



# EL PODER de la ESFERA

MODULO PARA

**DUNGEONS  
& DRAGONS**

Módulo de D&D para un grupo de 4-6 aventureros de nivel 2-3 o nivel 1 con experiencia mínima. En la siguiente aventura todas las puertas estarán cerradas, pero sin llave, todas las habitaciones estarán iluminadas y todas las salas y pasillos medirán unos 2'5m de altura, si no se especifica lo contrario

## Introducción.

Después de la última aventura, los Pj se dirigen a la costa por un camino que la recorre y así andando, y antes de poder divisar el mar, llegan a la aldea de Wilderness. Esta aldea, habitada principalmente por campesinos que tienen sus tierras a ambos lados del camino, consta de unas pocas casas, una ermita en una montaña de los alrededores y una tasca hacia la que os encamináis. Cuando entráis en ella son las diez de la noche.

Es una tasca bastante grande, con unos veinte campesinos fornidos bebiendo en las mesas que nada más ver entrar a los Pj empiezan a murmurar y a reírse por lo bajini.

Se supone que los Pj se sientan a una mesa para tomar algo y cenar y el tabernero viendo el equipo que llevan les pregunta si son aventureros y si son valientes, etc., aunque todo esto en un plan un poco jocosito. Al final les dice que si son tan valientes prueben a entrar en el templo de Alstarrs. Ante las preguntas que harán los Pj, ya un poco más serio, les dice:

"Hace muchos años, tantos como doscientos, llegó a estas tierras un gran mago, acompañado por sus acólitos, y comenzaron a construir un pequeño templo en el acantilado. Más tarde empezaron a coger voluntarios entre los jóvenes de pueblo para adorar a su deidad que según ellos era buena y justa.

En aquella época también vivía otro mago en nuestro pueblo que siempre nos ayudaba con su magia en el campo y en las enfermedades. Intentó convencer a los jóvenes de que en realidad ese mago era un servidor del mal y que quería esclavizarlos para siempre, pero no le hicieron caso y un día el mago desapareció sin que nadie supiese nunca qué fue de él.

Así los jóvenes estuvieron en el templo mucho tiempo sin que nadie pudiese contactar con ellos ni se supiese lo que hacían hasta que un día llegó un joven de los que fueron a la ermita y consiguió contarle al párroco lo que ocurría en ese dichoso templo antes de morir por las numerosas heridas que traía.

Lo que dijo fue que ese mago era muy poderoso a causa de una esfera iluminada y que su deidad era cruel y sanguinaria, que no le interesaba que le adorasen los vivos, sino los muertos y el mago, que se hacía llamar sumo sacerdote. Sólo le interesa su poder, su dios y su oro. Una vez dicho esto murió. Es lo único que sabemos, pero se

rumorea que debe haber mucho oro, ya que por aquellos tiempos el camino del acantilado fue lugar de numerosos asaltos a los mensajeros y caravanas que antes pasaban más a menudo.

Aparte puedo deciros que yo ya he visto dos expediciones que han intentado desvelar el misterio, pero nadie ha vuelto a saber nada de ellas."

El tabernero no dirá más del asunto porque no sabe nada más.

## Templo.

Hay unas escaleras que bajan hacia la entrada del templo subterráneo. Estas escaleras tienen a mano izquierda la pared del acantilado y a la derecha el vacío. Son de piedra muy desgastada por la erosión del mar y del viento y están llenas de musgo muy resbaladizo por lo que es difícil de bajar sin cuerda.

Si los Pj bajan la escalera a pelo, tendrán que hacer un tiro contra su destreza. Si no lo pasan tendrán que tirar contra su carisma (en sustitución de un tiro de suerte) ya que el personaje ha resbalado y ha caído. Si supera el tiro contra la Ca quiere decir que el personaje cae hacia la izquierda y se puede agarrar al acantilado. Si no lo supera significa que el personaje cae por el lado derecho hacia el mar.

La caída es de unos treinta metros y le produce 2d20 puntos de daño. Si el perso-



naje que ha caído al agua se salva, el resto del grupo tendrá que sacarlo del agua.

A media altura de la escalera se ve una especie de tronera en la pared del precipicio viéndose su interior muy oscuro.

### Sala 1: Balcón

Esta sala es un balcón de 7x3,5m. Tiene una entrada en forma de arcada y cuatro columnas. La escalera hace un rellano para acceder al balcón. En la pared O hay un portal que comunica con el interior. No hay puerta y el balcón está iluminado por la luz del día.

### Sala 2: Recibidor.

Es una sala llena de escombros entre los cuales se pueden ver algunos restos humanos muy antiguos. La sala mide 8,5mx3,5m y tiene una puerta entreabierta en el centro de la pared O, y dos en la pared N. Entre estas dos puertas hay un nicho y una inscripción grabada en este. Esto es una puerta secreta (fig 1) que pesa varias toneladas y sólo se puede abrir desde este lado. La puerta se abrirá hacia arriba y de forma automática al golpear fuertemente la cruz que está derecha.

La marca que tiene la calavera en la frente es el camino equivocado de la trampa del pasillo.



### Sala 3: Armero.

Es un cuarto con escombros y restos de armamento muy viejo y estropeado que mide 2x3,5m. Los Pj podrán detectar una puerta secreta en la pared O. No la pueden abrir ya que se abre desde la sala 14. No está iluminada.

### Sala 4: Dormitorio.

Es otro cuarto, también lleno de escombros y trozos de madera vieja y armarios reventados. Mide 7x4m. Entre los escombros se pueden encontrar 20 mc. Se puede adivinar que los trozos de madera correspondían a camas. No está iluminada.

### Sala 5: Cocina-comedor.

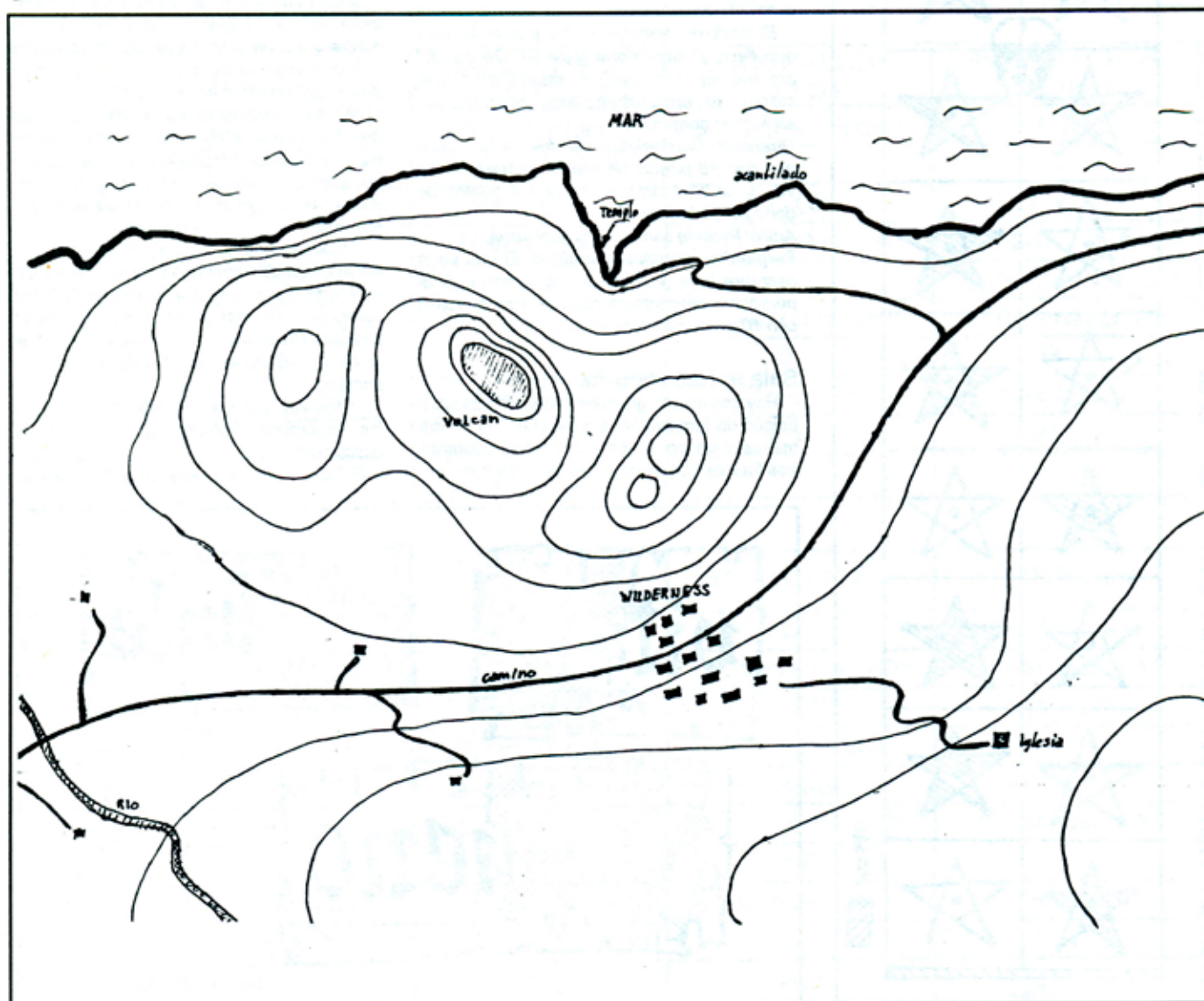
Está también lleno de escombros con mesas rotas y cacharros de cocina oxidados. En el centro de la sala se pueden ver los restos de un guerrero. No está iluminada.

Entre los escombros se esconde una serpiente de color blanco grisáceo de aproximadamente 1m de longitud (cobra escupidora). Sólo atacará si los Pj penetran hasta el centro de la sala y siempre tendrá la iniciativa. Atacará mordiendo o escupiendo según el resultado de 1d6 (con la probabilidad que escoja el DM).

**Mordisco:** hace 1-3 puntos de daño y la víctima ha de hacer un tiro de salvación contra veneno o morirá en 1-10 turnos.

**Escupitajo:** La serpiente escupe un chorro de veneno a los ojos de la víctima hasta una distancia de 2m. La víctima deberá hacer un tiro de salvación contra veneno (si es alcanzada por el escupitajo) o quedará ciega.

Esta ceguera se podrá eliminar con el conjuro de curación de heridas leves.





## Pasillo:

Al abrirse la puerta secreta lo primero que se ve es un pasillo que tiene dibujado en el suelo una estrella roja o negra en cada baldosa (fig 2). En el centro de cada estrella hay un agujero de 1 cm de ø y al final del dibujo se ve un grupo de seis estrellas rojas también con agujero y una calavera pintada en medio.

Cualquier jugador que pise un a baldosa de ese grupo de seis, disparará la trampa, saliendo chorros de fuego de 2 m de altura de todos los agujeros de las baldosas con estrellas rojas, haciendo 1d6+1 de daño a los Pj que se encuentren encima.

Una vez disparada la alarma esta se desactiva. El ruido producido por las llamas alertan a los guardias de la sala 6 y 7. Al fondo del pasillo se ven tres puertas. La del norte está cerrada con llave. La pared este esconde una puerta secreta. Esta se abre apretando una piedra en la parte derecha de la puerta:

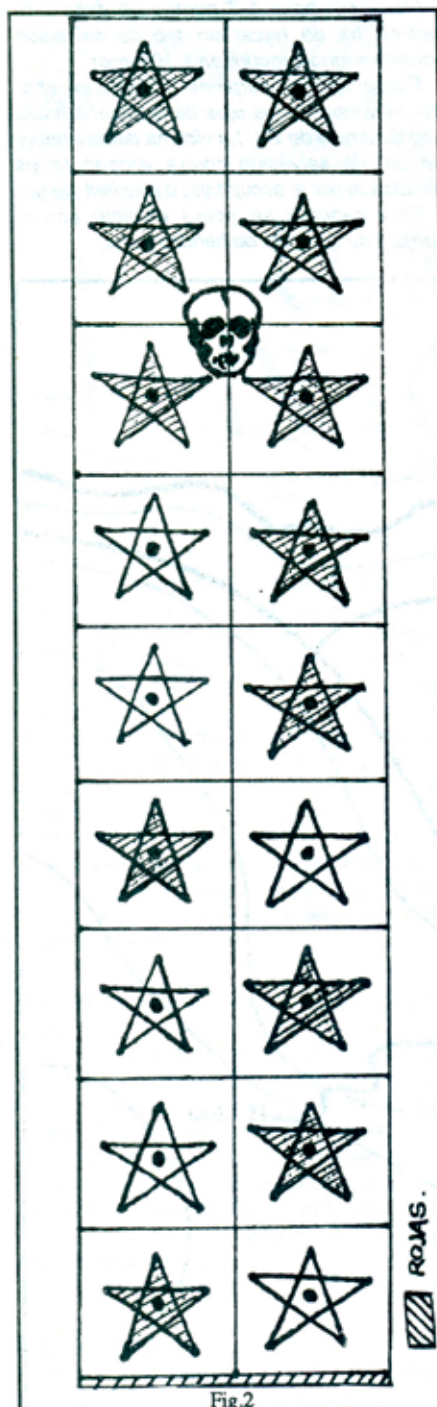


Fig.2

## Sala 6: Guardia.

Este es un cuarto sin luz y en forma de L. Hace un olor bastante desagradable y se pueden ver once tumbas de piedra, todas ellas cerradas con una losa. Sólo las cuatro últimas están ocupadas y sus habitantes son necrófagos.

Si los Pj no activan la trampa y penetran silenciosamente en la estancia podrán matarlos sin combate. Si hacen ruido despertarán y combatirán, pero sólo estos cuatro. Si los Pj activan la trampa, estos necrófagos saldrán un asalto más tarde que los necrófagos de la sala 7.

Las dos puertas secretas que se ven en el plano se abren pulsando una piedra que hay en sus marcos derechos.

En cada tumba hay unas monedas que sumándolas hacen 5000 mp y 6000 mc.

## Sala 7: Dormitorio del sumo sacerdote.

Es un cuarto de 6x3,5m que contiene un armario, una cama, una mesita de noche con un cajón y un candelabro (10 mo) y un sillón. Todos esos muebles se ven lujosos aunque un poco gastados por el tiempo.

También hay cuatro necrófagos haciendo guardia que saldrán automáticamente si se activa la trampa. Si los Pj no activan la trampa y no hacen mucho ruido en el pasillo, los encontrarán en esta sala.

El fondo del armario es una puerta secreta que lleva al laboratorio (sala 9). Dentro del armario hay ropa vieja y sin valor. Dentro de la mesita se encuentran unos guantes, un anillo y un pergamino.

Guantes: Guanteletes de fuerza de ogro que dan 18 puntos de fuerza y su ajuste de +3. Si no lleva armas, causa 1-4 puntos de daño por puñetazo.

Anillo: Permite caminar sobre el agua.

Pergamino: pergamino maldito. El que ve la escritura baja un nivel de experiencia. Si el personaje afectado es de nivel 1 se quedará con 10 puntos de experiencia.

## Sala 9: Laboratorio.

Hay dos mesas grandes llenas de aparatos típicos de laboratorio. Encima de una de las mesas y un poco apartados se encuentran tres frascos con estas etiquetas (fig a,b,c).

Vitalizante: Recupera 1d6 puntos de golpe.

Laxante: El que lo bebe se empieza a encontrar mal del estómago y se hace sus necesidades encima sin que tenga tiempo de decir ¡ay!. Si no se cambia de cintura para abajo el grupo perderá a partir de ahora la iniciativa por sorpresa y será fácil perseguirlos.

Antiveneno: Para cualquier veneno ingerido. No recupera los puntos de golpe perdidos hasta ahora.

## Sala 8: Sala del juicio.

Es una gran sala de 11x7 m. con el techo en bóveda y las paredes llenas de bajorrelieves de figuras extrañas y demoníacas. En la pared norte se ven cuatro troneras uniformemente repartidas y al fondo de la sala hay una gran mesa de roble con 5 sillas y una gran puerta doble. Al entrar los Pj, aparecen en la mesa cinco esqueletos correspondientes a cuatro sacerdotes y al gran o sumo sacerdote.

Si los Pj intentan huir o atacarlos, los magos cerrarán la puerta de la pared este y se defenderán. Los cuatro sacerdotes mueren al llegar a 0 sus puntos de golpe. El sumo sacerdote no muere al llegar a 0 sus puntos de golpe sino que pierde su cuerpo y queda como un espíritu que sólo puede defenderse con su magia. Si ocurre esto huirá a la sala 19.

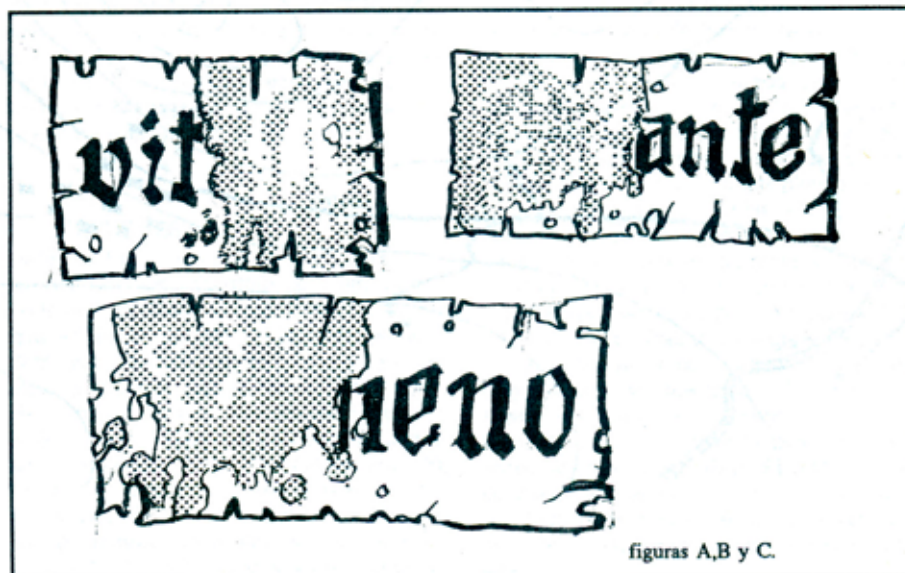
Si los Pj no atacan se les juzgará. Se ha de tener en cuenta que los sacerdotes por su magia y por el poder que les da la esfera saben exactamente qué han hecho los Pj desde que entraron en el templo.

Si los personajes no han matado a ningún necrófago ni a la Hydra se les acusará de haber profanado el templo y se les expulsará por teletransporte al exterior, exigiendo quedarse con un miembro del grupo para que les sirva.

Si los Pj han matado algún necrófago se les acusará de asesinato y se les condenará a muerte. La condena a muerte es la lucha contra la hydra, así que les teletransportarán a la sala 10, previo aviso a los ciudadanos de la hydra (guardias de la sala 12) por las troneras.

Una vez que los Pj están en la sala 10 los sacerdotes volverán a la sala 13 a descansar.

Si los Pj han matado a la Hydra antes de



figuras A,B y C.



entrar en la sala del juicio, los sacerdotes lucharán directamente.

### Sala 10: Sala del torneo.

Es una sala de 20x5m totalmente iluminada por 12 antorchas. Tiene 3 puertas, una en la pared este, otra en la sur y otra doble en la oeste. Las tres puertas son muy robustas.

*Si los Pj llegan castigados por el juicio, se encuentran con la puerta oeste abierta, por donde empieza a salir una Hydra.*

*Las puertas este y sur están cerradas con llave.*

*Si los Pj entran forzando la puerta sur, se encuentran con la sala vacía, pero si han hecho mucho ruido saldrán los guardias de la sala 12.*

### Sala 11: Guarida de la Hydra.

Es una sala sin iluminar de 6x5m con dobles puertas en la pared este y que aparte de la Hydra contiene un cofre con 500 mo, un collar de oro de unas 750 mo, 300 me y un mandoble.

### Sala 12: Guardia de la Hydra.

Es una sala de 3,5x5m con una mesa dos bancos y 3 necrófagos de 4, 5 y 7 puntos de golpe. Colgada de un clavo en la pared sur hay tres llaves correspondientes a las tres puertas de la sala 10.

*Si los Pj vencen a la Hydra los necrófagos no saldrán a pelear ya que han perdido la moral. Sólo pelearán si entran los Pj. Saldrán a pelear si no ha habido juicio y oyen ruido en la sala 10.*

### Sala 13: Tumbas de los sacerdotes.

Esta sala está sin iluminar y mide 6x7m. Contiene 5 tumbas siendo la central la del sumo sacerdote. En la lápida de ésta hay escrita la siguiente frase: "Yo descanso sobre mi vida". Las otras 4 tumbas son la de los sacerdotes.

*Si los PJ no hacen ruido podrán matar automáticamente a los 4 sacerdotes. Si los Pj hacen ruido, los 5 sacerdotes se despiertan y hay combate teniendo los Pj un asalto de ventaja.*

*Si los puntos de golpe del sumo sacerdote llegan a 0, ya sea por combate o porque lo hayan sorprendido en la tumba, adopta la forma descrita en la sala 8 y deslizando la losa inferior de su tumba huirá por las escaleras que hay debajo hacia la sala 19.*

Esta escalera conduce a un pasillo de 1m de ancho y 1,5m de alto totalmente oscuro y húmedo. Después de torcer al norte y luego al oeste, se llega a una puerta cerrada que se puede abrir fácilmente girando el pomo. Al abrir esta puerta los Pj ven que salen al exterior. Este exterior es el cráter del volcán.

### Volcán.

Al traspasar la puerta ven un camino que se adentra en un bosque, el cual, como todo lo demás, está rodeado de inmensas paredes de piedra de 100m de altura siendo estas paredes las del cráter del volcán.

**C1:** El camino que arranca en la puerta se dirige hacia el oeste penetrando en un bosque frondoso. Tanto que no se puede ir campo a través.

Después de unos giros, el camino llega a un cruce del que salen 3 caminos más: uno al norte, otro al sur y otro al oeste. En este cruce le salen al paso unos 20 sprites, en principio amistosos.

Les preguntarán qué buscan y les ofrecerán su ayuda a cambio de 500 mo. Si los Pj no aceptan les advertirán que sin su ayuda están perdidos y si aun así no aceptan se irán. Si los Pj más tarde los llaman para que les ayuden les costará 1500 mo.

*Si los Pj aceptan el trato a la primera los sprites les dirán:*

*"Un camino lleva a nuestro amigo el mago Nefistófenes, otro al sacrificio, otro al oro y otro a la entrada. Elegid con cuidado."*

Nefistófenes, Sacrificio, Oro y Entrada. Las iniciales indican las direcciones respectivas: N-C4, S-C2, O-C3 y E-C1.

*Si los Pj intentan combatir con los Sprites, éstos les harán un conjuro de mudéz, por ejemplo, y se irán. Después de darles el mensaje también se irán.*

### C4: Camino del mago

Después de caminar durante una media hora, el camino gira al oeste y al final de éste se ve una roca inmensa y hueca con forma de calavera. En lo que es la boca se puede ver al mago, que ya es muy anciano.

El mago intentará ayudar a los Pj y después de las presentaciones les contará su historia:

"Los templarios me cogieron cuando llegaron a estas tierras porque yo sabía quiénes eran y lo que en realidad querían. Intenté convencer a los jóvenes del pueblo de que no soñaran con el mundo imposible que su dios les ofrecía, que era todo mentira y que lo único que deseaban era hacerlos sus esclavos y destruir sus almas. No me creyeron. Me dijeron que estaba viejo y que no sabía aceptar las nuevas ideas de más allá de nuestra aldea, y la única solución que vi fue ir al templo y enfrentarme con su sumo sacerdote cara a cara. Hubo una formidable batalla mágica entre los dos y perdí yo. Desde entonces estoy aquí encerrado con la maldición de que hasta que no salga de esta calavera no podré morir; esta celda está cerrada mágicamente. De esto hace ya más de 200 años y la única esperanza que tengo es que el que me lanzó la maldición muera y así podré morir yo en paz."

Por eso os pido que destruyáis al sumo sacerdote y creo que sé algo que os ayudará: Su poder es la luz del mal en la esfera y la esfera es él y él es la esfera. Pero tened cuidado: sólo podréis salir de aquí si la luz del bien la ilumina.

Hace tiempo escuché de un sacerdote unas adivinanzas que tal vez os sirvan; eran algo así como:

"Andando consecutivamente sobre las correctas le encontraréis:

III Con ellos disfrutaban los ricos y de sus fauces huyen los indefensos.

VI Es duro, y su huida precede a su ataque.

VIII El defiende la entrada del reino con el pecho henchido de orgullo y el armamento siempre dispuesto.

¡Pobre del que yerre las adivinanzas!

Ya no tengo más datos que daros así que suerte."



### C2: Camino del sacrificio.

Después de andar durante una media hora el camino gira al oeste y muere en un pantano. Ahora el camino se convierte en un camino hecho de grandes losas de piedra de 3x3m que están medio hundidas en el fango. Cuando los Pj han recorrido unas 20 losas (60 m) salen del fango dos enormes gusanos carroñeros, uno por cada lado, que atacan.

El camino de losas sigue otros 50m y después se hunde en el fango. No se puede seguir.

### C3: Camino del oro.

El camino es recto hacia el oeste y después de andar un turno se ve en medio de este un enorme dolmen de unos 5m de altura. El camino pasa por debajo y poco después se pierde en la espesura.

El dolmen tiene una inscripción en la piedra horizontal que dice:

"IV El, junto a ella, guían a los que perdieron su bravura para servirle."

*Todos los PJ que pasen por debajo del dolmen serán teletransportados a la sala 15.*

### Templo: Segunda Planta.

#### 15: Entrada segunda planta.

En el centro de la pared oeste hay un dolmen más pequeño que el anterior. Los Pj van apareciendo debajo del dolmen y pueden ver que de la parte este de la sala salen dos caminos, uno al noreste y otro al suroeste. En la bifurcación hay escrito:

"VII Siempre creen mirar a un espejo"

#### 17: Sala de las estatuas.

Es una sala de 5x5m en la que hay doce estatuas sin ningún relieve. Al entrar los Pj (tiene que entrar todos) un número igual de estatuas al número de Pj que han entrado, se convierten en sus copias y atacan a su correspondiente Pj.

*Todas las características y el equipo de las estatuas son iguales a las de sus correspondientes Pj, excepto los puntos de golpe. Las estatuas tendrán los mismos puntos de golpe menos 3 para los Pj que tengan en este momento más de 8 puntos de golpe, menos 2 para los Pj que tengan más de 4 y máximo 8 puntos de golpe. Menos 1 para los que tengan 4 ó menos e igual número para los que estén a 1. Ejemplo: Un guerrero con 10 Pg tendrá una copia de un guerrero de 7 Pg, un clérigo de 6 Pg tendrá una copia de un clérigo con 4 Pg.*

*Estas copias son iguales a los Pj por dentro y por fuera, pero no tienen vida propia, por lo que tienen las mismas características que los muertos-vivientes en lo concerniente a conjuros. Las copias tienen los mismos conocimientos que los Pj copiados y los mismos recuerdos desde que entraron en el templo. No recuerdan nada de la vida del personaje antes de entrar en el templo.*

*Combate: El DM hará los combates por separado para que el resto del grupo no sepa si el Pj que sobrevive es el verdadero o el falso.*

*Si una copia gana un combate, su misión será actuar en el grupo como si fuese el verdadero hasta que el DM le indique lo contrario. Esta copia la llevará el jugador que ha perdido su personaje. Las copias saben*



Detrás de la puerta de la pared E hay muro.

Es una sala de 5x5m, con dos estanterías llenas de libros sin gran interés para los Pj. En el centro de la sala hay una mesa y un taburete. Encima de la mesa hay una lámpara encendida, un pergamino en blanco y un prisma de cristal.

En la pared este hay una puerta secreta que se abre apretando una piedra del marco izquierdo. Detrás de esta puerta hay una habitación de  $1\text{m}^2$  que contiene un cofre.

Dentro del prisma hay otra adivinanza. Para poder verla se ha de acercar el prisma a una fuente de luz, y el mensaje se proyectará sobre el pergamino en blanco o sobre una pared. La adivinanza es:

\*II Los animales del bosque, grandes, me-





dianos y pequeños, acompañan al heredero del reino de la selva."

### Sala 18: Trampa.

En la puerta de esta sala hay grabadas las siguientes adivinanzas:

"I Sólo un semidios tan fuerte puede osar vencer a la horripilante bestia a la que se enfrenta."

"V Se le ve orgulloso con su corona."

Esta sala es principalmente circular, y tiene grabada en el suelo parte de la esfera celeste con las constelaciones indicadas.

Resolviendo las ocho adivinanzas se descubre el camino para atravesar la sala. Si se falla, la sala se hunde desde una puerta a la otra pereciendo los Pj que se encontraban en esa sala ya que debajo hay un profundo agujero.

Para no activar la trampa se han de pisar sólo las estrellas de las constelaciones correctas y en el orden preciso (no de estrellas sino de constelaciones).

Las soluciones son:

I- Hercules y Draco.

II- Ursa Major, Lynx, Leo Minor

III- Canes Venantici

IV- Bootes, Virgo

V- Leo

VI- Cancer

VII- Geminis

VIII- Taurus

Traducciones de las constelaciones. Se pueden suministrar a los jugadores si les hacen falta:

Ursa Major = Osa Mayor, Ursa Minor = Osa Menor, Lacerta = Lagarto, Camelopardus = Girafa, Lynx = Lince, Leo Minor = León Menor, Leo = Leo (león), Canes Venantici = Perros de Caza, Corona Borealis = Corona Boreal, Bootes = Boyero, Draco = Dragón, Lyra = Lira, Sagitta = Sagitario, Cygnus = Cisne, Delphinus = Delfín, Pegasus = Pegaso, Triangulum = Triángulo, Taurus = Tauro (toro), Auriga = Auriga, Geminis = Géminis (gemelos), Cassiopeia = Casiopea, Virgo = Virgo (virgen), Piscis = Piscis (peces), Aries = Aries (carnero).

### Sala 19: Templo.

Es una sala de 12x9m con columnas y unas escaleras que suben a una plataforma donde se encuentra la esfera de cristal de unos 20 cm de diámetro, iluminada por una luz verde que baja del techo. Al pie de la escalera se encuentra el sumo sacerdote.

Al percartarse de la presencia del grupo, lo primero que hace es ordenar a las copias infiltradas que ataquen a los miembros del grupo. El sumo sacerdote se defenderá con los conjuros expuestos anteriormente.

Si algún Pj saca la esfera del chorro de luz, los dobles volverán a ser estatuas y el sumo sacerdote perderá todo su poder y no podrá atacar al grupo de ninguna forma, con lo que huirá por la sala 18. También provocará la apertura de la base que sostenía la esfera y se derramará el tesoro que escondía que consta de una espada +1 (+2 contra muertos vivientes), un brazalete (600 mo), un topacio (700 mo), un medallón (200 mo), 5 granates (500 mo), un broche (900 mo), 1000 mo y 200 me (total = 6000 mo).

Una vez acabado el combate y ya con más calma pueden ver una puerta en la

pared sur. Esta puerta, como casi todas las puertas del templo es de madera y está entornada.

*Si durante el combate o después se rompe la esfera, el sumo sacerdote morirá, y al morir éste las oportunidades de salir para los aventureros se habrán agotado definitivamente. Del mismo modo, los aventureros nunca podrán llevarse la esfera, y, por lo tanto nunca podrán acabar con el mago.*

### Sala 20: Foso.

Es un pasillo de unos 7m de longitud y dos metros de ancho que se curva al este. Está totalmente oscuro e inundado y tiene la suficiente profundidad para que se ahogue un Pj si intenta pasarlo con el equipo. Para saber si lo puede pasar nadando ha de tirar contra su destreza. Pueden utilizar una o más puertas como balsas. El agua acaba en unas escaleras que suben hasta una trampilla.

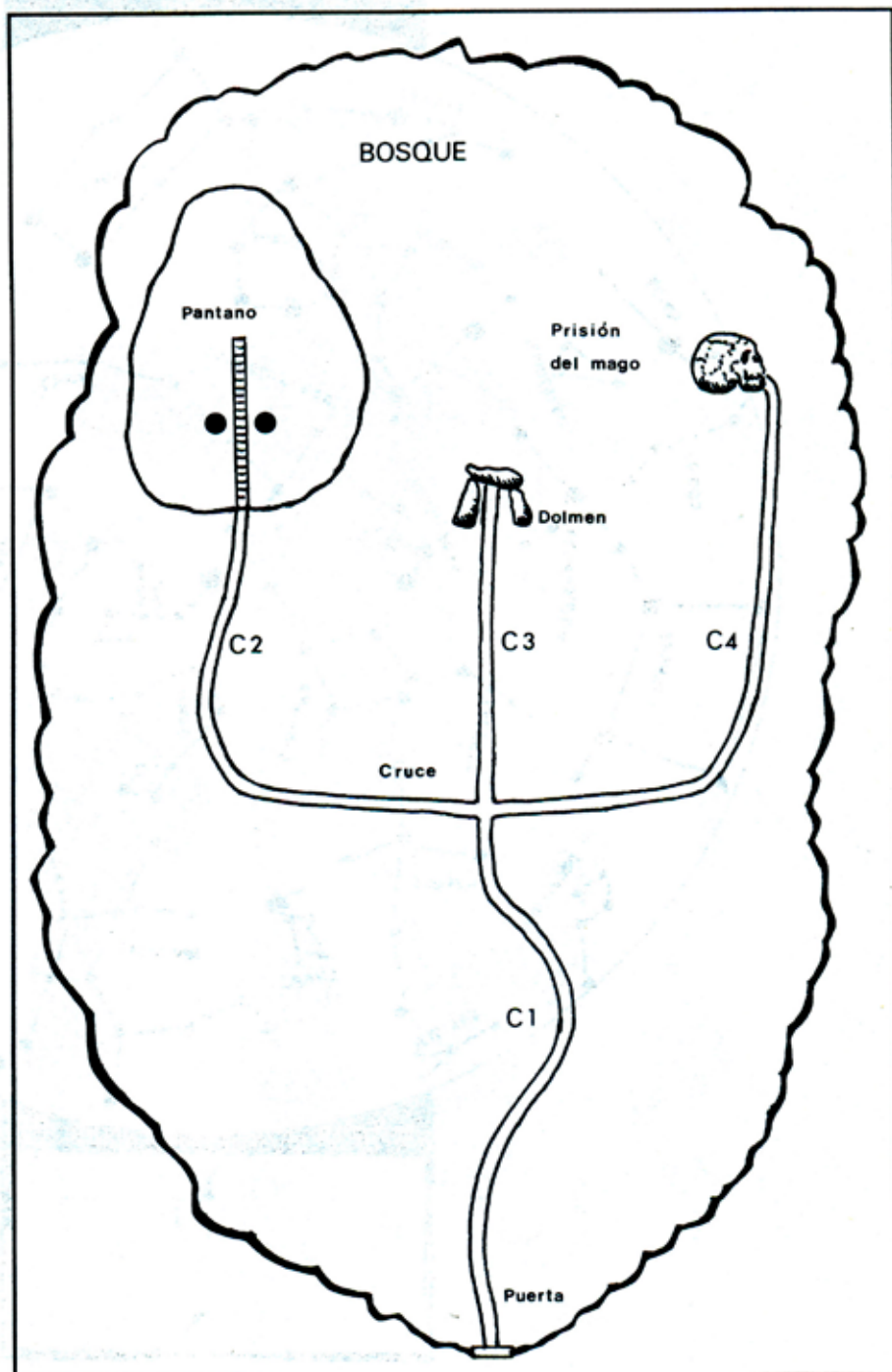
### Sala 14: Salida.

A esta sala de 14x15m se llega por una trampilla que hay en la esquina noroeste. En el centro hay un pentáculo con una cavidad esférica en el centro. Hay una tronera por la que entra luz en la pared sur y una puerta secreta en la pared este.

La única forma de abrir esta puerta es con la esfera del sumo sacerdote, así que si la han roto se quedarán encerrados en el templo para siempre y se acaba la aventura.

Si la tienen, deberán colocarla en la cavidad del centro del pentáculo y a las doce de la mañana la luz que entra por la tronera alcanzará la esfera y entonces se abrirá la puerta secreta. Esta permanecerá abierta un minuto y si se retira la esfera se cerrará instantáneamente (se abre y cierra verticalmente) por lo que es imposible sacar la esfera del templo.

Miguel Angel Díaz

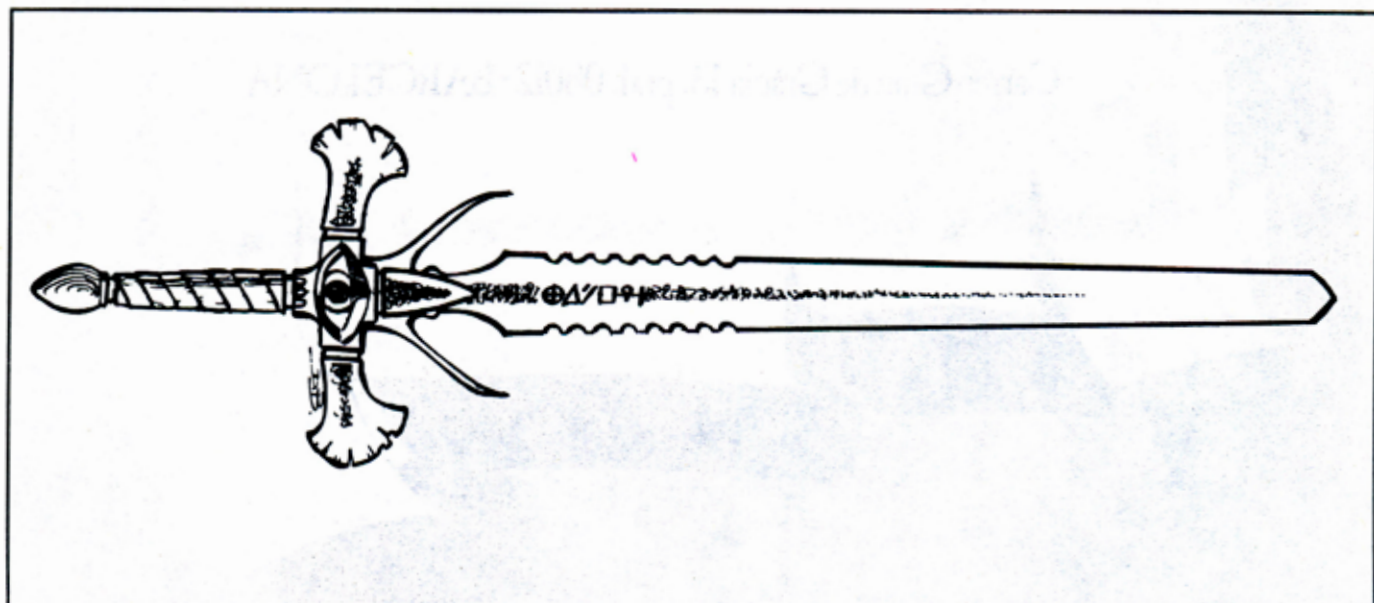


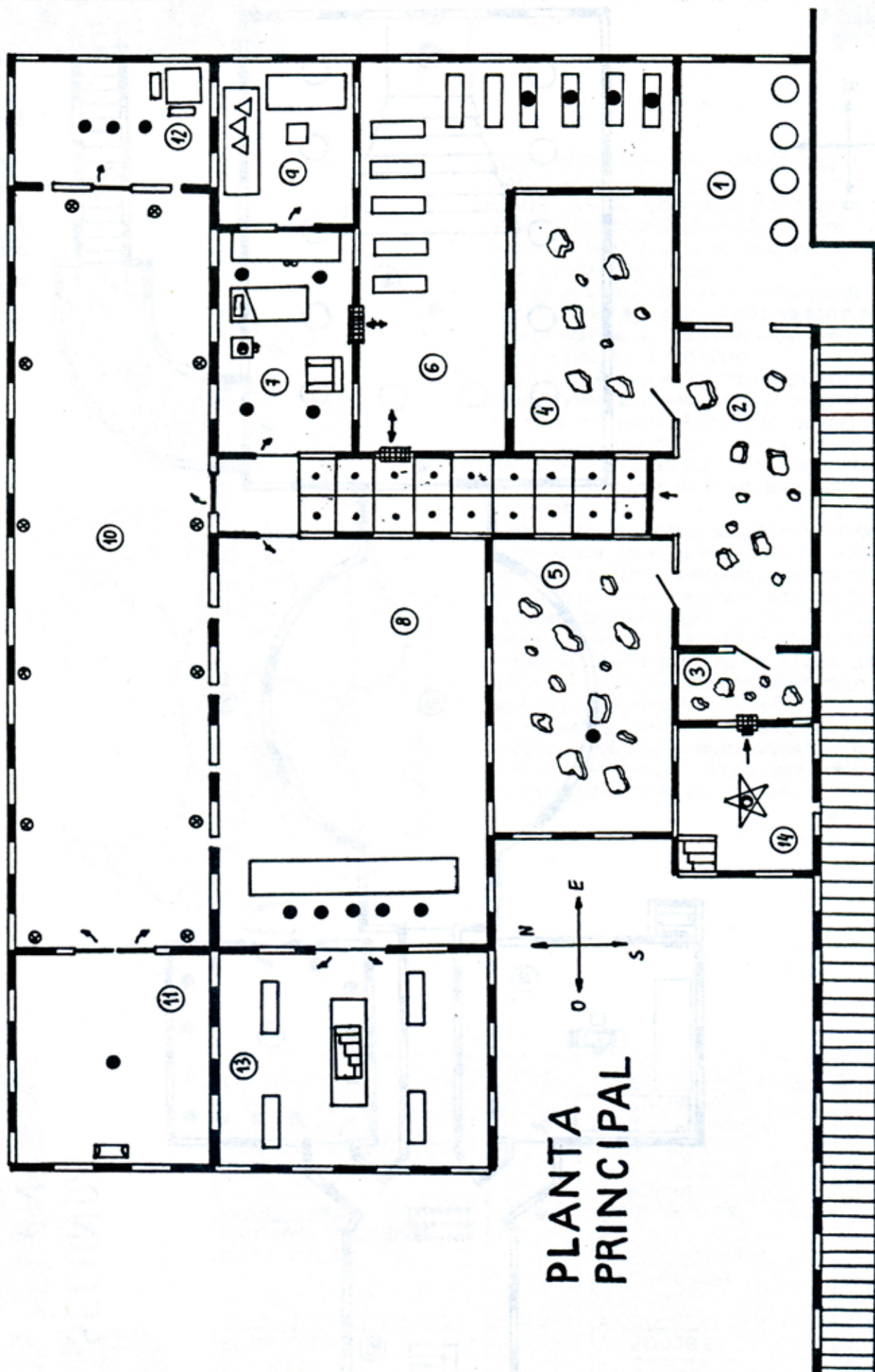


PNJ	Serpiente escupidora	Necrofagos sala 6-(4)	Necrofagos sala 7-(4)	Sacerdotes (4)
CA	7	6	6	6
DG	1	2	2	3
Mov	27 (9)	27 (9)	27 (9)	30(10)
At	Mor o Esc	2 Gar / 1 Mor	2 Gar / 1 Mor	Daga+Misil
Daño	1d3+ven	1-3/1-3/1-3+P	1-3/1-3/1-3+P	1d6+1/daga
Prot	Guerrero 1º	Guerrero 2º	Guerrero 2º	Mago 3º
Moral	7	9	9	10
Alin	Neutral	Caótico	Caótico	Caótico
PX	13	25	25	25
PV	7	6,7,8,12	11,11,13,13	5,7,7,9

PNJ	Sumo sacerdote	Espíritu Sumo sacerdote	Hydra	2 Gusanos Carroñeros
CA	4	-	4	7
DG	4	4	1 por cabeza	3+1
Mov	30(10)	36 (12)	40(16)	36(12)
At	2 Misil+Daga	2 Misil Mág.	6 cabezas	8 tentáculos
Daño	1d6+1/arma	1d6+1/1d6+1	1d6 por cab.	Parálisis
Prot	Guerrero 4º	Guerrero 4º	Guerrero 6º	Guerrero 2º
Moral	12	12	10	9
Alin	Caótico	Caótico	Caótico	Neutral
PX	50	100	200	75
PV	13	Especial	6 por cabeza	15,20

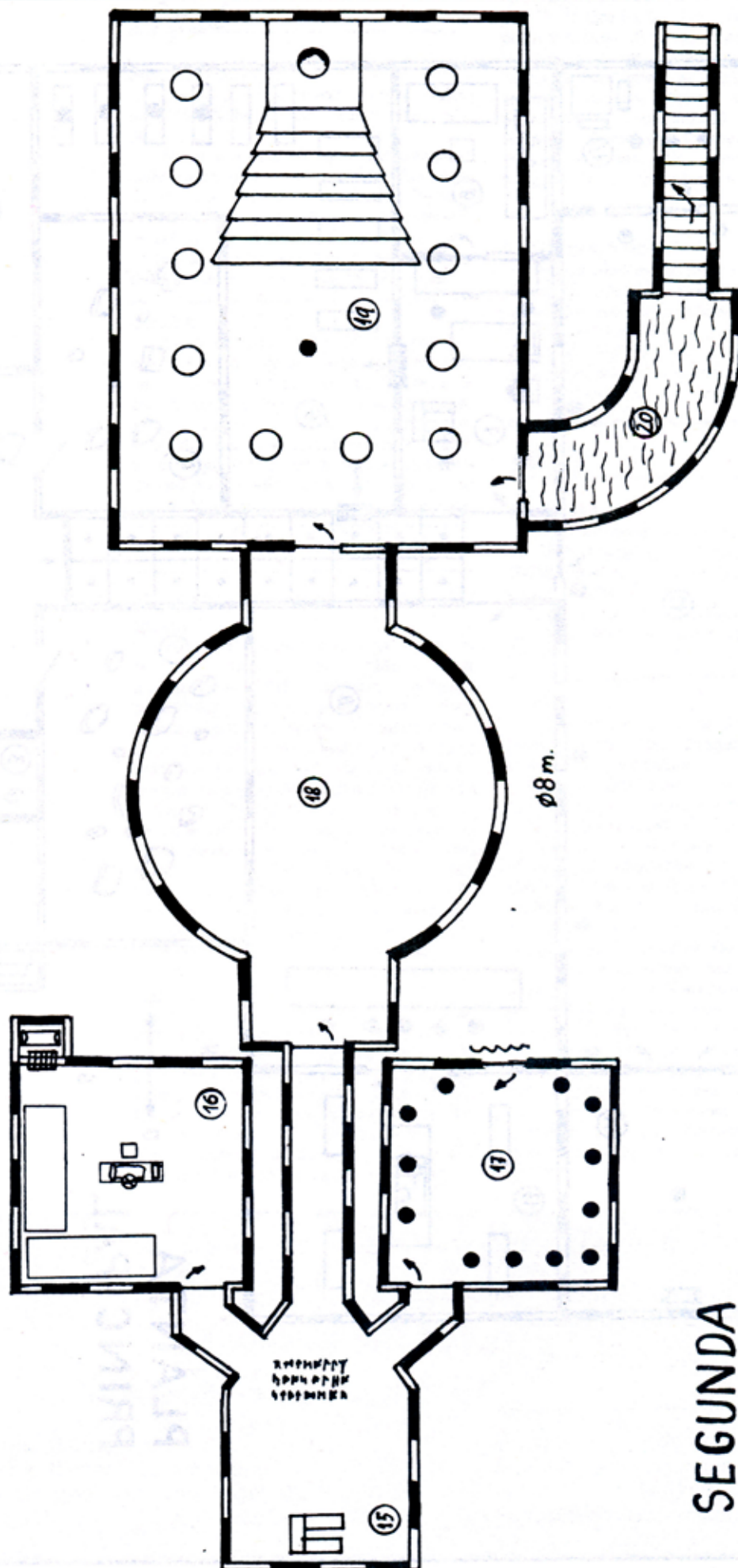
Hechizos sacerdotes (2 por sacerdote): Lectura de Magia y Luz eterna, Luz y apertura, Cerradura mágica y detección de magia, Bloqueo de entradas e imagen espejo. Tesoro: 1 medallón de 50 mo (c/u).  
 Hechizos del sumo sacerdote (puede repetirlos): Levitación, Imagen espejo, encantamiento de personas. Tesoro: 1 medallón de 200 mo.





PLANTA  
PRINCIPAL





SEGUNDA  
PLANTA