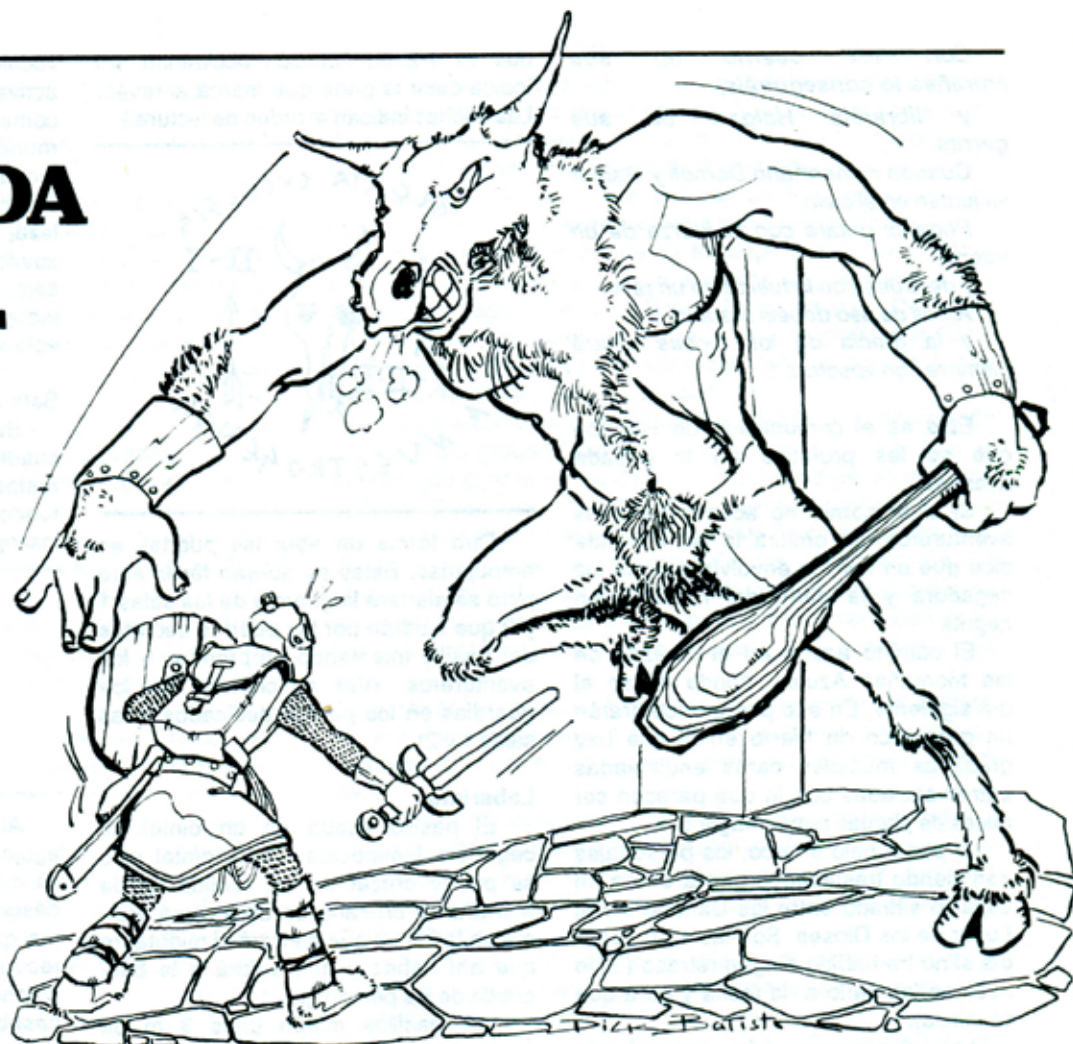


PHOENIX O LA CAIDA DE HOLGART



MODULO PARA

**DUNGEONS
& DRAGONS®**

Esta aventura ha sido pensada para que la juegue un grupo de 6-7 aventureros de tercer nivel, con las reglas de Dungeons & Dragons Básico. No es una aventura oficial de Dalmat Carles, Pla, S.A., ni de T.S.R. Cuarta y última aventura de la campaña de "LA VENGANZA DE GAINOR".

Información para los Jugadores

A partir del Puente Perdido, los aventureros se dirigen a las Montañas Azules donde deberán encontrar a Phoenix, hijo de Gainor y general de las fuerzas del caos que sitian Holgart. En esta aventura se decidirá el futuro de la ciudad y también el de los aventureros. Un cuerno sagrado y la astucia de los personajes puede hacer que la misión acabe en éxito o fracaso. ¡Daos prisa, pues el tiempo es primordial!

Información para el Master

A mitad de camino entre el Puente Perdido y las Montañas Azules, los aventureros encontrarán los restos de 4 carros medio calcinados y su contenido tirado por el suelo. Este consta de baúles con ropas vistosas, instrumentos musicales, frascos de "pociones milagrosas" y otros pertrechos típicos de una caravana de saltimbanquis. En el suelo y en los carros se pueden encontrar 3 cuerpos humanos horriblemente mutilados y, por lo que se puede adivinar, de avanzada edad. Los personajes pueden deducir que la desdichada caravana se dirigía a la famosa fortaleza del Suroeste, situada al final del plano de Misarte y que guarda esa parte de la frontera de Holgart de un posible ataque de las fuerzas de Nagor.

Si efectúan un registro, encontrarán 200 mo en una bolsa que hay dentro de un baúl, por lo que se puede suponer que no fueron atacados para robarlos. Los restos humanos que se verán en el castillo de Phoenix son los despojos de los desafortunados viajeros.

A partir de este punto el camino penetra en las Montañas Azules y se

hace más estrecho y tortuoso. Tres días después de dejar el puente llegarán a la altura de una gran roca, de lisa superficie, que se encuentra en una curva del camino. Al alcanzarla, el cielo se nublará abundantemente y descargará una fuerte tormenta eléctrica sobre la roca, inundándola de una fulgurante luz. Al mismo tiempo un potentísimo rayo caerá sobre el unicornio y lo envolverá en una luz cegadora. Unos segundos después pasará la tormenta, el cielo volverá a estar despejado y los personajes podrán observar que en el lugar que antes ocupaba el unicornio sólo hay un brillante cuerno de oro y que la gran peña, lisa anteriormente, está ahora labrada con un mensaje:

*"Existe un espacio que no es vuestro espacio,
con un tiempo que es vuestro tiempo.*

*En un lugar de este espacio
se encuentra el hijo del tullido,
Phoenix,
a quien os ha sido encargado destruir.*

Con ese cuerno en sus entrañas lo conseguiréis, y libraréis Holgart de sus garras.

Cuando mi hermano Dornolt y Gainor se junten en el cielo,

Phoenix gritará con la fuerza de un trueno,

y destruirá con la fuerza de un rayo.

Antes de eso debéis matarlo,

y la gracia de los dioses estará siempre con vosotros."

Este es el comunicado de Haroldo que se les profetizó en la pasada aventura.

Si el unicornio no acompaña a los aventureros, se omitirá la parte donde dice que un rayo lo envolvía en una luz cegadora y la parte del mensaje en negrita.

El camino acaba en el corazón de las Montañas Azules, donde llegan al día siguiente. En ese punto encontrarán un gran arco de hierro en el que hay grabadas múltiples caras endiabladas entremezcladas con lo que parecen ser raíces de plantas fantasmagóricas.

Al pasar bajo el arco, los personajes irán siendo trasladados uno a uno a un espacio situado entre las Darland's y el Lugar de los Dioses. Son las 12 h del 6º día si no ha habido ningún retraso (si lo hubiese, sumarlo a la fecha y hora que se indica).

Los personajes irán apareciendo bajo otro arco de roja fosforescencia que se abre a una tierra oscura y cubierta por dos palmos de densa niebla. El paisaje es plano y desolado a excepción de unos pocos árboles, secos y retorcidos, repartidos por todas partes. El cielo está abundantemente estrellado y en él resaltan por su brillo dos estrellas, muy próximas entre ellas. Justo debajo de éstas se dibuja la forma de un castillo, a unos 30 minutos de camino.

Al llegar a las puertas de la fortaleza se encuentran dos obeliscos ricamente labrados en los que se pueden leer frases de la liturgia del caos que hablan del acontecimiento que va a ocurrir.

A partir de la entrada del castillo, el Master debe ser muy cuidadoso en el control del tiempo, ya que es importante saber a que hora llegan a la sala 24.

Castillo

Unos amplios escalones llevan a las puertas del castillo, formadas por dos hojas de acero con una inscripción en el centro.

Al gritar "*A nuestro señor excelsia gloria*" se abrirán las puertas dando paso a un pasillo que lleva al centro de la fortaleza. (I-II indica que tienen que decir la parte que marca en orden y

que es 1-2 en notación occidental. II-I indica decir la parte que marca al revés. Las flechas indican el orden de lectura.)



Otra forma de abrir las puertas es empujarlas. Estas se abrirán fácilmente pero se alertará la guardia de las salas 1 y 2 que saldrán por las puertas secretas del pasillo intentando sorprender a los aventureros. (Ver descripción de los guardias en los puntos dedicados a las salas 1 y 2).

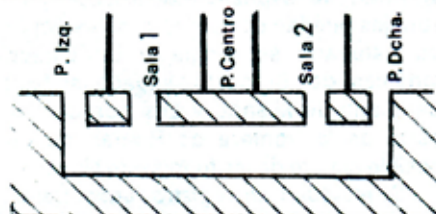
Laberinto

El pasillo acaba en un dintel de cegadora luminosidad. Este dintel sólo se puede cruzar en un sentido: el de entrada. Al cruzarlo se activa una alarma en la sala 3 que alertará al minotauro que ahí habita y que saldrá a la búsqueda de los personajes.

Los pasillos miden unos 3 m de ancho y otros 3 m de altura. No son muy gruesos, por lo que se pueden oír los pasos a 2 pasillos de distancia. En el centro del laberinto se levanta un tubo de piedra que es el encargado de transmitir la luz de la estrella de Gainor a Phoenix, para que se produzca la metamorfosis de la que se hablará más adelante. Este tubo cruza todo el dungeon y es imposible de bloquear.

Salas 1 y 2

La sala 1, la 2, y los pasillos periféricos están comunicados por un túnel subterráneo iluminado, al que se accede por las cuatro escaleras de caracol señaladas en el plano.



Las dos salas son idénticas. En cada una de ellas hacen guardia tres armaduras colgadas en la pared, al lado de una mesa donde están las armas. Al detectar algún intruso, en el pasillo o en la sala, se iluminará con una fuerte luz azul una esfera que descansa en un

zócalo del centro de la sala. Una vez activada esta alarma, las armaduras se comenzarán a montar y tardarán un round en coger las armas. Son algo lentas, por lo que tienen un -1 en su tiro de iniciativa. Por su especial naturaleza, no les afectan los conjuros de sueño y encantamiento. Las armaduras seguirán activadas hasta la muerte, independientemente del estado de la esfera.

Sala 3

Sala del minotauro. Especie de cuadra con un penetrante olor, llena de restos humanos y de excrementos. Al fondo hay un pesebre de piedra con una inscripción:

66

Al pulsar simultáneamente los agujeros de los tres seises, el pesebre se moverá hacia la derecha dejando al descubierto un agujero con unas escaleras que descienden. Al poco, el pasillo recupera la horizontalidad y una palanca en la pared permitirá volver el pesebre a su sitio. Dos metros más adelante, vuelven a verse unas escaleras que dejan en un pasillo aparentemente al mismo nivel que la sala 3.

Al final de este pasillo, llaman la atención dos cosas. Una es un foso que hay justo antes de entrar en la sala 16, que ocupa todo el pasillo a lo ancho, y de unos dos metros de longitud. Es muy profundo, tanto que no se llega a ver el fondo.

La otra es un agujero en la pared, un poco antes de llegar al foso, de unos 20 cm. de diámetro. En su interior se ven tres cuerdas, una al lado de la otra, y en su exterior hay grabada la siguiente inscripción: -I-III-II

Estas cuerdas sirven para desactivar la trampa de la sala 16. La combinación correcta es tirar 6-1=5 veces de la primera cuerda, tirar 6-3=3 veces de la cuerda del centro y tirar 6-2=4 veces de la última cuerda.

El foso es para desalojar el aceite de la sala 16 una vez se ha utilizado la trampa. La sala 16 no tiene puerta, sólo hay un dintel de entrada.

Sala 4

Todo personaje que penetre en esta sala será teletransportado a la sala 5.

Sala 5

Todo personaje que penetre en la sala 5, será teletransportado a la sala 4.

Un personaje sólo podrá ser teletransportado una vez, sea cual sea la dirección.

Sala 6

Sala de armas. Gran sala iluminada en la que se puede ver una diana, un aparato de limpiar armaduras (basado en la fricción con arena), una muela, una mesa con una esfera de cristal, un yunque, una fragua y dos armarios con túnicas y estandartes. En la pared NE hay una puerta que comunica con la sala 7. En la pared SE se ven tres armaduras colgadas que se activarán cuando la esfera se ilumine, al entrar alguien en la estancia. La armadura central es el jefe de guardia.

Sala 7

Depósito de armas. En esta sala no iluminada se pueden encontrar arcos y

flechas, ballestas, dagas, mazas y otro armamento de vulgar calidad. Sobre una mesa se pueden ver útiles de herrería.

Sala 8

Gran sala iluminada, con una larguísima mesa de roble en el centro. En cada extremo de la mesa hay una silla ricamente ornamentada.

En las paredes hay argollas y en algunas de ellas todavía cuelgan cadáveres humanos en avanzado estado de descomposición.

En un armario en la pared NE se encuentra una rica vajilla valorada en unas 500 mo.

Sala 9

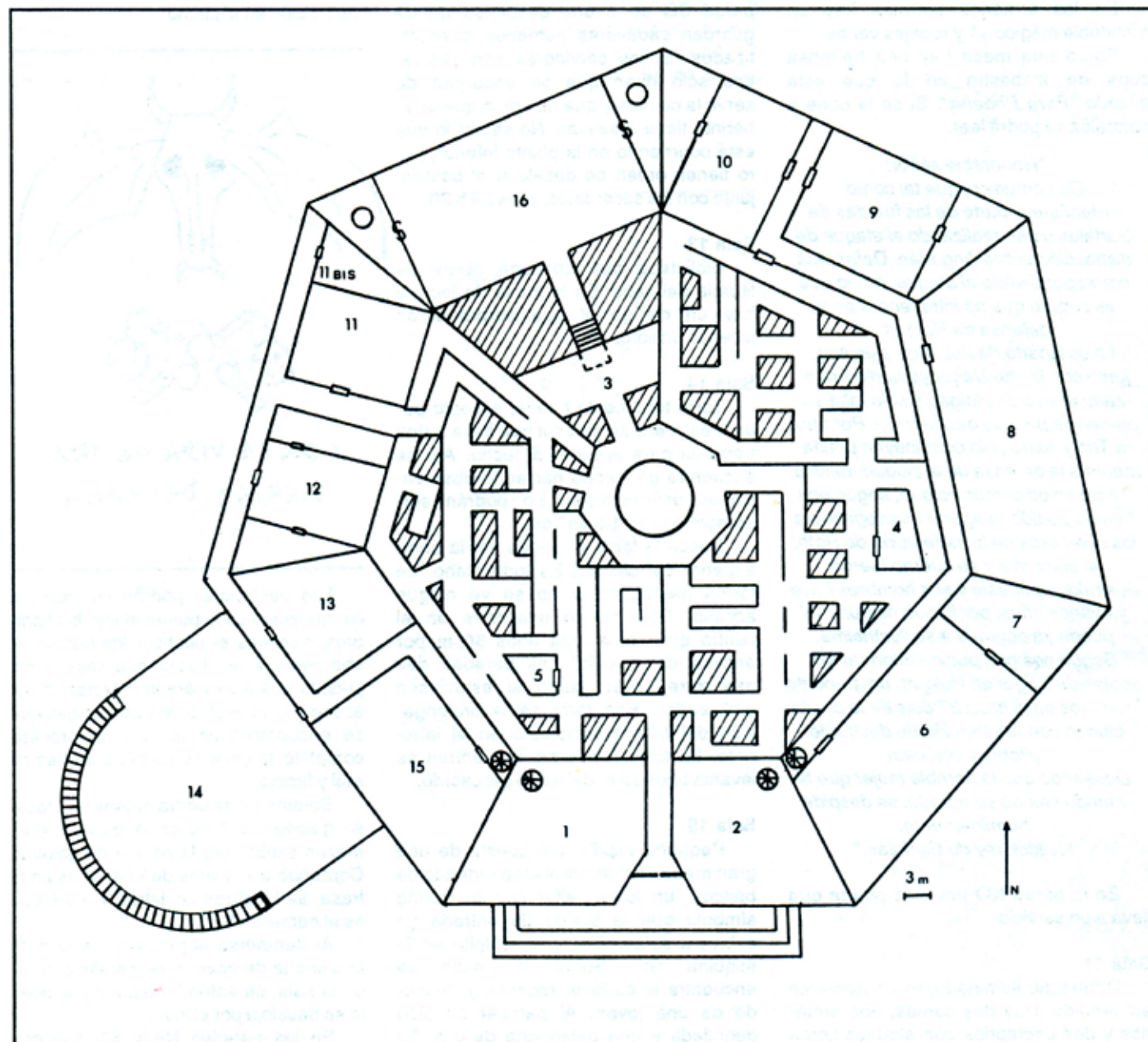
Habitación iluminada, decorada claramente para una mujer. En su interior hay un gran dosel, dos armarios, una mesa, una cuna vacía y una mesita de

noche con un gran espejo. En la pared cuelgan vistosos tapices ilustrando escenas campestres.

Todo personaje legal o neutral que entre en la sala se verá atezado por un inmenso odio hacia el espejo, si no supera un tiro de salvación contra conjuros. Su deseo será romper el espejo, y al hacerlo perderá 1d8 puntos de golpe. Cualquier otro personaje reflejado en el espejo en el momento de su ruptura, perderá 1d6 puntos de golpe. Una vez roto, perderá su poder.

En los armarios hay una rica coraza y un gran martillo de guerra, así como lujosos vestidos de clériga. En la mesita hay útiles típicos de una mujer de la época.

En la pared SE hay una puerta de madera que lleva a un lujoso servicio en donde se pueden hallar frascos de sales de baño y perfumes varios.



Sala 10

Lujoso dormitorio iluminado que consta de 3 armarios, otra cama con dosel y una mesa de trabajo. En las paredes hay tapices que ilustran escenas bélicas, más burdos que los de la sala anterior.

Todo personaje legal que entre en la habitación, deberá realizar un tiro de salvación contra conjuros. Si lo falla, se verá poseído por una locura pasajera (1d4 asaltos) que le hará pelearse con el resto de los componentes del grupo.

Los armarios contienen una ornamentadísima coraza mágica. Si se la pone alguien que no sea Phoenix, comenzará a contraerse y el personaje que la lleve morirá aplastado si no consigue sacársela a tiempo. Para eso, deberá superar dos tiradas consecutivas contra su destreza, realizando una por round. La armadura le hará 1 pt de golpe por round.

En los armarios también hay un mandoble mágico +1 y ropajes varios.

Sobre una mesa hay una hermosa copa de alabastro en la que está pintado "Para Phoenix". Si se la pone a contraluz se podrá leer:

"Honorable señor:

Os comunico, que tal como ordenásteis, parte de las fuerzas de Garfalas están realizando el ataque de distracción sobre Angorlán. Dabar está correspondiendo al ataque, por lo que es seguro que no intervendrá en la defensa de Holgart.

La otra parte de nuestros ejércitos, junto con los de Nagor ya han comenzado el sitio de Holgart y sólo falta su presencia para su destrucción. Por ahora Trid y Astra sólo contribuyen tímidamente a la defensa de la ciudad maldita. También os comunico que, según nos hemos podido asegurar interrogando a los miembros de la expedición de Roth, el unicornio y su cuerno fueron destruidos por éste y sus hombres hace ya varios años, por lo que ningún mal puede ya ocurrirle a su ilustrísima.

Según nos han podido informar los espías de Nagor en Holgart, un grupo de hombres salió hace 27 días de la citada ciudad con la intención de destruirle.

¡Pobres infelices!

Deseando que la horrible mujer que le mando sea de su agrado, se despide humildemente:

Neiklot, rey de Garfalas."

En la pared NO hay una puerta que lleva a un servicio.

Sala 11

Dormitorio iluminado, modestamente amueblado. Hay dos camas, dos armarios y dos escritorios con algunos libros

y escritos con los cálculos de las posiciones de los astros.

En una mesa hay instrumentos de alquimia y tres frascos, en cuyas etiquetas rotas se puede leer: ...Cl... (Curación 1d6+1), ...ITA... (Levitación) y CU... (Cucaracha. Se convierte en cucaracha durante 1d8 turnos).

En los armarios hay las ropas típicas de clérigo.

Sala 11 bis

Servicios.

Sala 12

Cocina en la que hay dos servidores cocinando un tronco humano en un asador situado en el centro de la estancia. Cuando entran los personajes uno tiene un cuchillo en la mano, mientras otro da vueltas al asado.

Hay dos puertas. La de la pared NE da a sus cuartos. Sin interés. La de la pared SO da a una despensa donde guardan cadáveres humanos descuartizados. Si los servidores son torturados sólo dirán que se encargan de servir la comida y que han oído que el laberinto tiene 3 salidas. No saben lo que está ocurriendo en la planta inferior, pero tienen orden de desalojar el castillo, junto con los sacerdotes, a las 23 h 30'.

Sala 13

Biblioteca que contiene libros de liturgia del caos. En la mesa de lectura hay un clérigo al que sorprenderán leyendo un libro.

Sala 14

Torre totalmente hueca, excepto por un a escalera de caracol que lleva a una trampilla para acceder al techo. Ahí se encuentra un clérigo haciendo observaciones astronómicas. Lo podrán sorprender con un 1-3 en 1d6.

Desde la torre se puede ver la parte superior del castillo. Es todo plano, de forma heptagonal y no se ve ningún acceso. Sólo se ve una torre en el centro que se levanta unos 50 m por encima del castillo. Las paredes des esa torre brillan como si estuviesen embreadas. Esa torre es la prolongación del tubo mencionado en el laberinto. La torre donde se encuentran se levanta unos 20 m del techo del castillo.

Sala 15

Pequeña capilla que consta de una gran mesa de mármol blanco rodeada de bancos, un lujoso altar con el mismo símbolo que la puerta de entrada (la calavera solamente) y un púlpito en la esquina SE. Sobre la mesa se encuentra el cadáver reciente y desnudo de una joven. Al parecer ha sido degollada y una palangana de oro (50

mo) contiene su sangre. Parece un típico sacrificio del caos para tener buenos auspicios.

Sala 16

Gran sala iluminada y embaldosada con losas de 2x2 m. En el centro de la sala hay una estatua representando a Phoenix.

Si no han desactivado la trampa, ésta se activará al pisar las losas que rodean la estatua. La activación de la trampa consiste en la bajada desde el techo de una plancha de acero que bloquea la salida y la apertura de 15 orificios en las paredes, que comenzarán a verter aceite. A los 4 rounds todo el suelo estará inundado, por lo que las acciones físicas se verán penalizadas. En ese momento se cerrarán los agujeros y la cabeza de la estatua comienza a ponerse al rojo vivo, mientras aparece la siguiente inscripción en el pecho:



CON LA VIDA SE IRA
Y CRIAR DESEARA

Los personajes podrán ver cómo a continuación se le ponen al rojo los hombros, después el pecho y los brazos, el abdomen, y así hasta que llega a los pies, lo que provocará la inflamación del aceite y la muerte de los personajes que se encuentren en la sala. El proceso completo tardará 10 minutos en tiempo real y ficticio.

Solamente se podrá detener el proceso golpeando 7 veces la estatua. (Las mazas simbolizan la acción de golpear. Contando tres series de seis letras en la frase, se localizan las letras V, I e I, que es el número VII= 7).

Al detenerse el proceso, se levanta la plancha de acero que mantenía sellada la sala, se enfría la estatua y el aceite se desaloja por el foso.

En las paredes NE y SO hay dos

puertas secretas que dan a sendos cuartos sin iluminar. En ambas hay un ascensor que consta de una plataforma enganchada a unas cuerdas que penetran en el techo. En la plataforma hay grabada la frase: "Da la orden". Los ascensores son basculantes, así que si uno sube, el otro baja, y viceversa. El ascensor de la sala SO se encontrará arriba.

Si los personajes buscan puertas secretas en las paredes de la sala 16, tendrán un 30% de probabilidades de encontrarlas justo antes de que se inflame el aceite. Es condición indispensable que les haya salido antes el tiro de encontrar paredes deslizantes.

Sala 17

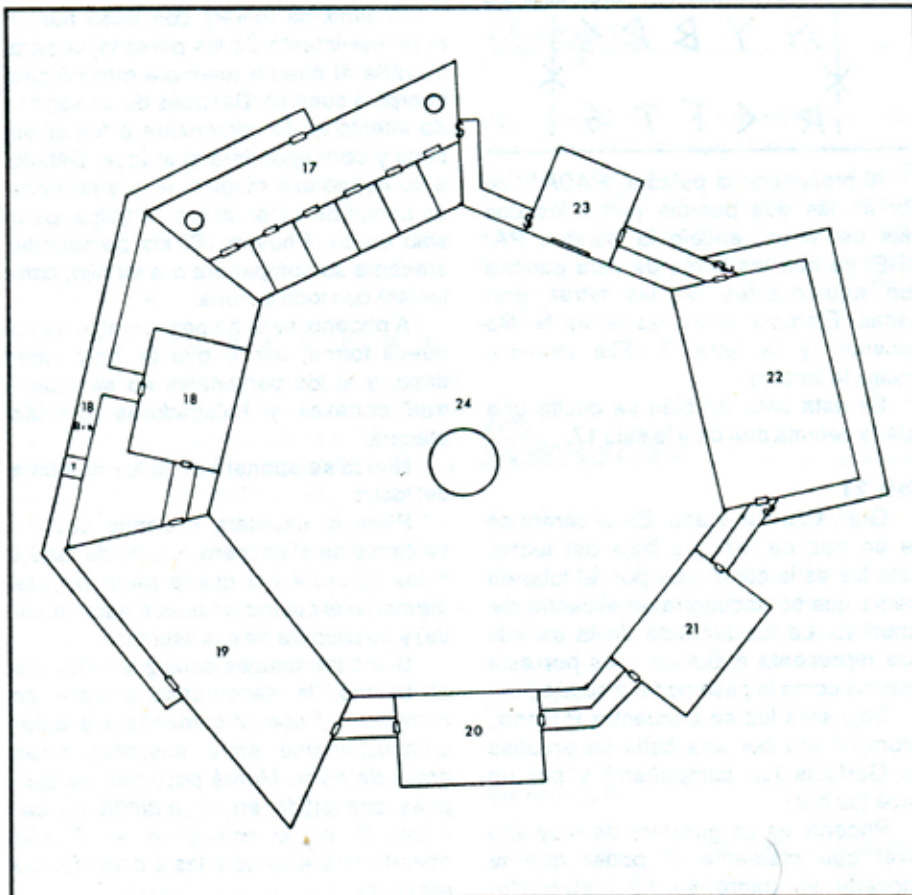
A medida que los personajes descienden por los ascensores, verán cómo esta sala se ilumina de una luz azulada proveniente de una esfera situada sobre una mesa en el centro de la estancia. Esta esfera activará la armadura que reposa a la izquierda de la puerta de salida. En esta sala también encontrarán 5 sucias celdas vacías, a excepción de algunos huesos. En la pared NE se oculta una puerta secreta que, a través de un pasillo, lleva a la sala 23.

Sala 18

Sala iluminada, con dos grandes puertas de hierro. Al entrar 3 aventureros, las puertas se bloquearán y aparecerán 9 esferas de energía de color verde, flotando a la altura del techo. Inmediatamente después, una de las esferas descenderá lentamente a una altura de unos 4 m y tras una leve vibración se dirigirá a gran velocidad hacia uno de los personajes. La esfera desaparecerá después del ataque. Para saber si la esfera hace blanco en el personaje, este deberá realizar un tiro contra su destreza. No se tira contra CA porque las esferas atraviesan las armaduras y sólo se las puede esquivar. Las esferas hacen 2 puntos de golpe. Una vez hayan bajado las 9 esferas, las puertas se desbloquearán.

Pasillo 18 bis

En este trozo de pasillo se esconde una trampa. Un sector del suelo, basculante, que ocupa toda la anchura del pasillo, cederá al peso del personaje que lo pise. La sección de suelo mide 4 m de largo y bascula sobre un eje que lo atraviesa a lo ancho. El personaje que caiga se hará 1d2 puntos de golpe y la sección de suelo quedará vertical, por lo que los personajes se encontrarán con un agujero de todo el ancho del pasillo, dos de profundidad y con una "pared" de dos metros de alto al otro lado.



Sala 19

Gran estudio iluminado, con un pergamino dentro del pentáculo que hay en el centro de la sala. También hay una estantería con libros y una mesa de alquimista que, aparte de instrumentos varios, tiene dos pociones de curación que sanan 1d6+1 puntos de golpe y una de antiveneno.

En el pergamino hay dos conjuros. Uno teletransporta al personaje que esté dentro del pentáculo al exterior del castillo y el otro a la sala 22. Como los conjuros son de alto nivel, el mago y el elfo que los ojee sólo entenderá que son de teletransportación, pero no sabrán a dónde llevan.

Sala 20

Todo personaje que penetre en esta sala tendrá que realizar un tiro de salvación contra conjuros. Si no lo pasa se verá arrastrado a la desenfadada orgía que se está celebrando en la sala. En ella se pueden ver una masa de cuerpos jóvenes de todas las razas humanoides envueltos en un olor de sudor y alcohol (entre otros). El efecto durará 1d10 asaltos.

Sala 21

Las dos puertas de esta sala son recias y tiene un cerrojo que las cierra desde el exterior. En las dos puertas hay grabada la frase: "Jamás volveréis

a ver algo tan horrible". En el interior se encuentra una medusa. También hay una fuente y una mesa de piedra con restos de carne. La medusa se encuentra sentada al lado de la mesa, mirando hacia la puerta de la pared NE.

Sala 22

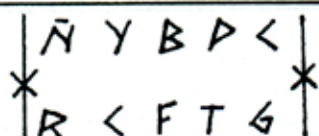
En la puerta de esta oscura sala hay escrito: "Gloria eterna a nuestros héroes". En la pared del pasillo de la derecha, al lado de la puerta, hay escrito 3.5.4.5.

Al decir "a héroes nuestros héroes" (palabras números 3,5,4 y 5 de la frase de la puerta) se abrirá un sector de pared que da a un pasillo que permite evitar esta sala. En las dos puertas hay la misma inscripción y en las dos entradas del pasillo hay la misma serie numérica.

En la sala hay 6 ataúdes que contienen 6 esqueletos. Al fondo hay unas escaleras que descienden a un panteón y más al fondo de la sala hay una esfera de cristal que se iluminará al entrar los personajes. Este efecto alertará a los esqueletos y al wight que descansaba en un sarcófago que guarda en el panteón.

Sala 23

Sala de pequeñas dimensiones, vacía a excepción de una gran puerta metálica en la que hay grabada:



Al pronunciar la palabra "PADRE" se abrirán las dos puertas (entre las dos filas de letras, encaja la palabra PADRE, ya que las letras de esta palabra son equidistantes de las letras grabadas. Ejemplo: entra las letras N -fila superior- y la letra R -fila inferior-, encaja la letra P).

En esta sala también se oculta una puerta secreta que da a la sala 17.

Sala 24

Gran sala iluminada. En el centro se ve un haz de luz que baja del techo. Esta luz es la conducida por el tubo de piedra que se encuentra en el centro del laberinto. La luz procede de la estrella que representa a Gainor y es por este sistema como le pasa poder a su hijo.

Bajo esta luz se encuentra Phoenix, acompañado por una bella sacerdotisa de Garfalas (su compañera) y por un bebé (su hijo).

Phoenix es un guerrero de muy alto nivel que mediante el poder que le concede su padre se ha metamorfoseado en dragón negro. Los dados de golpe del nuevo Phoenix dependen del tiempo. Ha comenzado su existencia como dragón a las 0 h del corriente día y va creciendo a razón de 1/2 dado de golpe por hora a partir de ese momento. Justo a las 24 h, la estrella se encontrará en el centro del tubo y se juntará con la de Dornolt. Este provocará un rapidísimo aumento del tamaño y poder de Phoenix y sus dados de golpe llegarán a 25. El castillo no podrá contener su volumen y se derrumbará a medida que vaya creciendo, alcanzando una altura de unos 100 m. Viendo Phoenix completada la metamorfosis, abandonará el "limbo" en el que se encuentra y bajará a las Darland's (junto con su compañera e hijo) para completar su misión. Una vez Phoenix haya abandonado este espacio, la puerta que ha conducido hasta aquí a los personajes desaparecerá, y si éstos no han salido antes, se quedarán en este espacio por siempre jamás.

Comportamiento de Phoenix

Phoenix se encuentra muy seguro de sí gracias a la carta recibida de Neiklot. Phoenix piensa que el cuerno que llevan los personajes es falso (al menos al principio). En realidad es el cuerno verdadero, pero los expedicionarios de Roth dijeron a Neiklot que lo habían destruido para evitar represalias por el fracaso de la misión.

Phoenix se tomará con buen humor el primer intento de los personajes para clavarle el cuerno (siempre que no sea cuerpo a cuerpo). Después de un segundo intento se lo comenzará a tomar en serio y corresponderá al ataque. Debido a su naturaleza mágica, el cuerno tiene un bonus de +2 en el tiro de golpe, pero sólo contra Phoenix. Si los personajes atacan a su compañera o a su hijo, contestará con toda su furia.

A phoenix se le ha pegado algo de su nueva forma, por lo que es muy vanidoso, y si los personajes no se muestran corteses y halagadores también atacará.

Nunca se apartará de la luz que baja del techo.

Phoenix intentará matarlos cuando se canse de ellos, pero a partir de las 24 h los ignorará (ya que a partir de ese momento el cuerno no puede hacerle nada) y se ocupará de sus asuntos.

Si los personajes consiguen clavarle el cuerno, la sacerdotisa entrará en combate y Phoenix comenzará a auto-combustionarse entre ensordecedores gritos de dolor. Morirá poco tiempo después convertido en un montón de cenizas. Si no lo consiguen, el dragón abandonará el limbo a las 0 h 15' del día siguiente.

Si los personajes concluyen con éxito la misión, volverán a Holgart y, si van por el paso de Rogant, verán las derrotadas fuerzas del caos regresar a sus lugares de origen.

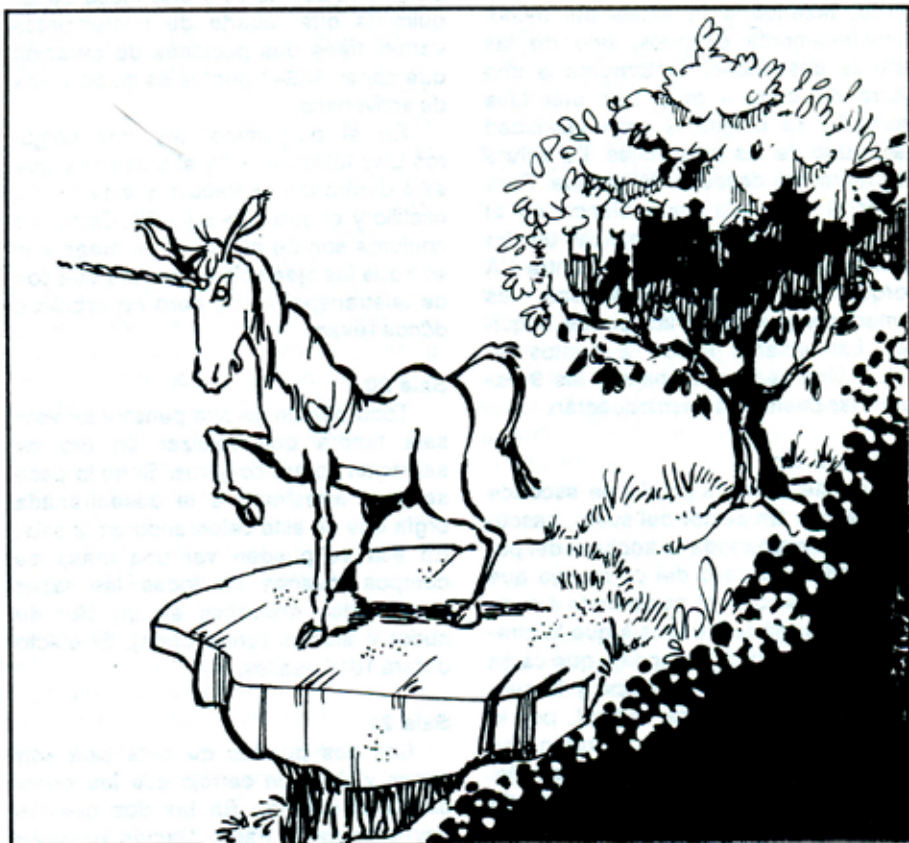
Al llegar a Holgart, un mes más tarde, verán las huellas del terrible choque en las murallas y en las calles de la ciudad.

La guardia de la segunda muralla conducirá al grupo al palacio real donde serán recibidos por el rey Véctor, cansado pero feliz. Este les dará las gracias y les dirá que debido a la guerra tiene las arcas vacías, pero les concederá un condado en el que podrán cobrar los impuestos cuando construyan un edificio fortificado y puedan mantener una guardia para defender a sus vasallos. Se trata del condado de Perifal, al NE de Holgart, y que les puede rentar una 120000 mo anuales. También les dará un salvoconducto de "personas gratas" en Holgart que les abrirá las puertas de la ciudad.

Después de esto, les obsequiará con un pequeño banquete donde bellas y atractivas doncellas bailarán para ellos...

En el supuesto caso de que no hayan conseguido matar a Phoenix y regresan a Holgart, podrán ver que la ciudad ha sido tomada por las caóticas fuerzas de Nagor y Garfalas. La mayoría de los habitantes han muerto (enter ellos el rey Véctor) y el resto han huido o son esclavos. Dentro de poco comenzará el año I del rey Phoenix de Holgart. Se acerca una época oscura a las Darland's.

Miguel Angel Diaz.



C.A.	Guardias	jefe Guardias	Minotauro	Sacerdotes	Servidores
D.G.	3	3	6	7	9
Movimiento	1	2	6	Nivel 3º	1
Ataque	30(10 m)	30(10 m)	36(12 m)	36(12 m)	36(12 m)
Daño	Espada	Mandoble	Cornada/Mordis.	Maza	Cuchillo/Puño
Protección	1d8	1d10	1d6/1d6	1d6	1d4 ó 1
Moral	Guerrero 2	Guerrero 3	Guerrero 6	Clérigo 3	Humano normal
Alineamiento	12	12	12	10	8
Valor PX	caótico	caótico	caótico	caótico	caótico
P.V.	15	30	275	45	10
	6	11	27	15	5

C.A.	Medusa	Esqueletos	Wight	Sacerdotisa	Phoenix
D.G.	8	7	5	7	2
Movimiento	4**	1	3*	Nivel 4º	Ver texto **
Ataque	27(9 m)	18(6 m)	27(9 m)	36(12 m)	27(9)/72(24 m)
Daño	Mord/+ Venen	Espada N	Toque	Conjuros	2 garras/Mordedura
Protección	1d6 + Veneno	1d8	Baja nivel	-	1d8/1d8/4d8
Moral	Guerrero 4	Guerrero 1	Guerrero 3	Clérigo 4	Guerrero 11
Alineamiento	8	12	12	12	11
Valor PX	caótico	caótico	caótico	caótico	caótico
P.V.	175	10	50	50	175 x D.G.
	20	7	14	19	según D.G.

Phoenix: Forma de aliento: línea de ácido; radio: 30 x 1'5; Conjuros: 3 de primero y 3 de segundo (bloqueo entradas, encantamiento, luz, fuerza fantasmagórica, imagen espejo y telaraña).

el mayor surtido de miniaturas para JdR, dioramas, etc.

(93) 322.0620

**JUEGOS SIN
FRONTERAS**



**Figuras y monstruos
Oficiales en Exclusiva**

Avenida de Roma 97-5-1

08029 - Barcelona