FREE RPG DAY 2018

La Tumba de los Reyes Serpiente

Forja de Escribas

Escrito por Skerples

(coinsandscrolls.blogspot.com)

Traducción por Jaime Trapero

Maquetación por Jaime Trapero, con la ayuda y tutoría de Luis Gimeno

Arte por Scrap Princess, Antonio Trapero.

Portada de Inés Muñoz.

Mapas por Janon.

Corrección por Peronn, Luis Gimeno.

Agradecimientos:

A Antonio y a Hector. Sin vosotros no existiría Decenas de Mundos. Sin vosotros no estaría jugando a rol. A la gente de los Miércoles, Vanessa, Lu, Alberto, Dani...

A Luis por su ayuda en mis primeros trabajos con Indesign, se nota cuando alguien sabe de algo. Eres un crack.

A Forja de Escribas, por el trabajazo realizado en esta aventura, la corrección de Peronn, la ayuda de Luis, Ines, y Antonio, los consejos de todos.... ¡Somos grandes!

A Skerples, por dejarme traducir en Decenas de Mundos su OSR: La plaga, y ahora este pedazo aventura que tienes entre manos.

Al grupo de Now Loading, el canal de youtube, donde lo damos todo cada día, ¡y a la gente de la campaña de los Viernes en la Marca/5ed!

A mi chica. Mayre. Gracias.

Contenido

INTRODUCCIÓN
LA TUMBA
Nivel 1
Nivel 2
Nivel 3
BESTIARIO
ANEXO VIEJA ESCUELA

Licencia

Texto e ilustraciones bajo CC BY-NC-SA

Vieja Escuela Copyright 2016, Eneko Palencia y Eneko Menica.

Vieja Escuela: el juego de rol Copyright 2017, Javier García “cabohicks”.

INTRODUCCIÓN

Cuando comienzas Super Mario Bros, el juego no te da ninguna instrucción. El primer nivel está diseñado para enseñarte las reglas: saltar en los enemigos, recoger setas, buscar secretos, conseguir monedas, evitar fosos. No hay tutorial. El juego en sí es un tutorial.

Todos podéis nombrar mazmorras clásicas – Tomb of Horrors, Barrier Peaks, Ravenloft, etc… - pero para que estas aventuras tengan sentido, una introducción o gancho son necesarios. Tomb of Horrors y Death Frost Doom son ambas *reacciones a algo*, pero este algo no existe como producto publicado.

Es como si todas las aventuras que tenemos fueran conciertos de Bach. La gente escribe obras geniales y asombrosas pero alguien, por otro lado, necesita escribir un libro de cómo tocar el piano.

Esta mazmorra está diseñada para ser clásica, sin llegar a cargarse de nostalgia y recuerdos.

Este módulo es para...

- Narradores experimentados con nuevos jugadores.
- Narradores que quieren aprender sobre diseño de mazmorras
- Narradores experimentados con jugadores experimentados, pero que son novatos en el contenido OSR

Si eres un narrador recién estrenado, puedes usar esta mazmorra y aprender mucho de ella, pero pondrá a prueba tus habilidades inmediatamente. Los jugadores experimentados pueden también disfrutarla de pleno.

No estoy de acuerdo con...

Las posibilidades de que un narrador experimentado no esté de acuerdo totalmente con algunas lecciones, trampas, o encuentros son muy altas en esta mazmorra. ¡Perfecto! No está pensado para ser manual de "un solo camino" para jugar una mazmorra de iniciación. Es solo un camino más para hacerlo.

Si piensas que la diplomacia es vital, pon un amable pero cobarde goblin llamado Smee en **7: Falso Templo**. Si piensas que la presión del tiempo y el sentimiento de un peligro acechante son importantes desde el comienzo, añade monstruos errantes a todos los niveles de la mazmorra, no solo al nivel 3. Si no te gustan las serpientes, reemplázalas por cabras. Añade criaturas del folklore, incluye tus trampas favoritas, o quita todas las trampas.

Gracias a las cosas que no te gustan estás aprendiendo sobre tus propias preferencias. Es una información muy valiosa. Aprender qué es lo que no te gusta es tan valioso como aprender lo que sí. Quizá este módulo te inspire a escribir una "mazmorra de iniciación" propia.

Tamaño del grupo y balance

Esta mazmorra está diseñada para personajes de nivel 1. He intentado hacer este módulo tan agnóstico y sin sistema como ha sido posible. Puedes jugar esta mazmorra para un jugador o para diez. Los encuentros no están balanceados. No tienen rango de dificultad. Hay muy pocas recompensas por luchar y muchas por la ejecución de un buen plan.

El valor del tesoro esta balanceado sobre la idea de que 200 po es suficiente para que un personaje suba de nivel. Al final, los PJ supervivientes deberían ser nivel 2 o 3, asumiendo radios normales de desgaste, pérdida y pánico. Ajusta el valor del tesoro en concordancia. Los grandes grupos lo tendrán más fácil (y

conseguirán menos tesoros por PJ). Si en la partida solo hay un jugador, y este sobrevive, será rico.

El daño esta balanceado asumiendo que los PJ tienen 4 a 16 puntos de vida y las dagas hacen 1d6 puntos de daño. Las salvaciones están listadas en un formato general (Salvación contra Veneno, Salvación de Reflejos, etc.).

Un grupo de PJ de nivel medio, llevado por experimentados jugadores, podrían recorrer toda la mazmorra en tiempo récord y aún así la disfrutarían. Un grupo de PJ de nivel bajo, llevado por jugadores novatos, lo pasarán en grande.

Dependiendo del estilo de juego, aventuras secundarias, tiempo de descanso, y otros encuentros, la mazmorra podría alargarse de entre 12 a 24 horas de juego para explorarla por completo. En una primera sesión, donde se incluya la creación de personajes, el grupo debería ser capaz de explorar el Nivel 1 entero.

Antes de comenzar

- Lee la aventura entera.
- Haz notas de las cosas que te gustan y que no te gustan.
- Imprime la aventura y el mapa
- Remplaza los monstruos incluidos en este bestiario con los equivalentes en el sistema de tu elección.
- Ajusta el tesoro donde sea necesario.

Lecciones

Te encontrarás lecciones en cursiva durante el texto. Cada habitación, trampa, o encuentro está diseñado para enseñar a nuevos jugadores (y narradores) una lección útil. Algunas de ellas son lecciones generales, mientras otras son específicas para esta mazmorra. La estructura, naturaleza, y peligros de la mazmorra deberían lentamente convertirse en predecibles y explotables. Estas lecciones pueden parecer trilladas para narradores experimentados, pero pienso que es útil explicitarlas de todos modos.

Ganchos de la aventura

Aquí tienes algunos ganchos para conseguir que los PJ lleguen a la mazmorra. Se asume que comienzan sin dinero y saben que las tumbas contienen tesoros. Puedes localizar la tumba en cualquier lugar.

- Encuentran un mapa antiguo a esta tumba olvidada.
- Un corrimiento de tierra ha revelado la entrada a la tumba.
- Los goblins han raptado a alguien cercano a los PJ.
- Los experimentos de Xiximanter inducen sueños extraños.
- Encuentran la entrada de la tumba por accidente.
- Son enviados a explorar, por un patrón poderoso, una tumba recién descubierta.

LA TUMBA

LA TUMBA

La tumba de los Reyes Serpiente es una mazmorra con 3 niveles y 4 zonas temáticas principales. He incluido descripciones mínimas en el texto y en la sección de Referencia Rápida. No hay cajas de texto para lectura en alto.

Nivel 1: La falsa tumba

Introduce las mecánicas básicas del diseño y exploración de mazmorras en 7 salas. Justo el tamaño correcto para una primera sesión, asumiendo que la creación de personajes es relativamente rápida y que les has dado a los PJ una buena razón para explorar la tumba.

Nivel 2: La tumba superior

Todavía lineal, pero con más salas ramificadas y algunos peligros en el terreno. Todavía existe un claro camino "hacia delante", pero las salas a los lados son tentadoras. Las lecciones del Nivel 1 son testeadas y aplicadas en esta sección. Podría tomar entre dos o tres sesiones explorar este nivel y, posiblemente, requerirá un viaje de vuelta a la civilización para reabastecerse de suministros.

Nivel 3: La tumbas inferiores

Hay dos caminos principales "horizontales" y tres caminos principales "verticales". La mazmorra se bifurca y retuerce. Puedes llegar a alcanzar la superficie. Puedes descender. Puedes terminar donde empezaste. Este nivel es más peligroso que los niveles anteriores. La diplomacia y comercio entran en el juego, también los monstruos errantes. Puedes explorar los niveles 1 y 2 a tu placer, pero si gastas demasiado tiempo en el nivel 3 estas tomando un grave riesgo. El Nivel 3 no tienen fin. Puedes añadir material para extender la mazmorra tanto como quieras. En este punto, si eres un nuevo Narrador o nuevo en los juegos OSR, deberías estar listo para escribir tu propio material.

Zona: La falsa tumba

Representa la alegría del descubrimiento, el momento "Oh, ¡Ya veo!, y la intriga de un posible tesoro. Asegúrate de elogiar a cualquier jugador que descubra que es una tumba falsa. La inteligencia debería ser recompensada. La mazmorra se hace más rara y menos mundana conforme se avanza. Comenzarás rompiendo ataúdes de madera para saquear pequeños amuletos. Al final, estarás excavando a través del estiércol de los goblins de los hongos, comerciando con un hombre serpiente muerto, o transportando cofres de tesoro llenos de oro a la superficie.

Describe esta zona con palabras como "mala calidad", "astillado" y "húmedo". Es un sótano. Hay pequeñas raíces blancas en el techo y grava en el suelo.

Zona: La tumba verdadera

Representa el poder y las amenazas latentes. Las estatuas se ven desafiantes. Cosas se estremecen en ataúdes cerrados. Lagartos gigantes acechan en la oscuridad, magos inmortales cierran tratos, e invencibles cienos no muertos se deslizan detrás de ti.

Describe esta zona con palabras como "enorme", "amenazante" y "frío". Esta zona es el trabajo de una civilización más vieja, sabia y cruel que la de los PJ. Conforme vayan adentrándose, deberían estar más agitados.

Zona: El abismo

Representa lo desconocido y el asombro ante este. Podría haber *cualquier cosa* allí abajo. Po-

dría incluso descenderse al núcleo del mundo o haber hombres serpiente viviendo en las profundidades totalmente despreocupados. Es un lienzo en blanco listo para que el Narrador añada cosas a la aventura.

Describe esta zona con palabras como "sin fondo" y "angustiante, es como si el mundo despareciera" y "sonidos bajos e inquietantes". Los PJ no deberían querer estar mucho tiempo cerca del abismo.

Zona: La madriguera de los Goblins

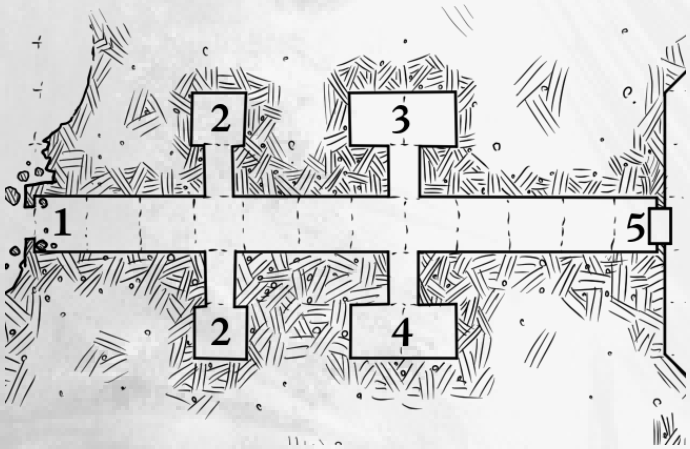
Representa todo lo opuesto a la vida de los PJ. Los goblins viven en la inmundicia, nacen, cometen errores, están hambrientos, son estúpidos, supersticiosos, crueles y de algún modo simpáticos. Las madrigueras son la intrusión del barbarismo vivo y ruidoso en una civilización fría y moribunda.

Describe esta zona con olores y sonidos. Apesta. Apestarás si gastas tiempo en ellas, y la Tumba de los Reyes Serpiente no tiene baños. Pequeños ojos rojos brillan en la oscuridad. Dientes chasqueantes y cuchillos afilados esperan en la oscuridad.

Nivel 1

1: Entrada

Pasillo largo con 4 salas abiertas, dos a cada lado. Acaba en una puerta grande y atrancada que lleva a **6: Tumba del Falso Rey.**



2: Tumbas de los guardias

Estas salas pequeñas son idénticas en tamaño y contenido. Ambas contienen un ataúd de madera con una estatua de arcilla de un hombre serpiente guerrero en el interior. Las estatuas están huecas y cada una contiene un amuleto de oro (1 po), un esqueleto seco de una serpiente, y una nube de gas venenoso (d6 daño, puede solo reducir un PJ a 0 PG)

Lecciones: *La mazmorra tiene patrones. Hay tesoros y peligros ocultos.*

Los PJ probablemente se acercarán a la segunda tumba con más cautela y ganaran su recompensa (oro) sin peligro (veneno) usando su cabeza (y una roca o un palo largo).

3: Tumba del Erudito

Similar a **2: Tumbas de los guardias**, pero dentro del ataúd hay una estatua de arcilla de un hombre serpiente erudito. Sus pergaminos se han reducido a cenizas. La estatua contiene el mismo amuleto, esqueleto de serpiente, y veneno como las otras.

4: Tumba del Hechicero

Similar a **2: Tumbas de los guardias**, pero dentro del ataúd hay una estatua de arcilla de un hombre serpiente hechicero con un anillo de plata. Si los PJ no descubrieron aún que las otras estatuas estaban huecas, ellos claramente intentarán arrancar el anillo, rompiendo la estatua y revelando el gas venenoso y amuleto.

El anillo es mágico, pero también maldito. Si es colocado en un dedo, su uña se alargará, se partirá en dos, y lucirá como un par de colmillos. Puede ser usado como una daga venenosa, pero cada mañana, el portador debe hacer una Salvación contra Veneno o sufrirá 1d6 puntos de daño. Si se sufre 6 puntos de daño de una vez, el dedo se desprenderá y se convertirá en una serpiente.

Lecciones: *El tesoro oculto puede ser mágico, útil y algunas veces maldito.*

5: Puerta/Trampa de Martillo

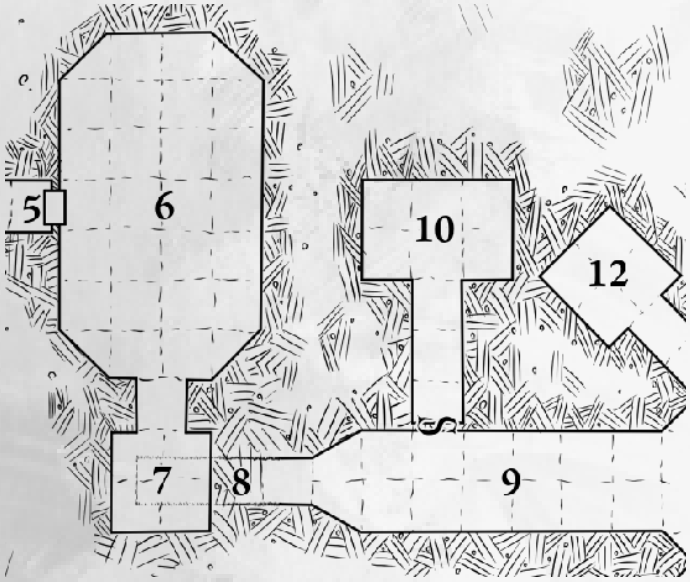
Una gran puerta, atrancada con una barra de piedra alargada que se cuelga de 2 clavijas de hierro a ambos lados del marco. Requiere al menos 3 PJ para levantarla (o, si el grupo es pequeño, todos los PJ). Cuando la barra sea levantada de las clavijas de hierro, una trampa se activará. Un martillo enorme de piedra girará desde el techo directo a las espaldas de los PJ. La trampa casi ocupa todo el pasillo, pero hay pequeños huecos a los lados. Los PJ pueden:

- Salvación de Reflejos o
- Usar un PJ como trampolín, garantizando +2 a la tirada de Salvación pero dejando al PJ anclado con un -2.

El golpe matará a los PJ impactados (o daño masivo, como 2d6+4 puntos de daño).

La trampa puede ser identificada examinando la puerta o las clavijas, observando que las clavijas de hierro se alzan cuando la barra es levantada, o examinando el techo. Si la barra es rápidamente remplazada, las clavijas presionadas, o el mecanismo de la trampa en el techo dañado, la trampa no se activará.

Tras esto, el martillo lentamente se retrae hacia el techo, a menos que sea bloqueado. La trampa puede ser activada otra vez levantando las clavijas de hierro, a mano o con cuerda. En su primera activación, el impacto



abrirá la gran puerta hacia **6: Tumba del Falso Rey**

Lecciones: *Las mazmorras pueden ser letales*

6: Tumba del Falso Rey

La cámara funeraria del rey hombre serpiente y sus dos esposas. En el muro norte hay 3 ataúdes de madera, el del medio obviamente más grande y más ornamentado. Dentro hay 3 **Esqueletos** (DG 2, MORAL 12, ATQ 1d6 [Garra]) que inmediatamente atacarán si su descanso es interrumpido.

Lecciones: *Hay no muertos en las mazmorras. Reciben menos daño por daño cortante. Los PJ pueden usar el entorno como ayuda (atraerlos hacia la trampa martillo).*

7: Templo Falso

Una estatua gigante de un horrible dios hombre serpiente ocupa gran parte de la sala. El agua filtrada hacia la tumba ha erosionado el suelo, revelando un pasadizo secreto debajo de la estatua que lleva al nivel 2 de la mazmorra.

Lecciones: *Hay pasadizos secretos. Se asocian con estatuas. Esto podría ser una tumba falsa. A través de esta mazmorra, las estatuas estarán asociadas con pasadizos secretos y tesoros.*

Nivel 2

8: Pasadizo Secreto

Esta sala se encuentra debajo de **7: Templo Falso**. Es un pasadizo hueco, como un nicho que rápidamente se ensancha para convertirse en **9: Sala de la Estatuas**

9: Sala de la Estatuas

Un largo y ancho pasillo. Seis estatuas enormes de hombres serpiente armados y con armadura dominan la sala, mirando fijamente al grupo. Una de las estatuas está ligeramente descuadrada del resto: puede ser movida para revelar **10: Sala de Guardia Secreta**.

La luz, procedente de la superficie, no alcanza más allá desde este punto, los PJ deben usar otras fuentes de iluminación.

Lecciones: *El grupo debería haber aprendido en 7: Templo Falso que los pasadizos secretos a veces están ocultos detrás de estatuas.*

10: Sala de Guardia Secreta

Esta sala fue una vez una sala de guardia secreta para los asesinos del templo. Ahora, se mantiene vacía y oscura. Los muebles se han podrido hasta partirse. En el muro hay dos armas de asta colgadas que son todavía utilizables, junto a un símbolo de plata (5 po).

Lecciones: *Las salas secretas contienen más tesoro.*

11. Atrio de la tumba

El pasillo conduce a una gran y octogonal cámara, rodeada por estatuas de hombres serpiente imponentes. Algunos blanden armas, otros portan utensilios de tortura o agricultura. Las puertas a las salas 12-16 están hechas de piedra pesada, pero pueden ser forzadas apalancando sin mucha dificultad. La sala 15 tiene un puerta de madera sin bloquear. La sala 18 tiene una puerta de piedra también, pero mucho más ornamentada que las otras. Parece que en algún momento del pasado había un foso en el centro de la sala, pero el goteo del agua desde la superficie lo ha rellenado hasta el borde con un agua oscura y aceitosa que huele como regaliz. Tiene 3 metros de profundidad.

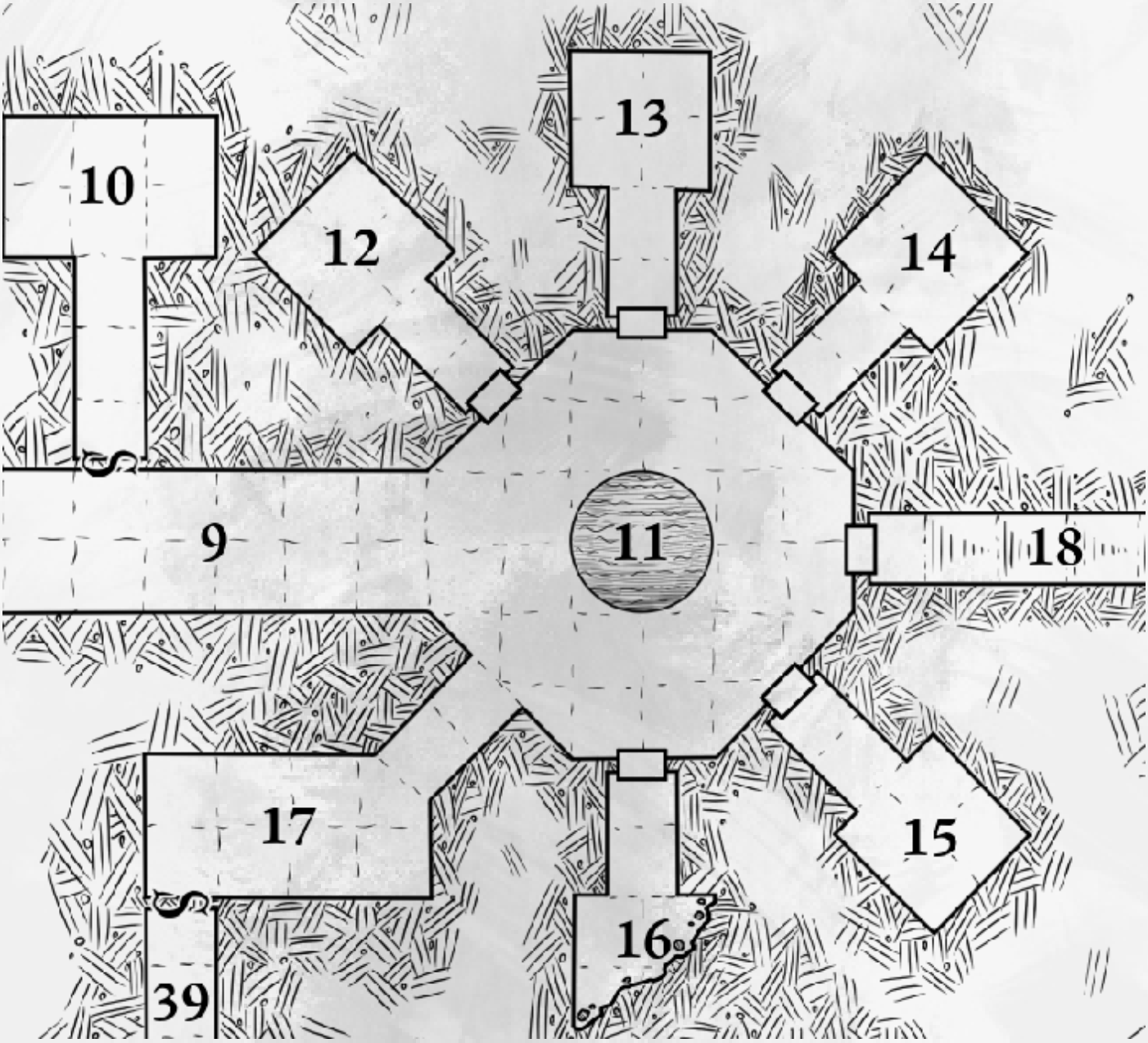
Dentro de la piscina hay 2 **Fragmentos de Momia** (DG 2, MORAL 12, ATQ 1d4 [Garra] o 1d6 [Estrangulamiento]). Saltaran fuera del agua para atacar a quien se acerque al foso.

Lecciones: *Hay monstruos ocultos. Algunos monstruos infligen enfermedades. Es muy duro de golpear un monstruo pegado a la garganta de tu amigo.*

Tocar el agua no causa la putrefacción de momia, pero el beber de esta o que alcance alguna herida abierta sí. Si el grupo mata o reduce los fragmentos, puede intentar buscar en la piscina. Esta contiene:

- Una cabeza de momia muy enfadada y totalmente fuera de sus cabales
- Una cadena de oro pesada (35 po)
- Un anillo mágico de plata
- Un objeto de utilidad mágica a elección del Narrador, un objeto mágico aleatorio, o 2d10 po en joyería.

El anillo de plata es un anillo de visión. Mientras se encuentre en algún dedo, uno de los ojos del portador se desprende y endurece como el cristal. El ojo todavía puede ver normalmente.



Lecciones: *Buscar por tesoro en el fondo de fosos y piscinas. Objetos mágicos pueden solventar problemas.*

12: Tumba de Xisor el Verde

El pasillo a esta tumba contiene una placa de presión, que activará un hechizo de rayo. Inflige 4d6 puntos de daño (Salvación para mitad de daño). Solo se activa una vez. El valor de la placa es 10 po. Hay un pergamino de hechizo (Rayo Nauseabundo, u otro hechizo basado en veneno) dentro del ataúd de Xisor.

Lecciones: *El suelo a veces tiene trampas. Las trampas son a menudo mortales. Trata las salas desconocidas con cautela.*

13: Tumba de Sparamantur

Esta tumba está parcialmente derruida: bloques del techo se han desprendido. Si los PJ comienzan a buscar entre los escombros, escucharán a **Sparamantur**, un hombre serpiente **Esqueleto** (DG 3, MORAL 12, ATQ 1d8 [Gran Hacha]), dando sacudidas y golpes al otro lado de las piedras. Él no será sutil, y golpeará en el mismo momento que vea la cabeza de una criatura viva. Su amuleto vale 10 po.

Lecciones: *Escucha a través de las puertas. Puedes escuchar algunos monstruos antes de que los veas. Algunas salas son mejor dejarlas solas.*

14: Tumba de Franbinzar

Esta sala es más rudimentaria que las otras, y tiene pinturas y lienzos más toscos. Contiene un ataúd de piedra con los restos mal momificados de **Franbinzar**, último señor de la fortaleza. La momificación no fue bien. Cuenta como un **Pudding Negro** (DG 5, MORAL 12, ATQ 1d6 [Golpe] o 3d6 [Contacto prolongado]) y se lanzará a atacar a cualquiera que abra el ataúd. Los objetos dentro de la sepultura no tienen valor, al ser meras copias de arcilla, pero el cieno tiene dentro de él anillos con un valor de 2 po. Si es derrotado, regenerará en 1d20 horas a menos que sea quemado. Si esto ocurre, añádelo a la **Tabla de Monstruos Errantes**, reemplazando uno de los resultados de presagio.

Lecciones: *Los cienos viven en mazmorras. Son resistentes al daño contundente, como los esqueletos lo eran al corte. Se puede usar el entorno para conseguir ventaja (dando círculos en el foso en 11: Atrio de la Tumba, cerrando las puertas de piedra encima del cieno, atrayéndolo al piso superior y golpeándolo con la trampa martillo, etc…)*

15: Sala del Sacerdote

Esta sala fue usada por los sacerdotes de la tumba superior. Contiene tres camas, algunas estanterías podridas, y un símbolo de un dios serpiente de esmeralda y plata (20 po). Los pergaminos diseminados por la sala contienen los desvaríos de las momias atrapadas en un lenguaje olvidado.

Lecciones: *Los objetos de valor cogen formas no convencionales. Los escritos podían tener valor si se traducen o se venden a crédulos.*

16: Tumba no acabada

Esta sala esta vacía, excepto por algunas herramientas de tallado oxidadas en el suelo. Podría ser un buen refugio en una emergencia o un lugar para guardar suministros.

Lecciones: *Algunas salas están vacías.*

17: Sala de los Guerreros de Arcilla

Un grupo de 18 estatuas de arcilla de guerreros serpiente a tamaño real, en tres filas de seis. Sus espadas están tan corroídas que no se les puede dar uso. La estatua más cercana a la esquina sur de la sala se asienta sobre un pasadizo secreto hacia **38: Sala del Basilisco.**

Lecciones: *Algunas salas parecen más peligrosas de lo que en realidad son. Mira debajo de las estatuas para pasadizos secretos.*

18: Escaleras

Este pasillo está protegido por una puerta muy ornamentada, tallada con imágenes de serpientes lloviendo desde el cielo. Las escaleras descienden hacia la oscuridad. Hay un viento débil.

La tercera escalera desde arriba tiene una trampa. Se activa con peso en el escalón, las escaleras se convierten en una rampa de piedra. Pinchos de madera aparecen en el suelo al final de la rampa cuando la trampa es activada.

Un PJ sorprendido y deslizándose sufrirá d6 puntos de daño (Salvación para mitad de daño). La trampa se reinicia en 5 rondas.

Lecciones: *Chequea el suelo. Las trampas pueden moverte y no solo dañarte.*

19: Arena del Guardián de Piedra Cobra

Esta es una gran sala con forma de arena (idéntica en tamaño y forma que **11: Atrio de la tumba**) completamente recubierta con escudos de las tribus conquistadas por los hombre serpiente. Algunos de los escudos están corroídos, pero al menos 5 de ellos están en condiciones de uso. Si el cable de plata en ellos es estirado y extraído, su valor es de 2 po.

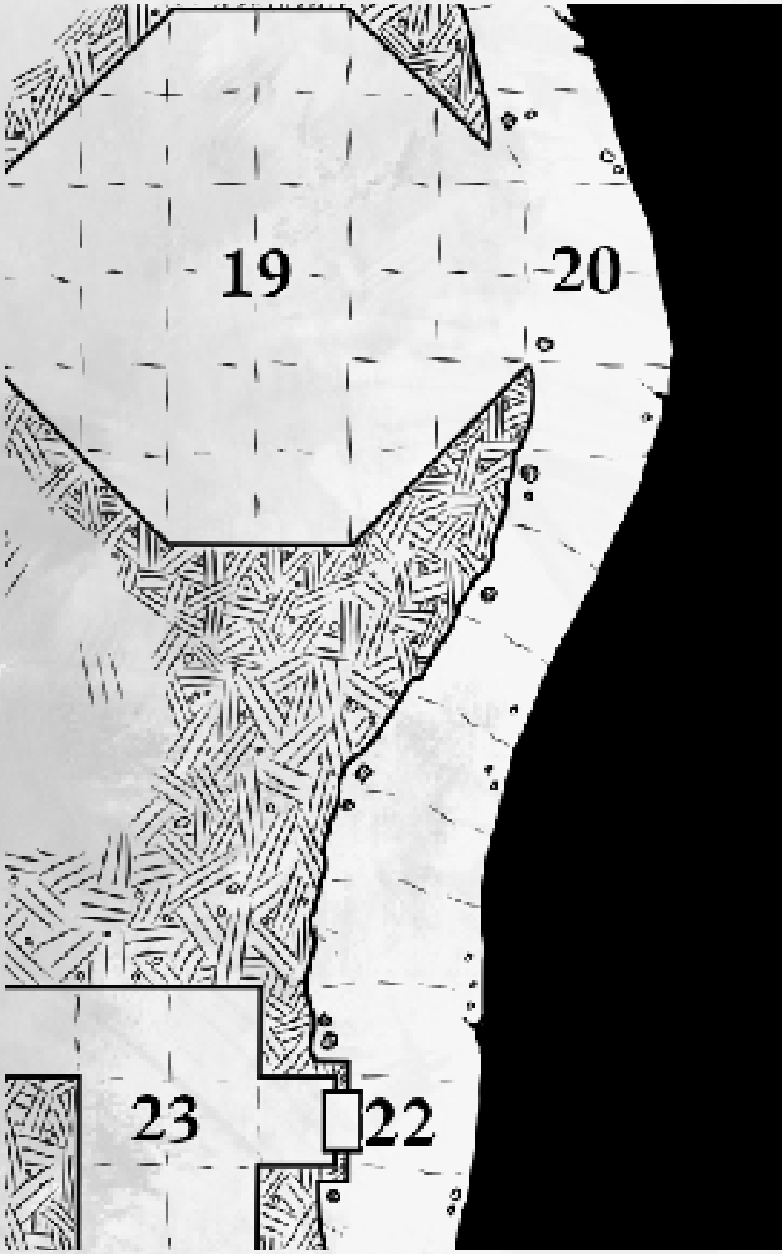
En el centro de la sala se encuentra el **Guardián de Piedra Cobra**. Ataca tan pronto como vea al grupo.

20: Abismo y Sendero

Un angosto sendero a lo largo de un abismo sin fondo. El sendero se oculta en la roca al norte y se dirige al resto de la tumba al sur. El camino tiene 3 metros de ancho y es ligeramente resbaladizo: correr o saltar requerirá de una Salvación fácil de superar. El abismo tiene 18 metros de ancho, y el lado contrario no es visible a menos que el grupo use flechas con fuego o una fuente de luz muy fuerte. Si el grupo enfurece a los goblins fungosos, este será su lugar de emboscada preferido. Los goblins son pegajosos y no sufren por el suelo de piedra deslizante.

Como el Narrador, el abismo es tuyo para moldearlo y expandirlo. Puedes añadir escaleras hacia otros niveles de la mazmorra. Puedes añadir un puente, recién pasado **21: Bálanos de Cueva**, hacia una lucha con un jefe en el otro lado, con **29: Sala del Tesoro** siendo un camino para sortear los bálanos. Puedes incluso usar *Veins of the Earth* para generar un sistema de cuevas completo. La elección es tuya.

Lecciones: *Elige tus peleas con cuidado.*



21: Bálanos de Cueva

El sendero aquí está lleno con **Bálanos**. Estos moluscos cubiertos de piedra devoran cualquier criatura con sangre caliente que pase cerca de ellos. Personajes que hayan gastado tiempo en tumbas, cuevas, o túneles los reconocerán y sabrán evitar estas criaturas.

Lecciones: *Este sendero está cerrado. Piensa en alguna solución (carne envenenada, ranas explosivas, etc…) y vuelve más tarde.*

Nivel 3

Hay 4 Zonas principales en el nivel 3.

Salas Exteriores (22-26)

Piedra revestida, ligeramente húmeda, con moho y limo en la parte inferior de los muros. El aire es frío, especialmente cerca del abismo. Algunas zonas son secas y polvorientas. Todo ha sido tallado o pintado con serpientes.

Foso del Sacrificio (27-30)

Piedra revestida con mejores mosaicos. El aire es caluroso y fétido, va a más según te aproximas a **30: Foso del Sacrificio.**

Guarida de Xiximanter (43-46)

Piedra finamente tallada, cubierta en polvo y telarañas. Luces púrpuras y frascos de alquimia burbujeantes.

Madriguera Goblin (47-52)

Excavados a través de túneles y salas colapsadas, o a través de cuevas naturales. Inmundicia. El piso está lleno de guano, escarabajos y putrefacción. No puedes decir si el castañeteo son escarabajos o goblins.

Monstruos Errantes

Este nivel también contiene **Monstruos Errantes.** Son atraídos por el ruido, la luz, y el calor. No se moverán a los niveles superiores de la tumba a no ser que el **Guardián de de Piedra Cobra** sea derrotado.

Chequea cada 30 minutos en el Nivel 3, o cuando los PJs hagan mucho ruido. Lanza 1d8:

1. **Señales de Basilisco**. Sonidos y golpeteos de una cadena lejana, arrastrada a través de la piedra y el polvo.
2. **Señales de Gelatina.** Chapoteo en la distancia.
3. **Señales de Goblins.** Chillidos, risas entrecortadas, rechinar de dientes y labios. El pestañeo de ojos rojos en la distancia. Una ráfaga de podredumbre fungosa.
4. **Murciélago.** No hostil, pero en alerta. Revolotea alrededor, y vuela hacia el abismo.
5. **Araña Grande.** El tamaño de un puño. Se encuentra aquí para comer murciélagos y no PJ. Venenosa (1d4 puntos de daño de veneno) pero cobarde. Considerada una delicia para los goblins.
6. **1d6 Goblins fungosos.** Son un grupo de exploración. Otros 1d6 goblins acechan a la vuelta de la esquina.
7. **1 Esqueleto cieno.** Ver página 13.
8. **1d10+5 Goblins fungosos.** sn un grupo de asalto. 1 goblin tendrá una lanza poco práctica, aspecto ridículo con ella (d6 puntos de daño, alcance).

22: Puerta de Piedra

Empotrada un metro dentro del muro y atrancada por una barra bastante pesada de piedra. La barra mira hacia fuera dirección el abismo. Si la aproximación viene desde el otro lado, no puede ser abierta sin demoler la mayoría de ella.

Contiene el mismo tipo de trampa de martillo que **5: Puerta/ Trampa de Martillo**, pero el martillo gira alejándose de la puerta, al contrario que acercarse. Esto hace que sea más fácil de esquivar (+2 a la Salvación) pero cualquier PJ que sea golpeado debe Salvar otra vez o será arrojado al abismo.

Lecciones: *Las trampas se repiten en las mazmorras. Se cuidadoso cerca de abismos sin fondo.*

23: Sala Ceremonial

Usada por los sacerdotes hombres serpiente para prepararse y meditar. Contiene muchos bancos bajos, colgantes antiguos en la pared y una fuente seca. Los goblins han arrancado la estatua de oro de la fuente y la han ocultado en su sala del trono. Unos pocos residuos de este oro quedan en la habitación cuyo valor asciende a 1 po.

Lecciones: *Algunas habitaciones son seguras. Busca que podría faltar.*

24: Pasillo

Un largo y estrecho pasillo descendiendo al el sur. Contiene 1 **Esqueleto Cieno** (DG 2, MORAL 12, ATQ 1d4 [Golpe]) que se moverá hacía el ruido.

25: Trampa de Foso

Esta sala tiene un suelo falso hecho de baldosas de piedra finas. Alrededor de las paredes 30 cm de ancho son seguros, pero las demás baldosas están sostenidas por palos y barras de metal pequeñas. Cualquier PJ dando un paso en el centro de la sala debe superar Salvación de Reflejos o sufrir 1d6 puntos de daño debido a la caída, y Salvar otra vez o sufrir otros 1d6 debido a los pinchos en el fondo. Las baldosas falsas son fáciles de descubrir: una de ellas falta por ejemplo.

El foso contiene muchos esqueletos humanos y un anillo de oro que vale 2 po. Los goblins usan el foso para capturar comida, reemplazando las baldosas perdidas todos los días.

Lecciones: *Chequea el suelo.*

26: Pasillo

Un pasadizo pequeño que se bifurca desde el pasillo principal, dirigiéndose a una puerta cerrada. El cierre ha sido desgastado debido a los años y la puerta puede ser fácilmente abierta.

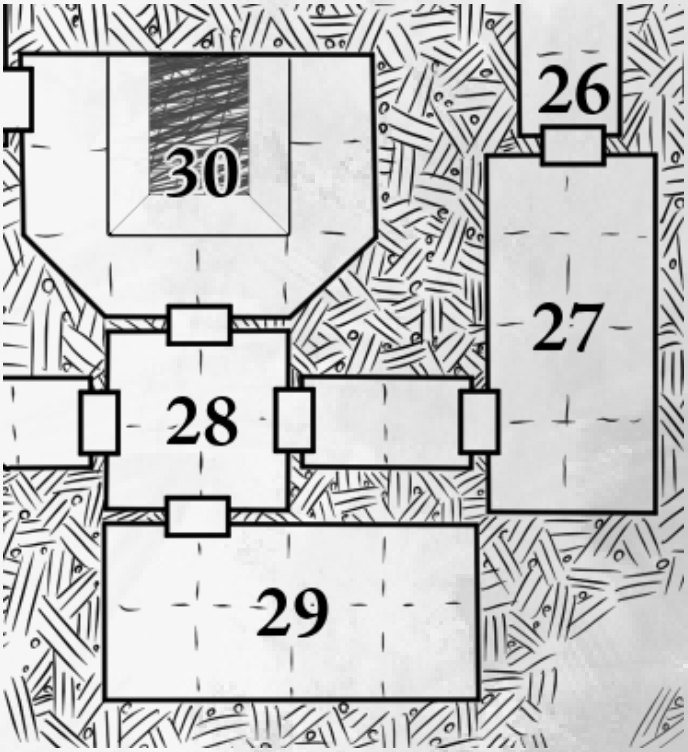
27: Sala del Esclavo

El aire está cargado y caluroso, y hay un sonido de silbido viniendo desde el sur. Esta sala fue una vez usada para mantener a los esclavos, y un par de grilletes todavía se pueden encontrar en el suelo. Los grilletes están encantados para engancharse y cerrarse en las piernas de cualquiera que se acerque a 30 cm de ellos, pero el metal oxidado es débil y puede ser roto con un chequeo de Fuerza fácil.

Lecciones: *No todas las trampas son mortales. Cuidado con los monstruos errantes.*

28: Sala Abovedada

Una gran sala abovedada con una puerta bloqueada en la pared sur. La llave a la puerta está incrustada en el cuello del basilisco. La puerta



no es mágica, pero tomará a un grupo de personas horas o días para forzarla o romper sus bisagras. Hay una puerta rota de piedra al oeste.

29: Sala del Tesoro

Esta sala contiene… lo que quieras poner al final de tu mazmorra: una lucha contra un jefe, un objeto raro, montañas de oro, ganchos de aventura, escaleras a más niveles. Al menos debería contener 200 po de tesoro surtido.

30: Foso de Sacrificio

El Foso de Sacrificio es una llama eterna y sumergida en el centro de un foso cavado de 5 metros de profundidad. Los lados del foso están inclinados hacia abajo. La llama es avivada con gases naturales provenientes de una mina profunda y antigua. Hay 60 cm de pasillo alrededor del foso. Huesos carbonizados recubren el fondo. Aunque el aire esta sobrecargado, no es peligroso fuera del foso. Criaturas dentro del foso deben tirar por Salvación cada asalto o sufrir 1d6 puntos de daño temporal. PJ inconscientes se deslizarán a la llama y sufrirán 2d6 puntos de fuego por asalto.

Hay vetas de oro derretido cerca de la llama, y unas pocas gemas recubiertas de carbón (50 po en total) brillando. No todos los sacrificios fueron pobres.

Lecciones: *Algunos peligros son invisibles*

31: Sala Protegida

Dos estatuas de hombres serpiente se alzan en las esquinas de esta gran sala. Increíblemente estas estatuas parece que tienen vida y son mucho más hermosas que cualquier otro tallado en la tumba. Son en realidad hombres serpiente petrificados, puestos aquí como castigo. Si son de algún modo devueltos a la normalidad, se sumergirán en una furia asesina durante 10 minutos, tras esto lentamente cederán a la desesperación. Las estatuas valen 50 po si son vendidas en una ciudad grande, o 10 po más a un mago que reconociera su naturaleza.

Lecciones: *Busca explicaciones a las cosas que están fuera de lugar.*

32: Sala de Invocación

Una sala larga y estrecha con un gran montón de basura (escudos rotos, espadas melladas, candelabros, palos) en frente de esta. Limpiar el montón toma 30 minutos y hace bastante ruido. El interior de la sala fue una vez una cámara de invocación. Contiene una súcubo ligada invocada por los hombres serpiente para responder a preguntas acerca de los infiernos inferiores. Luce como una joven botánica de la misma raza que el primer PJ que ella ve, y de un carácter dócil. Ella dirá que fue capturada por los goblins y mantenida como prisionera. El grillete sobre su tobillo es una ilusión. Todo lo que necesita es que alguien se introduzca en círculo que la ata (cubierto por polvo y mayormente oscurecido).

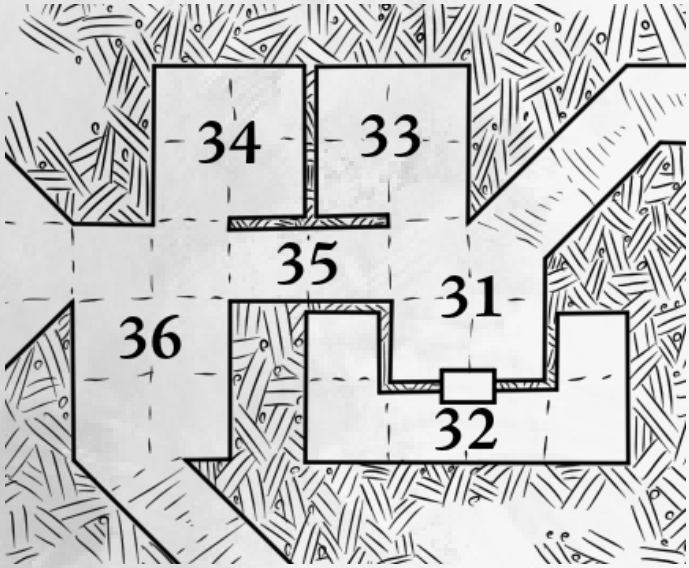
Esta sala también contiene un pequeño altar, dos cuencos de oro valorados en 15 po cada uno, una daga +1 mágica, y una serpiente ondulada de piedra que se detecta como mágica. La serpiente es usada para abrir la puerta a **46: Sala del trono.** La súcubo no es hostil a los PJs, pero intentará aislar a un miembro del grupo y sonsacarle un beso (Salvación contra Muerte, 1d6 puntos de daño y daño a la CON permanentes si se sobrevive, edad 1d10 años. +10 a la salvación si le gustas) para renovar sus fuerzas y huir. Su verdadero nombre (**Baltoplat**) está escrito en un pergamino en **15: Sala del Sacerdote.**

Los goblins tienen miedo de ella. **Xiximanter** sabe su verdadera naturaleza, pero asume que el grupo también. Ella es inmune a petrificación y muy, muy buena en esquiva. Inmediatamente ella huirá de cualquier conflicto. Si se intenta negociar, ella puede detectar veneno, revelar secretos antiguos, o acordar matar a una persona que un PJ pueda nombrar. Ella es paciente y astuta, pero su palabra tiene verdad en ella.

Lecciones: *Algunos monstruos tienen agendas ocultas. Hay ilusiones. No te aísles del grupo. No hagas ruido*

33: Alcoba de la Estatua

Una alcoba que contiene una estatua a uno de los muchos dioses con cabeza de cobra de los hombres serpiente. La estatua tiene dos agujeros en la base suficientemente grandes para que quepa un brazo humano. La estatua no puede ser levantada, pero pude ser empujada lo suficiente para girarla fácilmente. Casi cualquier esfuerzo, inspección o acción la girará levemente. Girarla en contra de las agujas del reloj 90º activará una trampa de gas venenoso (1d6 puntos de daño en una nube de 6 metros). Girarla en dirección a las agujas del reloj 90º causara que mucho oro (2d100 + 10 po) se desparrame, rodando sobre el suelo. Algunas piezas rodarán hasta **35: Pasillo de la Trampa de Hoja**



Lecciones*: El tesoro está oculto detrás de estatuas. Algunas trampas siguen un patrón.*

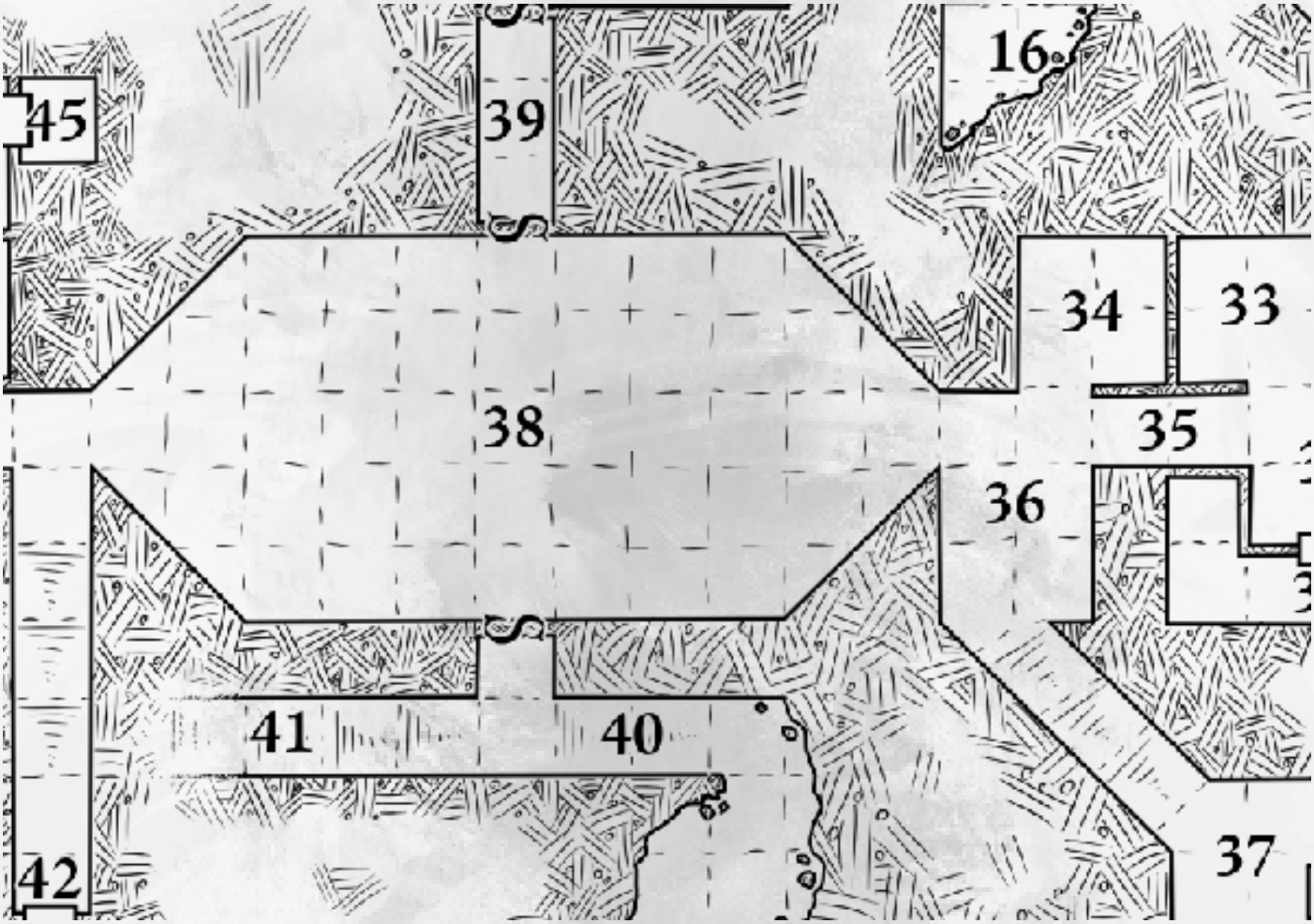
34: Zona de descanso de los Sacerdotes.

Usado por los sacerdotes hombres serpiente para descansar y meditar. La puerta está podrida desde hace siglos. Contiene cinco almohadas de seda manchadas, carcomidas y echas trozos, y tres huevos de piedra. Los huevos son mágicos. Si se recubren de sangre fresca de mamífero, los huevos comienzan a calentarse, y pueden ser usados como botellas de agua caliente o sartenes. Una sola capa mantiene un huevo cálido 8 horas. Pueden ser limpiados después de la primera aplicación.

Lecciones: *Algunos objetos mágicos pueden tener propósitos mundanos.*

35: Pasillo de la Trampa de Hoja

Este pasillo tiene una trampa. El techo esta rígido como la garganta de una serpiente. Bandas de baldosas sobresalen en el suelo. Poner un pie en cualquiera de las baldosas levantadas activará 4 hojas giratorias que se



deslizan desde el techo. Los PJ deben Salvar de Reflejos o sufrir 1d6 puntos de daño. Cualquier movimiento a través de los cuadrados marcados requieren otra Salvación de Reflejos durante 3 asaltos después de que la trampa se active. Los PJ que se queden quietos tras esto no sufrirán daño. Si un PJ falla su Salvación, sufrirá 1d6 puntos de daño y no se moverá ese asalto. En el cuarto asalto, la trampa entera se viene abajo en una maraña de piedra, hojas, y muelles, haciendo 2d6 puntos de daño a cualquiera en la zona marcada.

Lecciones: *Las trampas no siempre están bien hechas. Moverse rápido fuera del peligro. Examina el suelo.*

36: Vestíbulo

Adornos de pared parcialmente podridos han caído al suelo, estos están tallados con patrones geométricos. Cualquiera que se apoye contra el muro oeste no puede ser visto por el Basilisco. Un pasillo desciende hasta **37: Trampa de Foso**

37: Trampa de Foso

Una trampa de foso idéntica a **25: Trampa de Foso.** Los hombres serpiente realmente no querían que sus sacrificios se escaparan hacía el resto de la tumba. Este foso no contiene nada de valor.

38: Sala del Basilisco

Una capilla enorme de piedra con pilares rotos (ocho en total, en dos filas a lo largo de cada lado de la sala). El techo se pierde en la oscuridad. Murciélagos se encuentran allí. El suelo está cubierto de piezas de estatuas rotas, inclu-

yendo tallas muy precisas de murciélagos de piedra, arañas, y goblins.

El **Basilisco** acecha en la oscuridad. Una cadena de hierro gruesa lo mantiene amarrado junto al techo. No puede salir de la sala.

Lecciones: *Algunos monstruos tienen ataques no convencionales. Usa el trabajo en equipo para vencer una criatura o evítala completamente. Escucha por peligros.*

39: Pasadizo Secreto

Un pasadizo secreto desde **17: Sala de los Guerreros de Arcilla** en el Nivel 2 a la Sala del Basilisco. En su origen la puerta no debería haber sido perceptible. El tiempo ha roído los mosaicos, revelando los márgenes de la puerta.

Lecciones: *Mazmorras tienen recodos y atajos*

40: Pasadizo Secreto

Este pasadizo está oculto detrás de otra puerta secreta, intacta y difícil de encontrar. Está en el lado puesto de **39: Pasadizo Secreto**, del mismo estilo, jugadores avispados la localizarán rápidamente. Aunque los muros son suaves y de buena calidad,el suelo está recubierto de restos de goblins y el aire apesta.

41. Escalera hacia la Superficie

Una escalera hacia la superficie. Esta llega hasta las raíces de un árbol. Criaturas del tamaño de un humano pueden gatear a través, pero hacer un hueco más grande requiere hachas y tiempo.

42. Puerta Cilíndrica

Un cilindro giratorio de piedra con un saliente suficiente para que dos personas lo agarren. Rota en ambas direcciones si se le empuja.

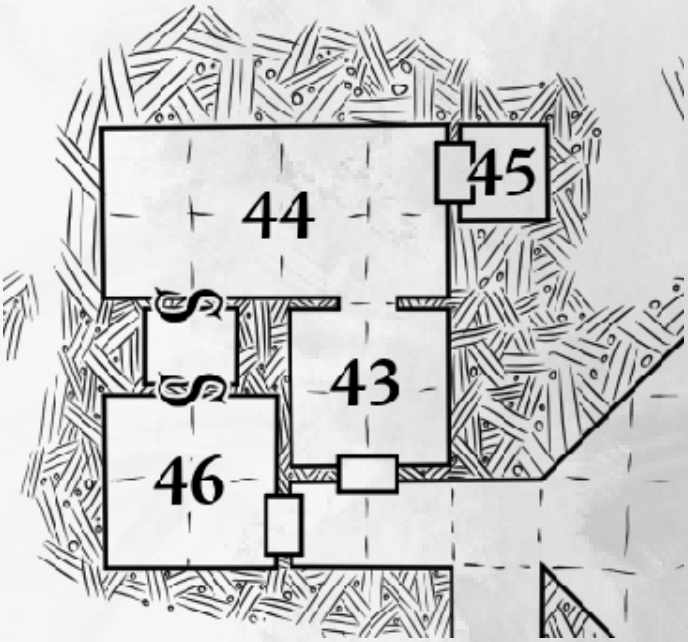
Gíralo en contra de la dirección de las agujas del reloj para activar una trampa de lanzas perforantes (1d6 daño/persona/asalto hasta que sea rotado otra vez a zona segura).

Gíralo en la dirección de las agujas del reloj para revelar un ídolo de piedra con dos cuencos de oro con valor de 10 po cada uno. Gira 180º para alcanzar **47: Madriguera Goblin**

Lecciones: *Algunas trampas tienen patrones.*

43. Salón de Entrada de Xiximanter

Un salón de piedra tallado finamente; acanalado como el interior de la garganta de una criatura, iluminado por luces mágicas púrpuras en las paredes. **Xiximanter** es un antiguo hombre serpiente mago, envejecido pero inmortal. Se asemeja a un cadáver humano seco (con colmillos) fusionado a una cola de serpiente gigante desde la cintura.



Usa túnicas andrajosas, y sus ojos parecen alfileres rojos. No es irracional, y saludará al grupo con "Hola, bípedos", cuando entren a su guarida. Xiximanter desea criaturas vivas, preferiblemente inteligentes, idealmente magos. Él los destila para hacer sus pociones. Aunque completamente amoral, nunca es rudo ni cruel. Cree firmemente que está cerca de un gran avance. Cree también que el imperio de los hombres serpiente todavía se encuentra vivo, que la tumba está llena de sacerdotes, y que el grupo deben ser visitantes bárbaros recorriéndolo. Si son mostradas evidencias de lo contrario, se enfurecerá.

Lecciones: *Las mazmorras tienen recodos y atajos. Los monstruos tienen su hábitat.*

44: Almacén de Ingredientes

Barriles de hierbas y polvos antiguos se sitúan al lado de cubetas de ácido y agua viciada. Un frasco contiene azafrán espolvoreado (200 po), mientras que una botella contiene 1d10 semillas de una planta ahora extinta (30 po cada una si es llevada a un coleccionista o un agricultor ambicioso). Xiximanter no comerciará con ellas a menos que puede conseguir ingredientes más raros o valiosos del grupo. Nada que encuentren en la tumba es probable que despierte su interés. También aquí es donde Xiximanter guarda a sus víctimas. Seis receptáculo de piedra con tapa de cobre, como alforjas de vino hundidas en el suelo, están dispersas alrededor de la habitación. Los hoyos contienen 1d10 **Goblins fungosos** (1 PG, MORAL 7, ATQ 1d6 [Espada o Dientes]) hacinados en el mismo pozo.

45: Sala de Alquimia

Frascos de Alquimia, instrumentos polvorientos, y estantes relucientes llenos de frascos cruzan las paredes. A los PJ no se les permitirá el paso a esta habitación a menos que acuerden con **Xiximanter** ser sus aprendices (o víctimas). Sus pociones más poderosas necesitaron décadas para crearse. Él comerciará pociones para seres vivos, para hechizos, ingredientes raros, y aprendices. No aceptará monedas ni tesoro. Si el grupo porta objetos tomados de la tumba a la vista, él sospechará, e intentará envenenarlos, capturarlos o manipularlos.

Aparte de un surtido de pociones aleatorias (10+1d10 pociones), sus estanterías siempre incluyen:

- 2 pociones de mutación de hechizo.
- 1 poción de inmortalidad moderada (extra 20+1d100 años de vida natural)
- 1 poción de veneno indetectable (sabe cómo una poción aleatoria pero mata (sin Salvación) en 1 minuto.
- 2 pociones de sanación

Lecciones: *Usa la diplomacia. Algunos enemigos pueden ser razonables. Puedes comerciar dentro de una mazmorra. Puedes traicionar a tus compañeros por poder.*

46: Sala del Trono

La puerta gigante al final de la Sala del Basilisco está hecha de serpientes de piedra entrelazadas. Una serpiente falta. Esta puede ser encontrada en **32: Sala de Invocación.** Si es colocada nuevamente la puerta se abrirá, revelando una sala llena de piedra roja, oro y espejos. Los espejos del tamaño de 8 palmos con bordes de madera valen 10 po cada uno si son vendidos en una gran ciudad. El trono vale 250 po, pero requiere al menos tres personas para cargarlo. Cualquiera que se siente en él debe Salvar vs Control Mental o deseará ser Señor cueste lo que cueste.

Xiximanter tiene un pasadizo secreto desde la sala del trono a su guarida, pero no lo ha usado en siglos. La entrada oculta en la Sala del Trono esta oculta detrás de un tapiz podrido en la pared. La entrada desde el lado de Xiximanter está detrás de unas pocas cajas. El pasadizo está lleno de polvo. Si los PJ lo usan, se sorprenderá y enfurecerá a menos que ellos piensen en una excusa factible.

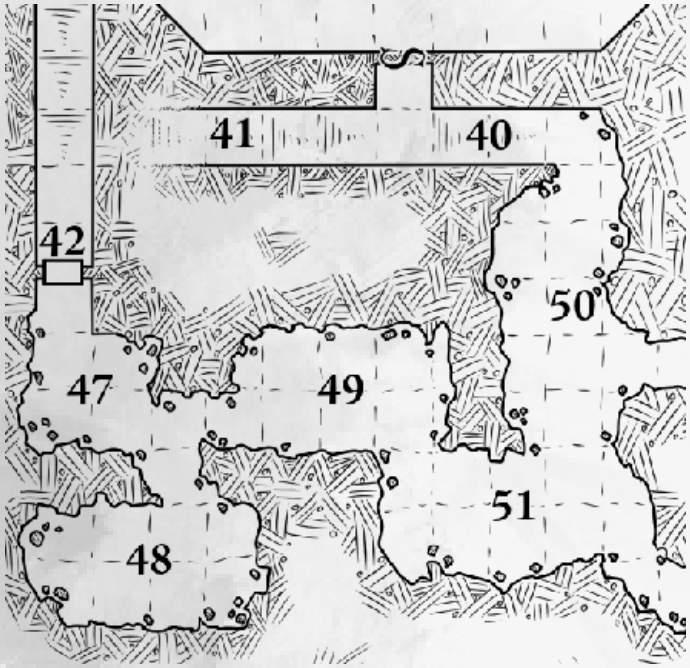
Lecciones: *No todos los pasadizos secretos son seguros. Las salas en las mazmorras están unidas. Hay mucho tesoro.*

47: Madriguera Goblin

Esta sala es parte de la Madriguera Goblin. Es una gruta baja (metro y medio de alto). Está claro que las salas aquí se derrumbaron hace siglos y fueron habitadas por los goblins. Usan esta sala para almacenar plumas, trapos y tazones de grasa. Una búsqueda exhaustiva de las capas de escombro llenará al PJ de guano y escarabajos hasta el cuello y revelará 2d6 cuchillos de plata (1 pp cada uno) y un abollado brazalete de plata (sin valor)

48: Foso de desove Goblin

El pasadizo a esta sala solo tiene 30 centímetros de alto. Contiene el foso de desove goblin:



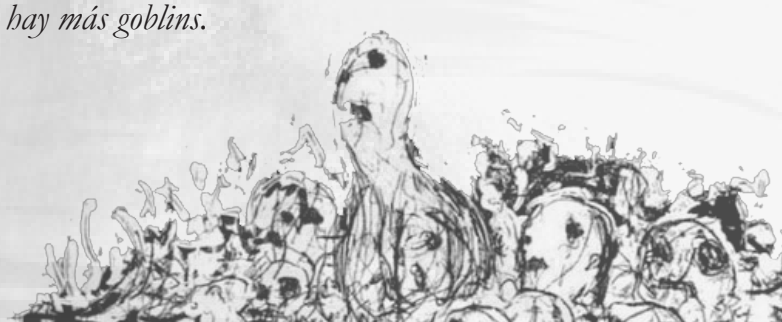
un espantoso puré de hongos, animales muertos, y costales llenos de fluidos. Los PJ deben Salvar vs Nausea o se alejarán por la repugnancia. El foso rencarná las almas de goblins de las setas muertos y es uno de los experimentos fallidos de inmortalidad de Xiximanter. No hay ningún tesoro aquí, pero a menos que la sala sea quemada, el número de goblins en la mazmorra siempre será "demasiados goblins"

Lecciones: *Es difícil limpiar una mazmorra completamente. El fuego es útil.*

49. Sala del Trono Goblin

La mayoría del tiempo esta sala contiene 1d6 (explotando en un 6) **Goblin fungosos** comiendo murciélagos, peleando o adorando su rey actual. Si no han encontrado recientemente una criatura a la que coronar, ellos harán un ídolo de palos y barro. La corona goblin está hecha de cubiertos doblados y palos. Solían tener una corona auténtica pero la perdieron.

Lecciones: *Usa tácticas y diplomacia. Los Goblins te flanquearán y apuñalarán en la oscuridad. Siempre hay más goblins.*



50: Las Granjas de los Goblins

Los Goblins plantan aquí cualquier cosa para ver si crece. Plantas se pudren en la oscuridad, acompañadas por dedos enterrados, armas y oro. Rastrear esta habitación revela 2d10 po, un rubí con valor de 30po, y la Corona de los Reyes Serpiente. La corona vale 300 po por los materiales y las gemas: está hecha de 8 pequeños diamantes de oro y platino, ojos esmeralda y dentadura de diamante. La corona también es mágica. Cualquiera que la porte que no sea un hombre serpiente debe Salvar vs Miedo. Si ellos fallan, gastan la siguiente hora balbuceando y aullando de terror. Si se pasa en este estado tres horas consecutivas, los efectos serán permanentes. Cualquier persona puede quitar la corona a otra. Si ellos pasan el chequeo, no hay efecto.

Especialistas en venenos, o magos. podrían reconocer los hongos azules aquí como pepinos de mazmorra, capaces de curar la petrificación si son cortados y frotados por la piel. La persona se recuperará en 1d6 días.

Lecciones: *Busca por tesoros en lugares extraños. Los Goblins son malos granjeros.*

51: Sala Goblin desordenada

Esta sala no tiene un propósito particular para los goblins, pero en cualquier momento, 1d6 (explotando en un 6) goblins fungosos estarán presentes durante la noche y 3d6+10 (explotando en un 6) presentes durante el día. Los goblins dormirán en ambos casos, pero se despertarán tras 2 asaltos en los que los PJ hayan hecho un ruido significativo en alguna habitación contigua. Son casi invisibles entre los escombros.

Lecciones: *Escabúllete de tus enemigos. La mazmorra cambia si es de día o de noche.*

52: Sala de Guardia Goblin

Una sala mayormente colapsada, usada por los goblins para almacenar armas. Contiene dos horcas, una pila de cubiertos de plata (20 pp) y docenas de palos afiliados. Un goblin se encuentra de guardia. Porta una larga escoba que usa para empujar los esqueletos de cieno. Si los jugadores entran desde **28: Sala Abovedada** abriendo una puerta de piedra medio rota, él les empujará con la escoba mientras protesta. Si entran por **51: Sala Goblin desordenada,** el huirá gritando.

Lecciones: *Los enemigos podrían usar armas raras por una razón. Perseguir goblins en la oscuridad no es divertido.*

BESTIARIO

BESTIARIO

Pudding Negro

Encontrado en 14: Tumba de Franbinzar

Estadísticas: como un pudding negro.

Apariencia: 100 kg de cieno negro, espeso como la melaza.

Quiere: comida, comida arrinconada, teme al fuego

Armadura: como cuero

Dado de golpe: 5

Movimiento: ¼ normal

Moral: 12

Daño: 1d6, si el contacto es prolongado (absorbido o acorralado), 3d6

Inmunidad a daño contundente

El pudding negro puede tomar como objetivo a cualquier número de PJ adyacentes a él cada asalto, haciendo una tirada de ataque por cada uno de ellos. Si arrincona a un PJ, puede comenzar a absorberlo, haciendo 3d6 de daño por asalto. Las armas de Madera o metal que golpeen al pudding negro tienen un 10% de posibilidad de disolverse.

Fragmentos de Momia

Encontrado en 11: Atrio de la tumba

Estadísticas: como una Garra Aullante

Apariencia: brazo negro putrefacto con dedos con garras

Quiere: estrangular cosas, machacar a los vivos

Armadura: como cuero

Dados de golpe: 2

Movimiento: 1/2 normal

Moral: 12

Daño: 1d4 si golpea, 1d6 si estrangula

Se arrastran, trepan a tu cuerpo y tratan de estrangularte.

Súcubo (Baltoplat)

Encontrado en 32: Sala de Invocación

Estadísticas: como una súcubo

Apariencia, quiere: ver **32: Sala de Invocación**

Armadura: como Placas+Escudo

Dado de golpe: 8

Movimiento: Normal, puede tele trasportarse 3 metros una vez por asalto

Huirá del combate (no quiere riesgos) y no volverá.

Guardián de la Cobra de Piedra

Encontrado en 19: Arena del Guardián de la Cobra de Piedra

Estadísticas: Como un ogro en armadura pesada

Apariencia: Un caballero de piedra portando una armadura tallada. Empuña una enorme espada dentada en una mano. Su otra mano esta vía cuando el combate comienza.

Quiere: Proteger el resto de la Tumba de los Reyes serpiente y matar a cualquier intruso.

Armadura: como placas

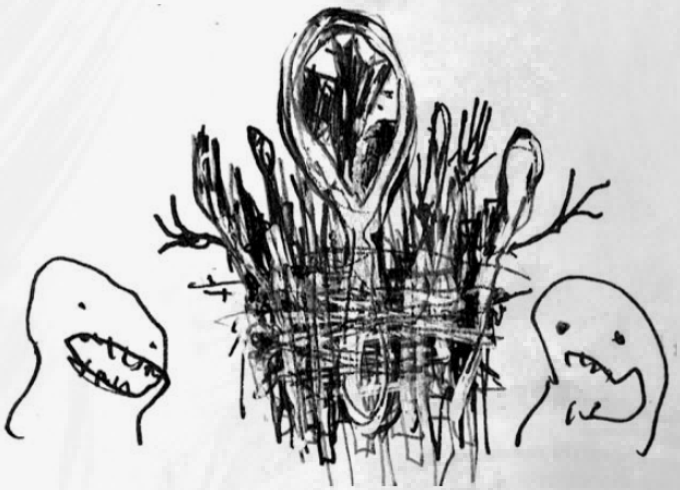
Dado de golpe: 6

Movimiento: normal

Moral: 12

Daño: ver ataques debajo

Ataques: Cada asalto, el Guardián puede usar uno de los siguientes patrones de ataque:



1. El Guardián llama a un escudo colgado del muro de la arena. El escudo trata de hacer d6 puntos de daño (Salvación de reflejos niega) a cualquier criatura entre el muro y el Guardián. Este sostiene el escudo en su mano vacía, garantizando +1 a la Defensa. El escudo puede romperse (reduciendo el daño recibido en 1d12 y destruyendo el escudo).

2. Salto y Golpe. El Guardián salta al aire y cae hasta 6 metros de su posición inicial. No aterriza directamente a las criaturas, pero cualquiera adyacente sufrirá 1d4 puntos de daños. Salvación niega. Las criaturas que reciben daño son derribadas.

3. Golpe doble. El Guardián golpea a dos objetivos con su espada. Los objetivos deben estar en el mismo lado (frente, lado izquierdo, lado derecho, a su espalda) y deben estar adyacentes a el Guardián. La tirada de ataque se hará por cada objetivo separada, haciendo 1d8+ Bono de Fuerza puntos de daño en un golpe.

Esqueletos

Encontrados en 6: Tumba del Falso Rey y 13: Tumba de Sparamantur

Estadísticas: como un esqueleto

Apariencia: esqueleto humano con colmillos, varios brazaletes, con un arma de metal rústica.

Quiere: proteger el resto de la Tumba de los Reyes serpiente y matar a cualquier intruso.

Dado de golpe: 2 (o 3 si Sparamantur)

Movimiento: normal

Moral: 12

Daño: 1d6, con colmillos o espada (1d8 si es gran hacha)

Sufre la mitad de daño por armas perforantes o cortantes.

Rugen y crujen, asesinos implacables

Goblins fungosos

Encontrados en: Madrigueras Goblins, Monstruos Errantes

Estadísticas: como goblins, pero pegajosos

Apariencia: Criaturas pálidas y achatadas con enormes caberas redondas llenas de dientes y dos pequeños ojos rojos muy juntos. Textura como patata al horno mezclada con pegamento blanco. Usan cubiertos y desean comida.

Quieren: un rey, comida, objetos brillantes, más comida

Armadura: ninguna

Dado de golpe: 0 (1 PG)

Movimiento: normal, escalan a velocidad normal

Moral: 7

Daño: 1d6, con espada, dientes, garras o cubertería

Los goblins no son hostiles al principio, intentarán coronar alguien como el **Rey Goblin**. Seguirán a su Rey lealmente hasta la siguiente luna llena, donde una multitud llevará al rey a un altar en una colina y lo destriparán. Hablan un dialecto de goblin muy limitado, y son fácilmente sobornables. Avisarán al grupo acer-

ca del Basilisco, pero no saben acerca de **39: Pasadizo Secreto** ni de pisos superiores de la mazmorra. El **Guardian de la Cobra de Piedra** los mantiene alejados. Los goblins usan **41: Escalera hacia la Superficie** para escabullirse a la superficie por la noche. Si el grupo mata cualquiera de ellos o actúa hostilmente, ellos huirán, y comenzarán a preparar la primera de muchas emboscadas.

Son astutos y pacientes. Pueden escalar (lentamente) los muros y emboscar al grupo desde arriba. Usarán cubos de agua para extinguir antorchas, cuerdas para enredarlos, y las trampas existentes de la mazmorra para separar al grupo. También atacarán el campamento por la noche, morderán las patas de los caballos, y robarán objetos brillantes. A menos que sus crías en **48: Foso de desove Goblin** sea quemado, el número de goblins en la mazmorra siempre será "demasiados goblins". Los goblins fungosos son experimentados escapistas. A **Xiximanter** no le importar tenerlos de vuelta, no son de mucha utilidad para él.

Esqueletos Cieno

Encontrado en 24: Pasillo, Monstruos Errantes

Estadísticas: como un esqueleto realmente débil que es completamente inmune al daño

Apariencia: Un esqueleto cubierto de cieno naranja. Inmortal y casi indestructible. Cualquier ataque que normalmente hiciera 4 o más de daño le empuja 2 metros.

Quiere: aplastar cabezas y hacer más esqueletos cieno.

Armadura: como cuero.

Dado de golpe: 2, pero PG infinitos. No puedes reducir sus PG por daño, magia, fuego, ácido, oración, insultos crueles, o el toque de la parca misma. Son demasiado lerdos para vivir y demasiado estúpidos para morir.

Movimiento: ½ normal, pero pueden ascender por muros si se quedan estancados

Moral: 12

Daño: 1d4, normalmente aferrando tu cabeza.

Soluciones: huye, haz que el basilisco los petrifique, lánzalos al abismo, atarlos, encerrarlos en una habitación, o usar las trampas en **25: Trampa de Foso** o **27: Trampa de Foso.**

Hay 4 esqueletos cieno en la mazmorra. Si el grupo consigue inmovilizar a todos, bórralos de la **Tabla de Monstruos Errantes**. Cualquier criatura matada por un esqueleto cieno, se convertirá en uno de ellos en 10 minutos (goblins fungosos son inmunes a esto).

Basilisco

Encontrado en: Sala del Basilisco

Estadísticas: como un WYRM o dinosauro

Apariencia: un lagarto gigante gris de ocho patas con una cabeza de cocodrilo llena de dientes. Tienen un visor hecho de cobre atornillado a su cabeza, y un collar alrededor de su cuello, justo en frente del primer set de piernas.

Quiere: comida, afecto, ser libre de las cadenas

Armadura: como placas

Dado de Golpe: 7

Movimiento: 1,5x normal

Moral: 8

Daño: ver Ataque debajo

El basilisco está encadenado al techo de **38: Sala del Basilisco.** Puede moverse dentro de la sala libremente, pero no puede salir. Hay 8 pilares, mayormente rotos en la Sala: ellos proveen cobertura y pueden ralentizar al basilisco si las cadenas se enredan alrededor. El basilisco solo puede ver al frente pero su sentido del

olfato es muy bueno. Cuando los PJ entran por primera vez a la Sala, él esperará, olfateará el aire, e intentará dar vueltas en la oscuridad para acercase a ellos. Cuando descubra un objetivo aislado lo mirará detenidamente por un asalto, y entonces cargará.

Mirada del Basilisco (Pasiva)

Si el basilisco solo mira a una criatura, el efecto es una sensación ligera de presión. Si esta mira fijamente a una criatura un asalto, las extremidades se vuelven pesadas, lentas y grises. Sus pensamientos se mueven como la melaza. Salvación contra Petrificación para restaurar el movimiento. Si ellos fallan, son apresados en ese lugar, y tienen un bono de -4 a la defensa.

Este efecto para inmediatamente si el basilisco mira hacia otro lado. Si el basilisco mira fijamente al objetivo un asalto más, Salvación contra Petrificación o se transforma en piedra. Si se supera la tirada, aún siguen apresados en el lugar.

El basilisco solo puede fijar su mirada en objetivos en frente de él, a menos que se quite su visor. El efecto tiene unos 6 metros de rango. Más de un objetivo puede ser afectado, pero tienen que estar muy juntos. Testea al

comienzo de cada asalto, antes de que el orden de iniciativa sea determinado. El efecto no es reflejado por espejos.

Condiciones únicas de muerte

A menos que el basilisco sea quemado completamente, disuelto en acido, o separado de la piedra, ... una piedra cualquiera más grande que un puño, tocando alguna parte del cuerpo del basilisco tiene una posibilidad entre 6 por año, de convertirse en un huevo de basilisco y eclosionar en 1d6 años. Solo un huevo será creado de este modo. El Basilisco rencarnado crece a su tamaño original + 20% en un año si esta bien alimentado, y recuerda sus vidas previas. Casi nadie sabe acerca de esto, pero algún mago sabio, escuchando la historia del grupo muchos años más tarde, podría ponerse de pie para advertirles.

Ataques

Cada asalto, el basilisco puede realizar uno de estos 3 patrones de ataque:

1. **Carga.** El basilisco intentará cargar a los objetivos parcialmente petrificados primero, pero si está ciego o confuso cargará cualquier cosa. Mueve dos veces a su velocidad normal en línea recta, ignorando pillares caídos, y golpea al objetivo. Puede mantener mirada fijada durante la carga. Este es un ataque normal. Si golpea, el objetivo es destrozado y devorado (si está hecho de piedra). Si todavía es de carne y hueso, sufre 1d8+2 puntos de daños y es derribado. Si el objetivo no se había percatado de que el basilisco estaba en la sala deberá hacer una prueba de Salvación contra Miedo.

2. **Furia del lagarto.** Si es rodeado o puesto en peligro, el basilisco se mueve salvajemente. Todas las criaturas dentro de metro y medio de rango, sufren 1d6 puntos de daño y deben superar una prueba de Salvación de Reflejos o ser derribados. El basilisco no puede fijar la mirada este turno.

3. **Golpe de cola.** Al basilisco no le gusta ser flanqueado. Azota su cola al objetivo. Ataque normal con un -2 de bono. Si golpea, el objetivo sufre 1d8+2 puntos de daño y es lanzado 3 metros en una dirección aleatoria. Si falla, el objetivo sufre 1 punto de daño aún así. Puede mantener su mirada fija en otro objetivo.

Comportamiento del basilisco.

- Hambriento (por defecto): Se mueve despacio en la oscuridad, olfatea el aire, intentando encontrar un objetivo aislado. Estará alerta y listo para atacar si el grupo activa la trampa en **35: Pasillo de la Trampa de Hoja** o si acceden por **39: Pasadizo Secreto.**

- Digestión (si está saciado): Se acurruca en una esquina, levanta la cabeza, listo para volver a levantarse. 3 posibilidades de 6 de que se quede dormido.

- Curioso (si está saciado): Olfatea el aire, moviendo su cabeza lado a lado para evitar petrificar a alguien por accidente. Puede reconocer personas que lo han alimentado por el olor. Fue un lagarto domesticado, después de todo. Sabe que no tiene que morder la mano que lo alimenta.

- Feliz (si está saciado): Solo se comporta de este modo si sabe donde esta toda la gente dentro de la sala, por visión u olfato, ninguno de ellos le ha molestado, al menos uno de ellos lo ha alimento y nadie se mueve rápido. Se acercará a un objetivo y le mostrará el cuello y el collar, golpeando el cuello al objetivo para pedir caricias.

- Enfurecido (si sobresaltado o de repente herido): camina hacia atrás 4 metros, levanta la cola y carga un objetivo en el mismo asalto. El objetivo debe superar una tirada de Salvación contra Miedo.

Otra Información

El basilisco estará saciado por un mes después de devorar 30 raciones de viaje, 2 humanos normal, 1 caballo, o 6 goblins fungosos. Cazará criaturas en la Sala del Basilisco con una posibilidad entre 6. Aunque descansa en una esquina, intentará cazar y petrificar a cualquiera que pase a 6 metros de él. El visor de cobre de su cabeza puede ser quitado si cualquiera es lo suficientemente bravo para subirse a los lomos del lagarto. El basilisco todavía seguirá cazando por olfato.

La llave a **29: Sala del Tesoro** esta sujeta en el collar del Basilisco. Xiximanter la puso allí y lo olvido completamente. El basilisco aprecia a cualquiera que le acaricie debajo del collar. Si es matado, la garganta del basilisco contiene el equivalente a dos pociones de "Piedra a Carne". La criatura no come piedra. La petrificación es solo un modo de prevenir que la comida huya, y la guarda para consumirla más tarde.

Los ojos del basilisco tienen valor para magos y alquimistas (30 po cada uno). Su esqueleto se venderá por 100 po en el mercado, 30 po solo por la cabeza. Si es capturado vivo, el basilisco valdrá 1000 po si es vendido a una casa de bestias. Si es domado, podría fácilmente valer el doble. Un ejército con poco honor, estaría encantado de usar un basilisco domado contra sus enemigos.

Luchando contra el basilisco.

Lecciones que la lucha esta designada a enseñar:

Primero, se listo. Hay una sala gigante con una cadena tintineando en la oscuridad. No es la habitación del te de la casa de los Reyes Serpiente. Algo esta pasando. Da al grupo pistas y mira como ellos reaccionan. Si se pegan a las paredes y se mueven rápidamente y en silencio podrían evitar al basilisco todos.

Segundo, trabajo de equipo. Si el basilisco fija la mirada en un objetivo, golpéalo, podría distraerse y perseguirte a ti, dando a tu aliado una posibilidad de escapar. Aislará y petrificará a un grupo, uno por uno, si el grupo no se coordina.

Tercero. Huye. No hay tesoros aquí, solo un lagarto gigante. No tienes por qué luchar contra él.

Cuarto. Piensa en lo que el lagarto quiere. Esto no es un jefe final de un videojuego. Puede negociar, más o menos. Traer un caballo desde la superficie y alimentarlo. Atrae algunos goblins. El basilisco no tiene tesoros, él es el tesoro. Recompensa al grupo por pensar en la ecología y ser realista, no en daño por segundo.

Quinto, usa sigilo. Furtivamente colócate detrás de él. Usa una cuerda para atar su boca.

Xiximanter

Encontrado en: Guarida de Xiximanter

Estadísticas: como un Liche

Apariencia: Cuerpo superior como un hombre disecado envuelto en telas, cuerpo inferior de una serpiente esquelética. Talismanes mágicos y amuletos alrededor de su cuello. Dos ojos rojos, ardiendo como agujas de fuego. Colmillos de Serpiente. Nunca grosero.

Quiere: seres vivos, hechizos, ingredientes raros para sus pociones

Armadura: como armadura de placas y escudo

Dado de Golpe: 10

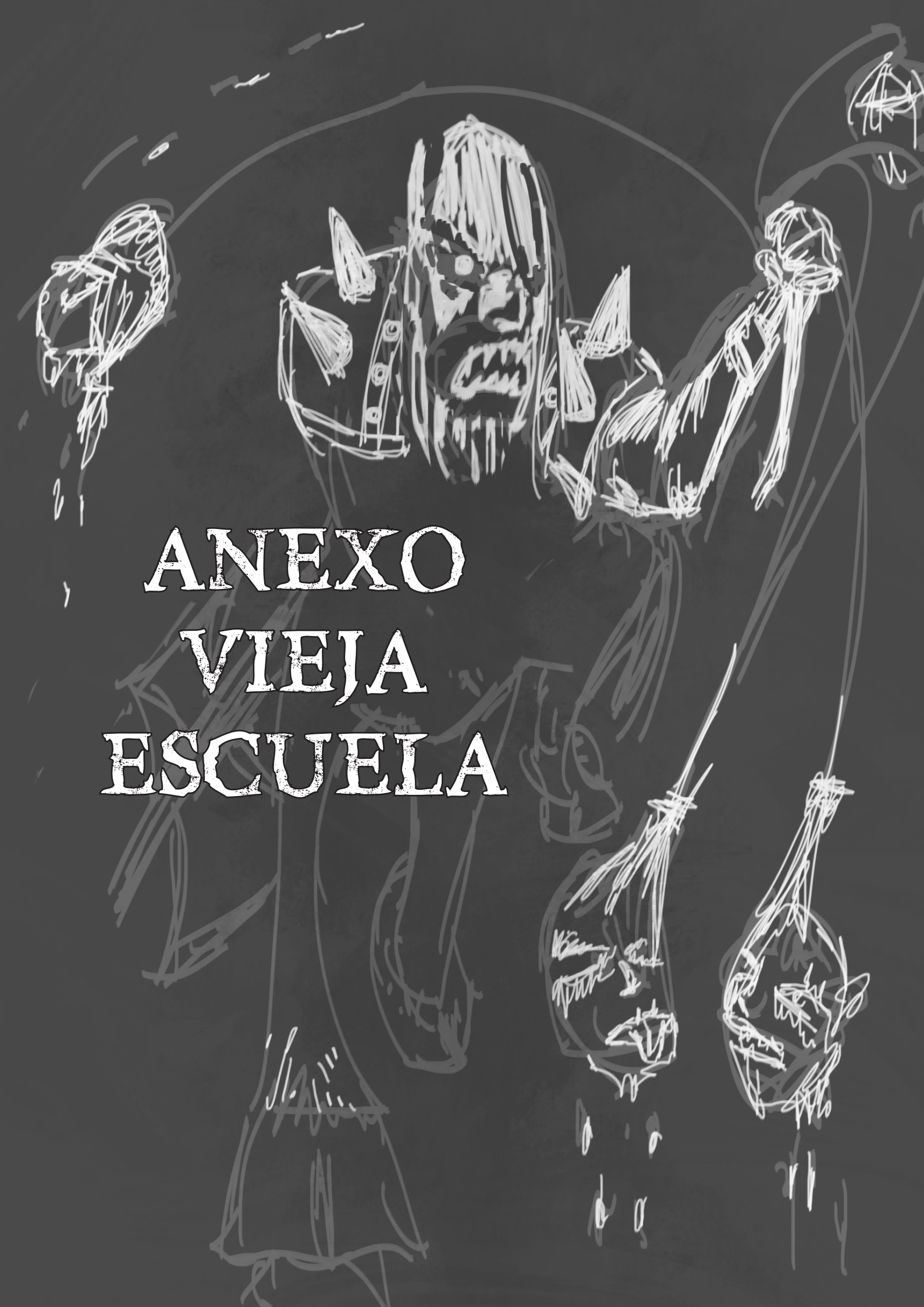
Movimiento: 1.5x normal

Moral: 12

Daño: 1d6, colmillos o garras

Cuando **Xiximanter** se enfurece, su estallido de poder mágico y locura ancestral hace que los presentes hagan una tirada de Salvación contra Miedo o huyan. Tiene una probabilidad entre 6 (1 en 6) de ignorar cualquier hechizo que tenga como objetivo. Si el hechizo es ignorado, además, tiene un 50% de ser reflejado de vuelta al lanzador. Es inmune a todos los hechizos que afectan a la mente. Puede ver a través de ilusiones, aunque se divertirá de fingir lo contrario.

Hechizos típicos:
Muro de fuego, animar a los muertos, proyectil mágico x3, oscuridad, niebla, toque de muerte x2, dormir x2. Añade tantos horribles y únicos hechizos como tu sistema permita.



ANEXO VIEJA ESCUELA

ANEXO VIEJA ESCUELA

Recuerda que los principales rasgos de un monstruo vienen determinados por su nivel: el nivel es directamente su bono de ataque, su bono de instintos y cuantos d8 se lanzan para calcular sus puntos de vida. Si por cualquier razón es necesario realizar una tirada de habilidad (por ejemplo para resolver un intento de sorprender), también es su bono para esa tirada. **Las Salvaciones en VE** se hacen con tiradas de Instintos. Aplica el bono de atributo correspondiente y añádele una dificultad (11+ en la mayoría de los casos).

Puding negro

Nivel 5; Iniciativa 8; Atq golpe (1d6, 3d6 si el contacto es prolongado); Def 12.

Fragmentos de momia

Nivel 2; Iniciativa 11; Atq (1d4 si golpea, 1d6 si estrangula); Def 12.

Súcubo

Nivel 6; Iniciativa 11; Atq 2 arañazos (1d3); Def 16.

Talentos: Un beso de una súcubo drena un nivel de experiencia. Puede cambiar de apariencia a otra forma humanoide.

Guardián de la Cobra de Piedra

Nivel 4; Iniciativa 11;

Ataques: ver Bestiario

Esqueleto

Nivel 1; Iniciativa 9; Atq colmillos o espada (1d6); Def 11.

Talentos: inmune a cualquier efecto sobre la mente. Sufre la mitad de daño por armas perforantes o cortantes.

Esqueleto de Sparamantur

Nivel 2; Iniciativa 11; Atq gran hacha (1d8); Def 11.

Talentos: inmune a cualquier efecto sobre la mente. Sufre la mitad de daño por armas perforantes o cortantes.

Goblin fungoso

Nivel 0; Iniciativa 11; PV: 1; Atq espada, dientes, garras o cubertería (1d6); Def 10.

Esqueleto de cieno

Nivel 2; Iniciativa 9; PV: infinitos; Atq coger cabeza (1d4); Def 12.

Talentos: No reciben daño por golpes, magia, fuego, ácido, oración, insultos o el toque de la misma parca. Cualquier criatura matada por un esqueleto de cieno se convertirá en uno de ellos en 10 minutos.

Basilisco

Nivel 7; Iniciativa 15; PV: 7d8;

Talentos: ver Bestiario

Xiximanter

Nivel 10; Iniciativa 15; PV: 10d8; Atq Colmillos o garras (1d6); Def 17. Hechizos: ver Bestiario

Talentos: tiene 1/6 probabilidades de ignorar cualquier hechizo que reciba y, si lo ignora, un 50% de ser reflejado de vuelta al lanzador. Es inmune a los hechizos que afectan a la mente.

Tumba
de los
Reyes
Serpiente