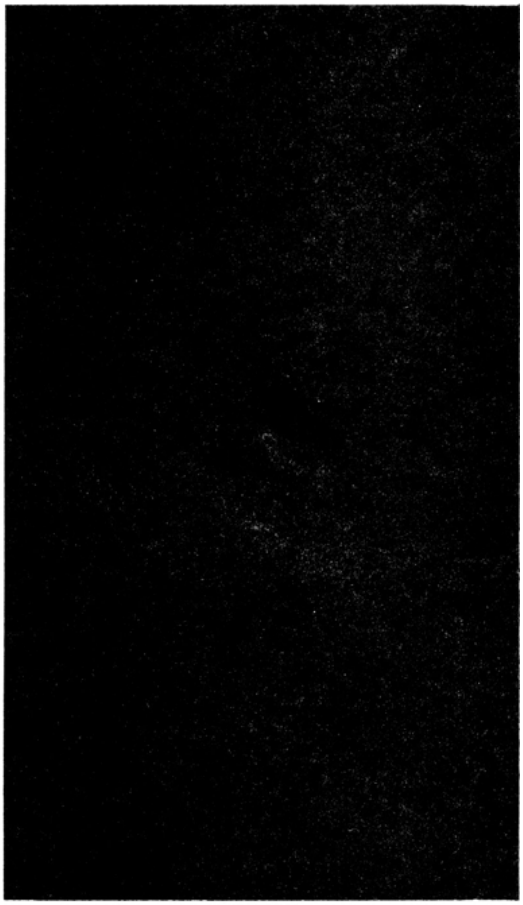


Introducción para los jugadores:

De Dungeon en Dungeon, los PJ han llegado a la aldea de Blacka, en la frontera entre Holgart y Astra. Aldea de pescadores, sería un paraíso de tranquilidad de no ser por las continuas broncas que se organizan entre las mujeres de Astra (guerreras que consideran que el hombre es un animal semi-inteligente, sólo apto para servir de esclavo y como juguete erótico) y el grupito de machistas de turno que pase por allí.

La vida transcurre pues plácidamente, entre largas siestas, borracheras, comilonas, broncas y peleas, con lo cual el grupo se gana una bien merecida fama en la región. El dinero, sin embargo, empieza a escasear. Es entonces cuando, un mal día, los PJ reciben un aviso: las vírgenes Mirnales del monasterio cercano (ver **Troll** 4) solicitan su visita, para proponerles un sustancioso negocio...

Introducción para el Dungeon Máster:

Kolibán era un brujo-guerrero, en la época en que aún había en las Darland´s. Su mayor enemigo era un demonio luminoso llamado Baal-Al-Azhaar (ver módulo **Troll** 8) con el cual se enfrentó en numerosas ocasiones. Perdió, sin embargo, la última batalla. El demonio le arrancó el corazón, lanzándole seguidamente un hechizo que lo transformó en una gárgola inmortal. El sería su agente en este plano de existencia, y el lugarteniente del ejército que conquistaría la tierra.

Kolibán instaló su cuartel general en un isla, cercana a las costas de Astra, y empezó a formar un ejército de ratas gigantes, lobos

EL SECRETO DE LAS VIRGENES MIRNALES

Módulo de D&D para 4-6 PJ de 1º nivel. Como mínimo un PJ debería ser capaz de lanzar magia.

enloquecidos y esqueletos de humanos. Sin embargo, fué descubierto por las vírgenes Mirnales, las cuales consiguieron realizar un conjuro con el cual Kolibán y los suyos quedaban encerrados en las galerías subterráneas de la isla. Una parte fundamental del conjuro, sin embargo, exigía que cada 6 años una virgen Mirnal fuera asesinada encima de un altar de mármol negro. Sus asesinos no debían saber porqué la mataban.

Hace unos años, sin embargo, Bonderflax, el Hechicero, descubrió un pergamino que decía como destruir a Kolibán: usando la única arma que podía matarlo, su propio corazón. Bonderflax se internó dentro de las galerías de Kolibán, pero se mató en una trampa (concretamente, la de la sala 16), con lo que el corazón sigue en el bolsillo de su túnica.

El hechizo empieza a fallar, por lo que ha de ser renovado...

1. Un trabajo fácil y bien pagado

Los PJ son conducidos, pues, al blanco monasterio de las puertas de marfil, residencia de las Vírgenes. Son conducidos por una serie de salas decoradas con gran lujo y belleza (salas, por otro lado, bastante bien vigiladas por guardianas de tropecientos mil nivel); hasta la sala de la Madre Superiora. Esta les explica que quiere contratar sus servicios como mercenarios para que escolten a una de sus vírgenes (Miriam) hasta un templo en una isla cercana, donde tiene que realizar unos rezos. Ofrece al grupo 500 monedas de oro como pago. (Nota para el Dungeon Máster: Caso de que el grupo rechace el trabajo o intente regatear, organiza rápidamente una partida de parchís a muerte)

El monasterio proveerá al grupo de provisiones y de un velero, dirigido por un viejo de aspecto taciturno llamado Fax.

Miriam es una muchachita preciosa y algo triste. (Nota para el Dungeon Máster: describirla en el puro estilo Samantha Fox. Si lo haces bien, verás como los jugadores empiezan a ponerse nerviosos) Caso de que algún pervertido PJ intente abusar más o menos de la pobre muchacha, sería interesante recordar que la diosa Mirna cuida de sus acólitas (ante lo cual es posible de que la pichula se le caiga a cachos)

2. El trayecto

La isla se encuentra a 2D6 horas de travesía de la costa. El mar estará un poco picado, pero perfectamente navegable. (Como máximo, todo PJ que falle una tirada de Constitución se le pondrá la cara más o menos verde y vomitará parte del desayuno).

La isla es poca cosa más que un islote rocoso, sin una brizna de hierba. No sopla viento, ni hay pájaros. Los escasos árboles que se encuentran crecen retorcidos y malsanos, y parecen casi muertos.

Miriam, con la cabeza baja, guiará al grupo por un estrecho sendero hasta el templo. Fax se quedará en el barco. Todo PJ que tenga magia "sentirá" una presencia maligna e indefinida, en la isla, que parece observarles...

Fax se irá con el barco cinco minutos después de que los vea internarse en la isla.

3. El templo de Mirna

1. Puerta de Bronce, con un bajorrelieve representando a la diosa Mirna. Es una puerta mágica. Sólo se puede abrir si una virgen Mirnal besa los labios del bajorrelieve. Se cerrará al cabo de un par de turnos. No hay forma humana de volverla a abrir desde el interior.

2-3. Salas vacías, llenas de polvo, con huesos humanos (y de semi-humanos) parcialmente roidos, así como pedazos de armaduras y armas rotas y oxidadas: no hay que ser muy listo para ver que son restos de aventureros... como los PJ.

4. Estatua de Mirna: tiene un brazo alzado mostrando una llave, y a sus pies yace un monstruo (si algún PJ hace una tirada de Inteligencia lo reconocerá como una gárgola)

5. Altar de mármol negro.

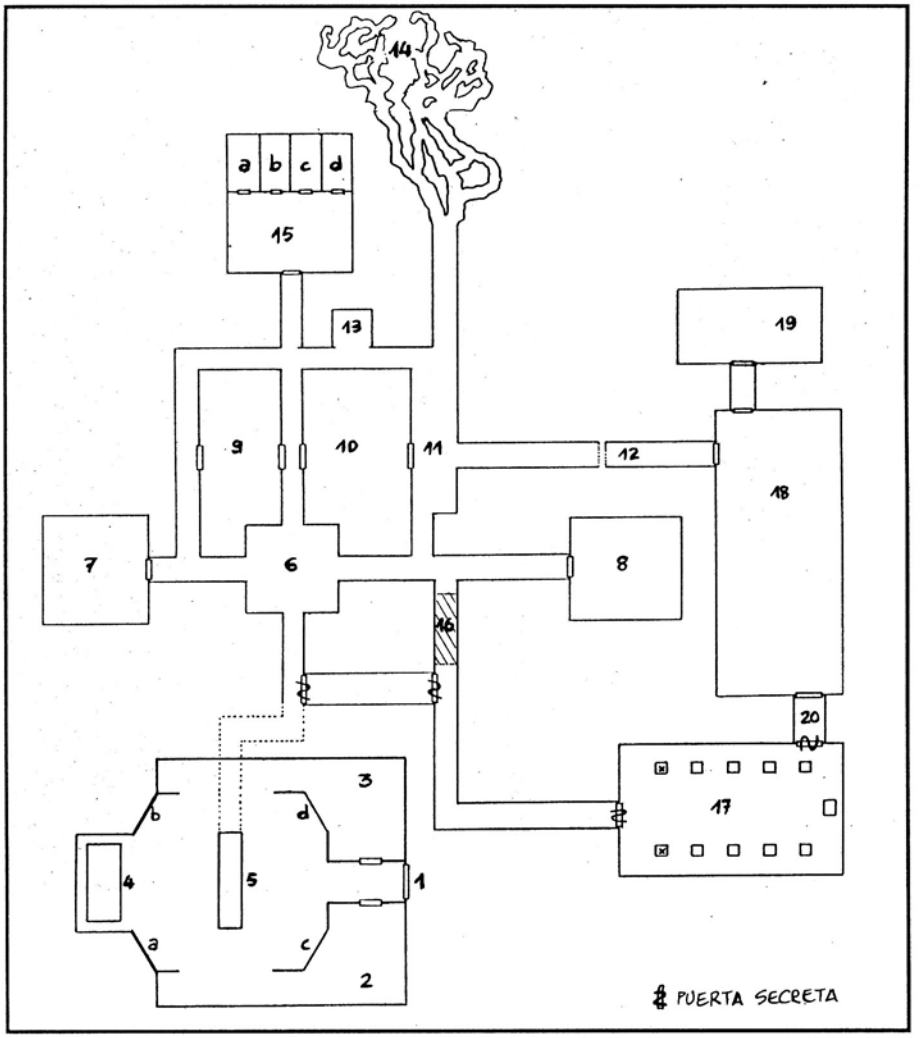
Toda la sala está extrañamente oscura, de una oscuridad que ni siquiera las antorchas pueden atravesar con facilidad. Miriam se colocará detrás del altar, y gritará algo así como "¡Ahora moriréis todos!", mientras alza los brazos como si preparará un hechizo. Es muy posible que los PJ la ataquen (y maten) para defenderse, o cuanto menos la amenacen con sus armas. Si nadie la mata, ella misma se arrojará contra la espada desnuda más próxima.

Una vez Miriram muera, toda la sala se iluminará. Los PJ podrán fijarse en los cuatro bajorrelieves de la sala:

a. Guerrero y Demonio luminoso luchando

b. Guerrero (el mismo) y el demonio le está arrancando algo del pecho

c. Virgen Mirnal asesinada por un grupo de guerreros, en lo que parece que es esta



15. Sala de tortura. a, b, c, d son calabozos.
16. Sala-trampa. El suelo es una ilusión: en realidad se encuentra a una profundidad de 15 m, y está sembrado de escarpias afiladas (1D8 de daño + 1D6 por caída). Empalado en ellas se encuentra el cadáver de Broderflax, con una joya en forma de corazón en su bolsillo y el siguiente pergamino:
Grande era Kolibán, y poderosa su magia. Hasta que se enfrentó a Baal-Al-Azhar, el cual lo venció.
Kolibán vaga ahora maldito por la tierra, y sólo puede matarlo su propio corazón.
17. Sala con un trono de piedra y 10 estatuas de gárgolas. Desgraciadamente, las dos que están marcadas se activarán cuando alguien entre.
18. Biblioteca de libros MUY antiguos, escritos en un lenguaje ya olvidado, e incomprensible. Uno tiene por título algo así como "Necromicrón".
19. Antigua sala de estudio.
20. Pasillo.

Psicología de la Gárgola

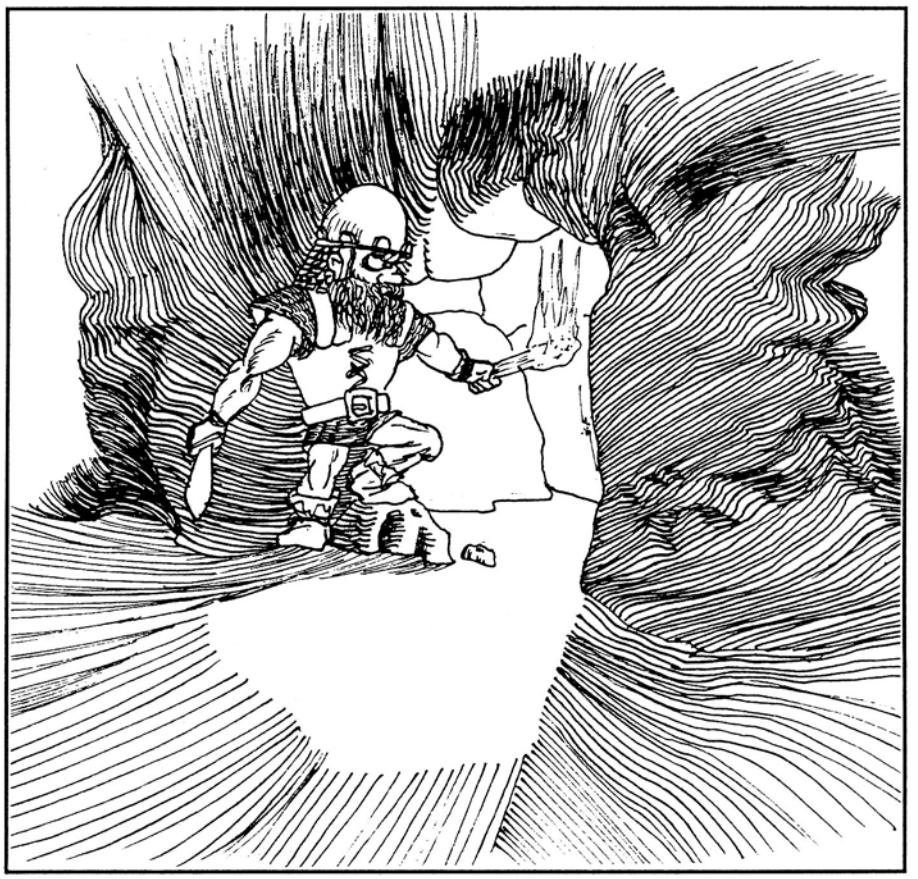
La gárgola se encuentra encerrada en su propia fortaleza, y su única diversión son los pardillos que aparecen cada seis años. Para ella es una diversión, y los disfruta al máximo. Cuando se realice el sacrificio, lanzar 1D20: de 1 a 5 está en el pasillo punteado, el resto en el número marcado en el mapa. Irá moviéndose asustando a los PJ, dejándose ver de cuando en cuando, atacando por sopresa a alguno que se separe del grupo, etc., no matando a más de uno cada vez. Si los PJ, cosa improbable, consiguen matarla, reaparecerá en su trono de la sala 17, volviendo a seguir con su juego.

misma sala.
d. Gárgola retrocediendo ante Mirna

Es imposible salir. Sin embargo, los PJ pueden encontrar con bastante facilidad un pasadizo secreto debajo del altar.

4. La cripta de Kolibán

6. Estatua de Gárgola en actitud amenazante, muy realista, con el pecho abierto a la altura del corazón.
7. Sala de Magia: Aquí la Gárgola fabricaba sus Perros de la Muerte.
8. Sala de Magia: Aquí la Gárgola fabricaba sus Guerreros de la Muerte.
9. Cripta donde se encuentran reposando cerca de un centenar de esqueletos, (Guerreros de la Muerte) con las armas empuñadas. Sólo se activarán si son atacados o si Kolibán los llama mentalmente.
10. Sala donde se encuentran hechados más de 300 lobos (Perros de la Muerte) de pupilas amarillas y colmillos babeantes. La mayoría parecen dormidos. Tienen las mismas reacciones que los esqueletos.
11. Sala vacía.
12. Ilusión de pared. Viniendo de (11) se ve una pared normal, de piedra. La ilusión desaparece al llegar a (12). Puede ser atravesada sin dificultad.
13. Garita de guardia, con tres Guardias de la Muerte. Están activados, y atacarán a cualquier intruso.
14. Madrigueras de ratas gigantes. Literalmente, se comerán vivo a todo incauto que asome por ahí.



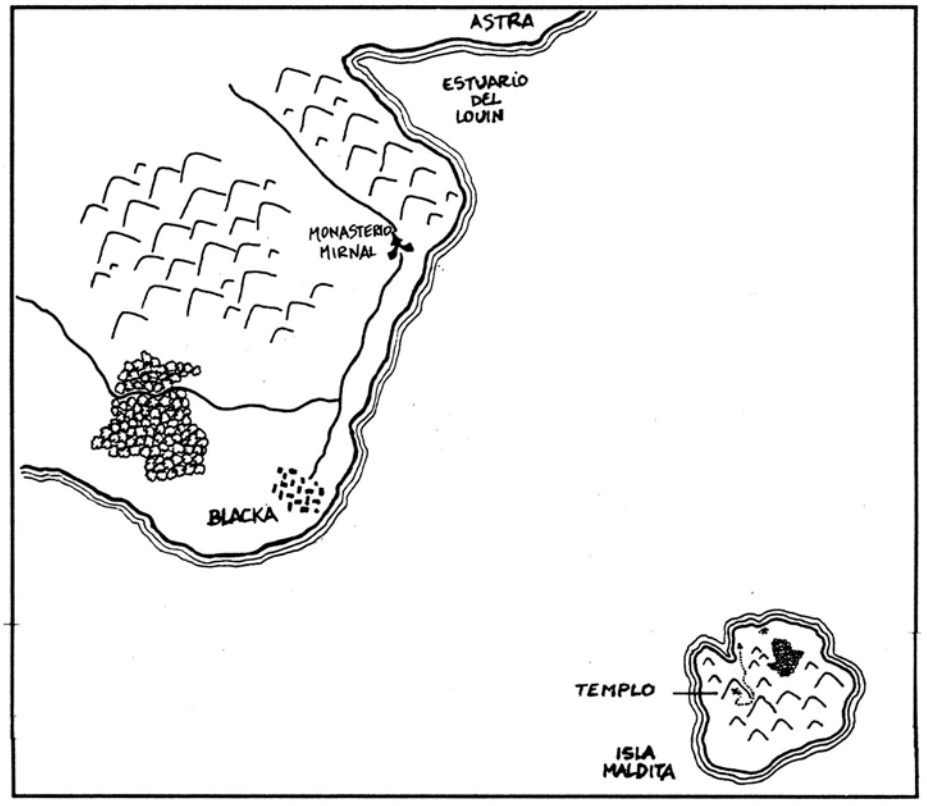
Si los PJ le presentan el corazón, este empezará a latir y sangrar, mientras a la gárgola se le abre un amplio surco en el pecho. Del corazón surgirá un rayo, que obligará a la gárgola a ir avanzando mientras grita, hasta que le coloquen el corazón. Entonces caerá al suelo como muerta, convirtiéndose en el Kolibán de antes. Explicará la situación a los PJ, agradeciéndoles haberle salvado, tras lo cual lo destruirá todo y se irá volando "a ajustar ciertas cuentas con cierto demonio". A los PJ, les teletransportará donde le digan.

Es posible que sea al monasterio de las Mirnales, para "ajustar cuentas con cierta Madre Superiora".

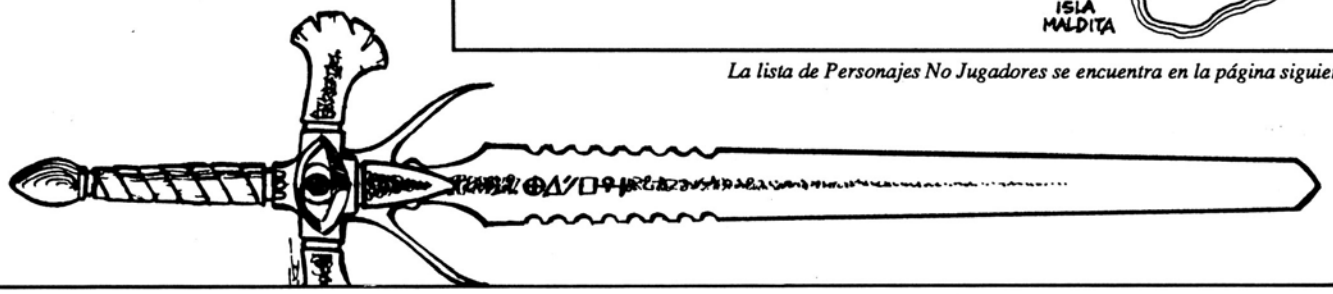
Nota para el Dungeon Máster

Este módulo es de algún modo la antítesis de cómo debe ser un módulo de D&D. La idea es que, por una vez, los PJ no vayan a la caza y captura de bichos y tesoros, sino que, muy a su pesar, sea un bicho indestructible el que vaya tras ellos, y ellos los que corran por los pasillos. Si usan la cabeza y no le plantan cara, es posible que salgan más o menos enteros.

Ricard Ibañez



La lista de Personajes No Jugadores se encuentra en la página siguiente



naipe

JUEGOS

Meléndez Valdés, 55 . 28015 MADRID.

Teléfono 244 43 19

Miriam
CA 9
DV 1
MV 36 (12)
Ataque: daga
Prot. Humana Normal
Alin. Legal
PX 5
PV 3

Fax
CA 5 (Cota de malla)
DV 3
MV 36 (12)
Ataque: Espada Normal (1D8 +2)
Prot. Guerrero 3º
Alin. Neutral
PX 50
PV 20

Manadas de ratas
CA 9
DV 1
MV 18 (6)
Ataque: 1 mordedura (1D6 + enfermedad)
Prot. Humano Normal
Alin. Neutral
PX 2
PV 5

Perros de la Muerte
CA 7
DV 2+2
MV 54 (18)
Ataque: 1 mordedura
Daño: 1D6+2
Prot. Guerrero 1º
Moral 12
Alin. Neutral
PX 35
PV 23

Guerreros de la Muerte
CA 7
DV 1
MV 18 (6)
Ataque: 1
Daño: 1D6 (lanza)
Prot. Guerrero 1º
Moral 12
Alin. Caótico
PX 10
PV 5

Gárgola
CA 5
DV 4
MV 27 (9) Vuelo: 45 (15)
Ataque: 2 garras / 1 mordedura / 1 cola
Daño: 1-3/1-3/1-6/1-4
Prot. Guerrero 8º
Moral 12
Alin. Caótico
PX 175
PV 25

Estatuas(2)
CA 2
DV 4
MV 9 (3)
Ataque: 2
Daño: 1D8 / 1D8
Prot. Guerrero 8º
Moral 11
Alin. Neutral
PX 125
PV 20

GRANDE ERA KOLIBAN,
Y PODEROSA SU MAGIA
HASTA QUE SE ENFRENTÓ
A BAAL-AL-AZHAR,
EL CUAL LO VENCIÓ.
KOLIBAN VAGA AHORA
MALDITO POR LA TIERRA
Y SÓLO PUEDE MATARLO
SU PROPIO CORAZÓN.