

# AD&D ( Dark Sun)

## Muerte en el cielo

Este módulo, desarrollado en el mundo de los Soles Exhaustos, está pensado para un grupo de PJs de nivel medio (5-6) entre los que convendría la presencia de algún luchador y algún preservador o psiónico.

### ANTECEDENTES

La historia se inicia con Tessand, poderoso profanador que, valiéndose de sus oscuros poderes amasó una enorme fortuna, lo que le permitió poder construirse una gran fortaleza en los Grandes Páramos y formar un ejército comparable en fuerza a algunas de las divisiones de élite del rey-hechicero más poderoso de Athas. La última adquisición de Tessand consistió en un antiguo mapa que despertó la codicia de Ssot'Urey, cuna de conocimientos arcanos de gran poder, así como escondrijo de un tesoro sin igual. El mapa situaba la ciudadela más allá de los bosques posteriores a las Montañas Resonantes, en la región conocida como las Tierras Remotas.

No pasó mucho tiempo hasta que Tessand agrupó parte de su ejército y partió rumbo a las Montañas Resonantes, a la búsqueda de la clave que quizás podría hacerle alcanzar la cúspide del poder, e incluso pudiera acabar convirtiéndolo en un nuevo dragón athasiano.

Los PJs comienzan la aventura en Fuerte Tránsito, un puesto de avanzada de la casa mercantil Wavir; contratados temporalmente como agentes de dicha casa por el líder del puesto, Vania Kreegar, que actualmente se enfrenta a un inesperado problema. Fuerte Tránsito efectúa regularmente transacciones con la tribu halfling de Nurg, situada al oeste de las Montañas Resonantes; por esta razón mantienen en ese paraje un poblado avanzado, que envía una caravana con los bienes cada dos meses. La caravana tendría que haber llegado hace una semana, y no hay causa aparente del retraso, por lo que enviará a un grupo de exploradores compuesto por los PJs para comprobar cual es el problema. Vania les pagará un sobresueldo de 10 mp a cada PJ por el viaje, y en caso de haber problemas, les pagará 1 mo por cada agente que logren rescatar y 10 mo si logran salvar a Melinna, su esposa. Así mismo, les entregará unos medallones que les permitirán identificarse como agentes de la casa Wavir; provisiones para el viaje, y monturas si les son necesarias (*kanks* o *erdlus*).

#### Vania Kreegar

Profesión: Mercader/Guerrero humano.  
 Alinamiento: caótico bueno  
 Armadura: CA: 3 (Piel de braxat)  
 Nivel: 5/8  
 Pg: 78  
 GAC0: 10  
 # Ataques: 2/asalto  
 Daño: 1d8+8 (Espada larga)  
 Movimiento: 12  
 Poderes Psi.: Control de adrenalina  
 PFPs: 44

#### Habilidades:

FUE: 20      DES: 16  
 CON: 19      INT: 13  
 SAB: 13      CAR: 12

### EN EL POBLADO

Hay unos 3 días de viaje por el desierto desde Fuerte Tránsito hasta las Montañas Resonantes, por lo que el DM es libre de insertar encuentros para que los PJs entren en calor. Una vez lleguen a las montañas, los PJs llegarán sin demasiados problemas al poblado, o a lo que queda de él. En efecto, el poblado ha sido arrasado por las tropas de Tessand para evitar la existencia de testigos de su paso por la zona. Los jugadores pueden llegar a deducir algunos hechos si investigan los restos del poblado:

-En la zona ha sido utilizada magia profanadora (la vegetación presenta el estigma de dicha magia: plantas muertas, el suelo quemado y sin vida)

-Ninguno de los cadáveres que encuentren corresponde a una mujer (Tessand ha capturado a Melinna para convertirla en esclava).

-Un chequeo con éxito de INT revelará así mismo la presencia de *Thri-kreens* en la lucha (*chaktchas* esparcidos por el suelo, alguna *ghytka*); estos *Thri-kreens* combaten en el ejército de Tessand.

-Otro chequeo con éxito, esta vez de la pericia de Seguir Rastros, indicará a los PJs que existen restos de menos de un día (el grupo de belgoi saqueadores; como se explica más adelante). Los rastros llevan hacia el oeste, en dirección a la tribu halfling (es pura coincidencia, aunque servirá para que los PJs vayan hacia la tribu; si no se dan por aludidos, habrá que ingeniárselas para mandarlos en esa dirección).

En caso de saquear el pueblo, los jugadores encontrarán poca cosa de valor (los belgoi ya se han llevado lo más valioso); encontrarán un par de espadas cortas de hueso, 50 monedas de cerámica, 5 lanzas de obsidiana, y tendrán un 15% de encontrar un cofre con 20 mo, una daga

metálica +1 y un anillo de contención de conjuros, conteniendo en su interior: *Dormir* (2), *Luz* y *Flecha Ácida de Melf* (a nivel 4). Este cofre pertenece a Melinna. En caso de encontrarse con los PJs, les pedirá al menos que le devuelvan el anillo (es un regalo de su marido). En todo caso, es de suponer que los PJs acabarán dirigiéndose hacia los bosques del oeste atravesando las montañas, lo que no se saben es que están siendo observados. Varios días después del asalto al pueblo, un grupo de merodeadores belgoi llegó a este y saqueó los despojos; la llegada de los PJs despertará su interés, por lo que les acecharán durante toda la travesía por la montaña esperando el momento oportuno para atacar. La horda de belgois está formada por 15-20+ (según el número de PJs) y un líder. Su estrategia consistirá en acechar durante los 4 días de trayecto por las montañas y aprovechar los descansos nocturnos para intentar usar su poder psiónico de *Domina-ción* para desgastar al grupo y permitir realizar ataques relámpago en los que nunca atacara toda la horda para no revelar su número exacto. Si el grupo es excesivamente fuerte, el líder mandará un mensajero para buscar refuerzos (1D10+2 belgoi) e iniciará un ataque en masa.

#### Belgoi

Alinamiento: Legal Malvado  
 Armadura: CA: 7  
 Dg: 5d8  
 GAC0: 15  
 # Ataques: 1 o 2/asalto  
 Daño: 1d4+2(x2) o daño del arma  
 Ataque especial: Drenaje CON\*  
 Moral media: (8-10)  
 Px: 650

#### Líder belgoi

Alinamiento: Legal Malvado  
 Armadura: CA: 7  
 Dg: 7d8  
 GAC0: 13  
 # Ataques: 1 o 2/asalto  
 Daño: 1d4+2(x2) o 1d6+1 (Jabalina de hueso mágica+2)  
 Ataque especial: Drenaje CON\*  
 Moral media: (12)  
 Px: 750\*

\*Para este dato, así como los poderes psiónicos, ver el Diario del Nómada de la caja de Dark Sun.



### LA TRIBU DE NURG

Tras su odisea en las montañas, el grupo se encontrará con un paisaje sobrecogedor para casi cualquier PJ athasiano. Enormes bosques que se extienden en todas las direcciones más allá de donde alcanza la vista. Árboles que se alzan varios metros encima del suelo y lluvia cayendo en abundancia sobre ellos. Para poder adentrarse en el bosque y hallar el poblado de Nurg, los jugadores tendrán que hacer uso de pericias como *Sentido de la Dirección* o *Supervivencia* (*Bosques*). En caso de carecer de ellas, pueden intentar un chequeo de INT con 6D6, el éxito en cualquiera de estas tiradas implicará que encuentran el camino hacia la tribu, aunque si se halla mediante el último sistema los PJs tardarán unos días en encontrarlo. Haz que los PJs hagan estas tiradas ocultas, ya que en cualquier caso vagarán durante días hasta encontrar el poblado, o andarán perdidos creyendo haber encontrado el camino. En cualquiera de estos casos no estarán solos, ya que de nuevo sus pasos volverán a ser observados, aunque en esta ocasión por un enemigo más terrible, los halflings de la tribu de Nurg, los cuales también han sido asaltados por las tropas de Tessand, como se explicará más adelante, y considerarán al grupo de PJs como una amenaza potencial por lo que les atacarán, aunque los capturarán vivos para obtener información sobre otros posibles atacantes. A efectos de juego, los halflings emboscarán a los PJs y los atacarán con armas no excesivamente letales como cerbatanas, arcos con flechas envenenadas (en ambos casos se trata de narcóticos o paralizantes) u hondas. En caso de dañar a un PJ hasta 0 pg, considéralo inconsciente. Puedes considerar ilimitado el número de halflings que intervienen, usa tantos como necesites hasta capturar a todo el grupo. Si la magia o psiónica del grupo les da excesiva ventaja, usa clérigos y/o psiónicos a tu discreción. Una vez hecho esto, los PJs serán llevados ante el jefe de la tribu de Nurg para que los interroguen.

#### Halflings

Alinamiento: Caótico neutral  
 Armadura: CA: 4 (Cuero + DES)  
 Nivel: Guerrero nivel 3  
 Pg: 18  
 GAC0: 18 / 15 (proyectiles)  
 # Ataques: 1/asalto  
 Daño: según arma  
 Movimiento: 12  
 Poderes Psi.: Según se requiera  
 Ocultarse: 25%  
 Sigilo: 25%



Cuando los PJs vuelvan en sí, se hallarán atados en una especie de tótems (uno por PJ), completamente desarmados aunque con sus ropas y armaduras puestas. Si algún PJ demostró tener la capacidad de lanzar hechizos mágicos o clericales se encontrará amordazado para evitar que conjure. Si alguien ha mostrado signos de usar magia profanadora será ajusticiado a no ser que los PJs le den al cabecilla un **MUY BUEN** motivo para que no lo haga. Agrupados alrededor de los prisioneros hay multitud de halflings, muchos de ellos con heridas (más de los que podrían haber herido los PJs). El pueblo así mismo muestra señales evidentes de haber sufrido daños durante una batalla (chozas destrozadas o quemadas). Ante ellos, sentado en una especie de trono hecho de caña y ramas se encuentra sentado un anciano halfling, Nurg el caudillo de la tribu. Este preguntará a los PJs el motivo que les ha llevado hasta este lugar. Los PJs tendrán que ser muy cautelosos con las respuestas que den, cualquier mentira será captada por Nurg (es un poderoso psiónico) y puede hacer que el grupo acabe en el puchero si contemplaciones. Si los PJs explican su misión y logran identificarse como miembros de la casa Wavir (quizás los medallones servirían de algo), Nurg les liberará y les explicará lo sucedido. De todos modos querido DM no se lo pongas demasiado fácil, hazles sufrir e interpretar a sus personajes durante el interrogatorio antes de liberarlos. Si realmente lo hacen bien, no está de más que les otorgues 200 PX.

Lo que Nurg les explicará es lo siguiente: unos seis días antes de la llegada de los PJs, un ejército atacó por sorpresa al poblado mientras la mayoría de guerreros estaban de caza, saqueando toda la comida que pudieron y capturando un gran número de halflings (las tropas de Tessand se "reabastecieron") y capturaron más esclavos; al regresar los guerreros, iniciaron un ataque contra los saqueadores contando con la ayuda a otras tribus. La batalla fue terrible, muchos de los invasores cayeron pero los supervivientes, aún numerosos, huyeron respaldados por la magia de Tessand. Muchos halflings fueron liberados, pero aún quedan algunos en poder del hechicero. Durante la batalla se consiguió recuperar un mapa que llevaba uno de los invasores que cayeron (uno de los guías de Tessand). Nurg dará el mapa a los PJs si estos se comprometen a rescatar a los halflings capturados por Tessand; en caso de aceptar, también se encargará de que los PJs heridos sean curados. Si el grupo se preocupa por ayudar a la tribu (curaciones, reconstrucción de cabañas), cederá a los jugadores alguno de los objetos capturados a los invasores: armas metálicas (10% de ser mágicas), piezas de armadura, etc.

El mapa que Nurg da a los PJs muestra la situación de Ssot'Urey y de otras dos ciudades juntamente con la siguiente inscripción, "Anthara te cederá el paso"; esta inscripción solo

## Nurg

**Profesión:** Psionico Halfling  
**Alineamiento:** Neutral auténtico  
**Armadura:** CA 6 (Cuero + DES)  
**Nivel:** 18  
**Pg:** 106  
**GAC0:** 12  
**# Ataques:** 1/asalto  
**Daño:** 1d8+8 (Garrote de hueso)  
**Movimiento:** 6  
**Poderes Psi.:**  
**Defensas:** Barrera mental, Fortaleza del intelecto, Escudo del pensamiento, Mente en Blanco, Torre de voluntad de hierro.  
**Clarisistencia:** Ciencias: Ver el Aura.  
**Devociones:** Mente combativa, Sentir Peligro.  
**Psicoquinesis:** Ciencias: Desintegrar, Telequinesis. Devociones: Ablandar, Agitación molecular, Ataque balístico, Barrera inercial, Controlar cuerpo.  
**Psicometabolismo:** Ciencias: Curación completa. Devociones: Piel de camaleón, Afinidad animal, Armadura de carne, Desplazamiento, Realce de los sentidos.  
**Telepatía:** Ciencias: Enlace mental, Expulsión, Sonda. Devociones: Aplastamiento psíquico, Contacto, Empuje mental, Enviar pensamientos, Flagelar el ego, Insinuación del id, Invisibilidad.  
**Metapsiónica:** Ciencias: Ultraestallido. Devociones: Aumentar, Canibalizar.  
**PFPs:** 439  
**Habilidades:**  
**FUE:** 10  
**DES:** 16  
**CON:** 18  
**INT:** 19  
**SAB:** 22  
**CAR:** 18



podrá ser leída por un PJ que haga un chequeo exitoso de *Lenguas Antiguas* o un ladrón con su habilidad de *Leer Lenguajes*.

## LA CIUDADELA DE SSOT'UREY (I)

Los PJs tardarán otros dos o tres días en recorrer el camino hasta la ciudadela, pudiéndose insertar los encuentros pertinentes. Pasados estos días, los personajes llegarán hasta un gran claro en el bosque donde se yergue un enorme templo rematado por una alta torre. El templo está amurallado, y en cada extremo se alza un obelisco negro de unos 10 metros de altura. En el exterior puede observarse una gran actividad de tropas de todo tipo: humanos, semigigantes, thri-kreens, ..., aunque no se ven rastros de prisioneros (están confinados en las mazmorras del templo). Los PJs podrán llegar a ver como un grupo de guerreros bien pertrechados abandonan el campamento en dirección oeste (uno de los grupos que Tessand envía para encontrar las otras dos ciudades del mapa, ver explicación más abajo). En todo caso mientras estén investigando, oirán unos pasos apresurados por el bosque y llegarán a ver a una semielfa corriendo y adentrándose en su interior perseguida por dos mulos y un semigigante (se trata de Melinna que ha conseguido fugarse). Si los PJs deciden ayudarla, tendrán que enfrentarse a los perseguidores y convencer a Melinna de que pretenden ayudarla; cuando lo logren, Melinna les explicará lo indicado en el apartado siguiente y les pedirá ayuda tanto para luchar contra Tessand como para liberar a sus compañeros cautivos.

## Melinna

**Profesión:** Preservadora / Psionica Semielfa  
**Alineamiento:** Neutral Buena  
**Armadura:** CA: 5 (DES)  
**Nivel:** 5/5  
**Pg:** 37  
**GAC0:** 18/14 Proyectiles  
**# Ataques:** 1/asalto  
**Daño:** 1d4-1 (Daga de hueso)  
**Movimiento:** 12  
**Conjuros:** Nivel 1: Proyectil mágico, Leer magia, Detectar magia, Armadura  
Nivel 2: Invisibilidad, Imagen espejo  
Nivel 3: Bola de fuego  
Psionica: PFPs 86  
**Defensas:** Barrera mental, Torre de voluntad de hierro, Escudo del pensamiento.  
**Telepatía:** Ciencias: Enlace mental, Expulsión. Devociones: Captar sinceridad, Contacto, Detectar vida, Enemigo invencible, Enlazar visión, Insinuación del id, Ocultar pensamientos, Empuje mental.  
**Psicometabolismo:** Contención de energía. Devociones: Arma corporal, Reducción.  
**PFPs:** 86

### Habilidades:

**FUE:** 12  
**DES:** 21  
**CON:** 16  
**INT:** 18  
**SAB:** 18  
**CAR:** 11



Melinna posee en sus vestiduras un bolsillo de contención mágico capaz de contener y ocultar hasta 5 kg de peso (le fue muy útil para ocultar sus pergaminos de magia a Tessand).

## La explicación de Melinna

Tras capturarla a ella y a los supervivientes del pueblo, y después de asaltar la tribu de Nurg, los supervivientes del ejército de Tessand llegaron a Ssot'Urey, donde los cautivos fueron encarcelados en las celdas de la ciudadela. Melinna no tardó mucho en fugarse gracias a sus poderes psiónicos e inteligencia. Permaneció oculta un tiempo para saber que tramaba exactamente el profanador. Descubrió que la ciudadela era realmente un gran foco de poder creado antes del cataclismo que asoló Athas; este foco estaba controlado mediante unas "piedras de mando", las cuales fueron retiradas por los habitantes de la ciudadela abrumados por el desastre y confinadas en unos templos donde serían vigiladas para evitar su mal uso. Tessand está aprendiendo a controlar el poder de la ciudadela, pero necesita las piedras para

dominar dicho poder, es por ello que ha enviado expediciones a los templos en su busca. Al darse cuenta del peligro, Melinna decidió abandonar la ciudadela para buscar algún tipo de ayuda contra Tessand y poder rescatar a sus compañeros. En su fuga fue descubierta por los guardianes que la perseguían cuando se encontró con los PJs.

Melinna le indicará al grupo la situación de los dos templos, que coincide con la de las otras dos construcciones que aparecen en el mapa; por cierto, si le muestran el mapa a Melinna y no han descifrado la inscripción, ella será capaz de traducirla siempre y cuando piensen ayudarla (usará su poder de *Captar sinceridad* para cerciorarse).

El grupo de guerreros que han visto irse los PJs va hacia uno de los dos templos, Melinna no sabe a cual de ellos, pero deja en manos del grupo este templo hay que ir a investigar. A efectos de juego solo podrán investigar un templo (el que ellos quieran), ya que sin ellos saberlo, otra expedición ha sido enviada al otro templo y habrá recuperado el otro cristal, por lo que si los PJs deciden investigar el segundo templo, encontrarán que este ha sido saqueado. Usa la expedición que los PJs han visto partir como incentivo para que se apresuren en sacarles ventaja, o bien como un objetivo a emboscar si lo prefieren así. La expedición está formada por 5 mulos, 5 humanos, 3 semigigantes y 2 thri-kreen, además de un líder elfo.



## Humano

Profesión: Guerrero  
 Alineamiento: Neutral Auténtico  
 Armadura: CA 7  
 Dg: 3 Pg: 22  
 GAC0: 18  
 # Ataques: 1 /asalto  
 Daño: 1d8 espada, 1d6 arco  
 Mov: 12  
 Px: 65

## Mul

Profesión: Guerrero  
 Alineamiento: Neutral Auténtico  
 Armadura: CA 8  
 Dg: 5 Pg: 38  
 GAC0: 15  
 # Ataques: 1 /asalto  
 Daño: 1d8+1 espada, 1d6+1 lanza  
 Mov: 12  
 Px: 175

## Semi-gigantes

Profesión: Guerrero  
 Alineamiento: Neutral Auténtico  
 Armadura: CA 4  
 Dg: 3 Pg: 40  
 GAC0: 15  
 # Ataques: 1 /asalto  
 Daño: 1d10+4 (hacha a dos manos)  
 Mov: 15  
 Px: 175

## Thri-keen

Profesión: Guerrero  
 Alineamiento: Caótico  
 Armadura: CA 5  
 Dg: 5 Pg: 37  
 GAC0: 15  
 # Ataques: 5, 3 o 2/asalto  
 Daño: 1d4(x4)/1d4+1 (garras+mordisco)  
 o 2d4(x2)/1d4+1 (ghytka + mordisco) o  
 1d6+2(x2) (Chatkcha).  
 Mov: 18  
 Px: 2.000

## Líder elfo

Profesión: Guerrero  
 Alineamiento: Caótico  
 Armadura: CA 4  
 Dg: 4 Pg: 30  
 GAC0: 16/13 (proyectiles)  
 # Ataques: 3/2xasalto  
 Daño: 1d6 (arco), 1d8+1 (cimitarra)  
 Mov: 12



## LOS DOS TEMPLOS

Escojan el templo que escojan, los PJs se verán enfrentados a otra dura caminata de varios días antes de llegar (de nuevo, DM, tienes carta blanca para propiciar los encuentros que te parezcan). Considera que la expedición de Tessand ha quedado rezagada en el caso que se esfuerzen un mínimo para conseguirlo. Durante este trayecto, los PJs se toparán con una zona pantanosa, en la que podrán observar a un par de jóvenes. Uno de ellos está intentando sacar al otro de un pozo de arenas movedizas en el que ha caído. En caso de ayudar a los chicos, los jugadores deberán utilizar un chequeo de FUE para sacarlo a la superficie, uno de DES-5 para no hundirse y otro igual para salir de la zona con el chico. En caso de fallar un chequeo de DES, el PJ empieza a hundirse, para poder salir deberá superar una tirada por

DES con un -1 acumulativo, por tirada fallada. En el trágico caso que la destreza llegue a 0, el PJ se hunde pudiendo aguantar sumergido su CON/3 rounds (redondeando hacia arriba), si durante ese tiempo no han conseguido resacarlo morirá ahogado. Les resultará más sencillo si utilizan una cuerda, pero sólo permíteselo si han declarado la cuerda en su equipo al iniciar la aventura. En tal caso con superar una tirada conjunta de FUE, conseguirán rescatar al muchacho (unos 50 Kg). Los dos jóvenes se presentarán como hermanos, responden al nombre de Yan y Arden y pertenecen al pueblo de los Jinetes del Viento, un pueblo humano ubicado en las Montañas Resonantes (los naturales de este pueblo poseen una extraña empatía con los gigantes *rocs athasianos*, incluso los utilizan de montura). A pesar de vivir en la montaña, patrullan grandes extensiones de los bosques vigilándolos de peligros como los profanadores. Esta vigilancia es en pago a un supuesto favor que en su día realizó algún habitante del bosque a los miembros del pueblo. Los dos hermanos mostrarán gratitud hacia los PJs por la ayuda y les explicarán que están de vigilancia esperando que pasen un par de días hasta que llegue su relevo; acto seguido Arden les preguntará el motivo que les ha llevado hasta los bosques, mientras Yan utiliza su poder psíquico de *Captar Sinceridad*.

### Si no les mienten

Los jugadores son sinceros y les cuentan su búsqueda de un poderoso profanador que está en la zona. Arden les propondrá acompañarles, mientras su hermano pequeño Yan va en busca de refuerzos para combatir a Tessand. Si el grupo declina esta oferta, les ofrecerán un cuerno de señales que les servirá para pedirles ayuda en caso de necesidad, aunque es de un solo uso.

### Si les mienten

A Yan no le resultará complicado darse cuenta. Aunque los jugadores se vayan los dos guardabosques pedirán refuerzos para evitar posibles problemas.

## Yan

Profesión: Guardabosques humano  
 Alineamiento: Caótico bueno  
 Armadura: CA: 6 (cuero+DES)  
 Nivel: 2  
 Pg: 19  
 GAC0: 19  
 # Ataques: 1/asalto  
 Daño: 1d6 (espada corta)  
 Movimiento: 12  
 Poderes Psi.: Captar sinceridad, enlace mental, Contacto.  
 PFPs: 32  
 Habilidades:  
 FUE: 14 DES: 16  
 CON: 15 INT: 12  
 SAB: 16 CAR: 12

## Arden

Profesión: Guardabosques humano  
 Alineamiento: Neutral bueno  
 Armadura: CA: 3 (cuero+escudo+DES)  
 Nivel: 3  
 Pg: 27  
 GAC0: 17  
 # Ataques: 3/2 asalto  
 Daño: 1d8+3 (espada larga de acero)  
 Movimiento: 12  
 Poderes Psi.: Poder de camaleón  
 PFPs: 26  
 Habilidades:  
 FUE: 18/30 DES: 19  
 CON: 16 INT: 13  
 SAB: 16 CAR: 12

Como se indicó hay dos templos, uno al norte de Ssot'Urey y otro al sureste. A continuación os ofrecemos la descripción de ambos templos y de sus estancias más importantes.

## Templo del noroeste

Lo primero que verán los PJs al acercarse al templo será una enorme cúpula cubierta de vegetación y enredaderas. El aspecto es el de un edificio que ha visto pasar entre sí siglos de historia y que actualmente parece un milagro que todavía este en pie. Los moradores de este lugar mantuvieron una encarnizada lucha con otra especie moradora del lugar, los hombres araña, seres feroces, adoradores de una extraña y sangrienta entidad. Los hombres araña acabaron decidiendo la contienda a su favor, pero mantienen las ruinas del templo como un lugar casi venerado por ellos. Y son precisamente los hombres araña los que están intentando emboscar a nuestro grupo de intrusos. De camino para allí sufrirán el asalto de 1D8+3 hombres araña, con la opción de llamar refuerzos en caso de que no se les suprima con cierta celeridad.

**Hombres Araña:** Son unas desagradables criaturas con aspecto humanoide pero con vello similar al de una araña recubriendo todo su cuerpo, tres pares de brazos y ocho ojos, también similares a los de una araña. Son criaturas estúpidas que consideran a todo ser que se mueva como un peligro, comida o ambas cosas. Debido a esta visión del resto, sus ataques son espontáneos. Suelen combatir con espadas o hachas de piedra y protegerse con burdos escudos de madera.

### Hombres-Arañas

INT: baja  
 Alineamiento: Neutral  
 Armadura: CA: 6  
 Dg: 2  
 Pg: 15  
 GAC0: 17  
 # Ataques: 2/asalto  
 Daño: 1d8-2 (hacha piedra), 1d6-1 (esp. piedra)  
 Tamaño medio: 5 pies  
 Movimiento: 12  
 Moral: Elite (15-16)  
 Px: 260.

Cuando los PJs acaben con los primeros podrán ver, o sentir, como surgen más hombres araña por todas partes, dejándoles una sola vía de escape: el camino hacia el Templo. Una vez en el interior los hombres araña aguardarán fuera, ya que no se atreven a entrar.

1- La cúpula de entrada: Esta enorme sala de más de 20m de diámetro está completamente en ruinas, hay escombros por todas partes. De hecho cada turno que pasen los PJs en el interior, hay un 15% no acumulativo, de que se produzca un derrumbe que causará a los jugadores 1D6 de daño; un 01 en la tirada implica que le daño es de 1D8+2.

¡Atención!, cualquier hechizo destructivo con área de efecto (pe. *Bola de fuego*), tiene un 20% de provocar un derrumbe mayor por cada cinco metros de radio, el daño en este caso es de 2D10+5.

2- **Sala vacía:** esta sala llena de escombros, no tiene gran cosa de interés, entre las ruinas se halla enterrado (35% de encontrarlo), un pergamino que solo podrá ser leído con algún personaje con la pericia de *lenguajes antiguos* o por un ladrón con la habilidad de *leer lenguajes*. En él se halla dibujada una estatua con seis brazos alzados hacia arriba además de un mecanismo que parece hallarse en el interior y la inscripción 6-3-2.

3- **Sala de la estatua:** En esta sala circular, hay un podio con una pequeña estatua con seis brazos alzados (sí, la del pergamino). Y un estudio más detallado, rebela que los brazos esta articulados y pueden subir y bajar. El mecanismo del interior de la estatua, hace que si todos los brazos estan bajados se abra una trampilla que conduce hacia el nivel inferior. La combinación para abrir la trampilla, es la indicada en el pergamino 6-3-2, donde: 1- brazo superior izq. 2- brazo central izq. 3- brazo inferior izq. 4- brazo superior der. 5- brazo central der. 6- brazo inferior der. En caso de no poseer la combinación, cada brazo al bajarlo, tiene los siguientes efectos:

- 1- No afecta a los otros brazos
- 2- Cambia el sentido de 4.
- 3- Cambia a 5 y a 4.
- 4- Cambia a todos.
- 5- Cambia a 2.
- 6- Cambia a 1 y 4.

Al bajar todos los brazos se abre la trampilla tras el podio. Unas escaleras llevan a la habitación 4.

4- **Antecámara:** Esta es una habitación oscura con las paredes llenas de telarañas. En las paredes hay soportes para antorchas (uno en cada una) con su correspondiente antorcha. En esta sala habitan 4 arañas grandes que aprovecharán la oscuridad para atacar por sorpresa a los PJs. Junto a la puerta, hay una urna de piedra, en su interior, hay 50 m.o. 100 m.p. y 4 gemas por valor de 100 m.o. c/u.

### Arañas(4)

INT: no  
 Alineamiento: Neutral  
 Armadura: CA 8  
 Dg: 1+1  
 Pg: 8,6,6,5  
 GAC0: 19  
 # Ataques: 1/asalto  
 Daño: 1\* (TS Veneno tipo A +2)  
 Tamaño: Pequeño  
 Movimiento: 8/ 15 en la tela.  
 Moral: Elite (15-16)  
 Px: 175.



5- **Pasillo:** Este pasillo, de unos veinte metros de largo, esta formado por cinco losas de 4x2 metros. Si se pisan las losas marcadas con un T, tendrán los PJs tendran que superar chequeos de destreza para no recibir 1d6+2 puntos de daño a cada PJ. Pueden saltarse con un exitoso chequeo de DES.

6- **Panteón:** En esta sala hay tres sarcófagos de piedra con una pesada losa encima. Los dos laterales, contienen cadáveres momificados con unos extraños hábitos recubriendolos y una arma en sus manos. El sarcófago central, contiene otro cadáver momificado con una capa púrpura,

## Momia\*

INT: no  
Alineamiento: Malvado  
Armadura: CA 4  
Dg: 5+3  
Pg: 43  
GAC0:12  
# Ataques: 2/asalto  
Daño: 1d4+3  
Ataque esp.: proyectil mágico tres veces al día.  
Tamaño: Pequeño  
Movimiento: 12  
Moral: Fanático (17-18)  
Px: 3.000.



## Momias

INT: no  
Alineamiento: Malvado  
Armadura: CA 3  
Dg: 5+3  
Pg: 43  
GAC0:11  
# Ataques: 2/asalto  
Daño: 1d8+2 (izq.) 1d10+2 (der.)  
Ataque esp.: proyectil mágico tres veces al día.  
Tamaño: Pequeño  
Movimiento: 12  
Moral: Fanático (17-18)  
Px: 2.500.

(\*) La momia central lleva un anillo mágico de protección +2, una capa +2 a las TS de magia, una daga metálica +3 y la tiara lleva un conjuro de *Ver lo invisible* las otras momias llevan cotas de maila bajo sus hábitos, el izq. tiene una espada larga metálica +2 y la der. lleva una mandoble met +2.

una tiara metálica en la cabeza y un objeto metálico en sus manos (un talismán de plata). Si los PJs intentan quitarle el talismán de las manos las cuencas de sus ojos se iluminarán con un fulgor verdoso y el cadáver se alzará lanzando un horrendo grito, al tiempo que las otras dos se alzan.

**7- Sala en ruinas:** Tras los escombros de la pared norte, hay una puerta enterrada (40% de localizarla).

**8- Sala de las vasijas:** En esta sala hay seis tinajas, cuatro de ellas rotas parcialmente. De las otras dos, la primera contiene una pequeña esfera de cristal con el poder de luz continua activable por comando «Hágase la Luz», y una enorme gema valorada en 500 m.o. La segunda contiene un saco sin fondo con 1D6+2 pociones de curación en su interior. Entre los restos de una de las tinajas rotas mora un antiguo vigilante, una serpiente creada por los sacerdotes que se mantiene invisible y se deslizará para atacar por sorpresa a algún PJ. distraído,

en especial a alguno con poderes mágicos. En cuanto ataque se volverá visible, mostrando un aspecto similar a la de una cobra pero con una aura luminosa a su alrededor y ojos rojos. Si es destruida, se convertirá en una hermosa figura cristalina que podría tener valor como obra de arte (100 m.p.).

## Serpiente de Guardia

INT: no  
Alineamiento: Neutral  
Armadura: CA 2  
Dg: 3  
Pg: 16  
GAC0:15  
# Ataques: 2/asalto  
Daño: 1d4+1  
Ataque esp.: La víctima debe pasar un Ts contra conjuros o se verá afectada por un disparar magia.  
Defensas esp.: Inmune a armas no mágicas, hechizos y poderes psíquicos que afecten a la mente.  
Movimiento: 14  
Px: 4.000

**9- Sala de la piedra de mando:** Esta habitación esta bañada por el resplandor rojizo proveniente de un cristal del tamaño de un puño. Colocados en una columna (la piedra de mando), frente al cristal, hay un pequeño altar. Si alguien intenta coger el cristal, al rebasar el altar topará con una barrera invisible que descargará 1d6 puntos de daño sobre el incauto. Esta barrera no permite el paso de nada ni nadie. Es inmune a todo tipo de magia y psíquica impidiendo, incluso, las teleportaciones.

Si algún PJ con algo de curiosidad, examina el altar, descubrirá una pequeña hendidura, que coincide con el talismán que vieron en el mausoleo (si lo tienen, bien que lo introduzcan, sino...). Al introducir el talismán, la barrera se disipará, permitiendo a los PJs que alcancen la piedra de mando.

Al salir del templo, los hombres-araña volverán a atacarlos. Si se les ocurre mostrarles la piedra, huirán aterrorizados. De otro modo tendrán que abrirse paso luchando (el número de adversarios dependerá de lo cruel que se sienta el DM).

## Templo de sureste

Ya no hay testigos de lo que sucedió en el pasado con este templo excavado en la piedra, pero sea lo que fuere lo que lo arrasó y exterminó a sus ocupantes, ha dejado su huella en el lugar. Un silencio sepulcral, antinatural, envuelve el templo. No

hay nada vivo en las cercanías. Todos aquellos que intenten atravesar sus puertas, deberán superar una TS contra miedo o no podrán atravesar el umbral. Existe un lago, colindante con el templo, de aguas cristalinas y cuya transparencia puede atraer a los PJs. Si alguno bebe de estas aguas, deberá superar una TS contra conjuros, o se encontrará débil y enfebrecido durante 1D4 días (perderá toda bonificación por FUE, DES y CON, y su movimiento se verá reducido a la mitad). El conjuro clerical *Purificar comida y bebida* elimina este efecto de las aguas, mientras que conjuros como *Extirpar maldición* y *Curar* sanarán a todos aquellos afectados.

**1-Gruta de entrada:** Esta gruta presenta 4 estatuas de cristal, una en cada extremo de la sala. En cuanto los PJs pongan los pies en la estancia, una cautivadora música resonará por toda ella, obligando a los PJs a superar una TS contra conjuros o quedarse fascinados por ella y sin posibilidad de realizar ningún tipo de acción. Cada turno en que se encuentren en este estado, las estatuas les drenarán 1D4 pg. Si los PJs superan la primera tirada y tienen algún medio para no oír la música, tendrán un bonificador en las siguientes TS de +3 a +6, dependiendo estas del método empleado. A todo esto, las estatuas adquirirán un fulgor bastante sospechoso, lo que llevará a los PJs a la conclusión de que estas tienen algo que ver con lo que les está pasando. Para destruirlas, tendrán que golpearlas hasta reducirlas a meras astillas (esto lo lograrán causándoles un daño total de 20 + pg drenados).

**2-Sala-trampa:** Esta sala de 12x12 m, esta compuesta de 9 losas de 4x4 m, y en cuanto el último PJ haya traspasado las puertas, estas se cerrarán activando la trampa. A partir de este momento, los PJs deberán especificar en que baldosa se encuentran, y el DM deberá lanzar 1D10 (1-9 se activa la correspondiente baldosa, con 0 se activan todas, causando 1D4+1 pg al que se encuentre en ella). Si prestan atención, verán en las paredes el dibujo de una mano, con un glifo en su interior. Con la correspondiente tirada de *Lenguas Antiguas* o *Leer Idiomas* (en el caso de los

ladrones), se darán cuenta de que corresponden a los números 1,2,3 y 4. Activando los glifos en su correcto orden (1-Norte, 2-Oeste, 3-Sur y 4-Este), la trampa se desactivará y las puertas se abrirán de nuevo. En caso de que nadie halle la solución, siempre puedes hacer que Melinna les saque del apuro.

**3-Panteón (I):** Los restos desgastados de docenas de personas se apilan en diferentes nichos, con ropas raídas por el paso del tiempo y armas tan oxidadas que se rompen nada más tocarlas.

**4-Panteón (II):** Aquí se hallan los restos de cinco personas, bastante importantes en vida a juzgar por sus ropajes suntuosos y las joyas que adornan sus brazos y manos. Cada uno de ellos posee un brazalete y gemas valoradas en 80 m.o., una daga metálica (+1) y un anillo de oro (1D6 1,2,3- Protección +1; 4,5- Protección +2; 6- Protección +3).

**5-Sala de las estatuas:** Un enorme recinto circular con una gigantesca estatua de unos 8 m, representando a un hombre meditando (similar a un Buda), y flanqueada por las imponentes estatuas a tamaño real de dos guerreros acorazados y armados con enormes hachas a dos manos. La estancia se halla teñida por el resplandor rojizo que emana de la piedra engarzada en la frente de la gigantesca estatua. Al aproximarse a ella, los dos guerreros cobrarán vida y atacarán a los PJs.

## Estatuas

INT: no  
Alineamiento: Legal Neutral  
Armadura: CA 0  
Dg: 8+6  
Pg: 68  
GAC0:11  
# Ataques: 1/asalto  
Daño: 1d10 (Hacha de dos manos)  
Px: 4.000

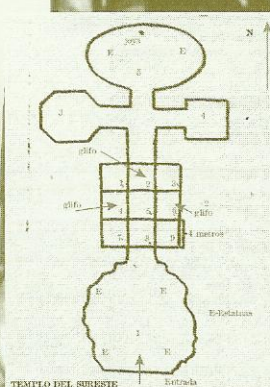
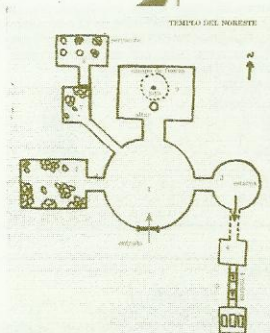
Una vez destruidas las estatuas, solo queda coger la piedra y salir de la sala. Cuando lo hacen, se encuentran rodeados por los ocupantes de 3 (1D10+6) y de 4 (los cinco), que han regresado de su descanso eterno para impedir el robo de la piedra. La batalla está servida...

## Esqueletos (de 3)

INT: no  
Alineamiento: Neutral  
Armadura: CA 8  
Dg: 1+3  
Pg: 4-11  
GAC0: 17  
# Ataques: 1/asalto  
Daño: 1d6-1 (espadas cortas de hueso)  
Px: 120

## Esqueletos (de 4)

INT: no  
Alineamiento: Neutral  
Armadura: CA 8 (si no les han despojado de los anillos variable).  
Dg: 3+2  
Pg: 26  
GAC0: 16  
# Ataques: 2/asalto  
Daño: Como hoja flameante a Nivel 3  
Defensas esp.: Inmune a armas no mágicas  
Px: 700



# LA CIUDADELA DE SSOT'UREY

Tras recuperar una piedra de mando, Melinna propondrá regresar a Ssot'Urey para intentar utilizarla en el intento de acabar con Tessand. Si los PJs acceden, el viaje de vuelta no debería suponerles excesivos problemas (algún encuentro al azar o bien la segunda expedición de Tessand, si no han acabado ya con ella). Al llegar a la ciudadela, notaran que algo extraño flota en el ambiente, el cielo esta cubierto de amenazadoras nubes negras, múltiples relámpagos caen sobre los obeliscos de la ciudadela. Cualquier PJ con algo de sensibilidad a la magia notará como esta impregna el ambiente.

De pronto una atronadora cargada resuena en el aire sofocante, el suelo empieza a temblar y a resquebrajarse (tiradas de DES-3 para evitar caer en una de las grietas y recibir 1D6 pg); un intenso resplandor baña la zona, al tiempo que los efectos de la magia profanadora se dejan sentir con toda su malevolencia, destruyendo gran parte del bosque circundante. Mientras esto ocurre, los PJs observarán, atónitos, como la fortaleza se alza majestuosamente en el aire y comienza a desplazarse en dirección este, hacia las Montañas Resonantes. Ante esta eventualidad, los PJs tienen dos opciones: a) Si Arden no les acompaña, pueden hacer sonar el cuerno que les entregó y esperar refuerzos (si los PJs mintieron a los dos hermanos, los refuerzos puede que ya estén en camino). b) Que Arden, si les acompaña, en cuyo caso él mismo llamará a su gente.

En cualquier caso, al cabo de una media hora, verán como se aproximan dos gigantescos rocs, que se posarán cerca de los PJs. En cada uno de ellos viajan cinco *Jinetes del Viento*, que a la vista del desolado paisaje y ante las explicaciones de los PJs o de Arden, decidirán atacar la ciudadela y ayudar a los PJs. Uno de los rocs partirá en busca de más refuerzos, mientras que el resto espera. Tras un tiempo, habrá un contingente de unos 100 *Jinetes del Viento* y cerca de 20 rocs, además de los PJs, dispuestos a asaltar la ciudadela. Esta es bastante lenta en su vuelo, por lo que tras unas horas, estarán en posición de asaltarla. No será una cosa sencilla, puesto que los defensores han tenido tiempo de sobra para preparar la resistencia (ten en cuenta que una bandada de 20 rocs es una cosa difícil de no ver). Desarrolla esta batalla como algo lineal, en la que los *Jinetes* vencieran debido a su superioridad, aunque a costa de muchas pérdidas, mientras los PJs hacen su trabajo. De todas formas; la situación es dramática y en ningún momento deben saber como acabará la batalla. En la zona exterior de la ciudadela hay multitud de guardias, así que los PJs no estarán ociosos. Para sus estadísticas consulta el capítulo *Los dos templos* y utiliza las de los miembros de la expedición.

## Jinetes del Viento

Alinamiento: Neutral  
Armadura: CA 8  
Dg: 2  
Pg: 21  
GAC0:17  
# Ataques: 1/asalto  
Daño: 1d8 (Espada larga metálica)  
Movimiento: 12

## La ciudadela Nivel 1

**1-Campamentos:** El patio ha sido aprovechado para que acampen centinelas y parte de la guardia. Es en esta zona donde se desarrollará la mayor parte de los combates.

**2-Obeliscos:** Estas enormes columnas de mas de 10 metros de alto son las que permiten que la ciudadela pueda moverse por los aires. En caso de que los PJs quieran destruir alguno para inmovilizar la ciudadela, deberán inflingirle 500 pg a cada uno; la pérdida de dos obeliscos no afectará el vuelo. Con tres la ciudadela se inmovilizará y con la destrucción de los cuatro la ciudadela caerá como una piedra (nunca mejor dicho), acabando con todos los ocupantes.

**3-Torres de Guardia:** En cada una de ellas hay cuatro guardias humanos equipados con arcos.

**4-Escaleras:** Conducen al nivel 2.

**5-Celdas:** En ellas se encuentran los supervivientes del poblado Wavir (15 en total) y los halflings de la tribu de Nurg (10). Las celdas están custodiadas por 3 humanos y 3 muls. Una vez liberados, los cautivos ayudarán a los *Jinetes* o a los PJs, según deseen estos.

Supervivientes Wavir: GH N3, AL N, CA 8, Mov. 12, PG 17, Gaco 18, #At 1, Daño: según el arma que consigan.

Halflings: Como los de la tribu de Nurg.

**6-Habitaciones:** Habilitadas como barracones, cada una contiene 1D8 humanos, 1D6 muls y 1D3 semigigantes preparándose para el combate.

## La Ciudadela Nivel dos

**1-Portal mágico:** Su acceso está custodiado por tres thri-kreen y una puerta maciza (*Abrir Cerraduras* -15% o *Abrir Puertas* -5). Una vez

abierta, contemplarán una especie de monolito negro de unos 2'5 m de alto por 0'5 de ancho, con unas runas grabadas en él. El que los descifre (*Lenguajes antiguos* o *Leer idiomas*), leerá «Habla y cruza el umbral». Si no se aclaran, el DM puede hacerles tirar por INT, para recordar las palabras del pergamino que les entregó Nurg, puesto que la palabra de mando, Anthara, se encuentra en él. Al pronunciarla, el monolito emitirá una luz blanquecina y permitirá que el grupo acceda a la torre.

**2-Biblioteca:** La fuente de saber de la ciudadela. En ella se encuentran TODOS (remarcamos todos¿se nota?) los conjuros de hechicería y magia sacerdotal (de *AD&D*), así como fragmentos de la historia athasiana e incluso insinuaciones de la existencia de otros mundos. Si algun PJ busca conjuros, permítele encontrar 1D6+1 de nivel 1D8, si busca uno específico, permítele que lo encuentre si supera un chequeo de SAB-2. También hallarán un prisma de lectura mágica (funciona como conjuro *Leer Magia*) y un ejemplar del Libro de Viaje de Boccob (ver *Guía del DM*).

**3-Tesorería:** Está custodiada por cuatro muls y en su interior puede hallarse uno de los tesoros mas fabulosos que los PJs hayan visto nunca. Hay 2D100 + 900 m.o., 2D100 + 2000 m.p., 3D20 +20 gemas, un 20% de encontrar 1D4 varitas (a determinar por tabla), un 5% de encontrar una vara (idem), un 20% de hallar 1D4 anillos (idem) y un 30% de hallar 1D6+1 armas mágicas (idem), además de todo tipo de obras de arte, tapices, etc. Todo en perfecto estado de conservación.

**4-Habitación:** Esta sala ha sido habilitada como estancia de los guardianes, en ella hay un mul y Ektar, uno de los guardaespaldas de Tessand.

**La torre:** El único modo de acceder a ella es mediante el portal mágico. Este transportará a los PJs hasta la cúspide de la torre, protegida del exterior mediante una cúpula de cris-

tal mágico irrompible. A los mandos de la torre se halla Tessand, que habrá detectado a los PJs mediante psiónica y habrá activado su hechizo de *Imagen Espejo*, combatiendo de esta forma con ellos.

Si Tessand es derrotado, musitará unas últimas palabras antes de morir y la piedra de mando conectada a su pedestal estallará en una llamarada multicolor. Desde ese momento los PJs dispondrán de 1D6+3 asaltos para instalar la otra piedra de mando en el mismo sitio, o la ciudadela perderá su capacidad de vuelo (y caerá como una piedra, ¿esto no lo había dicho antes?). De todos modos, aunque coloque la segunda piedra, el mecanismo que mantiene la fortaleza estará tan dañado por el combate, que «eyectará» a todos sus ocupantes, teleportándoles a tierra. Hecho esto, con una atronadora explosión la fortaleza se desintegrará.

Los supervivientes del ejército de Tessand huirán al saber que su patrón ha muerto y los *Jinetes* se retirarán, no sin antes agradecer a los PJs su ayuda. Tan solo queda retornar con los halflings al poblado de Nurg, el cual, en agradecimiento curará sus heridas, revivirá a cualquier miembro del grupo y les regalará dos frutas de *Curar Heridas Críticas* y otra de *Curar*. De allí, volverán a Fuerte Tránsito con Melinna y los otros supervivientes, ganándose así la amistad de la preservadora y de su marido Vania, que aparte de lo convenido les regalará su espada larga de acero en señal de gratitud. Dale a cada uno de los PJs 400px adicionales por el rescate de los cautivos.

## Tessand

Profesión: Profanador Humano  
Alinamiento: Caótico Malvado  
Armadura: CA 6 (DES)  
Dg: 10  
Pg: 27  
GAC0:17  
# Ataques: 1/asalto  
Daño: 1d4 (daga metálica)  
Movimiento: 12  
Conjuros: N1: Proyectil mágico(x2), Armadura, Manos Ardientes; N2:Imagen Espejo, Invisibilidad, Rayo Debilitador, Luz Continua; N3:Flecha de Llamas, Golpe de Rayo, Parpadeo; N4:Escudo de Fuego, Monstruos de las Sombras; N5: Conjuración Elemental, Telequinesis.  
PFPs: 42, Detección de vida  
Px: 6.000  
habilidades:  
FUE 8  
DES 19  
CON 11  
INT 20  
SAB 12  
CAR 16



## Ektar

Profesión: Mul gladiador  
Alinamiento: Caótico Neutral  
Armadura: CA 2 (Cuero+DES+Hab. Gladiador)  
Dg: 7  
Pg: 84  
GAC0:9  
# Ataques: 2/asalto  
Daño: 1d8+9 (Cimitarra de hueso)  
Movimiento: 12  
Psiónica: Ataque Balístico  
PFPs: 29  
Px: 3.000  
habilidades:  
FUE 22  
CON 20  
SAB 8  
DES 20  
INT 10  
CAR 2

