



La Maldición del Demonio Luminoso.

MODULO PARA

DUNGEONS & DRAGONS®

Esta aventura está prevista para ser jugada con las reglas de Dungeons & Dragons Básico, por un grupo de 6-7 PJ de 2º-3º nivel, en el cual haya por lo menos un mago o un elfo. No es una aventura oficial de Dalmau Carles, Pla, S.A., ni de T.S.R.

Introducción para el master.

Baal-Al-Azhaar es un ser de otro plano de existencia, cuya ambición no conoce límites. Piensa introducirse en el plano existencial de los PJ para conquistarlo, ya que sus poderes se verían en él multiplicados. Pero hasta que no realice el sortilegio adecuado, su estancia será forzosamente muy breve (como máximo de 1/2 hora) por la enorme cantidad de energía que debe emplear.

Para realizar dicho sortilegio es necesario sacrificar a una doncella sobre un altar de oro, a la luz de una conjunción de estrellas que se produce cada 5000 años, sin que la ceremonia pueda ser vista por ningún ojo mortal...

Esa misma noche, y a unos 1500 m por debajo de la corteza terrestre, el mago Jalhil Yusuf está repreniendo a su pareja de criados pixies, que jugando en su laboratorio le han roto un matraz lleno de polvo estelar. Como castigo les ordena limpiar sus 200 babuchas. Para asegurarse que realicen el trabajo, les encierra en su habitación, haciendo desaparecer la puerta.

Esa misma noche, un grupo de cansados aventureros acampa en las ruinas de una capilla consagrada a Mesher (Dios de los viajeros, ver Troll nº4) al norte de las llanuras de Rabost...

Introducción para los PJ.

Los PJ se encuentran en una habitación con paredes de piedra, sin ventanas y con sólo una puerta,

enfrente de ellos. No recuerdan como han llegado allí. De pronto, la puerta se abre, y un grupo de orcos entra en la habitación. Parecen sorprendidos, así que los PJ ganan la iniciativa. (El master anotará ahora muy cuidadosamente las reacciones de los PJ, ver 33)

...Los PJ se despiertan de repente, recordando. Se encuentran acampados en las ruinas de una vieja capilla. Todos han tenido el mismo sueño, durmiéndose incluso el encargado de montar la guardia. Es pasada la medianoche. Se advierte una gran luminosidad que proviene de una colina, a unos 100 m al Este de donde se encuentran. Parece una explosión permanente de luz, y aumenta de intensidad segundo a segundo...

La Maldición.

Si los PJ son lo suficientemente locos o temerarios como para acercarse verán, dentro del círculo de luz, una muchacha humana MUY bella completamente desnuda encadenada a un altar que a

todas luces parece de oro. La muchacha gime, se retuerce y llora, aunque no hay ninguna señal de violencia en su cuerpo. Parece que sufriera un dolor intenso. Sea cual sea la reacción de los PJ el demonio los descubrirá entonces: lanzando un grito de ira, la luminosidad estallará, alcanzando a los PJ, los cuales sentirán como empuja a tragarlos la tierra...

En caso de que los PJ sean lo suficientemente prudentes (o cobardes) como para no acercarse a la luz el resultado será el mismo: el conjuro se ha roto por el solo hecho de ver la luz. El demonio los maldecirá igualmente. Si un PJ invoca a Mesher dentro de las ruinas de la capilla el dios aparecerá para luchar contra el demonio, pero no antes de que este pronuncie su maldición.

Residencia del mago.

Parte trasera.

1- Habitación de los sirvientes Pixies.

Los PJ se sienten caer por las entrañas de la tierra, entre grandes dolores físicos que les recorren todo el cuerpo. Por fin, caen desde el techo de una habitación de 1'50 m de alto, donde hay un armario, dos camastros, dos sillas, 200 babuchas sucias y dos pixies que, viéndoles caer desde el techo, se vuelven invisibles de inmediato. El viaje les ha costado a los PJ un buen número de magulladuras y la pérdida de 1 punto de golpe.

Es entonces cuando los PJ se dan cuenta de la segunda parte de la maldición: Elfos y Hombres se han convertido en orcos, los enanos son ahora Goblins (Trasgos) y los hobbits (Halflings) en Kobolds. Los elfos han perdido su infravisión. Los halflings (ahora kobolds), en cambio, la tienen. Todas las demás características de los PJ siguen intactas.

Los dos Pixies (llamados Touchberry y Scotchie) empezarán a acribillar con preguntas, insultos y amenazas al grupo de "orcos" recién llegado. No se creerán la historia de los PJ, pero, si estos no se muestran violentos, llegarán a un acuerdo: les indicarán como volver a la superficie a cambio de que los PJ limpien las 200 babuchas.

Un PJ tarda 1/4 de hora en limpiar un par de babuchas bajo la exigente mirada de los Pixies.

En caso de que los PJ se muestren violentos, tienen memorizados dos hechizos de "Maldición Pixie" cada uno (ver Troll nº6).

2- Letrina.

3- Calabozos.

Calabozos donde el mago Jalhil Yusuf guarda a sus "cobayas" cuando le da por investigar sobre la biología. Ahora están vacíos.

4- Laboratorio del mago.

Líquidos y sustancias extrañas en extraños recipientes de cristal (matraces y probetas).

5- Almacén.

Una veintena de cuerdas, media docena de lámparas de aceite, una decena de yesqueros, una veintena de antorchas, etc.

Los Pixies indicarán a los PJ (de malos modos) que busquen la puerta de cristal, tras la cual se encuentra la escalera de 5000 peldaños que conduce al exterior.

6- Pozo.

De unos 150 m de profundidad, con paredes barrocas. Si un PJ intenta bajar un trecho con la ayuda de una cuerda atraerá la atención de un Cieno Gris con un 1-3 en 1d6. Si baja iluminado por una antorcha lo atraerá irremediablemente.

7- Cuevas vacías.

8- Puerta de cristal.

Tiene una enorme boca esculpida. Se trata de un artilugio del mago para evitar que sus traviesos criados lleguen a la escalera. Al tocar la puerta, está dirá:

*"Dame una moneda de oro,
y te dejaré pasar con decoro"*

Si se introduce una moneda de oro (cualquier otra no producirá efecto), dirá:

*"No te abriré jamás,
si no das una moneda más"*

Otra moneda dará como resultado que la puerta diga:

*"Si me das otra moneda de oro
te diré donde hay un tesoro"*

Y aún otra moneda:

*"Un buen tesoro tendrás,
a cambio de una moneda más"*

A partir de aquí, vuelve a empezar con el primer pareado.

Es más que probable que los PJ terminen perdiendo la paciencia. La puerta de cristal resiste 20 puntos de golpe. El primer golpe,

por desgracia, provocará la apertura de la puerta secreta de la sala 9, y la salida de la Estatua de cristal, encargada de eliminar intrusos violentos... Los PJ tendrán que destruirla para seguir "dialogando" con la puerta. Una vez esta hecha añicos, se podrán recoger entre sus restos 532 monedas de oro.

10- Escalera de caracol.

Tiene 4999 escalones. Es una defensa mágica del mago frente a los inoportunos. Se puede subir por ella normalmente, pero es completamente imposible bajar un solo peldaño.

11- Río de lágrimas.

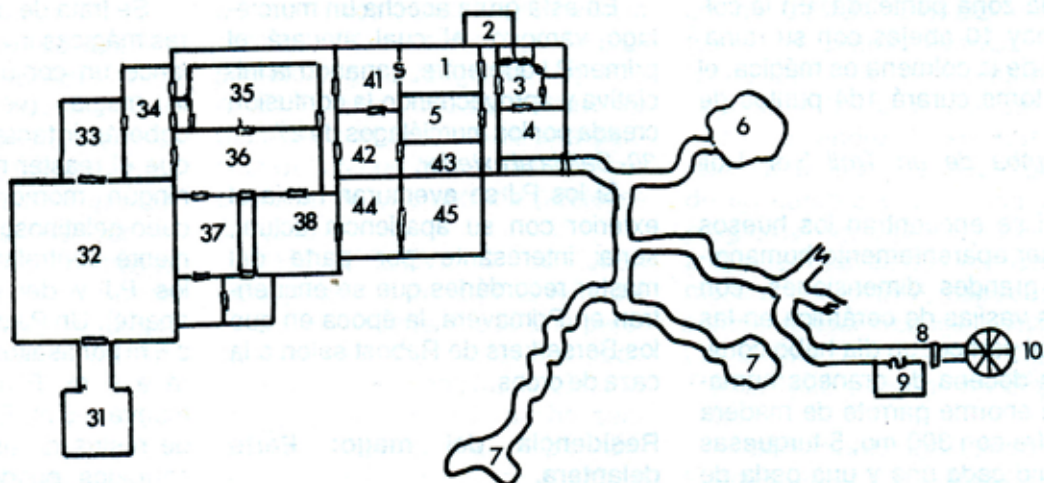
Otra defensa mágica del mago. Aquél PJ que falle su tiro de salvación de conjuros de manera más desastrosa empezará a oír voces que lo llaman desde el agua, y a ver rostros en ella. Tendrá que realizar una tirada contra Sabiduría en cada asalto, cuando no lo consiga se tirará al agua, (a menos que sea retenido por la fuerza) donde unas manos invisibles lo retendrán hasta la muerte. Una vez un PJ quede encantado, el proceso se repite. El encantamiento cesa cuando se llega a la orilla opuesta o se tapan los oídos. Para atravesar el río hay una balsa de 10 m2 que aguanta un peso de hasta 5000 m. La balsa se desliza por el río gracias a una cuerda sujeta de extremo a extremo del río, y atada a los dos extremos de la balsa (ver gráfico). Tirando de la cuerda, esta avanza. Un PJ tardará 6 asaltos en llevar la balsa al otro lado, 4 si está sólo medio cargada. 2 PJ, 5 y 3, respectivamente. 3 PJ, 4 y 2. 4 o más tirando: 3 y 2.

Pequeña guarida de orcos.

12- Puerta de madera reforzada de hierro.

No tiene cerradura. Si los PJ llaman o hacen ruido asomará por una mirilla una cara de orco que les interrogará sobre quienes son y sus intenciones (en orco, evidentemente). Si ninguno de los PJ habla orco, e insisten en seguir golpeando la puerta esta se abrirá de repente al cabo de 10 asaltos, 12 orcos al mando de su jefe Urkuruk se lanzarán contra ellos para intentar expulsarlos.

Si uno de los PJ habla orco, deberá hacer un tiro contra su ca-



* Nivel Inferior.

risma para convencer al centinela y a Urukuk de que son amigos. Los orcos, y especialmente Urukuk, mirarán con recelo a ese grupo de orcos, al cual acompañan goblins y kobolds, y que van tan bien armados. Si hay un clérigo en el grupo y lleva su símbolo sagrado a la vista, serán atacados igualmente por he-rejes y traidores.

En caso de que consigan pasar no serán invitados a quedarse, teniendo que seguir su camino, sea hacia el exterior o por la puerta sur.

13- Sala de guardia.

Aquí descansan los tres guardias que vigilan la puerta 12.

14- Sala común.

Aquí se encuentran 10 orcos-hembra, 12 cachorros orcos y un anciano orco de casi 27 años, así como orcos armados, adultos. En caso de pelea toda la tribu, armada de piedras y palos, atacará a los intrusos con moral 12.

15- Despensa-almacén.

Aquí se encuentra carne y pescado seco, y material como antorchas, cuerdas, etc.

16- Sala del jefe orco.

Aquí come y celebra sus consejos Urukuk, el líder de la tribu. Lleva cota de malla, escudo y espada. Estuvo en los ejércitos

oscuros de Garfalas durante un par de años, donde aprendió algo de instrucción al combate. La tribu, de todos modos, no hace mucho caso de sus indicaciones.

17- Habitación del Líder.

Camastro bastante tosco (el resto de la tribu duerme en el suelo).

18- Puerta cerrada con llave.

El jefe orco guarda la llave alrededor del cuello. Dentro se encuentra el tesoro acumulado por la tribu durante años: un cofre con 3000 monedas de oro, una corona de oro y piedras preciosas por valor de 1500 mo, un broche de 700 mo, un juego de pendientes de 900 mo y un lujoso medallón (símbolo sagrado del dios Haroldo, puede usarlo normalmente cualquier clérigo legal) por un valor de 1100 mo.

19- Armería.

Aquí se encuentran una decena de lanzas y hachas de mano.

20- Sala de guardia.

Normalmente hay 8 orcos en previsión de un posible ataque.

21- Calabozo.

Ahora vacío.

22- Garita.

Con guardia orco alerta.

Si Urukuk ataca a los PJ dejará solamente los guardias de las garitas y uno en la sala 20. En caso de perder la mitad de sus orcos se replegará a la sala 14. De caer él, sus orcos se replegarán igualmente a dicha sala, donde lucharán hasta la muerte, pues están al lado de sus hembras e hijos.

Conjunto de cavernas.

En este sector puede haber encuentros aleatorios con criaturas errantes. Lanzar 1d6 cada 2 turnos, aparecerán con un 1.

En la zona punteada, el encuentro se tratará necesariamente de abejas gigantes.

Si los PJ matan al escarabajo-tigre, este no aparecerá en los encuentros aleatorios.

Lanzar 1d4:

1- 1d6 moscas ladronas.

2- 1d6 abejas gigantes.

3- 1d10 murciélagos.

4- 1 escarabajo-tigre.

23- Cueva.

Si los PJ avanzan ruidosamente y discutiendo, se encontrarán aquí con el escarabajo-tigre de 24 acechándolos. Atacará ganando la iniciativa.

24- Guarida de un escarabajo-tigre.

Ver 23. Huesos diseminados,

algunos de ellos humanos. Entre la porquería se puede encontrar un anillo mágico de invisibilidad.

25- Colmena de abejas gigantes.

El zumbido será audible ya desde la zona punteada. En la colmena hay 10 abejas con su reina. La miel de la colmena es mágica, el que la tome curará 1d4 puntos de golpe.

26- Tumba de un Troll (ver Troll nº2).

Aquí se encuentran los huesos de un ser aparentemente humanoide de grandes dimensiones, con algunas vasijas de cerámica en las cuales al parecer un día hubo comida, una docena de craneos humanos, un enorme garrote de madera y un cofre con 300 mo, 5 turquesas de 10 mo cada una y una perla de 500 mo.

27- Sala de los murciélagos.

En esta sala, de techo muy alto, hay casi 300 murciélagos. La llegada del grupo los espantará, causando confusión entre los PJ, los cuales tendrán -2 en sus tiros de golpe y de salvación y no podrán invocar conjuros.

28- Corredor con puerta al fondo.

Cuando alguien toque la puerta se accionará un mecanismo que hará bascular toda la zona rayada,

precipitando a los PJ que allí se encuentren, por un tobogán, hacia 31. Se trata de una trampa colocada por el mago Jalhil Yusuf.

29- Gruta del murciélago-vampiro.

En esta gruta acecha un murciélago vampiro, el cual atacará el primer PJ que entre, ganando la iniciativa y aprovechando la confusión creada por los murciélagos de 27.

30- Salida al exterior.

Si los PJ se aventuran hacia el exterior con su apariencia actual, sería interesante por parte del master recordárles que se encuentran en Primavera, la época en que los Berserkers de Rabost salen a la caza de orcos...

Residencia del mago: Parte delantera.

31- Sala.

Los PJ caen en un suelo arenado, algo magullados pero ilesos. Un tiro de sabiduría permite calcular que han descendido más o menos, la misma altura que subieron por la escalera. Las antorchas y otras fuentes de luz que no sean mágicas se han apagado durante el trayecto, pero desde la puerta se filtra una gran luz...

32- Habitación.

Habitación grande, cuadrada,

iluminada fuertemente por luz mágica. Los PJ pueden ver una puerta por el lado N. y un cubo gelatinoso en el centro de la sala.

Nota para el master:

Se trata de un laberinto de barras mágicas invisibles, salvo que se lance un conjuro de detección de la magia. (ver mapa). Los PJ deberán ir tanteando el camino, ya que el master no se lo dibujará en ningún momento: solo verán al cubo gelatinoso avanzar (es conveniente controlar los movimientos de los PJ y del cubo en un mapa aparte). Un PJ con coraza avanzará a 6 m por asalto. Sin coraza avanzará a 9 m. El cubo gelatinoso se mueve a 6 m. En su interior, aparte de restos de armaduras y huesos corroidos pueden encontrarse 40 mo.

33- Sala del espejo.

Al entrar en esta sala los PJ se ven reflejados en un espejo: la imagen cambia de repente y los PJ se ven reflejados tal y como son en realidad (humanos, elfos, enanos, halflings...). El espejo desaparecerá, y las figuras reaccionarán igual que reaccionaron los PJ en el sueño (ver introducción).

Nota: Se trata de la última defensa del mago: un dispositivo que refleja el auténtico carácter de sus visitantes. Para desgracia de los PJ, estos han cambiado de forma...

Caso de llegar a una entente cordial, las figuras desaparecerán cuando se abra la siguiente puerta.

34- Antesala de la mansión del mago.

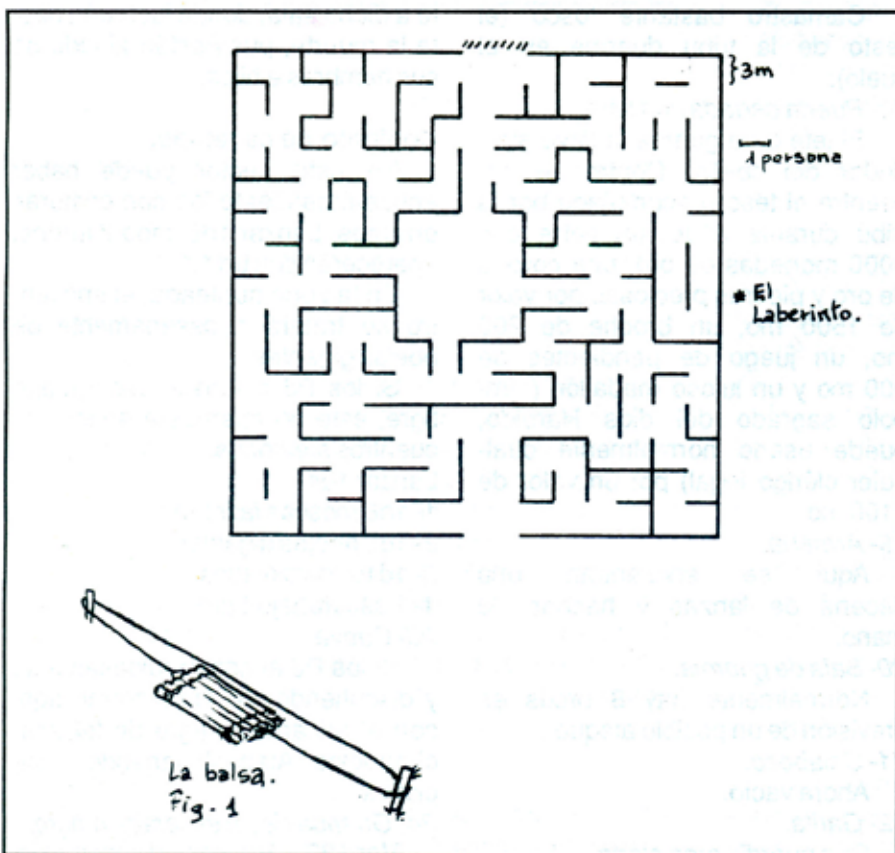
Al abrir la puerta se oír una campanilla. Al cabo de cierto tiempo se abrirá la puerta central, y aparecerá un elfo vestido con ropajes negros, el cual dirá: "Pasad, pasad, el amo os espera." No contestará a ningún tipo de pregunta. Su nombre es Glautorel, ayuda de cámara de Jalhil Yusuf. Los conducirá a la sala 36.

35- Comedor.

Mesa muy espaciosa. Lujosos tapices adornando las paredes. Vajilla de oro animada mágicamente (se ordena ella sola).

36- Sala de estar del mago.

Las paredes están adornadas también con tapices, en los cuales están reflejados motivos y figuras del lejano Sur. Jalhil está recostado indolentemente sobre unos coji-



nes, viendo el baile de un espíritu menor femenino que él mismo ha invocado (espíritu muy atractivo, por cierto...). El mago viste una cascaca verde brillante y un turbante amarillo, calzando sus pies con babuchas.

Si los PJ no han causado destrozos en su mansión (salvo la estatua y la puerta de cristal), les preguntará que hacen con ese aspecto, escuchando su relato con aire aburrido. En caso que los PJ hayan matado a sus sirvientes o destruido sus propiedades les atacará.

Una vez hayan terminado los PJ de contar la historia les dirá: *"Bueno, puedo neutralizar bastante fácilmente esta maldición de la que sois objeto, y devolveros a la superficie, pero deberéis darme algo a cambio. No quiero ni riquezas ni poder, pues ambas cosas me sobran. Quiero distracción."* Uno de los jugadores (no un personaje) deberá contarle al master una historia, a ser posible al estilo de las "Mil y una noches". Si el relato es del gusto del Master el grupo será teletransportado a la superficie, con su aspecto

original y todas las posesiones y tesoros. En caso contrario, deberá intentarlo otro jugador.

Por cierto, interrumpirán el relato Touchberry y Scotchie, trayendo unas bebidas. Mirarán con asombro a los PJ, murmurando algo así como... *"¡Así que era verdad eso de la transformación!"*

37- Habitación del mago.

Absolutamente todo (menos el colchón de la cama) es de oro.

38- Biblioteca.

Numerosos libros de magia.

39- Letrina del mago.

40- Sala de baño del mago.

Contiene una gran cuba de plata.

41- Cocina.

42- Despensa.

Abundante comida de buena calidad. Una parte de la despensa está permanentemente con un frío mágico que conserva los alimentos.

43- Bodega.

44- Sala de invocaciones.

Pentáculo dibujado en el suelo. Aquí, Jalhil invoca tranquilamente seres elementales de otros planos

de existencia.

45- Sala del tesoro del mago.

Puerta mágica, sólo se abre con la voz de Jalhil.

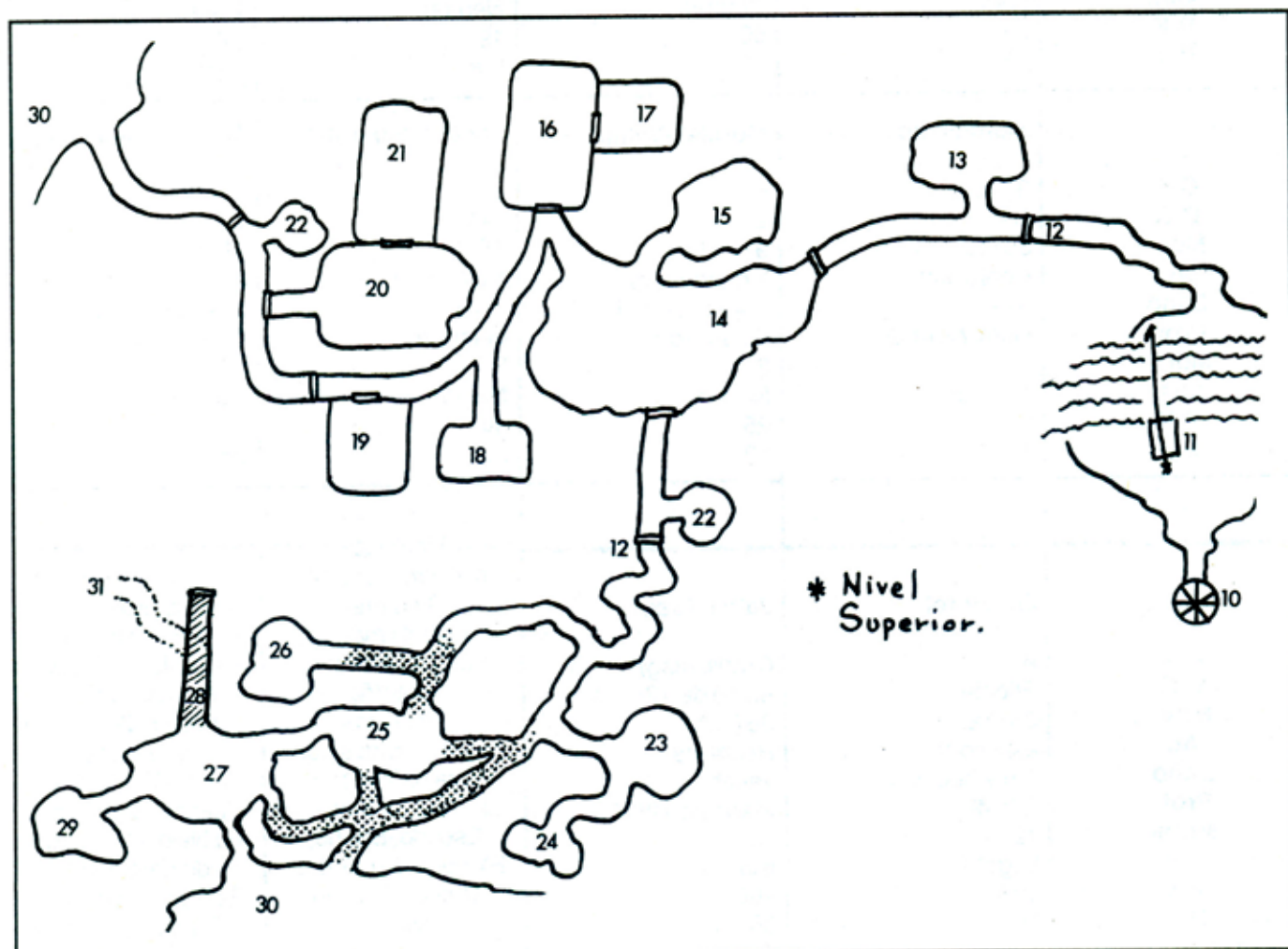
Epílogo:

Si Jalhil accede a teletransportar a los PJ al exterior, estos se encontrarán de nuevo en las ruinas de la capilla. Sus heridas y tesoros les convencerán de que la aventura ha sido algo más que un sueño. Si algunos de los PJ invocó a Mesher para que destruyera al demonio luminoso tendrá un medallón mágico alrededor del cuello, que le permitirá sumar +2 a sus tiradas de salvación mientras lo lleve.

El sol luce alto en el cielo, el aire es limpio y claro... Hay un largo camino hacia Dafar.

Ricard Ibañez.

* Las características de los monstruos y PNJ se encuentran en la página siguiente.



**Lista de
monstruos
D&D**

C A D G Mov. At. Daño Prot. Moral Alin. P X P V	Mosca Ladrona 6 2 27 (9)/54 (18) 1 picadura 1-8 Guerrero 1 8 Neutral 20 8	Hembra orca 9 1 27 (9) Piedras 1d4 Guerrero 1 6-4 Caótico 5 3	Guerrero orco 6 1 27 (9) Lanza /hacha 1d6 Guerrero 1 8-6 Caótico 10 4	Urkuruk 4 4 27 (9) Espada 1-8 + 2 Guerrero 1 10 Caótico 50 15
C A D G Mov. At. Daño Prot. Moral Alin. P X P V	Estatua Cristal 4 3 27 (9) 2 1-6 /1-6 Guerrero 6 11 Legal 35 15	Cieno Gris 8 3 3 (1) 1 2-16 Guerrero 2 12 Neutral 50 20	Touchb. & Scot. 3 1 27 (9) 1 daga 1-4 + hechizo Elfo 1 7 Neutral 19 5-8	Abeja gigante 7 1/2 (reina 2) 45 (15) 1 picadura 1-3 + especial Guerrero 1 9 Neutral 20 2 (reina 10)
C A D G Mov. At. Daño Prot. Moral Alin. P X P V	Murciélago 6 1/4 36 (12) Confusión ----- Hum. Normal 6 Neutral 5 1	Murciel.-Vampiro 6 2 9 (3)/54 (18) 1 mordedura 1-4 + especial Guerrero 1 8 Neutral 25 10	Escarabajo-Tigre 3 2+1 45 (15) 1 picadura 2-16 Guerrero 2 9 Neutral 50 20	Cubo Gelatinoso 8 2 18 (6) 1 2-8 + especial Guerrero 2 8 Neutral 125 28
C A D G Mov. At. Daño Prot. Moral Alin. P X P V	Glautorel 9 Elfo de 4º 36 (12) esp. corta 1-6 + hechizos Elfo 4º 12 Legal 125 20	Jalhil Yusuf 6 (anil. mág) Mago de 12º 36 (12) Hechizos variable Mago de 12º 12 Neutral 400 35	<div> Hechizos memorizados por Glautorel: Proyector mágico, Luz, Invisibilidad, Telaraña. Hechizos memorizados por Jalhil Yusuf: lectura de magia, Escudo, Sueño, Bloqueo de puertas, Detección de lo invisible, </div> <div> Invisibilidad, Levitación, PES, Bola de fuego, Parálisis, Protección contra proyectiles normales, Disipación de la magia, Confusión, Muro de fuego, Tempestad de hielo, Invocación de Elemental, Teletransportación, Desintegración. </div>	