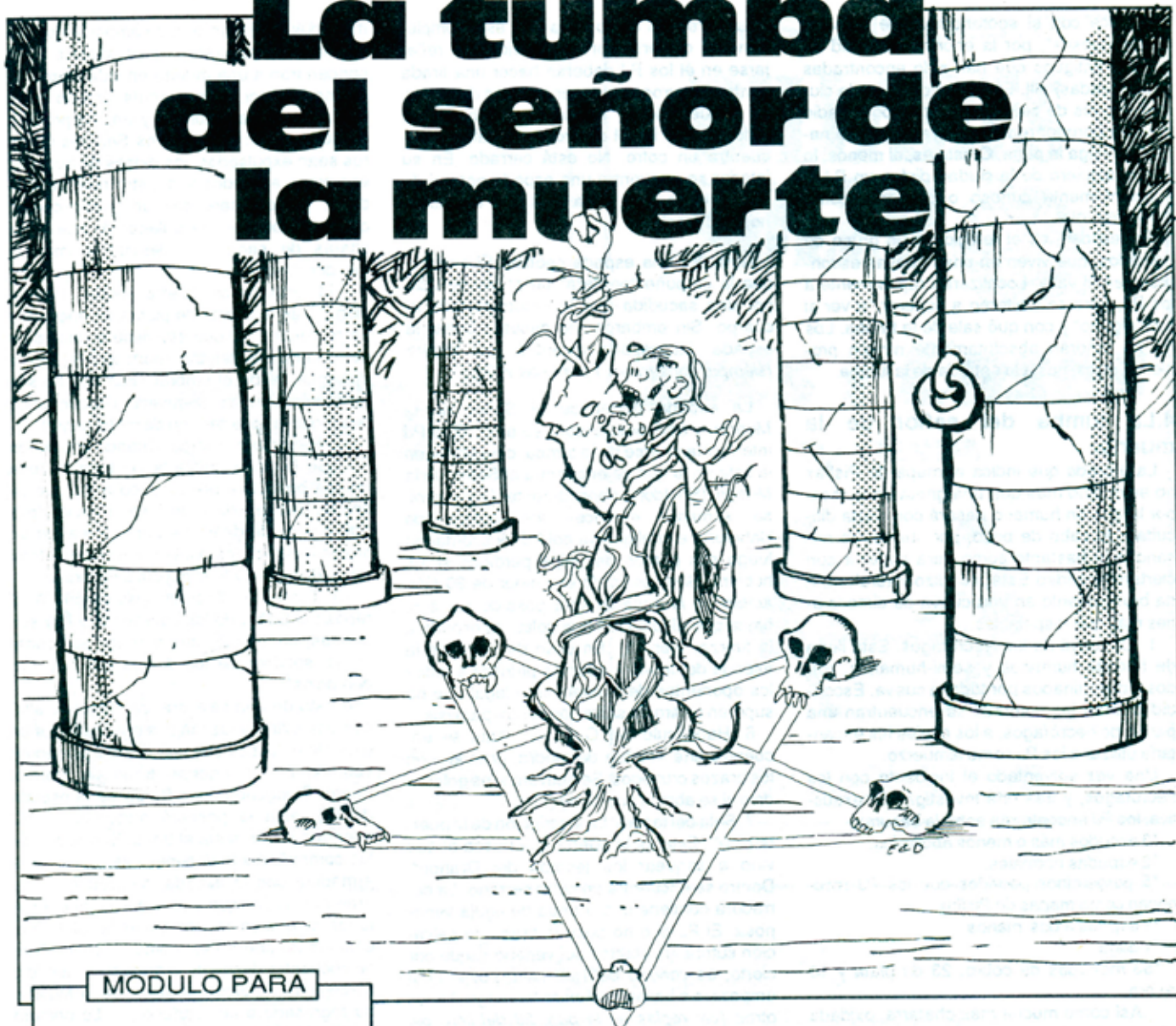


# La tumba del señor de la muerte



MODULO PARA

**DUNGEONS  
& DRAGONS**

(Módulo D&D para un grupo de 4-5 aventureros)

## Introducción

Los PJ se encuentran en Trid desde hace una temporada. Las cosas no van muy bien, por desgracia. La vida en la ciudad no es barata, nadie necesita contratar mercenarios y, para realizar algún "honrado" robo, es necesario pertenecer al gremio de ladrones de la ciudad... (el cual no se anda con chiquitas a la hora de eliminar la competencia... ¡La vida es dura!)

## 1. Una pequeña y lucrativa aventura.

Los PJ se han reunido, pues, alrededor del puesto callejero de un mercader de vinos, en la plaza de la Argolla, ahogando sus penas con una buena copa de vino perfumado con especias, cuando de entre la multitud que atesta la plaza surge un individuo bajito, pequeño, de cara de rata, ojos huidizos y sonrisa muy amplia, el cual se presentará como Pisflax, apodado el

Ligero, que abordará a los PJ afirmando ser capaz de conseguirlo TODO en la ciudad: drogas, bebidas raras, mujeres, muchachitos, negros, vírgenes (de uno y otro sexo), niñas...

Llegado a este punto es más que probable que los PJ lo envíen, más o menos delicadamente, al cuerno, ante lo cual, (y con una sonrisa de complicidad) exclamará: "...claro que, a lo mejor tenéis problemas de dinero..." Tras lo cual, y como "favor personal" les ofrecerá "por una insignificante cantidad de dinero" (Nota para el master: ¡Sé duro: exprímelos!) el plano para localizar una tumba que contiene, según cuentan las leyendas, riquezas incalculables, "casi" al alcance de la mano... En caso de que los PJ le pregunten por qué no va a buscar esas riquezas él mismo, afirmará no ser ambicioso, y además, nadie sabe en qué consiste ese "casi". Sin duda alguna, nada que pueda dar problemas a guerreros como los PJ...

En caso de que algún PJ quisiera obtener el plano por un medio más práctico que el de pagar (por ejemplo, abrirle gratis a Pisflax una segunda sonrisa en la garganta con un cuchillo), sería interesante que se diera cuenta de que hay unos cuantos individuos de aspecto rudo bastante interesados, al parecer, en la conversación...

Concretado el trato, los PJ tienen un pulcro mapa aparentemente antiguo con las indicaciones necesarias para localizar una vieja tumba, en un valle no muy lejos de la ciudad...

## 2. La historia de un mapa y de un pícaro.

Pisflax se considera a sí mismo un genio. El mismo dibuja los mapas, cuidadosamente, con dedicación minuciosa, y él mismo los vende a los incautos aventureros que le salen al encuentro. Todos los mapas son iguales, y todos conducen a la misma tumba. Pisflax ya ha hecho 12, y nunca ha recibido reclamaciones: al parecer, los aventureros siempre son, bien asesinados por los bandidos que se refugian (como él bien sabe) en el valle, bien exterminados por lo que hay dentro de la tumba...

Como los negocios le van estupendamente, ha contratado a dos guardaespaldas, Rufus y Ursus que le protegen mientras trabaja...

## 3. Un valle tranquilo y acogedor.

El valle se llama de Frozzor, nadie recuerda muy bien por qué, ya que todo el mundo



lo conoce con el sobrenombre de "el valle de los huesos", por la enorme cantidad de tumbas antiguas que han sido encontradas (y saqueadas) allí. Está muy cerca de la ciudad (menos de seis horas a pie) pero nadie lo visita porque, realmente, ya no oculta nada que valga la pena. O esto es, al menos, lo que cualquiera de la ciudad dirá a un PJ lo suficientemente curioso o prudente como para preguntar.

En realidad, es el refugio de un grupo de bandidos, que viven en unas cuevas escondidas en el valle. Localizarán rápidamente a los PJ, pero se limitarán a esperar "a ver si sale alguno" y con qué sale de la tumba. Los PJ no tendrán absolutamente ningún problema, pues, hasta la entrada de la tumba...

#### 4. La tumba del señor de la muerte.

La entrada que indica el mapa de Pisflax no es mucho más que una grieta en la roca, por la que un humano pasará con cierta dificultad. Al cabo de poco, por suerte, se ensancha lo bastante como para poder ir con cierta naturalidad. Estepasadizos naturales terminan bruscamente en una cueva de dimensiones más que respetables...

1. La cueva de los Necrófagos. Está llena de huesos humanos y semi-humanos, roídos y diseminados por toda la cueva. Escondidos entre las sombras se encuentran una pareja de necrófagos, a los cuales les encantaría utilizar a los PJ como almuerzo.

Una vez solventado el incidente con los necrófagos, y tras una investigación exhaustiva, los PJ encontrarán entre la basura:

\*3 escudos más o menos abollados.

\*2 espadas normales.

\*5 pergaminos podridos que los PJ reconocen como mapas de Pisflax

\*1 espada a dos manos

\*1 daga

\*53 monedas de cobre, 23 de plata y 10 de oro.

...Así como mucha más chatarra, oxidada e inutilizable. Las armas no están en el mejor de los estados, pero pueden usarse.

2. Un pequeño pasillo conduce a una puerta grande, de metal negro, en la cual brillan el dibujo de una calavera, unas runas (que sólo pueden leerse utilizando un conjuro de "lectura de idiomas": "Aquí yace Snoldor, Señor de la Muerte: NO ESTÁ MUERTO AQUEL QUE DUERME") y una inscripción en común que dice: "Para que me abra, ordena que no me abra".

Si los PJ gritan en voz alta "Ciérrate" la puerta se abrirá con un crujido. Volverá a cerrarse al cabo de dos turnos.

3. Puerta secreta. Todas las puertas son de metal negro.

4. En la puerta, la inscripción: "LA CO-DICIA ES LA HERMANA DE LA MUERTE." Es una sala grande, donde extrañamente las antorchas no parecen alumbrar con la misma intensidad. En el centro se encuentra un enorme montón de monedas, que con esta luz parecen ser de oro, y mezcladas entre las monedas, unos veinte esqueletos y otras tantas alabardas. Si las alabardas, los esqueletos o las monedas son tocados, los esqueletos se activarán, por supuesto.

¡Ah!, hay unas 10.000 monedas, pero desgraciadamente son de cobre.

5. Sala del Espejo. La inscripción dice esta vez: "No todos resisten ver su rostro"

La pared del fondo de la sala está completamente cubierta por un espejo, y al reflejarse en él los PJ deberán hacer una tirada contra conjuros para tener arrestos de entrar, ya que les reflejará terriblemente deformados. En el centro de la sala se encuentra un cofre. No está cerrado. En su interior se encuentra una espada normal de acero negro, que brilla casi con una luminosidad propia...

Nota: Es una espada caótica. El primero que la empuñe "perderá" un punto de vida por una sacudida que le recorrerá todo el cuerpo. Sin embargo, no deseará soltar la espada. La espada impedirá que muera (siempre conservará 1 punto de vida).

La espada pertenece al Señor de la Muerte, y está buscando a su amo. Si el PJ intenta marcharse de la tumba, o no entrar en la sala en la que se encuentra el Señor de la Muerte (Snoldor), sencillamente *lo poseerá*: se sumarán entonces los puntos de Sabiduría e Inteligencia del PJ, descontando luego sus puntos de golpe perdidos si los hubiera. Si el resultado es menor de 30 (*Voluntad de la espada*) será poseído por ella, hasta que alguien le haga soltar la espada a la fuerza. (ver 13). En caso de combate la espada da un +3, y además petrifica a todos los oponentes de alineamiento legal que no superen un tiro de salvación contra parálisis.

6. Habitación del Guardián. Aquí se encuentra una estatua de piedra, grande, con los brazos cruzados. Se activará si es golpeada o si se abre la puerta de (7)

7. Sala del tesoro. La inscripción de la puerta dice "Esta es la puerta que busca el que vino a saquear los tesoros del Grande". Dentro se encuentra un cofre cerrado. La cerradura contiene una trampa de aguja venenosa. El PJ que no pase la tirada de salvación sufrirá los efectos del veneno... que por cierto, es veneno de Tarantela. por lo cual empezará a bailar, pudiendo "contagiar" a los otros (ver reglas en la pag. 28 del libro del D.M.)

En el cofre se encuentran, mezcladas, 3000 m.oro con 2000 m.plata.

8. Sala del castigo. Inscripción: "Mesher será castigado" (Mesher es el dios de los viajeros, comerciantes y ladrones). La sala se encuentra llena de joyas, monedas de oro, plata y platino, piedras preciosas... por desgracia en ella impera un hechizo especial: si algún PJ coge aunque sólo sea una simple moneda, se desintegrará TODO lo que el PJ lleve encima (incluidas armas, armadura, ropa y calzoncillos), excepto la espada negra.

9. Sala del cofre que petrifica. Inscripción: "La sorpresa puede dejarte inmóvil." Dentro de la sala se encuentra un cofre. Al abrirlo se activa un hechizo de petrificación, teniendo que realizar una tirada de salvación todos los que se encuentren dentro de la sala en ese momento.

10. Sala del Libro. Inscripción: "La sabiduría es un tesoro." Dentro de la sala, cofre que contiene en su interior un libro, el cual explica la historia de este lugar:

"Esta es la tumba de Snoldor, Señor de la Guerra, Señor de la Muerte, aliado de los Señores Oscuros contra el rebelde Haroldo (ver Troll 1 y 4). En el tercer año de la guerra, cuando se disponía a librar batalla contra sus enemigos, fue asesinado por un clérigo ene-

migo que se infiltró en su campamento. Sus seguidores capturaron a su asesino, y lo condenaron a una muerte en vida eterna. El mismo Snoldor, en su agonía, ordenó como debía colocarse su tumba, y lanzó la profecía de su regreso: "Cuando los Señores Oscuros sean expulsados, los dioses de nuestros enemigos adorados y nuestro nombre olvidado, yo regresaré con un nuevo cuerpo que me albergue, para llenar de nuevo los altares de sangre, y destruir a los que me destruyeron."

11. Puerta de teletransporte. Inscripción: "Tras la puerta de piedra se encuentra un prisionero." El que atravesase el umbral de esta puerta será teletransportado a (a). No se distingue desde el umbral nada que no sea la oscuridad más completa. (Recordemos que todas las puertas son de metal negro)

12. Pasillo con trampa. Cuando uno de los PJ pise la zona marcada (x) toda la zona rayada basculará precipitando a los que se encuentren en ella a un foso, y haciéndose 1d6 puntos de daño. Se permite realizar un tiro de destreza (para intentar no caer) a todo aquel PJ que NO lleve puesta una coraza.

13. Tumba de Snoldor. Inscripción: "Aquí reposa el Señor de los palacios que hoy son tumbas, de los ejércitos que hoy son cadáveres, servidor de los dioses que hoy son demonios".

Se trata de una sala grande, de techo alto con una extraña luz mágica que ilumina a un esqueleto vestido con una extraña armadura sentado en un enorme trono de mármol negro. Si alguno de los PJ posee la espada de (5), ésta lo poseerá entonces. El PJ intentará llegar hasta el trono. Si ninguno de los compañeros lo detiene, y llega a tocar la armadura con la espada, se producirá una gran explosión (que causará 1d8 de daño a todos los que se encuentren en la sala). Tras esto los PJ podrán ver como su compañero se encuentra dentro de la armadura, riendo a carcajadas: Snoldor, el Señor de la Muerte, ha regresado a las Darland's... Lo primero que hará, por supuesto, es eliminar a los PJ. (Riendo a carcajadas, como corresponde a cualquier malvado que se precie).

14. Prisión de Gibran.

Si los PJ interpretan correctamente el "tras la puerta de piedra" y buscan puertas secretas en las paredes encontrarán la prisión del asesino de Snoldor: Se trata de una sala cuadrada, en el centro de la cual hay un pentáculo, en cada una de sus puntas se encuentra una calavera de orco, de humano, de ogro, de gnoll y de goblin. En el centro del pentáculo hay una gigantesca y extraña planta que tiene aferrado a un hombre, introduciendo sus ramas espinosas en su carne. En los ojos del hombre hay un brillo de locura, y suelta espuma por la boca. Los PJ descubrirán que no pueden penetrar en el pentáculo, a no ser que retiren primero las cabezas. En tal caso la planta morirá y el hombre quedará libre. Aunque muy agitado, se recuperará con facilidad relativa: su nombre es Gibran, y es un clérigo de alto nivel, que caminó sobre la tierra hace unos mil años, más o menos. En la víspera de una gran batalla consiguió infiltrarse en el campamento enemigo y matar al tirano Snoldor, caudillo de las fuerzas del Mal. Pero fue capturado por los hombres del Este, que lo condenaron a sufrir para el resto de los siglos el tormento del cual acaba de ser liberado. Se



encuentra terriblemente cansado y cree haber olvidado todo su saber... (De todos modos, si el Master considera que algún PJ ha muerto injustamente, Gibrán puede resucitarlo)

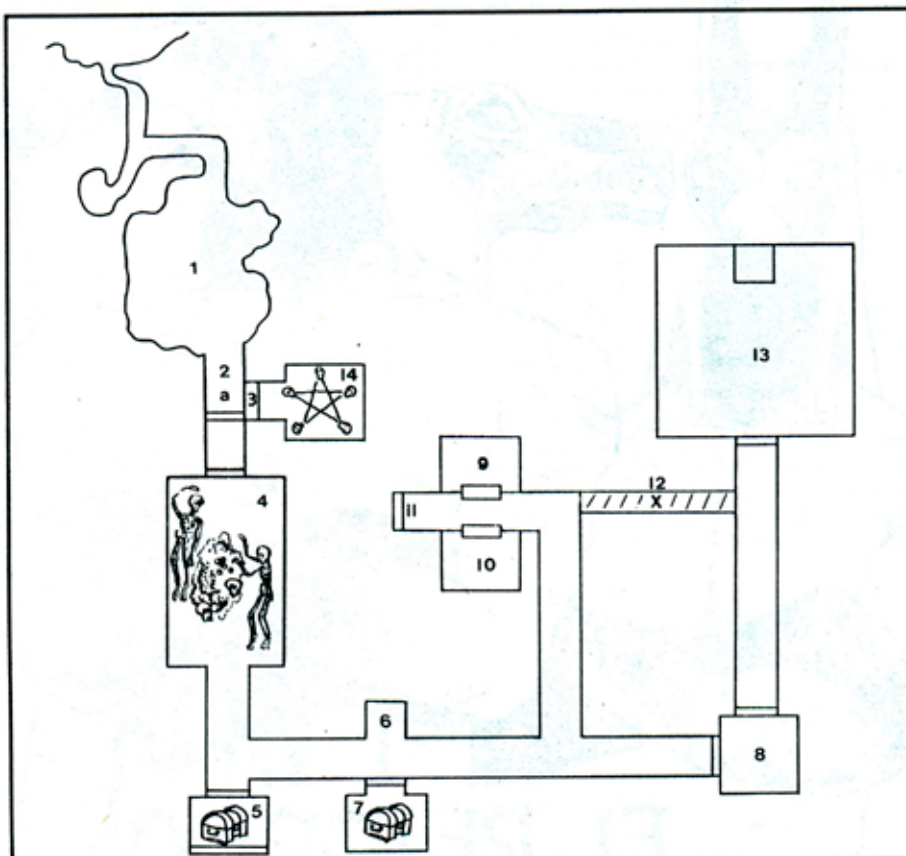
## 5. El recibimiento.

A la entrada de la tumba esperan impacientemente los bandidos del valle, los cuales se irán si en 24 h. no sale nadie. Si los PJ salen al exterior antes de ese plazo les asaltarán para robarles y asesinarlos (no necesariamente por ese orden). Sin embargo, si está Gibrán con ellos, reanimará a una docena de esqueletos que surgirán de la tierra y de entre las rocas, (para "discutir" amigablemente la cuestión con los bandidos...) Tras lo cual, se despedirá de los PJ, diciendo que debe ir en peregrinación hasta Holgart para recuperar plenamente sus poderes...

Si los PJ manifiestan su deseo de buscar la guarida de los bandidos, deberán registrar el valle de manera muy concienzuda, teniendo que sacar un 19/20 con 1d20 para encontrarla. Dentro de ella hay el equivalente en joyas y monedas de diversos valores a 2000 m. oro.

A los PJ sólo les restará regresar a Trid, a descansar y darse la buena vida, y quizás también buscar a Pisflax, para "agradecerle" los servicios prestados...

Ricard Ibañez



PNJ	PISFLAX	URSUS Y RUFUS	BANDIDOS (10)	NECROFAGOS (2)
CA	7 (Cuero)	5 (Malla)	6 (Cue+Esc)	6
DG	Ladrón 2º	Guerrero 1º	1	2
Mov	36 (12)	36 (12)	27 (9)	27 (9)
At	Daga	Espadas	Esp C, Arc, Mz	2 Gar / 1 Mor
Daño	1d4	1d8	1d6	1-3/1-3/1-3 +P
Prot	Ladrón 2º	Guerrero 1º	Ladrón 1º	Guerrero 2º
Moral	2	8	8	9
Alin	Caótico	Neutral	Caótico	Caótico
PX	10	10	10	25
PV	5	6 y 8	5	8,11

PNJ	ESQUELETOS (20)	ESTATUA PIEDRA	SNOLDOR	GIBRAN
CA	7	4	0	9
DG	1	5	Guerrero 10º	Clérigo 11º
Mov	18 (6)	18 (6)	27 (9)	36 (12)
At	Alabarda	2 (Puños)	1 Espada	-
Daño	1d10	2-12/2-12	1d8+3	-
Prot	Guerrero 1º	Guerrero 10º	Guerrero 10º	Clérigo 11º
Moral	12	11	12	12
Alin	Caótico	Caótico	Caótico	Legal
PX	10	300	900	1100
PV	4	20	43	40