

MAMMOTTE

EL TRAFICO ES A VECES MUY INTENSO POR LA NOCHE

POR ROGER E. MOORE
Ilustraciones de Jim Holloway

Roger E. Moore es el director de la revista DRAGON™ en Estados Unidos, y se ofreció a escribir una miniaventura de dos páginas. Puede que le demos otra oportunidad.X

«**M**astodonte» es un escenario para la segunda versión del juego AD&D™ para 5-8 personajes de nivel 4 a 7 (unos 33 niveles en total). Los jugadores tienen que estar dispuestos a hallar formas originales de enfrentarse a un peligroso problema que podría vencerles en un combate directo cuerpo a cuerpo. Este breve escenario puede incluirse en cualquier campaña en curso; tiene lugar a lo largo de una franja de páramos junto a una importante ruta comercial terrestre. Los «Antecedentes de la aventura» pueden cambiarse para que reflejen las circunstancias de la campaña del juego en curso, conectando así este encuentro con un escenario que ya implique goblins.

Antecedentes de la aventura

El subjefe Konkstar contempló el tallado objeto de mármol que había liberado de

entre las aún humeantes ruinas del arcón. Sus ojos recorrieron el hedor de la carne abrasada y la visión del cuero ennegrecido, los restos de los superansiosos goblins que habían abierto el arcón antes de que el chamán pudiera efectuar un control en busca de las habitualmente hábiles trampas mágicas. La explosión había derribado todas las puertas en aquella sección del dungeon y reducido el número del equipo explorador en tres. *No es que necesitemos a los débiles y a los estúpidos entre nosotros, de todos modos*, reflexionó Konkstar, mientras hacía girar el ennegrecido objeto entre sus manos rojo oscuras.

El objeto parecía ser la estatuilla de algún notable animal: una enorme criatura de cuatro patas y recio cuerpo cuya apariencia Konkstar apenas podía imaginar. Parecía tener una larga nariz o brazo que se proyecta-

ba de su rostro, con unos enormes dientes o cuernos a cada lado. *Un demonio, sin duda, pensó. Dizaker deseará verla. También deseará llevársela para «un mayor estudio», y yo tendré al fin una excusa para cortarle las manos a este arrogante chamán a la altura de las muñecas.*

Considerablemente reconfortado, Konkstar salió de la estancia llena de humo y dejó que sus tropas se dedicaran a su meticuloso saqueo habitual.

Encontró a Dizaker en la entrada del recién descubierto complejo de dungeons. El montón de cuerpos apilados a un lado de la entrada mostraba que otros seis goblins habían caído víctimas de los distintos hechizos de aquella antigua tumba. Los ojos de Dizaker se entrecerraron cuando vio acercarse al subjefe con la pulida talla de mármol en las manos, y el chamán tendió una palma amarillo verdosa para recibirla.

Konkstar se echó a reír. «Las manos que cogen son las manos que retienen, Sirviente de Dios. Esto será un hermoso recuerdo de nuestra visita, un amuleto que servirá también como piedra de afilar. Quizá puedas pulírmelo cuando tengas tiempo.»

Un músculo se crispó en la mejilla derecha de Dizaker, llena de cicatrices. «Faltas al respeto a tus superiores, subjefe. Tu incursión en estas ruinas sin ningún valor nos ha costado un puñado de guerreros, vidas que podrían haber sido empleadas mejor exterminando esas sabandijas humanas. Fuimos enviados aquí para hallar nuevas tierras para nuestro pueblo, no para malgastar tiempo y sangre buscando tesoro. Entrega este objeto sin ningún valor y termina con tus deberes.»

La sonrisa del rostro de Konkstar se hizo más amplia, hasta exhibir unos dientes afilados como dagas. «Procrearás con los enanos antes de que me arrebatas esto —dijo lentamente—. Es una estatua de un demonio, y será mía. Y tú faltas al respeto a tus superiores, Sirviente de Dios. Tu misión es apoyarme, no darme órdenes.»

«¡Te daré las órdenes que crea convenientes! —chirrió Dizaker, y mostró todos sus podridos colmillos. Sus dedos se cerraron alrededor del mango recubierto de cuero de su maza con cabeza de piedra—. ¡Sirvo al Señor de las Profundidades y la Oscuridad, el Poderoso que es nuestro creador, no a un miserable oficial que envía a sus goblins a ser masacrados por su capricho!»

Semanas de frustración y odio ardieron en un instante. Konkstar se dio la vuelta y depositó la estatuilla de mármol a un lado en el suelo. En el mismo movimiento, extrajo su espada y se enfrentó de nuevo a Dizaker, con su rostro color rojo ladrillo hinchado de rabia. La docena o así de solda-

dos goblins que se habían acercado para escuchar la discusión se echaron ahora hacia atrás, más allá del alcance de las armas, pero lo bastante cerca para escuchar cada detalle de aquella largo tiempo esperada y largo tiempo demorada confrontación.

«¡Cuando llegues a los Infiernos —rugió el guerrero—, díles que fuiste enviado allí por Konkstar!» Agarrando la espada con ambas manos y desdénando el escudo, la hizo girar por encima de su cabeza y se lanzó contra el chamán. *Sólo sabe un conjuro, pensó, y el muy cobarde probablemente eligió uno para curar sus heridas. Lo necesitará... y varias docenas más.*

El chamán fue igual de rápido, sin embargo, y su maza bloqueó el golpe de la espada. Astillas y chispas volaron de las armas cuando resonaron en su choque y volvieron a separarse. Konkstar retorció su presa en la empuñadura del arma y lanzó un nuevo golpe, y de nuevo Dizaker lo bloqueó... pero estaba ocurriendo algo más. El chamán miraba ahora a Konkstar —no, miraba detrás de Konkstar— con un claro terror, y retrocedió con precipitación. Konkstar avanzó hacia él. *¡Un lamentable truco de un despreciable Sirviente de Dios!*

«¡Gran Dios de la Oscuridad!», aulló el chamán, y soltó su maza y se dejó caer hacia atrás, contra una piedra. *¡El estúpido ha tropezado! Pero no está fingiendo el miedo, se dio cuenta de pronto el subjefe.* Konkstar fue consciente también de pronto de que ahora todos sus soldados goblins estaban gritando, y todos miraban detrás de él, y señalaban con ojos muy abiertos al tiempo que extrañan sus armas.

Se giró en redondo, dispuesto a recibir el ataque de aquella nueva amenaza o del cobarde chamán. La sangre se heló en sus venas cuando su mirada se posó en la estatuilla... o al menos en lo que hasta hacía poco había sido la estatuilla. Ahora estaba creciendo.

¡Nunca echas a correr!, fue el primer pensamiento que llameó en la mente del subjefe. ¡Nunca echas a correr por nada! Pero se estremeció como un cachorro de worg recién nacido cuando la negra talla de mármol alcanzó el tamaño de un gran perro, luego de un caballo, luego de una forma poderosa que le dominaba como lo haría el Señor de las Profundidades y la Oscuridad en persona. El demonio estaba cubierto de un pelaje negro y enmarañado, y todos los rasgos de la estatuilla original quedaban revelados ahora en su horrible gloria. Dos gigantes cuernos, cada uno de los cuales podía empalar un worg, brotaban del rostro del monstruo a cada lado de su boca, y un miembro parecido a una serpiente se retorció enroscándose y desenroscándose entre ellos.

Bruscamente el monstruo dejó de crecer, tras haber adquirido una altura fantástica. Parecía como si pesara tanto como una montaña. Un denso olor animal derivó de él. El monstruo giró su cabeza y miró a Konkstar con un diminuto y brillante ojo negro.

“Me has traído a la vida”, llegó una lenta y extraña voz al interior de la cabeza de Konkstar. *“¿Cuáles son tus órdenes?”*

Durante quizá medio minuto, el subjefe no dijo nada. Le dolían los dedos de apretar la empuñadura de su inútil espada. Estudió a la criatura, examinándola y aguardando algún movimiento. Y digirió las palabras del demonio con creciente comprensión.

Lentamente, Konkstar enderezó la espalda. La punta de su espada cayó hasta tocar el suelo. El goblin carraspeó cuidadosamente antes de hablar.

«Tú me obedeces», dijo, mitad afirmación, mitad pregunta.

“Sí. Hasta la muerte.” El diminuto ojo del demonio parpadeó calmadamente.

Una loca emoción empezó a crecer dentro de Konkstar. Casi retrocedió. Era demasiado para creerlo. ¡Su propio demonio! Se volvió y miró a sus tropas, los pocos goblins que no habían echado a correr. Y su mirada cayó sobre Dizaker, que permanecía acurrucado en el suelo, con sus huesudos brazos alzados sobre su cabeza en un gesto amilanado.

Volvió a mirar al demonio.

«¡Me obedecerás sólo a mí, demonio! —dijo con voz más fuerte—. ¡Siempre me obedecerás sólo a mí! ¡Yo soy tu amo!»

El negro ojo del monstruo pareció parpadear.

“Sí, durante tanto tiempo como seas propietario de la piedra.”

Konkstar se volvió de nuevo para mirar a sus tropas. Poco a poco estaban regresando, con las armas aún alzadas pero con sus fieros ojos clavados sólidamente en su subjefe.

«¡He dominado a este demonio! —gritó Konkstar, alzando los brazos por encima de su cabeza—. ¡Ahora es mi demonio! —Contempló el rostro abrumado por el terror de Dizaker, luego miró de nuevo al monstruo de hirsuto pelaje y apuntó al chamán—. ¡Y ahora te ordeno que acabes con el traidor!»

La enorme cabeza asintió una sola vez. *“Como deseas.”* La titánica bestia se agitó, luego avanzó. Se echó ligeramente a un lado para evitar al subjefe, luego caminó como una montaña andante hacia el tembloroso chamán.

«¡NOOOOOO! —aulló Dizaker. Hizo un esfuerzo por levantarse—. ¡Soy el Sirviente de Dios del Señor de las Profundidades! Soy su...» El repentino grito aterrorizado del

chamán hizo que incluso la sangre de Konkstar se helara en sus venas. El grito se cortó bruscamente con el sonido de huesos al partirse, muchos huesos a la vez. Los distantes ecos de su grito de agonía colgaron en el silencio que siguió.

Al cabo de largos minutos, un guerrero goblin alzó su arma al aire.

«¡Viva Konkstar, maestro de los demonios! –gritó con voz estridente–. ¡Viva Konkstar!»

Broto un grito estrangulado, luego otro más fuerte, luego otro más fuerte todavía, y más fuerte aún, hasta que al final un salvaje coro de gritos de victoria rebotó de colina en colina por todo el territorio.

En medio de todo aquello, Konkstar contempló con maravilla y orgullo su demonio... y, al cabo de un tiempo, empezó a hacer algunos planes.

Konkstar el Conquistador

Han transcurrido dos meses. Las órdenes originales de Konkstar de explorar en busca de cuevas y ruinas apropiadas para la colonización goblin han sido abandonadas. Ahora se concentra en explotar los poderes de su nuevo objeto mágico, un *mastodonte de mármol* (una figurilla de maravilloso poder, tal como se describe en la *GDM*, página 170). La orden de mando de la figurilla es gritar la palabra en común: «¡Conquistar!» (de la que deriva el propio nombre de Konkstar). La comunicación mental con la bestia le ha revelado todo su poder, pero Konkstar ha transmitido poco de este conocimiento a sus subordinados. Su mando sobre su pequeño grupo de soldados goblins es absoluto (después de todo, un demonio acude a la sola mención de su nombre), y le obedecerán de buen grado incluso con gran riesgo de sus vidas. Los goblins tienen ahora prohibido pronunciar el nombre de «Konkstar» cuando se dirijan a su subjefe o hablen con él; simplemente le llaman «subjefe».

Konkstar está centrado ahora en atacar y destruir parte del tráfico comercial a lo largo de una importante pero poco patrullada ruta de caravanas, golpeando desde la tumba dungeon mencionada antes (ver «Más aventuras»). Su fuerza original de goblins y worgs es complementada una vez por semana por el *mastodonte de mármol* en su forma animal, con el cual asalta los pequeños campamentos de las caravanas y los viajeros. Las caravanas más grandes y las patrullas militares no son molestadas. Unos pocos humanos y elfos han escapado a los ataques por sorpresa y han regresado a la civilización para advertir de esta amenaza, pero sus historias son algo confusas dadas las circunstancias.

Las tácticas de Konkstar son sencillas.

Los worgs y los goblins a lomos de los worgs vigilan la ruta desde un lugar oculto por la noche en busca de víctimas adecuadas. Cuando divisan un campamento adecuado, el resto de la guarida es advertido por uno o dos exploradores mientras los demás siguen controlando el avance de sus víctimas. Konkstar abandona entonces el dungeon con sus tropas y hace que su *mastodonte de mármol* se convierta en su forma animal, después de colocarlo bajo una pesada red de cuerda a la que sus tropas pueden agarrarse para cabalgarlo (ver *El juggernaut y su dotación*). Una vez agrandado, el mastodonte aguarda mientras los goblins aseguran la red y trepan a bordo. Luego todo el grupo se lanza al ataque. Una vez finalizada la batalla, el arruinado campamento es registrado, los prisioneros pasados por las armas, las armas recogidas, y los goblins regresan triunfantes a su dungeon. Sólo unas pocas veces ha sido anulado un ataque. Konkstar ha sido muy cuidadoso de seleccionar hasta ahora sólo victorias fáciles. Sin embargo, sus planes para el futuro son más ambiciosos.

Antecedentes de los jugadores

La forma más obvia de meter a los PJs en esta aventura es que sean contactados y contratados por un barón local o príncipe mercader, o uno de sus representantes. Varios pequeños convoyes de carros han sido recientemente atacados por una fuerza de goblins y lobos mientras estaban acampados para pasar la noche. Entre los atacantes había una titánica bestia negra que cabalgaban algunos de los goblins, un monstruo tan enorme que aplastaba carros enteros bajo sus pies y hacía volar caballos y jinetes hacia todos lados con sus brazos.

El DM debería crear varios relatos exagerados de los ataques del monstruo, añadiendo montones de vívidos detalles. Los mastodontes son desconocidos en esta área de la campaña, y su tamaño y fuerza se halla más allá de la imaginación de mucha gente. Sin embargo, tales ataques no son consistentes, y algunas caravanas han informado de no haber sido atacadas, aunque reconocen haber oído el aullar de lobos cerca durante la noche.

Los PJs pueden unirse a una pequeña caravana o montar la suya propia, pero sin auténticos artículos de valor en los carros. También pueden partir hacia los páramos en secreto si en el grupo hay guardabosques y ladrones, con la esperanza de rastrear y emboscar a los goblins.

Los PJs pueden encontrarse también con los goblins sin ninguna advertencia previa si ocurre que el grupo se halla acampado junto al camino en una noche sin luna. Hay que tirar las probabilidades normales

para sorpresa. Los goblins y worgs están entrenados para moverse en silencio (sin penalizaciones ni bonificaciones por sorpresa), y el mastodonte (como todos los elefantes) se mueve de una forma mucho más silenciosa de lo que uno supondría hasta llegar al punto mismo en que los goblins cargan para el ataque.

El juggernaut y su dotación

Los goblins de esta pesada fuerza de asalto tienen varios rasgos únicos. En primer lugar, cuando se hallan de patrulla, se comunican entre sí en el lenguaje de los worgs: una serie de ladridos, hipidos, gruñidos y aullidos que casi nadie más habla. El habla de los worgs es limitada en muchos aspectos, pero comunica razonablemente bien conceptos relativos a combate, advertencias y formaciones. En segundo lugar, estos goblins ganan siempre una bonificación de +2 para evitar ser sorprendidos cuando se hallan en patrulla, puesto que utilizan el *mastodonte de mármol* sólo cuando planean un asalto (de modo que ya esperan problemas).

Mastodonte de mármol: Int semi; AL N; CA 6; MV 15; DG 12; pg 96; GAC0 9; #AT 5; Dñ 2-16/2-16/2-12/2-12/2-12; DE Inmune al conjuro de *sueño* y a algunos otros como si tuviera una Sabiduría de 25; irradia *protección contra proyectiles normales* dentro de un radio de 3 metros; TM G (3 metros hasta los hombros); ML 20 (especial), PE 7.000; MC (elefante) y DÑ/168, con variaciones.

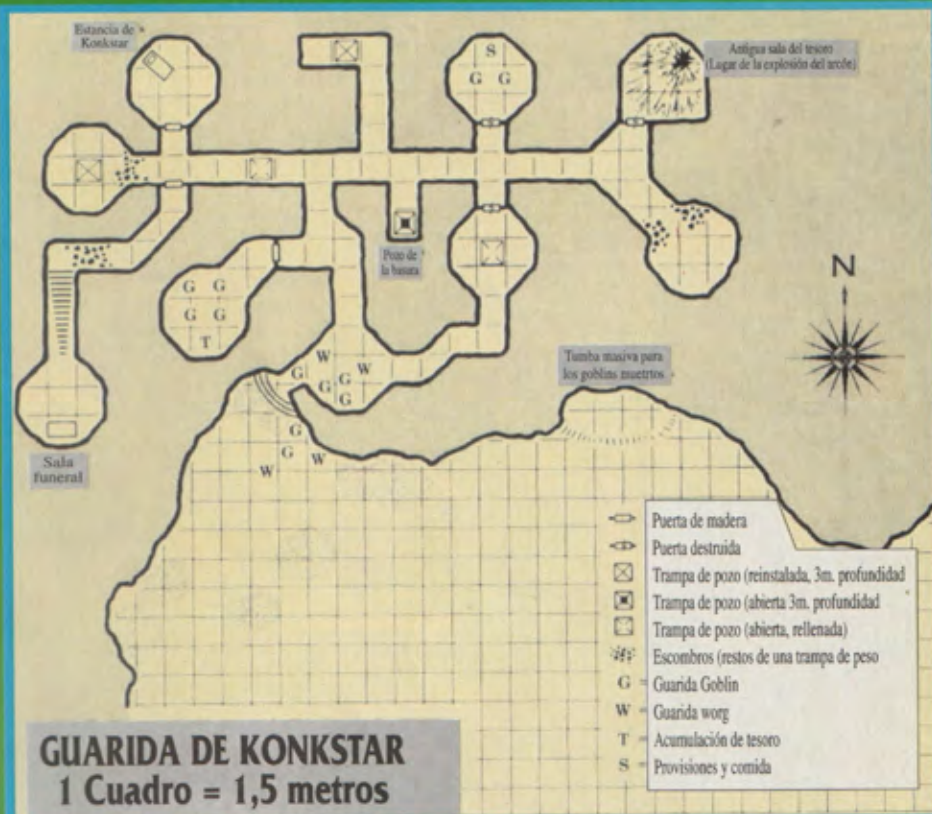
En su forma normal, el *mastodonte de mármol* es una pulida estatuilla negra de forma vagamente elefantina, del tamaño de una mano humana abierta. Cuando es colocada sobre el suelo y se pronuncia una palabra de mando especial («¡Conquistar!» en común... o «¡Konkstar!»), la figurilla crece rápidamente en un solo round hasta su tamaño completo de mastodonte. Entonces obedece sencillas órdenes verbales desde un radio inferior a los treinta metros de su propietario. La figurilla pesa tres kilos, y efectúa toda sus tiradas de salvación como metal o cristal de roca, lo que sea mejor (*GDM*, pág. 39).

En su forma animal, el *mastodonte de mármol* tiene exactamente el aspecto de un espécimen de mastodonte de excepcional poder, un monstruo que virtualmente nadie en esta área de campaña es probable que haya visto nunca. Como máximo, algún aventurero experimentado puede pensar que se trata de un enorme, negro e hirsuto elefante de pequeñas orejas. Sin embargo, una prolongada observación y el intento de uso de algunas tácticas de combate revelarán que esta criatura es inusual en un cierto número de formas.

Puede observarse a lo largo de un cierto número de horas que el monstruo nunca come, duerme o descansa. Siempre parece tener un comportamiento excepcionalmente bueno y obediente (una cualidad que no es inmediatamente obvia cuando ataca, aunque nunca se sobresalta o se estremece ante estímulos repentinos), y no tiene ninguna reacción inmediata al fuego excepto para evitar pisarlo. El monstruo se mueve con facilidad en medio de la oscuridad, como si tuviera infravisión hasta un alcance de treinta metros. Cuando no se halla enzarzado en melée, puede comprobarse que el mamut tolera tranquilamente que un gran número de goblins se aferre a su pelaje y trepe a su lomo, le dé palmadas y golpecitos y juegue con su trompa (aunque los goblins han aprendido a no aguijonear al mastodonte con objetos puntiagudos o afilados, pues esto trae como consecuencia un bofetón con su trompa para 1-3 pg de daño). Finalmente, hay un 5 por ciento de probabilidades por hora de observación de ver a un goblin arrojar una piedra a la hirsuta bestia; la piedra rebota en su cuerpo pero no causa absolutamente ningún efecto en la actitud del monstruo. Los goblins (excepto Konkstar) no han imaginado que la defensa innata de la criatura *protección contra proyectiles normales* se extiende hasta tres metros más allá de su piel, protegiéndolos así a ellos del fuego con proyectiles dentro de este radio.

Si resulta destruido en su forma de estatua, el *mastodonte de mármol* queda inutilizado para siempre. Si es muerto en su forma de mastodonte, la figurilla pierde permanentemente 1 DG (8 pg) de su total pero puede volver a ser usada. Una vez muerto por duodécima vez, el mastodonte revierte para siempre a su forma de estatua. Si el usuario de este dispositivo resulta muerto mientras el mastodonte se halla en forma de estatua, cualquiera puede cogerla y usarla normalmente. En su forma de mastodonte, el dispositivo responde sólo a la persona que lo activó. Si el usuario resulta muerto mientras el dispositivo se halla en su forma de mastodonte, el mastodonte queda *confundido* (como por el conjuro de hechicero *confusión*) durante doce rounds; trata las reacciones de «actuar normalmente durante un round» como «atacar a la criatura más cercana durante un round». Después de este tiempo, revierte a su forma de estatua y no funcionará durante una semana.

Konkstar, el subjefe goblin: Int 10; AL LM; CA 5; MV 6 (a pie); DG 1 + 1; pg 8; GACO 19; #AT 1; Dñ por tipo de arma; AE +1 para golpear blancos sobre el suelo desde el mastodonte (pero —1 para golpearlos cuando el mastodonte está en movimiento); TM P (1,3 metros alto); ML 12, PE 35;



MC; diez jabalinas en un contenedor en su espalda, espada corta, daga en cada bota.

Konkstar es un goblin que ha hallado el mejor de todos los juguetes para un goblin: es grande, es mágico, aplasta a sus enemigos, y puede guardarlo debajo de su almohada por la noche. ¡Lo mejor de todo, responde a su propio nombre! Es un juguete con el que tiene intención de matar finalmente al actual jefe goblin en su guarida natal y apoderarse de su posición. Se siente ferozmente protector de su *mastodonte de mármol*, y es muy consciente de todo el poder e influencia que le ha proporcionado entre los demás goblins, que creen que Konkstar ha sido elegido por los dioses para la grandeza.

Konkstar se ha vuelto un poco loco con su juguete y revertirá a su comportamiento infantil cada vez que lo monte. En la batalla grita alocadamente, aferrándose al pelaje del mamut con una nudosa mano y lanzando jabalina tras jabalina en su excitación (—1 para golpear cuando el mastodonte esté en movimiento). Agarrará una pica o algunas hachas arrojadas de otros goblins y las usará una vez haya agotado todas las jabalinas. Tiene garantizada una bonificación de +2 a las tiradas de salvación contra conjuros que afectan a la mente bajo condiciones de combate.

Jinetes goblins del mastodonte (13): Int media-baja; AL LM; CA 7; MV 6 (a pie); DG 1 — 1; pg 7 (x2), 6 (x3), 5 (x4), 4 (x3), 3; GACO 20; #AT 1; Dñ por tipo de arma; AE +1 para golpear blancos sobre el suelo

desde el mastodonte (pero —1 para golpearlos cuando el mastodonte está en movimiento); TM P (1,2 metros altura); ML 10; PE 15; MC.

Estos jinetes llevan armadura de cuero tachonado pero no pueden usar escudos, puesto que siempre han de tener una mano libre con la que agarrarse al pelaje o a la red del mastodonte. Tres goblins utilizan picas ligeras de 4 metros de largo para clavarlas contra cualquiera que se acerque al mastodonte; las picas son dirigidas a ambos lados y a la retaguardia del animal. Estos goblins cabalgan a 3 metros por encima del suelo, de modo que resultan difíciles de atacar en combate cuerpo a cuerpo.

Los otros diez goblins llevan un surtido de 1-2 garrotes, 1-2 hachas arrojadas y 2-5 dagas cada uno, con otros 3-18 garrotes y 2-12 hachas arrojadas sujetos a la red de tal modo que puedan ser soltados fácilmente para el combate. Los garrotes, hachas y dagas son todas lanzadas a los oponentes mientras el mastodonte carga contra un campamento o caravana. Ten en cuenta las habituales penalizaciones de alcance para armas arrojadas y la penalización señalada antes por atacar desde un mastodonte en movimiento. Estos goblins carecen de sutileza, y chillarán a pleno pulmón cuando empiece un ataque.

Monturas worgs (8): Int baja; AL N(M); CA 6; MV 18; DG 3 + 3; pg 26, 25, 22, 21, 18 (x2), 17, 15; GACO 17; #AT 1; Dñ 2-8; TM M (1,5-2 m largo); ML 11; PE 120; MC (lobo).

Los worgs y sus jinetes sirven como exploradores y escoltas para el mastodonte y sus jinetes. Dos worgs viajan a unos cien metros por delante del resto del grupo, que lo hace en formación, rodeando al mastodonte. Un worg viaja delante y otro detrás del mastodonte a unos diez metros. Dos worgs viajan uno a cada lado, a la misma distancia. Los worgs poseen sentidos excepcionales, que les proporcionan una bonificación de +2 para evitar ser sorprendidos. Aunque se muestran un tanto recelosos del mastodonte, tienen el suficiente buen sentido para dejarlo tranquilo.

Jinetes goblins de los worgs (8): Int media; AL LM; CA 6; MV 6 (a pie); DG 1 — 1; pg 7, 6, 5 (x3), 4 (x2), 3; GACO 20; #AT 1; Dñ por tipo de arma; AE carga a lomos del worg (+2 para golpear, doble daño con lanza de jinete ligera, MV 27 para un round, pero con —2 a la iniciativa del oponente y pérdida de un punto de CA); TM P (1,2 m alto); ML 10; PE 15; MC.

Los jinetes de los worgs llevan armadura de cuero tachonado, usan escudos pequeños y sujetan lanzas que son el equivalente de lanzas de jinete ligeras (2,5 kg, velocidad 6, 1d6/1d8 o 2d6/2d8 si son usadas a la carga). Cada goblin lleva también una espada corta. En combate, están encargados de mantener a los luchadores lejos del mastodonte e inutilizar a los lanzadores de conjuros tan pronto como puedan localizarlos.

Worgs libres (12): Estadísticas iguales a las de las monturas worgs; pg 25, 24, 21 (x2), 20, 17 (x2), 16, 15 (x2), 14, 13, 11. Estos worgs actúan como soldados regulares. Su misión es saltar al combate y atacar imparcialmente a todos los enemigos, sin preocuparse por los demás goblins o worgs a menos que se dé orden de retirada. También exploran los alrededores mientras el juggernaut parte para una incursión, en busca de áreas de problemas potenciales para comunicárselo a los goblins y a los demás worgs.

Manejar el problema

Resulta obvio que un mastodonte cargado de goblins, respaldado por worgs y caballería goblin, es un hueso duro de roer. El combate directo con el monstruo es posible para los grupos de nivel alto, pero otros aventureros puede que deseen pensar en formas más sutiles de eliminar esta irritante situación.

Las tácticas evidentes incluyen atrapar a los worgs, worgs montados y jinetes de los worgs en grupos pequeños usando proyectiles o conjuros. Pueden utilizarse emboscadas, trampas e ilusiones para dividir o dirigir erróneamente a los goblins y worgs. Los PJs especialmente cuidadosos como los

guardabosques y los ladrones puede que sean capaces de rastrear a los goblins hasta el dungeon local que les sirve de guarida después de una batalla, preparando un ataque cuando los goblins menos lo esperen o no estén preparados para él.

Los goblins tienen relativamente pocos puntos de golpe, y un solo *bola de fuego* los eliminaría a todos del mastodonte en un momento... con el resultado de que el mastodonte se volvería loco durante corto tiempo antes de desaparecer de la vista (al convertirse de nuevo en estatuilla). El DM tal vez desee reservar este encuentro para un momento en el que no haya presentes hechiceros capaces de lanzar un *bola de fuego*, pero incluso un mago listo puede descubrir que los worgs son difíciles de manejar antes del combate principal.

Más aventuras

Suponiendo que los goblins sean derrotados y el *mastodonte de mármol* pase a poder del grupo aventurero, las preguntas obvias son: ¿De dónde vinieron estos goblins, y cómo consiguieron el mastodonte? Un guardabosques puede ser capaz de rastrear a los goblins hasta su guarida (¡descubriendo, por supuesto, que las huellas del mastodonte cesan bruscamente antes de llegar al final del camino de vuelta a la guarida!). Konkstar y sus tropas se han instalado en el pequeño sistema de dungeons en la colina donde fue hallado el *mastodonte de mármol*, a varios kilómetros de la ruta comercial. Se proporciona un mapa de esta guarida, acerca del cual el DM debe tener en cuenta algunos puntos:

—El dungeon es una antigua tumba con sólo unos pocos corredores y estancias, ahora totalmente explorados por los goblins. Las trampas originales han sido todas accionadas, pero los goblins han vuelto a instalar dos de las trampas de pozo en zonas que no frecuentan. También han cubierto la única entrada al dungeon con maleza y troncos de árbol para impedir que sea descubierta fácilmente (un elfo o un semielfo precisa superar una tirada para detectar puertas ocultas, o un guardabosques una tirada de rastreo).

—No hay ningún lugar obvio donde un monstruo del tamaño del mastodonte pueda entrar en la tumba (siempre se halla ya reducido de tamaño cuando Konkstar lo entra dentro).

—Las disposiciones para hacer el lugar habitable son extremadamente toscas, aunque Konkstar tiene una especie de camastro hecho con tela y restos de carros destruidos.

—En la guarida se hallan 2.000 mo de tesoro, la mayor parte en forma de bienes de comercio, armaduras, armas, herramien-

tas y monedas sueltas (tal como designe el DM). No hay presentes otros objetos mágicos.

—Una docena de goblins y cuatro worgs permanecen en la tumba como guardias durante las ocasiones en las que Konkstar está fuera de incursión. Las estadísticas de estos guardias pueden tomarse de las de la sección «El juggernaut y su dotación».

—El ser originalmente enterrado en la tumba puede ser ahora un muerto viviente y no gustarle que nadie, goblin o humano, desmantele su «hogar». Este ser puede hallarse todavía sepultado pero ir volviéndose más activo por momentos, preparándose para atacar a los intrusos.

Los goblins capturados son ferozmente leales a Konkstar, si éste no ha resultado muerto. Los goblins se negarán a hablar excepto para maldecir incesantemente a sus captores y amenazarles con horribles muertes «a manos» (o pies) del «demonio», acerca del cual no dicen nada más. El uso de los conjuros PES o *hechizar personas* debería producir alguna información exacta pero confundidora para los PJs (los goblins creen que el mastodonte es en realidad un demonio, y los recuerdos de las batallas tienden a ser enormemente exagerados). Recuerda que los goblins son cobardes, traicioneros, toscos y algo estúpidos.

Debería hacerse evidente que, dada la falta de hembras y pequeños en la guarida y dadas sus espartanas condiciones, los goblins han de proceder de alguna guarida más grande en algún otro lugar. Rastrear el camino hasta su guarida original puede ser una operación difícil dadas las distancias (se sugiere un mínimo de 25-30 kilómetros). El DM puede así conectar este encuentro con cualquier fortaleza goblin o humanoide.

Cualquier goblin que escape de los PJs huirá del área, encaminándose de vuelta a su guarida original (aunque harán algunos esfuerzos por espiar brevemente a los PJs después de la batalla para conseguir una mejor idea de quiénes son sus enemigos). Los goblins informarán al jefe de su guarida original de la existencia del dispositivo de Konkstar (que ellos, por supuesto, habían planeado traerle al jefe como regalo desde un principio). Es pues seguro que se organizará rápidamente un importante grupo incursor (si no un ejército) de goblins y humanoides para recapturar el *mastodonte de mármol*. La noticia de la existencia del dispositivo se extenderá como el fuego entre las tribus de la región y, finalmente, entre los ladrones y cazadores de tesoros humanos y semihumanos... todo ello con predecibles resultados.