



MODULO PARA

DUNGEONS & DRAGONS®

Por Miguel A. Díaz.

Amaltea

Esta aventura ha sido pensada para que la juegue un grupo de 6-7 jugadores de primer nivel con las reglas de Dungeons & Dragons Básico. No es una aventura oficial de Daimau Carles Pla S.A. ni de T.S.R. 2ª Aventura de la campaña "LA VENGANZA DE GAINOR".

INFORMACION PARA LOS JUGADORES

Al llegar a Holgart, los aventureros pueden ver un bando en la bulliciosa entrada de la muralla gris. En dicho bando se puede leer:

"Se precisa un grupo de aventureros de las tierras libres para importante misión.

Los interesados se han de presentar ante Su Majestad el 6º día del 5º mes del año XVIII del rey Vêctor. La guardia de la muralla azul les escoltará hasta Su Majestad.

Serán bien recompensados."

Al día siguiente, 6º día del 5º mes del año XVIII, se presentarán a la guardia de la 2ª muralla, una parte de la cual (10 soldados -Guerreros de primer nivel-) les acompañará por la ciudad hasta el palacio real, después de retenerles el armamento. (El Master puede ir describiendo la ciudad a medida que atraviesan las murallas. Ver TROLL nº 1).

El palacio real, lujosísimo y lleno de guardias, está en el centro de la ciudad. Introducirán a los aventureros hasta la sala de recepciones donde se encuentra el rey y su guardia personal.

Una vez cumplimentadas las reverencias de rigor el rey saca un gran libro y después de buscar una página, lee:

... Y volvió Gainor, hijo de Groban y Adarna al Lugar de los Dioses, lugar en donde no era querido y de donde fué expulsado,

para consumir su venganza sobre Gornix, hermano de Groban y Adarna... Y viendo que su fuerza era menor que la del viento, y viendo a Arana, esposa de Dornolt y nuera de Gornix, tan fiel y bella, prefirió vengarse en su carne, que era la carne de Gornix y se cundarla a la fuerza, para con ello herir a toda su noble stirpe.

Pero aconteció que este agravio quiso limpiarlo Dornolt, esposo de Arana e hijo de Gornix, y para limpiarlo pidió ayuda a Haroldo, el de la espada riente, hermano de Dornolt e hijo de Gornix y Adarna.

Y véase que la furia de los dioses consiguió derrotar y humillar al que con sed de venganza les agravió.

Y Gainor habló a Dornolt cuando fué expulsado del Lugar de los Dioses, y estas fueron sus palabras:

"Tu me has expulsado del Lugar de los Dioses pero yo te expulsaré de tu lugar de la tierra. A mil doscientos años de esta maldición, cuando tu y yo nos juntemos en el cielo, Holgart será esclava de mi furia, y verá su miedo, y verá su fuego, y sus manos se llenarán de sangre paterna porque será a mí a quien adorará". Y entonces vió Dornolt que no podía salvar Holgart sin su ayuda y sin ayuda de Haroldo, y le habló y estas fueron sus palabras:

"Haroldo, hijo de Gornix y Arana, vela por los planes del tullido y habla al rey de Holgart, y hablale como hombre para que entienda, y dile que para salvar Holgart desde la tierra, vigile el cielo, y que para cuando Gainor y yo nos juntemos tenga listo un grupo de luchadores, y que este grupo de luchadores, hijos de las tierras libres, vayan y hablen con la que todo lo sabe del cielo y la tierra, ya que tú, Haroldo, le informarás con todo detalle de lo que de sus planes sepas." De las entrañas de Arana nació Phoenix, hijo de Gainor, que en agravio de su padre no fué dios y fué expulsado del Lugar de los Dioses como su padre lo fué antes que él...

"Este pasaje relata la lucha entre dioses que ocurrió hace 1200 años. Como veis se aproxima una guerra y debemos estar preparados. Los astros se juntarán dentro de 30 días y vuestra misión será ir a hablar con lo que todo lo sabe del cielo y la tierra, la bruja Amaltea (Bruja, ver TROLL nº 4), y hacer lo que ella os diga. Amaltea no se deja visitar por cualquiera, por lo que debereis pasar unas duras pruebas y entregarle este símbolo -les da una de oro con brillantes (500 mo)-. Si me servís bien sereis recompensados, pero si me traicionais sereis perseguidos por mis hombres por todas las Darland's".

Si los aventureros le relatan la aventura anterior, el rey les dirá que el minotauro debía servir para añadirlo a las fuerzas invasoras y que sus hombres se encargarán de hacer una visita a la abadía.

La recompensa la dirá al final de la campaña, ya que los preparativos de la guerra no le permiten calcular exactamente el nivel de su tesoro. Con esto se despide y les desea suerte.

Al momento se les acerca un hombre de aspecto noble (Primer Consejero del Rey) que les informa que la cueva de Amaltea se encuentra de camino al valle de Dornolt, al Oeste de Holgart, tras una cascada que es el nacimiento del río Verde. Les entrega caballos y les pide que salgan por la mañana ya que falta poco tiempo para que se junten los astros. Una vez que han llegado los guardias con las monturas, les escoltan hasta la primera muralla donde se podrán preparar para el viaje.

INFORMACION PARA EL MASTER

El viaje sin contratiempos anormales dura unos 10 días. En ese tiempo pueden tener diversos encuentros, sobre todo al alejarse de Holgart. Estos pueden ser con bandidos, animales salvajes, monstruos u otros aventureros en distinta misión. Es aconsejable que estos encuentros permitan que el grupo esté recuperado cuando lleguen a la cueva.

Día 17 del 5º mes del año XVIII:

Los personajes llegan a un pequeño lago en el que cae una cascada. La cueva se oculta tras ésta, que es fácil de atravesar por unas piedras. Un tiro contra destreza determinará quien se da un chapuzón con todo el

equipo (si lo lleva encima). Tras la cascada se encuentra la Caverna 1.

CAVERNA 1:

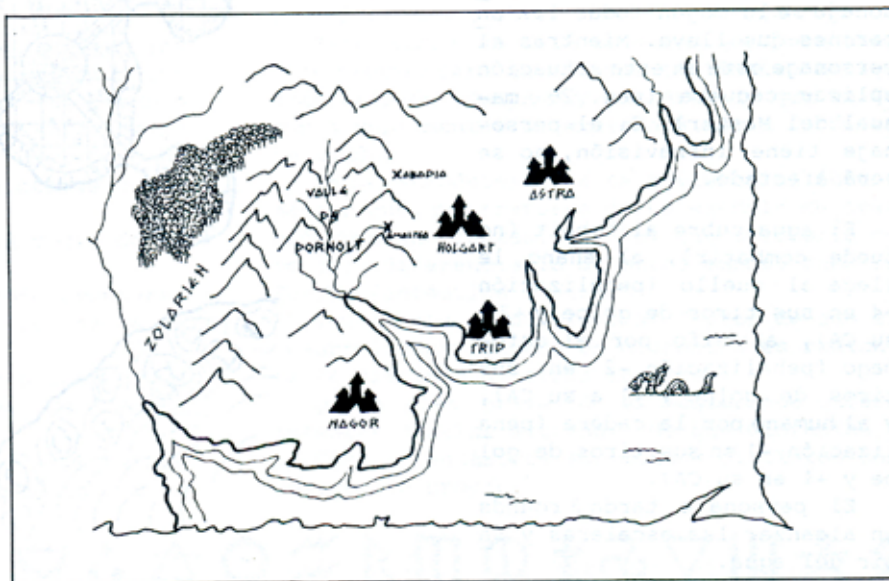
Caverna húmeda y llena de musgo por todas partes. Tiene filtraciones de agua y una puerta secreta en la pared N. Si apartan el musgo se podrá leer: "Muchos lo intentarán, pero pocos lo conseguirán. Si de verdad que reis verme, llamadme." Al gritar el nombre de Amaltea delante de la pared N, se abrirá la puerta secreta.

CAVERNA 2:

Caverna llena de charcos de Lodo Verde que cae del techo. Como hay que ir esquivando esos charcos, los personajes tardan 2 rounds en cruzar la sala. Los personajes han de tirar una vez contra destreza por cada round que permanezcan en esta caverna. Si no se pasa el tiro, el Master tirará 1d100, y si el resultado es mayor o igual a 40, le habrá caído Lodo Verde del techo, y si es menor habrá pisado un charco. En el segundo caso tendrá un round para quitarse las botas, por lo que tendrá que estar en la sala un round más, con su consiguiente tiro contra destreza.

Si le cae del techo, dependerá de lo que lleve para cubrirse (% de probabilidades de que le caiga en el cuerpo o en la armadura):

- Protección parcial de metal o madera (p.ejm. un escudo): 60%
- Protección total de metal o madera (p.ejm. dos escudos): 20%
- Protección parcial de cuero o tela (p.ejm. un saco): 60%



-Protección total de cuero o tela (p.ejm. capa): 10%
 -Sin protección: 100%

Si la protección es cuero o tela, se la tendrá que quitar al finalizar el round.

CAVERNA 3:

Caverna en cuyo centro hay un lagode agua limpia y cristalina.

Todo personaje que la beba, perderá 1 punto de Fuerza durante un día, debido al revoltijo estomacal que le causará. Un clérigo de Trid notará que el agua no es pura, si supera un tiro de sabiduría.

CAVERNA 4:

Caverna vacía excepto por una estatua de oro de una mujer con lanza que bloquea la salida. Si los personajes superan un tiro de salvación contra conjuro (se aconseja que lo tiren tras las tablas), se darán cuenta de que la estatua es en realidad de piedra.

En el piso, delante de la estatua hay una trampa:

Al pisar la zona marcada en el plano, cederá (es necesario un peso superior al de un halfling) y el personaje caerá por un agujero. En el fondo hay una cavidad con agua bastante maloliente y unas escaleras que permiten la subida. Al recuperar la posición vertical, el personaje se sentirá atacado por una serpiente de agua (familia lejana de las marinas) de unos 2 metros de longitud, de color verde oscuro con reyes zigzageantes antes de color azul.

Penalizaciones: Al caer el personaje se le mojan todas las antorchas que lleve. Mientras el personaje esté en esta situación aplicar ceguera (pag. 26 manual del Master). Si el personaje tiene infravisión, no se verá afectado.

El agua cubre al hobbit (no puede combatir), al enano le llega al cuello (penalización -4 en sus tiros de golpe y +2 a su CA), al elfo por el estómago (penalización -2 en sus tiros de golpe y +1 a su CA), y al humano por la cadera (penalización -1 en sus tiros de golpe y +1 en su CA).

El personaje tarda 3 rounds en alcanzar las escaleras y salir del agua.

CAVERNA 4 bis:

Caverna vacía.

CAVERNA 5:

Caverna con gran altura por arriba y por debajo del nivel en que se encuentran los personajes al entrar.

Está comunicada por un viejo sistema de andamiaje lo suficientemente ancho como para que los personajes no tengan problemas si andan despacio.

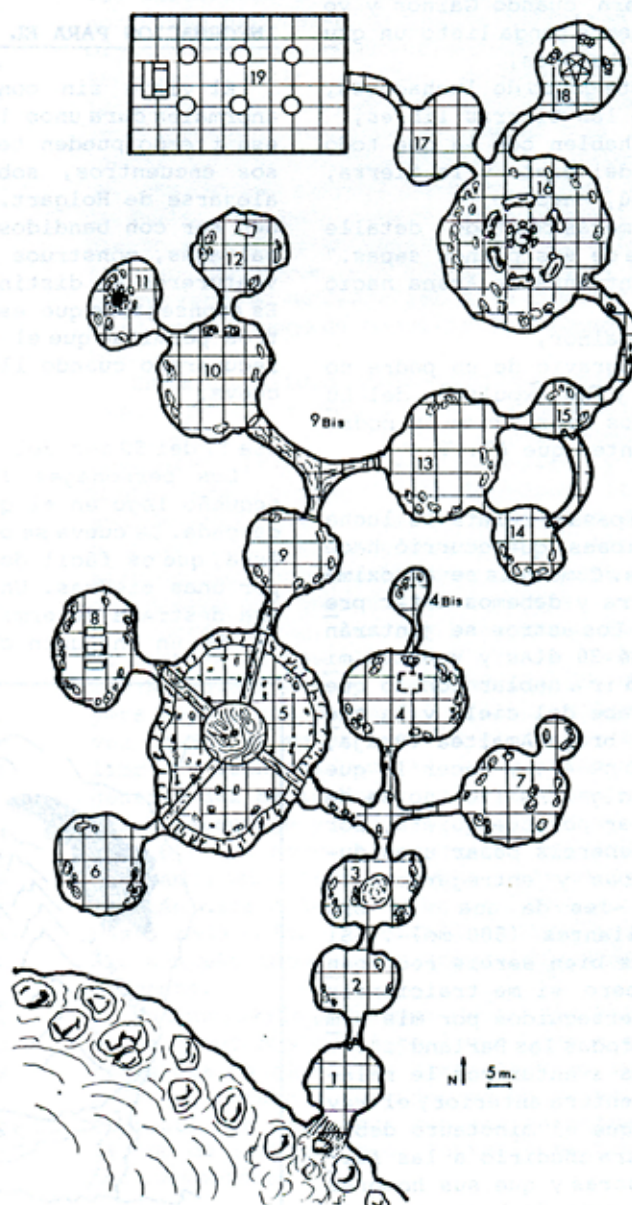
La plataforma central está cogida al techo por una gruesa cadena.

Recostado en la cadena central y como mirando la caverna 8, hay un esqueleto con el arma desenvainada. Este esqueleto no

se activará. Su alma está esperando a que pase alguna persona caótica ya que es una Sombra Acechante (Ver TROLL nº 4).

Si se produce un combate en un tablón, los combatientes tendrán que realizar un tiro de salvación contra destreza cada vez que se recibe el daño máximo que el contrario puede hacer (min. 6 puntos). Si lo falla pierde el equilibrio y si no está atado caerá con la consiguiente defunción del afectado. (La destreza del monstruo a discreción del Master).

Una tabla tiene unos 25 "puntos de vida" (por si quieren cortar alguna).



CAVERNA 6:

Caverna con chillones. Sus chillidos alertarán a los zombis de la sala 8.

CAVERNA 7:

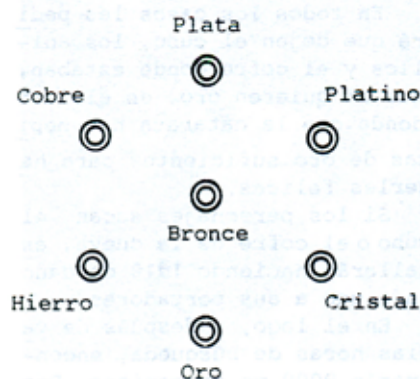
Caverna vacía. Un enano puede encontrar incrustados en la pared cuarzos y citrinos en bruto (1000 mo).

CAVERNA 8:

Caverna que contiene 3 sarcófagos pertenecientes a tres zombis femeninos. Son los cuerpos de Zora, Astra y Rea, tres conocidas brujas caóticas que en la antigüedad desafiaron a Mira, la primera sibila de Hologart. Saldrán al entrar los personajes en su caverna o al oír a los chillones de la caverna 6. Llevan tatuada una serpiente en lo que les queda de axila.

CAVERNA 9:

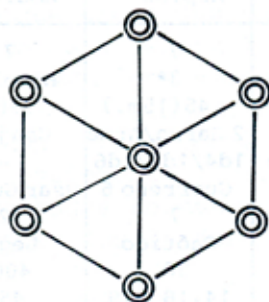
En esta caverna se puede ver en la pared E. seis anillos de la siguiente forma:



y debajo una inscripción que dice:

"El más solicitado por el cubo os salvará de las aladas".

El anillo de bronce es el que hará que las Arpias no les ataquen (ver caverna 16). También les protege de sus cantos.



Para que tenga ese efecto se deberá introducir en el cubo que encontrarán en la sala 12.

Los efectos del resto de los anillos son:

- Plata: Cambia el alineamiento.
- Cobre: En el cubo, hace que no les afecte el canto de las Arpias. Sólo no hace nada.

- Oro: Nada.

- Hierro: Cambia alineamiento.

- Cristal: Caminar sobre el agua al portador.

- Platino: Nada.

En la pared N. se ve una puerta de madera que se abrirá fácilmente.

PASILLO 9 bis:

Pasillo inundado, de bastante profundidad. Se ve que no es natural, sino que está excavado.

En el fondo se oculta un hombre lagarto.

Si los personajes navegan por el pasillo, el primer ataque será a la barca (seguramente una puerta). El hombre lagarto tiene un 80-10x(Nº de personajes sobre la barca)% de probabilidades de conseguir volarla.

CAVERNA 10:

Detrás de la puerta que da a 9 bis se abre un pasillo que lleva a esta caverna. Al otro lado de ésta se ven dos cavernas que se adentran, estando la de la derecha guardada por dos estatuas de madera. Sólo se activa una, cuando los personajes intenten entrar en la sala que vigila o si es atacada.

Por ser lenta de movimientos siempre pierde la iniciativa. Una flecha incendiada, le hará 1d6+1d4. En el siguiente turno se la quitará.

CAVERNA 11:

Vacía excepto por un agujero de 1m de diámetro... Parece una excavación. Si algún personaje se mete dentro, al cabo de recorrer unos tres metros de túnel, será atacado por una musaraña gigante. El túnel muere en una cavidad en la que se encuentran restos de murciélagos así como bichos varios.

CAVERNA 12:

Caverna pequeña con un altar muy ornamentado en el centro.

Sobre él se encuentra un cofre de plata (200 mo). En el altar se puede leer una grava y la siguiente inscripción: "El número de veces que en esta frase sale el 0 es ?, el 1

es ?, el 2 es ?, el 3 es ?, el 4 es ?, el 5 es ?, el 6 es ?, el 7 es ?, el 8 es ? y el 9 es ?. Completar la frase y coger el pase.". La solución es ir substituyendo los interrogantes por 1,7,3,2,1,1,1,2,1 y 1. En la parte frontal del cofre existen 10 ruedas dentadas que muestran unos números que aparecen en unas ventanitas del cofre.

La única forma de abrirlo es poniendo la combinación arriba indicada. Si sacan otra combinación acertada también se podrá abrir. El cofre no se abrirá por palanca. Puede abrirse de un hachazo por ejemplo, pero el contenido puede peligrar.

Dentro del cofre hay un cubo de oro (300 mo) con una cavidad en forma de anillo. En su interior han de poner el anillo encontrado en la caverna 9. Al poner el de cobre o el de bronce, el personaje que lo aguantará notará que el cubo comienza a vibrar.

CAVERNA 13:

Caverna totalmente llena de telarañas gigantes. Encima de ellas se puede ver una araña viuda negra. Cada personaje que pase por las telarañas tendrá que tirar contra destreza por cada metro que avence, para saber si se ligan con las telarañas. En caso de que se ligan, ver Manual del Master (viuda negra). Cuatro rounds después de que hayan entrado, saldrá otra araña de la sala 14.

CAVERNAS 14 y 15:

Guaridas de las arañas. En la pared Norte de la 14, se puede ver una runa (leer runas) que dice "El tiempo pasa". Bajo esta inscripción hay una puerta secreta que conduce a un pasillo temporal.

En la pared S de la caverna 15, también hay una runa que dice "El tiempo vuelve". Hay otra puerta secreta bajo la inscripción.

Al cruzar el camino del tiempo de la sala 14 a la 15, los personajes habrán perdido 5 días sin darse cuenta.

Al cruzar de la 15 a la 14, los personajes habrán ganado 5 días.

El cambio en el tiempo se produce justo en el centro del pasillo. El Master tendrá en cuenta que si ganan 5 días (osea, están 5 días más atrás), todos

los monstruos del Dungeon están vivos, ya que los aventureros aún no habían llegado al Dungeon. El Master puede considerar otros efectos sobre este curioso tunel del tiempo.

Al pasar por el pasillo, sentirán una extraña sensación, pero que no les afectará.

CAVERNA 16:

Caverna de las Arpias. Caverna con seis dólmenes que rodean a un menhir. El menhir está rodeado de madera quemada y ennegrecido. Es la sala que utiliza Amaltea para realizar su sabbat. Tras los dólmenes se ocultan tres Arpias.

Al entrar, los personajes oíran el canto de las Arpias, con los consiguientes tiros de salvación si no llevan el cubo con los anillos indicados anteriormente. Si llevan el de cobre, se verán atacados por ellas pero sin estar encantados. Si llevan el de bronce, las Arpias los ignorarán, pero si son atacadas contestarán.

CAVERNA 17:

Gran caverna con frescos en las paredes que representan pasajes de la mitología de las Darland's. En ellos se puede ver el nacimiento de distintos dioses, a Haroldo librando el territorio del mal, paisajes del Lugar de los Dioses y una batalla entre Gainor y Dornolt. De este último se ve que la pintura está empezando a desprenderse.

CAVERNA 18:

Caverna que contiene 5 grandes estatuas de mujeres con tú-

nicas. Un clérigo de Holgart las reconocerá como Mira, Siba, Feri, Bellatrix y Espectra, predecesoras de Amaltea. En medio hay un gran pentáculo con extraños símbolos rúnicos.

CAVERNA 19:

Sala con columnas y un gran trono al fondo, en la pared del O. Está iluminada por extrañas luces de diversos colores que le dan a la estancia un aire misterioso, ya que no se puede saber de donde proceden las citadas luces.

En el trono se encuentra una anciana de vigorosos movimientos y que debió de ser muy bella de joven.

Al verles les dirá:

- Si no les ha afectado el pasillo del tiempo:

"Os esperaba. ¿Traéis el símbolo de Holgart? Si los personajes se lo entregan seguirá. Sois fuertes y valerosos, así que confío en que llevareis a buen fin la misión. Debeis viajar hacia el Oeste, al Valle de Dornolt y penetrar en el bosque del que nadie ha salido. Debeis guardaros de la siniestra y en contrareis al que con un sólo cuerno puede destruir a Phoenix, que espera para lanzarse sobre Holgart. Así me habló Haroldo y así os lo repito."

Si los personajes preguntan por un conjuro de eliminación de maldición les dirá que ella no puede hacerlo, pero que hacia el NO., en la cueva del Murmullo, habita un clérigo que lo

puede hacer. Sugiere que el grupo no pierda el tiempo en cosas ajenas a su misión, ya que no les sobra.

- Si los personajes no le entregan el símbolo que les dió el rey de Holgart, no les dirá nada. Puede utilizar todos los conjuros de bruja a placer del Master.

- Si han ganado 5 días, les pedirá el símbolo y les dirá que todavía no se ha puesto en contacto con Haroldo, que es muy pronto y que vuelvan dentro de 5 días.

- Si han perdido 5 días, les dirá que llegan muy tarde y que duda de que puedan llegar a tiempo. Les dará toda la información y les aconsejará que recuperen esos días como sea. (Pueden hacerlo recorriendo el camino del tiempo a la inversa).

Ella no sabe nada del pasillo del tiempo, ya que la cueva la construyó Mira, primera sibila de Holgart.

En todos los casos les pedirá que dejen el cubo, los anillos y el cofre donde estaban, que si quieren oro, en el lago donde cae la catarata hay pepitas de oro suficientes para hacerles felices.

Si los personajes sacan el cubo o el cofre de la cueva, es tallarán haciendo 1d10 de daño cada uno a sus portadores.

En el lago, y después de varias horas de búsqueda, encontrarán 9000 mo en pepitas. Después de esto, les espera un largo camino hasta el Valle de Dornolt.

Caracteris.	Serpiente	Zombis	H. Lagarto	Estatua	Arañas	Arpias	Amaltea
C.A.	6	8	5	6	6	7	7
D.G.	2+2	2	2+1	2+1	3*	3*	Nivel 13
Movimiento	30(10m.)	27(9m.)	36(12m.)	24(8m.)	36(12m.)	45(15m.)	36(12m.)
Ataque	Mordedura	Garra	Garrote	Puños	Picadura	2 Garra/Arma	Conjuros
Daño	1d4	1d8	1d4+1	1d4+1/1d4+1	2d6+Veneno	1d4/1d4/1d6	-
Protección	Guerrero 1	Guerrero 1	Guerrero 2	Guerrero 4	Guerrero 2	Guerrero 6	Usar Guer 10
Moral	7	12	12	12	8	7	12
Alineamien.	Neutral	Caótico	Neutral	Neutral	Neutral	Caótico	Legal
Valor PX	30	20	25	30	50	50	400
Puntos vida	12	14, 10 y 11	14	15	14 y 15	14, 18 y 19	45

NOTA: Los guardias de la muralla azul y la Musaraña las dejamos a discrección del Master según venga en el momento en que haya que utilizarlas. En principio, las características del Lodo Verde y de los chillones no tienen que hacer mucha falta.