterio se abren para los que no pertenecen a la Orden de la Gran Serpiente.

* Se supone que durante la Romería, los peregrinos que entran en el Monasterio reciben curaciones milagrosas, auxilio espiritual y valiosas limosnas.

* Todo el mundo que acude, espera ansioso la noche, cuando se celebra el Sorteo del Santo Ofidio. Se escogen al azar diez peregrinos que reciben el honor supremo de penetrar en la Gran Torre del Monasterio para ver la Reliquia del Santo Ofidio y depositar en ella un ósculo de adoración (un besito, amigos incultos).

* No se admiten magos en las ceremonias ni en el interior del Monasterio (sin embargo, al decir esto, los peregrinos no mirarán al mago del grupo, si lo hay, al fin y al cabo, ellos tampoco son trigo limpio como veremos ahora).

Cuando han acabado la conversación y la cena en torno al fuego con los peregrinos, los aventureros verán asombrados que cada uno de ellos se saca de entre sus amplios ropajes una pequeña serpiente (culebras inofensivas) y que ponen cuencos de leche para que los animalitos beban. Si les preguntan por qué llevan tan curiosas mascotas, los peregrinos reponderán que es imprescindible acudir con algún tipo de serpiente a la Romería del Santo Ofidio, si no los guardias de la entrada al Monasterio no te dejan entrar.

Por lo tanto, si los aventureros -muy inteligentemente- deciden acudir como peregrinos para colarse de rondón en el Monasterio, deberán cazar cada uno una serpiente (tirada contra destreza para atrapar una) a ser posible no venenosa (tirada contra sabiduría o inteligencia oculta para que el master sepa si lo que se coge es una culebra o una víbora o algo peor). Esto les ocupará todo el día siguiente.

El grupo de peregrinos

Los aventureros verán que el grupo con el que pasaron la noche es bastante inofensivo y que parece estar muy al tanto de las costumbres que rigen la Orden de la Gran Serpiente. Por lo tanto, el master hará todo lo posible para que sigan juntos el viaje (eso quiere decir que deben ir juntos, pero sin que se note demasiado, que los jugadores a estas alturas ya no se fían ni de su padre). El caso es que la noche anterior a la llegada al Monasterio, una preciosa noche de Luna Llena, cuando los aventureros estén durmiendo ocurrirá algo terrible: los cuatro peregrinos se transformarán puesto que son licántropos que acuden al Monasterio en busca de una curación milagrosa a su mal. Son un hombre-tigre, un hombre-lobo, un hombre-oso y un hombre-jabalí, con las características que se les dan en el Libro del Master del D&D Básico.

Naturalmente, los licántropos atacarán a los aventureros (dormidos sin armadura a excepción del afortunado que esté de guardia; para mayor sadismo podría estar de guardia uno de los licántropos).

Se producirá una tremenda lucha. Los aventureros pueden intentar matar a los licántropos o intentar reducirlos. Si consiguen esto último, al amanecer, cuando pasen los efectos de la transformación, los licántropos que hayan sobrevivido jurarán hacer cualquier cosa por los aventureros si éstos no delatan su terrible secreto y les permiten seguir viaje para llegar al Monasterio y curarse de su enfermedad. Pueden ser útiles una vez todos se encuentren dentro del Monasterio.

La llegada al Monasterio

Tras este último altercado, los aventureros tienen unas cuatro horas de camino hasta llegar a la vista del Monasterio de la Orden de la Gran Serpiente. Es un imponente edificio que se alza solitario en una gran llanura, rodeado por gruesos muros de diez metros de altura en su punto más bajo. Destaca una gigantesca torre que preside todo el conjunto (10). El camino que lleva hasta su única y gigantesca puerta se ve lleno de grupos de peregrinos que acuden a la Romería; los aventureros no tendrán ningún problema en mezclarse con los peregrinos que se convierten en multitud al llegar a las inmediaciones del Monasterio. Se forma una larga cola ante la puerta, que va avanzando muy despacio; el master dejará bien claro a los jugadores que si sus personajes se desvían de la cola y el camino para

echar un vistazo a los muros, serán claramente visibles y que no se sabe muy bien lo que acecha en las estrechas troneras que tiene la muralla cada cinco metros aproximadamente. Además, allá en lo alto hay animales volando; el sol que se encuentra en su cenit hace difícil observar qué tipo de criaturas son, pero todo parece indicar que son dragones vigilando la operación de entrada en la Romería.

De manera que los aventureros se colocarán en la cola como buenos chicos e irán avanzando lentamente. Los peregrinos sacan sus serpientes, les hacen caricias, las besan, les dan de comer... de vez en cuando, algún desistado que había cogido una serpiente venenosa que hasta el momento estaba tranquila, cae al suelo con un gruñido al ser mordido, o grita hasta que sus compañeros le matan a golpes por blasfemar en la Romería. Un poco más adelante, en la cola, los aventureros verán un extraño espectáculo; un celoso peregrino veido seguramente del sur se ha traído ni más ni menos que una pitón de las rocas; es un tipo fuerte pero ahora se ve en dificultades porque la pitón parece pensar que ha llegado el momento de desayunárselo, el hombre lucha en silencio sin pedir ayuda, pero al final muere estrangulado. Cuando los aventureros llegan a la altura de la escena, la mitad del cuerpo del peregrino está ya dentro de la pitón; algunos fanáticos bendicen al peregrino y otros acarician a la serpiente, demasiado ocupada ahora para hacer nada.

Los aventureros tardarán 1d4 en llegar hasta la puerta de entrada, dado lo lento que va la cola de peregrinos. Cualquier intento de "colarse" será duramente respondido por los peregrinos y si éstos no bastan, acudirán los guardias del Monasterio que impondrán el orden sin contemplaciones.

La entrada

La razón del retraso en la cola se explica al llegar a la Gran Puerta. Flanqueando la misma hay 1d10 monjes de la Orden, vestidos con sus típicas túnicas negras con la serpiente dorada (debajo de las cuales llevan cotas de malla, CA = 5) y con unas lanzas que más bien parecen guadañas (1d10 de daño). Controlan que los peregrinos entren ordenadamente en el Monasterio; una vez traspasada la gran puerta, los aventureros se encontrarán en 1 (el cuerpo de guardia) donde nuevos monjes se dedican a un curioso ceremonial: los peregrinos entregan primero su serpiente, que es cuidadosamente depositada en un cesto enorme (junto con muchas más), luego entregan todas sus armas junto con

algún objeto particular que permita identificar el lote y pasan al largo patio que conduce a 3. Diligentes novicios cogen las armas y cestos llenos de serpientes y los llevan por la puerta 2 a los almacenes que se encuentran en 21.

Si alguno de los aventureros intenta introducir un arma oculta, deberá tirar contra su destreza para hacerlo. Caso de fallar, será descubierto y varios monjes caerán sobre él reduciéndole y quitándole el arma; acto seguido y antes de que nadie sepa muy bien que está paando, uno de los monjes sacará una hoz y le cortará el dedo meñique; se lo enseñará al aventurero como diciendo "No seas malo, muchacho" y le reintegrará a la fila mientras sus compañeros monjes se ríen. De la misma manera, el mago del grupo si lo hay debe pasar una tirada contra su destreza si no quiere ser descubierto, a menos que haya tenido la precaución de dejar escondidos en algún lugar del exterior todos sus atributos mágicos (anillos, bastones, libros, materiales) sin los cuales poca magia podrá hacer dentro del Monasterio.

Nota para el master: Los monjes no lo son porque sí. Todos tienen una destreza mínima de 16, una fuerza mínima de 15 y una constitución mínima de 14. En caso de combate, siempre atacan primero dado su entrenamiento especial en artes marciales y lo hacen como guerreros de nivel 6.

La Ceremonia

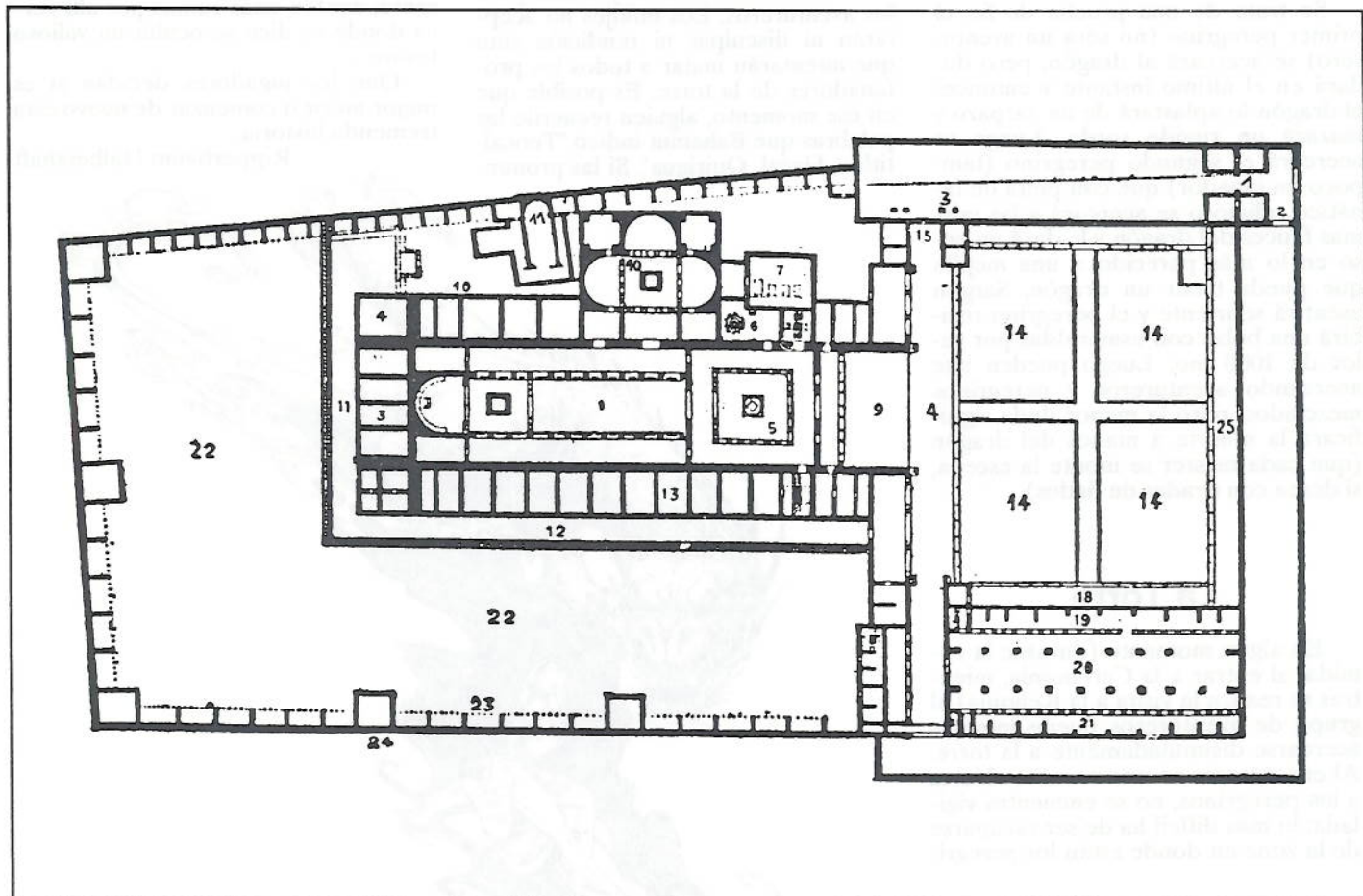
Una vez pasado el control de la puerta, los peregrinos se dirigen por el paseo (4) hacia la gran escalinata (9). A su izquierda se oye un inquietante siseo que proviene de los fosos (14) que se encuentran llenos de serpientes. Los caminos elevados en cruz y laterales permiten dominar los cuatro depósitos y por ellos hacen la ronda 1d6 monjes como los de la Puerta de entrada.

Subiendo la escalinata, los asombrados peregrinos entran en el atrio (5) y después en la gran nave del templo principal del monasterio. Todo son motivos decorativos de dragones, especialmente uno de cinco cabezas que también se ve representado por una enorme estatua recubierta de pan de oro al final de la gran nave. Delante hay un altar donde se encuentran Teglafalasar, Kurigalzu, Salmanasar y en el centro, resplandeciente, Sargón el Gran Maestro de la Orden.

El ritual comienza con una serie de monjes que reparten algo parecido a cortaplumas entre los peregrinos (también les darán uno a los aventureros). Un examen superficial hará evidente que no son armas mortales pero sí que están muy afilados. Cuando se han entregado los cortaplumas, Sargón levanta los brazos y todos los peregrinos caen de rodillas postrados; los monjes cierran las puertas y Sar-

gón comienza a gritar con voz potente: La Gran Serpiente es la Vida, La Gran Serpiente va a regresar, Démosle la Bienvenida. Repite estas frases durante varios minutos y poco a poco los peregrinos van entrando en trance, se ponen de pie, descubren sus brazos o piernas y comienzan a hacerse pequeños corte que sangran abundantemente. Los aventureros deberán hacer lo mismo si no quieren ser descubiertos; el frenesí dura unos diez minutos al cabo de los cuales todo el mundo ha perdido 1d4 puntos de vida.

Acabada la Ceremonia, los peregrinos son conducidos a los grandes patios (22) donde jóvenes monjes les ofrecen exquisita comida y bebida. Transcurren un par de horas en este entretenimiento, cuando aparecen por el paso elevado (11 y 12) los capitostes de la Orden. Los peregrinos se ponen en pie, otra vez excitados y comienzan a gritar "El Sorteo, el Sorteo", Sargón hace una seña y aparecen junto a él más monjes, con unas jaulas que parecen contener halcones. Sargón, con pausados ademanes, abre una de las jaulas, saca el animal (un halcón, ahora no cabe duda) le quita la capucha y lo lanza al aire. El halcón sobrevuela un par de veces las cabezas de los centenares de peregrinos y finalmente va a posarse en el hombro de uno de ellos, que queda embelesado, picoteándole suavemente alguna de las heridas que previamente se ha hecho el



infeliz con el cortaplumas. Unos monjes aparecen entre los peregrinos y se llevan al halcón y al peregrino elegido, que recibe miradas envidiosas por parte de los demás feligreses. La escena se repite con otros nueve halcones y peregrinos.

Nota para el master: Es recomendable que al menos dos o tres miembros del grupo resulten elegidos, pero no que lo sea todo el grupo. El master debería escoger a aquellos a los que menos gracia les hace el asunto de los halcones, una vez que hayan visto como un par de halcones se posan y picotean a sus elegidos.

Si alguno de los aventureros es elegido y se resiste, ello será considerado como una gran blasfemia y será arrojado a uno de los fosos llenos de serpientes en (14)

La Reliquia

Los afortunados son vestidos con túnicas de la Orden (con lo que tendrán que desnudarse y si alguno de los aventureros todavía llevaba algún arma, será descubierto; fuera dedo meñique) y conducidos a la capilla 11. Allí, Sargón les dirá que deben entrar y besar la Reliquia, que no es otra cosa que un enorme dragón rojo no de muy buen humor, aunque encadenado ala pared (características según D&D básico).

Se trata de una prueba de fe: el primer peregrino (no sera un aventurero) se acercará al dragón, pero dudará en el último instante y entonces el dragón lo aplastará de un zarpazo y lanzará un rugido sordo. Luego se acercará el segundo peregrino (tampoco un jugador) que con pinta de fanático religioso se acercará a las mismas fauces del dragón y le dará un beso en lo más parecido a una mejilla que pueda tener un dragón, Sargón asentirá sonriente y el peregrino recibirá una bolsa con esmeraldas por valor de 1000 mo. Luego pueden irse acercando aventureros y peregrinos mezclados, pero la menor duda significará la muerte a manos del dragón (que cada master se monte la escena, si desea con tiradas de dados).

La Torre

En algún momento (durante la comida, al entrar a la Ceremonia, mientras se realiza la visita a la Reliquia) el grupo de aventureros puede intentar acercarse disimuladamente a la torre. Al encontrarse en una zona no abierta a los peregrinos, no se encuentra vigilada: lo más difícil ha de ser escaparse de la zona en donde están los peregrinos,

luego, acceder a la torre será más sencillo.

La torre tiene una única puerta y sus muros parecen muy sólidos. Una vez dentro, los aventureros descubrirán asombrados que toda la estructura es hueca (sólo hay los muros y una escalera que sube pegada a los muros (la torre es redonda). A unos 50 metros de altura la escalera accede a un par de estrechas vigas de madera que parecen aguantar en su centro un pequeño soporte en el que hay una piedra esférica negra, las vigas son tan estrechas que hay que pasar por ellas haciendo equilibrios (¿qué tal un tiro de destreza?) Quien caiga sufrirá 4d6 de daño, a menos que pase tirada de salvación y se quede colgando agarrado de las vigas.

La esfera negra es un poderosísimo Orb de Dragones. Si alguno de los aventureros llega a cogerlo, el dragón rojo que se encuentra en 11 se soltará de sus cadenas y comenzará a atacar a todo el mundo. De la misma manera, los dragones que volaban en círculo sobre el monasterio bajarán para hacer papilla a monjes y peregrinos. Sargón sabrá inmediatamente que algo va mal en la torre por el comportamiento de los dragones y acudirá a ella acompañado por 1d20 + 10 monjes armados como los de la Puerta.

Ragnarok

La situación será muy difícil para los aventureros. Los monjes no aceptarán ni disculpas ni rendición sino que intentarán matar a todos los profanadores de la torre. Es posible que en ese momento, alguien recuerde las palabras que Bahamut indicó "Teocaltitlan, Uzcal, Quirigua". Si las pronun-

cia en voz alta, se oirá un tremendo temblor seguido de un espantoso trueno; la torre comenzará a caer en pedazos (todos los que se encuentre en ella deberán salir de allí corriendo, tirando contra destreza para no perecer aplastados por los escombros).

Afuera, la visión será espantosa: los dragones dorados, de bronce, de plata y el mismo Bahamut en persona luchan contra Tiamar y su horda de dragones rojos, verdes, azules, etc. La batalla es un combate de colosos en el cual la Fortaleza Monasterio será completamente arrasado pereciendo todos los peregrinos y monjes. La Guerra de los Dragones seguirá extendiéndose por todo el mundo, destruyendo Leurcodnum (que por fin será Mundocruel) el Imperio, los bosques del Oráculo... nada quedará en pie y muy pocas criaturas se salvarán.

En cuanto a los aventureros, propongo dos finales:

1) Morirán en la catástrofe del templo, luchando a manos desnudas contra los dragones (o armados si llegaran hasta los almacenes en 21, aprovechando el Caos.)

2) Si el Master no tiene el valor de matarlos, todo habrá sido un sueño y despertarán en una posada, la del Ciervo Volante, en Atenhar, durante las fiestas de coronación de Mardonio. Al bajar a desayunar, se dirigirá a ellos un druida, que dice llamarse Caracactus, con una proposición interesante; existen unas ruinas por allí cerca donde se dice se oculta un valioso tesoro...

Que los jugadores decidan si es mejor morir o comenzar de nuevo esta tremenda historia.

Ripperbaum Halbershaft

