

LA CUEVA DEL TABOO

Módulo de Dungeons & Dragons
para 4-5 personajes de niveles 1-2.

Los pobres aventureros no tienen un triste asunto que llevarse a la boca. Vagan aburridos por las largas playas de la aldea de pescadores, pateando los restos que el mar arroja a la playa. ¿Habrá que hacer caso de las leyendas populares y aventurarse en el Mar Rugiente, a la búsqueda de las pequeñas islas cercanas, plagadas de oro y gemas? A fin de cuentas, hecerse con un esquife para intentarlo no debe ser tan difícil...

El grupo de personajes, a bordo de un frágil esquife, lleva 8 días a la deriva (descuentos correspondientes de raciones de comida y agua) cuando finalmente avistan las costas de una isla desconocida. La marea y la resaca conducen la embarcación a los rompientes tras los cuales se unen unas playas de blanca arena y más allá una lujuriosa vegetación.

La embarcación resultará irremisiblemente dañada al dar con las rocas. El desembarco en la playa no representa demasiadas dificultades exceptuando al personaje elegido que pisa al azar a un par de

Escarabajos de Fuego

CA: 4
HD: 1+2
MV: 36 (12)
AT: 1 picadura
D: 2-8
PR: F1
MR: 7
T: No
AL: Neutral
PX: 15

Finalizado el combate los personajes se aperciben de la presencia, saliendo de la selva, de unos 50 guerreros de piel oscura vestidos con taparrabos, escudos y cotas de un material parecido al marfil (20 mc/cota). Se trata de Machakaré y sus guerreros listos para dar cuenta del grupo. La guerrera del Shaman Ondanga evita el enfrentamiento. Se ofrece hospitalidad, comida y (si se pide) 1 curación (Ondanga tiene una poción disponible).

Adentrándose en la selva, los personajes son conducidos a la aldea y, en ésta, a una gran choza (custodiada por 10 guerreros Standard) en donde les son suministradas atenciones varias. La aldea hierve de excitación por la próxima boda de Machakaré y Vivianga, hija del difunto jefe de la Tribu.

Tras descansar, Ondanga el Shaman (mago de 3er nivel) visita a los personajes para exponerles la situación:

Machakaré, sucesor directo por la gracia de Kelk del legendario Llongo va a desposarse con Vivianga y asumir el liderazgo de la tribu Chakar. Como descendiente del héroe, se propone una vez consumado el matrimonio unificar bajo su égida a todas las tribus de las distintas islas del



Mar Rugiente para iniciar una época de gloria, esplendor y conquista.

Desgraciadamente la tradición insiste en que el heredero del gran Llongo ha de portar el Smasho, la mítica maza del héroe esculpida a partir de una gran estalactita, para demostrar que realmente es el elegido por la línea de sangre y el destino.

Tras años de estudio de inscripciones, runas y manuscritos fosilizados el Shaman cree haber ubicado el lugar donde puede encontrarse el Smasho, perdido en la muerte del héroe frente a una raza de reptiles monstruosos.

Nota para el DM: La leyenda del Taboo ha sido propiciada por el propio Shaman para evitar que nadie se acerque por aquellos parajes y pueda hacerse (en caso de hallarlo) con el Smasho. También es cierto que un aura de peligro flota por allí e incautos que se alejaron pastoreando desaparecieron dejando sólo unos restos informes. El Shaman presentará la misión como el colmo de la sencillez. Los personajes dado que no son isleños podrán penetrar en la cueva, encontrar el garrote sagrado y entregárselo en secreto al Shaman y Machakaré. Promete un saco lleno de gemas pero piensa matar a los personajes en cuanto le entreguen el Smasho.

Al anochecer un guía acompaña al grupo hasta la salida del poblado. Al salir, el grupo contempla las torturas que se infligen a Amuru, un alféique que osó pretender la mano de Vivianga. Por lo menos una docena de guerreros se divierten cortándole y quemándole. El guía indica que lo dejarán colgado de un árbol para que las aves de rapiña den cuenta de él. Si se le insiste sobre el tema, también explicará que Vivianga espera con tal emoción la ceremonia que no sale de su choza, donde llora de alegría día y noche. Una vez llegados al lugar, el guía huirá despavorido y desaparecerá entre la maleza, tras señalar con voz temblorosa: "¡Allí cueva Taboo!". Ante los personajes se ofrece la entrada de una gran cueva y la piedra de Llongo... (Ver desarrollo general en el plano.)

LA GUARIDA DEL GOBLIN ALBINO

A medida que se vayan acercando al lugar, percibirán un claro olor a chanasquina; tras el cual llegará a sus oídos un extraño canturreo. Una vez llegados al origen de ambos, podrán observar a un goblin estafalario (todo blanco él), con una feliz expresión en el rostro, achicharrando una rata en un espetón que gira rítmicamente. Al ver a los PJs saltará como activado por un resorte, se pondrá en jarras y empezará a vociferar en lengua extraña (goblin) sin dar espacio a la pausa y la respiración:

"¡¡Detenéos viles criaturas!! ¡¡Habéis osado profanar el laboratorio secreto de un mago poderoso y os sacaré las tripas de lapiel, os reduciré a sucios escarabajos que aplastaré uno a uno si no me dáis una OFRENDA!! ¡¡Rápido, sólo os quedan treinta segundos!!

Nota: Este goblin sabe que su albinismo impresiona y atemoriza a los demás, por lo que su mejor defensa consiste en acentuar este temor por medio de estafalarias amenazas. Es faroleiro y fanfarrón, en resumen, y siempre intentará apabullar a sus contrincantes con su verborrea, para no darles tiempo a reaccionar ni a percatarse de su cierta debilidad.

Los jugadores pueden escoger entre matar a tan estrambótico personaje o bien acceder a su petición. Caso de hacer lo segundo, el goblin, bastante sorprendido, les dirá en tono distraído: "Eeh, bueno, me gusta la gente que respeta mis increíbles poderes... Tampoco es que os pueda dar nada a cambio de vuestro vasallaje, salvo esta pequeña llave, que abre la puerta roja...creo. Pero, ¡¡cerradla!! Los babosos acechan."

Si los PJs se empeñan en registrar la habitación en busca de algo más de lo meramente visible, el albino se abalanzará contra una pared y gritará: "¡No hay nada! ¡Aquí tampoco hay nada!" Apartándole y tanteando, los Jugadores descubrirán una puerta secreta que conduce al exterior. Interrogado al respecto, el goblin declarará que es su salida de emergencia en caso de que esos seres a los que él sigue denominando "Babosos" irrumpian en su guarida.

Caso de que se le pida ayuda o guía, o el mero acompañamiento, el goblin entrará en una frenética actividad mientras dice que no es posible, que tiene que ordenar su cueva, hacer la limpieza de primavera, etc., etc., mientras

empieza a cambiar las cosas de lugar, volverlas a su sitio original y otras actividades por el estilo. Se resistirá a acompañar al grupo y, si se le obliga, aprovechará la menor oportunidad para hacerse humo.

TRAS LA PUERTA ROJA

Tras abrir la puerta, los aventureros se encontrarán una serie de corredores y salas (ver plano). En una de ellas se encuentra el gran Smasho, medio escondido entre los escombros de un derrumbe. Si los PJs se comportan sin demasiada discreción, o si entran en la sala contigua, serán atacados por los hombres lagarto. En cualquier momento, Amaru (que ha sido liberado por Vivianga y que se ha apresurado en busca del gran Smasho) puede aparecer para recuperar la maza, bien buscándola él, bien arrebatándosela a los personajes, con lo que los efectos descritos en su ficha de PNJ quedarán activados; Amaru ayudará en su lucha contra los hombres lagarto a los PJs.

A LA SALIDA DE LA CUEVA TABOO

A la salida se encuentran esperando a nuestros aventureros el Shaman, Machakaré y un montón de guerreros que reaccionarán de diversa manera según sea la situación:

Caso de que sean los PJs quienes porten la maza, el Shaman pedirá que se la entreguen a Machakaré y, acto seguido, ordenará a los guerreros que asesinen a los personajes.

Si es Amaru el poseedor de la maza, se producirá un momento de indecisión que será aprovechado por Amaru para levantar el arma y proclamarse jefe. Shaman ordenará a sus guerreros que maten a Amaru, pero éstos, al verle indemne, no obedecerán las órdenes. Será entonces Amaru quien tomará la iniciativa, retando a Machakaré a combate singular, en el transcurso del cual éste morirá.

Amuru, en el colmo de la euforia, promete a los aventureros una generosa recompensa por su ayuda (si lo han ayudado, claro) y los invitará a la inminente boda y a quedarse unos días en las islas para recobrar, tras lo que pondrá a su disposición la mejor embarcación con los mejores remeros, para que vuelvan sin percance a tierra firme.

Esqueletos (7)

CA: 7
HD: 1
MV: 18 (6)
AT: 1 (espada corta)
D: 1D6
PR: F1
MR: 12
T: nº5: Collar Marfil (25 mo)
AL: Caótico
PX: 10
PV: 6, 2, 5, 4, 7, 7, 3

Araña Tarantela

CA: 5
HD: 4
MV: 36 (12)
AT: 1 picadura
D: 1-8 + veneno (pg. 28 DM)
PR: F2
MR: 8
T: No
AL: Neutral
PX: 125

Hermo (el Góblin Albino)

CA: 6

HD: 1-1
MV: 27(9)
AT: ballesta (1d6) o espada corta (1d6)
D: arma (1d6)
PR: Humano normal
MR: 7
T: Variable, pero escaso
AL: Neutral
PX: 15
PV: 1

Lagarto Draco

CA: 5
HD: 4+2
MV: 36 (12); 45 (15) deslizándose
AT: 1 mordedura
D: 1D10
PR: F1
MR: 7
T: No
AL: Neutral
PX: 125
PV: 19

Hombres Lagarto de la Guardia (3)

CA: 5
HD: 2+1
MV: 18 (6)
AT: Maza
D: 1D6+1
PR: F2
MR: 12
T: No
AL: Caótico
PX: 25
PV: 7, 6, 11

Hombre Lagarto Cocinero (1)

CA: 5
HD: 2+1
MV: 18 (6)
AT: arma, cucharón de cobre
D: 1D4+1
PR: F2
MR: 12
T: salero de oro (180 mo) y collar de dientes humanos (Beurk!)
AL: Caótico
PX: 25
PV: 11

Jefe H. Lagarto (1)

CA: 5
HD: 2+1
MV: 18 (6)
AT: Maza +1 en daño
D: 1D6+1 (más bonus de maza)
PR: F2
MR: 12
T: Collar de pepitas de oro (405 mo)
AL: Caótico
PX: 25
PV: 13

Hembras Lagarto (4)

CA: 5
HD: 2+1
MV: 18 (6)
AT: Garrotín
D: 1D4+1
PR: F2
MR: 12
T: nº 2 Collar con pepita de oro (80 mo), nº 4 Pulsera (tipo joya intacta)
AL: Caótico
PX: 25
PV: 6, 12, 8, 6

Chillón (1)

CA: 7
HD: 3
MV: No
AT: No, sólo chilla
D: -
PR: F2
MR: 12
T: No
AL: Neutral
PX: 35
PV: 10

Shaman Chakar

CA: 9 (mago de 3er nivel)
HD: 3*
MV: 36 (12)
AT: Magia o daga + 1 en todo
D: 1D4+1
PR: Mago 3º
MR: 10
T: Libro de Magia, collar y casco de Marfil (180 y 200 mo respectivamente)
AL: Caótico
PX: 30
PV: 5
Conjuros disponibles: Lectura de Magia (1º), encantar personas (1º), Invisibilidad (2º), Telaraña (2º) y Localización de objetos (2º)

Guerreros Standard Chakar

CA: 7 (cota marfil)
HD: 2 (Guerreros 2º niv.)
MV: 36 (12)
AT: Lanza
D: 1D6
PR: F2
MR: 10
T: No
AL: Neutral
PX: 20
PV: 8

Machakaré (Guerrero jefe Chakar)

CA: 7
HD: 3 (Guerrero 3er niv.)
MV: 36 (12)
AT: Cimitarra bereber a dos manos
D: 1D10+1
PR: F3
MR: 11 (a la vista del Smasho 6)
T: Collar de perlas negras (609 mo) y anillo de jade (400 mo)
AL: Caótico
PX: 35
PV: 14

Amuru, el débil (al contacto con el arma recupera -sólo él- 2D10 PV)

CA: 7
HD: 2
MV: 36 (12)
AT: Smasho (Maza+5 en todo)
D: 1D6+5
PR: F2
MR: 12 6 10 (sin el Smasho)
T: No
AL: Leal
PX: 50
PV: 20

La recompensa prometida: pertenencias de Machakaré (si se las reclaman) + cofre con 2D8 gemas con su valor correspondiente.

Radegundo de Maguncia

HOMBRES LAGARTO
DE LA GUARDIA (3)

1 CHILLÓN

VETA (3d 10 x 100)

PEPITA (75 m.o.)

GRAN CUEVA DE
LAS ESTALACTITAS

JEFE HOMBRE
LAGARTO Y 4
HEMBRAS

COFRE:
- CUERDA
- ESCALADA
- 2 JOYAS
- ANILLO PROTECCIÓN +1

DESPENSA
Y COCINA

HOMBRE LAGARTO
COCHERO
(TIENE LLAVE ROJA)

ENTRE LOS DERRUMBES
SE ENCUENTRA EL SMASHO
(MAZA + 5 RECONOCE A
AMURU EL LEGÍTIMO)

CORTINILLA

HUEVOS DE H. LAGARTO: 3 GEMAS, 1 CADENA
DE ORO (560 m.o.), 1 PERGAMINO (MALDITO) DE
CÚERINO: SI SE LEE EN VOZ ALTA INVOKA A
LA SOMBRA DE DEMPOL
1 SAGO CON
200 m.o.

POSICIÓN DE
CURACIÓN

JOYA
PANADA

FLAUTIN

BALESTA
CARGADA

OTRA COPIA
DE LA LLAVE

GUARDIA
DEL GORIL
ALBINO

AL
EXTERIOR

PUERTA CON CERRADURA
PV: 55 ROJA (SI SE HACE
RUIDO ACUDEN LOS CENTINE-
LAS HOMBRE-REPTIL)

LAGARTO DRACO

CORNISA
(3 mts. ALTO)
DEST. X 5 = %

ABISMO
30 mts.

ESTALACTMITAS

CANTUREO
OLOR A
CHAMUSQUINA

RESTOS HUMANOS

ARCO

ESQUELETOS DE
LOS GUERREROS
LLOMOS
COBARDOS

ARAÑA
TARANTELA
DERRUMBE

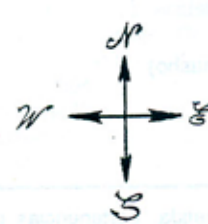
INSCRIPCIÓN:
"AHORA Y AQUÍ,
EN SU TRIUNFO
DONDE TODAS LAS
COSAS CAEN, TENDIDA
ENTRE LOS DESPOJOS
QUE SU PROPIA MANO
ESPARCIÓ, COMO UN
DIOS AUTO-INMOLADO
EN SU PROPIO V
EXTRAÑO ALTAR, YACE
MUERTA LA MUERTE."

INSCRIPCIÓN INTX5:
VELEN LAS ... TAS DE LOS
COBARDOS ESTE ACCESO Y
PURGUEN ASÍ SU ... DÍA.

RESTOS
HUMANOS Y DE
CABRAS (1 AMULETO DE
COBRE: 2 m.o.)

HUELLAS DE
PIES Y PEZUAS
DE CABRA

PIEDRA DE LLOMGO: INSCRIPCIÓN INTX5 = %
"EN TANTO QUE DESDE UNA ORGULLOSA TORRE EN LA
ROCA, LA MUERTE COMO UN GIGANTE, OS CONTEMPLA.
YO OS EMPLAZO POR LOS PODERES SAGRADOS A ... AZAR
ESTE ... REAL."



3mts.