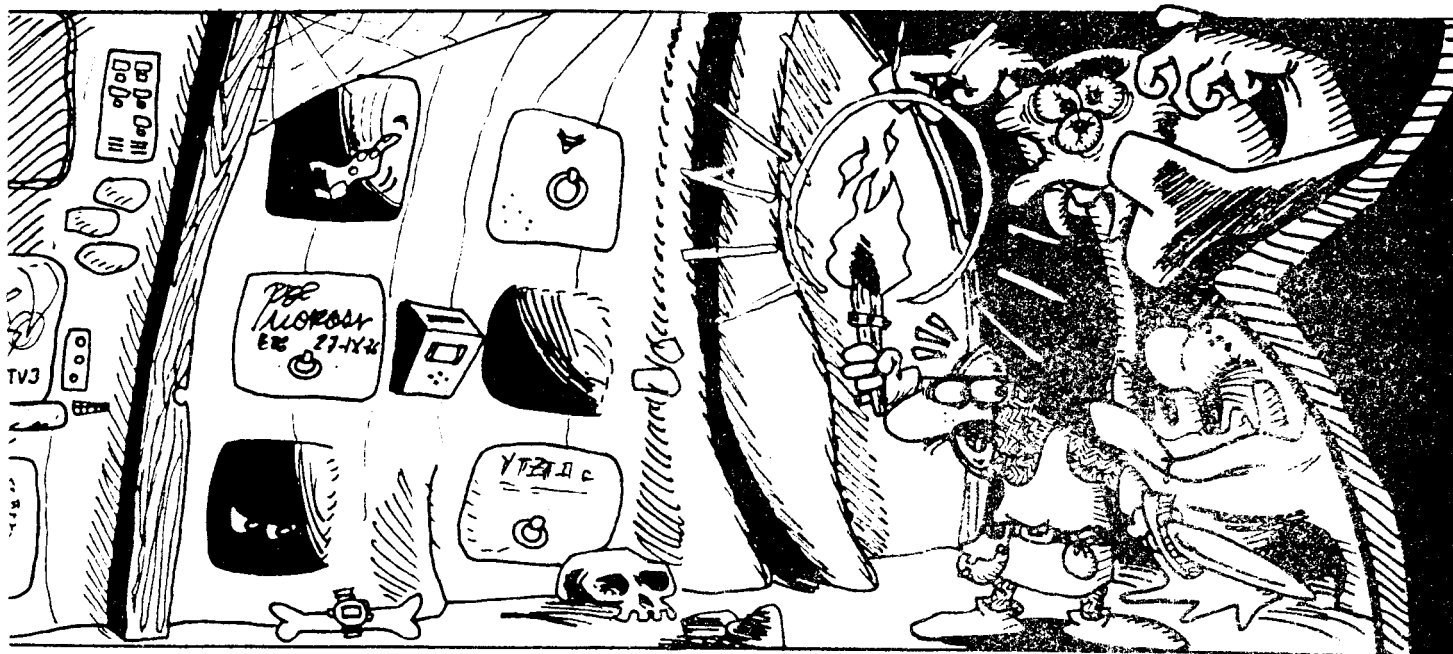


OSCURIDAD EN ALBERSAFT



INTRODUCCION

Albersaft es un complejo de tumbas y criptas ultimamente bastante abandonado, debido a ciertas desapariciones misteriosas, aunque se supone que todavía debe tener dentro un servicio de mantenimiento a base de clérigos y guardianes. "Hay más huesos humanos en Albersaft que estrellas en el cielo" reza un dicho de la región. Y puede que sea verdad.

Al comenzar nuestra historia, el grupo de aventureros, guiado por su amor a la cerveza, se encuentra en una taberna del pueblo de Morhannöck-on-Tyne.

Tras beberse unas cuantas cervezas, y antes de que comience la típica pelea que suelen organizar los guerreros del grupo ansiosos por subir de nivel, se acerca al grupo un enano. Se trata, cosa curiosa, de un mago enano, que responde al nombre de "Cuello de Bisoite" Steverag. Hostilmente, como haría todo enano que se precie al dirigirse a un grupo que contenga humanos y elfos, Steverag propondrá a los aventureros una misión: penetrar en Albersaft para rescatar una valiosa joya verde. Naturalmente, los aventureros le atosigarán a preguntas; por eso el personaje es un enano que responderá poco y con malos modos. No dirá cómo llegó hasta Albersaft la joya, ni cómo sabe él que se encuentra en ese complejo de criptas. El hábil DM solo dejará entrever que Steverag siente remordimientos, como si fuese su culpa que la joya se hubiese perdido en tan fúnebre lugar. Además, Steverag calentará los ánimos diciendo que además de la joya, existe un valioso tesoro que podrá ser para los aventureros. Tras lo cual, los muchachos se dirigirán a Albersaft, que está a medio día de marcha de Morhannöck-on-Tyne.

SOLO PARA EL MASTER

La misión encargada por Steverag tiene dos posibilidades, como se puede ver al final del módulo. Lo más divertido -pero también lo más arriesgado para el grupo- es que la "joya verde" sea el dragón. El animalito llegó hasta donde se encuentra gracias a unos pases mágicos de Steverag, el cual había amestrado al dragón cuando era una cría. Al ir creciendo, el animal comenzó a sublevarse y se comió al servicio doméstico de Steverag. Este, en una rabietta, le amenazó con enviarlo a un sitio donde el dragón pudiera estar royendo huesos durante milenios. El dragón, que dudaba de los poderes mágicos de Steverag tanto como el mismo enano, se echó a reír, pero a Steverag -por una vez- le salió bien el conjuro para teleportar. Inútil decir que después, arrepentido, Steverag ha intentado recuperar mágicamente al dragón, pero todo ha sido inútil. Si los aventureros salen con el dragón, el Master tirará 1d4; con un 1-2, Steverag y el dragón se reconcilian entre llantos y lamentos. Con un 3-4, el dragón se lanza sobre Steverag y lo devora. Los aventureros pueden intervenir si quieren, o simplemente aplaudir ante la rapidez de la faena.

Si no se quiere colocar al dragón, además de todo el tesoro citado, en el apartado de la cámara secreta se encuentra realmente una joya verde de jade, que no tiene mucho valor material, ni propiedades mágicas aparentes. Se trata del antiguo sonajero que su mamá regaló a Steverag y que éste apreciaba más que muchas otras riquezas. Haciendo ejercicios para teleportar objetos, el sonajero fue a parar a Albersaft. Steverag tiene la propiedad de saber siempre donde se encuentra la joya, porque la recuerda a su mamá. Al fin y al cabo, los enanos también se pueden poner tiernos.

Carcactus, druida.

Este módulo ha sido diseñado para jugarlo con las reglas básicas de DUNGEONS & DRAGONS, por un grupo de 6 personajes de tercer nivel.

DUNGEONS & DRAGONS es una marca registrada por TSR Inc.,

representada en España por Dalmau Carles Pla S.A.

Este no es un módulo oficial de TSR ni de Dalmau Carles Pla S.A.

1. Entrada en una caverna; las paredes están pulidas y con dibujos referentes a entierros y a la vida de ultratumba. Enfrente hay una puerta doble metálica, de aspecto pesado, que se abre con la fuerza de 4 personajes. Sobre ella hay una inscripción en lengua común: "La luz te guiará en tu camino". De aquí en adelante todas las habitaciones se encontrarán a oscuras, salvo si se especifica lo contrario.

2. En la habitación existe una especie de tarima y sobre ella una estatua de pie, mirando un orbe que sujeta en la mano izquierda. Todo él es de piedra, excepto los ojos que son de vidrio azulado, si se utiliza el sortilegio "detectar magia" los ojos resplandecerán. En el techo existe una pequeña abertura que deja pasar un haz de luz; a las doce del mediodía, la luz incidirá sobre uno de los ojos siendo reflejada hacia la pared derecha (según entra el grupo). En una pequeña oquedad disimulada brillará un objeto. Es una llave metálica que acciona el mecanismo de apertura de la reja metálica de la pared izquierda.

3. Habitación con techo en forma de cúpula con dibujos de constelaciones y signos zodiacales. A través de la habitación discurre un río subterráneo de agua cristalina. Atravesándolo hay un puente de piedra cuya barandilla está formada por reproducciones de cráneos, en las cuencas vacías de los ojos se observan restos de cera y mechas (eran velas). El río tiene una profundidad de unos 70 cms. y existen 2 rejas que impiden el paso en cualquier sentido.

4. Son pasadizos llenos de nichos, de 6 nichos de altura y cada metro hay uno hallándose en su mayoría llenos, resultando un total aproximado de 1300 esqueletos, los cuales fueron enterrados con sus mejores galas (espadas, armaduras, etc.) dado que

eran nobles locales ampliamente conocidos. Si alguien del grupo se lleva algún objeto de esta sala, existe un 12% de posibilidades de que se reconozca quién fué su verdadero dueño. Si es reconocido el objeto, la guardia palaciega le detendrá y será condenado a 6 años de prisión como profanador de tumbas. El 12% sólo se tirará en la comarca en donde sucede la aventura, aproximadamente unos 25Kms. de radio.

5. Habitación suntuosamente decorada y con gran iluminación de antorchas. Esta habitación se ve desde 3 y llama poderosamente la atención. Al fondo de la estancia hay una estatua sentada, con la cabeza apoyada sobre la mano derecha, en actitud de espera. Cuando alguien entre en la habitación se oirá una voz levemente distorsionada, como si estuviese lejos, que dice: "Entrad, entrada no tengais miedo, mientras no me toqueis no ocurrirá nada. Acercaos para que yo os vea y os contare alguno de mis secretos". Este mensaje se repetirá hasta que 6 personajes o su equivalente en peso entren en la zona rayada. Una vez esto ocurra la misma voz dirá: "Bien sé a por lo que habeis venido y teneis mi simpatía. Hay muchos tesoros para encontrar y tengo que haceros un poco difícil el obtenerlos".

A continuación la voz dirá un poema que no puede ser escrito por los jugadores, debe ser memorizado: (Anexo 1º). Este poema lo dirá completo 2 veces, cuando en la 3ª ocasión llegue a "después de la muerte" toda la zona rayada se abrirá, cayendo los personajes en un pozo de unos 10 metros de profundidad y haciéndose 1-3 puntos de vida debido a la caída. La trampilla se vuelve a cerrar automáticamente.

6. El fondo del pozo tiene 1 metro de agua, en el yacen varios esqueletos devorados que en total llevan 30GP, 20SP, 1 gema de 10-100GP, 1 espada +1 no mágica. En el agua están nadando 3 hom-

bres lagarto. Existe una puerta secreta bajo el agua, que median te un túnel sin aire llega a una trampilla oxidada. El sistema para abrir la trampilla es el siguiente: Cualquier personaje lo puede intentar, todos tienen un 95% de "aguantar la respiración", por cada 2 m. que el personaje bucee se le va restando un 5% y a cada intento de abrir la trampilla se le va restando un 5% en proporción aritmética (5-10-20-

40). La tirada para ver si aguant la respiración se hace cada 2 metros y por cada intento de abrir la trampilla. Si en algún momento sacara un % mayor del que debería sacar es que se está empezando a ahogar, si una segunda vez vuelve a fallar quedará inconsciente, si queda inconsciente se le resta automáticamente un 40% y sigue tirando. Si falla estará muerto.

Reglas del combate sin luz: En combate se golpea con un -4 al rdo. del dado, excepto si se tiene infravisión en cuyo caso se golpea con un -1. La infravisión no es más que ver radiaciones de calor, por lo tanto paredes, muebles y muertos vivientes, por ejemplo, no se pueden ver. En el resto de los casos (caminar, saltar, etc) utilizar la lógica, por ejemplo no se andará por enmedio de un pasadizo sino con una mano tanteando la pared y cogido a los demás. Nota: Las antorchas y demás material están mojados por tanto no pueden hacer luz.

3 HOMBRES LAGARTO:

Clase de armadura: 5
Dados de golpe : 2+1
Puntos de vida : 13,10,10
Movimiento: 18(6m.), nadando 36 (12 m.).
Ataque: 1 arma
Daño : Arma + 1
Nº. que aparece: 2-8 (6-36)
Protección igual: Guerrero 2
Moral : 12
Tipo tesoro: D
Alineamiento: Neutral
Valor PX : 25

7. En esta habitación existe un silencio mágico, por lo tanto los jugadores no pueden hablar entre sí para nada, deben escribir sus acciones y posiciones al DM. En la habitación hay una araña viuda negra y un cofre con 100 GP.

1 ARAÑA VIUDA NEGRA:
Clase de armadura: 6
Dados de golpe : 3*
Puntos de vida : 11
Movimiento: 18(6m.), en la tela: 36 (12 m.)
Ataque : 1 picadura
Daño : 2-12 + veneno
Nº que aparece: 1-3 (1-3)
Protección igual: Guerrero 2
Moral : 8
Tipo tesoro: U
Alineamiento: Neutral
Valor PX : 50

6a. Son pasillos con puertas metálicas falsas incrustadas en la pared. En el pasillo hay 4 antorchas secas en la pared en una de las cuales queda un rescaldo, aplicándole aceite surgirá una llama. Una antorcha dura 1 turno.

6b. La escalera posee una trampa, en cuanto se pisa el último escalón la escalera se convierte en una rampa, cayéndose todos los personajes, para llegar hasta la puerta hay que superar 2 tiradas de salvación contra destreza (lanzar 1D20 y obtener la propia destreza o inferior).

9. Serpiente pitón de las rocas. En un doble fondo de la pared hay dos pociones: Disminución y cura de heridas leves. Disminución: El tamaño del que lo ingiere se reduce 10 veces. Curar: El que la bebe recupera 1D8 puntos de vida.

1 SERPIENTE PITON DE LAS ROCAS :
Clase de armadura: 6
Dados de golpe : 5*
Puntos de vida : 16
Movimiento: 27 (9 metros)
Ataque : 1 mordedura/1 apretón
Daño : 1-4/2-8
Nº que aparece: 1-3(1-3)
Protección igual: Guerrero 3
Moral : 8
Tipo tesoro : U
Alineamiento: Neutral
Valor PX : 300

10. Pozo de 30 m. de hondo y 5 m. de ancho, se puede saltar sacando en una tirada de dado (1D20) la propia destreza o inferior, si se cae producirá 6D6 de daño. Era una trampa que ha saltado.

11. Seis esqueletos con cota de malla, espada larga y escudo, uno de ellos lleva una espada +1.

5 ESQUELETOS:
Clase de armadura: 7
Dados de golpe : 1
Puntos de vida : 4,1,2,6,8,6
Movimiento: 18(6 metros)
Ataque : 1
Daño : Arma
Nº que aparece: 3-12 (3-30)
Protección igual: Guerrero 1
Moral : 12
Tipo tesoro: Ninguno
Alineamiento: Caótico
Valor PX : 10

12. Seis zombies, uno de ellos con un anillo de protección +1 y una bolsita con 20GP. Los zombies siempre atacan en último lugar y con las manos.

5 ZOMBIES:
Clase de armadura: 8
Dados de golpe : 2
Puntos de vida : 6,8,12,9,14,9
Movimiento: 27 (9 metros)
Ataque : 1 garra ó 1 arma
Daño : 1-8 ó arma
Nº que aparece: 2-8 (4-24)
Protección igual: Guerrero 1
Moral : 12
Tipo tesoro: Ninguno
Alineamiento: Caótico
Valor PX : 20

13. Necrófagos.

2 NECROFAGOS:
Clase de armadura: 6
Dados de golpe : 2
Puntos de vida : 4,15
Movimiento: 27 (9 metros)
Ataque : 2 garras/1 mordedura.
Daño : 1-3/1-3/1-3 + especial
Nº que aparece: 1-6(2-16)
Protección igual: Guerrero 2
Moral : 9
Tipo tesoro: B
Alineamiento: Caótico
Valor PX : 25

14. Un Ghoul. En la habitación hay un cofre con trampa, al intentar abrirlo sale una sarta envenenada que produce 1D4 de daño y 1D12

por veneno si el personaje no pasa una tirada salvadora; si la supera sólo sufre 1D6. Dentro hay cuatro espadas con la empuñadura de oro, 50GP cada una y un martillo +2.

1 GHOUL:
Clase de armadura: 6
Dados de golpe: 3
Puntos de vida: 17
Movimiento: 36 (12 metros)
Ataque : 2 garras ó 1 arma
Daño : 1-3/1-3 ó con arma
Nº que aparece: 1-6 (1-10)
Protección igual: Guerrero 3
Moral : 10
Tipo tesoro: C
Alineamiento: Caótico
Valor PX : 65

15. Es una trampa que, cuando se pisa, de la pared de enfrente salen 6 flechas que deben hacer un pacto, cada una de ellas produce 1D4 de daño.

16. Es una trampa. Cuando se llega a la mitad de la rampa se activa. De la parte superior sale una avalancha de rocas. Se efectúa una tirada salvadora, si no se supera produce 2D8 de daño, si se pasa produce 1D8 de daño. Con la avalancha la entrada al subterráneo queda definitivamente cerrada.

17. Sala de Guardia: En ella hay una mesa pequeña con cuatro sillas, 2 bancos y un pequeño armario. Hay 6 guardias de 1er. nivel con cota de malla y espada corta, hay otros dos guardias y el jefe de la guardia (2º nivel) en 18. Si hay ruido de combate tardarán 3 rounds en llegar. El jefe lleva un mandoble y una llave de bronce al cuello que desactiva la estatua; la cerradura está en la espalda de la estatua.

8 GUARDIAS (1er. nivel):
Puntos de vida: 5,3,4,7,5,2,1,6.
1 GUARDIA (2º nivel):
Puntos de vida: 12

18. Dormitorio: Hay 7 camas y 7 armarios individuales con diversas bolsas, en total 86GP, 26SP, 12CP. En uno de los colchones hay una sortija de 200-2000GP.

19. Dormitorio suntuoso donde un clérigo está haciendo sus aboliciones. Clérigo de 4º nivel sortilegios: Cota de malla +1, Escudo +2, Maza +1. En la cama de tipo antiguo con un toldo en su parte superior, hay escondida en uno de los soportes del dosel con doble fondo, una bolsa con 1000GP.

1 CLERIGO (4º Nivel):
Puntos de vida: 16
Sortilegios:
1er. nivel:
Resistencia al frío
Detección de magia
2º. nivel:
Silencio en 5 metros

20. La puerta secreta que da a 21 solamente se abre mediante la resolución del enigma. La habitación está totalmente vacía. Basándose en los 2 últimos versos del poema "la luz brilla en lo alto" y "el final será el principio" se resuelve. Con "la luz brilla en lo alto" implica que se debe acercar una antorcha al techo. El hollín dejado por esta dejará ver una frase grabada en el techo "Entre lo primero y lo

tercero, hay dos que darán la solución". La clave está en la 2ª habitación (entre lo 1º y lo 3º) y lo único que hay allí en número de 2, son los ojos de la estatua. Se introducen los dos ojos en la cerradura y la puerta se abre...

21. Esta habitación tiene dos finales, a gusto del consumidor:
-El tesoro son 15 tapices a 750GP total, cuatro copas de plata 350GP cada una, 2000GP, 1000GP, 3 cofres de distinto tamaño con incrustaciones de joyas y oro a 425GP cada uno, 3 collares con gemas 600GP total, 12 Gemas (3x 200GP, 4x 300GP, 3x 400GP, 2x 500GP), 2 espadas +2, 3 scrolls: (a elección del Máster.), 1 anillo protección +1, 7 cofres grandes llenos de joyas semipreciosas, orfebrería y bisutería de alta calidad (2355GP en total).
-O bien para complicarlo más: Hay un Dragón verde que les dice: "Bien, por fin veo caras nuevas. Supongo que habeis venido a por el tesoro. Haremos un trato, os lo podeis llevar todo pero yo quiero salir de aquí, estoy harto de estar encerrado. Vosotros

mismos, si no hay trato os mataré ahora mismo". El modo de sacar al Dragón es con la poción de disminución de la habitación nueve. Evidentemente es un Dragón lo bastante grande como para no poder pasar por la puerta. Si el grupo no ha conseguido la poción no se recomienda este final.

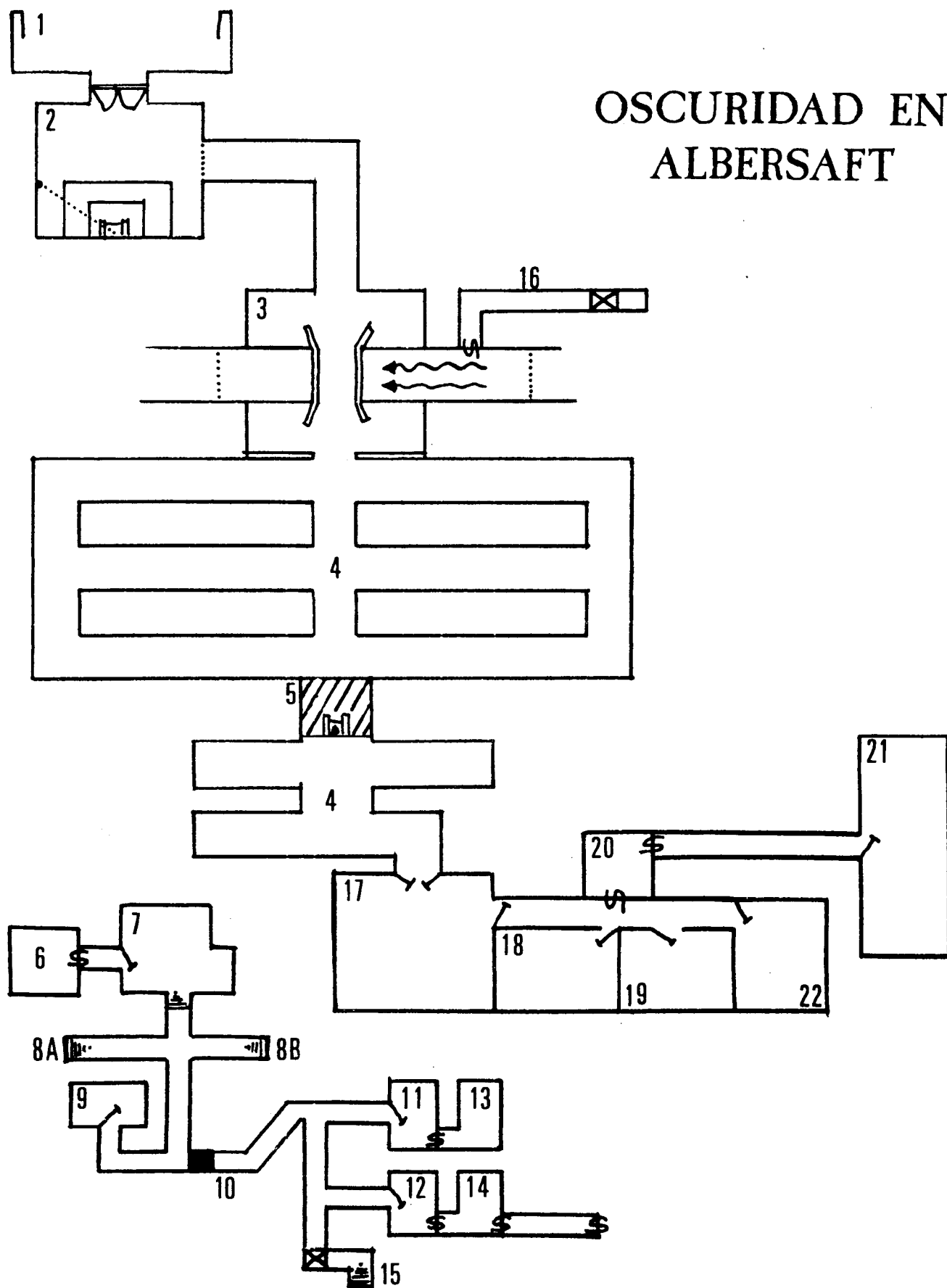
1 DRAGON VERDE:
Clase de armadura : 1
Dados de golpe : 8
Puntos de vida : 36
Movimiento: 27(9 metros)
En vuelo : 72(24 metros)
Ataque : 2 garras/1 mordedura.
Daño : 1-6/1-6/3-24
Mº que aparece: 1-4(1-4)
Protección igual: Guerrero 8
Guerrero 8 : (Rayo mortal o veneno : 8, Bastón mágico: 9, 10, 11, 12).
Moral : 9
Tipo tesoro: II
Alineamiento: Caótico
Valor PX : 1750

22. Comedor: una mesa grande, 12 sillas, una cocina y 10 raciones preservadas.

"PZKwVib(KILLER)"



OSCURIDAD EN ALBERSAFT



Recomendamos al DM fotocopiar esta página para facilitar el desarrollo del juego.