

**Advanced  
Dungeons & Dragons®**

AVVENTURA OFICIAL DEL JUEGO

# EL TEMPLO DEL MAL ELEMENTAL

by Gary Gygax  
with Frank Mentzer

¡Una aventura monstruosa! Incluye T1, El Pueblo de Hommlet  
y la largamente esperada T2, Templo del Mal Elemental dentro del  
Escenario de Campaña MUNDO DE FALCONGRÍS



TSR, Inc.  
PRODUCTS OF YOUR IMAGINATION™

DARKINSON



# Advanced Dungeons & Dragons®

AVENTURA OFICIAL DEL JUEGO

## EL TEMPLO DEL MAL ELEMENTAL

by Gary Gygax  
with Frank Mentzer

Parkinson

TSR Inc.  
POB 756  
Lake Geneva, WI  
53147



TSR UK Ltd.  
The Mill, Rathmore Road  
Cambridge CB14AD  
United Kingdom

## Tabla de Contenidos

**Edición:** Ed Carmien, Bruce Heard, Harold Johnson, Thad Russell, Steve Winter, Coven Keith Parkinson

**Arte interior:** Jeff Butler, Clyde Caldwell, Jeff Easley, Larry Elmore, Keith Parkinson, Dave Trampier

**Tipografía:** Betty Elmore, Kim Lindau, Keyline: Dennis Kauth, Bruce Knutson

**Cartografía:** Dave Sutherland

**Traducción:** realizada entre marzo de 2020 y octubre de 2021 por Miguel Ángel de Julián. Incluye el documento de erratas que salió posteriormente.

*Para Desirée, por tu paciencia y tu amor incondicional, te quiero.*

Distribuído al comercio del libro en los Estados Unidos por Random House Inc, y en Canadá por Random House of Canada, Ltd. Distribución al comercio de juguete y hobby por distribuidores regionales. Distribución en el Reino Unido por TSR UK Ltd. ©Copyright 1985 TSR Inc. Todos los derechos reservados.

Esta aventura está protegida por las leyes de derechos de autor de los Estados Unidos de América. Cualquier reproducción o uso autorizado del material o arte contenido aquí está prohibido sin el permiso escrito expreso de TSR Inc.

Primera Edición Agosto 1985

Impreso en los EE.UU.

<b>Introducción .....</b>	<b>6</b>
Preparse para empezar .....	6
Trasfondo de los personajes .....	6
Notas para el DM .....	7
Otras aventuras .....	8
<b>Parte 1: El Pueblo de Hommlet .....</b>	<b>9</b>
Descripción para los jugadores .....	9
Claves del Pueblo .....	9
Edificios detallados .....	15
Zona 7. La posada de la Moza Dispuesta.....	15
Zona 13. Puesto comercial .....	18
Zona 20. Iglesia de San Cuthbert .....	18
Zona 31. Torre de Guardia .....	19
Las Ruinas de la Casa de Campo .....	22
Niveles superiores. Encuentros aleatorios .....	22
Niveles superiores. Clave de encuentros.....	22
Nivel de Mazmorra. Encuentros aleatorios .....	24
Nivel de Mazmorra. Clave de encuentros .....	25
<b>Interludio: De Hommlet a Nulb .....</b>	<b>28</b>
Trasfondo para los personajes .....	28
Notas históricas para los Jugadores .....	28
Notas para el Dungeon Master .....	28
Marco de Campaña del MUNDO DE FALCONGRÍS .....	29
Historia secreta del Templo .....	29
<b>Parte 2: Nulb y las Ruinas .....</b>	<b>31</b>
El Pueblo de Nulb .....	31
Notas de los Exteriores .....	31
Encuentros aleatorios (Exteriores) .....	31
Milicia de Nulb .....	31
Esfuerzos coordinados .....	31
Mercenarios .....	32
Ayuda y Entrenamiento.....	32
Claves de Encuentros en Nulb .....	33
Ruinas del Mal Elemental.....	37
Descripción para los Jugadores.....	37
Notas de los exteriores (para el DM).....	37
Encuentros aleatorios (Niveles Superiores).....	37
La Torre Derruida .....	37

Exterior de la Torre .....	37	Conjuros de Mago .....	106
Notas Generales .....	38	Conjuros de Ilusionista .....	106
Estrategia de defensa .....	38	Tabla de Tesoros mágicos .....	106
Descripción de las Áreas de la Torre .....	38	Residentes .....	107
Edificios en ruinas .....	39	Encuentros aleatorios .....	108
El Templo .....	40	Ashrem .....	108
Primeras impresiones .....	40	Darley .....	108
Puertas selladas .....	40	Sargen .....	111
Descripción del Área del Templo .....	41	Taki .....	111
<b>Parte 3: Mazmorras del Mal Elemental .....</b>	<b>44</b>	<b>Nodo del Aire .....</b>	<b>111</b>
Pasillos habituales .....	44	Breves anotaciones de la zona .....	111
Escaleras .....	44	Residentes .....	112
Ventilación .....	44	<b>Nodo de Tierra .....</b>	<b>112</b>
Numeración en los Mapas .....	44	Breves anotaciones de la zona .....	112
Descripción de las áreas .....	44	Residentes .....	113
Prisioneros .....	44	<b>Nodo del Fuego .....</b>	<b>114</b>
Tesoros .....	44	Breves anotaciones de la zona.....	114
Reclutamiento .....	44	Residentes .....	114
Atadura de Zuggtmoy .....	44	<b>Nodo del Agua .....</b>	<b>115</b>
Nivel Uno de la Mazmorra .....	46	Breves anotaciones de la zona .....	115
Encuentros aleatorios .....	46	Residentes .....	115
Claves de las Habitaciones .....	46	<b>Apéndices .....</b>	<b>117</b>
Nivel Dos de la Mazmorra .....	58	Apéndice A. Dioses y Semidioses .....	117
Encuentros aleatorios .....	58	Habilidades divinas estándar .....	117
Claves de las Habitaciones .....	58	Iuz .....	118
Nivel Tres de la Mazmorra .....	74	San Cuthbert .....	119
Encuentros aleatorios .....	74	<b>Apéndice B. Monstruos .....</b>	<b>120</b>
Claves de las Habitaciones .....	74	Zuggtmoy .....	120
Nivel Cuatro de la Mazmorra .....	92	Los Retoños de Zuggtmoy .....	121
Acciones de los personajes .....	92	Juggernaut .....	122
Iuz y San Cuthbert .....	92	<b>Apéndice C. Objetos Mágicos .....</b>	<b>123</b>
Tropas y centinelas .....	92	Capa de gárgola .....	123
Notas tácticas .....	93	Icor de intoxicación .....	123
Encuentros aleatorios .....	93	Cerradura resbaladiza de Leomund .....	123
Claves de la Habitaciones .....	94	Bolsita de contención .....	123
<b>Parte 4: Nodos del Mal Elemental .....</b>	<b>104</b>	Varita de una maravilla .....	123
Transporte .....	104	Fragarach .....	123
Daños ambientales .....	104	Otras Espadas de Respuesta .....	124
Desarrollo .....	104	Lente de Transformación .....	124
Modificaciones en la Magia .....	105	El Orbe de la Muerte Dorada ( <i>Calaveramarilla</i> ) .....	124
Variación de los conjuros .....	105	Las gemas de Poder Elemental .....	125
Conjuros de Clérigo .....	105	Mapas .....	127
Conjuros de Druida .....	106		

# Introducción



Bienvenido al emocionante escenario de campaña conocido como MUNDO DE FALCONGRÍS. Se trata de un mundo rico en historia, intrigas y magia... un lugar de oportunidades, pero también de peligros.

Esta historia se desarrolla en una pequeña parte de este mundo, una muy pequeña de hecho. Pero desde este lugar, que está al pie de las Colinas de Kron y no muy lejos al norte del gran Mar de Azura, podrían surgir amenazas sobre los reinos cercanos con nombres tan bonitos como La Archidiócesis de Veluna, y los reinos de Celene y Furyondy. Hommlet y Nulb son dos pequeños pueblos, que yacen entre los valles de estos dos grandes poderes como dos oscuros y pequeños ojos, rodeados por las antiguas colinas arrugadas en la cara de algún demiurgo maligno.

Jugadores, lo primero es disponer de un personaje de primer o segundo nivel de experiencia. Vosotros, pequeños principiantes, vais a embarcaros en un camino hacia la aventura. La senda parece despejada al principio, pero os aguardan inesperados giros y sorpresas - en el futuro cercano, y también un poco más tarde.

Dungeon Master, tienes mucho trabajo. Has de preparar dos pueblos al completo, persona a persona. Los bandidos acechan en las sombras, los monstruos se arrastran por las ruinas cercanas, y todos juegan su parte en el juego. Pero los desafíos, situaciones o divertimentos que presentan serán tan buenos como lo sean tus capacidades.

Comienza por el principio, y para cuando creas que lo necesitas. Continúa tus aventuras siempre que quieras; esto es un juego de rol. ¡Sigue leyendo la sección de "PREPARARSE PARA EMPEZAR" y ponte en marcha!

## PREPARARSE PARA EMPEZAR

Antes de comenzar la aventura, cada Jugador debe tener a mano el Manual del Jugador, varios dados y

un personaje de nivel 1 ó 2 (incluyendo en el grupo al menos una de las cuatro clases principales). El Dungeon Master necesita la Guía del Dungeon Master de AD&D, varias hojas y dados. Los tres libros de monstruos de AD&D también pueden ayudar bastante. También antes de empezar el DM debe leer la aventura al completo y familiarizarse con ella. Sáltate los detalles menores y concéntrate en los temas principales y sus conexiones con los diferentes lugares. Si un encuentro incluye notas especiales que se deban de aplicar antes de que el grupo reaccione, subraya o marca esas líneas como recordatorio, para que estés seguro de escenificar apropiadamente cada detalle.

DM, si empiezas la aventura antes de leerla por completo, limita la primera sesión de juego únicamente a Hommlet. Luego lee al menos lo suficiente como para ir por delante de los jugadores.

El Apéndice A te ofrece una lista de dioses del escenario de campaña de EL MUNDO DE FALCONGRÍS. El DM debe revisar esas notas con los jugadores antes de empezar a jugar o en algún momento temprano de la carrera de los personajes.

Ahora uno de los jugadores ha de leer el siguiente Trasfondo de los Personajes al resto, proporcionando el Mapa #1 para su referencia. El trasfondo es algo largo, pero el camino que tienen delante también lo es.

## TRASFONDO DE LOS PERSONAJES

El pueblo de Hommlett - o simplemente Hommlett como se le conoce normalmente - está situado en la parte central de Flanaess, la porción más al oeste del Continente Oerik que es conocida y que está "civilizada". Este pueblo que en realidad es una pedanía (la población local lo ha distinguido con un nombre mayor) está localizado unas 10 leguas al sureste de la ciudad de Verbobonc, más o menos, en el límite del territorio controlado por el noble Señor Viz-

conde de Verbobonc. Se encuentra en un cruce de caminos.

Al norte está el importante Río Velverdyva, cuyo flanco sur fluye junto al camino bajo. Muchos días de viaje hacia el este, en las orillas del Lago de la Profundidad Desconocida (Nyr Dyv), está la gran ciudad amurallada de Dyvers. El pueblo de Sobanwych se encuentra a medio camino a lo largo de la ruta. Por debajo de este, al sureste y al este existen millas y millas de bosque (el Gnarley), más allá del cual se encuentra la Salvaje Bahía Costera de Woolly y el Mar de Gearnat. La carretera que va al sur se bifurca una legua más allá de la pequeña comunidad, una rama serpentea hacia la Costa Salvaje, y la otra pasa a través de las Colinas de Kron y llega al poblado de Ostverk y finalmente gira al sur hasta llevar al reino élfico de Celene. La ruta al oeste lleva al mismísimo corazón de las tierras de los gnomos, pasando a través del Valle Greenway un día de viaje y más allá las Montañas de Lortmil.

Hommlet creció a partir de una o dos granjas, una casa de retiro y una herrería. Los caminos trajeron suficientes carros de viajeros y mercaderes que atrajeron a hombres de comercio y a artesanos para servir a todo el que pasara por aquí. La casa de descanso se convirtió en una próspera posada, y un constructor de ruedas se asentó en la villa. Después llegaron más granjeros y pastores, ya que se necesitaba más grano para el paso de animales, y se empezó a demandar carne en la posada.

La prosperidad aumentaba, y el señor del distrito era comprensivo y recaudaba, aunque no mucho. El comercio era bueno, y la tierra no tenía problemas de guerra, forajidos ni de extrañas bestias. La zona era libre, bella y abundante - demasiado, a ojos de algunos.

No se sabe si el mal llegó del oeste desde Dyvers (como argumentaba una facción) o surgió de entre las fronteras boscosas de la Costa Oeste (como



aseguran otros), pero ocurrió. Al principio solo se trató de un pequeño grupo de ladrones y unos pocos bandidos que molestaban a las caravanas de mercaderes. Luego llegaron pequeñas partidas de humanoides - kobolds o goblins - que asaltaban los rebaños y las manadas. Aparentemente la milicia local y los guardabosques de la Waldgraf de Ostverk se encargaron de ello, pero no se detuvo, y la maldad y la ilegalidad se extendieron.

Una colección de chozas y sus descuidados habitantes crearon el núcleo de los problemas que solo iban a ir a peor. Entonces un clérigo impío se estableció en una pequeña capilla. El pueblo de Hommlet solía ignorar este lugar, Nulb, incluso aunque solo estuviera a 6 millas de distancia. Pero su localización lejos de todo camino era ideal para los planes que se habían hecho para el asentamiento, ya que se encontraba sobre un pequeño río que iba a dar al Velperdyva. Los matorrales y pantanos de los alrededores de Nulb se convirtieron en la guardia y lugar de esconde de los bandidos, forajidos y todo tipo de hombres y monstruos malvados. La capilla creció hasta convertirse en un templo de piedra ya que sus fieles trajeron su mal habido diezmo. La buena gente fue engañada, robada, esclavizada y cosas peores.

Tres años después, una fortaleza sombría e imponente rodeó el malvado lugar, y enjambres de criaturas veneraron y trabajaron para la maldad que lo habitaba. Los sirvientes del Templo del Mal Elemental hicieron de Hommlet y las tierras a leguas a la redonda una parodia de la libertad y la belleza. El comercio cesó, los cultivos se marchitaron; la podredumbre se extendió.

Pero los líderes de este mal estaban llenos de arrogancia y en su orgullo desmesurado, trataron de derrocar los buenos reinos del norte, que habían venido al rescate de la tierra que cayó bajo la tiranía provocada por el templo del mal. Se libró una gran batalla.

Cuando la buena gente de Hommlet fue testigo de las mareas de hombres y humanoides vestidos de color ocre que huían al sur y al oeste a través de su comunidad, hubo gran alegría, ya que sabían que los opresores asesinos habían sido derrotados y expulsados de los campos con dolor. Tal fue la masacre, tan completa la victoria del bien, que la fortaleza amurallada del Templo del Mal Elemental cayó en una quincena, a pesar de la ayuda de un terrible demonio. El lugar quedó en ruinas y fue sellado mediante poderosas bendiciones y magia para evitar el regreso de estas abominaciones.

La vida en Hommlet rápidamente volvió a tener aspecto de la que tenía antaño, antes del surgimiento del templo. Durante cinco años, el pueblo y el campo a su alrededor se había vuelto rico y más próspero que nunca. Un enorme troll que acechó el lugar durante un tiempo fue cazado por un grupo de aventureros. Portando las cenizas y también

una buena fortuna, estos aventureros regresaron al pueblo. Antes de ir a ningún otro sitio en busca de riquezas, los aventureros devolvieron también una parte de las pérdidas de los lugareños. Otros aventureros, sabiendo del mal que una vez había residido en la zona, llegaron para buscar botines similares, y varios encontraron guardias remotas y riquezas - y otros no regresaron nunca jamás.

Tras un tiempo, los aventureros dejaron de llegar a la zona. Parecía que ya no quedaban monstruos que derrotar, y ningún mal existía que necesitara ser extirpado. Los habitantes exhalaron un suspiro conjunto - algunos dolidos por la pérdida de ingresos, pero otros aliviados del retorno de la vida tranquila y normal - y Hommlet siguió con su tranquila existencia durante otros cuatro años.

Pero entonces, hace un año, los bandidos comenzaron de nuevo a moverse por los caminos - no frecuentemente, pero con cierto efecto. Para las buenas gentes de Hommlet, esto ya era familiar, así que enviaron una carta al Vizconde avisando de que las fuerzas impías todavía podían estar al acecho. Esta información se ha extendido por toda la zona, y las noticias han atraído de nuevo a extranjeros al pueblo. Quiénes y qué son estos hombres, nadie está muy seguro. Todos dicen venir a acabar con los monstruos y traer paz y seguridad a Hommlet; pero los hechos dicen más que las palabras, y las mentiras esconden el verdadero propósito de lo malvado.

#### NOTAS PARA EL DUNGEON MASTER

Este módulo está diseñado para principiantes. Los jugadores más experimentados pueden también disfrutar de este escenario, pero deberían empezar con personajes de nivel 1. Si te ocurre que tienes un grupo nuevo en el juego, permiteles que utilicen sus personajes existentes; no tiene sentido que tengan que comenzar todo de nuevo.

Los personajes experimentados de nivel 1, 2 e incluso 3 pueden fácilmente comenzar en Hommlet. Si los personajes son de nivel mayor que uno, modifica el material de la parte de "Empezando a jugar", por supuesto. Deberías limitar la cantidad de equipo y de tesoro que puedan llevar hasta el pueblo (lo entenderás cuando leas la aventura). Si tu grupo de jugadores ha tenido una suerte increíble, simplemente prepara uno o dos encuentros menores a lo largo del camino - leprechauns de dedos rápidos, un ladrón o dos o quizás algunos bandidos - para que les liberen del peso de algunas de esas pesadas gemas, monedas u objetos mágicos.

Se proporciona información para cada una de las áreas numeradas. Si el texto está recuadrado se puede leer directamente a los jugadores. En cualquier otro caso, proporciona la información con tus propias palabras. Si ya estás tan familiarizado con el módulo que puedes echar simplemente un vistazo al nombre del área y luego poner todo con tus propias

palabras, mucho mejor. Deberías estar familiarizado con todo antes de empezar a jugar. Tus jugadores, por contra, reflejarán y se inspirarán en tu habilidad a la hora de presentar el presente material.

Justo después de la información para el jugador viene un material más detallado y a veces secreto, que no deberías revelar a los jugadores. Revisa esto cuidadosamente, para asegurarte de las relaciones y consecuencias de ciertas acciones.

El conjunto es bastante general, de hecho, y mientras que algunas características de personajes no jugadores (a partir de aquí PNJs) se dan, hay suficiente laxitud para que completes por completo la aventura de forma que encaje mejor con tu estilo de juego y satisfaga a tus jugadores. Sigue las pautas proporcionadas pero alejate algo de ellas para hacer cada encuentro único.

Las personas que se encuentran en la posada, junto a la carretera, sois vosotros; el Dungeon Master es todo lo demás - monstruos, PNJs y todo excepto los personajes jugadores. Toma tus propias decisiones. Hazlo con estilo y con ingenio. Se justo con los personajes y contigo mismo. Se astuto pero justo y honesto cuando hagas el papel de un guardián explorador. Engaña, sé listo y ampliamente deshonesto cuando hagas de un ladrón. Piensa en que parte tomas de los personajes que estás interpretando, y acútua acorde. Pero modera tus acciones sin interesarte demasiado por el desenlace final, y manten solo el punto de vista de ese papel en concreto. Interpretar a dos, tres o una docena de personajes diferentes es todo un desafío, pero es necesario para ser un DM destacado.

La zona de Hommlet así como la del Templo fueron desarrolladas para integrar a los jugadores de manera gradual en la campaña de FALCONGRÍS (tanto para los experimentados como para el resto), un escenario relacionado con los 'antiguos' solo por proximidad. Todos tenían nuevos personajes, aunque a los jugadores experimentados se les asignaba personajes con niveles por encima del 1º o 2º. El intento resultó bastante bien, y muchos de los PNJs de la aventura son los personajes y secuaces desarrollados a través del juego. La situación y los alrededores han sido alterados debido a las experiencias de estos participantes, aunque el reloj se ha retrasado para darte a ti y a tu grupo de jugadores una oportunidad de crear tu propia historia. Mientras que estoy bastante tentado a contar los eventos de la campaña que jugamos, creo que sería inapropiado para la aventura. (Pídemelo en una convención de juegos, alguna vez...).

Solo algunos de los habitantes tienen nombre. Por favor dale nombre al resto para que encajen en tu campaña. La mayoría de los lugareños son de la Vieja Fe - la druídica - y consideran al Druida de la Arboleda (zona 24) como su cuidador espiritual. Muchos de los habitantes son de nivel cero; trátalos



como si tuvieran 1-1 Dados de Golpe en lo que respecta al combate, si este ocurre (lo que no debería ser frecuente normalmente).

No se proporcionan planos de los edificios, por lo que debes diseñarlos para las zonas en las que esperes que pueda haber acción. Cambia el mapa de Hommlet según avance el juego. Anota los lugares destruidos, y añade nuevos cuando traslades allí personas. Si es probable que haya una batalla a gran escala, puedes preparar la milicia del pueblo y hacer que luchen. En resumen, el escenario ha sido dejado lo más abierto posible para que puedas participar en su desarrollo. ¡Que lo disfrutes!

Como nota final, recuerda que los PNJs anotados como agentes de varios poderes enviarán un flujo continuo de información a sus superiores. Todos serán cautos en sus acciones, y es poco probable que sean engañados o manipulados. Si participan en cualquier aventura, o si son apresados o tratados mal, sus jefes se enfadarán bastante si reciben malas noticias. Los grupos relacionados tratarán de solucionar todo asunto de acuerdo a sus alineamientos, personalidades y objetivos últimos.

Existen pautas marcadas en todo el pueblo de Hommlet y en los terrenos de alrededor. Tras cada persona acecha otra, el círculo se vuelve más amplio y existen figuras en las sombras pero son muy poderosas.

## OTRAS AVENTURAS

Aunque los personajes que empiezan sus carreras en Hommlet deberían, después de terminar con el lugar, ser capaz de sobrevivir a los villanos de Nulb y al Templo, no todos los aventureros tendrán tanta suerte. Algunos personajes perecerán sin duda en el curso de esta aventura, y las cosas no sucederán siempre como estaban planeadas. Como DM debes medir el progreso de los jugadores y también de los personajes. Si necesitan más sesiones antes de pasar a desafíos mayores, podrías - y deberías - diseñar y desarrollar otras aventuras en la zona. Los detalles de estas 'misiones secundarias' se dejan por completo al DM. Los detalles de tu campaña y las preferencias personales podrían dar lugar de forma natural a algunas historias, así como acciones de los personajes, si se interpreta bien. A partir de aquí tienes algunas ideas breves que puedes desarrollar más adelante si fuera necesario.

Hommlet y Nulb: si desarrollas esta última de la forma dada en la primera, muchos desarrollos surgirán sollos. Nuevas llegadas de típicos ciudadanos serán bastante comunes, y los PNJs aventureros llegarán con regularidad. Algunos de los últimos pueden ser de interés o utilidad, disponibles como criados o mercenarios. Algunos tendrán sus propias ideas para la aventura, y pueden formar un grupo rival que los PJs pueden encontrarse aquí y allá en

sus exploraciones. Y por supuesto, algunos serán lo que parecen, y otros serán bastante poderosos.

Piensa en la vida diaria de estos pequeños pueblos, e imagina las necesidades de la gente local. Un nuevo molino o bodega no sería muy bienvenida, ya que estos ya existen en Hommlet. Sin embargo, una nueva herrería podría dar una buena excusa, para obtener negocio, para que Elmo y/o Otis se vuelvan un poco más activos en sus tareas secretas. Un nuevo carnicero, cerero, lechero, pescador, soplador de vidrio, cazador, sombrerero y/o alfarrero podría llegar y prosperar en el pueblo, quizás trayendo noticias, habilidades profesionales ocultas u otro desarrollo para la campaña.

Si algún saqueo menor pero entretenido pudiera proporcionar a los personajes esos pocos puntos de experiencia necesarios para ganar un nivel, diseña un interludio acorde a la situación. No es necesario que encaje por completo en la campaña, pero debería ser lógico con el escenario. Las tablas de encuentros aleatorios para las zonas de Hommlet y Nulb deberían dar alguna idea.

Según vaya cambiando la situación local debido a las acciones de los PJs (o a la falta de estas), deberían ocurrir algunos sucesos notables. Las facciones del Templo, siendo Caóticas y no del todo organizadas aún, podrían decidir una breve y prematura incursión sobre la zona rural. Algunos individuos podrían llegar para reemplazar a Lareth el Apuesto (de la casa de campo en ruinas, suponiendo que los PJs acaben con su prometedora carrera). y como gran desafío, las fuerzas elementales del mal podrían ser enviadas desde las mazmorras para probar la velocidad y firmeza de las reacciones de las fuerzas del Bien - una pequeña y sencilla prueba de las más amplias tácticas de Zuggtmoy, Iuz, y el resto. El Rey de Furyondy, uno de los grandes poderes involucrados y que vigilan la actividad en la zona, podría enviar refuerzos como respuesta. Los líderes druídicos podrían contar con sus propios poderes elementales y con otras fuerzas de la naturaleza. La guerra a gran escala es poco probable en este punto de la recuperación del Templo, pero las apariencias y efectos de tal desarrollo podrían parecer otra cosa...

Las Colinas de Kron: casi 20.000 gnomos viven en esta zona. Es sabido por la mayoría de la gente cercana, ya que los gnomos fueron vitales en la expulsión de las hordas humanoides de las Montañas de Lortmil adyacentes al suroeste, así como en la destrucción del Templo hace ya una década. Los territorios y enclaves de los gnomos no deberían ser invadidos, pero hay otras cuevas y ruinas repartidas por toda la región. Estos son lugares donde puede haber otras pequeñas mazmorras de tu propia cosecha, que pueden adaptarse para cuadrar con los recursos del grupo mientras permanezcan dentro de sus capacidades.

Velverdyva: el curso natural del río es hacia el este,

desde las montañas de Yatil y la expansión de Clatspur hacia el sur a través de Veluna, pasando por Verbobonc y bastante cerca de Nulb (alimentado por las cascadas de Imeryds), y continua hacia el Bosque de Gnarley hasta el gran Nyr Dyy, Lago de la Profundidad Desconocida. Una de sus fuentes está en el lejano Bosque de Burneal al norte, en la mismísima tierra de Blackmoor. Y donde fluye el agua, las criaturas merodean.

Con un simple paseo en bote, ya sea río abajo o contracorriente, se pueden encontrar piratas de río y encuentros acuáticos aleatorios diversos (agua fresca solo, por supuesto). Los personajes de bajo nivel deberían ser alertados de estos esfuerzos en este punto, pero los que sean de nivel 5 o más podrían quizás encontrar otras armas de los poderes del Caos y del Mal que acechan en las aguas cercanas. Y quién sabe qué cosas - o incluso reinos - pueden descansar en las profundidades.

Verbobonc: la fuente obvia de nuevos aventureros que reemplacen a los desaparecidos, esta ciudad siempre ofrece más y mejor equipamiento, una mayor cantidad de información, etc. Los espías del Templo erigido están también aquí, y seguirán a aquellos que parezcan estar tras la pista de su amante.

Como esta es una ciudad de 11.600 habitantes y la capital del Vizcondado (de población total 35.000) se requiere un tiempo considerable para completar los detalles. Pequeñas partes - como el palacio del Vizconde Wilfrick, las Murallas de la Ciudad y la residencia del Alcalde, los muros del Gremio, fortalezas de los gnomos y elfos cercanos, etc. - pueden ser suficientes, si se acompañan de descripciones de las calles y una amplia selección de encuentros aleatorios.

# Parte 1: El Pueblo de Hommlet

## DESCRIPCIÓN PARA LOS JUGADORES

Vuestro grupo se acerca ahora al pueblo de Hommlet, cabalgando desde las tierras de la Costa Salvaje. Las alforjas son escasas, el equipo de mala calidad, y no contáis con grandes cantidades de dinero. De hecho, lo único que tenéis es lo que lleváis encima y vuestras monturas, además de unas pocas monedas ocultas en bolsillos. Sin embargo, lo que os falta en riquezas, os sobra en ganas de convertiros en opulentos y famosos. De esta manera vuestro grupo llega a Hommlet para aprender. ¿Es este un lugar para que los aventureros busquen fortuna? Todos sin duda esperáis ganar riquezas y haceros un nombre. El desenlace es incierto, pero vuestras habilidades y audacia, junto con una pizca de suerte, serán los principales ingredientes de lo que está por llegar, para bien o para mal.

La pequeña comunidad del cruce de caminos es de un contenido completamente desconocido. ¿Qué hay aquí? ¿Qué encontraréis? ¿A dónde deberíais ir? Estas son las primeras exploraciones y encuentros, por lo que la suerte puede influir tanto como la inteligencia. ¿Renegarán de los extranjeros? Es la información cierta: ¿está toda la comunidad involucrada en prácticas malignas? ¿Son esta gente paletos fáciles de engañar? ¿Existe una maldición sobre aquejados que osan aventurarse en las tierras donde una vez se encontró el Templo? Todas estas cuestiones pronto tendrán respuesta.

Junto a la polvorienta e irregular carretera se alinean setos de zarzas y arbustos. Aquí y allá corta a través de una arboleda o un riachuelo. Al otro lado, el bosque y la pradera dan paso al campo y a varios huertos. Un pequeña manada de vacas pastan cerca, y en una colina algo más alejada se divisan varias chimeneas de piedra con delgadas líneas de humo azulado que surgen de ella. La carretera gira hacia el oeste en la colina de la región, y a cada lado de la carretera, más adelante hay graneros y edificios - ¡Hommlet al fin! Comienza la aventura...

la puerta principal está tallada con bellotas y hojas de roble. Si se le pregunta con educación, cualquier adulto de la familia dirá que la familia es de la Vieja Fe (druídica).

El cabeza de familia y sus dos hijos adultos trabajan en los campos cercanos. Estos tres son miembros de la milicia de la ciudad. El hombre tiene un guisarme y una chaqueta de anillos de malla, mientras que sus hijos llevan armadura de cuero y escudo y portan un mayal y un hacha (respectivamente). Cada uno lleva una daga en todo momento. Solo toman las armas por autodefensa o cuando son acuden a orden de su padre. Los dos perros de granja atacarán a los intrusos si su dueño o su familia es atacada o incluso visiblemente amenazada.

**Perros de granja (2):** CA7; DG 1+1; pg 7; 5; #At 1; D 1-4; PE 34; 30

**Granjero:** CA 7; Nivel 0; pg 6; #AT 1; D 2-8; PE 16

**Hijos (2):** CA 7; Nivel 0, pg 5, 4; #AT 1; D 1-8 (mayal) o 1-4 (hacha); PE 15; 14

Aquí no hay nada de interés para los aventureros. Aparte del grano o del heno, el granjero no tiene nada que vender o intercambiar.

El granjero tiene 57 pp ocultas en su camastro y una espinela azul (de 500 po de valor) segura en su bolsito, ahorrado para los duros tiempos.

## 2. GRANJA Y GRANERO MODESTOS

Edificios limpios pero algo viejos indican que la granja no es muy próspera. Sin embargo, el ganado parece bastante saludable y bien alimentado. Un muchacho activo de unos 12 años está haciendo diversas tareas. Nada parece tener un interés particular.

Una pareja de ancianos son el dueño y la dueña, el chico es un sirviente. Esta gente no tiene nada que intercambiar. Los ancianos dicen que su hijo Elmo estaría interesado en hablar con extranjeros - está en la posada tomando una jarra de cerveza. Su otro hijo, Oris (mueve con tristeza la cabeza), entró al servicio de unos hombres y se fue buscando su fortuna. Elmo es fuerte, pero no demasiado rápido, y está saturado de cerveza.

El anciano granjero es un guerrero retirado que sigue practicando, equivalente a nivel 4. Tiene un traje de cota de escamas, un escudo, espada larga y una ballesta ligera, todo guardado en un cofre de la habitación principal. De hecho, es capitán de la milicia local, aunque no dirá nada de esto.

**Granjero:** CA5 (si está preparado); Guerrero Nivel 4; pg 16; #AT 1; D 1-8 (espada) o 1-4 (ballesta, distancias 6"/12"/18"; PE 214; Fu 15 In 12 Sa 16 De 12 Co 16 Ca 11

**Servidor:** CA 9 (escudo); Nivel 0; pg 4; #AT 1; D 1-6 (maza); PE 14

Debajo de algunos clavos oxidados en un barril del cobertizo trasero hay 172 pe, 51 po y 20 pp. Una alacena en la casa contiene una cubertería de plata de 1.300 po de valor.

Elmo puede (50% de probabilidad) de volver cuando el grupo está aquí, y puede en otro caso (25%) encontrarse en la carretera cuando los personajes salen. En cualquier otro caso estará en la posada.

Elmo revelará su estatus (hombre de armas) a cualquiera que pregunte. Mientras está de juerga en la ciudad, no lleva armadura pero porta (siempre) su daga +2. Si se le pregunta sobre ella, orgullosamente proclama "¡mi hermano Otis me la dio!". La conversación de Elmo es lenta y vacilante. A menudo aparece chispado y jovial, y frecuenta la Posada de la Moza Agraciada muy a menudo. Comenta su interés: dinero (obviamente para comprar cerveza), y trabajará como contratado, acompañando gustosamente a cualquiera que ofrezca a cambio una "cota de mallas y una GRAN hacha".

Elmo solo finge su embriaguez; es un explorador de nivel 4, y agente del Vizconde de Verbobonc. Sus visitas a la ciudad tienen el propósito de observar a los recién llegados, para insinuarse en sus expediciones. Si se le contrata, el pone su propia cota de mallas (consulta más abajo) en lugar de la proporcionada (o bajo un tipo menor), y usa su propia hacha mágica de batalla.

Los objetos de valor de Elmo están ocultos en un cofre de olmo forrado de plomo enterrado en el suelo polvoriento del granero: cota de mallas +1, escudo +2, hacha de batalla +1, 100 pp, 50 po, 10 pp, y dos pequeñas perlas de 100 po cada una. El plomo frustrará cualquier intento de detección mágica. También es dueño de un arco largo con dos veintenas de flechas, la mitad de ellas de punta de plata, aunque no lleva esta arma cuando va de aventuras.

**Elmo:** CA 1(equipada) u 8; Explorador Nivel 4 (5 DG); pg 41; #AT 1; D 5-12 (hacha de batalla) o 6-9 (daga) cada una incluyendo bonificador mágico y por fuerza); PE 375 Fu 18/43 In 15 Sa 16 De 16 Co 17 Ca 11

Si algo malo le sucede a Elmo, su hermano Otis en algún momento se enterará y buscará compensación. Consulta la zona 2 en las claves de encuentro de Nulb para obtener más detalles.

## 3. CASITA DE CAMPO

Esta casa rústica aloja al leñador, miembro de la milicia local. Vive con su mujer y sus tres hijos. No tiene nada de interés para los personajes, y no le interesa ir de aventuras. Guarda su armadura de cuero, su hacha de guerra y una ballesta pesada (con 30 viroles) en un cofre de su dormitorio.

Es miembro de la Vieja Fe, e informará al druida de cualquier cosa fuera de lo normal (zona 24). En

## Claves del Pueblo

### 1. UNA PRÓSPERA GRANJA Y UN GRANERO GRANDE

Esta casa de madera y yeso está bien mantenida, y el granero rebosa de heno, grano, etc. Varios animales bien cebados campan a su alrededor. Dos grandes perros de granja ladran cuando os acercáis, y una buena mujer de mejillas rosadas aparece en la puerta.

La gran mujer es amistosa, saluda a todos, mientras sus cuatro hijos observan. Dentro, una chica joven y su abuela hacen las tareas de la casa. El dintel sobre



un bolsito bajo los tablones del suelo de su casa hay escondidas 38 pc, 17 pp, 13 pe y 9 po.

**Leñador:** CA 8 (cuero); Nivel 0; pg 6; #AT 1; D 1-8 (hacha de guerra) o 2-5 (ballesta, distancias 8"/16"/24") PE 20

#### 4. GRANJA EN BUEN ESTADO

La casa y el granero muestran que este granjero se encarga de sus cosas, y el ganado tras la valla tiene muy buen aspecto. Veis un rostro femenino bastante atractivo tras una ventana.

Aquí viven una viuda y sus dos hijos (miembros de la Milicia), los dos con sus respectivas mujeres y ocho niños. No están interesados ni en comerciar ni en ir de aventuras. Estas personas pertenecen a la Vieja Fe.

En un gran recipiente de hierro enterrado en la parte de atrás hay 421 pp y 97 po.

**Hijos (2):** CA 8; Nivel 0; pg 4 cada uno; #AT 1; D 1-6 (hacha de mano o garrote); PE 14 cada uno.

#### 5. GRANJA PRÓSPERA

Este granjero es un viudo de mediana edad con la difícil tarea de criar a cinco hijos, siendo chicas adolescentes las dos más mayores. Un sirviente ayuda con los quehaceres de la casa. El granjero es hermano del labrador que vive al sur (zona 1) y es bastante distante y taciturno. No atiende a la gente si no tiene que ver con el negocio agrícola. Guarda su armadura de cuero pulcramente colgada cerca de la puerta principal. Todos hombres son de la milicia.

Dentro de un cántaro en una pila de estiércol hay ocultas 55 po, 37 pp y tres circones (N.d.T: un mineral) que valen 50 po cada uno. El granjero lleva 8 pc, 22 pp, 15 po y 8 ppt en su bolsillo.

**Granjero:** CA 7 (si está preparado); Nivel 0; pg 3; #AT 1; D 1-8 (espada); PE 13

**Sirviente:** CA 10; Nivel 0; pg 6; #AT 1; D 2-8 (vouge); PE 16

#### 6. CASA CON PIEL COLGADA DE LA PUERTA PRINCIPAL

Este es el hogar y lugar de trabajo del curtidor del pueblo y su mujer, su hermano (un inocentón que no sabe usar las armas), y tres hijos, el más mayor un varón de 12 años. El curtidor vale tanto para un roto como para un descosido, hace zapatos, botas, e incluso engarza piezas en cueros y armaduras, lo que requiere algunos parches y algunos herrajes y accesorios. No está interesado en ningún tipo de aventura, pero es un hombre de la milicia, como el chico. Cosido a un antiguo collar de caballo hay 27 po, 40 pe y un colgante plateado de 400 po de valor.

**Curtidor:** CA 7 (cuero y escudo); Nivel 0, pg 2; #AT

1, D 1-4 (honda) o 1-6 (hacha); PE 16

**Hijo mayor:** CA 8 (chaqueta de cuero); Nivel 0; pg 2; #AT 1; D 1-4 (honda o daga); PE 16

#### 7. EDIFICIO GRANDE CON LETRERO

El letrero de madera muestra una exuberante y sonriente señorita que sostiene una jarra de cerveza. Esta debe ser la posada de la Moza Agradecida, un lugar conocido por su excelente comida y bebida! Los mercaderes de paso hacen aquí una parada, como muchos otros tipos de viajeros, y se dice que el lugar siempre está lleno de clientes.

Los tres niveles de este lugar se muestran en el Mapa 3 y el edificio se describe en detalle más adelante en "La posada de la moza agradecida".

El chico de los establos y el mozo de almacén se encargan de los animales de monta, ellos mismos viven en los establos. El posadero es Ostler Grindigoot, siempre animando el lugar junto a su buena mujer, sus dos hijas, un par de camareras y dos aprendices de cocina. Varios clientes (de 4 a 16) están en el salón principal la mayoría del tiempo.

El anfitrión habla con libertad pero nunca dice gran cosa. Tiene un ojo afilado y un buen sentido para juzgar a los demás. Sirve a todos los que llegan y alquila habitación a cualquiera que no de problemas.

Ostler es el sargento de la milicia, y el chico de los establos y el mozo de almacén también son miembros. El primer aprendiz de cocina es aspirante a druida, y sirve de mensajero para el druida de la arboleda, llevándole mensajes de interesante información.

**Ostler el Posadero:** CA 6; Guerrero Nivel 2; pg 17; #AT 12; D 2-9 (espada); PE 62 F 16 I10 S 13 D 10 Co 18 Ca 17

**Ayudantes (2, chico de los establos y mozo de almacén):** CA 9; Nivel 0; pg 3 cada uno; #AT 1; D 1-6 (lanza o maza); PE 1

#### 8. COBERTIZO ABIERTO Y CASA ANEXA

Las herraduras están colgadas a tres caras de la señal que cuelga delante de este cobertizo, y dentro hay una forja y sus aparejos. Parece ser la herrería. Un hombre de baja estatura pero muy fuerte está golpeando con vigor una pieza de hierro al rojo.

Se ve claramente que el herrero es muy trabajador, franco y simpático. Es capaz de hacer todo tipo de trabajo con metal, incluso dar forma a cascos, escudos y sillas de montar. Admitirá fácilmente que no es capaz de hacer trabajos finos de herrería.

El "hermano herrero" es el ayudante del druida de la arboleda. Aunque nunca escalará muy alto debido a su ocupación, asumirá el papel de consejero religioso de los fieles. Tiene un pequeño cofre lleno de

82 pc y 28 pp. El resto de su riqueza se lo da a los necesitados. En ningún caso dejará su forja para ir de aventuras.

**Herrero:** CA 8, Druida Nivel 3, pg 19; #AT 1; D 1-6 (bastón) o 1-4 (martillo) o mediante conjuros; PE 177

Fu 17 In 9 Sa 13 De 10 Co 15 Ca 15

Conjuros: cualquiera (4 Nvl 1; 2 Nvl 2; 1 Nvl 3, incluyendo bonificador de sabiduría)

#### 9. EDIFICIO DE NUEVA CONSTRUCCIÓN

No hay nadie aquí. Las puertas no están cerradas con llave, y algunos bancos y herramientas se apoyan en los muros desnudos, con una mesa grande y lisa en el otro extremo de la sala. Un tapete en el muro más alejado muestra un campo verde con dos bellotas sobre un puñado de grano. - el estandarte de Hommlet.

Esta es la sala de fiestas del pueblo construida recientemente para reuniones y festejos que preparen Burne y Rufus (ver zona 31).

#### 10. REFUGIO BIEN CONSTRUIDO CON LETRERO

El letrero de madera representa un bolsa de lana y un telar. En su interior mora el anciano tejedor y su esposa, su hija y el marido de esta. Cuatro jóvenes aprendices también están aquí, ya que el negocio marcha bien. Hay varios paquetes de lana y de paño de lino aquí, pero nada de posible interés.

Esta gente son seguidores Legales Neutrales de St. Cuthbert (consulta la zona 19). Llegaron a la zona solo hace dos años. El tejedor tiene un escondrijo con 7 pequeños lingotes de oro (24 po cada uno) y un pin dorado (200 po) con una amatista (100 po) tras una piedra suelta en la chimenea.

**Yerno:** CA 8 (armadura acolchada y escudo); Nivel 0; pg 3; #AT 1; D 1-4 (daga) o 1-6 (lanza); PE 13

**Aprendices (4):** CA 10; Nivel 0; pg 2 cada uno; #AT 1; D 1-2 (punzón); PE 12 cada uno.

#### 11. CABAÑA

Aquí vive un pequeño y amable sastre, un soltero de unos treinta años. Es un experto en hacer o reparar vestidos.

Se acaba de mudar al pueblo, pero no ha sido invitado a unirse a la milicia debido a su pequeño tamaño. Por ello ha practicado con armas para demostrarlo a sí mismo útil. Se ha vuelto un experto en lanzar cuchillos y disparar con ballesta, atacando con cualquiera de estas armas como si fuera un guerrero de nivel 7 y con un +2 al daño. También conoce los idiomas élfico, enano y mediano, aparte de común.



El tejedor tiene solo 19 pp en un fondo falso de su caja de retales. Es un seguidor de St. Cuthbert.

**Tejedor:** CA 10; Nivel 0; pg 2; #AT 1; D 3-6 (cuchillo, alcances 1"/2"/3", o ballesta ligera, alcances 6"/12"/18"); PE 24

## 12. TÍPICA GRANJA ESTÁNDAR

Este lugar es el hogar de un fornido granjero y su igualmente grande hijo, así como la mujer del granjero y seis hijas - una de ellas tiene un hijo pequeño. Son amistosos pero no tienen nada de interés para los aventureros. Esta gente es de la Vieja Fe y han vivido aquí toda la vida. El granjero y su hijo pertenecen a la milicia. Un jarrón de arcilla contiene un anillo de oro de 150 po.

**Granjero e hijo:** CA 7 (cuero y escudo); Nivel 0; pg 7 cada uno; #AT 1; D 1-8 (mayal) o 2-8 (mangual); F 16 (cada uno); el resto de características en la media; PE 21 cada uno

## 13. EDIFICIO DE MADERA CON LAS VENTANAS CERRADAS (Puesto comercial)

En el exterior de la puerta, un escudo y una linternas cuelgan de sendas cadenas. Sobre el escudo hay pintados una espada y un queso. Este es el puesto comercial local, donde por lo que parece un mercader cubre por igual las necesidades de habitantes, viajeros y aventureros.

Consulta el Mapa 4 para ver un plano de planta. Consulta la Zona 13 para las claves detalladas de la sala.

La tienda la dirige Rannos Davl, propiedad suya. Su socio Gremag es alto y delgado, con rasgos afilados y ojos saltones. Gremag suele vacilar y pasar de sus clientes, y también con Rannos.

Toda la parte delantera del edificio está llena de todo tipo de artículos. El granero tiene animales, sillas de montar y objetos del estilo, que cualquiera que pague su precio puede adquirir.

Ambos comerciantes parecen tener poco interés en el alineamiento, proclamando que harán tratos con cualquiera que vaya con el dinero por delante. Es más, dicen, estarán encantados de comprar cualquier objeto que haya caído en vuestras manos, ¡y pagar por él un precio justo!

En la parte posterior del granero hay varios animales a la venta: mulas, caballos de tiro, ligeros caballos de monta, ponis (2-5 de cada tipo), y un caballo de guerra mediano. Las pequeñas monturas vendidas pueden reabastecerse en 7-12 días a través de distribuidores pasajeros. Si se necesitan caballos de guerra, llevará de 7 a 30 días conseguir 1-2 caballos pesados o 1-3 caballos medios o ligeros, con un máximo de cuatro de estos animales en un periodo

de 30 días.

Estos viles comerciantes venden todos los objetos a un mínimo del 110% del precio original por el que lo compran, que si está en buenas condiciones, ofrecen un 25% de su valor, pero puede ser negociado hasta un 40 a 70%.

Un sirviente y un hombre de armas que trabajan aquí aceptarían ser contratados a cambio de 2 piezas de oro al día, pero sólo si los personajes compran la cota de mallas que venden, para su uso (y solo si uno de los comerciantes lo aprueba sin reservas). Ambos sirven en la milicia, y son agentes que espían para los dueños de la tienda.

Rannos y Gremag están deseando que sus agentes acompañen al grupo. Si este no contrata a uno, puede que tomen la iniciativa, lo que incluye seguirles personalmente si la situación lo garantiza (es decir, saben que ha sido un éxito). Para esas misiones hay preparado un conjunto de artíluguos mágicos ocultos en algún sitio.

Rannos Davl es caótico, malvado y altamente receloso. Gremag también es malvado, e incluso más caótico. Ambos son servidores del Templo del Mal Elemental, e informan de cualquier actividad en Hommlet a un bandido mensajero. Ayudarán a cualquier otra criatura malvada que entre al servicio del Templo.

**Rannos Davl:** CA 2 (armadura de cuero); Nivel 10 Ladrón; pg 48; #AT 1; D 2-5 (daga); PE 3522. Lleva *armadura de cuero +1, anillo de protección +1, medallón contra bolas de cristal y PES* (bajo el jubón); lleva una *daga +1*, y guarda una *espada corta +1* bajo el mostrador.

Fu 8 In 14 Vo 9 De 18 Co 15 Ca 7

**Gremag:** CA -1 (cota de mallas); Asesino Nivel 7; pg 39; #AT 1; D 1-4 (*daga de la ponzona*) + veneno (quedan 3 dosis); PE 1087; Lleva una *cota de mallas +3* bajo 3 picazas de *polvo de desaparición*.

Fu 15 In 12 Vo 7 De 18 Co 15 Ca 7

**Groom:** CA 7 (cuero y escudo); Nivel 0; pg 4; #AT 1; D 1-8 (espada larga) o 1-6 (lanza); PE 14

**Hombre de armas:** CA 8 (armadura de cuero); Guerrero Nivel 1; pg 8; #AT 1 o 2; D 1-8 (espada larga) o 1-6/1-6 (arco largo, distancias 7"/14"/21"); PE 22

## 14. EDIFICIO CURTIDO Y GRANERO

Una señal de madera muestra un carro y un caballo, indicando que este es el domicilio y cuartel general del cartero local. Este camionero, su mujer, un hijo mayor y otros cinco más, viven en la casa. El granero adyacente tiene dos carretas y dos carros abajo, y dos conductores que viven arriba. El reducido granero de la parte de atrás aloja una docena de mulas. Este señor y sus compañeros son bastante agrios, pero aceptarán ser contratados gustosamente.

El carretero, su hijo y los dos conductores son hombres de la milicia.

El dueño, recién llegado y abogado de San Cuthbert, es muy honesto. Le desagradan los comerciantes, pero no está muy seguro de la razón, y le llevará tiempo hablar de ello si quien pregunta es cuidadoso y cliente. Habiendo perdido hace poco una carreta y su equipo, tiene únicamente 19 pp escondidas bajo un tablón suelto de su casa.

**Transportista/Carretero:** CA 6 (escamas); Nivel 0; pg 5; #AT 1; D 1-8 (espada o rastrillo); PE 15

**Hijo:** CA 6 (cota de anillas y escudo); Nivel 0; pg 6; #AT 1; D 1-6 (lanza o garrote); PE 16

**Conductores (2):** Ca 8 (cuero); Nivel 0; pg 4, 3; #AT 1; D 1-6 (garrote) o 1-4 (ballesta ligera, rangos 6"/12" /18"); PE 17 cada uno

## 15. UNA SÓLIDA VIVIENDA CON UNA SEÑAL

En la señal se pueden apreciar tres bolas amarillas; debe tratarse del cambista. Un guarda con cota de malla permanece en la puerta, con su espada y una ballesta ligera en sus brazos, con el virote ya preparado. Dos perros de grandes dimensiones olfatean en vuestra dirección.

La propietaria es Nira Melubb. Intercambiará felizmente monedas y metales por otros objetos, cargando únicamente el 10% de valor. Nira también hace tratos pagando el 50-80% del valor real y vendiendo entre un 102 y 120% del valor. También hace joyas, por una tasa del doble del valor de los materiales empleados. (Este es también el valor de la nueva joya). Nira no hace preguntas y siempre es amable y educada.

Melubb es totalmente neutral. Aunque no desea el aumento del mal (pues dañaría al negocio), no tiene ningún interés en lo que ocurra. Guarda una daga +1 en sus botas y una espada +1 bajo el mostrador. Su caja de caudales contiene 200 pc, 200 pp, 200 pe, y 200 po. Una pequeña caja de hierro cercana contiene 50 pp, 12 piezas de encantador y cristalino cuarzo (que valen 5 po cada una), dos cetrinos, tres piedras lunares y una pieza de ónix (estás seis últimas gemas valen 50 po cada una).

En las habitaciones del establecimiento hay un cofre de madera de roble. La cerradura tiene una trampa de aguja envenenada; además, al abrir la tapa, un ácido se extiende hacia la parte frontal (a 10 pies de distancia), infligiendo 5-20 puntos de daño a cada víctima en la zona (salvación para sufrir solo la mitad de daño, pero hay que salvar también para los objetos). Un doble fondo dentro del cofre permite un hueco seguro. Dentro hay 1.000 pc, 1.000 pp, 1.000 pe, 500 po, 200 pp, nueve amatistas (100 po cada una), dos perlas grandes (500 po cada una), un diamante ligeramente imperfecto (1.000 po), y siete piezas de joyería (valoradas en 900, 1.100, 1.600,



2.000, 2.500, 4.000 y 6.000 po respectivamente). La parte de abajo del cofre se levanta, revelando 50 lingotes de oro de 100 po cada uno.

Asegúrate de registrar todas las transacciones que se hagan. El inventario en el comercio debe ser correcto; por ejemplo, las gemas no pueden ser obtenidas cuando Nira haya agotado sus suministros. Puede adquirir más de los mercaderes, a valor de mercado, cada 7-12 días.

**Guardia:** CA 4; Nivel 3 Guerrero; pg 17; #AT 1; D 1-8 (espada larga) o 1-4 (ballesta ligera, distancias 6"/12"/18"); PE 101

Fu 13 In 9 Vo 10 De 15 Co 15 Ca 8

**Perros de guerra (2):** CA 6; DG 2+2; pg 16, 13, #AT 1; D 2-8; PE 83, 74

**Melubb la Cambista:** CA 4; Ladrona Nivel 3; pg 12; #AT 1; D 2-5 (daga +1) o 2-9 (espada larga +1); PE 116

Fu 9 In 16 Vo 13 De 15 Co 9 Ca 10

## 16. PEQUEÑA CASA CON SEÑAL

La bonita señal pintada muestra un escudo de colores y una cómoda.

Este edificio es la tienda y hogar del ebanista local, su mujer y dos jóvenes hijos. Tiene un aprendiz que hace gran parte del trabajo duro, mientras él elabora el trabajo más fino y el encolado. Es bastante habilidoso con el diseño de escudos y de insignias, y puede hacer casi cualquier tipo de mueble. El ebanista estará encantado de hacer cualquier trabajo comisionado, pero no está interesado en ir de aventuras, ni tampoco su aprendiz.

Toda esta gente sigue la Vieja Fe. Tanto el ebanista como su aprendiz son hombres de la milicia. Bajo una roca cerca de la puerta de atrás hay una pequeña cajita con 18 pp, 21 po y 30 pe.

**Ebanista:** CA 6 (cota de anillos y escudo); Nivel 0; pg 6; #AT 1; D 1-6 (lanza) o 2-8 (mangual); PE 16

**Aprendiz:** CA 7 (armadura acolchada y escudo); Nivel 0; pg 3; #AT 1; D 1-6 (lanza o garrote); PE 13

## 17. CABAÑA HUMILDE

Un alfarero está muy ocupado en la creación de varios tipos de platos y vasijas, aunque la mayoría de su trabajo se destina a mercaderes errantes. Tiene una variedad de botes y frascos hechos de tierra disponibles para vender. El alfarero, su mujer, y cuatro hijos trabajan en el negocio.

El alfarero y sus dos hijos mayores son hombres de la milicia. Un cántaro oculto en el pozo guarda 40 pp, 27 po y seis ágatas (tres con franjas y tres mo-teadas) que valen 10 po cada una. La familia es de la congregación de San Cuthbert.

**Alfarero:** CA 7 (armadura acolchada y escudo); Nivel 0; pg 3, #AT 1; D 1-6 (guja); PE 13

**Hijos (2):** CA 8 (armadura acolchada); Nivel 0; pg 4, 2; #AT 1; D 1-6 (lanza) o 1-4 (ballesta ligera, distancias 6"/12"/18"); PE 18, 16

## 18. CABAÑA TÍPICA Y EDIFICIO DE PIEDRA CON UN TONEL QUE CUELGA DE UNAS CADENAS

Esta casa es el hogar del maestro cervecero local y de su mujer y joven hijo. Un sobrino y su mujer han venido hace poco para ayudar con el negocio, que va muy bien. Por la noche, un perro bastante grande corre por toda la casa. Hay varias cubas en la planta principal, y guardan los ingredientes en cobertizos adyacentes. Tres aprendices de cervecero viven en el ático que hace de sala de cocción.

Todos los miembros de la familia son de la Vieja Fe, y también dos de los aprendices. El tercero es un recién converso a la Fe de San Cuthbert.

Los aprendices fabrican las distintas cervezas bajo la dirección del Braumeister, y pueden beber cantidades ingentes de cerveza sin pestañear (excepto el maestro y su sobrino). Los aprendices, el maestro cervecero y su sobrino son todos hombres de la milicia.

La familia ostenta un vajilla completa de plata de ley (que vale 6.000 po) y una licorera de oro (de 1.250 po de valor). Un pequeño cofre de hierro oculto en la parte de arriba de un armario contiene 73 pp, tres enormes perlas blancas (500 po cada una), y tres piezas de joyería (500, 1.000 y 1.800 po). Los aprendices solo guardan unas pocas piezas de cobre entre todos.

**Maestro cervecero:** CA 5 (cota de escamas y escudo); Nivel 0; pg 6; #AT 1; D 1-6 (lanza) o 2-7 (maza);

**Sobrino:** CA 6 (cota de anillas y escudo); Nivel 0; pg 5; #AT 1; D 1-6 (lanza o espada corta); PE 15

**Aprendices (3):** CA 10; Nivel 0; pg 4, 3, 3; #AT 1; D 1-6 (lanza o garrote) o 2-8 (mangual); PE 14, 13, 13

**Perro:** CA 6; DG 2+2; pg 12; #AT 1; D 2-8; PE 71

## 19. CABAÑA MODESTA

Tres perros guardan el hogar y el rebaño del ganadero de pelo canoso llamado Black Jay. El ganadero no le gusta ni la compañía ni los extraños, y así se lo hace saber a cualquiera que entre en su propiedad.

Este guerrero retirado es amistoso con los elfos del noroeste, pero no tomará parte en ninguna aventura. Su casa fue asaltada, y su mujer e hijo asesinados, mientras estaba en la guerra. Tiene pocas posesiones, algunas monedas en su bolso (20 pc, 19 pp, 8 pe, 11 po, y 4 ppt), una vieja jarra en su alacena, y unos

pocos objetos mágicos - 10 flechas +1, botas élficas y una capa élfica.

**Perros (3):** CA 7; DG 1+1; pg 7, 5, 4; #AT 1; D 1-4; PE 34, 30, 28

**Ganadero:** CA 4 (cota de mallas y escudo); Guerrero Nivel 2; pg 11; #AT 1 ó 2; D 2-9 (espada larga o 1-6/1-6 (arco largo, distancias 7"/14"/21"); PE 58

Fu 17 In 13 Sa 12 De 15 Co 11 Ca 10

## 20. IGLESIA DE SAN CUTHBERT

Este edificio de nueva construcción fue erigido por el vizconde, en honor de la ayuda prestada por el Archi Clérigo de Veluna durante la guerra contra el Templo del Mal Elemental. Un clérigo de alguna manera distante y su ayudante durante los servicios y otras formas de servir a su rebaño. Aparte de estos servicios, cualquiera que se acerque a la iglesia debe tratar con el clérigo menor, el sacerdote Calmert. El agua bendita solo puede obtenerse aquí o del comerciante (zona 13, que la vende como bendita aunque es agua común).

El honesto Calmert es conocido por su entusiasmo a la hora de conseguir contribuciones. Está ansioso por dar una suma a los constructores de la fortaleza a medio construir. ¡Aunque debe parecer lo contrario, la mayoría del dinero que recolecta "para la iglesia" irá para la construcción del castillo!

El Canónigo Terjon (que posee anillos de invisibilidad y de control de mamíferos) recientemente se ha convertido en el clérigo jefe de la iglesia, tomando así el relevo de la Canónica Y'dey, que se marchó inesperadamente y no ha regresado. Los habitantes dicen que Terjon no es particularmente amistoso y que su severa actitud es causa de algunas especulaciones.

En la clave de encuentro de Nulb (Zona 3) se da información detallada sobre la Canonesa Y'dey. Para saber más de la iglesia, consulta el Mapa 5 y el detalle de la sala del área 20.

**Calmert:** CA 2 (armadura de placas y escudo), Clérigo Nivel 3; pg 14; #AT 1; D 3-8 (maza +1); PE 215

Fu 8 In 10 Sa 16 De 15 Co 9 Ca 11

Conjuros normalmente preparados:

Primer nivel: *bendecir, orden imperiosa, detectar el mal, detectar magia*

Segundo nivel: *salmo, conocer el alineamiento, silencio radio de 15'*

**Terjon:** CA 4; Clérigo nivel 6; pg 41; #AT 1; D 3-8 (maza +1); PE 796

Fu 11 In 10 Sa 16 De 12 Co 16 Ca 8

Conjuros normalmente preparados:

Primer nivel: *bendecir, orden imperiosa, curar heridas leves, detectar magia, santuario*



Segundo nivel: *inmovilizar persona* (x2); *conocer el alineamiento, silencio radio de 15'*, *lentificar veneno*

Tercer nivel: *curar enfermedad, disipar magia*

## 21. CASA RURAL Y GRANERO GRANDE

Estos edificios bien construidos son claramente de un cuidador de vacas, y un olor particular es bastante evidente en la zona. El granjero, su mujer, su anciana madre, y siete hijos tiene una lechería, y fabrican y venden queso. El comerciante y la posada se quedan con lo que no vende para pasarlo a los mercaderes, así que poco queda para compradores particulares.

El granjero y sus tres hijos mayores son hombres de la milicia. La familia es parte de la congregación de San Cuthbert. Bajo el suelo del almacén de queso hay un saco que contiene 189 pc y 42 pp.

**Granjero:** CA 8 (cuero); Nivel 0; pg 5; #AT 1; D 1-6 (hacha de mano) o 1-8 (horca militar), PE 15

**Hijo mayor:** CA 8 (cuero); Nivel 0; pg 6; #AT 1; D 2-8 (mangual) o 1-6 (garrote); PE 16

**Hijos más jóvenes (2):** CA 7 (cuero y escudo); Nivel 0; pg 4, 3 #AT 1; D 2-8 (guisarme) o 1-4 (honda de piedras); PE 18, 17

## 22. MOLINO Y HOGAR ADYACENTE

Aquí yace Mytch, su mujer, tres hijos y dos criados. Muelen grano para conseguir harina, y la esposa del molinero también hace algo de pan para el pueblo. Un perro grande está dentro del molino.

Esta gente pertenece a la Vieja Fe, pilares de la comunidad, y suelen ser simpáticos con los extraños - sospechosos con una buena causa. Mytch y uno de los criados son hombres de la milicia. El molinero ha guardado un almacén de gemas (dos crisoberilos, dos espinelas, cinco turmalinas, con un valor de 100 po cada una), y las guardan en un hueco oculto dentro de una vieja piedra de moler del molino.

**Molinero:** CA 5 (armadura de escamas y escudo); Nivel 0; pg 4; #AT 1; D 1-6 (lanza o espada corta) PE 14

**Criado:** CA 8 (cuero); Nivel 0; pg 5; #AT 2 ó 1; D 1-6/1-6 (flechas) o 1-8 (hacha de combate); PE 19

**Perro:** CA 7; DG 2; pg 10; #AT 1; D 2-5; PE 40

## 23. CASITA Y PEQUEÑO GRANERO

Aquí vive un agricultor un tanto solitario, su hija solterona y su hijo. A los aldeanos no les gusta mucho esta gente.

El granjero y su hijo son hombres de la milicia. La hija solterona solo tiene unos veinte años y es guapa, pero dominante. Esta gente no sigue ninguna corriente religiosa, por lo que son excluidos de la ma-

yoría de las funciones del pueblo. Tienen ahorrado 73 pp en un hueco de un árbol al norte de allí.

**Granjero:** CA 8 (armadura acolchada); Nivel 0; pg 3; #AT 1; D 1-8 (lanza tridente); PE 13

**Hija:** CA 10; Guerrero Nivel 1; pg 8; #AT 1; D1-4 (daga) o 2-5 (honda de balas); PE 22

**Hijo:** CA 8 (armadura acolchada); Nivel 0; pg 5; #AT 1; D 1-6 (bastón) o 2-5 (honda de balas); PE 19

## 24. LA ARBOLEDA

Se trata claramente de un lugar de veneración. Los árboles están podados con esmero, y el césped está bien cuidado. Una serie de piedras azuladas cuidadosamente alineadas forman un camino que llega hasta un montículo de piedras donde alguien ha dejado hojas, nueces, bayas y guirnaldas. Un pequeño sendero lleva más allá de la capilla, hasta un edificio de madera de techo bajo a la sombra de las grandes ramas de las encinas centrales de la arboleda.

Una llamada hará que aparezca el druida, Jaroo Ashstaff. Se espera que todo el que llega a la Arboleda haga una ofrenda aquí y allá (y el druida lo recordará si es necesario). Si los visitantes no son de la Vieja Fe, se espera que den algunas piezas de oro a Jaroo como donaciones para las necesidades de Hommlet. El druida escuchará las peticiones de ayuda de aquellos que contribuyan.

Jaroo es un agente de los druidas del Bosque Gnarley, enviado a Hommlet para ver si el Templo del Mal Elemental ha sido totalmente destruido, y para ayudar a reprimir cualquier alzamiento del mal de este tipo. Prestará su ayuda con conjuros, pero no acompañará al grupo. Si los visitantes merecen algún tipo de sospecha, Jaroo les seguirá a la distancia para ver qué ocurre. Tiene un enorme oso negro, que siempre está cerca pero fuera de la vista el 95% del tiempo.

Oculto en su cabaña hay un pergamo de 1 conjuro (*convocar efecto climático*), una poción de *invulnerabilidad*, y una garrafa de *agua interminable*. Guardado en una caja de piedra bajo el suelo del sótano hay 42 gemas por un valor total de 16.380 po (siete ágatas de musgo, una ametista, tres piedras de sangre, dos cuarzos rojos, dos citrinos, cinco ópalos negros, tres ópalos azules, dos ópalos de fuego, dos perlas negras, dos perlas blancas, cuatro zafires, un topaz, seis turquesas y dos circones). La caja es *disparada* (D 1d4+7, ½ probabilidades normales de detección; consulta el Manual del Jugador página 77).

**Jaroo Ashstaff:** CA 6 (armadura acolchada); Druida Nivel 7; pg 44; #AT 1; D por arma o conjuro; PE 1.427; *capa de protección +2; anillo de invisibilidad, bastón de la serpiente* (pitón); *cimitarra +1*

Fu 11 In 11 Sa 18 De 9 Co 15 Ca 15

Capacidades estándar del druida: *identificar tipo*

*de planta, tipo animal, agua pura; pasar sin dejar rastro; inmune al encantamiento en los bosques; cambiar de forma 3 veces al día; bonificador +2 a las tiradas de salvación contra rayo; consulta el Manual del Jugador página 21.*

Conjuros normalmente memorizados:

Primer nivel: *detectar magia, enzarzar, fuego feérico, invisibilidad ante los animales, pasar sin dejar rastro, hablar con los animales*

Segundo nivel: *piel robiza, hechizar persona o mamífero, curar heridas leves, calentar metal, tropiezo, deformar madera*

Tercer nivel: *curar enfermedad, neutralizar veneno, convocar insectos, transformarse en árbol*

Cuarto nivel: *curar heridas graves, puerta vegetal*

**Oso negro:** CA7; DG 3+3; pg 25; #AT 3; D 1-3/1-3/1-6; AE Abrazo (si golpea la pata impacta con 18+) Daño 2-8; PE 185

## 25. GRANERO GRANDE Y HOGAR ADYACENTE

Este lugar pertenece claramente a un pastor. Su mujer murió, pero un hijo ya adulto y su mujer cuidan de los cinco niños. Un primo ayuda a atender al ganado, y ha traído dos perros con él. Esta gente es amistosa, pero no está interesada en ir de aventuras y tampoco tienen mucho interés en la ruta de los mercancías. Todos ellos siguen la Vieja Fe.

El pastor, su hijo y sus primos son todos hombres de la milicia. El pastor ha conseguido ahorrar 33 pc y 9 po, que se ha almacenado en una pequeña caja de madera oculta en las vigas del techo de la sala principal superior. Es buen amigo del druida de la Arboleda.

**Pastor:** CA 8 (armadura acolchada); Nivel 0; pg 4; #AT 1; D 1-6 (hacha de mano o faussar); PE 14

**Hijo:** CA 8 (cuero); Nivel 0; pg 4; #AT 1 ó 2; D 1-6 (lanza) o 1-6/1-6 (arco corto, distancias 5"/10'15"); PE 18

**Primo:** CA 9 (escudo); Nivel 0; pg 2; #AT 1; D 1-6 (lanza); PE 12

**Perros (2):** CA 7; DG 1+1; pg 5, 4; #AT 1; D 1-4; PE 30, 28

## 26. CASA CON FORMA DE GRANERO CON UNA RUEDA CLAVADA EN UN POSTE

Esta es la residencia y tienda del fabricante local de ruedas y carros. La parte principal de la estructura es un granero donde construye y repara carros y carrozas. El artesano, su hijo pequeño y dos ayudantes viven en la casa anexa. Su mujer está muerta, y sus ayudantes son sus dos sobrinos.

Todos los hombres pertenecen a la milicia. Esta gente es seguidora de San Cuthbert. El anciano suele beber demasiado, pero tiene buen corazón. Tiene



140 pp apartados para la dote de su hija pequeña, guardados en un bolsito que cuelga en la parte de atrás de un armario.

**Fabricante de carros:** CA 7 (armadura de cuero y escudo); Nivel 0; pg 6; #AT 1; D 1-8 (hacha de combate); PE 16

**Sobrinos (2):** CA 8 (armadura acolchada); Nivel 0; pg 3, 2; #AT 1; D 1-6 (lanza); PE 13, 12

## 27. SEÑORÍO AMURALLADO

Este lugar tiene un muro de unos ocho pies de alto y una gran puerta. Parece con seguridad la residencia de algún señor de bien, y es un buen lugar de defensa en tiempos de guerra.

Se trata del hogar del anciano del pueblo, su mujer y de sus cuatro hijos. Dos de los hijos están casados, y sus mujeres y tres hijos también viven aquí. El anciano es un granjero retirado, y sus hijos cuidan ahora de los campos y del ganado. Todos sus hijos tienen caballos, y están muy orgullosos de su posición. Dos sirvientas y un labriego contratado viven en la casita de los establos.

Todos los habitantes son de la Vieja Fe. Los cuatro hijos y los asalariados son miembros de la milicia. En caso de ataque los aldeanos cercanos buscan refugio en este lugar.

El anciano es bastante sabio y muy respetado. Dirige un consejo, cuyos otros miembros (en orden de importancia señorial) son:

Jaroo, el druida de la Arboleda (24)

Terjon, jefe clérigo de la iglesia (20)

Padre de Elmo, Capitán de la milicia (2)

Ostler, el Posadero (7)

Mytch, el Molinero (22)

Burne, el mago (31)

Rufus, socio de Burne (31)

Los dos últimos son recién llegados al consejo. El anciano pertenece también a la Justicia de la Paz. En cada luna nueva, dirige un encuentro en el pueblo para escuchar ideas y quejas.

En un compartimento secreto de la habitación hay una caja de hierro que contiene 428 po, 100 pp, y cuatro piezas de joyería (de 400, 900, 2.000 y 5.000 po cada una). Su vajilla de plata está valorada en 3.759 po, y los diferentes platos de oro valen un total de 2.300 po. El anciano y sus hijos llevan cada uno en sus bolsillos 10 po de diferentes monedas.

**Hijos (4):** CA 5 (escamas y escudo); Nivel 0; pg 5, 4, 4, 3; #AT 1; D 1-8 (espada larga) o 1-6 (lanza); PE 15, 14, 14, 13

**Labriego contratado:** CA 8 (armadura acolchada); Nivel 0; pg 2; #AT 1; D 1-6 (hacha de mano) o 2-5 (ballesta pesada 8"/16"/24"); PE 16

## 28. NUEVA EDIFICACIÓN DE GRAN TAMAÑO

La señal delante de este lugar contiene una sierra y un martillo. El edificio parece recién construido.

Este nuevo hogar es la tienda y residencia del carpintero local, su mujer y su hermano menor. El carpintero a veces trabaja para otros artesanos de la ciudad, y actualmente trabaja en duelos de barril. Como es común entre la mayoría de aldeanos, está demasiado ocupado para pensar en ir de aventuras.

Habiendo llegado a la ciudad hace unos dos años, esta familia es considerada gente "de fuera", y lo será hasta que sus barbas se vuelvan grises. El carpintero y su hermano son sin embargo, parte de la milicia. Los tres son seguidores de San Cuthbert. La mujer tiene una cadena de plata con 12 cuentas de plata (de 25 po de valor).

**Carpintero:** CA 6 (armadura tachonada y escudo); Nivel 0; pg 4; #AT 1; D 1-8 (hacha de combate); PE 14

**Hermano:** CA 8 (armadura acolchada); Nivel 0; pg 3; #AT 1; D 1-6 (hacha de mano) o 2-7 (spetum); PE 13

## 29. CASA DE PIEDRA

Este hogar de piedra parece recién construido. Se encuentra fuera de la carretera y separado de ella por un muro bajo de piedra. No se ven animales, pero algunos niños juegan en el patio.

El cantero, otro de los recién llegados a Hommlet, construyó este hogar. Su mujer y dos hijos viven aquí, pero él y sus tres aprendices están trabajando en la construcción del nuevo castillo en los bajos montículos al sureste (zona 31).

Estos ciudadanos son de la Vieja Fe. El cantero y sus aprendices son hombres de la milicia. El cantero ha ofrecido su ayuda con la construcción de varios grandes monolitos para la Arboleda después de acabar el castillo. El cantero está bien considerado en Hommlet.

Se ha hecho bastante amigo del mago, Burne. Tiene 20 lingotes de oro (de 50 po cada uno) ocultos en un hueco secreto bajo el muro de piedra delantero.

**Cantero:** CA 4 (cota de malla y escudo); Nivel 0; pg 6; #AT 1; D 2-7 (pico militar); PE 16

**Aprendices (3):** CA 10; Nivel 0; pg 5, 3, 2; #AT 1; D 2-5 (martillo) o 1-6 (garrote); PE 15, 13, 12

## 30. DOBLES MUROS DE PIEDRA CON TIERRA

Aquí yace el inicio de un pequeño castillo, construido alrededor de una torre sobre el montículo



bajo. Los trabajadores han excavado unas trincheras de unos 10 pies de ancho y de profundidad, hasta tocar arcilla dura. Parecen estar en el proceso de anclar los cimientos del muro que se va a construir encima. El trabajo apenas ha comenzado, pero se pueden ya apreciar los trazos de bastiones, torres, puerta de entrada y la fortaleza.

La fortaleza está sobre el segundo promontorio, y se está llevando a cabo una considerable excavación. La tierra de este trabajo se ha usado en los muros de toda la obra. Algunos bloques de piedra tallados son visibles, pero difieren del estilo de la piedra local.

Todo ello está siendo financiado por el Vizconde y el Archi clérigo de Veluna, por favores realizados por los dueños de la torre (que también construyeron), Burne y Rufus. A cambio, ambos servirán al Vizconde protegiendo la zona por él e informando de cualquier suceso adverso.

## 31. TORRE DE DOS PLANTAS

La estructura tiene en total unos 55 pies de alto, y otra pequeña torre se eleva a partir de la primera a unos 35 pies del suelo. Su entrada es únicamente accesible a través de un vuelo curvo de escaleras de piedra que terminan en un descansillo a unos 10 pies de distancia del suelo. La puerta exterior de la torre baja para formar un puente hasta la piedra del suelo. Hay diferentes aspilleras alrededor de la torre, y tiene un ensanchamiento en la base, de unos 6 pies de altura.

Las almenas inferiores y superiores tienen matacanes, y las almenas han sido también agujereadas para los arqueros. Dos hombres de armas observan desde la parte superior.

Consulta el Mapa 6 para ver la planta, y consulta la zona 31 para las claves detalladas de la sala.

"Dentro mora Rufus el Guerreiro y Burne el mago.



Ambos llegaron a Hommlet hace unos tres años, y tuvieron considerable éxito en sus aventuras. Derrotaron a una gran fuerza de bandidos que había plagado Verbobonc, y se rumoreaba que habían conseguido grandes tesoros al matar un dragón verde que rezaba en las Colinas de Kron, al oeste.

Estos dos son amigos de toda la gente importante del pueblo. Es bien sabido que son tipos duros y muy cautos, pero están dispuestos a prestar algo de ayuda a los aventureros a cambio de un precio.

En el torreón se almacena todo tipo de equipo estándar, y tanto Burne como Rufus tienen pociones y pergaminos poco comunes también.

Burne "El Mago más Honorable de Hommlet": el mago es Legal Bueno, inteligente, pero codicioso. Todo servicio que preste será pagado de antemano. Es seguidor de San Cuthbert, y es muy consciente de su tarea de protección del pueblo y de vigilar el mal. Su viaje aventurero (si lo emprende) será para realizar dicho fin y también para obtener una tercera parte de todo el tesoro encontrado. No va a arriesgar su vida ni tampoco será engañado. Burne es joven para ser mago, de apariencia y vestimenta típica, y a menudo frequenta la Posada de la Moza de Bienvenida.

Rufus: El guerrero también es Legal Bueno. Cuando llegue a nivel 8, va a volver a Verbobonc para ponerse al servicio especial del Vizconde. No arriesgará su vida ni se verá envuelto en aventuras estúpidas. Si presta servicio a un grupo, no lo hará por menos del 20% del tesoro total obtenido. Rufus lidera una escuadra de hombres de armas, y ha sido nombrado también como comandante general de las tropas de la ciudad.

**Burne:** CA 8 (*anillo de protección +2*); Mago Nivel 8; pg 30; #AT 1; D 3-6 (daga +1) o por conjuro; PE 2025; lleva *campanilla de apertura* (51 cargas); *varita de proyectiles mágicos* (49 cargas).

Fu 15 In 17 Sa 11 De 10 Co 15 Ca 12

Conjuros\*:

Nivel 1: *manos ardientes, detectar magia, caída de pluma, saltar (comprender idiomas, luz, leer magia)*

Nivel 2: *levitar, imagen múltiple, asustar (oscuridad 15' de radio, detectar invisibilidad, fuerza)*

Nivel 3: *disipar magia, bola de fuego, don de lenguas (ráfaga de viento, infravisión)*

Nivel 4: *pifia, muro de fuego (puerta dimensional, crecimiento vegetal)*

\* Primero se anotan los conjuros más frecuentes; entre paréntesis se anotan el resto de los conjuros del Libro de Conjuros de Burne.

**Rufus:** CA 2 (*mallas +1, escudo +1*); Guerrero Nivel 6; pg 32; #AT 1; D 3-10 (*baccha de bat-*

*lla +1*); PE 692; lleva *polvo de desaparición* (12 usos); *escarabajo de cornalina de prueba contra veneno +2* (el mismo efecto que el periatpo) Fu 15 In 10 Sa 10 De 12 Co 12 Ca 14

## 32. TIENDAS Y CABANAS IMPROVISADAS

Hay una decena de refugios a lo largo del límite de la arboleda. Alojan a diez trabajadores y personas relacionadas - mujeres, hijos, perros callejeros, etc. Son los trabajadores que construyen el nuevo castillo. Unos poco aldeanos también trabajan en el proyecto de vez en cuando; cada uno echa medio día de trabajo a la semana.

Siempre que se recibe una carga de materiales de Verbobonc, seis nuevos trabajadores llegan con él, y un número similar vuelve a la ciudad con los carros vacíos.

Uno de los trabajadores es un agente del mal, informando de sus indagaciones a los comerciantes (zona 13). En secreto se encuentra con ellos para darles información según sea necesario. Tras comentar la torre, espera trabajar como guarda para ellos, esperando que no se descubra su engaño.

**Agente:** CA 10; Guerrero Nivel 2; pg 14; #AT 1; D 3-6 (daga +1) o 1-6 (maza) PE 48

Fu 17 In 12 Sa 7 De 12 Co 16 Ca 11

## 33. SENDERO IMPRACTICABLE

Este camino lleva a las colinas rugosas y a las densas zarzas y arbustos más allá de la ciudad. A una legua de distancia (2-3 millas) hay una casa de campo, un antigua señal de advertencia del Templo destruido. La casa de campo es una zona completamente detallada para explorar; consulta la Parte 1 y los Mapas 7 y 8.

## Edificios detallados

Zona 7. Posada de la moza agradecida (Mapa 3)

Zona 13. Puesto comercial (Mapa 4)

Zona 20. Iglesia de San Cuthbert (Mapa 5)

Zona 31. Torre de guardia

Para evitar confusiones, todos los número de habitaciones tienen un código según la zona: P (posada), PC (puesto comercial), I (Iglesia) o TG (Torre de guardia).

## ZONA 7. LA POSADA DE LA MOZA AGRADECIDA

### Menú y precios

El coste de la comida y bebida en la Moza agradecida es más alto de lo habitual. Es la única posada en muchas millas, el lugar tiene renombre y su comida es mejor que la media, y la zona es próspera.

Venado, cordero, salmón escalfado, trucha rellena de pastel de riñón con setas o trufas de guarnición, pichón, faisán relleno y cangrejo hervido en manteca son solo algunas de las delicias gastronómicas que se esperan y se sirve aquí. La cerveza elaborada localmente se complementa con bebedizos de otros lugares, y vino, pan y brandy de diferentes lugares de Flanaess, que llegan a la mesa de la Moza agradecida.

Las carnes se sirven en cerámica, peltre o vajilla de cobre, según el pedido. Para las bebidas se usan diferentes jarras de cuero, tazas de cerámica, jarras de madera, vasos de peltre, jarrones de vidrio, copas de cristal o cálices de plata.

### Carnes

Desayuno, sencillo	5 pc
Desayuno, elaborado	2 pp
Comida, sencilla	5 pp
Comida, elaborada	1 pe
Comida, 7 platos	2 po
Cena, sencilla	3 pp
Cena, elaborada	7 pp

### Bebida común (por pinta)

Clara	2 pp
Clara, especial	1 pe
Cerveza, pequeña	5 pc
Cerveza, grande	1 pp
Aguamiel	1 pe
Aguamiel, receta especial	15 pp

### Vinos (por pinta)

De mesa, de la casa	1 pe
Keoish dorado	15 pp
Sundish lilac	5 pe
Blanco de urnst	1 po
Ruby celene	2 po
Pálido esmeralda furyondiano	4 po
Ascuva veluna	1 ppt

### Brandis (por cuarto de pinta)

Local	1 pe
Keoish	1 po
Urnst (añejo especial)	3 po
Licor	

Elixir de Ulek, un vaso

5 po

### Habitaciones

Las habitaciones de la planta superior están muy limpias, y todas excepto el dormitorio común tienen calefacción. Cada una tiene una cama en buen estado, muchas mantas, lavadero, orinal, toallas, clavijas para colgar la ropa, y varias sillas y taburetes. Las habitaciones más grandes tienen sillones, mesas, taburetes, guarda camas, cortinas de cama y buenas alfombras en el suelo y también colgadas. El coste de cada una se muestra en la clave del segundo piso.



## PRIMER PISO

### P1 Zona común

Este amplio espacio tiene mucha luz y es agradable. Contiene varias mesas toscas y sillas, tablas y bancos. Pilares naturales de tronco de árbol soportan el techo, oscurecido por el humo y el paso del tiempo. Aquí se encuentra un variopinto grupo de personas.

Por el día, la mitad de los 4-16 clientes del lugar son viajeros (mercaderes, caldereros, vendedores ambulantes, etc.), y la otra mitad son locales.

Por la tarde noche, duplica el número obtenido en el dado, con un 50% de probabilidad de que los PNJs que tengan habitación arriba (zonas 1, 5 y 9) estén en la zona común. Tira por cada PNJ una vez cada hora. Varias camareras y chicos de las cocinas pululan por aquí, trayendo viandas y bebida.

### P2. Sala privada

Esta cámara es para las visitas de nobles, ricos mercaderes, y similar. Tiene una larga mesa y confortables sillas. También se usa para aquellos que deseen tener una comida privada. Está impecablemente decorada, con tapetes y pinturas en las paredes.

### P3. Sala privada

Este lugar se mantiene normalmente cerrado por Ostler Gundigoot para uso únicamente de los patronos que deseen privacidad para charlar, jugar o lo que sea. Está en un rincón oscuro y discreto. Una puerta secreta, un pulsador y un panel deslizante dan paso a una estrecha escalera de piedra que lleva abajo, a una secreta sala del sótano. Este lugar fue usado frecuentemente durante la época de problemas con el Templo del Mal Elemental, pero ahora está en desuso, y pocos del pueblo conocen su existencia.

### P4. Bar

Ese es el lugar habitual del propietario. Se dedica al llenado de jarras de clara, tanques de cerveza y de vino. Encima del caballete hay a menudo huevos hervidos, queso, y galletas duras. Las chicas que sirven llevan la comida desde aquí a la sala común. Hay grandes barriles de clara y cerveza, toneles de vino y de brandy, con la correspondiente espita a mano del propietario. Una caja bajo la barra contiene 61 pc, 33 pp, 17 pe, 47 po y 11 ppt en compartimentos separados. Este dinero de la caja es llevado arriba cada noche. Gundigoot guarda alrededor de 100 po en cambio en sus bolsillos.

### P5. Cocina

La gran chimenea tiene normalmente varias ollas y hervidores dentro, un torneado de carne asada y va-

rias aves de corral calientes en los laterales del lugar.

La buena esposa Gundigoot está al cargo aquí, cocinando y pendiente de que todo sigue en marcha. En el extremo oeste están las escaleras que llevan abajo a la bodega y arriba, al apartamento privado de los dueños.

### PISO SUPERIOR

#### P6. Sala privada

Esta habitación está alquilada por Zert, un guerrero que espera ostensiblemente el regreso de una caravana desde el sur, pero en realidad se trata de un espía Caótico Maligno que trabaja para el Templo. Los comerciantes (zona 13) saben quien es y que hace realmente Zert, pero él no sabe que ellos también son peones del Mal. Zert irá de buena gana con los aventureros por una parte del tesoro obtenido. Los traicionará con facilidad, ayudará a matarles y se quedará con su tesoro. Tiene el doble de capacidad de un hombre normal de beber grandes cantidades de alcohol sin embrorracharse. Lleva 20 po en su bolsillo. Su caballo de guerra y su lanza están en el establo. Las alforjas que hay en la mesa en esta sala contienen algunas de sus ropas. Un bolsito a la vista contiene 27 pp, 12 pe y 40 po. Oculto en un cofre bajo algunas de sus ropas hay 265 po, 100 pt y 10 perlas, cada una de ellas negras, pero defectuosas (valen 100 po cada una, pero parecen tener de 5 a 10 veces más de valor para cualquiera que no tenga la capacidad de valorarlas o para un observador casual).

**Zert:** CA 4, cota de escamas y escudo; Guerrero de Nivel 2; pg 12; #AT 1; D 1-8 (espada) o 1-4 (daga); AL CM; PE 52

Fu 16 In 13 Sa 9 De 15 Co 11 Ca 10

#### P7. Suite privada

El noble o rico alquila esta habitación por 5 po por noche, desayuno incluido. La sala exterior es una sala de estar con mesa y sillas. La interior tiene una cama de plumas enorme, sillas y un armario.

#### P8. Sala privada

Esta sencilla habitación cuesta 2 po por noche.

#### P9. Sala privada

Esta sencilla habitación tiene una mesa adicional y sillas, por 5 pe cada noche.

#### P10. Sala privada

Este lugar es actualmente el alojamiento de Spugnois, un Evocador. Llegó al pueblo con un vagón mercante, y se queda con la esperanza de reunir

conjuros, ya que solo sabe detectar magia, leer magia y sueño. Un gran baúl contiene su ropa, parafernalia profesional, y una variedad de materiales para la exploración de mazmorras (a elección del DM). Ha descubierto que un brujo está afincado en la casa de campo en ruinas, y planea explorar la zona con discreción. Su vestimenta es de lo más común, ya que no desea atraer la atención ni ser reconocido como mago. Sus fondos actualmente ascienden a 7 pp, 9 po, 11 ppt y tres circonitas (50 po cada una). Las monedas están en su cartera, y las gemas se guardan en secreto en el dobladillo de su capa. Si hablan con él, dirá que trabaja para un sabio e irá con el grupo si se le ofrecen los pergaminos que se encuentren. En cualquier otro caso, intentará seguir en secreto al grupo y recoger lo que pueda.

**Spugnois:** CA 9; Mago Nivel 2; pg 4; #AT 1; D 1-4 (daga); PE 36;

Fu 11 In 15 Sa 11 De 15 Co 14 Ca 7

#### P11. Sala privada

Este sencillo lugar tiene una mesa y sillas adicionales, por 5 pe cada noche.

#### P12. Sala privada

Esta amplia habitación cuesta 1 po por noche.

#### P13. Sala privada

Esta confortable sala es el lugar de operaciones de Furnok de Ferd, un "buscador de tesoros". Le encantan los juegos de azar, en parte porque sabe como marcar cartas y porque tiene 2 dados cargados. (Esto le da un 60% de probabilidad de ganar a las cartas, y un 75% de ganar a los dados). Es cuidadoso al jugar para no ser cogido haciendo trampas, y lleva una forma de vida modesta, principalmente desplumando a los comerciantes que pasan. Si se le ofrece una oportunidad de aventuras, Furnok está dispuesto a ir con el grupo por una parte del total de tesoro encontrado (más todo lo que pueda llevarse sin que los demás se den cuenta, especialmente los objetos mágicos, que ansía). Sin embargo, para mostrar su buena fe, aportará un pergamo de protección contra magia, esperando que valga mucho más. Si llega lo peor, tiene una daga +1 escondida en su bota. Los fondos de Furnok consisten en un pequeño alijo de 37 gemas de 50 po de valor cada una (tres piedras de sangre, ocho carnelianas, seis ónices y nueve circones), y 12 pp y 12 po para apostar en el juego. También tiene un anillo de invisibilidad y el ya mencionado pergamo y la daga.

**Furnok:** CA 4 (cuero); Ladrón Nivel 4; pg 18; #AT 1; D 1-6 (espada corta) o 2-5 (daga +1); AL N; PE 207

Fu 8 In 14 Sa 10 De 18 Co 15 Ca 13



#### P14. Sala privada

En este lugar se aloja una extraña pareja - un enorme guerrero, de nombre Kobort, y su socio, un pequeño delgado tipo llamado Turuko, un Bakluni salido de la nada. Kobort lleva una espada larga y una daga, y guarda su lanza, mayal y hacha de batalla en los establos, junto a su caballo de guerra pesado. Turuko guarda sus dos dagas y su bastón a mano en todo momento. Ahora mismo solo tienen 40 pc, 5 pp y 12 po entre los dos. "¡Algo debe de hacerse pronto!" dice Turko.

Kobort iba por ahí cuando se topó con el monje. Turuko convenció al gran tipo de que podía hacerlos a ambos ricos y famosos. El monje se tiene por un tipo muy inteligente. Su plan es acechar y robar a aventureros que vuelvan de una expedición exitosa a la casa de campo en ruinas, ya que sabe que en su interior hay monstruos y tesoros.

La pareja intentará acompañar a un grupo pequeño, descolgarse durante una pelea, y luego acabar con los personajes cuando estén más débiles. Si se trata de un grupo mayor, lo espiarán y atacarán únicamente si es reducido por muertes y heridas.

**Kobort:** CA 0 (cota de bandas y escudo); Guerrero Nivel 2; pg 20; #AT 1; D según arma; AL N; PE 60; Fu 18/10 In 6 Sa 8 De 17 Co 16 Ca 11

**Turuko:** CA 8; Monje Nivel 3; pg 11; MV 17"; #AT 1; D 1-6 (manos o bastón) o 1-4 (daga); AL LM; PE 113;

Fu 15 In 9 Sa 15 De 15 Co 11 Ca 5

#### P15. Dormitorio

Aquí es donde muchos de los viajeros de clase baja pueden pasar una noche caliente y segura por una única pieza de plata. El lugar tiene una docena de literas, y por la mañana la mesa que hay en el centro se llena de té caliente y panecillos sin coste adicional. Incluso estas gentes reciben agua caliente y toallas limpias cada mañana; ¡Tal es la calidad de la Posada de la moza agradecida! Siempre hay entre 2-12 personas (o más) durmiendo aquí.

#### P16. Sala de estar

Este lugar es alquilado por la posada si está excepcionalmente llena, pero normalmente son las habitaciones de los chicos de la cocina y los pinches, ya que Ostler Gundigoot es un jefe amable. ¡En las noches más frías tendrán también un fuego en la sala!

#### P17. Sala para el servicio

Aunque esta habitación tiene catres para cuatro, actualmente dos mujeres comparten el espacio. Cuando llega la temporada alta, se contratan una o dos chicas más.

#### P18. Habitación de las niñas de Gundigoot

Las dos hijas del anfitrión se alojan aquí, bajo la atenta mirada de la esposa de Gundigoot.

#### P19. Habitación de Gundigoot

Además de cama, vestidor y armario, Ostler Gundigoot y su esposa tienen una habitación anexa donde guardan las cuentas y las riquezas. Un pequeño compartimento secreto en el muro norte esconde una caja de hierro bloqueada. Dentro hay seis piezas de joyería con un valor total de 16.000 po (1, 1, 2, 3, 4 y 5 mil po) y dos sacos de monedas, uno de oro (300) y uno de platino (100).

Mediante una escalera se accede al salón sobre esta pequeña parte del lugar, y una puerta oculta desde ahí lleva al ático del propietario de la Posada. Si alguien con una naturaleza especialmente sospechosa aparece en el lugar, Gundigoot le dirá al druida de la Arboleda que espíe la habitación gracias a un pequeño panel deslizante en el techo.

#### P20. Salón

Esta es la zona de estar y para comer para toda la familia Gundigoot. Tiene mobiliario grande, piezas de latón pulido (candeleros, etc.), tapetes, y diferentes adornos que aportan comodidad al espacio.

#### SÓTANO

#### P21. Almacén

Aquí hay varios sacos con cosas para la cocina, cajas de ropa de cama, barriles de harina, etc. Hierbas y otros artículos cuelgan de las vigas. Esta sección del sótano se mantiene caliente y seca por la actividad del área 22.

#### P22. Cocina de verano

En época de mucho calor, la cocina que no puede ser manejada con un fuego en el exterior se prepara aquí. En invierno, también se realizan aquí ciertos platos, porque la zona es más seca y caliente que el resto del sótano. A veces los sirvientes duermen aquí. Varios productos alimenticios se almacenan en armarios, como platos extra, bandejas, etc.

#### P23. Almacén cerrado con llave

Un pozo y gruesos muros de piedra mantienen esta habitación fresca, donde se guardan perecederos como queso, mantequilla, carne. También hay pequeños barriles de clara, cerveza, carne y vino de mesa en este lugar.

#### P24. Almacén cerrado con llave

Esta es la bodega de los vinos. Los más raros vinos y brandys se conservan a lo largo de las paredes. Las estanterías del centro guardan pequeñas cestas y jarras de cerámica de los mismo bebedizos.

#### P25. Sótano principal

Varios muebles viejos y objetos de poco uso se guardan aquí y allá, junto con cestas, barriles, herramientas oxidadas, carretillas y aparejos varios. Una gran cantidad de madera se apila a cada lado de la entrada, para asegurar un montón de combustible seco, debido a los muchos fuegos del hostal.

#### P26. Enormes barricas

Además de varios tipos de barriles vacíos hay tres grandes toneles en este lugar. Dos tienen restos de vino en ellos, pero el tercero está vacío. Una parte del lateral se puede balancear para permitir la entrada en su interior, y una zona oculta permite mover el extremo hacia dentro si se activa insertando una daga en la grieta apropiada de la pared.

#### P27. Pozo para la ceniza

El hollín que sale por la chimenea se almacenan aquí desde un canal en la parte superior. Se recogen periodicamente para su uso en la fabricación de jabón o para fertilizantes. Las cenicas de las otras chimeneas de la posada se almacenan aquí también, ya que hay un mecanismo aquí que lo permite - y sin peligro de incendio, ya que el lugar está completamente hecho de piedra e hierro. A veces se encuentran objetos de valor desechados inadvertidamente.

#### P28. Habitación secreta en desuso

Cuando el mal dominaba el territorio, este lugar servía como lugar de encuentro y cuartel general de la gente que se oponía al Templo. Sigue conteniendo muchas literas a lo largo de las paredes, varias mesas y bancos, taburetes y armería cuidadosamente almacenada, con su metal engrasado contra el óxido. Guardado aquí contra los futuros malos tiempos hay:

- 7 hachas de batalla
- 1 bardiche
- 2 bill-guisarmes
- 7 ballestas ligeras
- 12 dagas
- 3 glaive-guisarmes
- 20 javalinas
- 3 mazas
- 2 luceros del alba
- 4 partisanas
- 130 viroles
- 8 lanzas



12 espadas largas  
12 espadas cortas

Comida, ropa y ropa de cama son fácilmente trasladables desde la posada. Unos 17 escudos de mano y 17 escudos cuelgan de los muros. Los cascos y chaquetas de cuero (12 de cada uno) se guardan en un gran cofre de madera. El techo de esta sala es muy bajo comparado con el resto del sótano. Un falso espacio hueco entre esta habitación y el suelo de la posada está lleno de aire, piedras y una capa de tierra. Por ello la sala está casi insonorizada.

### **ZONA 13. PUESTO COMERCIAL**

En este lugar se puede encontrar casi todo tipo de bienes comerciables. Si no se lista más abajo, puedes incluir cualquier objeto útil para un aldeano o que normalmente necesitaría un explorador de mazmorras. Los objetos raros o inusuales pueden obtenerse pagando su precio y tras esperar un tiempo (y a veces serán falsos o estarán defectuosos!). Aquí nunca se venderán objetos mágicos. Limita todas las cantidades de acuerdo al inventario normal para un pueblo pequeño.

#### **PC1. Ropas y mochilas**

El equipo básico está al 90% del precio listado, redondeado hacia abajo. Los objetos para la exploración de mazmorras se vendan al 110% de lo listado, redondeado hacia arriba.

#### **PC2. Calzado, guantes, cinturones**

Los precios para aventureros serán del 125% de lo listado, el 80% para los aldeanos.

#### **PC3. Herramientas de mano**

Martillos, azuelas, clavos, sierras, etc. Un conjunto se vende por 1 pp como mínimo. Una sierra cuesta más o menos lo mismo que un hacha de mano.

#### **PC4. Equipo de iluminación**

Cajas de cerillas, velas, lámparas de aceite, mechas, linternas, etc, se venden por el 110% del precio listado, redondeando hacia arriba.

#### **PC5. Comida y hierbas**

Las raciones empaquetadas para llevar se venden al 120% del precio listado. Las hierbas cuestan el 150% de lo listado.

#### **PC6. Cuerdas, cadenas, y equipo aventurero, materiales de escritura y objetos religiosos**

Cada uno de estos cuesta el 110% del precio listado.

#### **PC7. Armas de asta y escudos**

Cada uno de estos cuesta el 110% del precio de la lista.

#### **PC8. Otras armas, proyectiles y equipo asociado**

Cada uno de estos cuesta el 120% del precio de la lista.

#### **PC9. Armadura y escudos**

Están disponibles la armadura acolchada, de cuero y de cuero endurecido. Hay un 70% de probabilidades de que haya disponible una chaqueta de anillas, 50% de que haya un traje de cota de escamas, 30% de que haya una cota de mallas, y 10% de que haya una cota de bandas. Todas ellas están al 150% del precio listado. Los trajes que se soliciten especialmente cuestan el 200% del precio listado - la mitad por adelantado, esperando un tiempo de entre 13-30 días, sin garantizar la talla. Usa 1d6: 1 = demasiado pequeña, 2-5: tamaño adecuado, 6 = demasiado grande).

#### **PC10. Tachuelas, arneses, carretillas, carros para mazmorra**

La mayoría están disponibles al precio listado. Los carros para mazmorra están al 75% del precio listado, ¡uno por cliente!

#### **PC11. Cuarto de los comerciantes**

Esta habitación está adecuadamente amueblada, con un par de cómodas literas, mesa y sillas, estantes de pared y clavijas para colgar ropa, una cómoda y un par de armarios para equipo personal. Un pequeño cofre cerrado contiene 300 po, 150 ppt, 50 gemas (una mezcla de amatistas, granates, perlas y turnalinas, de un palor de 100 po cada una), dos poción de invisibilidad, una poción de velocidad, y un pequeño escarabajo negro inscrito con los glifos TZGY. (El último objeto da acceso a la zona del Templo del Mal Elemental, pero solo hay un 20% de probabilidades de que incluso un sabio lo reconociera como tal). Una porción del muro exterior se activa para bajar hacia abajo si se desliza hacia un lado un pequeño tablón en el suelo.

#### **PC12. Granero y establos**

Consulta también las notas de los establos, en la zona 13 del pueblo. Aquí se encuentran los caballos, ponies y mulas. También hay varios pequeños animales: ratones, palomas, gallinas, etc. Todos los precios son al 110% del precio listado, los caballos de guerra al 120%.

#### **PC13. Corral**

En el patio hay 2-5 caballos viejos y barrigones, acompañados de varios perros peligrosos mestizos y cobardes. Estas miserables criaturas están a la venta como caballos de tiro y perros de caza, al 70% del precio listado. Los caballos tienen un 50% de probabilidades de pararse cada turno a descansar, y si se les presiona a cabalgar más rápido o más cargados, tienen un 50% de probabilidades de morir (compruébalo cada turno). Los perros intentan morder y escaparse en cada ocasión que tengan, y ciertamente huirán (y volverán con los mercaderes) en cuanto no estén atados firmemente. Naturalmente, los comerciantes reclamarán que se trata de un caso de incumplimiento de contrato, o que el perro es otro diferente que se asemeja al comprado solo superficialmente (quizá añadiendo un poco de colorante para alterar su aspecto).

### **ZONA 20. IGLESIA DE SAN CUTHBERT**

#### **PLANTA PRINCIPAL**

##### **I1. Salón**

Aquí es donde los fieles vienen a escuchar el sermón dado en el día del Señor. El lugar tiene el piso de madera bien pulida, con el techo y los pilares de madera, extendiéndose en toda su altura hasta llevar al alto techo sobre sus cabezas. Los muros tienen pintados escenas pastorales, y mosaicos en las ventanas, de muchos tonos que permiten que la luz entre en el salón. No hay bancos, sillas ni taburetes en este lugar.

##### **I2. Procesional**

A los adoradores, así como aquellos que van a confirmarse, casarse, etc, se les permite entrar en esta zona, acompañados del clérigo o clérigos relacionados, el último de ellos con túnica e incensario y un tocón ceremonial de bronce. El suelo en este lugar es de madera más ligera, y las paredes son de un tono azul oscuro, salpicado con explosiones estelares en hojas de plata.

##### **I3. Altar y santuario**

La cámara circular está decorada con una cortina de terciopelo verde oscuro. En el interior hay una estatua de tamaño real de San Cuthbert, sonriente, con el gran garrote en alto en su mano derecha, mientras la izquierda hace señas por igual al que duda y al fiel. Tras la estatua hay helechos y otras plantas en crecimiento, mientras que a cada lado hay tocones de árboles desde los que los clérigos ofician misa. Un altar está tallado a partir de una única pieza de madera de bronce con grabados de pergaminos, explosiones de estrellas y el sagrado símbolo del Som-



brero Arrugado.

Los muros están revestidos de paneles de madera tallada y las pinturas en la pared muestran varias maravillas que realizó San Cuthbert. En la parte superior de la pared, hay líneas de escrituras y dichos sagrados; si uno de los fieles necesita orientación o consejo, el clérigo arroja pequeños palos sobre al altar, y su disposición permite al clérigo elegir que sagrada escritura aplicar (o combinación de ellas).

Ejemplos:

Las esquinas cuadradas pueden golpearse para irles dando forma. Las cabezas gruesas no están hechas de cristal. La salvación es mejor que las respuestas brillantes. Algunas buenas gentes solo pueden entender una cosa. La iluminación puede traspasar incluso un yelmo de hierro.

El mal que no puede ser retirado, ha de ser eliminado.

La estupidez puede ser vencida.

La corrección de la lay radica en un aprendizaje fuerte. Los comportamientos caprichosos ponen piedras en el camino a los que carecen de sabiduría. Reza en voz baja, pero ten a mano un gran garrote.

#### **I4. Sala de estudio y de audiencias**

Para entrar a la iglesia hay que pasar por esta sala, excepto en días festivos. El clérigo de menor rango, tras ofrecer a los visitantes sentarse en bancos duros cerca de la puerta (no en las sillas acolchadas cerca del fuego), les invita a examinar detenidamente los tratados religiosos y pergaminos de una mesa cercana, e indica la localización de la caja de limosnas (que se vacía después de cada visita), luego sale de 2-12 minutos. Al regresar, el clérigo pregunta a los visitantes por sus asuntos. Si está con el clérigo jefe no dice nada más hasta que se haga una contribución a los necesitados. Una cantidad justa sería entre 1-10 po por nivel del personaje más fuerte del grupo. A veces (50% de probabilidades) la persona deseada no está disponible, y los peticionarios deben regresar en un momento posterior y pasar por toda la rutina. La gente herida, enferma o necesitada no está sujeta a este tratamiento, pero toda ayuda prestada siempre va en acorde con la habilidad del receptor.

#### **I5. Junta parroquial**

Esta cámara privada es para el descanso y el relajamiento de los clérigos, así como para su cambiarse las ropas para las misas. Las escaleras llevan arriba, a la planta superior

#### **PLANTA INFERIOR (una sótano elevado)**

#### **I6. Cocina de la iglesia**

Una mujer y su marido preparan comida y cuidado

para los hombres de la iglesia. Aquí se pueden encontrar todas las comidas habituales.

#### **I7. Sala de meditación**

##### **I8. Sala de ejercicio**

Las prácticas de maza se realizan aquí a diario.

#### **I9. Galería de trofeos sagrados**

Aquí se disponen muestra de yelmos abollados, mazas, garrotes y porras de fama

#### **I10. Celdas**

Aquí pueden ser alojados o confinados los necesitados, laicos, acólitos, criminales y ofensores de la fe. Cada uno tiene una clavija, un camastro y un cubo. La pequeña ventana tiene barras, y la pesada puerta de hierro reforzado de cada cubículo puede ser desatornillada rápidamente desde el exterior.

#### **PISO SUPERIOR**

#### **I11. Biblioteca de la iglesia**

Aquí hay muchos tomos legales y religiosos, así como pergaminos, volúmenes, etc. Oculto en un grueso libro llamado Asuntos Legales de Velun, a años 213 a 312 hay un pergamo de siete conjuros de clérigo (un conjuro de cada nivel) y un amuleto de protección de vida.

#### **I12. Salón superior**

Durante los sermones, los clérigos visitantes pueden sentarse aquí en grandes sillas y sillones tapizados.

#### **I13. Cámaras de los ayudantes de los clérigos**

Aquí pueden encontrar alojamiento Calmert y cualquier otro a las órdenes de los sacerdotes. La sala es amplia y lo suficientemente amueblada, pero muchos cordeles y cuerdas cuelgan del centro, con cuentas coloreadas de madera del tamaño apropiado unidas a los extremos. Por encima, donde la torre se extiende otros 30' o más por encima del techo, hay una colección de campanas y gongs que suenan a ciertas horas del día (alba, mediodía y anochecer) y durante los servicios del día del Señor, en ciertas melodías y patrones. Calmert se encarga de estos menesteres. En la sala hay dos catres, un brasero y varios muebles diversos. Una de las cuentas negras grandes es en realidad un trozo de platino de 10po - toda la riqueza de Calmert.

#### **I14. Cámara del Sacerdote Jefe**

Esta es una sala confortablemente amueblada y

muy cómoda. El manto de la chimenea contiene un escondite oculto que solo conoce Y'dey (Clave de encuentros de Nulb, zona 3). El manto se levanta para revelar compartimentos que guardan un collar de cuentas de bronce (con seis rubíes de 1.000 po de valor cada una), un garrote de color ámbar (de 2.500 po de valor) que desciende de una cadena (de 7.500 po de valor), una maza +1 y un pergamo de protección contra demonios. Terjon mantiene los fondos de la iglesia en un cofre de hierro cerrado bajo su cama, que actualmente guarda 546 pc, 317 pp, 88 pe, 102 po y 16 ppt. De todas las pequeñas contribuciones, el 30% es retirado con antelación (20% para Terjon, 10% para Calmert) y el resto están aquí. Estos son los salarios habituales; reducelos en caso de porcentajes de grandes subvenciones o regalos a la iglesia.

#### **I15. Balcón**

Desde este punto, a unos 15' por encima del suelo que hay abajo, el jefe clérigo de la iglesia entona su sermón semanal y los días especiales.

#### **ZONA 31. TORRE DE GUARDIA**

##### **TG.1 Salón principal**

Esta es la entrada a la torre en este nivel. El puente levadizo es de un pie de espesor, hecho de tablas de roble unidas con hierro, y se opera mediante un tornado. La pequeña entrada está bloqueada por un muro de piedra y una puerta de hierro interior. Un guardia está de servicio.

La puerta está flanqueada por aspilleras para los arcos, y hay dos agujeros de muerte en el techo. Flanqueando el porta interior hay dos fuegos, donde dos sirvientes cocinan la mayoría de la comida. Los señores del lugar se sientan para tomar decisiones aquí o en la mesa de la alcoba curvada. Las mesas de caballete pueden extender para acomodar a 40 personas cuando se da una fiesta. Hay varias sillas de aspecto cómodo junto a los muros, y de estos cuelgan tapices y están decorados con escudos, armas y trofeos de caza - doce escudos, cuatro espadas largas, dos espadas anchas, cuatro lanzas, dos hachas de batalla y las cabezas y cuernos de diferentes criaturas. Las rampas que giran hacia arriba y abajo llevan a los otros niveles.

**Guarda:** CA 5 (cota de escamas y escudo); Guerrero Nivel 2; pg 12; #AT 1; D 1-8 (espada larga); AL NB; PE 44

##### **TG2. Nivel inferior**

Este es el nivel de suelo, el muro exterior está oscurecido por el paso del tiempo. Aquí hay todo tipo de suministros: comida, clara, cerveza, vino, aceite, etc.



El lugar no está perforado con espilleras ni ventanas. Las rampas llevan arriba y abajo a otros niveles de la torre.

### TG3. Mazmorra o bodega

A veces los caballos son estabulados aquí, y hay algunos montones de paja, heno y avena para estos. Normalmente solo se encuentran aquí los corceles de Burne y Rufus (caballos de guerra ligero y pesado, respectivamente) durante la noche. Hay cuatro celdas a lo largo del muro sureste, dedicados a la retención de prisioneros. Cada uno está cerrado por una puerta de roble, barrada, cerrada con llave y con cadenas. En cada celda hay grilletes y cadenas. La puerta secreta lleva a una pequeña cueva natural con un manantial.

### SALÓN SUPERIOR

### TG4. Salón y Escalera de mano

Se puede llegar a los niveles superiores de la torre desde este mundo gracias a unas escaleras retráctiles de madera de unos tres pies de ancho, similar a una escalera de mano común. Un guardia está de servicio a los pies de esta escalera.

**Guarda:** CA 5 (cota de escamas y escudo); Guerrero Nivel 2; pg 11; #AT 1; D 1-8 (espada larga); AL LB; PE 42

### TG 5. Cámara de Rufus

Se trata de una habitación bien decorada con una gran cama, un cofre, una cómoda, armario y guardarropa. Una gran silla, mesa y un taburete completan el mobiliario. Hay alfombras y pieles en el suelo, tapices en las paredes y un arco largo y un carcaj de flechas que cuelgan cerca de la cama. El carcaj contiene 14 flechas con punto de plata y seis flechas mágicas +2. Bajo una losa suelta en la chimenea hay una caja de hierro con 200 po, 100 ppt, cinco granates violetas y cinco perlas negras (cada gema vale 500 po).

### TG6. Cámara de Burne

Esta sala es bastante similar a la de Rufus, pero más sobria. Un banco de trabajo ocupa tanto espacio que la cama es más pequeña e incómoda de lo normal. Sobre las estanterías hay varios objetos de uso habitual en investigaciones mágicas: alambiques, vasos de precipitados, frascos, recipientes y similar, la mayoría llenos de extrañas sustancias. Un montón de pergaminos, y algunos libros se reparten por la mesa del escritorio.

En una caja, cerca de la pared y colgando del techo, hay varios ramos de materiales vegetales secos, racimos de hierbas, huesos, calaveras y botellas de flui-

dos, aparentemente desordenados. Túnica y capas de diferentes tipos y colores cuelgan de clavijas cerca de la entrada, donde un gran bastón mágico negro se apoya en la pared. (Este bastón normal porta el *Aura Mágica de Nystul*. Una caja bajo el palé contiene tres dagas, varios dardos y *diversos artículos de equipo para mazmorras*, entre ellos seis *viales de agua bendita*, un *símbolo sagrado plateado*, una *varita con luz continua* (guardada en un tubo de marfil forrado con terciopelo negro) y un cuchillo de plata.

El libro de conjuros de Burne está camuflado para parecer el asiento de la única silla con brazos de la habitación. Un cofre plano, sujetado entre las vigas y que parece como si fuera parte del techo, contiene sus riquezas. En su interior hay 122 gemas con un valor total de 14.500 po (cinco esmeraldas, ocho topacios, cinco aguamarinas, cuatro peridotos y 100 piedras ornamentales de 10 po) y un cofre cerrado con llave que contiene 200 po, un conjunto de anillos con esmeralda (3.000 po de valor en total) y un pergaminio con siete hechizos. Burne tiene dudas de si usar el pergaminio para aumentar su libro de conjuros, o guardarlo para una emergencia. El pergaminio contiene comprender idiomas, imagen de espejo, pirotécnicas, telaraña, sugestión, tormenta de hielo, y *transmutar roca en barro*.

### NIVEL DEL PARAPETO

### TG 7. Salón

La escalera que proviene de abajo termina aquí, donde una puerta de hierro da a parar al parapeto que hay por encima de la torre. Otra escalera se extiende hasta el nivel superior de la torre. En el suelo, al lado de la puerta hay un barril de 20 javalinas.

### TG 8. Habitación del Capitán mercenario

Esta cámara está ampliamente decorada, con un conjunto de flechas y cinco veces más de viroles, todos ellos almacenados cerca de la puerta. Un pequeño cofre contiene 173 ppt y dos safiros estrella (que valen 1.000 po cada uno). Consulta "Los hombres de Burne", más abajo, para más detalles.

### TG 9. Habitación del lugarteniente mercenario

Esta sala es similar a la del capitán, excepto que hay ocho carcajes llenos de flechas, aunque ningún virote para ballesta. Tiene un bolsito con 50 po, cinco amatistas, cinco granates rojos, cuatro espíneles rojos y una pieza de ambar (cada gema vale 100 po).

### TG10. Parapeto

Como se comentó previamente, la almena tiene matacán. Los merlones están perforados para los arqueros y hay una catapulta ligera en cada posición

marcada con una C en el mapa. Los cantos rodados y las pequeñas rocas se amontonan en la base de la torre y cerca también de las catapultas. Hay dos guardias haciendo su turno.

**Guardas (2):** CA 5 (cota de escamas y escudo); Guerrero Nivel 2; pg 10, 8; #AT 1; D 1-8 (espada larga); PE 40, 36

### TG11. Nivel de la torre

Este lugar está lleno de camastros apilados para los hombres de armas, que normalmente duermen aquí, pero ahora están ocupados en otros asuntos.

### TG 12. Techo de la torre

A esta posición se llega mediante la escalera que hay abajo. La almena tiene matacán, con merlones perforados. Hay un escorpión en cada uno de las posiciones marcadas con S en el mapa, y una caja grande con munición para la máquina, 30 lanzas pesadas, en la zona cercana. Otro cofre contiene trapos y recipientes con aceite para fabricar proyectiles en llamas que lanzar desde los escorpiones. Por lo general hay un guarda en esta zona.

**Guarda:** CA 5 (cota de escamas y escudo); Guerrero Nivel 2; pg 11; #AT 1; D 1-8 (espada larga); PE 42

### Los hombres de Burne

El alineamiento de estos mercenarios es siempre Caótico Neutral o Neutral verdadero. Fueron bandido durante un tiempo, pero decidieron que estaba mejor pagado y tenía menos riesgo servir a Burne y Rufus, que los tomaron prisioneros y luego los liberaron. La lealtad es buena y la moral alta. Han hecho algunas incursiones contra otros asaltantes, reciben dinero, y pasan una buena cantidad de tiempo ocioso bebiendo y echando el rato en la posada. Los 16 hombres de armas están liderados por dos guerreros.

A ambos líderes les gusta el pueblo, y no tienen deseo alguno de irse o dejar su actual empleo. Todos los hombres de Burne (incluidos los cuatro guardias de las zonas T1, T4 y T10) son capaces de mover y cargar los escorpiones y las catapultas. Algunos también son buenos operando la maquinaria, como se especifica a continuación.

**Capitán:** CA 1 (cota de bandas y escudo +2); Guerrero Nivel 5; pg 31; #AT 1; D 1-4 (ballesta ligera, alcances 6"/12"/18", o daga) o 2-9 (espada larga +1); PE 365

Fu 13 In 11 Sa 13 De 14 Co 11 Ca 14

**Lugarteniente:** CA 3 (mallas y escudo +1); Guerrero Nivel 4; pg 28; #AT 1; D 2-9 (mayal); 2-5 (daga); o 1-4 (ballesta ligera, alcances 6"/12"/18"); PE 222

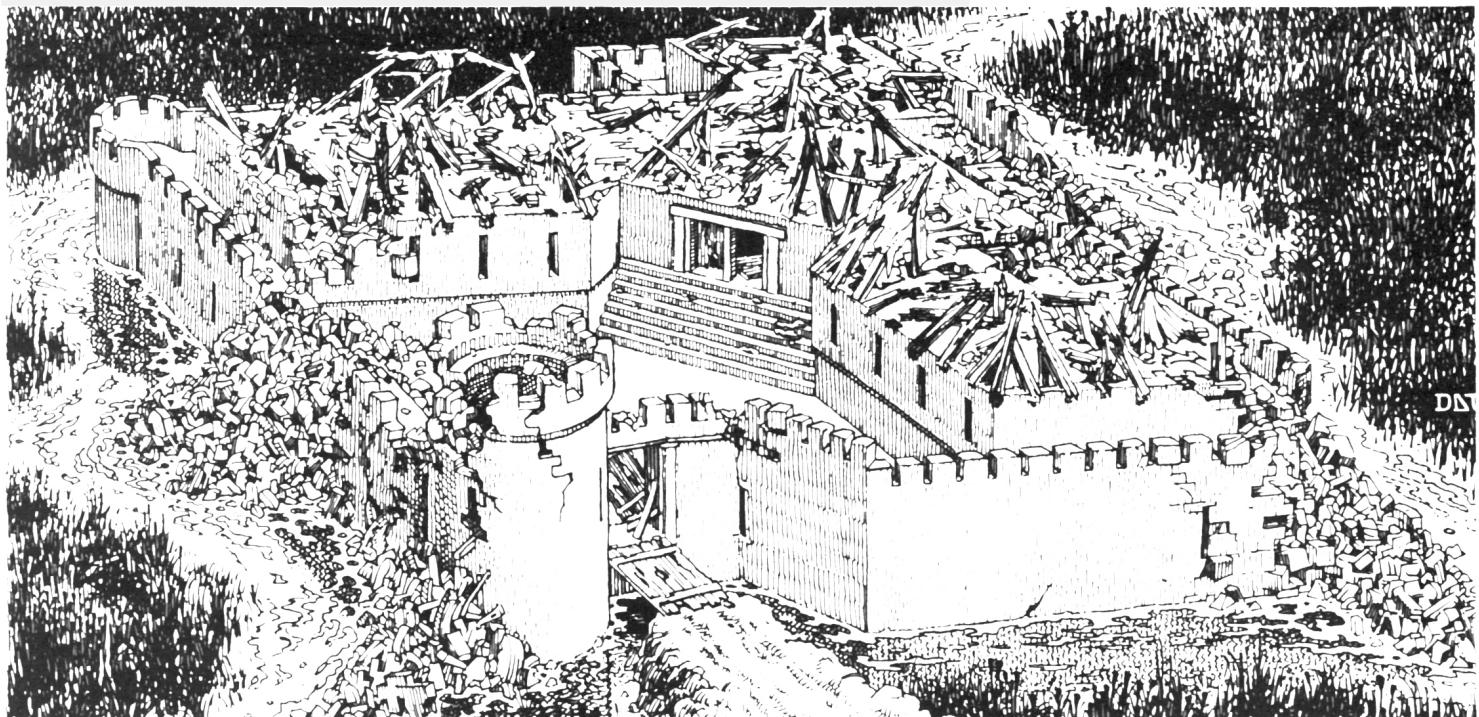


Fu 16 In 9 Sa 10 De 12 Co 15 Ca 10

### Hombres de armas

Todos los hombres de armas son de Nivel 0, equipados con la armadura y armas anotados a continuación. Cada 'espada' anotada en el cuadro es una espada larga, y cada 'ballesta' es ligera. Cada hombre tiene también una letra, para localizarlo con facilidad en el mapa.

	CA	pg	PE	Arma ppal	Otra arma
<b>Operadores de catapulta</b>					
a. cuero y escudo	7	6	20	lanza	espada
b. cuero y escudo	7	4	18	espada	hacha de mano
c. cuero y escudo	7	3	17	espada	maza
d. cuero y escudo	7	3	17	lucero del alb.	espada
<b>Operadores de escorpión</b>					
e. cota de anillas	7	3	21	arco corto	maza
f. cota de mallas	5	3	21	ballesta	espada
<b>Otras tropas</b>					
g. cuero	8	6	20	ballesta	espada
h. cuero	8	5	19	arco largo	espada
i. cuero	8	5	19	arco corto	espada
j. cuero	8	4	18	ballesta	espada
k. cuero	8	4	14	spetum	espada
l. cuero acolchado	7	4	18	ballesta	espada
m. cuero y escudo	7	3	14	lanza	espada
n. cota de escamas	6	6	16	fork	espada
o. cota de anillas y escudo	6	5	15	lanza	hacha de batalla
p. cota de anillas y escudo	6	4	14	lanza	espada





# Las Ruinas de la Casa de Campo

Toda la información siguiente puede irse obteniendo poco a poco a través de conversaciones con los habitantes de Hommlet. Los más viejos saben mucho más de la historia que los recién llegados, y algunos individuos concretos (especialmente aquellos que forman parte del Consejo del Pueblo) podrían relatar la historia completa tal como se cuenta aquí, siempre que tengan la suficiente confianza e incitándoles a hablar. Aún así, es poco probable que esa confianza vaya a ser la causa de la revelación, a menos que los personajes más interesados asistan a una reunión especial del Consejo con el objetivo expreso de ayudar al pueblo a través de sus exploraciones.

El cuadro de información que acompaña a este texto se debe leer a los jugadores cuando estos se dirijan hacia las ruinas.

Este lugar fue una vez un puesto avanzado del Templo del Mal Elemental, su torre de guardia una base desde donde organizar rondas, saqueos y extender la destrucción. Desde esta zona, los siervos del Templo cayeron sobre el Pueblo de Hommlet y todas las tierras circundantes. La gente conquistada fue entonces usada como esclava para construir otra fortaleza al oeste, expandiendo el poder maligno del Templo en áreas circulares siempre en expansión, para acompañar todas las tierras alrededor de su base.

Este puesto fue ignorado durante la destrucción del Templo, ya que el ejército del bien que se enfrentó a las hordas del mal era tan poderoso que fue inmune a cualquier pequeño ataque desde la guarnición de la Casa de Campo. Solo tras el final de la batalla que acabó con los ejércitos principales del Templo del Mal Elemental se advirtió la presencia de este lugar. Un destacamento de hombres y caballeros con un pequeño grupo de asedio se dirigió a las marismas, para conquistar el castillo. La gente común de millas a la redonda vino a ayudar, y la casa de campo fue rodeada, atacada y por último extinguida en la batalla. El lugar es ahora evitado por la gente de Hommlet, que reniega del antiguo mal que habitaba en la fortaleza - un vil clérigo de la condenación - y sus malvados hombres y tropas humanoides.

Un matorral de espinas, cardos, hierbas y arbustos crecen a lo largo del borde del sendero que conduce a las ruinas. Incluso este camino está casi cubierto por maleza, ramas caídas y árboles. Aquí y allá hay zonas más limpias, en otras hay fango.

Aún así, se puede seguir el sendero, para después de una milla más o menos distinguir unas huellas en la tierra. Pero incluso teniendo en cuenta esto, la marcha es lenta, y lleva alrededor de una hora alcanzar el lugar si se va a caballo, o dos si se va a pie. Es

necesario considerable trabajo de corte de las ramas y la maleza para poder seguir avanzando, por lo que la primera vez que se pase por aquí se requiere el doble de tiempo. Después de dos millas, donde el sendero gira al norte, la tierra comienza a hundirse y se vuelve pantanosa. Altas plantas de pantano crecen fuertes donde las espadañas no. A la izquierda se puede ver la silueta dentada de la casa de campo.

Hay un camino lateral, elevado para poder salvar el humedal, justo al norte de la entrada a las ruinas. El sendero en esta parte solo tiene unos 15 pies de ancho, con terraplenes que se desmoronan peligrosamente cerca de los límites del camino. El pantano apesta. La vegetación es densa y abundante, pero enfermiza e insana, las enredaderas se enreda y estrangula por igual los restos de vegetación muerta y los arbustos vivos. Los juntos crujen y se doblan incluso con una ligera brisa, y extraños sonidos de pájaros, croar, y otros sonidos malsanos llegan débilmente a través del pantano.

La senda continua pasadas las ruinas durante muchas millas - siete leguas, de hecho, hasta Nulb.

## ENCUENTROS ALEATORIOS DEL NIVEL SUPERIOR DE LAS RUINAS

OCURRE UN ENCUENTRO CADA VEZ QUE SE OBTENGAN 1 EN 1D12; TIRA DESPUES 1D6 PARA VER DE QUÉ SE TRATA. ESTOS ENCUENTROS ALEATORIOS NO REDUCEN EL NÚMERO DE ENCUENTROS DENTRO DE LA MAZMORRA. LAS REFERENCIAS A LAS ZONAS DE ENCUENTRO SE DAN PARA AYUDAR EN EL MANEJO DEL TIPO. COMPRUEBA SI HAY UN ENCUENTRO UNA VEZ POR TURNO EN TODAS LAS ZONAS.

### 1d6 Encuentro

- |    |   |
|----|---|
| 1. | Ratas gigantes (2-8, consulta zona 13)                            |
| 2. | Ruido de raspado (desplazamiento de materiales encima)            |
| 3. | Garrapata gigante (ver zona 16)                                   |
| 4. | Chirridos y crujidos (ratas en el piso inferior)                  |
| 5. | Bandidos (2-5 refuerzo para la zona 7)                            |
| 6. | Ruido de pasos (los propios del grupo, un extraño efecto del eco) |

### Estadísticas

**Bandido:** CA 7 (cuero y escudo); Nivel 0 (DG 1-1); MV 12"; #AT 1; D según arma (espada larga, lanza, hacha de mano); PE 10 + 1/pg

**Rata gigante:** CA 7; DG 1/2; #AT 1; D 1-3 + enfermedad (5% de probabilidades por cada impacto); PE 7 + 1/pg

**Garrapata gigante:** CA 3; DG 3; MV 3"; #AT 1; D

1-4; AE. drenaje de sangre D 1-6 por ronda; PE 105 + 3/pg

## CLAVE DE ENCUENTROS DEL NIVEL SUPERIOR

### 1. PISCINA

EL SIGUIENTE ENCUENTRO DEBE DESAFIAR A UN GRUPO DE 5-8 PERSONAJES DE NIVEL 1 O 2. SI HAY MENOS PERSONAJES PRESENTES, O SI NO FALTAN PERSONAJES DE NIVEL 2 (SOLO HAY UNO O NINGUNO), EL DM DEBE REDUCIR EL NÚMERO DE MONSTRUOS DE FORMA ACORDE, PRIMERO OMITIENDO UNA DE LAS CRIATURAS GRANDES Y LUEGO LA MENOR, DEJANDO UN MONSTRUO GRANDE EN TODO CASO. SIN EMBARGO, NO LO SUMES AL TOTAL. SI LOS PERSONAJES SON TODOS DE NIVEL 2 O SUPERIOR, CONVIERTA LOS MONSTRUOS PEQUEÑOS EN ESPECÍMENES GRANDES.

TIRA 1D6; SEIS RANAS GIGANTES SORPRENDEN AQUÍ A LOS INSTRUSOS CON UN RESULTADO DE 1-4. ESTAS DESAGRADABLES CRIATURAS SALTAN DESDE SUS ESCONDRIJOS EN LAS HIERBAS MÁS ALTAS DEL BORDE DE LA PISCINA, A UNA DISTANCIA MÁXIMA DE 12". ATACAN COMO POSÉIDAS, YA QUE ESTÁN VORAZMENTE HAMBRIENTAS EN TODO MOMENTO. SI LOS PERSONAJES VAN MONTADOS, COMPRUEBA PARA VER SI LOS CABALLOS ENTRAN EN PANICÓ Y ARROJAN A SUS JINETES AL SUELLO O SI SE SUMERGEN EN EL PANTANO Y ENLOQUECEN. LA PROBABILIDAD DE PANICÓ ES DEL 90% PARA LA MAYORÍA DE MONTURAS, PERO SOLO DEL 10% SI SE TRATA DE UN CABALLO DE GUERRA. SI TIENE LUGAR EL PANICÓ, LA PROBABILIDAD DE UNA POSTERIOR OCURRENCIA DE ESTE ES DEL 50% (COMPRUEBA POR CADA CABALLO; AMBAS PUEDEN OCURRIRLE A UNA MISMA VÍCTIMA).

CADA UNA DE LAS RANAS TIENE UNA LENGUA DE 12" DE LARGO; LA MÁS PEQUEÑA ES DE APENAS 6 PIES. SI SU PRESA ESTÁ A MÁS DE 5 PIES DE DISTANCIA, LA RANA USA SU LENGUA PARA ATACAR (OBTENIENDO UN +4 A IMPACTAR, PERO NO ALDAÑO). CUALQUIER VÍCTIMA IMPACTADA POR LA LENGUA PUEDE ATACARLA, Y SI TIENE ÉXITO LA RANA RETIRA SU LENGUA Y YA NO LA USARÁ DE NUEVO. EN CUALQUIER OTRO CASO, LA LENGUA ATRAЕ A LA VÍCTIMA HACIA LA RANA. UNA VÍCTIMA QUE PESO MÁS QUE LA RANA ES ARRASTRADA A MITAD DE VELOCIDAD, GANANDO UN SEGUNDO INTENTO PARA IMPACTAR EN LA LENGUA. CADA UNA DE LAS RANAS PEQUEÑAS PESA ALREDEDOR DE 100 LIBRAS; LAS GRANDES EN TORNO A 200.

PARA DARLE MÁS DIVERSIÓN, CADA RANA PUEDE TRAGARSE A UN ELFO, MEDIANO O PEQUEÑO HUMANO SI SU TIRADA PARA IMPACTAR ES DE 20. LA VÍCTIMA TIENE TRES INTENTOS DE ESCAPAR SI TIENE UNA ARMA DE FILO EN LA MANO; SE REQUIERE UNA TIRADA DE 18 O MÁS PARA TENER ÉXITO (LO QUE INDICA QUE LA RANA HA MUERTO). TRAS TRES FALLOS, LA VÍCTIMA QUE HA SIDO TRAGADA MUERE.

LA RANA MÁS GRANDE SE HA TRAGADO UNA amatista (que



vale 100 po), pero las otras no tienen riqueza alguna.

**Ranas gigantes, tamaño estándar (2):** CA 7; DG 2; pg 13, 10; MV 3'9"; #AT 1; D 1-6; PE 70, 64

**Ranas gigantes, pequeñas (4):** CA 7; DG 1; pg 7, 6, 4, 4; MV 3'9"; #AT 1; D 1-3; PE 29, 28, 26, 26

## 2. PUENTE LEVADIZO EN RUINAS

Cuando se conquistó la casa de campo, parte del puente levadizo fue atacado, y los hombres cruzaron mediante tablones para obtener acceso a las puertas interiores. Las cadenas del puente se rompieron y cayeron; así ha permanecido desde entonces. Es lo suficientemente fuerte para soportar el peso de un hombre, pero cualquier montura que cruce puede hacer que se rompa y herirse una pata. La probabilidad es del 50% para un caballo, 30% para una mula y 20% para un pony. La herida reduce la montura a la mitad de sus puntos de golpe completos (redondeando hacia arriba, permanente hasta que se cure mágicamente), y reduce la tasa de movimiento y los valores de carga a la mitad de lo normal.

## 3. PUERTAS ROTAS

La puerta abierta cuelga de una gran bisagra, la otra puerta está astillada y perforada pero sigue en su posición, acuñada y apuntalada desde el interior.

Un cuidadoso examen del suelo de esta zona revela huellas de botas en la tierra, que se dirigen a la construcción del área 5.

Hay un 50% de probabilidades de que un par de bandidos (del área 7) estén por aquí, vean al grupo, y se retiren a su guardia, dando aviso a los suyos. Si lo hacen, el grupo no será consciente de nada de esto, a no ser que usen ojo del mago o algún tipo de exploración de avanzadilla invisible.

## 4. TORRE

La parte superior de la torre se ha derrumbado, y el interior está oscuro.

Incluso aunque se mire a través de una aspillera, la infravisión no revela ninguna información. El ocupante acecha en la parte superior. Varias cáscaras y algunos huesos yacen en el suelo, dando un posible aviso al precavido, pero el brillo de monedas puede tentar a la investigación.

Una gran araña lobo está agazapada en los restos del piso superior, unos 15 pies por encima de sus cabezas. Salta (rango 3") y muerde tan pronto como alguien de un paso dentro de la torre. Obtiene sorpresa en una tirada de 1-5 (1d6).

Entre la basura hay 71 pc y 38 pp, y una caja de marfil del tamaño de un libro grande (que fácilmente vale 50 po para el comprador adecuado).

**Araña enorme (1):** CA 6; DG 2 + 2; pg 14, MV 18\*;

#AT 1, D 1-6 + veneno (+1 a los tiros de salvación); PE 187

## 5. ESCALERA

Esta escalera lleva a la parte de la casa de la fortaleza. Un examen cuidadoso de esta escalera revela algún tipo de tráfico (humano, animal y quizás de otro tipo) por esta zona. Las puertas en la parte superior de las escaleras están rotas - una tumbada en el suelo, la otra partida en dos.

## 6. GRAN SALÓN

Este lugar fue en su día una gran sala de audiencias, tal como se ve por los estandartes y los tapices en las paredes, el mobiliario destrozado, y montones de tela podrida arrojada por las esquinas. Una vez famoso por su riqueza, ha sido saqueado, explorado y explodiado. Las hojas y suciedad cubren el suelo, y las telarañas cuelgan de las paredes y el techo. Mirando hacia arriba, se ven trozos de vigas, y de piedra, lo que indica que la parte superior del lugar está totalmente destruido y es probable que sea intransitable para cualquier criatura que no sea una rata.

## 7. BANDIDOS

Encerrados en esta 'Cámara Negra', los cuartos del antiguo Señor del castillo, hay ocho bandidos y su líder, un guerrero de Nivel 2. La pesada puerta ha sido reparada por estos forajidos, y normalmente también tiene una barra para bloquearla y también candados. No son conscientes de la puerta secreta ni de la escalera que baja. La cámara está abuhardillada con losas negras y tiene tapices en sus paredes de color ébano (ahora quemados y hecho jirones) además de restos embarrados. Los bandidos han extendido sus sacos de dormir en las esquinas, y el resto de fogatas se puede apreciar en la chimenea más al norte.

Si el centinela bandido estaba en la zona 3 cuando el grupo se aproximó (probabilidad de un 50%), se han retirado a esta zona, y los otros están avisados de que el grupo se acerca. Al menos un bandido siempre vigila la ruta de escape (el muro en ruinas de la esquina sureste, y la escalera de piedra que cruza la casa de campo).

Las acciones de los bandidos varían según la fuerza aparente del grupo:

Débil:

Los bandidos se esconden en el desorden de los muebles en ruinas, ganando sorpresa con 1-5 (en 1d6).

Capaz:

Los bandidos bloquean la puerta, y se van si esta es golpeada. Toman solo su pequeño botín, dejando el resto escondido de forma segura.

Abrumador:

Los bandidos se escabullen tan pronto detectan al

grupo, llevándose su botín y dirigiéndose a pastos más verdes.

**Líder:** CA 4 (camisa de mallas y escudo); Guerrero Nivel 2, pg 17; #AT 1; D 1-6 (lanza) o 1-8 (espada larga); PE 54

**Ayudante:** CA 6 (cota de anillas y escudo); Nivel 0; pg 7; #AT 1; D 1-8 (espada larga) o 2-7 (mayal); PE 17

Armadura	Armas	CA	pg	PE
acolchada & esc.	espada, 2 jabali.	6	3	7
cuerzo				
endurec.	alabarda	7	6	6
cuerzo & esc.	lanza,	7	5	5
	hacha de mano			
cuerzo	ballesta,	8	5	9
	espada			
cuerzo	ballesta,	8	4	8
	garrote			
cuerzo	ballesta,	8	4	8
	maza			
cuerzo	volga	8	3	3

## Otros (nivel 0 todos):

Cada bandido tiene 3-18 pp. El ayudante tiene 3-12 pe y 2-8 po adicionales. El líder tiene 5-20 pp, 1-2 cinturinas (de 50 po de valor cada una), y lleva una cadena de oro de 200 po.

Los bandidos han enterrado un cofre bajo los escombros donde el muro se derrumbó. Se descubre si se excava tres turnos en el lugar. El cofre contiene 2.000 pc, dos trajes de ropa fina de 60 po cada uno, una jarra de cristal y cuatro copas (el juego completo vale 80 po), una caja de madera tallada con mangos de marfil (45 po) y cuatro flechas mágicas +1.

## 8. ESCALERAS ASCENDENTES

Tras unos pocos pasos, las barandillas se cubren de polvo, piedra triturada, madera rota, y trozos quemados de tela. El descansillo a mitad de tramo está completamente cubierto de escombros y es imposible retirar las piedras sueltas y una gran sección de pared para poder seguir avanzando. La totalidad del piso superior está derrumbado y en ruinas.

## 9. HABITACIÓN EN RUINAS

Esta sala fue una vez una cámara de conferencias, pero ahora está vacía. La suciedad y los restos no dan señales de que alguien haya pasado por aquí, excepto un par de ratas que pasan corriendo. No hay nada de valor aquí excepto una espada ancha de bella factura tras una caja astillada contra la pared, que se encuentra vacía desde hace mucho tiempo.



## 10. DORMITORIO VACÍO

Este lugar fue una vez el cuarto de un líder de tropas del castillo o algún otro tipo de oficial, pero ahora es un vertedero. La cama está echada pedazos, y el mobiliario está destrozado o falta.

## 11. SALÓN

Esta sala fue una vez un lugar muy opulento, obviamente un sitio de muebles muy caros. Los pedazos y jirones restantes todavía parecen de buena calidad (aunque ahora carecen de valor). Si el grupo investiga la sala, decenas de murciélagos revolotean enfadados. En la confusión, cualquier fuente de luz probablemente (75% de probabilidades) caerá al suelo y se apagará. Cualquiera que golpee a los murciélagos después de apagarse la luz puede (50% probabilidades) impactar al miembro más cercano del grupo en su lugar, infligiendo el doble del daño normal si saca un impacto contra la Clase de Armadura de la víctima.

## 12. SALA DEL RINCÓN

Después de que uno de los bandidos fuera asesinado aquí hace unas semanas, sus compañeros cerraron esta habitación y el pasillo que da acceso a ella. Una gran víbora, de unos 12 pies de largo, vive aquí. Trepó por los escombros derruidos de la casa de campo, y encontró una bonita y segura guarida donde esconderse tras cazar. En el lugar donde pone los huevos hay una daga enjoyada de 850 po de valor.

**Serpiente gigante:** CA 5; DG 4 + 2; pg 23; MV 15"; #AT 1; D 1-3 + veneno (sufre 2-8 puntos de daño adicional, o 1-3 si se consigue el tiro de salvación); PE 505

## 13. ALMACÉN Y ESCALERAS

Algunos crujidos y chillidos descubrirán la presencia de una hambrienta horda de ratas gigantes. Cualquier mordisco puede infligir enfermedad; la probabilidad es del 5% (comprueba en cada impacto). Estos roedores viven en las estanterías junto a los muros, y algunas acechan en la escalera. Están hambrientas y atacan sin medio. Aunque no tienen tesoro, una jarra de aceite olvidada (equivalente a 10 frascos) está encima de la estantería superior del área del almacén, y en el quinto escalón hay un anillo de oro de 40 po. Sin embargo, si el grupo no hace una búsqueda, probablemente pasarán por alto el anillo. Tira 1d20 por cada persona que vaya por las escaleras, el anillo se descubre si se saca un 1.

**Ratas gigantes (13):** CA 7; DG 1/2; pg 4 (x4); 3 (x2); 2 (x3); 1 (x4); #AT 1; D 1-3 + enfermedad (5%); PE 11 (x4), 10 (x2), 9 (x2); 8 (x4)

## 14. SALA DE TROFEOS

Solo unas pocas pieles sarnosas, cabezas disecadas y astas rotas indican el anterior estatus de la cámara. Todos los artículos que pudieran haber sido útiles ya han sido saqueados. Se puede pasar un tiempo considerable buscando en esta zona, pero no se encontrará nada de utilidad.

## 15. DOMICILIO

Este lugar es donde vive el mayordomo del castillo, pero ahora está despejado de todo, excepto algunos muebles rotos y en ruinas. Hay un contenedor de metal para las antorchas cerca de la pared exterior, y en el interior hay un bastón de plata de 30 po de valor.

## 16. COCINA

Son visibles sobre la mesa los restos de alimentos enmohecidos. Una cesa de madera cerca del fuego en el muro norte parece atractivo, pero cualquiera que se acerque será atacado por una garrapata gigante (si el ataque impacta, la víctima sufre 1-4 puntos de daño por el mordisco y 1-6 puntos por ronda posterior debido al drenaje de sangre, sin necesidad de tirada adicional para impactar). Este horror llega a través de la chimenea. No hay tesoro aquí.

**Garrapata gigante:** CA 3; DG 2; pg 19; MV 3"; #AT 1; D 1-4 AE drenaje de sangre por D 1-6 por ronda; PE 141

## 17. CUARTELES

Hay un lagarto gigante en el sur de la sala, cerca de un cofre intacto. El monstruo ataca a cualquiera que invade su guarida. Previamente se ha tragado un escudo +1, que se puede encontrar fácilmente si se realizan las acciones adecuadas. El cofre contiene 33 pc, una túnica de cota de escamas, una ballesta ligera y una caja con 24 viroles.

En esta cámara parcialmente derruida, hay restos de catres y cofres de madera que indican que esta sala fue una vez un cuartel para los guardias del castillo - sin duda eran humanos. Si los escombros de la parte de arriba se mueven a la fuerza, puede que caigan (50% de probabilidades), infligiendo 1-6 puntos de daño a cada víctima que esté en la zona. Comprueba por cada ronda que se intente.

**Lagarto gigante:** CA 5; DG 3+1; pg 16; MV 15"; #AT 1; D 1-8; AE doble de daño si la tirada para impactar es 20; PE 189

## ENCUENTROS ALEATORIOS EN EL NIVEL DE MAZMORRA

Los encuentros ocurren con 1 en 1d6; tira 1d8 para comprobar que ocurre.

Estos encuentros aleatorios son independientes de los que ocurran en otras zonas de la mazmorra. Se dan las referencias a las zonas de encuentro para ayudar con el tipo de encuentro. Comprueba si hay encuentro una vez por turno en todas las zonas.

1d8	Tipo de encuentro
1.	Ruido de pasos (el eco de los pasos del propio grupo)
2.	Ratas gigantes (3-12; consulta la zona 13)
3.	Golpes (el lagarto del área 17 ha salido a cazar, o alguna otra criatura del área)
4.	Zombis (2-8; consulta zona 21)
5.	Osgos (1-22; de patrulla; consulta zona 27)
6.	Lamentos (el viento soplando a través de grietas y huecos)
7.	Un traqueteo distante (podría ser cualquier cosa)
8.	Gnolls (2-5; de patrulla; consulta la zona 29)

### Estadísticas

**Osgo:** CA 5; DG 3+1; MV 9"; #AT 1; D 2-8 (mangual); AE sorpresa en 1-3; PE 135 + 4 /pg

**Gnoll:** CA 5; DG 2; MV 9"; #AT 1; D 2-8 (mangual, espada ancha o guisarme); PE 28 + 2/pg

**Ogro:** CA 5; DG 4+1; MV 9"; #AT 1; D 1-10 (garrote) o por arma; PE 90 + 5/pg

**Rata gigante:** CA 7; DG 1/2; #AT 1; D 1-3 + enfermedad (5% de probabilidad por impacto); PE 7 + 1/pg

**Zombie:** CA 8; DG 2; MV 6"; #AT 1; D 1-8; AE





siempre pierde iniciativa; DE arma perforante siempre le infinge 1 punto de daño; PE 20 + 2/pg

## CLAVE DE ENCUENTROS DEL NIVEL DE MAZMORRA

### 18. ARCO DE ESCALERAS

Dos nauseabundas manchas de limo verde han sido cuidadosamente colocadas y alimentadas en la zona del arco central sobre la base de las escaleras. Cualquiera que baje por ellas para aproximarse al suelo de la mazmorra tendrá la probabilidad (un 75%) de que uno de los dos límos se despegue y caiga sobre él. Cualquier aproximación prudente (ya sea mirando arriba o moviéndose cerca de las paredes) evitará esto, pero posteriormente, a cualquiera que pase por la parte norte de los 10 pies cuadrados tiene el mismo riesgo (75% de probabilidades) de ser atacado. La habitación no tiene ningún tesoro. Algunos sacos rotos, barriles y partes de armas inservibles hacen a la idea de que esta amplia zona fue una vez lugar de almacenamiento y arsenal para la fortaleza. En el extremo oeste de la sala hay grandes montones de escombros sin valor y contenedores rotos, todo ello obviamente basura (pero que oculta las puertas a las salas 19 y 20).

**Limo verde (2):** CA 7; DG 2; pg 10, 7; MV 0; #AT 1 (agarré); D convierte en limo en 1-4 rondas; PE 630, 628

### 19. PUERTA

El bloqueo de esta puerta es férreo, es obvio que es nuevo, y está bien engrasado. Si no se fuerza, también se puede abrir cortandola o tirándola abajo con un hacha o martillo, resistiendo 50 puntos de daño antes de romperse del todo. Dentro de la sala hay 30 escudos, 12 trajes de armadura y varios barriles. 12 trajes de armadura de cuero, carne salada, pero dos en la parte trasera son barriles que contienen 5 galones de un brandy estándar, de 80 po cada uno.

### 20. PUERTA

Esta puerta también está bloqueada, como la zona 19. Tras ella hay 50 lanzas, 10 gujas, 6 guisarmes, 3 hachas de batalla, 70 capas negras (todas con un ojo amarillo envuelto en llamas cosido en el centro), más contenedores de provisiones, una caja de 120 flechas y otra con 200 viroles para ballesta.

### 21. PASILLO Y CELDAS

Dos zombis se esconden tras el pilar más al sur, al final del muro. Se mueven para atacar a cualquier intruso que se acerque a la entrada a la zona 22. Una ronda después de ser vistos, otro par de zombis apa-

recen desde el cubículo más al norte (cerca de las escaleras), atacando al grupo por detrás. Cada uno de los cubículos restantes también contiene dos zombis, y un cada ronda se van añadiendo al combate un par de ellos (hasta un total de 12 zombis).

Intentan acorralar al grupo en la zona 22. Los zombis atacan hasta que sean derrotados o expulsados, por supuesto. No tienen tesoro, pero hay un peridoto (gema de 500 po de valor) oculta hace mucho tras una losa suelta en la celda más al norte (la última en la que aparecen zombis). Si se busca en esta celda, se encuentre la pieza suelta del muro (50% de probabilidades por cada personaje que busque cada ronda).

**Zombis (12):** CA 8; DG 2; pg 15, 14, 13, 12, 10 (x3), 9, 8, 6, 5, 4; MV 6"; #AT 1; D 1-8; AE siempre pierden la iniciativa; DE las armas perforantes le infligen solo 1 punto de daño; PE 50, 48, 46, 44, 40 (x3), 38, 36, 32, 30, 28

### 22. CÁMARA DE TORTURA

A primera vista este lugar parece abandonado hace mucho; polvo, suciedad y telarañas por todos lados. Sin embargo, una observación más atenta revela que varios de los esqueletos del lugar no son viejos restos, y algunos de los instrumentos y mecanismos han sido usados recientemente, de hecho. Solo si se toma excesivo cuidado al inspeccionar el suelo se pueden apreciar varias gotas de sangre en el suelo, que llevan hacia el sur (el rastro de un gull). Sin esta pista hay un 90% de probabilidades de que la puerta secreta en el pilar no sea descubierta. Comprueba solo una vez por cada personaje que mire, pero tira los dados como si se hicieran pruebas normales. (Si se descubre el rastro aplica las probabilidades normales de localizar el mecanismo de la puerta secreta - 1 de 6 para personajes no elfos, 2 de 6 para elfos). Dentro del pilar hay un eje de unos 30 pies de profundidad, con peldaños de hierro incrustados en la piedra para descender más fácilmente. Se puede apreciar que los peldaños han sido usados con frecuencia.

### 23. ALMACÉN DERRUIDO

El nivel de desorden, suciedad y basura en la zona no es especialmente alto. Una persona de fuerza media puede abrir las puertas con una tirada de 1-4 (en 1d6), y no hace ruido. Si los personajes son cautelosos al abrir, pueden notar (50% de probabilidades) la grasa en las bisagras de la puerta.

### 24. SALA GRANDE

Un ogro llamado Lubash, ha sido atraído aquí a cambio de la promesa de fruslerías y carne humana. De inmediato ataca a los intrusos que no lleven el símbolo del nuevo maestro (el ojo amarillo envuelto

en llamas). Aquellos que vayan debidamente vestidos deben aún así hacer el signo secreto (cruzar sus brazos delante del rostro) para evitar que el ogro ataque.

Lubash devora a todo aquel que mate a la primera oportunidad, arrojando a los heridos y prisioneros a la sala 25. Perseguirá a un grupo que huya, pero solo hasta las escaleras (zona 18). El ogro tiene un montón de ropa vieja y pieles para cama, y un gran cofre de madera donde guarda sus tesoros - cuentas de vidrio sin valor, candeleros de latón y otra basura, 823 pc, 46 pp y 3 po. Sin embargo, por algún giro del destino, entremezclada con las viejas alfombras y la ropa de cama hay una *capa élfica* de pequeño tamaño.

**Ogro:** CA 5; DG 5 + 1; pg 21; MV 9"; #AT 1; D 7-13 (2d4 + 5, bardiche) PE 195

### 25. PUERTA DE ROBLE

Este portón está firmemente bloqueado con unas barras, ya que es la espeluznante despensa del ogro Lubash. Actualmente alberga un par de humanos que solo han sufrido leves torturas, además de un gnomo bastante herido al que Lubash pretende ceñarse pronto - un mero entremés, pero delicioso sin embargo.

Si se les rescata, los humanos admiten ser mercaderes. Ambos prometen grandes recompensas por su liberación, jurando enviar dinero a Hommlet tan pronto regresen a sus hogares en Dyvers. Cuatro semanas tras ser liberados, una caravana de paso entregará 100 pp por cada mercader a los rescatadores. Si los mercaderes son rescatados, sus PE (14 cada uno) se otorgan como recompensa al grupo. Si son asesinados, reduce 50 PE por mercader del total del grupo. Aplica el mismo principio al gnomo (PE 20).

El gnomo fue cogido espiando por unos gnols, y también pide ser liberado, dando un sencillo anillo de hierro a cualquiera que acepte. Este anillo será reconocido en 100 millas a la redonda el 70% de las veces por un gnomo como señal de que quien lo lleva es un aliado, y por tanto hace más probable, un 25% más, de que sea amistoso y les ayuden.

### 26. TRAMPA SIN DETECTAR

El grupo no advertirá que una gran plancha de hierro podría caer del techo en este punto del pasillo. La parte inferior es uniforme con el techo que hay a unos 15 pies, y está pintado de un marrón grisáceo para camuflarse con la piedra. Los dos activadores de la trampa son puertas falsas, descritas en la zona 28, pero localizadas por separado.

26a. La puerta secreta (detectable con la probabilidad normal) lleva a un torno, que se usa para subir la plancha metálica. No puede elevarse de otra forma a menos que tres o más individuos con fuerza de



ogro (18/00) trabajen junto para lograrlo.

## 27. RECLUTAS

Esta es la guarida de seis osgos que han sido reclutados hace poco por el Nuevo Maestro (sala 35). Si hay cualquier luz en la cámara al sur, estas criaturas se deslizan en silencio para investigar, ganando sorpresa con 1-3 (en 1d6).

Los osgos solo saben que el Maestro está acuartelado en algún lugar al sur. Cada uno tiene 12 po. El líder (17 pg) lleva un brazalete, que en realidad es un collar de plata (que vale 450 po) con cinco gemas de crisoprasa (cuatro pequeñas, de 40 po cada una, y otra más grande, que vale 100 po).

**Osgos (6):** CA 5; DG 3 + 1; pg 17, 14, 12, 11, 11, 9; #AT 1; D 2-8 (mangular); AE sorpresa con 1-3; PE 203, 191, 183, 179 (x2), 171

## 28. PUERTA

Esta puerta es falsa. Cuando se abre hacia adentro, solo hay tras ella un muro de piedra liso. Al mismo tiempo, suena un distante estruendo (la plancha metálica del área 26 al caer).

## 29. EXTRAÑA HABITACIÓN

Esta es la guarida de nueve gnolls reclutados por el Nuevo Maestro (zona 35). Atacan a los intrusos, luchando con ferocia y hasta la muerte si es necesario. Sin embargo, hay un 75% de que se detengan y escuchen si alguien ofrece parlamentar, ya que no están satisfechos con su parte del botín. Han perdido seis miembros en asaltos al sur y al este de las ruinas, están insatisfechos con sus ganancias, y furiosos por el mayor estatus concedido a los recién reclutados osgos (zona 27).

Los gnolls hablan osgo, ogro, y su propia lengua, pero no común. Si se les ofrece seis o más pg a cada uno (el triple para su líder), desertan de su puesto actual. Si se ofrece y paga el doble de esta cantidad, guiarán a los personajes hasta el pasillo del sur que va hacia la sala del Maestro, e incluso avisarán sobre los guardias humanos. Los gnolls luego van al este hacia la salida, para nunca regresar.

Cada gnoll tiene 3-18 pp y un número similar de piezas de cobre. El líder tiene 11 po y un bonito trozo de cuarzo azul de 10 po de valor.

**Gnolls (9):** CA 5; DG 2; pg 14, 12, 10 (x3), 9 (x3); 7; #AT 1; D 2-8 (hacha de batalla); AE 2 tienen arcos largos, cada uno con 20 flechas; PE 56, 52, 48 (x3), 46 (x3), 42

## 30. PISCINA

Al excavar la mazmorra, se encontró esta piscina de agua natural. Como está considerablemente

más abajo que el nivel del suelo, la zona se excavó profundamente y se amplió la entrada a la piscina. Debe existir alguna conexión con alguna corriente de agua subterránea, ya que hace un tiempo un cangrejo gigante tomó la zona como suya. Ahora lucha con cualquier criatura que entre, esperando conseguir comida en el proceso. (Los hombres de armas del área 33 lo mantienen a raya usando armas de asta; los demás hacen lo que pueden). El monstruo ha tenido bastante éxito, y hay huesos y basura alrededor de la piscina. Si está malherido, el cangrejo se retira a una sección central de la piscina, mucho más profunda, y no vuelve durante 24 o más horas. Cerca del borde más lejano (suroeste) de la piscina hay 17 pc, 30 pp, 19 po, y una espada larga normal.

En el agua, en uno de los bordes, hay un broche de platino con un pequeño rubí (de 2.000 po de valor) y un cilindro tallado a partir de huesos. El broche está bajo una calavera, y el cilindro descansa sobre unos huesos. A menos que quien busque use sus manos, uno u otro tesoro puede deslizarse (con un 50% de probabilidades) por el filo y perderse en la profundidad. El cilindro es hermético y contiene en su interior un pergamo de tres conjuros de mago (*empujar, nube apesosa y volar*), sin embargo no flota.

**Cangrejo gigante:** CA 4; DG 4 + 4; pg 27; MV 6"/12"; #AT 2; D 2-12/2-12; PE 225

## 31. CRIPAS CEREMONIALES

Los constructores de la mazmorra planearon una larga estancia (aunque sus expectativas no se cumplieron). La mayoría de nichos están vacíos, pero algunos contienen ataúdes deteriorados, sudarios, huesos roídos y partidos (una señal más que clara de que no todo está bien).

En cucillas en el extremo sur de la habitación hay cuatro guls, que atacan tan pronto vean a cualquier intruso. Estas criaturas consiguen del Maestro criaturas para comer - y a veces incluso presas vivas (del área 22), para que puedan hacer algo de "ejercicio" antes de cenar. No tienen tesoro (no aquí, al menos).

**Guls (4):** CA 6; DG 2; pg 12, 10, 8, 7; #AT 3; D 1-4/1-4/1-8; AE parálisis (salvación niega, elfos son inmunes; DR 3-12 turnos); PE 89, 85, 81, 79

**31a.** La parte posterior de una cripta está rota, y lleva a un túnel de tierra sucio y húmedo de solo unos 5 pies de altura. Conduce a una inmunda guarida (A) donde un montón de huesos y cráneos indican que se trata del nido de los guls. Su tesoro está repartido entre los restos - 800 pp, siete viales de agua bendita, una poción de *controlar muertos vivientes*, y un *pergamino de protección contra muertos vivientes*. Un rastro de piezas de oro (1-4 por cada 10 pies de túnel) comienza en la zona B y lleva normalmente hacia el este.

**31b.** Aquí comienza un laberinto de pequeñas ma-

drigueras (3 de diámetro y menor a veces). Trazar un mapa se hace imposible. Tras 30 pies de viaje, el rastro de oro termina. Si los personajes siguen los túneles de la parte cartografiada, permite que avancen otros cien pies, y luego diles que están desesperadamente perdidos en los túneles.

## 32. PASILLO

El pasillo que comienza aquí empieza a inclinarse gradualmente hacia arriba, y se puede sentir una ligera brisa tras 100 pies más allá del borde del mapa. Tras otros 300 pies, el túnel termina en una abertura estrecha entre las rocas, arbustos gruesos y zarzas - el aire libre.

## 33. SALA Y PASILLO

En cada posición marcada con X hay un guarda, vestido todo de negro con el símbolo del ojo dorado envuelto en llamas bordado en la túnica y en sus capas. Estos humanos son los atentos y valientes guardias del "Nuevo Maestro" (sala 35). Su Sargento está normalmente en la zona 33, pero patrulla todo el complejo regularmente.

Cuando es atacado, un guarda lanza un sonido en clave al entrar en combate. Esto trae a los otros, además de refuerzos del área 34 (seis guardas más con lanzas, y su Sargento). Los refuerzo necesitan 4-5 rondas para llegar aquí y prepararse, uno para moverse a la zona 33 y otro para alcanzar el pasillo sur (si les necesitan allí).

Si los guardas están perdiendo el combate, comienzan a aullar. Esto atrae a todos los guardas del área y también a su Maestro (consulta más arriba para el tiempo que necesitan). Cada hombre de la guarda tiene 2-8 pp, 2-5 po y 1-4 ppt. El Sargento tiene el doble de dicha cantidad de monedas y lleva un colgante de oro de oficial (vale 50 po).

**Hombres de la guardia (6):** CA 5 (cota de escamas y escudo); Guerreros de nivel 1; pg 7, 6, 5, 5, 4, 4; MV 9"; #AT 1; D según arma: cada uno lleva espada larga (D 1-8), daga (1-4) ballesta ligera y 30 viroles (1-4); PE 25, 24, 23 (x2), 22 (x2)

**Sargento:** CA 4 cota de mallas y escudo); Guerrero de nivel 2; pg 15; #AT 1; D según arma: mangular (D 2-8), martillo (2-5), daga (1-4), PE 66

## 34. CÁMARA DE LOS CUARTELES

Acuartelados aquí se encuentran 12 guardas y dos sargentos, todos armados y con armadura igual que los del área 33, excepto que seis guardas llevan lanzas en vez de ballestas. Estos seis y el sargento son los refuerzos que llegan a la zona 33 si tiene lugar el combate. También aquí está el lugarteniente del Nuevo Maestro, un héroe malvado. Permanece cerca de su señor siempre, y le acompañará donde



quiera que vaya.

En la sala de 20'x40' al suroeste hay suministros para los guardas: carne salada, vino de mala calidad en una barrica, agua, galletas duras, fruta desecada, etc. Hay también varios montones de hierba y juncos frescos, a modo de cama y para alimentar a dos caballos de guerra ligeros en el extremo norte del lugar. Cerca también hay alforjas, espuelas y una lanza de caballería.

El lugarteniente tiene 29 gemas en su bolsito, cada una de 100 po (tres amatistas, ocho piezas de coral de buena calidad, nueve escarlatas rojas, seis perlas y tres turmalinas), y lleva una cadena de oficial de platino (1.000 po) con un topaz (500 po) prominentemente incrustado.

**Lugarteniente:** CA 1 (placas y escudo); Guerrero de nivel 4; pg 31; MV 6"; #AT 1 o 2; D 2-9 (espada larga) o 1-6/1-6 (arco largo), también lleva una hacha de mano (D 2-7), una daga (D 2-5); PE 259; Fu 15 In 12 Sa 10 De 15 Co 17 Ca 7

### 35. CÁMARA DEL NUEVO MAESTRO

La cámara del Maestro está lujosamente amueblada, con gruesas alfombras, adornos de pared y sillas de buena calidad, un diván y cojines. Abunda el vino, los licores y los platos de carne. Un brasero arde en todo momento, calentando el lugar y enviando un olor agradable a incienso por el aire. Las piezas de plata y las copas (con un valor total de 4.000 po) y una caja de alabastro llena de ungüentos (valor total de 800 po) están a la vista. Oculto en una cabina hay una exquisita pieza de joyería hecha a partir de ópalos de fuego a juego (diez gemas de 1.000 po de valor cada una) y una cadena dorada y adornada con trozos de diamante (5.000 po). El Nuevo Maestro, **Lareth**, se describe más adelante. Lleva 9 pp y un ópalo negro (1.000 po). En su brazo izquierdo lleva atada una filactería de acción, un objeto mágico de clérigo que hace a quien lo lleva inmune a la paralización de cualquier tipo, incluyendo todos los conjuros y poderes de tipo conjuro relativos a *inmovilizar*.

Lareth ayudará en el combate de sus guardias con sus conjuros, manteniendo una postura defensiva mientras ordena a sus tropas que ataquen. Entrará en el cuerpo a cuerpo si es necesario, y probablemente lo haga tras usar sus conjuros. Lleva una maza en su mano izquierda (D 1-6, -2 "a impactar" como arma secundaria) y un *bastón de impacto* en su mano derecha (*bastón +3*, D 4-9, 20 cargas; usa 1 por impacto, o 2 para el doble de daño, 3 para el triple).

Si se ve amenazado seriamente, Lareth ofrecerá todos sus tesoros no mágicos - joyería, monedas y todo lo demás - a cambio de su vida. Si es asesinado, en Hommlet harán cautas y prudentes preguntas, ya que los encubiertos sirvientes del mal de la zona harán todo lo posible para descubrir qué ha ocurrido.

Si cualquiera de las posesiones de Lareth aparecen, quedan descubiertos los que acabaron con él. Un asesino de nivel 10 que pueda hablar el idioma del alineamiento de los individuos, así como el de los aliados principales, llegará al pueblo en 5-20 días para eliminar al o a sus asesinos. DM, maneja esto según estimes. Jaroo y Terjon de Hommlet ayudarán con seguridad a los que sean atacados. Si se acaba con el asesino, no se hará ningún intento adicional.

**Lareth:** CA -1 (*armadura de placas +1*); Clérigo Nivel 5; pg 44; #AT 1; D 1-6 (maza) o 4-9 (o más, de el *bastón de impacto*; quedan 20 cargas); Ventajas: conjuros (consulta más adelante); Defensas: inmune a parálisis (*filactería de acción*); PE 770; F Fu 18 In 9 Sa 18 De 17 Co 16 Ca 18

Primer nivel: *orden imperiosa, curar heridas leves (2), protección contra el bien, santuario*

Segundo nivel: *inmovilizar persona (x2), conocer el alineamiento, resist. al fuego, silencio radio de 15'*

Tercer nivel: *causar ceguera, oscuridad continuada*

Lareth el Apuesto es la oscura esperanza de la malignidad caótica - joven, bien parecido, muy entrena do en capacidades y aptitudes, en general perverso, depravado y caprichoso. ¡Cualquiera que dañe a Lareth haría bien en no presumir de ello en presencia de uno que pudiera informar a la Demonio Zuggtmoy!

Lareth ha sido enviado a esta zona para reconstruir una fuerza de guerreros humanos y humanoides para reunir tesoros y recuperar la antigua gloria del Templo del Mal Elemental. No es nada más que uno de los encargados, por supuesto, pero es observado con favor y expectación especiales. Él y sus esbirros han sido cuidadosos al asaltar lejos de esta zona, nunca más cerca de tres o cuatro legos, viajando a pie o en carretas de los mercaderes de Hommlet. Ninguna de las víctimas han sobrevivido para contar la historia, y las misteriosas desapariciones son todo lo que se puede contar. No se han encontrado huellas de hombres, monturas, bienes, carretas ni de animales de tiro.

Malvado hasta las últimas consecuencias, Lareth es un tipo astuto. Si en una situación se siembra la duda, usa sobornos y palabras bonitas para poner la balanza de nuevo a su favor. No es contrario a obtener nuevos reclutas de todo tipo, y aceptará con gusto entre sus filas a los aventureros (aunque los pondrá a prueba continuamente). Aquellos que levanten sospechas serán asesinados silenciosamente mientras duermen. Se encargará también de aquellos que hagan demasiadas promesas, ya que Lareth no quiere usurpadores potenciales ni amenazas a su control.

### CRÉDITOS ORIGINALES

Edición: Timothy Jones

Ayuda editorial: Mike Carr y Al Hammack

Arte y Mapas: Dave Trampier y Dave Sutherland

# Interludio: de Hommlet a Nulb

## TRASFONDO PARA LOS PERSONAJES

La tranquila y aparentemente pacífica aldea de Hommlet resultó estar llena de intrigas, agentes del Caos Malvado escondidos dentro del lugar. La supuestamente desierta ruina de la casa de campo de las cercanías escondía un nuevo campeón del cercano Templo del Mal Elemental. Todo ello trajo peligro y dificultad a los miembros del grupo, pero también ofrecieron aventura, experiencia y riquezas.

Habéis acabado o expulsado a los malvados hombres y criaturas, y a los guardianes de Hommlet - Jaroo, Terjon, Elmo y el resto de los resistentes hombres de la milicia - se puede ver claramente que su zona permanece limpia de la mácula del Mal. Habiendo completado la mayoría de vuestros objetivos, debéis ahora buscar en otros lugares para enfrentaros a mayores desafíos (y recompensas acordes). Si los agentes del Templo siguen activos en Hommlet, deben estar trabajando en esa fuente de maldad.

A solo medio día de viaje a pie (solo a dos horas a caballo), al este de la Carretera Principal, yace la comunidad de dudosa reputación de Nulb, y el Templo oculto en las colinas cercanas. Este malvado lugar ha engendrado mucho sufrimiento, ruina y muerte antes de que las huestes del Bien lo controlaran y ataran su poder. Es evidente que el lugar está solo herido, no muerto, ya que cosas oscuras se deslizan por Hommlet bajo las órdenes de alguien o algo que acecha en el aislado lugar del Mal.

Las plantas superiores del Templo fueron destruidas en el asedio final de la guerra contra sus hordas. Debido a este gran poder y maldad, sin embargo, los conquistadores no pudieron arrasar apropiadamente el Templo, y en su lugar sellaron sus grandes puertas y colocaron sellos de poder de todo tipo en el lugar y sobre sus laberintos inferiores. Incluso una fuerza capaz de arrasar con el Templo no podría lidiar con lo que yace debajo.

Desde esa gran batalla, la zona del Templo ha sido evitada y sus ruinas desiertas. El pueblo cercano de Nulb ha regresado a una apariencia de actividad normal - cuestionable como poco, ya que se rumorea que el lugar aloja ladrones, forajidos, contrabandistas y piratas. Pero mientras Nulb apuesta a suciedad y basura, la zona del Templo huele a pérvida corrupción y a abrumadora Maldad de dondequiera que proceda. No sorprende que ambos lugares hayan sido abandonados a su propia suerte.

Cuando el Templo del Mal Elemental floreció, la zona cercana se vio golpeada por terremotos, tormentas de todo tipo, grandes incendios e inundaciones repentinas, con aparente caprichosidad. Todo ello cesó cuando el Templo fue asaltado y sellado. Habéis sido avisados, y animados a ir a cualquier otro lugar en busca de fama y fortuna. El desasosiego que prevalece sobre aquellos que simplemente

ponen un pie en las ruinas muestra que algún tipo de perversidad sigue cubriendo todo el lugar. Hay muchos tipos malos en Nulb, y aún más peligros en el Templo caído.

Aunque el sueño de tal aventura os atraiga, reunid un grupo tan fuerte como fuerte es la atracción del hierro al imán. El aviso frente a la muerte - o incluso destinos peores - no puede contrarrestar la irresistible atracción de tesoros celosamente escondidos bajo tierra, o monstruos que aún no han sido derrotados, o misterios por desenterrar. Hay rumores de lugares ocultos bajo el Templo prohibido, donde el poderoso Mal está aún activo y noble gente está aprisionada. Con cuidado y astucia, suerte y grandes actos, precaución mezclada con arrojo y atrevimiento, ¡tú y tus compañeros podéis lograr gestas solo al alcance de seres de leyenda! El viaje de un centenar de leguas empieza con el primer paso, y vuestro momento ha llegado.

La forma en que tú y tus compañeros aventureros planeáis superar los peligros del Templo es un asunto que debéis decidir por vosotros mismos. ¿Es mejor la partida desde Hommlet? ¿Centrar vuestras actividades en la villa de Nulb? ¿Intentar crear un campamento seguro en la espesura cerca de las ruinas? ¿o quizás alojarse en algún lugar del propio Templo? La decisión es ahora. Es seguro que os espera un enorme tesoro y una horrible muerte, por lo que debéis obtener uno mientras evitais la otra. La fortuna y los dioses deben sin duda sonreiros en esta tarea.

## NOTAS HISTÓRICAS DE LOS JUGADORES

Lo siguiente es un resumen de información que se asume que los jugadores han obtenido de diferentes fuentes del pueblo de Hommlet. La mayoría o todo ello debe ser revelado a los jugadores en este momento. Sin embargo, el DM debe revisarlo primero, borrando aquellas partes que no sean correctas en su campaña, y otras que puedan (a opinión del DM) ser demasiado reveladoras en este momento.

Durante muchos años, un culto de Caótica Maldad floreció en algún lugar a las orillas del Nyr Dyv. Aunque el lugar del Templo se olvidó, tanto los hechos que lo rodean como sus seguidores son conocidos.

El culto se basó en la premisa de que las fuerzas elementales del universo eran Caóticas y opuestas a la humanidad, y por tanto (desde un punto de vista humanocentrista) Malvadas. El Templo del culto buscó la destrucción de todos los trabajos del Bien y acabar con el orden. Sus miembros eran ladrones, asesinos, forajidos y similar. El fuego fue visto como el primero de los males elementales, y su predilección por el Caos encajó con la premisa del culto.

El agua fue de manera similar venerada como una fuerza incluso más poderosa de Caótica Maldad, en forma de aluviones, inundaciones, tormentas y mareas enfurecidas golpeando la tierra y los barcos en el mar. El arquetipo del Caótico Mal era, sin embargo, la combinación del aire y la tierra, representado por la absoluta oscuridad y relacionada directamente con el demoníaco Abismo. Esta combinación fue vista como una completa negación de la materia.

El culto creció en poder y riquezas, atrayendo seguidores de la peor calaña y ofreciéndoles seguridad dentro de los muros de la fortaleza del Templo. Desde este emplazamiento sus seguidores asaltarían, robarían y dejarían yermas las tierras a su alrededor, dejando el diezmo al culto a partir de los restos de la carnicería. Los cautivos de estos asaltos fueron llevados al Templo para servir como sacrificios humanos (los niños al fuego, los hombres al agua y las mujeres al más negro de los Males) o para esclavizar sus vidas mediante el sometimiento. Aparte de los extensos niveles superiores del Templo, un profundo laberinto fue construido bajo el lugar, pero no se conoce virtualmente nada sobre estas mazmorras excepto que están habitadas por una variedad de criaturas que sirven al Caos y a la Maldad. Se rumorea que un demonio se instaló en el nivel más profundo, para recibir mejor los sacrificios que le hacían.

Al final, los vecinos del Templo se cansaron de sus depredaciones. Todos los seres Buenos, tanto Legales como Caóticos, se unieron para formar un poderoso ejército. Su hueste marchó hasta el Templo, y se enfrentó a en dos batallas. La primera fue definitiva, aunque las fuerzas del Bien se quedaron guardando el campo de batalla tras su finalización, obtuvieron la reputación de la victoria, y sus filas pasaron a engrasar la milicia local. La segunda batalla fue testigo de una gran matanza de kobolds, goblins, orcos, hobgoblins, hombres malvados y similar. El Templo fue asediado posteriormente, cayó, y sus habitantes fueron pasados por la espada. Algunas fuentes informaron que el Templo y sus recintos resistieron a la completa destrucción, pero la mayoría declaró que todo había sido arrasado para que el culto no pudiera de nuevo emerger ni encontrar ninguna pista de donde floreció entonces.

## NOTAS PARA EL DUNGEON MASTER

Las mazmorras del Templo del Mal Elemental son extensas. Es muy probable que se conduzcan muchas largas aventuras antes de que tus jugadores hayan agotado sus posibilidades. Por tanto, no solo debes familiarizarte íntimamente con el Templo, sino también conocer el Pueblo de Nulb como si fuera el tuyo. De hecho, solo se bosqueja el lugar para que, de hecho, puedas hacerlo tuyo.



Esta aventura comienza en el Pueblo de Hommlet, a solo cinco millas al oeste y al sur del límite del mapa de la zona de Nulb. Puede fácilmente construir tu mapa de campaña con papel gráfico de aproximadamente los mismos parámetros de los del mapa de Nulb, asumiendo que 100 yardas es una casilla. Dos hojas de papel al oeste y dos al sur cubren todo el territorio importante, con Hommlet localizado en la Carretera Principal, dos mapas al oeste, uno al sur, cerca del final del mapa, pero en el cuadrante suroeste. (El Río Velverdyva, por cierto, generalmente permanece a lo largo de la parte superior de los mapas adicionales al norte, sobresaliendo un poco en el primer mapa que añades al oeste, luego girando hacia el norte para fluir junto al borde del segundo mapa añadido. Si haces este mapa, los jugadores deberían querer tener como base central Hommlet e ir al Templo en busca de aventuras. Esto los expone a más peligros aleatorios, pero le da una base más amigable que en cualquier lugar de las proximidades. Si preguntan o buscan por su cuenta, averiguan que el único vado del Río Imeryds está en Nulb, el siguiente está aproximadamente a seis leguas río arriba. Si los personajes se asientan en Nulb, pueden quedarse en el hostal, o pueden intentar comprar una estructura desierta en algún lugar del pueblo (Tú eliges dónde está la ubicación, pero su precio debería ser de alrededor de 500-800 po por el terreno y la casa, con un precio inicial de al menos el doble de esa cantidad seguido y una lenta y ruda negociación a la baja). Todas las reparaciones y las medidas de seguridad deben ser completadas por los personajes, por supuesto.

Un grupo afincado en Nulb ciertamente atraerá la atención si son obviamente de alineamiento Bueno o si son adinerados. Un pocos asaltos exitosos al Templo atraerán al grupo monstruos acechantes en la noche. Con alguna colaboración de los habitantes de Nulb. ¡Un gran cargamento de botín que llega a Nulb a manos de un grupo debilitado es una invitación abierta para todo pirata, forajido y guarda de la ciudad para unirse y superar a los extraños y quedarse con su tesoro! En cualquier caso, si hay acción continuada en el pueblo, deberías preparar un mapa del lugar, y posiblemente de algunos de sus edificios, siguiendo los ejemplos encontrados en Hommlet. Solo cuatro lugares de Nulb se describen a continuación, y deberías disfrutar desarrollando el resto.

Igual que con el pueblo, el Templo está razonablemente bien organizado. Aunque no hay una rivalidad particular en el pueblo, los ciudadanos son en su mayoría Caóticos y Neutrales Malignos, por lo que una acción conjunta está limitada (en frecuencia e intensidad). La gente de Nulb hace asaltos rápidos, pero no son proclives a participar de prolongados planes y largos asedios; tienen otras preferencias. El Templo sufre de la misma actitud, y también tiene sus propias rivalidades. Tras una breve sección sobre

el Pueblo, la parte correspondiente al Templo tiene una extensión mayor. Después de estas secciones, se añaden apéndices sobre nuevos monstruos (incluyendo el imponente St. Cuthbert) y objetos mágicos. Es posible que haya aventuras en el exterior en los alrededores de Nulb y en las ruinas superiores del Templo, pero los cuatro niveles de mazmorra y los cuatro nodos Elementales ciertamente proporcionarán la mayor de las emociones y las mejores recompensas.

Como en cualquier otra aventura, asegúrate de leer y familiarizarte con todo el material antes de empezar la campaña. Ajusta detalles para que encajen con tu concepto de aventura de fantasía; personaliza cosas para tu grupo; añade otras para hacer que el escenario esté más completo para la acción que está por venir - ¡y pelealo! Es una certeza que las aventuras provocan cambios; simplemente acéptalos como vienen, y corrige las cosas de forma acorde.

Ajusta las notas del trasfondo para los jugadores para que reflejen sus acciones en Hommlet. Recuerda que las siguientes aventuras están diseñadas para personajes que, tras empezar a nivel 1 en el escenario de Hommlet, ahora han terminado ese preludio y pueden continuar con estos desafíos.

#### MARCO DE CAMPAÑA DEL MUNDO DE FALCONGRÍS

Hommlet, Nulb, el Templo - todos son parte vital de Falcongrís. Esta aventura épica conforma la base de una mini campaña dentro del más amplio Marco de Campaña de Falcongrís. No es exactamente una trama secundaria, como terminó siendo, pero la aventura comenzó de esa forma. Muchos veteranos de la Campaña de Falcongrís, así como muchos recién llegados, comenzaron aventurándose en Hommlet hace unos diez años. A partir de estos episodios surgieron Burn y Rufus, Jaroo, Terjon, Otis, Y'dey y el resto. Después de limpiar de agentes del Templo la zona de Hommlet, varios personajes se unieron para asaltar el propio Templo. Habían subido niveles suficientes como para que los personajes de la campaña original de Falcongrís se involucran, y al final Lord Robilar entró al templo con un pequeño grupo. Robilar llegó en su alfombra voladora y se internó en las profundidades del Templo, dejando a su amigo orco Quij para que guardara el artefacto de transporte y un par de grifos. Mientras otros aventureros habían procedido con prudencia, Robilar fue directo. Dos días después, gran parte del Templo fue saqueado, trozos de monstruo quedaban por doquier, y cierta persona se perdió. Pero en proceso, los esbirros del Bien habían sido alertados, y también llegaron a la zona, en guardia. Robilar se fue perseguido, con Quij llevando un nuevo poncho (¡dos días era demasiado para esperar con ese frío!) La devastación de Robilar fue seguida por el iracundo

ejército de la gente Buena, liderado por Tenser y sus asociados - incluyendo a Otis, Burne, Rufus y otros. Zuggtmoy había sido liberado, pero no quedaba mucho para él tras toda esta diversión, por lo que Robilar también se fue con algo de prisa. El resultado final fue un empate, con una ventaja estratégica a favor del Caótico Mal. Todo esto ocurrió en otro mundo diferente al vuestro; ahora tú dispones de un escenario similar. ¿Quién sabe como se desarrollará tu campaña?

#### HISTORIA SECRETA DEL TEMPLO

Cuando la demonio Zuggtmoy concibió inicialmente el plan de establecer su propio reino en una porción de Flanaess, decidió usar tantas "herramientas" como fuera posible, igual que hizo su competidora (Lolth). Consultando a algunos de sus siervos sacerdotes, Zuggtmoy decidió que el Mal Elemental sería más atractivo de cara al resto que un culto dedicado a sus queridos hongos. El reclutamiento no fue difícil, y pronto florecieron los rudimentos del Templo del Mal Elemental.

La belleza del sistema cuadrático no era obvio para Zuggtmoy, cada tipo del Mal Elemental atraía a una amplia base de sirvientes y seguidores, y algunos de ellos realmente la servían a ella directamente. Los cuatro templos elementales por separado también competían, extendiendo el mal de forma más efectiva y sirviendo también para vigilarse entre ellos, por si uno se volvía demasiado poderoso - Zuggtmoy, por supuesto, deseaba retener todo el poder real en sus propias garras. El atractivo de la destrucción elemental y la ayuda demoníaca atrajo a muchas criaturas malignas y retorcidas al Templo, e hizo que creciera con mayor rapidez.

En esta coyuntura crucial, la mismísima Iuz reclamó una audiencia con Zuggtmoy. La Primigenia, que llevaba largo tiempo gobernando su propio reino, percibió al Templo del Mal Elemental y a Zuggtmoy como herramientas para sus propios fines. Ayudar a la demonio y a su Templo a crecer, ayudar al sometimiento de las tierras de alrededor, y con ello atraer con seguridad a las huestes del Bien de Veluna, del reino de Furyondy y de todo su entorno. Esto haría que sus enemigos se alejaran de inmediato de sus fronteras, y como poco los debilitaría en algún grado. Si el Bien triunfaba, Iuz no se pondría en riesgo, ya que la Primigenia podría retirarse a Doraka, y como mucho habría perdido tiempo y esfuerzo ayudando a Zuggtmoy. Si la batalla acababa en empate, entonces Iuz podría movilizar sus propios ejércitos contra Furyondy para poner a las huestes del Bien en un aprieto de Maldad irresistible. Si el Templo triunfaba, entonces podría reclamar a Zuggtmoy un pago a cambio de la ayuda prestada y asegurarse de que Iuz, y no la Sociedad Astada, se beneficiara de la mayoría de las conquistas territoriales en Furyondy.



También, un importante aliado Caótico Malvado contra el creciente poder de la Sociedad Astada podría ser muy útil.

Zuggtmoy, en cambio, vio la ventaja de tener la magia de Iuz de su lado para ayudarla a construir su fortaleza y extender su dominio en Flanaess. Recién aprendida la lección acerca del riguroso control por parte de Lolth sobre sus planes para destrozar el Mal, la Señora de los Hongos acordó aceptar a Iuz como (casi) una igual en su Templo. La vio como un arma excelente, especialmente útil contra la Sociedad Astada una vez que hubiera conquistado la mayor parte de Veluna y de Furyondy. Entonces ella animaría a Iuz a aplastar el poder de la Sociedad, y quedaría como único gran poder Maligno en todo Flanaess, lista para absorber la Costa Salvaje y Pomeraj, mientras que las fuerzas de Iuz y las de los Astados servían como colchón en el norte y este. Sus hordas, en cambio, podrían concentrarse en los odios elfos y enanos al oeste...

Y así se formó su alianza, y funcionó realmente, pero no salvó al templo. Zuggtmoy quedó atada a las mazmorras, pero Iuz permaneció libre (tal como había planeado). Tras forjar las poderosas magias que dejaron atada a Zuggtmoy - poderes que muy probablemente involucraron a grandes magos, altos sacerdotes y deidades - Iuz estaba decidida a volver de vez en cuando al Templo con la esperanza de obtener ventaja de sus esfuerzos pasados. Si podía de algún modo liberar a Zuggtmoy, verdaderamente estaría en deuda con él. Al mismo tiempo, estaría

enfurecida y ardiente de venganza contra aquellos que la aprisionaron. Fue Iuz, de hecho, quien ayudó a lo que quedaba de los seguidores del Templo a seguir siendo viable, pero carecía del poder para convertirlos en una herramienta adecuada.

Los debilitados templos elementales lucharon más entre sí que contra las fuerzas del Bien que estaban ampliando su ventaja en la superficie. Iuz, mientras tanto, estaba más preocupada en establecer sus propios seguidores, que del progreso de la organización del mal elemental de Zuggtmoy. Algunos de los que quedaron permanecieron fieles a esta, a pesar de no saber dónde se encontraba ni de cómo podían liberarla. Algunos se pusieron de parte de Lolth en su desesperación, ya que muchos drow visitaron el Templo tras su caída. Lareth fue uno de los que buscaron servir tanto al Templo como a Lolth. Y aunque Lolth odiaba el Mal Elemental de Zuggtmoy, estaba tan anhelante de poder que aceptó este culto. Si no hubiera sido derrotada ni sus oscuros seguidores tan mermados, podría haber salido de esta.

Pero a final de cuentas, Lolth podía - y todavía puede - sin ayuda física ni mágica dar aliento a aquellos que la llaman. El Templo por tanto estaba dividido en facciones, no menos de siete grupos competitores: cuatro servían a los principios del Mal Elemental, uno a Iuz, otro a Lolth y otro seguía leal a Zuggtmoy. ¡Ay de los desleales si la Señora de los Hongos alguna vez recupera su poder!

# Parte 2:

## Nulb y las Ruinas

### El Pueblo de Nulb

#### NOTAS DE LOS EXTERIORES

Un vistazo general a la zona de mapa muestra que, en general, solo se muestran los rasgos de terreno especiales. Los encuentros en las tierras salvajes no se proporcionan, por dos razones. Primero, la longitud del material incluida aquí impide el detalle extensivo de las zonas de exteriores. En segundo lugar, como se concibe para una campaña a largo plazo, es absolutamente necesario que el DM personalice su mapa para encajar con el tempo y la dirección de los eventos en el contexto del grupo. Hay dos zonas construidas en el mapa, y estas se tratan en diferente grado de detalle.

#### ENCUENTROS ALEATORIOS (EXTERIORES)

Comprueba si hay un encuentro aleatorio cuando el grupo se aproxime por primera vez a Nulb, y siempre que salgan de él. Comprueba a mitad de camino en la carretera. Si es de noche, comprueba dos veces. Cuando un grupo esté explorando la carretera, comprueba seis veces al día: mañana, mediodía, tarde, anochecer, media noche y crepúsculo.

Comprueba una sola vez si el grupo va en un velero por el agua. Si se hunden por alguna razón, comprueba cada hora. De igual forma, si el río está bajo vigilancia, comprueba cada hora, pero no a menos que haya una exposición a un ataque; los cangrejos y los catanes no son observados en la mayoría de los casos, así que simplemente omite cualquier mención al encuentro.

Puedes modificar estas tablas como deseas.

#### Bosque o maleza (incluyendo carreteras y caminos)

1d12	Resultado
1	1d10+10 bandidos; líder de nivel 4-5
2	1d4 + 1 jabalíes salvajes
3	2d4 osgos
4	1d10 + 2 gnolls
5	1-2 licántropos (hombres lobo)
6	Caravana de mercader (1 de 6 prob. de que sean peregrinos del Mal disfrazados)
7	1d12 lobos normales
8-12	Sin encuentro

#### Pantano, lagunas o estanques

1d12	Resultado
1	1d4 ranas asesinas gigantes
2	2d4 ghouls
3	1d6 sanguijuelas gigantes (en agua)
4	2d8 hombres lagarto

5 Caravana de mercader (1 de 6 prob. de que sean peregrinos del Mal disfrazados)  
6-12 Sin encuentro

#### Río (incluyendo la Ruta de Imeryds)

1d12	Resultado
1	1d4 cangrejos gigantes
2	1 gar gigante (de pequeño tamaño solo en la Ruta)
3-6	Un velero mercante o 2-4 barcas
7	1 barco pirata
8	1d4 naves de guerra o 1d4 + 8 barqueros de Nyr Dyv con 2-4 barcas
9-12	Sin encuentro

#### Estadísticas

**Bargefolk:** CA 10; MV 12"; Nivel 0 (DG1-1; líderes DG 1 + 2); #AT 1 o 2; D por arma; AL Cualquiera; Tam M; PE 10 + 1/pg (líderes extra)

**Jabalí salvaje:** CA 7; MV 15"; DG 3 + 3; #AT 1; D 3-12; AE muere con -7 pg; Tam M (3'); PE 85 + 4/pg

**Bandido:** CA 8 (armadura de cuero); MV 12"; Nivel 0 (DG 1-1); #AT 1 o 2; D por arma; AE disparo de proyectil (arco corto, arco largo, ballesta ligera); AL NM-CM; PE 10 + 1/pg o 14 + 1/pg

**Osgo:** CA 5; MV 9"; DG 3 + 1; #AT 1; D 2-8 o por arma; AE sorpresa en 1-3; AL CM; Tam G (7' + ); PE 135 + 4/pg

**Cangrejo de río gigante:** CA 4; MV 6V/12"; DG 4 + 4; #AT 2; D 2-12/2-12; AE sorpresa sobre 1-3 si se esconde; AL N; Tam G (8' + ); PE 90 + 5/CP

**Rana asesina gigante:** CA 7; MV 3"/9"; DG 1 a 3; #AT 1; D 1-3 o 1-6 o 2-8 (por DG); AE sorpresa en 1-4; salto, lengua, AL N; Tam p-M; PE 22 + 1/pg; 44 + 2/pg; o 80 + 3/CP (por DG)

**Gar gigante:** CA 3; MV 0//30"; DG8; #AT1;D 5-20; AE tragarse en 20; AL N; Tam G (21-30'); PE 550 + 10/pg

**Gul:** CA 6; MV 9"; DG 2; #AT 3; D 1-3/1-3/ 1-6; AE parálisis (elfos inmunes); AL CM; Tam M; PE 65 + 2/pg

**Gnoll:** CA 5; MV 9 "; DG 2; #AT 1; D 2-8 o por arma; AL CM; Tam G (7' + ); PE 28 + 2/pg

**Sanguijuela, gigante:** CA 9; DG 1 a 4; #AT 1; D 0; AE drenaje de sangre (dmg por ronda - DG); anestesia (la víctima sólo nota el 1%); y 50% de enfermedad; AL N; Tam p-M; PE 22 + 1/pg; 44 + 2/pg; 80 + 3/pg; o 135 + 4/pg (por DG)

**Hombre lagarto:** CA 5; MV 6V/12"; DG 2 + 1; #AT 3; D 1-2/1-2/1-8; AL N; Tam M (7'); PE35 + 3/pg

**Licántropo, hombre lobo:** CA 5; MV 15"; DG 4 + 3; #AT1; D 2-8; AE sorpresa en 1-3; AL CM; Tam M; PE 205 + 5/pg

**Mercader:** CA 10; MV 12"; Nivel 0 (DG 1-1); #AT 1; D 1-4 (daga); AL Cualquiera; Tam M; PE 10 + 1/pg; normalmente (80% + ) con guardias (guerreros de nivel 0 a nivel 3, CA 5 o mejor, #AT 1 o 2; D por arma)

**Pirata de río:** CA 7 (cuero y escudo); Nivel 0 (DG 1-1, líderes DG 2 + ); #AT 1 o 2; D por arma; AL NM-CM; Tam M, PE 10 + 1/pg (líderes extra)

**Lobo:** CA 7; MV 18 "; DG 2 + 2; #AT 1; D 2-5; AE el aullido puede causar pánico a los herbívoros (50%); AL N; Tam p; PE 35 + 3/h

#### MILICIA DE NULB

En cualquier momento, la población básicamente Neutral Maligna del pueblo puede convertirse en una milicia que es bastante similar a un bandido (hombre normal de Nivel 0, ni líderes ni otro tipo fuera de lo común) en armas y armadura. El número total depende de las circunstancias:

Pueblo amenazado con la destrucción	60
Un botín posiblemente por encima de 1.000 po	40
Menos botín y buena perspectivas del resultado de la batalla	30
Los líderes del pueblo demandando servicios	20
Grupo o una fuerza atacada que es Buena	10

Además, en Nulb hay entre 5-30 bandidos, y salen si sus líderes ven la situación lo suficientemente lucrativa como para participar. Si la banda de Tolub (consulta zona 4) está o no en el pueblo, 2-12 piratas adicionales participan probablemente si la recompensa parece merecer la pena.

#### ESFUERZOS COORDINADOS

Las facciones del Mal y del Bien en el pueblo de Nulb no son grupos aislados que actúen al azar ignorando los eventos que ocurren a su alrededor. Si un lugar es atacado, alguien es probable que lo vea o oiga, y después lo cuente a otros. Un combate serio en la Taberna de los Barqueros (zona 4), por ejemplo, atraerá a todo el mundo del Hostal Waterside (zona 1), la ciudadanía (incluyendo 10-40 militiamos), y Otis (zona 2). Y'dey y Murfles (zona 3) también acudirán. Los últimos tres son conscientes de estas reacciones y en la mayoría de los casos no ayudarán ni siquiera a los individuos de alineamiento Bueno - porque esto revelaría sus verdaderas identidades y esto traicionaría su propósito final.

Esto no quiere decir que un silencioso, rápido y mortal ataque sobre un lugar u otro siempre sea advertido. Pero si tiene lugar una batalla extensa y ruidosa las consecuencias se le podrían atragantar a los causantes del problema.

Otis, Y'dey y Murfles, como agentes del Bien, deben manejarse como individuos racionales, brillantes,



inteligentes y reflexivos. No harán nada estúpido, ni ofrecerán ayuda a grupos que no han probado su valía. No se arriesgarán a perder su falsa identidad, dejar sus vidas, bajo ningún concepto. Por otro lado, su participación en un golpe mortal contra el Templo (una expedición con un propósito, planificación, objetivos y probabilidades sólidas de éxito) es lógica y razonable.

En resumen - ¡interpreta a cada personaje y grupo como si fueras tú mismo!

## MERCENARIOS

Como se comentado, un grupo de hombres de armas están normalmente en el pueblo, y servirán a cambio de dinero. Debido a la reputación de la zona, estos mercenarios son Malvados (Neutrales o Caóticos) o Caótico Neutral. Estos tipos están en el pueblo principalmente para servir a algún tipo de bandido jefe o persona similar - quizás incluso para ser contratados por algún esbirro del Templo. Cuando los mercenarios son encontrados por los Pjs, determina el alineamiento tal como se expresa en la Tabla 1 de Mercenarios.

El alineamiento de un líder, por supuesto, determina la inclinación del grupo. Los hombres de armas Malvados servirán bajo las órdenes de los personajes jugadores, pero es muy probable que quieran robarles, abandonarlos o traicionarlos, dependiendo de las circunstancias. Los grupos Caótico Neutrales son solo eso - y posiblemente peligrosos gracias a su impredecibilidad y avaricia.

Si el grupo está en el lado débil, deberás modificar las probabilidades para mercenarios en vez de invocar a Otis, Y'dey o Murfles. Los jugadores tenderán a apoyarse demasiado en estos PNJs, en vez de desarrollar las habilidades de sus personajes. Para ajustar un grupo que necesita refuerzos, usa la Tabla 2 de Mercenarios. Asume que cada vez que un PJ entra en el Hostal Waterside de 5-8 de estos mercenarios están presentes.

### Tabla 1 de Mercenarios (Normal)

1-3	Caótico Maligno
4-5	Neutral Maligno
6	Caótico Neutral

### Tabla 2 de Mercenarios (Grupo en apuros)

1	Bandidos
2-3	Mercenarios Neutrales Malignos
4-6	Mercenarios Neutrales

### Líderes

Los mercenarios son liderados por un guerrero de nivel 2, si hay más de 6 presentes, también por un sargento de nivel 1. Ten en cuenta que estos líderes no se añaden al total; forman parte del grupo establecido de 5-8 mercenarios. No progresan más allá

de sus niveles indicados.

### Tipos de tropas

Cada grupo de mercenarios siempre contiene los siguientes tipos de tropas y armamento. Cada mercenario tiene 1-2 dagas también, que usan arrojando o como armas de mano.

Hombres con ballesta ligera: 2

Lanceros: El resto de hombres

Espaderos: Líder + sargento

### Armadura

El líder y el sargento tienen cota de mallas y escudo (CA 4), los lanceros tienen cota de anillas y escudo (CA 6). Los ballesteros tienen armadura de cuero y escudo (CA 7, CA 8 cuando disparan).

### AYUDA Y ENTRENAMIENTO

Si Otis pide ayuda, Burne (de Hommlet) ayuda a magos, ofreciéndoles conjuros para sus libros al coste de 1.000 po por nivel de conjuro. Ofrece solo los siguientes conjuros:

#### Primer nivel

- manos ardientes*
- proyectil mágico*
- protección contra el mal*
- escudo*
- trepar como una araña*
- ventriloquía*

#### Segundo nivel

- señuelo audible*
- luz continua*
- levitar*
- rayo de debilitamiento*
- telaraña*

#### Tercer nivel

- dispar magia*
- bola de fuego*
- sugestión*
- don de lenguas*





## Claves de Encuentros en Nulb

El pueblo de Nulb es sucio, desvencijado, y lo bastante activo a pesar de la destrucción del Templo. Los edificios están hechos con hierba y ladrillos de barro, a partir de madera toscamente labrada y de maderos de antiguas barcazas. Uno o dos tienen cimientos de piedra y tableros adecuados, pero incluso estos tienen necesidad de reparación. Los habitantes de la villa son barqueros, pescadores, pastores, agricultores y similar. Es evidente que nadie consigue ganarse la vida en Nulb, y que es un lugar muy pobre, generalmente ignorado por los señores y los bandidos por igual.

Junto a la Carretera Baja se mueve algo de comercio, así como el que entra a Nulb procedente de Velverdyva, ya que el Curso de Imeryds es ancho y lo suficiente profundo como para que pequeños veleros de río lo usen para descargar su carga y de la misma manera cargarla en Nulb, al norte del vado en esa zona. Solo cuatro puntos de todo el pueblo son dignos de mención.

### 1. EL HOSTAL WATERSIDE

Este lugar es una de las edificaciones de mayor protagonismo en Nulb. Tiene unos cimientos de piedra de cantera y muros de madera aserrada, pero es sin embargo un lugar vilipendiado. Su comercio principal se encuentra entre los muros de la taberna, aunque algunos viajeros ocasionales se detienen también a pasar la noche. Se rumorea que los invitados más ricos han desaparecido misteriosamente.

El dueño es un tipo corpulento con el rostro lleno de cicatrices y marcas de viruela y un ojo cubierto por un parche. El posadero es de apariencia flaca y grasiesta, pero bastante alto. Dos desaliñadas mozas y dos sirvientes malhumorados pululan por el lugar. Consulta más adelante para más detalles sobre los PNJs.

Los precios son bajos, sin embargo, llegando a la mitad de los de la Posada de la Moza Agraciada en Hommlet. (Redondea hacia abajo cuando calcules precios). Por el día, solo dos o tres personas de la zona se encuentran en la sala de la taberna del hostal (granjeros, trabajadores, etc. de nivel 0). Por la noche 14-34 (4d6+10) bulliciosos parroquianos se reúnen en la taberna (25% aldeanos, 25% barqueros o carabineros, 25% bandidos o mercenarios de paso, 25% piratas de río o espías del Templo; asumen las mismas probabilidades cuando existen dos tipos posibles de clientes).

**Dueño:** Dick Rentsch, espadachín (Guerrero nivel 5); CA 7 (armadura de cuero); pg 39; PE 520;

Fu 17; In 8; Sa 13, De 15; Co 15; Ca 7;

daga +1; bolsito con 9 ppt, 15 po, 11 pp; cambia a CA 1 si el tiempo se lo permite.

En sus cuartos privados, Dick tiene un *traje de cota de mallas +1*, un *escudo +1*, un *bacha de batalla +1*, una espada larga normal, y un cofre de hierro con una trampa de aguja envenenada en la cerradura (salvación o muerte). El cofre, guardado bajo su cama, contiene 673 pc, 325 pp, 17 pe, 108 po y 46 ppt. Dick informa con frecuencia a los sacerdotes del Templo de Tierra.

**Posadero:** Wat, pendiente de ajusticiar (Asesino de nivel 3); CA 5 (cuero); pg 22, PE 241; F 16, I 12, S 6, D 17, Co 16, Ca 7 daga de veneno, bolsito con 12 pc, 9 pp, 21 po y una piedra de sangre que vale 50 po.

En su habitación privada, Wat guarda un escudo +1, botas élficas, una espada larga y otra corta normales, un par de cuchillos arrojadizos bien equilibrados (dagas), y un anillo de oro con un ópalo de fuego engarzado (2.000 po) oculto en el dobladillo de una vieja capa que cuelga de una clavija. Wat sirve a los sacerdotes del Templo del Fuego.

**Moza:** Dala, carterista (Ladrón de nivel 3), CA 6 (sin armadura); pg 15; PE 95;

Fu 11 In 11 Sa 10 De 18 Co 15 Ca 13

Habilidades de ladrón: PP 70; OL 48; F/RT: 35; MS 37; HS 30; HN 15; CW 87

Lleva encima: daga (oculta), 1-4 piezas de bisutería barata (un valor total de 2-12 po). A veces roba bolsillos.

En una pequeña sala en la planta de arriba, Dala tiene un *filtro de amor* y un par de pendientes enjoadados (de 700 po de valor) bajo un tablón suelto, y 87 po en su colchón. Es la amante de Dick Rentsch.

**Moza:** Pearl, carterista (Ladrón de nivel 3), CA 8 (sin armadura), pg 13, PE 89;

Fu 13 In 14 Sa 9 De 16 Co 12 Ca 11

Habilidades de ladrón: PP 60; OL 38; F/RT: 30; MS 27; HS 20; HN 15; CW 87.

Lleva encima: daga (oculta); 1-4 piezas de bisutería barata (un valor total de 2-12 po). A veces roba bolsillos, pero normalmente se limita a víctimas ebrias.

En una pequeña sala en la planta de arriba, Pearl tiene una caja de plata (que vale 75 po y está adornada con un zafiro de 1.000 po de valor) que contiene 19 pp. Sin embargo, todo está cubierto de una gruesa capa de cera y en la parte superior hay una vela a medio quemar y todo ello parece un portavelas perfectamente normal y carente de valor. Las monedas están pegadas con la cera para prevenir el tintineo revelador. Pearl es la amante de Wat.

**Sirvientes (2):** ambos veteranos (guerreros de nivel 1); pg 8, 7; PE 22, 21; armadura de cuero (la cambiarán si el tiempo se lo permite); daga (la lleva a la vista); puntuaciones de característica por en-

cima de la media; cada uno tiene un bolsito con 2-12 pp y 2-8 po.

Estos hombres duermen en la buhardilla, donde cada uno tiene guardado un traje de cota de malla, un escudo, una ballesta ligera con 30 viroles en una saca y una espada larga. Los sirvientes son guardias, siempre alerta y listos para una pelea o para tareas inmorales. Trabajan exclusivamente para el dueño.

### 2. HERRERÍA Y ESTABLO

El herrero es un hombre muy fuerte, y de barba poblada y grandes manos que siempre están trabajando una pieza de hierro. Es ayudado por un torpe e ingenuo chico de los establos y un joven aprendiz con cara de rata. Aunque la habilidad principal del herrero es calzar herraduras a los caballos y similar, puede forjar una armadura y hacer trabajos menores de armas, y por ello se mantiene bastante ocupado. Se le ve frecuentemente bebiendo en silencio (aunque se mete en alguna pelea de vez en cuando) en la Taberna de Waterside.

**Chon, joven aprendiz:** parroquiano de nivel 0; CA 10 (sin armadura); pg 3; Al NB; PE 8;

Fu 16 In 6 Sa 8 De 12 Co 14 Ca 10

Lleva encima: daga, bolsito con 10 pc, 10 pp, 2 pe, 1 po

**Sammy, ayudante de herrero:** un veterano (Guerrero de nivel 1), CA 4 (cota de malla y escudo); pg 8; AL N; PE 18;

Fu 17 In 13 Sa 9 De 8 Co 15 Ca 10

Lleva encima: daga, bolsito con 6 pc, 6 pp, 4 pe y 3 po

**Herrero:** Otis, un hombre de armas ex-mercenario; CA 7 (sin armadura) o mejor (consulta a continuación); pg 100; AL NB; PE 5.000;

Fu 18/07 In 15 Sa 15 De 17 Co 18 Ca 13

Lleva encima: daga (y martillo de herrero), bolsa con 1 pc, 4 pp, 7 pe y 2 po.

**Idiomas:** común, alineamiento, élfico, gnomos, ogro, hada. **Conjuros (druídicos):** detectar magia, hablar con los animales, alterar fuegos normales.

En un lugar secreto bajo el viejo yunque en la parte de atrás de su tienda, Otis tiene un *cota de malla +2*, una *espada larga +2*, y un bolsito con 25 gemas (una mezcla de amatistas, crisoberilos, perlas y turmalinas, cada una de un valor de 100 po). Cerca de la cama tiene un cofre (que contiene ropa y equipo aventurero acorde a su nivel), una pequeña mesa y una silla, y un surtido de viejas pero todavía útiles armas (que incluyen un arco largo normal, un carcaj con 20 flechas de punta de hierro forjado en frío, una espada corta y un hacha de batalla de hierro frío).





El herrero es en secreto un caballero explorador (nivel 10), un agente del Rey de Furyondy, un Caballero Ungido de Veluna, y antiguo vigilante de la actividad en Hommlet. Otis dice ser un ex-mercenario. Su aprendiz y el chico creen que esto es verdad, aunque el primero (un fisgón inquieto) sabe donde esconde Otis su equipo especial.

Otis acompañará a los aventureros al Templo del Mal Elemental si surge la oportunidad. Asesina o engaña a las criaturas malignas y ayuda a aquellos que sean Buenos mientras que no arriesgue de manera estúpida su vida. Sin embargo, tras una o dos de estas expediciones, decide que incluso un grupo Bueno debe ir por su cuenta, ya que no quiere revelar su verdadera identidad ni su propósito - para estar seguro de que algún personaje poderoso Malvado no pierda al prisionero (como hizo Lord Robilar en la Campaña de Falcongrís).

Este explorador asistirá a los personajes Buenos si están en grandes aprietos. En su coartada como hombre de armas, pregunta por un traje de cota de mallas y espada larga, y luego las sustituye por sus contrapartes mágicas. Su espada brilla solo al detectar una runa secreta, por lo que su magia puede estar oculta durante un tiempo. Su "tasa" es una parte de todo el tesoro obtenido. Otis es Neutral Bueno, y coopera con Y'dey y Murfles (consulta zona 3, siete seguidores especiales: Murfles (zona 3), dos búhos gigantes y cuatro hadas. Los búhos se ocultan entre el espeso follaje de un enorme roble cercano. Por la noche observan e informan a Otis y de cualquier actividad cercana al Templo. Las hadas son de la zona cerca y están muy familiarizadas con los alrededores. Están temporalmente viviendo en un hueco en la parte alta del gran tronco de un árbol Ipp cercano (cerca del roble de los búhos), en el pequeño bosque al norte del camino entre Nulb y el Templo. Vigilan de día, informando a Otis de cualquier actividad en los alrededores del Templo.

**Búhos (2):** CA 6; MV 3"/18"; DG 4; pg 27, 2; #AT 3; Daño 2-8/2-8/2-5; AE sorpresa en 1-5; Tam Med; PE 258, 238

**Hadas (4):** CA 6; MV 9"/18"; DG 1; pg 7, 6, 5, 5; #AT 1 o 2; D daga (1-4) o flecha (1-3); AE sorpresa 75% y flecha (víctima debe salvar contra veneno o queda dormido 10-60 turnos), DE se mueve silenciosamente, invisible a voluntad (bonif. de -4 CA); Tam p; PE 87, 86, 85, 85

### 3. TIENDA DE HIERBAS DE LA MADRE SCRENG

Este edificio en ruinas es bien conocido en el pueblo como el lugar al que ir a por todo tipo de hierbas, medicinas e incluso bebedizos de uno u otro tipo. Madre Sceng es vieja y decrepita, con mechones de color gris que salen de debajo del chal viejo que

lleva todo el año. Su hija parece tan vieja como ella, por lo que Madre Sceng debe ser más que muy vieja. Su hija, de nombre Hruda, es bastante fea, y no sorprende que sea una vieja solterona, ya que su personalidad coincide con su aspecto y su lengua es afilada.

Dentro de la tienda hay mostradores y baldas llenas de jarras, frascos, botellas, cajas y pequeños escritorios. Estos están llenos de hierbas y cosas similares, y de diferentes infusiones y bebedizos creados a partir de aquellas. Madejas de vegetación de diferentes tipos cuelgan de las vigas o se abalanzan sobre los mostradores. La tienda tiene casi cualquier hierba y especia conocida, e incluso tres jarras de ungüento de Keoghtom que Madre Sceng vende a cualquier aventurero de alineamiento Bueno que esté realmente necesitado de un bálsamo mágico, tras haberse probado a sí mismos en expediciones al Templo.

**Madre Sceng:** Comerciante de hierbas (también Sacerdotisa Y'dey - Clérigo de Nivel 6; PE 3.978); CA 9 (sin armadura) o mejor (consulta más adelante); pg 37; AL NB; PE 1.072;

Fu 13 In 12; Sa 17; De 15 Co 16 Ca 13

Lleva encima: maza (bajo el mostrador), bolsito con 4 pc, 7 pp, 5 pe, 11 po. Conjuros típicos:

Primer nivel: bendecir, ordenar, curar heridas leves, detectar el mal, protección contra el mal

Segundo nivel: augurio, detectar encantamiento, inmovilizar persona, conocer el alineamiento, hablar con animales

Tercer nivel: disipar magia, plegaria, eliminar maldición

**Hruda:** la hija de Madre Sceng (también conocida como Murfles, la compañera de aventuras y seguidora de Otis, una guerrera élfica, Guerrero/ Ladrón nivel 2/2); CA 6 (sin armadura) o mejor (consulta más adelante); pg 12; AL NB; PE 156;

Fu 15 In 9 Sa 11 De 18 Co 15 Ca 14

Habilidades de ladrón: PP 40; OL 49; F/RT 30; MS 36; HS 35; HN 15; CW 86.

Lleva encima: espada corta (bajo la túnica), bolsito con 9 pp, 5 po y 2 ppt.

Y'dey es la clérigo jefe de la iglesia de San Cuthbert en Hommlet, fuera en su periodo sabático. Tiene un traje de cota de placas +1, escudo +1, maza +1, anillo de resistencia al fuego, poción de volar, un pergaminio con 3 conjuros de clérigo (silencio radio de 15', neutralizar veneno, revivir a los muertos) y equipo aventurero, todo guardado en sus aposentos. La poción, el pergaminio y el equipo están en un armario, junto con una pequeña caja de hierro cerrada con llave que guarda 50 gemas (principalmente perlas y algunas espinelas rojas, cada una de 100 po de valor) y 10 lingotes de plata de 10 po cada uno. Murfles tiene un traje de armadura de cuero, equipo aventurero, una

daga, una espada larga, un arco largo y un carcaj con 11 flechas de punta de plata en su habitación. Cederá sus flechas a los personajes que se lo merezcan. Un saco con 290 po yace bajo un tablón de madera suelto. Murfles ayuda a Y'dey e informa a Otis sobre cualquier cosa que pueda ser de interés.

Ni Y'dey ni Murfles irán de aventuras (al Templo o a otro lugar) a menos que Otis personalmente les pida que lo hagan y que tenga una buena razón para ello ya que ellas en todo caso sirven a Furyondy, Veluna y a la causa del Bien vigilando la actividad del Mal en Nulb y en el Templo. Sin embargo, ambas ayudan a los grupos de intención y alineamiento Buenos. Una exploración cuidadosa del Templo, para descubrir el estado de sus fuerzas y sus actuales intenciones es de gran importancia para estas dos "viejas brujas".

Hay un pequeño gallinero en la parte trasera de la tienda. Allí se guardan seis palomas mensajeras, que Y'dey usa para comunicarse con el Archi Clérigo de Veluna. Esta misma información se envía a Furyondy (y luego a Veluna y a Verbonc) a través de los informes regulares de Otis; las palomas son un sistema de apoyo.

### 4. TABERNA DE LOS BARQUEROS Y MERCADO DE NULB

Este gran almacén viejo aloja una pequeña taberna en su esquina posterior. El resto del lugar sirve tanto como almacén como de tienda de variedades. Diferentes productos duros y blandos se ofrecen aquí, así como provisiones generales y pescados frescos. La Taberna de los Barqueros es tan barata como el bar del Hostal Waterside - y el lugar es incluso más sucio y hostil. La sala puede alojar a unos 30 clientes, y en cualquier momento tras las 8 de la mañana, entre 7 y 12 personas del pueblo y al menos la mitad de gente del río de cualquier lugar se encuentran aquí, bebiendo jarras de cerveza, malta o vino.

**Propietario:** Skole, un ex-hombre del río (y forajido, también espadachín), Guerrero de nivel 5; CA 8 (cuero) o 2 (consulta más adelante); pg 27, AL NM; PE 265;

Fu 16 In 11 Sa 14 De 10 Co 13 Ca 10 Lleva encima daga, anillo de topacios y plata (vale 300 po), bolsa con 8 pc, 3 pp, 7 pe y 12 po.

En la sala de atrás, Skole tiene una cota de mallas, un escudo +2, una lanza +1, y una espada larga normal. Un ladrillo suelto en la chimenea puede ser retirado para descubrir un paquete con 10 gemas de 500 po de valor cada una (tres aguamarinas, un granate violeta, dos perlas negras y cuatro peridotos) y un collar de platino de mujer con esmeraldas incrustadas (8.000 po).

Skole es ayudado por tres hombres normales (pg 6, 4, 3 PE 20, 14, 13), cada uno armado con una daga. Si el tiempo lo permite, llevan cota de escamas y



escudo (CA 5) y espadas cortas. El más fuerte tiene también una ballesta ligera con 20 viroles. Cada ayudante tiene un bolsito que contiene 1-6 pc, 1-6 pp y 1-6 pe. Están siempre trabajando por la zona, bebiendo en la taberna o durmiendo en sus cuartos en una parte de la buhardilla.

**Camarera:** Lodriss, Nivel 0, puntuación de características medias; pg 5; sin armadura, PE 53. Lleva encima: daga normal (escondida en la cintura), una daga envenenada (bajo su falda), un bolsito con 2 pc, 7 pe, 4 po y 8 ppt; también lleva unos pendientes enjoyados (de 400 po de valor); una cadena de oro en el cuello (de 120 po de valor), cuatro brazaletes (de valor 50, 200, 210 y 500 po), y un par de anillos (200 y 800 po).

Lodriss es en realidad la dueña de la Taberna de los Barqueros. Era antigua seguidora del campamento y ahora señora de Tolub (consulta a continuación), uno de los líderes piratas del río que frecuenta Nulb para vender mercancía robada y reabastecerse.

Tolub lidera una banda de 40 piratas de río. Solo una cuarta parte de su gente está aquí con él; la mitad está fuera en el río y el resto vigilando su barco. La banda de Tolub se detalla a continuación. Si Tolub no está aquí, su lugarteniente, Grud, probablemente sí, con un grupo idéntico. Para determinar quién está en puerto en un momento dado, tira 1d6 y consulta la siguiente tabla.

Las tripulaciones piratas están en la taberna solo a partir del anochecer, cuando tres camareras también están presentes. Los otros 13-18 (1d6+12) parroquianos del lugar son hombres de nivel 0.

Tirada 1d6	Tripulación en puerto
1	Las dos fuera asaltando durante 3 días
2	Tolub en puerto durante 1 noche
3	Tolub en puerto durante 2 días
4	Grud en puerto durante 1 día
5	Ambas tripulaciones en puerto durante 1 noche *
6	Tira de nuevo, ahora 1d4

\*Si ambas tripulaciones están en puerto, dobla la banda mostrada por Tolub, la de Grus es idéntica.

**Líder pirata:** Tolub, un superhéroe (Guerrero de nivel 8) CA 3 (armadura de cuero +1, anillo de protección +3); pg 62; PE 1.520

Fu 17 In 9 Sa 10 De 15 Co 15 Ca 17

Lleva encima: hacha de batalla +1, daga +2, bolsa con 7 pe, 14 po y 10 ppt; anillo de ópalo negro que vale 6.000 po

**Pirata lugarteniente:** Grud Ojo Saltón, un mirmidón (Guerrero nivel 6); CA 4 (cota de mallas +1); pg 59; PE 504

Miembro	Nivel	pg	CA	PE	Armadura	Armas
1er oficial	4	23	4	177	Mallas*+Esc	Espada larga
2º oficial	4	21	4	169	Mallas+Esc	Hacha de batalla
Bosun	2	12	5	44	Mallas	Mangual
1er of. Bos	0	6	4	16	Mallas	Espada larga, hacha
2º of. Bosun	0	7	5	17	Mallas	Espada bastarda
2 marineros	0	5	7	15	Cuero+Esc	Espada larga
6 marineros	0	4	8	14	Cuero	Lanza, daga
4 marineros	0	5	8	15	Cuero	Hacha de batalla
2 marineros	0	4	8	18	Cuero	Daga, pesada
4 marineros	0	3	8	17	Cuero	Hacha, ligera

\*Esta y todas las demás entradas iguales se refieren a Cota de Mallas

El primer oficial y la mitad de los marineros están a bordo del barco. Recuerda, solo una cuarta parte de toda la banda listada previamente se encuentran con Tolub o con Grud.

Fu 15 In 10 Sa 10 De 12 Co 17 Ca 14

Lleva encima: daga +1; espada corta, mayal, bolsa con 2-12 de cada tipo de moneda; lleva un pendiente (que vale 600 po) y un cinturón enjoyado (que vale 7.300 po).

**Banda de piratas (tanto la de Tolub como la de Grud):** ver tabla en la parte de arriba

# Ruinas del Mal Elemental

## DESCRIPCIÓN PARA LOS JUGADORES

El camino que lleva de Nulb al Templo está salpicado aquí y allá por maleza: cardos, abrojos, espinas, ortigas, etc. Algunas pisadas humanas y de animal señalan actividad en el sendero, pero no muy abundante. (La mayoría del tráfico entre estos puntos evita usar la carretera, para no dejar un camino rastreable).

Según os acercáis a la zona del Templo, la vegetación se vuelve desconcertante - árboles muertos con apariencia esquelética, sobrecrecimiento de matarrales de colores y formas sobrenaturales, todo insano y enfermizo o de una robustez sobrenatural y desagradable. Las ruinas exteriores de la arquitectura del templo parecen ser muy oscuras y compuesto de montones de escombros grises y de maleza negra. Calaveras y huesos de humanos y humanoides se reparten aquí y allá entre la maleza. Una arboleda extrañamente poco poblada y formada por árboles de aspecto insalubre crece entre el extremo norte de lo que antiguamente era el recinto exterior del Templo, y una porción de torre surge de la esquina noreste del muro derruido. El Templo gris y leproso, sin embargo, aguanta intacto, con el arco soportado por el contrafuerte de alguna manera obsceno debido al sobrecrecimiento de la vegetación.

Todo lo que rodea al lugar es repugnante. La mirada de rostros brillantes y retorcidos, en formas torsionadas que adornan cada fachada del Templo parecen morfarse con las obscenidades que representan. La vegetación en el recinto es prominente y fétida. Espinas aglomeradas, abrojos y tallos machacados, todos ellos emiten un hedor terrible o levantan las malas hierbas con la carne expuesta. Peor aún es sin embargo el miedo penetrante que parece inundar toda la zona - una sofocante y pegajosa, casi palpable, nube de maldad y terror. Suena como distorsionada, amortiguada y aguda o elevada y chirriante de forma sobrenatural.

Los ojos os juegan una mala pasada. Veis movimientos extraños de refilón, justo en el límite de la visión; pero cuando giráis la cabeza hacia ello, por supuesto, no hay nada de nada. No podéis hacer otra cosa que preguntaros quién o qué creó el laberinto de estrechos caminos a través de este patio. Qué tipo de cosas vagarían en este lugar tan cercano al sombrío edificio del Mal sin chillar y farfullar y volverse completamente loco? Aunque los frecuentes sonidos habituales de vuestro viaje se ven acompañados únicamente por el sonido del viento, los lamentos a través de las centenares de rendijas del Templo construidas para sonar como almas condenadas son entregadas a las tiernas misericordias de la raza demoníaca, y ecos del macabro graznido de algunos

cuervos que aletean y saltan.

No hay duda: habéis llegado a un lugar de inefable Maldad. A pesar de todo, es el lugar donde encontraréis con seguridad muchas aventuras e incontables tesoros. Es hora de preparar los conjuros, sacar las armas, comprobar el equipo y adentrarse en el laberinto de peligros que os esperan.

## NOTAS DEL EXTERIOR (*para el DM*)

Las estructuras derribadas y los edificios destrozados se indican con X en el mapa. Todo el suelo en el interior y alrededores del lugar está inundado de malas hierbas, por lo que la observación está restringida a 15 pies en cualquier dirección en relación a objetos de seis o menos pies de altura, excepto en lo que queda de la carretera y del camino. En estas dos zonas, la hierba está más repartida y es menos abundante. El fruto de color pálido que crece en los árboles es pequeño, sin forma definida y salpicado con unas franjas rojas de mal aspecto. Uno de cada seis está envenenado; quien lo ingiera se encuentra mal y muere en 24 horas, el primer efecto del veneno es la pérdida de un punto de fuerza tras dos horas tras la ingestión. Se pierde un punto adicional de fuerza cada hora posterior, y al llegar a cero de fuerza se entra en coma.

Tres zonas de la Estructura Exterior se describen en detalle: A. Torre. B. Edificios en ruinas. C. Templo.

## ENCUENTROS ALEATORIOS

(solo estructura superior)

Tira 1d20 cada turno, el encuentro ocurre con un 1. Tira de nuevo para ver qué aparece:

Tirada	Resultado
1-3	1d6+6 bandidos (1 Líder de nivel 5, 1 de nivel 3; el resto tienen ballestas ligeras)*
4	1 reptil de roca, de 5' a 8' de largo
5-8	1d8+8 cuervos gigantes que acosan ocasionalmente. (Un total de 16 guardan la zona; una vez muertos, no aparecen más)
9-12	20-80 (2d4x10) ratas gigantes (muy hambrientas, pero huyen si el 50% o más son derrotadas)
13-20	1 drelb si hay oscuridad o penumbra; en cualquier otro caso no hay encuentro

## Estadísticas

**Bandido:** CA 7 (cuero y escudo); MV 12"; Nivel 0 (DG 1-1, líderes DG 1+); #AT 1 o 2; D por arma (espada larga, lanza, ballesta ligera); AL CM; PE 10 + 1/pg (los que disparan proyectiles: 14 +1/pg, líderes extra)

**Drelb:** CA 2 ; MV 6"; DG 5+3; #AT 1; D 3-12; AE escalofrío, cambio de tamaño, DE arma mágica para poder impactarle, refleja psiónica; AL NM; Tam M; PE 800 + 6/pg (consulta MM2, pág. 60)

**Rata gigante:** CA 7; MV 12"; DG ½; #AT 1; D 1-3; AE enfermedad (5% por mordisco); PE 7+1/pg

**Cuervo gigante (16):** CA 4; MV 3"/18"; DG 3+2; #AT 1; D 3-6; AL N(M); TAM M-G (alas 6-10'); PE 60 + 4/pg

**Reptil de la roca:** CA 3; MV 6"; DG 5+5 a 5+12; #AT 1; D 1-4+1/pie de largo; AE sorpresa en 1-3; DE camaleón; AL N; Tam M-G (5-12'); PE 500 + 7 (Peq) o 600+9/pg (Grande)

**Nota:** estos bandidos trabajan con los forajidos de la torre (A, a continuación) pero no son parte del mismo grupo. No modifiques lo forajidos debido a algún encuentro con estos bandidos.

## A. LA TORRE DERRUIDA

### EXTERIOR DE LA TORRE

Esta zona se encuentra en la esquina noreste del mapa de las Estructuras Superiores. Se pueden distinguir algunos detalles generales desde cierta distancia, pero no enfatices la existencia de la Torre a los jugadores. Si el grupo todavía no ha acabado con ningún cuervo, lee la siguiente descripción, omítela en cualquier otro caso, procediendo con el resto de detalles de la torre si esta es investigada de cerca.

Una sección irregular de una gran torre surge de los muros en ruinas. Dos pequeños pájaros negros están posados sobre ella, a unos 25 pies de altura.

Una ilusión de la parte superior de la torre hace que todas las criaturas parezcan más pequeñas. Estos pájaros son, de hecho, dos de los 16 cuervos gigantes que viven aquí y que sirven de guardianes y centinelas para los bandidos detallados más adelante. Muchos de los cuervos no están a la vista, descansando en las vigas donde la tercera planta se derrumbó sobre el segundo nivel. Por supuesto, si el grupo acaba con todos los pájaros, no encuentran nada aquí, solo la torre en ruinas aparentemente desierta.

Se puede ver una puerta reforzada, con barras y encadenada desde el exterior. Las aspilleras para flechas son visibles a cada lado de la puerta, pero



asomarse por ellas solo revela oscuridad tras ellas.

La barra es una argucia; puede ser desatrancada desde el interior. A menos que se haga esto, desde el exterior se debe romper la cerradura, liberar las cadenas y desplazar la barra antes de poder entrar por la puerta

#### NOTAS GENERALES

Antes de que comiences el siguiente encuentro, asegúrate de estar familiarizado con el Mapa de la Torre (mapa 4), sus ocupantes, su Estrategia Defensiva (a continuación), y el resto de Notas para el Combate que se indican después.

Consulta el Mapa de la Torre. Cuatro guardias están en su puesto en todo momento, cada uno observando a través de una aspillera. Ten en cuenta que las dos aspilleras de la planta baja están tapadas por unas gruesas cortinas negras; cualquiera que intente mirar a través solo ve oscuridad. Al entrar por la puerta, se pueden ver muros de piedra bajos, una elevación a la altura de la cintura, que proviene del muro como soporte para las columnas. Estas sirven para dirigir a quien entre a través de un pasillo de unos ocho pies de ancho.

No se puede acceder a la torre desde arriba; el segundo y tercer piso se han derruido, formando una maraña de piedras impasable. Los cuervos posados arriba graznan a modo de advertencia para los guardias cuando han avisado intrusos.

El interior de la torre está iluminado por una docena de antorchas en las paredes. Esta torre es la residencia de 26 forajidos.

**Cuervo gigante (16):** CA 4; MV 3"/18"; DG 3 + 2; #AT 1; D 3-6; AL N(E); Tam M-G (6-10' de ala); PE 60 + 4/pg

**Hombres de a pie (8):** CA 6; Nivel 0; pg 6 cada uno; #AT 1; D1-8; primera fila (4) en cota de malla, con lanza y lanza arrojadiza; fila trasera (4) en cuero tachonado y escudo, con lanza y espada larga; PE 20 cada uno

**Ballesteros (4):** CA 6; Nivel 0; pg 4 cada uno; #AT 1; D 2-5 (arco) o 1-8 (hacha de batalla); cota de malla; PE 18 cada uno

**Arqueros (4):** CA 5; Nivel 0; pg 5 cada uno; #AT 2 o 1; D 1-6/1-6 (arco corto) o 1-6 (espada corta); con armadura de cota de malla; PE 19 cada uno

**Guardas (5):** CA 5; Nivel 0; pg 5 cada uno; #AT 2 o 1; D 1-6/1-6 (arco corto) o 1-6 (espada corta); con armadura de cota de malla; PE 19 cada uno

**Sargentos (2):** CA 4; Guerreros de nivel 1; pg 11 9; #AT 1; D 1-8 (lanza o espada larga) o 1-4 (daga); con cota de malla y escudo; PE 25; 23

**Lugartenientes (2):** CA 2; Guerreros de nivel 3, pg 22; 17; #AT 1; D 2-5 (ballesta pesada) o 2-8 (man-

gual) 1-6 (lanza) o 1-4 (daga); cota de malla, Desatreza 15; PE 116; 101

**Líder (1):** CA 0; Guerrero de nivel 6; pg 43; #AT 1; D 3-10 (espada larga +1) o 2-7 (hacha de mano) o 2-5 (daga), cota de malla armadura, escudo + 2; PE 558

Fu 15 In 13 Sa 12 De 16 Co 15 Ca 17

En sus bolsas de monedas, los forajidos tienen los siguientes tesoros:

Líder: 11 po, 27 pp

Lugarteniente (cada uno): 2-12 pe, 2-12 po, 2-12 pp

Sargento (cada uno): 1-6 pp, 1-6 pe, 1-6 po

Guardas, arqueros, ballesteros, hombres a pie (cada uno): 1-6 pc, 1-6 pp

#### ESTRATEGIA DE DEFENSA

Las posiciones anotadas se aplican sólo si los PJs consiguen aproximarse sin ser detectados y de alguna manera descubren la situación en el interior (mediante invisibilidad y clarividencia, por ejemplo).

Si al aproximarse el grupo es visto por los guardas o los cuervos, apagan todas las antorchas excepto dos, y los forajidos armados con armas de proyectil se mueven para cubrir la puerta. El resto de los hombres forman un muro de escudos y lanzas, de dos filas de profundidad, a unos cinco pies al noreste de la entrada. Tras las tropas de proyectil, un forajido de nivel 1 y otro de nivel 3 toman posiciones en cada flanco. Tras las filas, el líder de nivel 6 y uno de los forajidos de nivel 1 permanecen listos para moverse donde se les necesite (izquierda, derecha, o al frente). Los dos guardias en las escaleras, en sus aspilleras, permanecen en posición para disparar a los objetivos a la primera oportunidad.

Tan pronto como el grupo ataque la puerta, apagan el resto de las antorchas de la sala principal. Las linternas de las dos salas interiores permanecen encendidas, no siendo normalmente detectables. Tan pronto como se abre la puerta y los invasores (personajes) son iluminados o silueteados, los forajidos atacan con flechas, viroles y lanzas. Si los intrusos huyen, vuelven a dispararles. Si avanzan, los forajidos usan el fuego de flanqueo mientras su línea principal entra en cuerpo a cuerpo.

#### Notas de Combate

Tan pronto como comience el combate, da a los forajidos las siguientes ventajas (asumiendo que el grupo estaba siendo observado y que se ven forzados a entrar por la puerta):

1. Solo los intrusos (el grupo) pueden verse sorprendidos
2. Los forajidos ganan de forma automática la iniciativa en la primera ronda.
3. Al atacar a los objetivos iluminados o silueteados, los forajidos obtiene un bonificador

+2 a todas las tiradas para impactar con proyectiles (incluyendo flechas, arcos, y armas lanzadas con la mano; cada ronda esto puede afectar a seis disparos con flecha, dos disparos con ballesta pesada, cuatro disparos de ballesta ligera y diez lanzas).

4. Se aplica una penalización de -1 a todas las tiradas para impactar de los invasores hasta que el interior de la torre esté iluminado, y los forajidos obtiene un bonificador +1 por su familiaridad con la zona oscurecida.

Después de la ronda inicial de proyectiles, las acciones del grupo determinan las acciones de los lugartenientes:

- Si el grupo huye, recargan las ballestas.
- Si el grupo duda, cogen las lanzas
- Si el grupo entra, cogen los luceros del alba.

Los sargentos cogen lanzas adicionales para lanzar o sacan las espadas. Los arqueros continúan lanzando flechas. Los ballesteros ligeros recargan si es posible, o sueltan sus ballestas y blanden hachas de batalla para el cuerpo a cuerpo.

La fila delantera de forajidos saca espadas y avanzan todos al tiempo, mientras que la fila trasera levanta su segunda lanza (larga) y se mueve. El líder de nivel seis y su sargento de primer nivel preparan sus armas arrojadizas para un lanzamiento rápido, seguido de un movimiento a cualquier zona amenazada.

Si el grupo lanza aceite o cualquier otro ataque que represente una gran amenaza, el líder se mueve con rapidez hacia el pilar central del sur y tira de una cadena allí. Esto activa la caída de varias rocas y grava de gran peso. Cada víctima en el rango (la zona de entrada adyacente a la puerta y a los muros bajos) sufre de 1-12 puntos de daño por caída de rocas, y queda aturdido durante la siguiente ronda y cegado por una nube de polvo que se mantiene durante dos rondas. Mientras tanto, el líder de los forajidos corre hacia su habitación (zona 3), se encierra y atranca la puerta, y entra por la trampilla secreta.

#### DESCRIPCIONES DEL ÁREA DE LA TORRE

##### 1. SALA PRINCIPAL

Hay poca cosa en el lugar aparte de tablones, bancos, sillas y taburetes. Hay varios trozos de viejos tapices y capas marrones en las paredes, y varios sacos llenos con comida. En las mesas hay botellas de vino barato (prácticamente vacías), restos de comida, platos sucios y jarras, y nada más.

Obviamente los forajidos viven en el lugar, comiendo, durmiendo y jugando mientras esperan más ataques. Si se examinan las vigas, se pueden encontrar varias carnes ahumadas, salchichas y bolsas de cebollas y condimentos. Con todo, estas provisiones pueden alimentar a los forajidos para una semana completa.



Bajo la escalera en espiral de piedra hay cinco barriles grandes. Los dos mayores contienen agua; los otros dos cerveza. El más pequeño (de unos 40 galones) está casi lleno de vino - el mismo rancio y barato que el de las mesas. Un fardo de mantas está almacenado bajo las escaleras, saqueado evidentemente de algún desventurado mercader.

## 2. SALA NORTE

Este lugar aloja a los dos lugartenientes y a los tres sargentos. Además de las cinco camas sencillas, la sala contiene una mesa redonda, tres banquetas, un cofre de ropa interior con una linterna sobre él (y nada más que viejas ropas dentro), y un cofre de roble reforzado con hierro y cerrado con llave. Dentro de este hay una poción de curación, un saco de 300 pe, una daga enjoyada (de 250 po de valor), y cuatro paquetes de seda (de 10-60 po cada uno).

## 3. SALA NORESTE

Esta es la habitación privada del líder. Tiene una cómoda cama colmada de edredones y almohadas, una mesa y dos sillas, una pequeño escritorio y una banqueta, un cofre para la ropa y una caja de hierro cerrada con llave.

En la mesa hay algunos platos de peltre, una botella (llena de brandy de calidad), y algunas manzanas ligeramente arrugadas.

En el interior de la capota abatible, el escritorio contiene algunas plumas, un tintero, y varias hojas de pergamino. Una hoja contiene una lista de posibles víctimas (incluyendo al joyero de Hommlet). El resto de hojas está en blanco, pero si se coge la correcta y se mira a través de una luz fuerte, se revela un mapa, que muestra el túnel secreto fuera de la torre - y que lleva al nivel tres de la mazmorra del Templo, si se desea entrar.

El cofre de la ropa oculta una pequeña espada con un pomo de topacio (un valor total de 500 po), un traje y una capa con capucha de seda marrón reforzada con piel (200 po), además de ropa normal en el fondo.

El cofre de hierro tiene una trampa de agujas envenenadas, que salen de cada lado de la tapa cuando esta se levanta. Dentro hay 384 pc, 556 pp, 106 pe, 277 po y 91 ppt.

Se puede levantar un panel para revelar un anillo de bronce anclado al suelo. El resorte es indetectable a simple vista, y el panel está fijo en su lugar. Está unido mecánicamente a la trampa de la puerta, que está contrabalanceada para elevarse y bajar con facilidad pero sin hacer ruido. Si la trampa de la puerta se cierra desde abajo, el panel también se cierra cuidadosamente. El hueco en su interior es de unos tres pies cuadrados, y el escalón de bronce lleva 30 pies hacia abajo hasta una pequeña cámara. En esta sala

de 10' por 15' se encuentra lo siguiente:

- Una pequeña caja de plata plana (que vale 125 po) que contiene un collar enjoyado (2.400 po)
- Capa de la raza élfica, colgando de un clavo a la entrada del pasillo que lleva al oeste
- Gran saca con una correa de cuero para colgar del hombro, que contiene 50 pequeñas perlas (10 po de valor base cada una) y una bolsa de cuero (que contiene 50 pp)
- Arco largo y un carcaj con nueve flechas +1
- Un cofre de bronce cerrado con llave que contiene tres pociones: una de *curación adicional*, otra de *sanación extra*, y otra de *respiración acuática*.
- Una caja de hierro cerrada con llave, que contiene 800 po y 200 pe.

El líder que huye coge de inmediato todos los objetos excepto los dos últimos. Si el tiempo se lo permite, se bebe o toma la *poción de curación adicional*. Si oye que le persiguen, probablemente (75%) se beba la *poción de velocidad*. Probablemente (75%) ignore la *poción de respiración acuática*. Luego corre por el pasillo del oeste y sale para escapar. Si tiene éxito, visita Nulb por la noche y luego deja la zona a caballo, buscando mejores oportunidades en Dyvers o en algún lugar a lo largo de Nyr Dyv.

## 4. TÚNEL DE SALIDA

Este pasillo de 5 pies de ancho está excavado en la propia roca que sirve como base al complejo del Templo, siguiendo una fisura natural en la piedra de limo. Normalmente va hacia el este, aunque tiene muchos giros. En algunas zonas no está trabajado siquiera, y el ancho varía de cuatro a ocho pies. Alrededor de 540 pies después, se abre a una pequeña cueva natural. El muro norte de esta cámara ovalada de 40' está marcada por una abertura de tres pies (una entrada secreta al nivel 3 de la Mazmorra, zona 335, está oculta en la porción más al este del muro sur por una losa de piedra giratoria. El pasillo oculto es de tres pies de ancho y lleva 600 pies al sur, inclinándose hacia abajo rápidamente. En su extremo hay un paso de 10' de ancho de piedra al este, que gira al sur tras 30 pies; consulta el mapa del Nivel de la Mazmorra y su clave).

El estrecho pasaje al norte lleva al norte y gradualmente al oeste, ascendiendo lentamente durante unos 200 pies. Luego gira al norte de nuevo otros 100 pies, donde la piedra de limo dejó paso a unos muros de arcilla apuntalados por vigas de madera durante unos 50 pies. La boca del túnel de salida se encuentra en el lateral de un pozo abandonado. Una pequeña puerta reforzada al otro lado de la salida ha sido pintada de color marrón, y está cerrada con barras desde el interior. Se puede colocar una pequeña escalera dentro del hueco, permitiendo al grupo que

escapa obtener una forma de llegar a la parte superior. La escalera está dentro del túnel.

(La posición de esta salida se indica mediante una X en el mapa grande del área, en lo profundo de los bosques al norte del Templo, hacia el Velverdyva).

Cerca de la salida del túnel hay una casita de campo y un viejo granero. Esta zona al completo está oculta por los árboles que la rodean. En el granero hay seis caballos ligeros, que pertenecen a los líderes de los forajidos. Son alimentados y ejercitados casi siempre cada noche.

## B. EDIFICIOS EN RUINAS

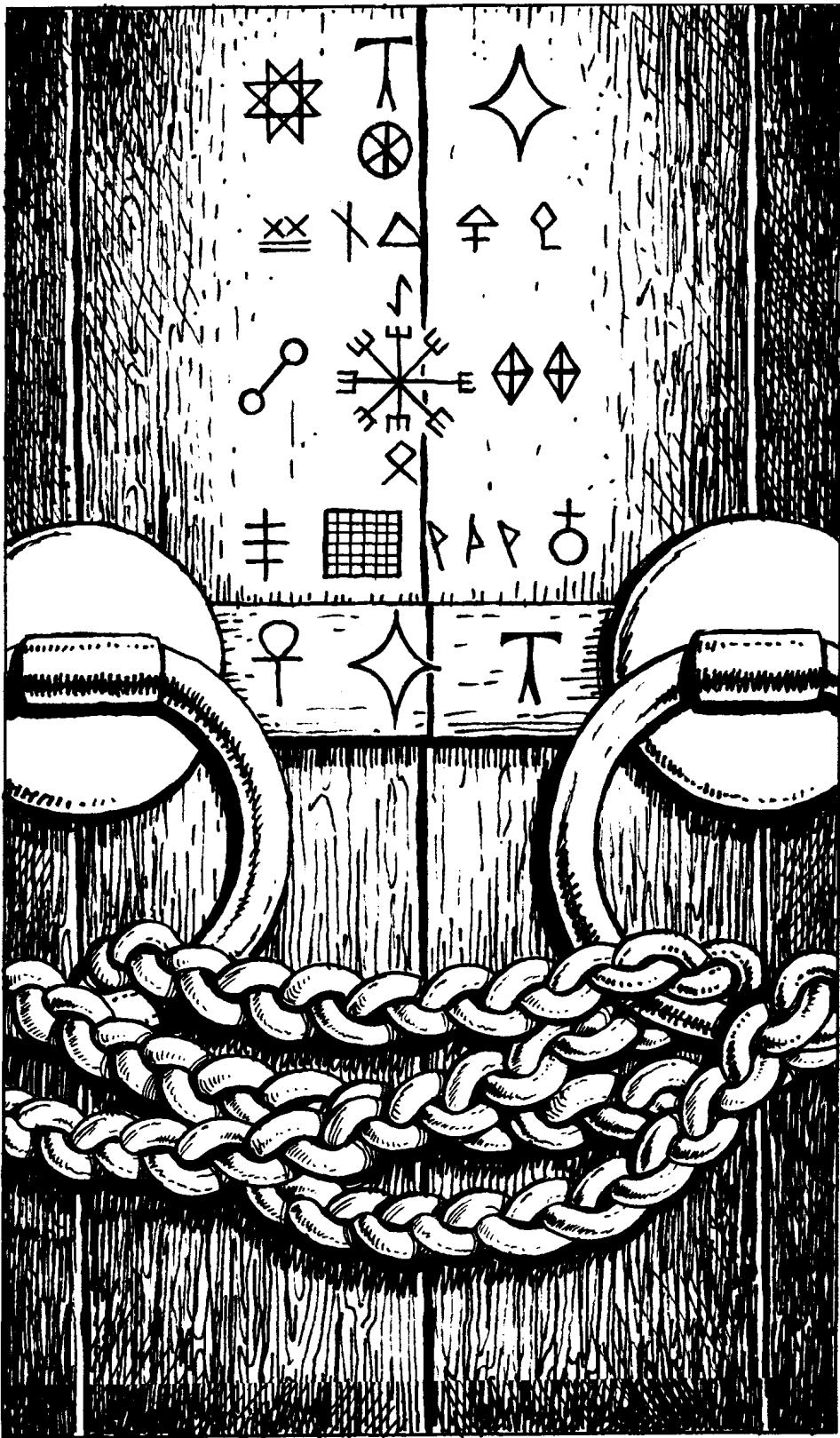
Esta zona se encuentra al noroeste del Templo, oculta por algunos bosques densos al sur y al sureste.

Igual que con todas las estructuras derruidas del Templo, las líneas de todo el lugar son discernibles incluso aunque su totalidad está derrumbada, quemada y destruida. Ladrillos rotos, vigas carbonizadas y encendido roto se amontonan en el armazón de la planta baja. Se pueden adivinar entre los escombros partes de una estrecha escalera exterior en la parte oeste. La escalera lleva a una abertura oscura y pequeña, a través de la que una persona podría entrar.

No hay evidencia de tráfico aquí; no hay huellas de humanos ni de bestias, salvo unas pocas pisadas de ratas. El espacio encuadrado en el mapa indica la escalera y el agujero, donde un estúpido aventurero podría acceder a lo que queda del sótano del edificio. Tan pronto como alguien entre, 12 ratas gigantes se abalanzan sobre él y le atacan. Ten en cuenta que tanto la protección del escudo como de la destreza no sirven aquí; la zona está demasiado estrecha y derruida. Las ratas atacan a las víctimas que se metan por el agujero con un bonificador de +4 al impacto. Si se retiran de inmediato, las ratas no les siguen. En cualquier otro caso, llegan oleadas adicionales de ratas (3-18 por oleada, con 2 pg cada una) que atacan cuerpo a cuerpo en las rondas 3, 7 y 12.

**Ratas gigantes (12):** CA 7, MV 12"; DG ½; pg 3 cada una, #AT 1; D 1-3, AE enfermedad; PE 10 cada una

El sótano no contiene nada más que desechos y escombros. Si se levanta la vieja estera que se encuentra en la esquina noreste, se descubre una trampilla que lleva a un sótano oculto para el vino. Un corto vuelo de escaleras lleva a esta sala cuadrada de 20', que contiene decenas de barriles y un fila de frascos de gres. El vino en las barricas es barato - bebibile pero rancio. Los 68 recipientes de cerámica contiene todos un vino excelente; cada uno de 1-6 po de valor, o 3 po cada uno si se vende el lote completo de una vez. Un barril de un brandy muy añejo está también oculto en esta zona, y alcanzará la suma de 400 po en Hommlet o en cualquier lugar que no sea Nulb.



## C. EL TEMPLO

### PRIMERAS IMPRESIONES

Una inspección cuidadosa de la estructura, incluyendo un paseo alrededor de sus muros, revela lo siguiente.

El extraño techo rematado en pico y a dos aguas parece representar los dientes del que lo ve en el borde. El espantoso rostro mirando desde los muros está por todas partes - en los adornos en los salientes, en los soportes, en los bajorrelieves, etc.

El lugar es enorme. Se extiende unos 450 pies al norte y al sur, y es de casi 450 pies de largo en su parte más ancha. Los muros se elevan unos 30 pies, soportados por los arcos contrafuertes y por muchos pilares. El pico del techo está unos 20 pies por encima de sus muros, lo que hace que el edificio mida no menos de 50 pies de alto.

Solo son visibles tres puertas, todas en el extremo sur del Templo. Las estrechas ventanas parecen estar barradas.

### PUERTAS SELLADAS

Cuatro pares de enormes puertas de bronce se localizan en el interior de las zonas del Templo. El primero de ellos es la Gran Entrada (Estructura Superior zona 1), y será encontrada pronto en la aventura. Otras puertas están dentro de la mazmorra en las zonas 145, 210 y 352.

Cada par de puertas está bien asegurada por enormes cadenas de hierro, y todas las grietas están selladas con hierro templado. En cada una de las puertas se encuentran grabadas runas mágicas que brillan con un resplandor plateado.

Estos portales son las fuerzas de unión que incluso ahora confinan a la demonio Zuggtmoy en la mazmorra (Nivel Tres). Si una o más pares de puertas son cercenadas, Zuggtmoy obtiene algo de libertad y poderes adicionales; consulta la zona 353 para notas detalladas, y también la descripción del monstruo en el Apéndice B. Enseña el dibujo 10 a los jugadores cuando uno de sus personajes se acerque a 10 pies de cualquier par de estas puertas. El intruso debe hacer un tiro de salvación contra conjuro, aplicando una penalización de -2 a la tirada, para resistir la poderosa magia de *antipatía permanente* que representan las runas plateadas. Un fallo en el tiro de salvación significa que el personaje no se puede aproximar a 10 pies de ninguna de estas puertas, y que de la misma manera se verá bloqueado por el resto de puertas con los símbolos dweomer a lo largo de toda la mazmorra. La víctima ni siquiera soportará mirar a las runas plateadas.

Si el tiro de salvación tiene éxito, otra debe seguirse haciendo siempre que el personaje llegue a 10 pies del mismo u otro portal. Cualquier fallo en la salvación produce el mismo efecto indicado previamen-



te. Si se aproxima con éxito a las puertas, el intruso puede intentar romperlas. Sin embargo, esta es una tarea imposible para una fuerza normal o para la mayoría de magias. Una Fuerza de 20 o más puede tener éxito; comprueba la probabilidad estándar para abrir una puerta bloqueada por un mago para un personaje o criatura de la fuerza apropiada (por ejemplo *cinturón de fuerza gigante*, DMG pág. 145).

Fuerza	Prob. de abrir
20	1-3 en 1d6
21	1-4 en 1d6
22	1-4 en 1d6
23	1-5 en 1d6
24	1-7 en 1d8
25	1-9 en 1d10

Si el intento tiene éxito, las puertas se parten en pedazos y sus sellos mágicos quedan destruidos.

## DESCRIPCIONES DEL ÁREA DEL TEMPLO

### 1.GRAN ENTRADA

Las puertas de bronce de la entrada (23' de alto por 20' de ancho) están bien aseguradas y bloqueadas por enormes cadenas de hierro y todas las grietas están selladas con hierro templado. Sobre las puertas hay grabados unas runas mágicas. Notaís que la escritura brilla y parece arder con un aura plateada, haciendo que vuestros ojos lagrimeen.

Enseña a los jugadores el dibujo llamado "Runas de la entrada". Haz un tiro de salvación contra Conjuros por cada personaje, aplicando una penalización de -2. Un lanzamiento del conjuro *antipatía* se ha convertido en permanente sobre el portal. Cada criatura a 10' se ve afectada a menos que tenga éxito en el tiro de salvación. Todos los que fallen evitarán las puertas y no mirarán a las runas. Si todos fallan, recupera la hoja con el dibujo de las runas. Lee la siguiente descripción a aquellos que examinen otras zonas.

Aquellos que no estás examinando la entrada principal habéis notado que las infames vidrieras de cristal del lugar están intactas. Podéis entrar rompiendo la puerta principal o podéis comprobar las pequeñas puertas de madera de bronce en las esquinas al este y al oeste (la madera de bronce es una madera muy dura y densa, más que la del roble).

Aunque estas puertas laterales son pesadas y gruesas, pueden abrirse. Cada una está bloqueada y barrada, pero 50 puntos de daño consiguen romperla. Las ventanas están altas y son demasiado estrechas para permitir el paso de un hombre con armadura. Cada una está barrada y con puntas de bronce.

### 2.VESTÍBULO

El suelo de esta zona está formado por unas losas de piedra cuadradas de un color rojizo marrón, cada una de unos 2 pies de lado. Los muros están enlucidos y pintados con escenas que encajan con la naturaleza del Templo - actos repugnantes, asesinatos, tortura, esclavización, robo, y cosas innombrables. Las creencias de los adoradores son demasiado evidentes. El Mal es alardeado y encumbrado. La tenue luz se filtra a través de las vidrieras, lanzando repulsivos colores sobre las verdosas piedras del suelo en la parte norte. En esa dirección podéis ver el salón principal del Templo. Los pilares a cada lado son de un mineral rosado, atravesado por venas de color marrón. Sus arcos llevan a un par de poco remarcables pasillos. Las columnas soportan las arcadas y los propios arcos están trabajados con bajorrelieves. Igual que ocurre con los frescos de la entrada, las escenas aquí son inefables, viles, sucias. Es probable que esta zona fuera reservada para los más bajos rangos de sus seguidores. La zona de más allá está mejor iluminada y es más amplia, aunque también cuenta con más de esos pilares rosáceos y nauseabundos que soportan el peso del techo sobre vuestra cabezas.

### 3.ALTAZ CENTRAL

Los pilares en esta zona son de mármol blanco, con venas de un nefasto rojo. El bloque del altar de mármol blanco rosáceo es ovalado y de unos 7 pies de largo por 5 de ancho. Su parte superior tiene una porción hueca que recuerda a un rostro humano, con las piernas separadas y los brazos alejados del cuerpo. Esta depresión está manchada de un color más oscuro que el resto. Al norte del altar hay un foso circular revestido de mármol - una especie de pozo - de 20 pies de diámetro. Cerca del pozo y del altar hay trozos de cristal roto, así como repartidos por todo el suelo. Un cuchillo de cristal con una hoja rota yace sobre el bloque de piedra.

Una investigación cuidadosa del pozo revela un borde, de un pie de ancho, unos 15 pies más abajo del borde del hueco. Este rodea la cara norte del pozo, hasta llegar a unos estrechos y empinados escalones que descienden en espiral en sentido horario desde el este. El hueco tiene 85 pies de profundidad. Si los personajes descienden por aquí, consulta el Nivel Uno de la Mazmorra (zona 131) y el Nivel Dos de la Mazmorra (zona 210).

### 4.ALTAZ ESTE

Las gruesas columnas de piedra de esta zona son verdes, con estrías de color rojo sangre. El enlosado es verde musgoso, con una zona elevada circular de unos 20 pies de diámetro en el centro de la estancia.

Continúa únicamente si los PJ's avanzan para una investigación más cercana.

El estrado tiene dos niveles; cada uno se eleva unas 18 pulgadas, el interior tiene 14 pies de diámetro, formando un escalón de tres pies de ancho a lo largo del borde de la altura inferior. El disco inferior es de una piedra verdosa; el superior de un verde negruzco. El centro del altar tiene una depresión de unos ocho pies de diámetro, y está lleno de un líquido negro desconocido. Por la zona hay varias piezas de cáscaras rotas, junto con un cuchillo de bronce roto.

El líquido negro es simplemente agua sucia, de seis pies de profundidad. Si se vacía la piscina, se descubre al fondo un pequeño y delicado esqueleto, los restos del último sacrificio.

### 4a.SACRISTÍA ESTE

Esta zona era aparentemente una sacristía. También hay presentes trozos de un oficio religioso, con un tridente roto y piezas de túnicas raídas y calcinadas de una tonalidad verde oscuro. Hay otros restos que incluyen varios bancos rotos, una mesa pequeña destruida, y un armario caído con una parte faltante y las puertas arrancadas. Un tramo de escaleras descienden hacia el suroeste.

Bajo el armario hay tres túnicas de color verde oscuro, revestidas de satén negro. Todas tienen capucha. Están manchadas pero por lo demás en buen estado, pero claramente tienen poco valor. Si se usan las escaleras, consulta el Nivel Uno de la Mazmorra, esquina sureste (zona 109a).

### 5.ALTAZ OESTE

Los pilares de apoyo de este ala son de arenisca, y descansan sobre un suelo de pizarra roja. Hay trozos de vasijas rotas y de afilada roca cubriendo el suelo, lo que hace que caminar por aquí sea algo peligroso. El tocón de un monolito de granito, y fragmentos de piedra de color rojo marronáceo alrededor de su base, lo que indica que el altar fue violentamente asaltado y destruido. Unos pocos trozos de cadena de bronce, un grillete retorcido y un mazo de madera de bronce con el mango partido, todo ello da la impresión de que los enemigos del Templo que hicieron esto debieron ver el altar como algo realmente odioso.

### 5a.SACRISTÍA OESTE

Esto parece ser una sacristía. Un balde de rondita y la pila de agua yacen en una esquina, aparentemente arrojada con ira y ahora destrozada e inservible. El interior está cubierto de una sustancia marrón seca. También hay restos de muebles rotos por la zona,



igual que restos de ropa marrón y tres restos de velas marrones. Unas escaleras descienden al sureste.

Dos de las túnicas marrones están un poco desgastadas, pero intactas. Las velas son normales, cada una de tres pulgadas de largo. Las escaleras llevan al Nivel Uno de la Mazmorra, esquina suroeste (zona 109a).

#### 6. PEQUEÑA PUERTA

Esta puerta se abre a un vestidor pequeño. Trozos de cristal roto y esquirlas de cristal yacen por toda la zona. Alguien hizo claramente un fuego en la es-

quina del otro extremo, ya que hay trozos de madera quemada y de ropa en el suelo, y las vigas en la parte alta están ennegrecidas con el hollín. En el centro de la sala, hay una pila de túnicas que una fueron de color marfil. Están manchadas y llenas de excrementos.

Si el grupo observa cuidadosamente la parte superior, puede ver entre las vigas diez pies más arriba un color blanquecino. Se trata de una túnica de color marfil intacta, con su capucha, ribeteada y bordada con espirales de color rosa rojizo y forrada con satén azul claro.

#### 7. GRAN ESCALERA

Un tramo de escaleras de 20 pies de ancho en que cada escalón es más alto y ancho, desciende hacia el norte. La piedra es de un gris apagado, pero tiene motas de color blanco, azul, rojo, verde y negro que adornan su superficie.

Al norte de la escalera hay una baranda de piedra, con soportes de piedra alternados de color blanco, marrón y verde; su parte superior es una barra. El suelo más allá está empedrado con losas cuadradas de tres pies de lado de un granito rojo muy pulido. Las columnas de algún tipo de piedra amarillenta están talladas con bajorrelieves, y pintadas con escenas de fuego y sufrimiento a manos de criaturas demoníacas lascivas.

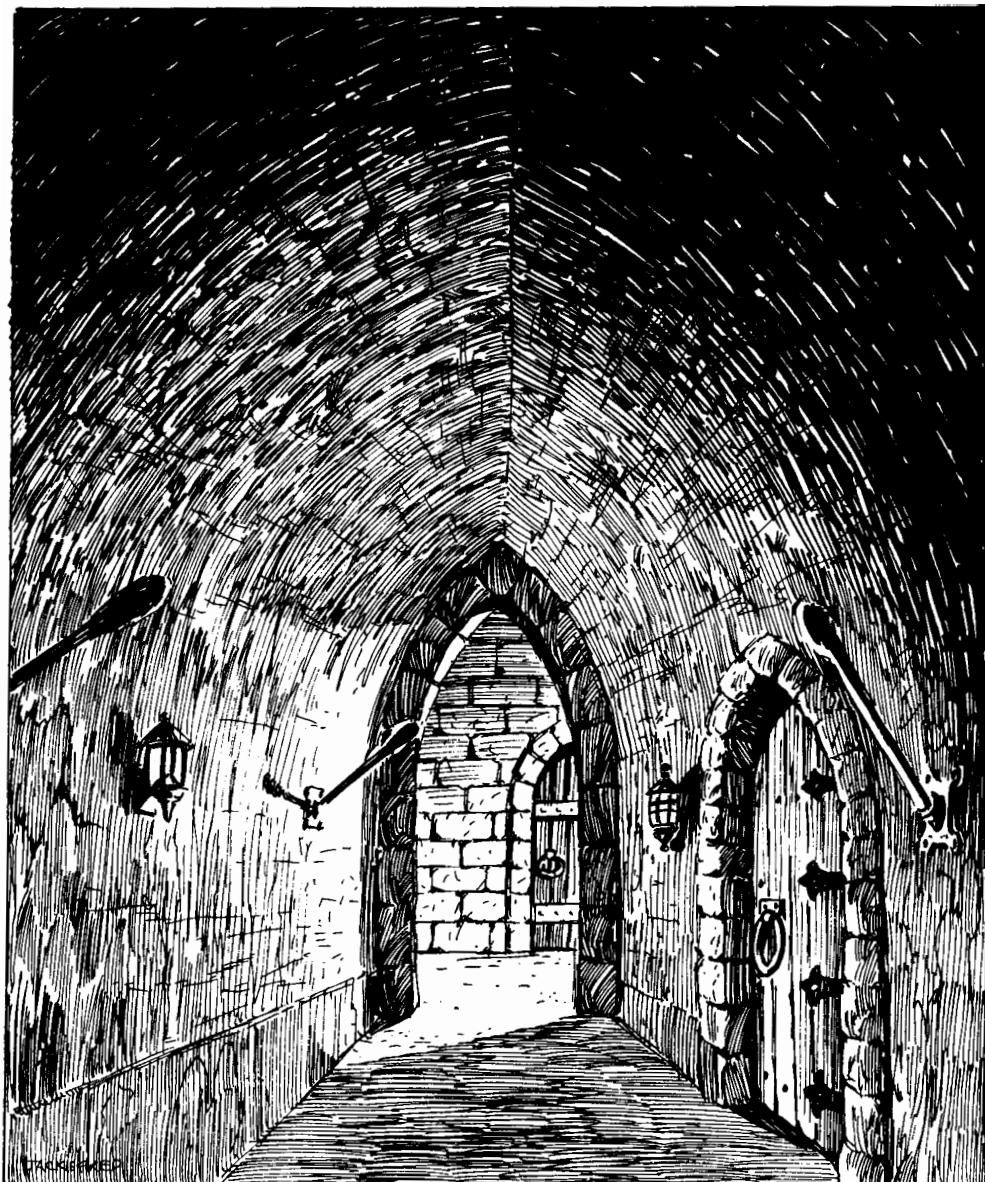
Si los PJs bajan por la escalera, llegan a una zona de 10' y a una doble puerta enorme idéntica a las de la entrada (zona #1). Están selladas con hierro templado, encadenadas, cerradas con llave y de igual modo tienen los mismos glifos brillantes plateados. La *antipatía permanente* también está aquí, requiere el mismo tiro de salvación, de nuevo con una penalización de -2. Sin embargo, aquellos que fallaron el tiro de salvación en la entrada no tienen que hacer otra aquí; automáticamente la evitan y se niegan a mirar a las runas. Aquellos que tuvieron éxito en la primera pero fallen aquí siempre se verán afectados por *antipatía* cuando se encuentren con otro conjunto de runas idénticas. Si el grupo consigue abrirse paso a través de estas puertas, entran en el Nivel Uno de la Mazmorra, zona 145.

#### 8. ALTAR ELEVADO

Aquí se encuentra un enorme recipiente de bronce reforzado con cobre. Sus seis patas lo mantienen ligeramente por encima de un pie sobre las losas de piedra. La olla similar a un lavabo tiene ocho pies de diámetro. Su fondo está lleno de carbón antiguo, trozos de huesos ennegrecidos y unos grumos sin identificar. Un trozo de cadena cuelga todavía de este altar, y es evidente que otros similares colgaban antaño, pero rompieron sus uniones con el bronce, y varios trozos yacen en el suelo por toda la zona. El borde del altar está dentado y cortado, como si hubiera sido golpeado fuertemente con algo.

#### 9. PUERTA ESTE

Este portón está finamente tallado, pero la mayoría de la representación vil y obscena ha sido destruida y rayada como para eliminar su maldad. Más allá hay otra sacristía, una cámara de unos 30 pies de ancho y 60 de largo. Debió de presenciar en su momento escenas de libertinaje desenfrenado, ahora los restos de grandes sofás, mesas y sillas acolchadas





están esparcidos por todos lados. Cerca hay carbón y varios barriles rotos. Una pila resinosa de palos para encender fuego cerca de la puerta es lo único que parece que no está roto o desorganizado. Entre el desorden hay varios esqueletos, probablemente humanos. Uno lleva los restos andrajosos de una túnica escarlata.

Tras los palos para encender fuego hay una pequeña alacena en la pared. Dentro hay dos túnicas de seda de un rojo carmesí brillante, con calaveras bordadas en color dorado en la parte delantera y trasera. Cada una de ellas tiene capucha y está revestida de seda de lavanda.

#### 10. TARIMA Y TRONO

La tarima se extiende al sur del Templo, formando una zona circular. El suelo, escalones y muros son de basalto negro, muy pulido y brillante. Cuatro escalones dan acceso a la plataforma superior, y sobre ella hay un gran trono de basalto púrpura, con caras de demonios y calaveras sonrientes talladas en él. Sobre el trono hay cinceladas las siguientes palabras en la lengua común a lo largo del muro curvo:

EL PODER DE LA MUERTE ELEMENTAL HACE CAER A LOS MORTALES PERO ELEVA AL INNOMBRABLE

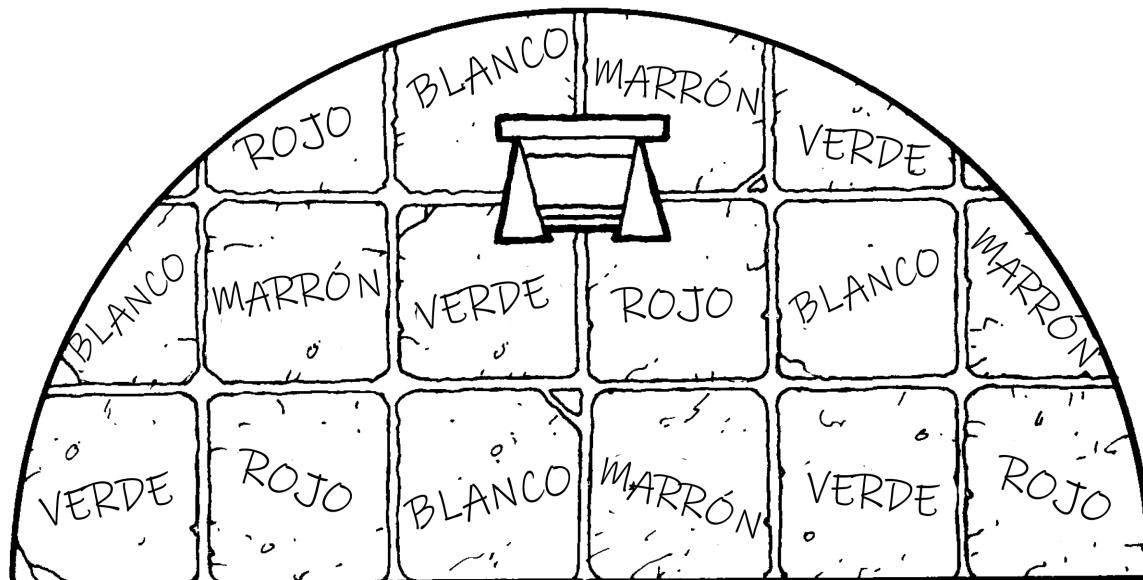
Las losas sobre las que se asienta el trono son cuadradas y de diez pies de alto de granito, con un diseño de mosaico:

Dibuja o describe los patrones con detalle para los jugadores. Si se detecta, anota que el mal abrumador es más fuerte aquí que en otros sitios. Una tenue luz mágica irradia también en toda la zona.

El trono enorme está tallado en piedra sólida, inmóvil, y no puede ser destruido por ningún medio excepto *desintegrar* o *deseo*. Otros conjuros, incluyendo aquellos que afectan a la roca o la piedra, no tienen efecto sobre él.

Se le puede ordenar al trono que se hunda hasta el Templo Superior (Nivel Tres de la Mazmorra, área 340). Solo un conjuro de deseo limitado o un conjuro mayor puede detectar esta capacidad de movimiento. El poseedor del *Orbe de Muerte Dorada* (Nivel Tres de la Mazmorra, área 338) sabe como operar el trono simplemente mirándolo (siendo consciente mágicamente de las palabras claves para hacer que suba o baje) y puede controlar el trono sentándose en él mientras sostiene el *Orbe*.

El trono puede también activarse mediante un *deseo* o por el siguiente procedimiento: El usuario debe pisar las cuatro losas de color que hay justo delante del trono, en el orden adecuado - marrón, blanca, verde, roja - y luego decir el nombre de Zuggtmoy. El trono entonces se hunde y baja hasta el área 340 cuando alguien se sienta en él.



# Parte 3: Mazmorras del Mal Elemental

Las mazmorras del Templo son un lugar ajetreado, ya que los subterráneos todavía alojan en su interior a los seguidores del culto derrotado. Están enfrascados en diferentes luchas entre ellos, olvidando al enemigo común del Bien. Unos pocos individuos y algunos grupos siguen peleando para unir a los féticos partidarios de Zuggtmoy y el Mal Elemental; sin embargo, la mayoría buscaba ponerse a la cabeza del grupo formado por la unión de ambos. Debido a esta rivalidad y luchas internas, los aventureros pueden entrar con facilidad en las mazmorras del Templo, disfrazados o no.

Esto no quiere decir que el grupo no sea atacado a menudo, ¡sin importar qué disfraz lleven! Por ejemplo, los personajes que lleven las túnicas de los sacerdotes y siervos de la Tierra Elemental probablemente sean atacados por los otros tres grupos elementales (si perciben que el grupo es débil) o por otras bandas que moran en la profundidad del Templo. Otro beneficio de la lucha de poder es que no se ha hecho un esfuerzo concentrado para liberar a Zuggtmoy. Todo esto será aclarado y se explicará con más detalle según vayas leyendo las zonas de encuentro para cada nivel.

## PASILLOS HABITUALES

A menos que se diga lo contrario, los corredores son de bloques de piedra revestida o tallada en la propia piedra de limo natural (o de granito, en los niveles inferiores). Los muros y los suelos están bien rematados y pulidos siempre que sea posible. Los corredores de 10' de ancho tienen arcos góticos y llegan en su parte superior a una altura de 17'. Los pasillos y espacios de 20' y 30' y tienen arcos romanos, de unos 30' de alto. A menos que se diga lo contrario, las puertas son de roble, madera de cuerno o madera de bronce. Cada una tiene unas tres pulgadas de grosor, están reforzadas con bronce, y tiene un gran anilla en cada lazo. Las linternas y los soportes para antorcha se alinean en los muros y estos últimos tienen en su mayoría antorchas apagadas. En los pasillos de 10' de ancho, hay soportes en intervalos de 10'. Los recipientes para el aceite en los pasillos más anchos se encuentran en intervalos de 30'. Ambos van intercambiando su ubicación, izquierda, luego derecha, izquierda, derecha, etc. y están apagados a menos que se diga lo contrario.

## ESCALERAS

Todas las escaleras son empinadas, con peldaños de un pie de longitud. La más larga es de piedra pulida y se detalla específicamente (zona 148 y en otros). Las más pequeñas están labradas en roca sólida. Aunque no especialmente viejas, estas escaleras ya se han desgastado por mucho uso de pisadas.

## VENTILACIÓN

En las mazmorras del Templo existen diferentes zonas de paso del aire, algunas que son más difíciles de identificar. Los constructores crearon muchas pequeños pasos de ventilación y ranuras de aire en el lugar para asegurarse que la ventilación era adecuada. La temperatura de las salas está normalmente caldeada por los braseros. El humo de las antorchas no se queda en los techos, ocurriendo esto solo en los niveles inferiores, en los pasillos y en cámaras cerradas. Los extraños olores y sonidos son provocados por las rachas de aire. Los huecos y resonantes caminos de las profundidades están llenos de olores a moho, humedad, salvajismo, putrefacción e incluso otros más desagradables.

## NUMERACIÓN DE LOS MAPAS

Debido al tamaño de todo el complejo, las zonas de encuentro están codificadas en vez de ir en secuencia numérica. El primer número indica el Nivel de la Mazmorra. El área 1 del Nivel 1 es la 101; el área 29 del nivel 2 es la 229, etc.

## DESCRIPCIÓN DE LAS ÁREAS

Todas las notas para el DM están dispuestas en orden de su uso probable. Algunas zonas contienen también información recuadrada que ha de ser leída a los jugadores. Muchos encuentros conlleven combate inmediato, y la descripción del área es revelada después del combate. En general, lee el contenido total de cada encuentro antes de empezarlo, para asegurarte de que usas todos los detalles de forma adecuada y que los revelas en el orden correcto.

Se usan las abreviaturas estándar de PH, DMG, UA, MM1, MM2 y FF (con el número de la página) siempre que sea necesario - y dirigen al PLAYERS HANDBOOK, DUNGEON MASTERS GUIDE, UNEARTHED ARCANA, MONSTER MANUAL (1), MONSTER MANUAL II Y FIEND FOLIO (") respectivamente.

## PRISIONEROS

Cuando encuentren y rescaten a los prisioneros humanos y semihumanos (es decir, los saquen de la mazmorra), el valor total en PE dado para cada uno se otorga al total del grupo, como si hubieran derrotado a un monstruo. Pero por otro lado, si los prisioneros son asesinados, los personajes pierden el triple del valor en PE dado. Resta las cantidades de las otras recompensas obtenidas. Si esos prisioneros simplemente se pierden en la mazmorra, no se gana ningún PX, pero tampoco se pierden.

También se indica el valor en puntos de experiencia de otros prisioneros. En el caso de monstruos del mismo alineamiento general que la mayoría del

grupo, trátalos como lo indicado anteriormente. Si no es el caso, no recompenses PE cuando sean derrotados, y resta el triple de PE si estos se pierden en la mazmorra.

## TESOROS

Los aventureros puede encontrar muchas monedas y gemas aquí, y por ello serán fáciles de coger y gastar. Por cada gema encontrada suelta se da un valor base, tira 1d10 por cada gema recuperada para comprobar el aumento o reducción de su precio más allá del valor anotado (DMG, página 26). Las joyas también deben ser comprobadas usando 1d8, tal como se explica en la misma página del DMG.

Ten en cuenta, sin embargo, que no todos los tesoros son monedas. También hay el típico conjunto de pociones, pergaminos y otros tesoros mágicos. Además, muchos accesorios habituales pero creados con una mayor calidad - juego de servicio, platos y copas, tapetes, etc. - están bien valorados, aunque no se conviertan en dinero tan fácilmente. Y para los más trabajadores, ¡incluso la armadura y las armas normales abundan hasta un punto que, asumiendo que la mitad de su valor es el precio de reventa, se puede conseguir cerca de 10.000 po a partir de estos objetos de los habitantes del Templo!

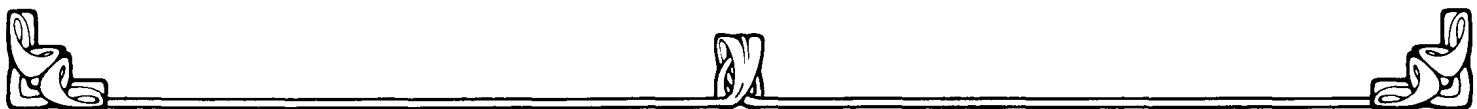
## RECLUTAMIENTO

Todas las facciones del Templo están activas en esta zona crucial. Los agentes van de aquí para allá para traer todo tipo de humanos y humanoides malvados bajo su servicio. Los piratas del río y los forajidos son fuentes principales. Los humanoides vienen de todos lados. Cualquier grupo de humanos o pequeños humanoides dentro de la mazmorra es capaz de reemplazar sus pérdidas (frente a aventureros) a una tasa de uno cada día. Los humanoides más grandes (3+1 o más Dados de Golpe) pueden reemplazarse a uno por cada tres días; los monstruos pueden reemplazar su número a la tasa de uno por cada semana.

Si las fuerzas del Templo no son presionadas duramente por el grupo, en realidad crecen a las tasas dadas previamente. Ten en cuenta, sin embargo, que una vez que los líderes de un grupo sean eliminados, ni ellos ni sus fuerzas pueden ser reparados.

## ATADURA DE ZUGGTMOY

La demonio está aprisionada en una sala del Nivel Tres de la Mazmorra, y no se puede liberar por sí sola. Hay cuatro enormes puertas de bronce dentro del complejo de la mazmorra, la primera en la Entrada Principal (zona 1), las otras se describen en las zonas 145, 210 y 340. Si la puerta del área inferior (340) es destruida, Zuggtmoy es libre de moverse entre las zonas 339 y 353. Si las puertas de 210 también se abren, es libre para moverse por los niveles



dos y tres de la mazmorra. Si la puerta del área 145 también es destruida, podrá moverse entre los niveles uno y cuatro de la mazmorra. Si todas las puertas son destruidas, Zuggtmoy es liberada por completo.

## OBJETIVOS

El nivel cuatro de la mazmorra es el verdadero clímax de toda la campaña. Los PJs deben tener el poder suficiente como para aventurarse en esta zona y para entrar en los Nodos Elementales (planos parciales). Estas zonas son desafiantes, por supuesto, pero solo son un campo de pruebas y entrenamiento para quienes quieran acabar con Zuggtmoy.

Si los PJs no tienen cuidado en el cuarto nivel y traen a Iuz a escena, sólo la intervención del propio St. Cuthbert les salvará de una muerte segura y posterior destrucción. Las facciones del Templo - que reflejan el verdadero espíritu de lo Caótico Maligño - deben bastar para permitir que los personajes Buenos prevalezcan, tanto en los Nodos Elementales como en la prisión de Zuggtmoy. La tensión llega cuando se derrocan a los habitantes del Templo Superior; la capacidad para enfrentarse a Zuggtmoy en su guardia descansa en la magia y en las armas que se encuentran en los Nodos Elementales. El anti clímax llega cuando el grupo finalmente alcanza la parte del tercer nivel donde Zuggtmoy está atada.

Como nota final, podrías encontrar interesante que cada una de las gemas tomadas del Trono de Zuggtmoy permitan la entrada y salida de un plano del Abismo. Esto supone, por supuesto, que deseas desarrollar esas zonas. (Es una petición de altura, pero puede conseguir una campaña interesante. Consulta el módulo Q1 - Reina de los Fosos de la Telaraña Demoníaca para ver que se conoce como Plano Abisal). Con o sin desarrollo adicional, se sugiere encarecidamente que establezcas esta campaña dentro de

algún tipo de trasfondo desarrollado - el Escenario de Campaña del mundo de Falcongrís es la opción natural, ya que todo este trabajo surgió de allí. El tuyo propio también servirá, con un poco de trabajo adicional. Ciertamente espero que tus jugadores y tú encontréis este extenso módulo interesante y divertido, ¡que ofrezca desafíos y oportunidades mientras vuestra propia campaña de fantasía heróica alcanza nuevas cotas!

## PISTAS

Intenta alentar a tus jugadores a que reúnan conocimiento además de tesoros, para maximizar los frutos de la aventura.

En el área 216, los personajes pueden encontrar un pergamo que tiene un breve y críptico poema. Para tu referencia, esta nota se refiere a los contenidos del área 334. La recuperación de *Fragarach* puede ser de gran importancia, no solo para este escenario sino para los sucesos en movimiento de una campaña más extensa.

Como la clave para el éxito final contra Zuggtmoy descansa en la recuperación del *Orbe de la Muerte Dorada* (que se describen en el apéndice C), el siguiente poema debe ser introducido en un momento adecuado. El método exacto se deja a la discreción del DM. Después de entrar en cualquier nivel de mazmorra, si algún personaje jugador Neutral vuelve a visitar a Jaroo, el Druida de la Arboleda en Hommlet (en busca de refugio, consejo, etc.) puede revelar un viejo pergamo con la pista. Un personaje Legal Bueno que visite la Iglesia de San Cuthbert (en Hommlet) por razones similares puede de igual manera recibir el poema, por medios mágicos o mundanos. (Por supuesto, si este personaje no puede usar el *Orbe*, este camino no es el óptimo). Como último recurso, si los PJs carecen de estos contactos

o no reúnen suficiente información, podrías introducir la pista en un sueño, simplemente recitando el poema a uno o más jugadores, según tu criterio.

*Los dos unidos, en el pasado,  
un lugar que construir, conjuros que lanzar.  
Creció su poder, conquistó el lugar  
y la gente, como había planeado.  
Creó una llave sin cerradura  
de oro y gemas, y recubierta  
de conjuros, herramienta para los hombres  
para forzar los poderes del Bien.  
Pero los ejércitos llegaron, sus armas descubiertas  
mientras el mal no estaba preparado.  
Al Hart le siguieron las Coronas  
y la Luna, y gente de las ciudades.  
Los Dos se separaron; uno se fue  
la otra, cuando llegó el día del juicio final,  
rompió la llave, y envió las rocas  
a las cajas los cuatro, con cerraduras mágicas.  
Al hacerlo, se quedó atrás  
el había escapado. Ella fue confinada  
entre los suyos; su hogar  
se convirtió en su prisión y desesperanza.  
El lugar quedó en ruinas, fue apartada  
y con cadenas en el centro  
del poder de la maldad - pero la llave  
nunca se encontró en las ruinas.  
Él conoce el lugar donde Ella mora.  
Ella dirigió a sus esbirros, el camino  
para levantar su Templo de nuevo  
Con carne, con hombres mortales.  
Ahora muchos han muerto,  
en agua, llamas, en la tierra o en el cielo.  
Ellos no tienen la vieja llave  
que debe encontrarse - el orbe de oro.  
Cuidado, amigo mío, por qué caerás  
a menos que donde quiera que esté  
lo encuentres y alcances las cuatro cajas  
y luego escapes para siempre.  
Pero con la llave, necesitarás éxito  
para acabar con ella y con su codicia.  
Destruye la llave cuando todo esté terminado  
y luego regocíjate, la batalla ganada.*



# Nivel Uno de la Mazmorra

## ENCUENTROS ALEATORIOS

Tira un d100 una vez por turno y consulta la siguiente tabla. (Un resultado de 11 o más significa que no hay encuentro). Si Zuggtmoy tiene libertad de movimiento en este nivel, aparece si se saca un 00.

1d100	Resultado
01-02	1d6+6 bandidos, con un líder guerrero de nivel 2, que vienen a informar de actividad en el exterior. Cada uno tiene 1d6 po, 3d6 po el líder.
03-05	1d4+1 gnolls, entrando al servicio de las fuerzas del Templo de Tierra; sin tesoro.
06-07	1d4+1 ghouls, en busca de presas. Cada uno (50%) puede tener 2-12 po, y también (10%) una piedra de sangre (valor base de 50 po).
08	En un pasillo de 10', un cubo gelatinoso con tesoro normal; si no 1 cieno gris, sin tesoro
09	1 ogro con indigestión, en busca de problemas; sin tesoro.
10	Patrulla: 6 hombres de armas y 1 líder (guerrero Nivel 3). Solo se pueden encontrar una vez; consulta la zona 149 (Sala de Guardia).
11-99	Sin encuentro
00	Zuggtmoy (si ha sido liberada).

## Detalles

**Bandidos (7-12):** CA 8 (armadura de cuero), MV 12", Nivel 0 (DG 1-1), #AT 1 o 2, D por arma, AE la mitad tienen arcos cortos (D 1-6/1-6, alcance 6"/12"18") con 40 flechas; AL NM-CM, PE 10 + 1/pg o 14 + 1/pg

**Gnolls (2-5):** CA 5, MV 9", DG 2, #AT 1, D 2-8 (espada bastarda), AE hachas arrojadizas (D1-6/1-4, rangos 1'72"73"); AL CM, Tam G (7" + ), PE 28 + 2/pg

**Gules (2-5):** CA 6, MV 9", DG 2, #AT 3, D 1-3/1-6, AE toque paraliza; AL CM, Tam M, PE 65 + 2/pg

**Cubo Gelatinoso:** CA 8, MV 6", DG 4, pg 18, #AT 1, D 2-8, AE sorpresa con 1-3, parálisis, DE afectado sólo por golpes, fuego, o frío, AL N, Tam G, PE

150 + 4/pg

**Cieno Gris:** CA 8, MV 1", DG 3 + 3, pg 16, #AT 1, D 2-16, AE correo todo excepto la madera y la piedra, DE inmune al calor, al frío, a todos conjuros excepto el rayo; AL N, Tam M, PE 200 + 5/pg

**Ogro:** CA 4, MV 9", DG 4 + 1, pg 24, #AT 1, D 5-10 (garrote de piedra, Id6 + 4); AL CM, Tam G (9" + ), PE 90 + 5/pg

**Hombres de Armas (6):** CA 4, MV 9", Nivel 0, pg 4 cada uno, #AT 1, D 1-8 (espada larga), AE 3 jabalinas (D 1-6, alcances 2"/4"/6"), 3 con ballestas ligeras (D 2-5); AL NM, PE 18 cada uno

**Líder:** CA 4, MV 9", Guerrero de nivel 3, pg 21, #AT 1, D 1-8 (espada larga), AE 2 jabalinas (D 1-6, alcance 2"/4"/6"), Fuerza 17 (+ 1 "para golpe" + 1 daño); AL NM, PE 113

## CLAVES DE LAS HABITACIONES

### 101. ARMERÍA

Esta sencilla cámara está llena de estanterías de madera con varias lanzas, armas de asta y armas más pequeñas. Los muros tienen muchos ganchos lo que indica que una vez colgaron de ellas más armas y escudos. Todo lo que queda ahora son armas rotas, escudos quebrados y trajes de malla inservibles. Varios esqueletos, humanos y de gnoll yacen por la zona, así como extraños huesos sin identificar. Las telarañas cuelgan del lugar; si había criaturas aquí, no recibían visitas a menudo.

Una examinación más cuidadosa de los huesos revela marcas de dientes. Muchos huesos están agrietados y la médula masticadas. No hay ningún tesoro aquí ni tampoco nada de valor.

### 102. ARMERÍA

Consulta zona 101 para una descripción general. En la esquina suroeste, bajo varias maderas rotas y amontonadas y apartadas, hay un caraj con 17 flechas en buen estado.

### 103. SALÓN CON PILARES

Cien libras de presión en el suelo en un punto a cinco pies de la entrada activa un mecanismo de acción retardada. El punto de presión se muestra en el mapa con marcas de X. Una ronda después de activarlo una pesada rejilla de metal cae y cierra la puerta.

Dos arpías posadas sobre los dos pilares centrales del este, que tienen unas guardias especiales en la cara este a 34 pies del suelo. Cuando la rejilla cae, las arpías empiezan a cantar. Después de una ronda, dejan de cantar y echan a volar, atacando a cualquier criatura que haga un gesto hostil. Si hay ruido de ba-

talla aquí, los ocupantes del área 104 llegan 1 ronda después. Si no hay ruido, estas criaturas llegan cinco rondas después de la ruidosa caída de la rejilla.

**Arpias (2):** CA 7; MV 6"/15"; DG 3, pg 16, 12, #AT 3; D 1-3/1-3/1-6; AE: cantar + hechizar; PE 193, 181

Esta cámara de 70'x30' parece desierta. Probablemente servía de excusado, pues el lugar tiene un fétido olor fecal y hay suciedad por casi todo el suelo. Las columnas que sostienen el techo a 40' de altura son gruesas, de cuatro o cinco pies de diámetro. Algunas calaveras y huesos se reparten entre la base de los pilares.

La puerta secreta en la porción más al norte del muro oeste no puede abrirse desde esta zona excepto mediante el uso de la magia apropiada.

### 104. SALA DE 30' x 20'

Seis gules van desde aquí al salón de las arpías (zona 103) si oyen cualquier ruido, su velocidad está determinada por la naturaleza de los sonidos (tal como se ha descrito). Estas criaturas moran aquí en armonía con las arpías y con otras criaturas en el norte (en las zonas 105-107). Las arpías tienen permitido "divertirse" matando a quienes hayan hechizado o a otras víctimas, y obtener así su parte del premio. Los ghouls se llevan la mayoría de los cuerpos para darse un festín después.

**Gules (6):** CA 6; MV 9"; DG 2; pg 15, 13, 12, 10, 8, 6; #AT 3; D 1-3/1-3/1-6; AE toque paraliza; PE 95, 91, 89, 85, 81, 77

La puerta que hay al oeste del salón de las arpías lleva a este lugar. No parece que haya ninguna salida. El lugar apesta a carroña, y suciedad y huesos abundan por el suelo. Montones de ropa vieja junto a los muros indican donde anidaron los ocupantes del lugar. Viejas prendas cuelgan de clavijas en el muro.

Una búsqueda más extensa revela 187 pc, 81 pp, 5 pe y 61 po bajo los lechos. Un traje de *cota de mallas élfica* de tamaño elfo cuelga bajo una vieja capa en el muro sur. (La cota de malla élfica puede ser vendida por 500 po, dependiendo del lugar y de la época de la venta. No está normalmente disponible en las tiendas, estando muy solicitada y a menudo reservada para nobles elfos, líderes de renombre y oficiales políticos).

### 105. SALA, 30'x30'

Cuatro guls tienen la guarida aquí, e ignoran todo ruido del área 103, asumiendo que sus compañeros se encargarán de cualquier cosa que ocurra. Estos guls atacan a cualquier humano o semihumano que no vaya vestido con túnicas del Templo.



**Gules (4):** CA 6; MV 9"; DG 2; pg 14, 13, 10, 9; #AT 3; D 1-3/1-3/1-6; AE toque paraliza; PE 93, 91, 85, 83

Este lugar es otra sala abandonada a nuevos inquilinos. El ruidoso lugar está cubierta de harapos y huesos. En la esquina noroeste hay un cofre roto. En el muro oeste hay una puerta que da a poniente en la esquina sur.

El cofre contiene ropa vieja, trozos y partes de prendas de color marrón y oscuro. Bajo ellas hay 108 pc, 92 pp, 37 po y 7 ppt.

#### 106. SALA DE 10' x 20'

Esta sala interior era claramente la antecámara de algún funcionario menor, ya que sus muros están enlucidos y cubiertos de pinturas obscenas. Los restos de muebles tapizados, un sofá y cuatro sillas, siguen en la sala. Sobre una mesa pequeña hay varios platos de peltre viejos y maltratados. En los muros sur y este hay puertas normales.

Los únicos objetos de valor aquí son los cuatro platos de "peltre" (en realidad plata deslucida), de 30 po de valor cada uno.

#### 107. SALA DE 20' x 20'

Dos ghosts han elegido este lugar como su guarida. Desde aquí dirigen a los gules y han crecido acostumbrados a liderar una existencia cómoda. Si son heridos y presionados, estos dos escapan a través de la puerta secreta en el muro del este, que los lleva a la seguridad del área 115. La salida secreta funciona levantando un saliente en la pared, lo que hace que una sección de muro de cinco pies de ancho pivote sobre sí. Esto solo puede activarse desde dentro de la cámara de los ghosts (es decir, es de un solo sentido).

**Ghosts (2):** CA 4; MV 15"; PG 4, pg 23, 20 #AT 3, D1-4/1-4/1-8. AE toque paraliza, olerlo a 10' de radio = salvación contra veneno o sufre -2 a impactar; PE 282, 270.

Con el aspecto que presenta esta cámara, fue en su día el santuario de algún sacerdote menor del Templo. Los muros están enlucidos y pintados con escenas de naturaleza maligna, dedicados al principio de la tierra. Los restos podridos de una gran cama, dos divanes y varias sillas talladas, ahora todo roto, dan fe de que la sala fue en su día un lugar confortable.

Toda la sala apesta terriblemente. Hay huesos tirados por aquí y por allá, y un cuerpo vacío de orco parcialmente devorado yace en el suelo cerca del muro sur. No hay salidas visibles, salvo la puerta al norte.

Si se mueve la cama, se hace visible una sección de piedra donde falta el enlucido de la pared. Tras una

piedra suelta, hay una copa grande de oro (que vale 450 po) que contiene 112 po y 3 gemas de onix (cada una vale 50 po).

#### 108. SALA DE DESHECHOS

Es imposible saber para qué servía antaño esta zona, pero ahora está lleno de desechos, basura, huesos y todo tipo de restos. El olor es muy fuerte. No parece que haya nada de valor ni tampoco salida alguna.

Si el grupo insiste en remover la basura, esto despertará a 20 ratas gigantes, que atacan vorazmente. Si matan a más de diez ratas, el resto probablemente se retire (50%, comprueba cada ronda)

**Ratas gigantes (20):** CA 7; MV 12"/6", DG ½; pg 3 cada una; #AT 1, D1-3; PE 10 cada una

#### 109. PASILLO CON PINTURAS

Este pasillo es uno de notable importancia, ya que está enlucido y cubierto de pinturas que representan las escenas típicas de la malignidad del Templo.

El pasillo de 10' de ancho que va de este a oeste que lleva a esta zona se inclina gradualmente hacia abajo hasta ella. Este pasillo de 20' desciende suavemente hacia el Nivel Dos de la Mazmorra. Estas inclinaciones son tan someras que solo los enanos o gnomos pueden advertirlas con facilidad (75% y 80% de probabilidades, respectivamente). Los otros no lo harán a menos que el grupo se reparta en más de 40' de distancia, en cuyo caso existe una probabilidad del 10% por cada diez pies de distancia que cubran entre ellos.

Si se toma el pasillo ancho, consulta la zona 201.

#### 109a. ESCALERAS

El pasillo termina en una escalera que sube en diagonal, llevando a una sacristía en la parte superior del templo (zona 4 al este, o zona 5 al oeste).

#### 110. ALMACÉN

Esta cámara claramente ya no está en uso, y contiene sacos de grano molido, barriles de harina en descomposición y varios contenedores rotos apilados y su contenido derramado en un desastre desordenado.

No queda nada de valor o uso aquí.

#### 111. ALMACÉN

A partir del olor rancio de esta sala, podréis determinar que se ha vertido mucha cerveza y vino en esta zona. El suelo está cubierto de un residuo oscuro, y un tonel, varios barriles y barricas rotas están repartidas por todo el lugar.

Una cuidadosa inspección revela un pequeño barril con su contenido intacto. Se trata de vino avinagrado, sin embargo, ahora está en tal estado que cualquiera que lo pruebe pierde 1-4 puntos de fuerza durante 2-12 turnos, debido a las náuseas.

#### 112. ARMERÍA

Consulta la zona 101 para una descripción general. Cualquier cosa que hubiera de valor aquí parece que o ha sido destruido o se lo han llevado. Todavía hay una maza utilizable, pero se encuentra únicamente si se emplea un turno completo en registrar el lugar.

#### 113. ARMERÍA

Consulta la zona 110 para una descripción general. Este lugar ha sido asaltado a fondo. En un pequeño saliente de uno de los arcos de apoyo, a diez pies sobre el suelo, hay un *virote de ballesta* +3. Un conjuro de *detectar magia* revela con facilidad su localización, pero sin este conjuro, incluso una búsqueda exhaustiva proporciona sólo un 5% de probabilidades de encontrarlo. Sin embargo, si un personaje consigue alcanzar una altura de más de nueve pies sobre el suelo, la probabilidad será del 75%.

#### 114. PUERTA CERRADA CON LLAVE

El cierre de este portón indica que se usaba con relativa frecuencia. Hay un candado con llave y un pasador, este último asegurado con una cadena. A menos que se abra la cerradura, solo se podrá retirar el obstáculo a través de la fuerza.

La puerta se abre solo tras aplicarle 50 puntos de daño. Los atacantes pueden hacer dos impactos por ronda; considerando la puerta de Tamaño Grande. El ruido de esos golpes atrae a todos los ocupantes del área 115 en la ronda siguiente.

Esta cámara sucia y oscura es la prisión donde se mantienen a los cautivos para futuros sacrificios en el Templo de Tierra (zona 145) o para festín de gulos y ghosts (zonas 115-118). Actualmente hay aquí once prisioneros humanos; todos desnudos, y los varones encadenados al muro. Todos son de la zona de Nulb.

- Las dos mujeres son la mujer de un mercader y su sirvienta. Los varones son lo siguientes:
- 2 mercaderes (PE 13 cada uno)
- 3 sirvientes (PE 12 cada uno)
- 1 navegante del río (nivel 0, pg 6; PE 16)
- 4 hombres de armas (Nivel 0, pg 4 cada uno, PE 14 cada uno)

Los prisioneros no tienen nada de valor, y no saben nada del Templo. Ellos dicen que han sido capturados por una partida de gules, excepto el navegante, que fue traído por Dick Rentsch y sus hombres como castigo pro hacen un encargo en Dala. Los



mercaderes, la mujer y los sirvientes no pueden ofrecer una recompensa, y si son liberados pedirán que se les muestre el camino de salida y rápid. El navegante y los hombres de armas servirán con lealtad si se les suministra ropa, armadura y armas. Si se les trata justamente y se les paga de forma regular, permanecen 100% leales mientras estén bajo las órdenes de sus rescatadores.

#### 115. SALA DE 20' x 30'

En esta zona moran seis gules. Pasan a través de la puerta al este para investigar cualquier ruido que provenga del corredor, tal como se indica en la zona 114. Si descubren algún intruso cinco de ellos atacan mientras que el último corre a avisar a los del área 116.

**Gules (6):** CA 6; MV 9"; DG 2; pg 13, 12, 11, 10, 9, 8, #AT 3; D 1-3/1-3/1-6, AE toque paraliza; PE 91, 89, 87, 85, 83, 81

El muro sur de esta cámara contiene un bajo relieve de una cabeza repulsiva, un rostro casi humano de rasgos aplastados, con la parte baja sobre un cráneo en forma de hongo. Varios monstruos humanoides, monstruos y criaturas demoníacas brincan y se esconden en el fondo. Tras la escultura se encuentran los restos de un altar de arenisca. No queda ningún mueble, pero hay seis montones de ropa vieja, harapos y otros deshechos, que indican que algo aún vive aquí. Cerca de la puerta norte hay una caja de madera. La puerta oeste tiene una mirilla, utilizable desde dentro de la sala.

La caja contiene una vieja capa sin valor, 263 pc y una estatuilla de marfil finamente tallada de 6 pulgadas de altura (que vale 85 po).

Estas criaturas, como sus compañeros de la zona, corren por este sector de la parte superior de la mazmorra del Templo para servir como primera línea de defensa. (También se espera que posteriormente se pueda crear una fuerza suficiente de gules y ghasts para servir como contingente de las hordas del Templo cuando emerjan de nuevo para luchar contra las fuerzas del Bien).

#### 116. SALA DE 30' x 20'

Seis gules residen aquí y se mueven para ayudar a sus compañeros según necesiten. Si es necesario, uno va a la sala 117 para reunir más ayuda, mientras los otros cinco atacan a los enemigos. Si los intrusos se aproximan desde el norte, uno alerta a los del área 115, mientras sin duda el resto ayuda a sus maestros.

**Gules (6):** CA 6; MV 9"; DG 2; pg 14, 10, 9, 8, 7, 7, #AT 3, D 1-3/1-3/1-6; Ata Esp toque paraliza; PE 93, 85, 83, 81, 79, 79

El hedor de los gules es muy fuerte en esta zona también. Los muros este y oeste siguen adornados por los restos podridos de unos tapetes. Una mesa golpeada y dos bancos ocupan el centro de la sala. Montañas de ropa se alinean junto a las paredes, que parecen servir de camas a sus inquilinos. Cerca de la puerta al sur hay un barril de agua, y cerca de la del norte hay un saco lleno de restos.

El barril de agua está colocado sobre un agujero en el suelo, donde hay 192 pp y 47 pe guardados. El saco contiene la ropa de los cautivos (del área 114) y de otros tres que ahora están muertos. Sin embargo, no hay ningún arma aquí.

#### 117. SALA DE 20'x20'

En esta habitación viven dos ghasts. Suelen huir si se trata de una causa perdida o se unen a una pelea a su favor, según perciban la situación. Cuando huyen se dirigen hacia la zona 107 (a través de las zonas 103-106).

**Ghasts (2):** CA 4, MC 15", DG 4, pg 19, 16, #AT 3, D 1-4/1-4/1-8; AE toque paraliza, olerlo a 10' de radio = salvación contra veneno o sufre -2 a impactar; PE 266, 254.

En la esquina noroeste de la sala hay una alcoba de unos diez pies. Sus muros estuvieron enlucidos y pintados antaño, pero ahora están cubiertos de algún tipo de moho o sustancia similar, que lo ha descolorido lo suficiente como para que los colores y la temática sean indescifrables. Hay una pila de huesos en la alcoba, y un olor horrible que baña todo el lugar. Unas telas rotas y unos cojines viejos se amontonan formando dos nidos enredados que sirven como camas cerca de la puerta sur. En la esquina sureste hay un cofre de hierro reforzado con una gran cerradura.

El cofre no tiene trampas, pero está cerrado con llave (como se describe). Contiene 611 pp, un broche con una piedra de cornalina con un blasón (Veluna, acuartelada por los Caballeros del Corazón) que vale 800 po, y un *pergamino de protección contra muertos vivientes* en un tubo plateado que vale 35 po.

#### 118. SALÓN DE 10'x30'

Los dos ghasts que viven aquí son los líderes de este complejo y del que se encuentra al sureste (zonas 113-117). Son grandes y holgazanes y hostigan a los gules y ghasts más débiles, consiguiendo la mejor comida y botín. El más grande de los dos obtiene un +1 a todas las tiradas para impactar y de daño; lleva una cadena dorada. Ninguno de los ghasts se retira como hacen los otros. A menos que sea expulsado por un clérigo o por magia, ambos permanecen y

luchan hasta la muerte; les encanta su vida de comodidades y saben que están perdidos si muestran debilidad.

**Ghasts (2):** CA 4; MV 15"; DG 4; pg 29, 24, #AT 3, D 1-4/1-4/1-8; Ata Esp toque paraliza, olerlo a 10' de radio = salvación contra veneno o sufre -2 a impactar; PE 306, 286.

Esta zona está enlucida y revestida de algún tipo de madera (ahora en ruinas). Era evidentemente algún tipo de sala de trofeos o museo, y contra los muros hay varias canastas rotas. Un escudo todavía utilizable pero enmohecido cuelga del muro oeste. Dos grandes montones de ropa vieja y almohadas y similares objetos sirven como camas.

El ghast más grande lleva un collar de oro que vale 7.000 po, con tres rubíes engarzados que valen 1.000 po cada uno. El menor de ellos lleva un anillo de rubí (que vale 4.000 po) tan lleno de suciedad que no es advertido a simple vista a menos que se examine cuidadosamente la mano izquierda del monstruo.

El escudo en el muro oeste es un *escudo +1*, largo tiempo olvidado por las autoridades del Templo. El único otro tesoro aquí es el que llevan los habitantes de la sala.

#### 119. SALÓN DE BANQUETES

Este enorme lugar tiene unos 100' de largo por 30' de ancho en su porción principal. Los desperdicios de las mesas, caballetes, bancos, sillas y taburetes se reparten por el lugar que muestra las grandes fiestas que se celebraban en nombre del Mal aquí. Trozos de tapices y cortinas cuelgan aquí y allá de los muros. Se pueden ver por el suelo huesos y esqueletos, también debajo de los muebles rotos. ¡Con toda seguridad en este salón tuvo lugar una escaramuza de la gran batalla por el Templo!

Un examen cuidadoso revela un escudo y un arma aún utilizables cada turno, hasta un máximo de cuatro de cada tipo. Tira 1d4 para determinar qué arma se ha descubierto: 1=espada larga, 2=espada corta, 3=hacha de batalla, 4=lanza. No hay nada más de valor aquí, a menos que lo que se necesite es leña de madera...

#### 120. COCINA

Este lugar tiene 20' x 30', y tres puertas en su extremo sur que dan al este, al sur en la esquina oeste y al oeste. En el muro norte se encuentran una elevada y ancha chimenea con diferentes hornos laterales. El fuego es lo suficientemente grande como para asar un buey entero. La sala está llena de contenedores y platos rotos, restos de tipo indiscernible y piezas de mesas de madera, encimeras y similares. Son visibles



varios esqueletos, incluyendo uno que parece ser de un ogro.

Dentro del rincón más oscuro de la chimenea en desuso hay una serpiente gigante venenosa. Está enroscada y puede golpear por sorpresa (50% de probabilidades). No ha comido en un largo tiempo, y por tanto está hambrienta. Puede golpear a una distancia de 8 pies, la mitad de su longitud, y ataca a cualquier criatura que entre a esa distancia.

**Serpiente:** CA 5; MV 15"; DG 4+2, pg 21, #AT 1, D 1-3 + veneno; AE mordedura = salvación contra veneno; sufre 3d6 de daño si la pasa, muere si la falla; rango de ataque = 8' y media de distancia); PE 495.

Cerca del esqueleto del ogro hay una espada corta usable (su "daga") y un saco de cuero que contiene 84 po. Todo ello está escondido bajo un pequeño montón de escombros indescriptibles.

Las habitaciones de diez pies cuadrados se usaron para el almacenamiento de vajilla y de alimentos, respectivamente, en las zonas sur y oeste. Su el contenido está roto y destrozado; con toda la comida estropeada.

## 121. SALA DE 20' X 20'

Cuatro gnolls permanecen aquí como centinelas. Uno está apostado en el agujero de espía en todo momento, mientras que los otros tres se relajan. Si es detectado algún intruso, dos se unen al vigía de la puerta para emboscar a cualquiera que entre, mientras que uno alerta a los del área 122. Si todos los miembros del grupo llevan las túnicas color marrón del Templo de la Tierra, los gnolls no atacan. Se comportan de forma similar con aquellos que lleven otras túnicas, siempre que parezcan fuertes y no ataquen primero. Los gnolls son lo suficientemente listos como para usar agua o tierra contra el fuego. Cada gnol tiene 2-12 pe.

**Gnolls (4):** CA 5, MV 9"; DG 2, pg 10, 7, 7, 6; AT 1, D 2-8 (espada bastarda); AE hachas arrojadizas (D 1-6/1-4, distancias 1"/2"/3"; PE 48, 42, 42, 40

Las paredes de piedra desnuda de este lugar tienen sólo un par de clavijas aquí y allá, y tres agarraderas con antorchas sin encender. El suelo es también de bloques de piedra lisos. Una tosca mesa de madera está contra la pared este, al sur de la puerta este, con tres taburetes cerca. Un pequeño barril lleno de agua se encuentra en la esquina noroeste, y junto a él hay un montón de tierra de aspecto ordinario. La puerta sur tiene un agujero para espías, que sólo se puede abrir desde el interior de la habitación.

## 122. CÁMARA DE 20' x 20'

Cuatro gnolls están de guardia en esta zona. Cada

uno vigila una puerta, otro comprueba el pasillo, y el último vigila al resto, tomando posición en la esquina noroeste. Una delgada cuerda cuelga en esa esquina, conectada a una red de cuerda con contrapesos. Si cualquier enemigo entra, los gnolls acceden a la esquina noroeste y cogen lanzas, que parecen estar agrupadas en un soporte; luego tiran de la cuerda y la red cae.

Los gnolls arrojan sus lanzas sobre los oponentes atrapados, cogen el aceite de la estantería y lo usan en la batalla, y luego destapan una pequeña caja de fuego con combustible dentro. Este prende al abrirse la caja, y luego el gnol la lanza al aceite para que arda. Aunque estos gnolls no tienen órdenes de alertar a otros, los de las zonas 121 y 123 probablemente (90% de probabilidades, comprueba cada uno) responde al sonido de la batalla.

**Gnolls (4):** CA 5, MV 9"; DG 2, pg 13, 11, 9, 7; AT 1, D 2-8 (mangual); AE hachas arrojadizas (D 1-6/1-4, distancias 1"/2"/3"; trampa de red; PE 54, 50, 46, 42

Los muros de este lugar son de piedra lisa. Las puertas al norte y al oeste son normales. Cuatro montones de tela: trapos, tapetes rotos, alfombras, etc. se encuentran en el muro sur.

Dos taburetes se encuentran cerca de la entrada al pasaje sureste. Enfrente de esta entrada, junto al muro, hay una estantería improvisada, que sostiene varias muestras de cerámica, botellas y tazas. Debajo, en la esquina noroeste, se encuentran cuatro lanzas.

Si los gnolls de esta zona no han usado todavía los frascos de aceite, estos se encuentran en la estantería, en dos tazas. Cuatro botellas están vacías, y una contiene vino. El gnol más grande lleva una cadena de palta con una cornalina pulida toscamente (125 po de valor). Cada gnol lleva 1-4 pp, 1-4 pe y 1-4 po.

## 123. SALA CON ALCoba

Cinco gnolls habitan aquí con dos hobgoblins renegados. Estos últimos son más malos y tienen más sed de sangre que los gnolls. Los gnolls son miembros "fuera de servicio" de una empresa reformadora que el Templo de la Tierra espera poner en marcha. (Consulta también 124 y 126-128.) Si oyen sonidos de lucha, 1-4 de estos habitantes probablemente vayan a investigar (90% de probabilidad) y se unen a la diversión. La puerta secreta, una sección de pared pivotante que también está oculta - tapada por una alfombra hecha jirones - sólo se utiliza en caso de extrema emergencia; los ogros del área 124 son muy temidos.

**Gnolls (5):** CA 5, MV 9"; DG 2, pg 11, 9, 9, 8, 7; #AT 1, D 2-8 (mangual); AE hachas arrojadizas (D 1-6, distancias 1"/2"/3"; PE 50, 46, 46, 44, 42

**Hobgoblins (2):** CA 5; MV 9"; DG 1+1, pg 8, 6, #AT 1, D 1-8 (espada larga), AE arco largo compuesto con 15 flechas cada uno (D 1-6); PE 36, 32

Alfombras y tapices cubren las paredes de piedra lisa de esta sala, y también en el suelo hay algunas mantas. Por el aspecto del conjunto, la habitación sirvió alguna vez como alojamiento de alguna persona bastante importante - un sacerdote del Templo de la Tierra, por las escenas representadas en varios de los tapices. Los muebles que pudieran haber aquí ya no existen. Cerca de las paredes yacen montones de telas, dando una idea de donde duermen sus habitantes. En la esquina noreste hay un pequeño brasero. Y en el centro de la sala hay un pequeño barril de cerveza de poca calidad. La única salida está en la puerta que hay en el muro sur de la alcoba.

Cada uno de los siete humanoides que hay aquí tiene 1-4 pp, 1-4 pe y 1-4 po. Bajo los carbones apagados del brasero hay 27 pp.

## 124. SALA, 20'x20'

Los dos ogros que hay en este lugar están a cargo de los gnolls y los hobgoblins del suroeste. Cada uno lleva una chaqueta de cuero marrón, reforzado con finas placas de bronce (que dan una CA de 4). A menos que sean convocados, ignoran los sonidos de las áreas 121-123, concentrando su atención en las posibles víctimas en el área 125. Sin embargo, su jefe se encuentra en el área 126, por lo que investigan cualquier ruido que provenga de este lugar.

**Ogres (2):** CA 4, MV 9"; DG 4 + 1, pg 22, 20, #AT 1, D 5-10 (garrote de piedra, 1d6+4); PE 200, 190

Este lugar está enlucido y el suelo está pavimentado con losas de granito marrón pulido. Ahora está sucio y desordenado, pero en su día debió de ser una lujosa cámara de invitados. Muchos cojines y almohadas se apilan para formar camas en las esquinas noreste y noroeste de la habitación. Contra el muro sur hay un barril de vino medio vacío y un recipiente similar con pescado en salazón. Otro barril contiene siete lanzas largas. Unas clavijas en la pared sostienen un arco corto y tres carcajones, cada uno con 20 flechas. Junto a los barriles hay un cofre.

Cada ogro tiene una bolsa en su cinturón, que contiene 5-30 pp y 5-30 po. El barril de vino contiene vino agrio y amargo. El cofre no está cerrado y contiene 2 mazas, 5 hachas de mano, 1 hacha de batalla, 6 luceros del alba, 2 espadas cortas y 1 espada ancha. La losa de piedra bajo el barril que contiene las lanzas está suelta y puede levantarla alguien con Fuerza 18, o dos individuos con una Fuerza combinada de 30. Debajo hay una cavidad con 870 pp y un brazalete de plata (170 po) adornado con seis azuritas de 10 po de valor cada una.



## 125. CORREDOR DE HUESOS

Durante al menos 100 pies de su longitud, este corredor de 20' de ancho está cubierto de huesos. Esqueletos de humanos y humanoides se mezclan en un terrible revoltijo. Muchos cráneos y huesos sueltos parecen roídos. Los esqueletos completos, sin embargo, todavía llevan armaduras, gorras abolladas, o se desparraman junto a escudos rotos. Las armas, dobladas y rotas, también atestiguan que aquí hubo un gran combate cuerpo a cuerpo; cien, doscientos, quizás más... todos encontraron la muerte aquí. Avanzar más a través del corredor requiere elegir cuidadosamente un camino entre estos restos sombríos de las hordas del Templo. No se discierne nada de valor.

Si el grupo entra en la zona del corredor que está sombreada en el mapa, activan una trampa. Cuando llegan a la zona central (justo al sur de la puerta secreta del área 131), ocurren los siguientes eventos:

1. Diez esqueletos humanos surgen del extremo oeste de la zona sombreada, cargando hacia el este para atacar;
2. Seis esqueletos gnoll surgen en el extremo este extremo este del área sombreada, moviéndose hacia el oeste para rodear a los intrusos.

Además, los dos ogros (área 124) que vigilan en busca de problemas se unen a la refriega si los intrusos (Pjs) están casi muertos, o si el grupo se retira al pasillo sur de 20' de ancho que lleva a su puerta. En este último caso, los ogros probablemente (75%) ganen 1-4 segmentos de sorpresa a menos que su puerta esté siendo cuidadosamente vigilada.

**Esqueletos, humanos (10):** CA 7, MV 12", DG 1, pg 8, 6, 5, 5, 5, 4, 4, 3; #AT 1, D 1-6; PE 22, 20, 19 (x4), 18 (x3), 17

**Esqueletos, gnoll (6):** CA 7, MV 9", DG 2, pg 12, 11, 10, 9, 8, 7; #AT 1, D 2-7; PE 52, 50, 48, 46, 44, 42

Diez turnos de búsqueda en el pasillo revela los siguientes objetos intactos: 15 flechas, 4 flechas de plata, 5 luceros del alba, 3 espadas largas, 2 espadas cortas, 3 escudos, 1 cota de anillas, 2 cota de malla y 1 cota de malla.

## 126. SALA, 20'x20'

Aquí mora un ogro, el jefe de toda la fuerza de ogros. Informa a los clérigos del área 137 de vez en cuando. Si oye barullo en el pasillo o en las salas cercanas, probablemente (90%) lo ignora, confiando en que sus lacayos manejen los asuntos menores. Él responde a cualquier llamada directa de ayuda en su puerta, por supuesto.

**Líder ogro:** CA 3, MV 9", DG 4 + 1, pg 26, #AT 1, D

5-12 (Id8 + 4, con hacha de batalla); PE 220

Este lugar parece haber sido otra cámara de visitantes, pero las paredes enlucidas están rotas y manchadas de humo por las luchas del pasado. Varios sofás han sido arrastrados juntos para formar una enorme cama en la esquina noreste. En el suelo hay varios sacos vacíos, y un barril de cerveza casi lleno está cerca de la puerta oeste. En la esquina noroeste hay una gran mesa y una tosca silla; sobre la mesa hay un gran queso amarillo y varias salchichas duras, junto a una jarra de galón vacía. Bajo la mesa hay un cofre de hierro. Nueve lanzas, 3 luceros del alba y 2 espadas largas se encuentran apiladas junto a la puerta sur.

El ogro lleva un cinturón de cuero que vale 35 po, sobre el que cuelga su monedero, que contiene 11 pp, 19 pe y 38 po.

El cofre de hierro está bloqueado con llave pero no tiene trampas, y contiene 311 po y 2 enormes y extraordinariamente perfectas ágatas (que valen 100 po y 500 po respectivamente). La cerradura puede ser forzada o romperse provocando 30 puntos de daño.

## 127. SALA EN FORMA DE L

Tres gnolls están acuartelados aquí. Están en razonable alerta, y si se les llama se apresuran a ayudar, dándose más prisa si hay que ayudar al ogro (área 126), por supuesto, que si se trata de sus compañeros que están con el osgo (área 128). Si se presenta la oportunidad, el gnoll que está armado con arco lo usa hasta que los oponentes se acercan. Cada gnoll tiene 1-4 pp, 1-4 pe y 1-4 po.

**Gnolls (3):** CA 5, MV 9", DG 2, pg 13, 12, 8, #AT 1, D 2-8 (espada bastarda), AE 1 tiene arco largo compuesto y 20 flechas (D 1-6); PE 54, 52, 44

La hoguera en el muro oeste de esta sala indica que aquí se alojaban personas notables. Tres viejas sillas maltrechas siguen en su sitio, junto a una cama rota de gran tamaño. Cerca de la cama hay una caja de madera, cerca de un pequeño barril. Varias viejas capas cuelgan de los ganchos de la pared.

## 128. HABITACIÓN, 20' x 30'

Hay siete gnolls en esta sala, uno junto a cada puerta y uno en el fondo de la alcoba con una pesada ballesta cuádruple (ver área 128a). Viven aquí con un Osgo que es un pícaro, al que le gustan más los gnolls y los ogros que los de su propia especie. En caso de ataque, estas criaturas alertan a las del área 127 (o incluso a los guardias del área 129, según el caso). La alcoba tiene cinco pies de ancho y seis de largo y alberga al antiguo centinela gnoll que maneja la ballesta especial. Una mirilla ofrece

una buena vista del corredor que va hacia el sur (ver área 128a).

**Gnolls (7):** CA 5, MV 9", DG 2, pg 13, 10, 9, 9, 8, 8, 6, #AT 1, D 1-8 (hacha de batalla), AE trampa de ballesta (ver área 128a); PE 54, 48, 46 (x2), 44 (x3), 40

**Osgo (1):** CA 5, MV 9", DG 3 + 1, pg 14, #AT 1, D 2-8 (espada bastarda), AE puede lanzar batalla (alcances 1"/2"/4", D 3-10), PE 191

Tal vez esto fue una vez una sala de recepción o una cámara menor de consejo. Trozos de revestimiento de pared todavía cuelgan aquí y allá, y un apardor de madera de calidad está en la parte central de la pared norte. Sobre él hay varios platos sucios, un barril de cerveza, y trozos de pan duro y carne seca. Toda la longitud de la pared oeste está forrada con montones de ropa de cama, divididos en ocho pañales. Una pequeña fuente en la pared todavía gotea un agua de olor sulfuroso sobre una en una pila de piedra en la esquina noroeste. Junto a la puerta sur hay un montón de madera, posiblemente para usarse en alguna chimenea cercana. En la pared este se encuentra una alcoba de cinco pies de ancho, cerca de la esquina noreste.

Cada gnoll tiene 3-18 pc. El osgo lleva un bolsito con 1-4 piezas de cada tipo de moneda (pc, pp, pe, po y ppt), y también lleva una cadena dorada con 12 grandes cuentas que cuelgan de ella (130 po por todo el conjunto).

Un madero hueco en el fondo del montón de leña oculta el alijo privado del osgo, que contiene 60 pp, 28 pe y 47 po.

## 128a. GARITA

La gran y pesada ballesta cuádruple montada aquí es manejada por un gnoll (pg 6), que puede vigilar fácilmente el pasillo norte-sur de 10' de ancho a través de una mirilla. Cualquier intruso en el pasillo está sujeto a cuatro disparos a la vez, cada uno de los cuales infinge de 1 a 8 puntos de daño. Haz las tiradas "para impactar" con un bonificador de + 5; es decir, 9 o más para impactar en la CA 2 cuando el centinela gnoll dispara. Como la ballesta no puede recargarse y atacar en menos de dos rondas completas, es poco probable que pueda disparar dos veces en un mismo combate cuerpo a cuerpo. (Usa tu juicio en cuanto a las acciones del centinela, que definitivamente debería incluir la advertencia a sus compañeros).

La ballesta no es fácil de mover (peso de 400 po) pero puede ser desmontada para viajar. Se puede vender por un valor base de 50 po.

## 129. SALA DE GUARDIA

Cinco guardias están alerta aquí en todo momen-



to. Uno frente a la puerta, y otro apostado diez pies más arriba en el corredor noreste (posición G en el mapa), están armados con ballestas pesadas y espadas largas. Cada uno de los otros tiene una jabalina, para ser lanzada antes de acercarse al cuerpo a cuerpo. Cada guardia lleva una armadura de cota de malla con un abrigo marrón; también cada uno porta un escudo cubierto de cuero marrón y con un patrón triangular negro. Este dispositivo triangular también está cosido a sus abrigos. En caso de disturbios, los guardias alertan al área 130 (o 128, según el caso). Cada guardia lleva 2-8 pc, 2-8 pp, y 2-8 pe.

**Guardias (5):** CA 4, MV 9", Nivel 0, pg 7, 6, 5, 5, 5, #AT 1, D 1-8 (espada larga) o 2-5 (virote de ballesta); AE jabalinas (D 1-6, alcances 2"/4"/6"); PE 21, 20, 19 (x3)

Esta habitación de 20' cuadrados era obviamente una sala de guardia. En la pared oriental todavía se encuentran los estantes para las armas. Una mesa con 4 sillas ocupa la esquina noroeste. Un barril de agua, casi lleno, se encuentra junto a la puerta oeste, con un conjunto de diez antorchas a su lado. Una sola antorcha arde en la pared sur. Dos velas iluminan la mesa. Sobre la mesa hay unos marcadores de hueso rectangulares, junto a una jarra y varias tazas de cerámica. Varias clavijas y ganchos en la pared sur sostienen viejas capas marrones, una bolsa de cuero y un arco corto con una caraj con cinco flechas.

Los marcadores de hueso son fichas de dominó, que valen 5 po en su conjunto. La jarra contiene vino aguado, y la bolsa de cuero está llena de galletas duras y manzanas secas.

### 130. HABITACIÓN CON ANEXO TRAPEZOIDAL

Siete guardias de nivel cero están acuartelados en el área de 20' cuadrados, listos para luchar cuando sea necesario. Estos hombres de armas son el núcleo de la nueva compañía de Segadores de la Tierra Elemental. Cada uno lleva una jabalina, que lanza antes de acercarse al cuerpo a cuerpo. Ellos, junto con sus compañeros en el área 129, siempre dan lo máximo para proteger el área 133, pero si se hace obvio que están perdiendo un combate, pueden huir (25% de probabilidad, comprobar cada ronda).

Cuatro combatientes están acuartelados en el área trapezoidal; son los líderes de la compañía. Cada uno está vestido con cota de malla bronzeada y lleva el escudo marrón con el símbolo triangular negro. Reciben órdenes del clérigo del área 137.

Cada guerrero lleva dos jabalinas que usa antes del combate cuerpo a cuerpo, y su líder (nivel 4) lleva una jabalina de rayo que usa solo en caso de emergencia. (Los ogros, por ejemplo, conocen esto, y obedecen en consecuencia). Cada uno tiene una Fuerza media excepto el líder de Nivel 3, que tiene

un 17 (+ 1 a impactar / + 1 al daño).

**Guardias (7):** CA 4, Mov 9", Nivel 0, pg 7, 5, 5, 4, 4, 3; #AT 1, D 1-8 (espada larga), AE 1 jabalina cada uno (D 1-6, alcances 2"/4"/6"); PE 21, 19 (x2), 18 (x3), 17

**Guerreros (4):** CA 2, Mov 6", Niveles 4, 3, 2, 2, pg 30, 19, 13, 12, #AT 1, D 1-8 (espada larga), AE 2 jabalinas cada uno (D 1-6, alcances 2"/4"/6"); El Guerrero de Nivel 4 tiene *jabalina del relámpago* +2 (alcance 3"/6"/9", D 1-6 + 20 de daño de electricidad en una descarga de 5' x 30'); Guerrero de Nivel 3 gana + 1 "al impactar" y también al daño; PE 205, 107, 54, 52

Es imposible conocer el antiguo propósito de esta sala, pero las cuatro literas en el extremo sur dan a entender claramente que ahora alberga algún tipo de tropas. Hay muchas clavijas en la pared, y una de ellas sostiene una capa marrón. Cerca de la puerta que hay al oeste hay un banco. Dos antorchas iluminan la zona.

Una zona trapezoidal a través del arco que hay al norte contiene cuatro estrechos catres, cuatro pequeños cofres de madera y una pequeña fuente de pared que gotea agua maloliente en su cuenca. Una larga mesa con dos bancos y una silla a la cabeza y pies completan el mobiliario. Un farol arroja luz sobre la mesa colgada de una fina cadena; en las paredes hay dos antorchas apagadas. Un armario abierto junto a la mesa contiene varios platos y cuatro jarras.

Cada guardia tiene 2-8 pc, 2-8 pp y 2-8 pe. Cada guerrero lleva un anillo de bronce con un engaste triangular de azabache (que vale 50 po). Estos anillos conceden el acceso a cualquier área de este nivel de la mazmorra que no esté comandada por un clérigo (aunque los muertos vivientes tienden a ignorar tales sutilezas...). Cada guerrero lleva varias monedas (ep, po, y ppt), el número de cada una se determina tirando 2d6 por cada nivel de experiencia (el líder de Nivel 4 lleva por tanto 8-48 de cada tipo de moneda).

El agua de la fuente es maloliente pero potable. Las jarras de la alacena contienen agua, vino, cerveza y aceite combustible (tres pintas que valen 1 po cada una), respectivamente. Cada cofre contiene prendas de vestir anodinas y un arnés ceremonial de cuero con una gran daga con empuñadura de bronce (vale 15 po con el arnés). Uno de los cofres contiene también un trozo de pergaminio, con un mensaje inscrito en idioma común: "¡Recuerda comprobar la CÁMARA DE LOS AUGURIOS para ver si Belstro mentía!".

### 131. PUERTA SECRETA

El pozo que desciende del Templo al Nivel Dos de la Mazmorra tiene un punto de entrada y salida en

este lugar. El acceso tiene sólo dos pies de ancho y cuatro de alto, y se abre por presión hacia abajo (lo que hace que se hunda); se cierra automáticamente una ronda después. La zona que hay más allá tiene un estrecho saliente, que continúa en espiral hacia el nivel inferior.

### 132. SALA HEXAGONAL

Una silla de piedra parcialmente destruida domina este lugar. Está tallada en mármol marrón veteado de negro, y se encuentra cerca del centro de la pared norte. Sus dos brazos se han roto, y el asiento está astillado. Falta un trozo del respaldo, y el conjunto está partido en dos. Esparcidos por la habitación hay escombros y muebles rotos. El techo superior tiene al menos 35' de altura, posiblemente más, y se pierde en las sombras de los arcos de apoyo. El hedor a carne podrida persiste débilmente en toda la zona.

Dieciocho estirges acechan en la bóveda del techo, anidando en los recovecos de los arcos y contrafuertes y con un 90% de ser indetectables hasta que ataque. Por lo tanto tienen un 50% de posibilidades de sorprender, a menos que alguien se dé cuenta de ellos, o a menos que se mantenga una vigilancia sobre la parte superior del área. En cualquier caso, los intrusos son atacados dentro de las tres rondas siguientes a su acceso a la habitación. Cuando la mitad de los estirges son eliminados, el resto se retira a sus nidos en el techo, donde quedan diez crías (que están a una semana de su completa madurez).

**Estirges (18):** CA 8, MV 3"/18", DG 1 + 1, pg 6, 5 o 4 (igual número de cada uno), #AT 1, D 1-3, AE ataca como si fueran 4 DG, drenaje de sangre después de golpear (D 1-4 por ronda); PE 48 (x6), 46 (x6), 44 (x6)

Un examen minucioso de la zona revela huesos y 1-4 pc por individuo que busque cada ronda (hasta un máximo de 40 pc en total). Si se busca cuidadosamente en el suelo, se puede encontrar un anillo de estrellas fugaces; permite un 5% de posibilidades de éxito por individuo buscando por cada ronda (o 100% si se emplea un conjuro de detectar magia). Este objeto pertenecía a una de las víctimas de las estirges, que no le sirvió a su portador.

La puerta secreta está contrapesada para balancearse hacia adentro por su parte inferior cuando una piedra de la pared es empujada hacia la derecha.

### 133. ANTECÁMARA

Cuatro guardias están apostados aquí en todo momento. Uno de ellos tiene un arco corto, y su escudo está cerca, listo para ser utilizado si se produce un combate cuerpo a cuerpo. Cada uno de los otros tiene una jabalina lista para lanzar antes de acercarse a los rivales. Cada uno lleva una armadura de cota



de malla, un chaleco marrón con un triángulo negro cosido sobre él, y un escudo cubierto de cuero marrón, cuyo símbolo es también un dispositivo metálico triangular. Si son atacados, los guardias defienden su posición y alertan a los a los que están en el área 134 tirando de un cable de alarma (véase la descripción).

**Guardias (4):** CA 4, MV 9", Nivel 0, pg 5, 5, 4, 4, #AT 1, D 1-8 (espada larga), AE 3 con jabalina (D 1-6, alcance 2" / 4" / 6"), 1 con arco corto (#AT 2, D1-6); PE 19,19, 18, 18

Esta sala de 10'x 20' está iluminada por dos antorchas, y contiene un banco y un taburete. Las paredes están enlucidas. Se han añadido recientemente varias clavijas y ganchos, por el aspecto que tienen, y de ellos cuelgan una capa marrón, un caraj con 9 flechas, y un hacha de mano. Varios pernos están montados horizontalmente a lo largo de la pared oeste; un cable los atraviesa y se interna en la pared norte.

Cada guardia lleva 1-8 pp y 1-6 po.

#### 134. CÁMARA INTERIOR

La puerta sur se abre hacia el interior y hacia el oeste. Ocho guardias están acuartelados aquí para proteger las zonas más al norte. Aunque estén descansando, pueden estar listos para luchar en una sola ronda. Cuatro de los guardias están armados con ballestas ligeras. Para el combate, dos de ellos van a las esquinas del oeste de la habitación para cubrir la puerta, usando las literas como cobertura parcial. (El que se encuentra en la esquina noroeste es un semiorco). Los otros dos se retiran tras un robusto manto (bloqueando la entrada al área 135, como se muestra en el mapa), arrodillados con ballestas preparadas. El manto tiene dos crucetas a la altura de la cintura para llevar a cabo su táctica, y también puede proporcionar protección a la altura del pecho para otros dos si se utilizan lanzas o armas de asta.

Mientras los ballesteros toman sus posiciones, 2 espaderos se dirigen a la puerta para abrirla, mientras que los dos espaderos restantes se colocan detrás del manto y toman las gujas (que se guardan a lo largo de la pared oeste nada más acceder al área 135), preparándose para defender.

Ten en cuenta que el combate trae otros guardias de área 135, pero sólo después de transcurrir cinco rondas, ya que primero deben ponerse la armadura y tomar sus armas.

**Guardias (8):** CA 4, MV 9", Nivel 0, pg 7, 6, 6, 5 (espadachines), 5, 4, 4, 3, (ballesteros), #AT 1, D 1-8 (espada larga) o 1-6 (guja, 9' de longitud), AE 4 tienen ballestas ligeras (D 2-5); PE 17, 16, 16,15 (espadachines), 19, 18, 18, 17 (ballesteros)

Si se mata a más de la mitad de los guardias, el ba-

llesteros semi-orco de la esquina noroeste (una criatura de aspecto hosco) intenta rendirse, porque odia a su comandante (que tortura y mata a los orcos por deporte).

Esta sala cuadrada enlucida de 20' cuadrados está iluminada por dos antorchas y una linterna, esta última fijada para iluminar la puerta sur. La sala ha sido convertida en un cuartel, como puede apreciarse viendo las cuatro literas dobles a cada lado. Entre esta habitación y la del norte hay un manto, que da una protección sólida a los defensores. Varias capas marrones cuelgan de las clavijas que hay en las grietas de la pared. Sobre la mesa yace una jarra y varias tazas. Bajo las literas hay ocho cofres pequeños.

El semiorco tiene 1-4 pc y 1-4 pp. Cada uno de los otros guardias tiene 1-6 pe y 1-6 po. La jarra está medio llena de vino aguado. Cada cofre contiene sólo ropa sin valor, arneses, etc.

#### 135. SALÓN DE DESCANSO

Ocho guardias están fuera de servicio en este lugar. La acción en el área 134 ó 136 los alerta, pero no participan hasta que se ponen su armadura y tomar sus armas (lo que requiere cinco rondas completos). Cada uno tiene dos jabalinas para lanzar antes de acercarse al cuerpo a cuerpo; todos van vestidos como los del área 134 y otros lugares.

En situaciones desesperadas, los guardias utilizan proyectiles inflamables de aceite, cogiendo botellas vacías de un armario en la pared este, llenándolas con aceite inflamable de un barril junto a la puerta norte y tapándolas con trapos. Si están realmente en peligro, hacen rodar el barril lleno de aceite hasta un punto cerca de los intrusos, rompen el extremo más cercano a sus enemigos (haciendo que el aceite se derrame), y lo encienden.

El combate en esta área alerta a los guerreros del área 136, pero estos refuerzos ignorarán los ruidos más lejanos (como cualquier escaramuza en el área 134).

**Guardias (8):** CA 4, MV 9", Nivel 0, pg 6, 5, 5, 5, 4, 4, #AT 1, D1-8 (espada larga), AE 2 jabalinas cada una (D 1-6, alcances 2" / 4" / 6"); PE20, 19 (x4), 18 (x3)

De cuatro apliques de forja en la pared surge la luz humeante que llena la sala. El lugar está enlucido, el suelo cubierto de baldosas de mosaicos. Las pinturas de las paredes muestran escenas que indican que esta sala estaba destinada a la bebida y al desenfreno (aunque no se sabe si para los clérigos del templo o para sus invitados). Aquí hay ocho literas dobles. Una gran mesa de buena factura en el centro de la habitación está flanqueada por largos bancos, además de una silla en cada extremo. Las capas en las clavijas son aparentes, así como cofres bajo las

literas. Justo tras la puerta de la puerta sur hay tres barriles, dos de los cuales contienen líquidos y el otro algunos objetos abultados. Varias salchichas ahumadas de buen tamaño cuelgan de una cuerda que cuelga de una viga del techo. Dentro de un pequeño armario entre las literas de la pared que da al este se encuentra la vajilla.

Si no se utiliza para la defensa, un barril que contiene siete galones de aceite combustible también se encuentra cerca de la puerta norte, y tres botellas vacías acompañan a los platos dentro del armario. El aceite combustible puede venderse a 1 pe por pinta (16 po por galón).

De los barriles junto a la puerta sur, uno contiene 50 galones de agua, el del centro unos 25 galones de cerveza (con un valor de 15 po), y el tercero, galletas duras. Los cofres bajo las literas, similares a los del área 134, no contienen nada de valor, salvo una docena de antorchas y un par de linternas normales. Cada guardia lleva 1-4 pc, 1-4 pp, 1-4 pe, y 1-4 po.

#### 136. CÁMARA INTERIOR

El comandante de quinto nivel de este grupo y su teniente de tercer nivel habitan aquí. Sirven directamente al sacerdote del Templo de la Tierra. Esperan reclutar pronto suficientes fuerzas para controlar completamente este nivel de la mazmorra, y planean extender su dominio más abajo. Cualquier pérdida previa de tropas, humanas o humanoides, habrá dado lugar a amenazas de graves consecuencias por parte de su sacerdote, con el resultado de que lucharán sin miedo.

Si se mueven para investigar sonidos de la batalla, estos líderes no molestan a los clérigos del norte (área 137) a menos que el peligro sea obviamente extremo.

**Comandante:** CA 2, MV 6", Guerrero de nivel 5, pg 36, #AT 1, D 2-9 (*bacha de batalla +1*); PE

310

**Teniente:** CA 2, MV 6", Guerrero de nivel 3, pg 29, #AT 1, D 1-8 (espada larga), AE Fuerza 17 (+1 "para golpear", +1 daño); PE122

Dos apliques de forja iluminan esta sala. La zona estuvo en su día profusamente decorada. Dos sofás de felpa, un armario, una pequeña mesa con tapa de madera incrustada, y dos sillones acolchados. Un gran baúl se encuentra cerca del sofá, junto a la pared oriental. Sobre la mesa hay algunos platos de peltre abollados y algo de comida. Encima del armario hay una vela sin encender en un candelabro de madera.

Cada guerrero lleva un anillo de bronce, engastado con una piedra triangular de azabache (por valor de 50 po). El comandante lleva una cadena de oro



(valorada en 200 po) bajo su armadura, y transporta 10-60 po y 10-60 ppt. El teniente lleva 6-36 po y 6-36 ppt.

La comida en la mesa consiste en una barra de pan duro, una salchicha, algo de fruta y un pequeño trozo de queso. El armario contiene sólo ropa, ninguna de ellas de valor notable. La cerradura del cofre está asegurada, y requiere 35 puntos de daño para ser destruida. El cofre contiene ropa sin valor, un litro de excelente brandy, un rollo de cuerda normal (50'), y una poción de curación.

### 137. APARTAMENTO DE DESCANSO

En el norte de este par de habitaciones vive Romag, un cura (N4) y sacerdote del Templo Elemental de la Tierra. Está decidido a convertirse en el principal clérigo del Templo del Mal Elemental, y está reuniendo fuerzas para lograrlo. Le gustaría especialmente disfrutar del asalto y saqueo del Templo Elemental del Agua y acabar con su sacerdote.

En la sala sur de ambas, a través de un arco oculto de cuatro pies de ancho (cubierto por un tapiz), vive Hartsch, un adepto. Está preparado para servir a su maestro (Romag) y ansioso por transmitir sus órdenes.

Si es alertado por sus guardias al sur o por ruidos en esa dirección, Hartsch observa a través de una mirilla en la puerta, y deja caer la gran barra de la puerta sur para defenderse. A partir de ese momento, ese portal puede ser destruido tras sufrir 200 puntos de daño.

Si el combate en esta zona se complica demasiado (asumiendo que se acerca desde el sur), Romag utiliza suconjuro de *oscuridad*, se desliza hacia el nicho oculto que hay al noroeste, saca su tesoro de un gran cofre de hierro que hay allí (ver descripción más abajo), y huye. Si lo hace, se sentirá demasiado avergonzado para volver, y su derrota le aseguraría la muerte a manos de otros clérigos.

Si el peligro proviene del norte, Romag puede (40% de probabilidad) esconderse en la alcoba

que hay al noreste después de alertar a Hartsch para que este convoque a los guardias. De lo contrario, se une a Hartsch para conseguir ayuda, y dirige la batalla desde la retaguardia. Ten en cuenta que los guerreros y los guardias en las áreas 134-136 utilizan una estrategia adecuada, más o menos la misma que la descrita en las descripciones de las áreas pero invertida en la dirección. Ten en cuenta también que los guardias del área 133 mantienen su puesto, sin moverse para ayudar en la lucha que hay al norte.

**Romag:** CA 0, MV 12", Nivel 4 Clérigo, pg 24, #AT 1, D 2-7 (maza +1), conjuros SA, PE321

Primer nivel: *orden imperiosa, curar heridas leves, maldición* (para fallar ataques cruciales), *oscuridad*

Segundo nivel: *inmovilizar persona, resist. al fuego, silencio radio de 15'*.

**Hartsch** CA 2, MV 9", Clérigo de nivel 2, pg 13, #AT 1, D1-6 (maza), conjuros SA, PE 99

Primer nivel: *orden imperiosa, curar heridas leves (x2), miedo*

Romag viste *cota de mallas + 2* y lleva una *maza +1*; el efecto de su 17 en Destreza está incluido en la CA dada. Lleva una bolsa que contiene 3 pe, 14 po, 9 ppt, y un jaspe (con un valor de 50 po). Hartsch lleva un anillo de oro (valorado en 25 po) y un broche de oro engastado con una pieza triangular de azabache (valorado en 150 po), y lleva un monedero que contiene 11 po y 17 ppt.

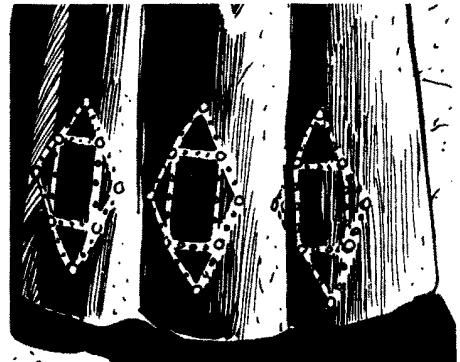
La cara sur de la puerta de este lugar está revestida de bronce, y tiene un agujero para mirar. La barra del interior es muy gruesa. La puerta se abre hacia el norte, y gira hacia el oeste. Las paredes aquí están cubiertas de con tapices y moquetas, y el suelo está cubierto con varias capas de alfombras. Un par de lámparas de bronce iluminan el lugar, suspendidas del techo con cadenas. Un brasero de latón sobre un trípode hace que en la habitación haga demasiado calor y a la vez esté demasiado cargado por el humo del incienso. A lo largo de la pared este hay un diván, una mesa pequeña, dos sillas y un armario. En la pared oeste se encuentra un gran armario con cajones laterales. La mesa contiene un frasco de plata, varios platos y tazas de cerámica, y algunos productos alimenticios: fruta, nueces sin cáscara y dulces.

Las 15 alfombras esparcidas por el lugar tienen poco valor, entre 3 y 18 pp cada una. El frasco de plata que hay sobre la mesa vale 40 po, y contiene un buen brandy. El armario contiene varias prendas sin valor, un par de sandalias y un par de botas, y una maza normal. Los cajones laterales contienen ropa de cama, toallas, y cosas por el estilo. El cajón más bajo del lado izquierdo contiene incienso y ungüentos por valor de 90 po, con medio pie cúbico de volumen y 30 po de peso.

Un tapiz en la pared norte oculta un estructura en forma de arco, que conduce a la habitación de Romag:

Detrás del gran tapiz de la pared norte hay un arco de cuatro pies de ancho que conduce a una alcoba de 10 x 20 pies. Dos lámparas colgantes iluminan la zona. Hay aquí una cama con almohadas, un pequeño escritorio y una silla acolchada, un soporte de latón con varios bastones, una mesa baja, dos taburetes y un armario. Una fuente en la esquina sureste gotea un chorro de agua limpia en una pila de pared. Las paredes y el suelo están tapizados y alfombrados.

El escritorio contiene un frasco de tinta normal (que vale 1 pe), 6 plumas (que valen 1 pe cada una), y 10 hojas de pergamo (que valen 4 po cada una), pero nada de gran valor. Las lámparas colgantes valen 15 po cada una. En la mesa baja hay un pequeño tomo



(que vale 50 po para cualquier mago de alineamiento malvado) que detalla el sacrificio de humanos a los elementales de la tierra. El armario contiene ropa vieja, una bolsa con nueve velas y dos botellas de vino blanco de buena calidad (por valor de 2 po cada una). El soporte de latón (valorado en 10 po) contiene dos bastones, un báculo, y una varita de bronce (que Romag utiliza como bastón de orden imperiosa) por valor de 5 po.

Los tapices de la pared norte cubren dos arcos estrechos. El más oriental conduce a un espacio similar a un armario en el que las clavijas sostienen los atuendos ceremoniales de Romag, incluyendo una sotana de terciopelo sotana de terciopelo marrón sobre la que hay

triángulos bordados de hilo de oro con piedras preciosas (8 jaspes y 28 hematites, con valores base de 50 y 10 po, respectivamente) en el patrón ilustrado.

El espacio occidental contiene un cofre de hierro, cuya cerradura contiene una trampa de aguja con veneno. El cofre está encadenado a un anillo colocado en la pared este. En su interior hay una linterna de ojo de buey y un polvorín, dos bolsas de cuero (que contienen 183 pe y 240 po, respectivamente), una caja de oro con incrustaciones de marfil (con un valor de 350 po), una poción de velocidad, y un pergamo con dos conjuros de clérigo (*reanimar a los muertos y plegaria*).

### 138. BIBLIOTECA

Esta gran cámara fue una vez una extensa biblioteca, como demuestran los restos carbonizados de libros y el conjunto de mesas y sillas rotas. Por aquí y por allá se pueden encontrar trozos de pergaminos rotos y quemados.

Una búsqueda cuidadosa revela varios restos de los trabajos sobre el ethos del Mal Caótico - el doble juego, la ventaja personal, la traición, etc. El décimo trozo examinado revela el triángulo terrestre "sagrado" y menciona la "prueba de los terrores terrestres que esperan a los temerarios"; esta prueba espera "abajo/en otro lugar". No hay nada más destacable



en el lugar.

### 139. ALMACÉN

Esta zona claramente era un lugar donde antiguamente se guardaban cosas extrañas y potentes. El lugar es un amasijo de frascos rotos, vasijas de cerámica rotas, fragmentos de vidrio, todo en medio de los restos dispersos del contenido de estos contenedores - hierbas, especias, productos químicos, y otras mezclas extrañas y sustancias ahora indetectables. Incluso los estantes y los bancos donde se posaban estos enseres están ahora rotos y esparcidos por la zona. El destrozo es total.

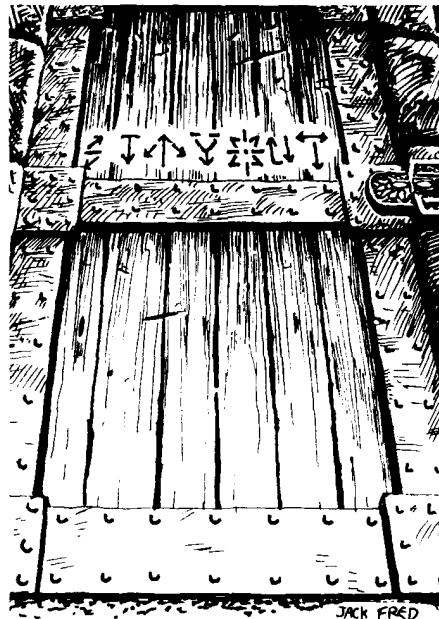
La última afirmación es cierta sólo para el observador casual. Una búsqueda cuidadosa revela un elemento de la siguiente lista tras un examen completo por todo el amasijo de objetos. Se localiza uno cada vez que se observa todo, pero cada uno de ellos puede "encontrarse" justo al pisarlo y romperlo. (Haz que un jugador tire Id6 por cada uno; 1-3 indica que se ha roto). Los objetos son singulares, no duplicados; usa Id8 para determinar al azar cada uno, pero vuelve a tirar si sale un duplicado.

1. Un frasco de polvo rojo opaco (fósforo de 35 po de valor)
2. Un frasco con tapón de polvo rojo chispeante (rubí molido, con un valor de 1.000 po)
3. Una bolsa que contiene de 1 a 4 varitas de ámbar (por valor de 25 po cada una)
4. Un pequeño frasco de polvo amarillo (azufre puro, con un valor de 40 po)
5. Una caja de latón llena de polvo amarillo (azafrán, con un valor de 5 po)
6. Un tubo de líquido plateado (azogue, 10 po de peso, con un valor de 100 po)
7. Un frasco con tapón de polvo negro chispeante (turmalina molida, con un valor de 500 po)
8. Un pequeño frasco de líquido rojo negruzco (sangre de león, con un valor de 10 po)

### 140. SALA DE MEDITACIÓN

Esta cámara está enlucida y pintada con escenas y adagios repugnantes. Se utilizaba aparentemente como un lugar de descanso (?) al que los clérigos del culto podían retirarse y reflexionar sobre las glorias del Mal Elemental de la Tierra. Un enorme ojo está pintado en el techo, y parece observar hacia abajo sobre todo aquél que está en la sala. Los bancos acolchados aún se alinean en las paredes, y varias sillas permanecen intactas. Por el estado de estos asientos y el aspecto del suelo, esta espantosa cámara todavía se frequenta de vez en cuando.

No hay nada de valor en este lugar.



### 141. PUERTA DE BRONCE

Este portal está cerrado a cal y canto por una enorme cerradura. En su superficie hay runas (ver ilustración). Posiblemente identifiquen lo que hay más allá, o tal vez sean algún tipo de advertencia.

Estas runas forman un *glifo custodio*, que infinge 20 puntos de daño por frío a cualquiera que lo toque (salvación contra conjuros para sufrir la mitad del daño).

La puerta es sólida, y puede recibir 300 puntos de daño antes de abrirse. Sin embargo, cualquier arma no mágica utilizada en un ataque contra ella puede (probabilidad de 1 en 6, comprueba al impactar) romperse al golpearla.

Dentro de la puerta hay una cripta muy sencilla, con un pasaje que lleva al norte a un segundo lugar de enterramiento. Cada una de las 11 criptas contiene el cuerpo de un clérigo que encontró la muerte durante su servicio al Templo de la Tierra. Cada cuerpo sigue llevando el anillo de bronce con engaste triangular de azabache (de 50 po de valor cada uno). Un cuerpo (determinado al azar) sigue llevando una *capa de protección +1*. Sin embargo, por cada cripta que se abra, existe una probabilidad de 1 entre 6 de que todos los que estén a 5 pies contraigan una enfermedad respiratoria (sin tiro de salvación posible), y esto es automático para la cripta que contiene el manto mágico. Las bóvedas son relativamente fáciles de abrir.

### 142. CÁMARA NEGRA

Nota: Disminuye las posibilidades de monstruos

errantes en esta zona, y en el pasillo que lleva hacia el sur, a 1 entre 20 (por turno).

Todo el trabajo de piedra en este lugar es negro, las superficies están pulidas con una textura lisa y brillante. El techo abovedado de 30 pies muestra destellos fosforescentes, cada pequeño punto representando claramente una estrella y las combinaciones forman constelaciones en miniatura. Una piedra de altar de obsidiana rota se yergue en el centro de la cámara; por lo demás, el lugar está vacío. Un arco de salida, de unos 7 pies de ancho y 12 de alto, rompe la suave curva hacia el sur. Sobre el arco superior hay letras talladas en común:

CÁMARA ENARDECIDA  
DEL ALTO AUGURIO

### 143. CÁMARA DE LOS AUGURIOS

Nota: Disminuye las posibilidades de monstruos errantes en esta zona a 1 entre 20 (por turno).

Esta cámara de 30' de diámetro está acabada en piedra negra pulida, similar a la sala que hay al norte. Los destellos fosforescentes a unos 40 pies por encima tienen un tono azulado. En el centro del suelo hay una depresión circular de un pie de profundidad y de diez pies de diámetro. Cerca hay un asiento de piedra, tan bajo que sólo los medianos podrían sentarse cómodamente en él, o los humanos si o humanos si se sientan al revés.

Sentados como se describe, los visitantes notan pequeños cortes en la parte baja del asiento. Se trata de pequeños cajones, espaciados a intervalos bajo el banco. Hay ocho en total, y siete están vacíos; el último examinado contiene extraños trozos de hueso, marfil, roca y madera varillas, cubos, conos y otras formas. Quien sostenga uno o más de estos objetos siente un impulso irrefrenable de arrojarlos en la depresión poco profunda, que hay en forma de copa, en el centro del lugar. Sugiere que su configuración podría revelar respuestas a preguntas sencillas. Si algún jugador cae en esta argucía, entrégale 1d12, 3d6 (de diferentes colores), y 2d4. Explica que estos dados representan las fichas místicas de los augurios, y que deben lanzarlos justo tras formular alguna pregunta.

Utiliza los resultados de los siguientes cuadros para determinar la respuesta a la pregunta. Si resulta apropiado, lee el mensaje de los resultados obtenidos en los 3d6, utilizando cada d4 para resolver las opciones. (Añade artículos -el, un, una- según lo necesites). Utiliza sólo el d12 si la respuesta es del tipo sí o no.

Asegúrate de estudiar todos los dados antes de responder. Las respuestas no tienen sentido, por supuesto, aunque algunas podrían tener sentido por pura casualidad.



Primer d6	Segundo d6	Tercer d6
1 Ve a	superior/inferior	sala/cámara
2 Buscar	más cercano / objeto/idolo	
3 Encontrar	N/S/E/O	escalera de subi-
4 Cuidado	antiguo/arcano	da/de bajada
5 Evita	prohibido/mal-	altar/templo
6 Opuesto a	dito	pasaje/tumba
	secreto/místico	ser/artefacto

#### Sí/No (Idl2)

- |    |                       |
|----|-----------------------|
| 1  | Sí o Siempre          |
| 2  | No o Probablemente no |
| 3  | Possiblemente         |
| 4  | Quizás o Tal vez      |
| 5  | Possiblemente         |
| 6  | ¡Nunca!               |
| 7  | Desconocido           |
| 8  | Pregunta más tarde    |
| 9  | Confuso o neblinoso   |
| 10 | Incierto              |
| 11 | Improbable            |
| 12 | En efecto             |

La puerta secreta del sur se abre presionando una sección de la pared a 7 pies de altura, y luego empujándola hacia abajo. Una abertura de tres pies de altura aparece cuando el bloque se hunde en el suelo. Con el contrapeso de los sacos de arena, la puerta secreta se eleva en una ronda.

#### 144. SALÓN DE LOS TRIÁNGULOS

Este pasillo está revestido de mármol marrón pulido, veteado de negro. En el suelo hay piezas triangulares de mármol amarillo pulido, que forman un camino definido que conduce a la esquina hacia el norte. El marrón del mármol se convierte en beige a medida que avanza hacia el norte, pero se intensifica hasta alcanzar un tono chocolate oscuro hacia el sur. Los grandes apliques de bronce se escalonan a intervalos de 10 pies a cada lado del vestíbulo; alguien o algo obviamente los mantiene encendidos y ardiendo con fuerza.

#### 145. EL TEMPLO DE LA TIERRA

Nota: Lee atentamente toda la descripción antes de empezar a jugar en esta zona.

Esta gran zona abierta es con claridad aquella en la que se sirve a los designios del Mal Elemental de Tierra. Las paredes son de piedra arenisca, pero todo el suelo está compuesto por tierra marrón oscura.

Una especie de liquen fosforescente proporciona una tenue iluminación en toda la vasta zona. Crece en las paredes y en el techo, en soportes y arcos. Los forjados y los apliques de pared indican que, durante

las ceremonias se utilizan otras fuentes de luz.

En el centro de la sala, ocupando un área de 20 pies cuadrados, hay una pirámide de tierra compacta; sus lados se elevan unos seis pies, y la parte superior es plana, formando un área de unos seis pies cuadrados. En las cuatro caras de la pirámide hay escalones de piedra. En la cima hay una columna de piedra, cada una de sus cuatro caras con un triángulo tallado y con un par de grilletes de bronce que cuelgan de anillos atornillados. En la base de la cara sur de la columna descansa una caja de bronce.

En la pared sur hay tres puertas; las de la izquierda y la derecha son normales, pero la doble central es un par de enormes compuertas de bronce. Sobre ellas hay un extraño conjunto de runas plateadas, cinceladas claramente sobre su superficie por alguien que no fue su fabricante. Están selladas, con hierro blando, que llena todas sus grietas.

Las puertas normales en la pared sur conducen a las áreas 145 F y 145 G, descritas tras el área del Templo.

La profundidad de la tierra en esta sala es de seis pies. La caja de bronce junto a la columna no está cerrada; contiene un mazo, un cuchillo, un cuenco y un aguamanil, todos ellos de bronce. Todos estos objetos son malvados, y detectables; cada objeto (incluyendo la caja) vale 25 po.

Al igual que en la entrada principal del Templo Superior, el par de puertas grandes tienen unconjuro de *antipatía*, convertido en permanente sobre ellas. Todos aquellos que hayan fallado cualquier tiro de salvación contra este efecto no pueden acercarse a las puertas; cualquier intruso cuyo tiro de salvación haya tenido éxito debe aquí hacer de nuevo un tiro de salvación contra conjuros, con la penalización habitual de -2, o sufrir los efectos.

Cuatro elementales de tierra están aquí, escondidos bajo el suelo de tierra en cuatro puntos (indicados por las letras A, B, C y D en el mapa). Un elemental ataca a cualquier víctima en un radio de diez pies de él, y deja de atacar inmediatamente siempre y cuando esta situación termine.

**Elementales (4):** CA 2, MV 6", DG 16, pg A = 87, B = 74, C = 71, D = 69, #AT 1, D 4-32, DE arma + 2 para golpearle; PE 4155, 3960, 3915, 3885

Una palabra sagrada o un deseo disipa todos los elementales, pero en cualquier otro caso, hay que luchar contra ellos y derrotarlos para liberar la zona de su presencia. Un disipar magia no les afecta.

Si un intruso se interna en esta sala más allá de 20 pies de cualquiera de sus entradas, los cuatro elementales surgen de la tierra y se quedan inmóviles. Si el intruso trata de salir, los elementales comienzan a patrullar, de la siguiente manera. Cuatro números romanos rodean cada letra; cada elemental se mueve primero a la I, luego a la II, III, IV, I (etc.), reali-

zando una ronda por cada "tramo" de la ruta. Los elementales continúan esta patrulla mientras quede algún ser vivo en el área. Si todos los intrusos consiguen marcharse, los elementales regresan a sus posiciones originales (las letras) y vuelven a enterrarse, sin dejar rastro de su patrulla o de su presencia.

Si todos los intrusos se dirigen directamente a la pirámide central (en vez de intentar escapar), los elementales no patrullan. En su lugar, todos se mueven a sus posiciones IV cerca de la pirámide y no se mueven de nuevo durante 1 turno, a no ser que alguien se acerque (activando su "reflejo de ataque"). Los elementales no suben a la pirámide en ningún caso. Después de su 1 turno inmóviles, cualquier elemental que no haya recibido 1 aguamanil de sangre derramado sobre él, persigue activamente a los intrusos, llegando hasta los que están sobre la pirámide, si es el caso. (Los intrusos deben tener cuidado de no acercarse demasiado al borde....)

**EXCEPCIÓN:** Quien lleve la túnica de Romag (la vestimenta marrón con los cuatro triángulos engastados con gemas) puede moverse libremente entre los elementales sin sufrir ataque. Además, el portador puede ordenar sus movimientos mediante instrucciones verbales en la lengua común (aunque los elementales no pueden salir de este Templo).

Enterrado bajo la tierra en cada una de las IV posiciones hay un gran tesoro. Excavar en cualquier zona requiere 12 turnos para un solo individuo, es decir, 2 turnos para 6 personas, 3 turnos para 4 personas, etc. No más de seis personas pueden excavar una zona al mismo tiempo. No se encuentra nada en ninguno de los agujeros hasta después de un turno completo de trabajo, independientemente del número de participantes.

- La primera zona excavada y registrada reporta 800 po y un frasco, una *poción de disminución*.
- La segunda zona contiene 200 po y un *traje de cota de anillas* + 1.
- La tercera zona esconde 28 espinelas marrones (cada una con un valor de 100 po) y un *mangual* + 1.
- La cuarta y última zona excavada y registrada descubre un *anillo de protección* + 1, una *cuerda de escalada*, un estuche de cuero que contiene una *varita de paralización* (38 cargas), y una caja de latón que contiene tres frascos de *bálsamo de Keoghtom*.

#### 145 F. SALA OESTE

Probablemente se trata de un cuarto de aseo, sin más salida que la puerta que has abierto. Un banco acolchado recorre la longitud de la pared de esta habitación de 10 pies cuadrados. Hay diferentes perchas y ganchos a lo largo de las paredes norte y sur, y un gran armario junto a la pared oeste. De los ganchos cuelgan siete capas de tela marrón, y bajo el



banco hay tres pares de sandalias.

Las capas y las sandalias son de tamaño humano. En el armario hay ocho candados y sus llaves (cada juego vale 1-4 po para cualquier gremio de ladrones), varias jarras grandes de vino, doce tazas de peltre para beber, cinco platos con pequeñas cantidades de diferentes tipos de tierra (roja, amarilla, marrón, negro y gris pálido), un brazalete de marfil engastado con una enorme cornalina (por valor de 500 po), y un estuche de pergaminos de hueso. Este último contiene un *pergamino de protección contra los elementales de tierra*, un efecto de 10' de radio que se produce tras seis segmentos de lectura; el efecto dura 5-40 (5d8) rondas, pero sólo bloquea completamente 24 Dados de Golpe de elementales, por lo que sólo detiene a una criatura de este tipo (pero da un bono de -8 a la CA contra el ataque de una segunda).

#### 145 G. SALA ESTE

Un montón de piedras grandes y pequeñas llena el centro de esta habitación de 10' cuadrados. En las esquinas hay varios montones de tipos de tierra y también a lo largo de las paredes, y sólo un estrecho camino a través de la habitación permanece limpio. Doce barriles pequeños están apilados a lo largo de la pared sur, tres en horizontal y cuatro en vertical. No véis ninguna salida, salvo la puerta que habéis abierto.

Las rocas no tienen valor, y una es en realidad una piedra de peso. La tierra no tiene nada de especial. Los barriles están llenos de aceite combustible para los apliques de forja; cada uno tiene un poco más de siete galones (con un valor de unos 16 po por galón). En la cara interior de la puerta (y probablemente pase inadvertido mientras la puerta está abierta) hay un pergamo con un mensaje en idioma común. Ordena a Romag que pague su lealtad con el Templo del Elemental del Agua o de lo contrario se prepare para morir horriblemente. Le recuerda que el poder relativo de sus elementos se refleja en el predominio del agua sobre la tierra. Varios comentarios obscenos se han añadido a la misiva. probablemente a manos de Romag....

#### 146. CÁMARA DEL FOSO

Un tramo relativamente corto de escaleras conduce a una pasarela de 20' de largo y 10' de ancho. Al norte de esta pasarela hay una fosa, de 20' cuadrados y 10' de profundidad. El suelo de la fosa es viscoso y está cubierto de huesos y suciedad. Las ásperas paredes de piedra están llenas de pequeñas aberturas cerca del suelo, pero se vuelven menos pronunciadas e inescalables cuatro pies por encima del suelo de la fosa.

Si hay más de 100 libras de peso en la pasarela mientras no haya peso en las escaleras inferiores, se activa una trampa. La pasarela se equilibra en un zócalo con forma de copa, y el peso sobre ella hace que la cornisa y siete pies de la pared a continuación se inclinen bruscamente hacia el norte. La piedra lisa no ofrece ninguna sujeción a las desafortunadas víctimas, recibiendo cada una entre 1 y 6 puntos de daño al caer en el pozo. Al desaparecer el peso, el saliente pivotante gira de nuevo a su posición original. Al oír a las víctimas caer en el foso, 24 ratas gigantes salen rápidamente de sus madrigueras, entrenadas para atacar al oír ese sonido. Las víctimas pierden todos los bonificadores de escudo y de destreza a la clase de armadura en la primera ronda, así como la iniciativa, pero el combate es normal a partir del siguiente. Cada ronda, 24 ratas más se precipitan y atacan, hasta que llegan las 144.

**Ratas gigantes (144):** CA 7, MV 12V/6", DG Vz, pg 4, 3, 2,1 (36 de cada), #AT 1, D1-3, AE 8 portan enfermedad, PE 11 (x36), 10 (x36), 9 (x36), 8 (x36)

Las ratas no tienen tesoro, pero 1-12 de cada tipo de moneda (pc, pp, pe, po, ppt) yacen dispersas debajo de la camilla en el suelo. Todo el que busque, encuentra una moneda por persona y por ronda hasta que se descubran todas.

#### 147. HABITACIÓN, 20' x 20'

En esta sala hacen guardia osgos. Son carceleros y no saben nada de la puerta secreta en la pared oeste. Su amo, el humano carcelero (área 152), está fuera. Luchan hasta que ven que la situación es desesperada, y entonces intentan escapar o rendirse.

**Osgos (3):** CA 5, MV 9", DG 3 +1, pg 19, 17, 14, #AT 1, D 2-8 (bardiche), AE sorpresa 50%; PE 211, 203, 191

Los osgos llevan chaquetas de cuero negro adornadas con un patrón marrón pálido de dos triángulos. Cada uno lleva 2-16 pp, 2-16 pe, y 2-16 po.

Esta sencilla habitación no parece contener nada de interés. Una clavija metida entre los bloques de piedra en la pared oeste sostiene una túnica de tela negra opaca adornada con un dibujo marrón pálido: un par de triángulos uno encima del otro. En la esquina sureste de la sala se encuentra una vieja mesa maltratada con dos sillas, un taburete y un banco (a lo largo de su borde sur) agrupados alrededor de ella. Sobre la mesa hay un barril, con algunas tazas de barro y trozos de comida. Tres antorchas arden en los apliques de la pared y ocho nuevas yacen en el suelo. Un armario abierto en la esquina noreste muestra platos viejos, varias tazas, sacos abultados, y una ristra de pequeñas salchichas secas. Un gran barril de agua se encuentra cerca de la esquina suroeste, frente a la puerta.

El barril sobre la mesa contiene dos galones de cerveza. Los sacos abultados de la alacena contienen sólo galletas duras.

#### 148. PASILLO PROCESIONAL

Este pasillo de 20' de ancho está revestido de mármol, con vetas negras. Su tono se oscurece a medida que se avanza hacia el sur. Los apliques de forja están regularmente espaciados a lo largo de toda la longitud del pasillo, pero no están iluminados, excepto en el extremo norte. En el giro del ángulo, las paredes están decoradas con escenas pintadas que muestran cautivos de todo tipo sufriendo la muerte por el agua, el viento y el fuego. Los cuadros parecen emitir un resplandor ardiente cuando se observan. Unas amplias escaleras descienden en el punto más meridional.

Los murales en cada uno de los giros en ángulo (justo al oeste y al este de las áreas 145 F y G, respectivamente) están pintados con pigmentos luminosos, produciendo el inquietante efecto brillante pero no mágico. Un examen minucioso de las escenas revela que una de las figuras es un clérigo con un triángulo de bronce incrustado, obviamente un sacerdote del Templo de la Tierra Elemental. Los amplios escalones conducen a otro par de puertas de bronce, protegidas por el efecto de *antipatía*. (Consulta la entrada principal de la Estructura Superior para el diagrama y los detalles completos, o área 145 para una breve sinopsis).

#### 149. SALA DE GUARDIA

La trampa de foso al exterior de cada puerta sur de esta sala se activa cuando se pisa, dejando caer a la víctima diez pies (sufriendo 1-6 puntos de daño). Las paredes del pozo son lisas y no pueden ser escaladas por nadie con armadura pesada sin ayuda. Cualquiera que conozca las fosas (como los residentes de este lugar) puede caminar con cuidado por sus laterales, evitando así problemas.

Dieciocho guardias (hombres de armas de nivel 0) están acuartelados en este punto clave, con tres líderes (Guerreros de nivel 3). Los guardias derrotados en encuentros aleatorios (un máximo de seis en un grupo de patrulla más un líder de Nivel 3) proceden de este punto, y las bajas deben ser deducidas de los números iniciales dados aquí.

Todos los guardias están armados y preparados y todos tienen armas de proyectiles (la mitad con ballestas ligeras, la otra mitad con jabalinas). Si son alertados por ruido al sur de la habitación (como por ejemplo maniobrar una trampa de foso), observan a través de los agujeros de espía que hay en las puertas, y pueden girar válvulas en la cuenca de la pared (marcadas con X en el mapa) para inundar



los fosos. Están preparados para atacar a los intrusos que no sean destruidos por los fosos.

Si es apropiado, un líder toma la mitad de las tropas para dar un rodeo y atacar a los intrusos por la retaguardia, usando la puerta secreta para rodear al norte o la ruta más larga a través de la puerta normal (al final del pasillo diagonal suroeste) para rodear el sur.

En cualquier enfrentamiento, los guardias intentan descargar una andanada de misiles, dejar caer sus ballestas y acercarse al cuerpo a cuerpo con las espadas desenvainadas. Los líderes se retiran para lanzar sus jabalinas de repuesto, y pueden reemplazar las bajas en la primera línea, flanquear a los intrusos, o recoger y utilizar las ballestas que se les hayan caído.

**Guardias (12-18):** CA 4, MV 9", Nivel 0, pg 4 cada uno, #AT 1, D1-8 (espada larga), AE la mitad tienen jabalinas (D 1-6, alcance 2"/4"/6"), la mitad ballestas ligeras (D 2-5); PE 18 cada uno

**Líder (2-3):** CA 4, MV 9", Guerrero de nivel 3, 24,21,20, #AT 1, D1-8 (espada larga), AE 2 jabalinas cada uno (D1-6, alcances 2"/4"/6"), cada una con Fuerza 17 (+1 "para golpear" / +1 daño); cada líder comanda seis guardias; PE 122,113,110

Cada guardia lleva una armadura de cota de malla y un escudo. El escudo y la vestimenta normal están adornados con el triángulo marrón y negro del Templo de la Tierra. Cada líder lleva puesta una armadura de la misma manera, y un collar del que cuelga un medallón de bronce con un triángulo en relieve (vale 20 po). Cada guardia lleva 1-6 pp y 1-6 pe. Cada líder tiene 2-12 pe, 2-12 po, y 2-12 ppt.

La luz en esta habitación de 30' cuadrados proviene de cuatro antorchas, una en cada pared, y varias velas grandes que se encuentran en largas mesas de caballete. También en las mesas, que están flanqueadas por bancos, hay comida, bebida, y codillos. Los platos y recipientes son de cerámica ordinaria. Literas estrechas de tres pisos se alinean en las paredes norte, este y oeste. Las paredes sin adornos y los estantes de armas indican que esta habitación fue originalmente asignada como lugar para guardias. Los estantes están llenos de diversas armas y escudos. Una fuente en el pared sur desemboca en una pila en la pared, bajo el cual hay cuatro grandes pomos.

Los estantes de armas contienen 12 lanzas, 6 jabalinas, 4 espadas cortas, 3 hachas de mano y 8 escudos. Los pomos grandes bajo la pila son los controles para inundar las trampas del foso.

## 150. CELDAS

Esto parece ser una línea de celdas de la cárcel. Cada puerta tiene una pequeña ventana con barrotes, y una gran cerradura con barrotes.

Utiliza la siguiente descripción general para cada celda, añadiendo las notas de los prisioneros (más abajo). Ten en cuenta que las puertas de las paredes más al este de las celdas a, b y c no pueden verse ni abrirse desde dentro de la celda. Una inspección cuidadosa revela una pequeña abertura en cada una de ellas, y al sondear se produce un sonido metálico (cuando la sonda se encuentra con la de la milla; véanse más notas sobre el área 151).

La celda es de 10' cuadrados, con bloques de piedra en la pared y el suelo; el techo está tallado en roca viva. Hay un montón de paja en el suelo, y las cadenas cuelgan de la pared más alejada. En el centro del suelo hay un pequeño desagüe.

Cuando se abre una puerta, el interior se encuentra cubierto con una lámina de hierro oxidado. Ninguna celda contiene ningún tesoro.

### Habitaciones del Este:

Las puertas de las celdas a, b y c no están cerradas ni bloqueadas con barras, pero mientras permanecen cerradas, sus ocupantes "humanos harapientos" (tres zombis en cada una) permanecen acurrucados entre la paja, con apariencia de cautivos y (por supuesto) sin hablar. Los tres zombis de una celda atan si se abre su puerta.

**Zombis (9,3 por celda):** CA 8, MV 6", DG 2, pg 10 cada uno, #AT 1, D 1-8, DE 1/2 daño de las armas blancas; pierden la iniciativa de forma automática; PE 40 cada uno

### Habitaciones occidentales:

Las puertas de las celdas d, e y f están cerradas y bloqueadas con barra. Las celdas d y f están vacías. La celda e contiene un gnomo, atado y amordazado y encadenado a la pared del fondo. El carcelero (ver área 152) no está seguro de que este personaje no sea capaz de usar alguna forma de magia, y por eso lo mantiene amordazado excepto durante las horas de la comida (una vez al día).

El nombre del gnomo es Wonnilon. Ha venido a este lugar para conseguir un tesoro, por supuesto, ya que estaba sin blanca. Es Neutral, y dice ser un guerrero (pero también es un ladrón). Si se le libera, se le equipa, y se le trata bien, considera quedarse con el grupo, ya que los personajes parecen poderosos (después de todo, se han abierto paso hasta aquí) y, por lo tanto, prometen mucho en forma de tesoro. Si no se le da una parte justa de las ganancias, Wonnilon la roba para compensar la diferencia. Si es maltratado, espera una buena oportunidad, roba todo el tesoro y la magia posible, y se escabulle para dejar la zona de Nulb por completo.

**Wonnilon, Guerrero /Ladrón Nivel 4/4:** pg 23 S 17 112 W9 D17 Co 16 ChLO CA7 (sin armadura), #AT 1, D 0 (sin armas), AE por profesiones, DE por raza; PE 363

## 151. PASILLO SECRETO

Este pasillo muestra desuso; está polvoriento, sucio y lleno de telarañas. Sin embargo, alguien con botas ha hecho uso del lugar con bastante frecuencia, como lo demuestran sus huellas ocasionales. En la pared oeste se alinean tres puertas de hierro, todas ellas con grandes bisagras preparadas para soportar el peso de tales portones. Cada una tiene también una pequeña escotilla de hierro. Una vieja manta gris cuelga en la pared este.

La escotilla de cada puerta puede deslizarse hacia la derecha, creando un agujero espía a través del que se puede ver la celda que hay al otro lado.

Detrás de la manta hay una pequeña alcoba con un catre, una mesa pequeña, una silla, una linterna, 12 frascos de aceite, un barril (un cuarto lleno de vino), alimentos (el equivalente a tres raciones normales), algunas ropas viejas colgadas en la pared, un cofre de hierro y un puñado de brillante equipo. Este es el equipo de aventurero de Wonnilon, que incluye una armadura de cuero, una espada corta, una mochila, objetos diversos, y una *daga* + 2 (en su vaina), de aspecto muy sencillo pero mágica. Al ver todos estos objetos se podría suponer (correctamente) que esta es la residencia del carcelero (que actualmente se encuentra en el área 152).

El cofre está cerrado con un gran candado. En su interior hay 411 pc, 151 pp, 90 pe, 55 po, 27 ppt, y una pequeña caja de madera. Dentro de esta caja hay dos *pociones de curación*, que el carcelero guarda para usarlas con víctimas elegidas personalmente....

## 152. CÁMARA DE TORTURA

La sólida puerta de esta zona no está cerrada, y puede abrirse fácil y silenciosamente si se tiene cuidado. El carcelero y su ayudante osgo están aquí ocupados torturando a un humano en un potro de tortura, por lo que probablemente sean sorprendidos (1-4 en Id6) por invasores cuidadosos y silenciosos.

**Carcelero:** CA 2, MV 9", Guerrero de Nivel 5, pg 30, #AT 1, D 2-9 (hacha de batalla); PE 240

**Osgo:** CA 3, MV 9", DG 3 + 1, pg 22, #AT 1, D 1-8 (mayal); PE 223

El carcelero lleva puesta una armadura de cota de mallas, y tiene 16 de Fuerza y 17 de Destreza (los daño y las bonificaciones de CA están incluidas en las estadísticas anteriores). Lleva un anillo de bronce con un engaste triangular de azabache (valorado en 50 po), y tiene 23 po en su cartera. En un bolsillo oculto de su gabardina hay cuatro turmalinas (por valor de 100 po cada una). El osgo lleva una camisa de cota de malla y una chaqueta de cuero con placas de metal. En su cartera hay 1-6 pp, 1-6 pe, 1-6 ppt, y un cristal de roca (con un valor de 50 po).



La víctima es un hombre de armas, que fue recientemente capturado en una redada que ha dejado otros cautivos (ver más abajo). Se negó a unirse a los combatientes del Templo, por lo que va a ser asesinado lentamente en este lugar y luego servirá de comida para los gnolls.

**Víctima:** CA 10, Nivel 0, pg 3 (originalmente 6); PE13

La luz de un aplique de forja en llamas y un brasero encendido lleno de carbón revela una cámara de 30'x 20' que contiene una estantería, una doncella de hierro, una jaula y todos los demás innombrables dispositivos habituales en una cámara de tortura. Dos nichos adyacentes de 10' pies cuadrados, una al sur y otra al este, están enrejados, y sus puertas están sujetas por una cadena y un candado. Hay dos prisioneros en cada una, obviamente aquí a la espera de la dulce misericordia de los torturadores. Dos mujeres humanas se encuentran en la alcoba del sur, y dos orcos en el este.

Las humanas son simples campesinas, capturadas en una redada reciente. Piden que se les lleve hasta una salida de la mazmorra para poder volver a sus hogares. Los orcos se unen y luchan con el grupo si se les da armas (siendo Legales y oponentes a los seguidores del Templo, a pesar de su naturaleza maligna) aunque desertan en cualquier situación difícil. Conocen una forma de llegar al nivel de abajo (área 153) y la ruta hacia las escaleras hacia arriba (cerca del extremo sur del nivel del mapa, lados este y oeste).

### 153. ESCALERA EN ESPIRAL

Esta escalera de caracol de 10' de ancho gira en su descenso en el sentido de las agujas del reloj alrededor de un pozo de 20 pies de diámetro. La escalera no tiene barandilla, pero por lo demás parece segura y sólida.

Esta escalera lleva a la zona 246 (Nivel Dos de la Mazmorra), un pasillo vacío de intersección.

## Nivel Dos de la Mazmorra

### ENCUENTROS ALEATORIOS

Tira 1d100 una vez por turno y consulta la siguiente tabla. (Un resultado de 11 o más significa que no hay encuentro). Si Zuggtmoy es libre de vagar este nivel, aparece si el resultado es 00.

#### 1d100      Resultado

01	8 bandidos, 2 Guerreros de N1 y 1 líder de N4, regresando a las áreas 240-244; con 1-4 prisioneros, alimentos en general, etc., y 100-400 (dl00 x 4) po en total.
02-04	4-6 osgos, deambulando buscando comida y botín; sin tesoro.
05	1 oruga de carroña, sin tesoro
06	1 jalea ocre, sin tesoro.
07-09	2-4 ogros buscando un humanoide no descrito que se rumorea que ha atacado a uno de los suyos; sin tesoro.
10	1-2 trolls, seguidores del jefe troll de la zona 229, que vienen a informar; sin tesoro.
11-99	Ningún encuentro.
00	Zuggtmoy (si está libre).

### Detalles

**Bandidos (8):** CA 8 (armadura de cuero) o 7 (con escudo), MV 12", Nivel 0, #AT 1, D 1-6 (espada corta) o 2-5 (ballesta ligera); AL CM-NM, PE 14 + 1/pg

**Veteranos (2):** CA 4 (cadena y escudo), MV 9", Guerrero de nivel 1, pg 9, 6, #AT 1, D 1-8 (espada larga) o 1-6 (lanza); AL NM, PE 19, 16

**Líder:** CA 2 (placa y escudo), MV 6", Nivel 4 Guerrero, pg 37, #AT 1 o 2, D por arma (espada bastarda, arco corto, lanza, ere); AL NM, PE

**Osgos (4-6):** CA 5, MV 9", DG 3 +1, #AT 1, D 2-8 (mangual), AE sorpresa en 1-3; AL CM, Tam G (7' +), PE 135 + 4/pg

**Oruga de carroña:** CA 3/7, MV 12", DG 3 + 1, pg 14, #AT 8, D 0 + parálisis (2-5 turnos); AL N, Tam G (9'), PE 580 + 4/pg

**Jalea Ocre:** CA 8, MV 3", DG 6, pg 25, #AT 1, D 3-12, DE rayos; AL N, Tam M, PE 150 + 6/pg

**Ogros (2-4):** CA 4, MV 9", DG 4 +1, #AT 1, D 3-10 (garrote de piedra, Id8 + 2); AL CM, Tam G (9'+), PE90 + 5/pg

**Trolls (1-2):** CA 4, MV 12 ', DG 6 + 6, #AT 3, D 5-8/5-8/2-12, AE horca militar (alcance 10', daño 3-10), DE regenera (3 pg por ronda empeizando 3

rondas después de ser dañado); AL CM, Tam G (9'), PE 525 + 8/pg

**Zuggtmoy:** Ver Apéndice B.

### CLAVES DE LAS HABITACIONES

#### 201. GRAN PUERTA DE BRONCE

Se puede llegar a este sitio desde el Nivel Uno de la Mazmorra, bajando por la rampa del área 109.

El pasaje está bloqueado por una enorme lámina de bronce, cuya superficie está cubierta con un bajorrelieve de rostros de criaturas malignas. Evidentemente está colocada para impedir el avance hacia el norte, aunque pasillos de 10' de ancho conducen al este y al oeste. Este portón es demasiado grande para intentar levantarla con la fuerza bruta.

La entrada puede abrirse si se lanzan al menos tres conjuros consecutivos de *apertura* - para la las cerraduras, los barrotes y la propia puerta, respectivamente. Se puede levantar normalmente desde el lado norte, usando un cabestrante (ver área 211). No se ha abierto en varios años, ya que no se han hecho sacrificios ceremoniales desde la caída del Templo.

Ten en cuenta que esta no es una de las cuatro puertas protegidas por el efecto de *antipatía permanente* para atar a Zuggtmoy.

#### 202. CÁMARA DE LA HIDRA

Una hidra de cinco cabezas guarda esta cámara, atada por una cadena a una pata. Si cualquier criatura visible intenta entrar, la hidra sisea fuertemente y ataca. Esto atrae a su cuidador a esta zona desde el área 203 en una ronda. La hidra no tiene ningún tesoro.

**Hidra:** CA 5, MV 9", DG 5, pg 40 (8 por cabeza), #AT 5, D 1-6 cada uno; PE 365

Esta área de 40' de diámetro tiene un techo arqueado de unos 30 pies de altura. Sus piedras pulidas indican que una vez estuvo destinado a algún propósito especial, perdido ahora bajo una pila de desechos, huesos y estiércol. Un enorme anillo de metal ha sido cementado en el centro del suelo, y una pesada cadena de hierro cadena de unos ocho pies de largo está sujetada al anillo.

#### 203. ANTIGUO ALMACÉN

El guardián de la hidra, un troll, habita aquí por órdenes de su amo, el sacerdote del Templo del Fuego. Al oír cualquier ruido de su bestia, coge su horca militar y va a investigar. Aquellos con la debida identificación - túnicas del Templo del Fuego o el amuleto de ocho puntas, pueden pasar, ya que el troll aparta a la hidra a un lado y evita que sus cabezas



ataquen mediante un rápido uso del arma. El troll, por otra parte, no sólo permite que la bestia ataque, sino que la ayuda, atacando con el arma (que puede usar a larga distancia, golpeando a oponentes hasta diez pies de distancia y ganando un bonificador de +2 al daño, debido a su Fuerza). Si los enemigos se acercan a él, el troll tira el arma y ataca de forma normal (dientes y garras). El único tesoro del troll es un *anillo de resistencia al fuego* que lleva puesto.

**Troll:** CA 4, MV 12", DG 6 + 6, pg 42, #AT 3, D 5-8/5-8/2-12, AE horca militar (alcance 10', daño 3-10), DE regenera (3 pg por ronda empezando 3 rondas después de ser dañado); PE 861

Cajas, cajones y barriles se alinean en las paredes de esta cámara de 30'x 20'. Contenido derramado - harina, grano, vajilla rota y quién sabe qué más - se mezclan con huesos viejos, muebles rotos, madera astillada, trapos, y estiércol hasta una profundidad de al menos un pie. Toda la zona apesta a troll.

Los contenedores no guardan nada de valor, todo está derramado, podrido o pasado, excepto una pequeña cesta que contiene dos galones de aceite combustible (de unas 16 po por galón) y una caja que contiene 20 antorchas en buen estado.



## 205. COMPLEJO DE CÁMARAS DE LUJO

Este complejo consta de las siguientes cuatro habitaciones:

205a. Antesala, ocupada por un semiorco Clérigo/Guerrero (Niveles 3/3) que está listo para reforzar a los guardias que hay al norte (área 204)

205b. Cámara principal, ocupada por un humano (Clérigo de Nivel 4) que está listo para reforzar a los guardias del sur (área 206)

205c. Sala del lado oeste, ocupada por un Prefecto humano (Clérigo de Nivel 5)

205d. Habitación del lado este, desocupada (el dormitorio del Cura)

El semiorco o el Cura (pero no ambos) ayudarán a los guardias, pero no molestarán al Prefecto a menos que sea absolutamente necesario.

Cada uno de los tres sacerdotes lleva un amuleto de oro en una cadena dorada; este representa el símbolo del Fuego.

### 205a. ANTESALA

El semiorco sacerdote aquí presente es el enlace con los guardias osgo. Lleva una túnica roja con un emblema de una calavera dorada, pero con una armadura de placas debajo, y lleva también un escudo. Su amuleto de fuego de oro en una cadena de oro vale 100 po. Lleva un anillo engastado con un granate violeta (valor de la joya 700 po), y lleva 11 pe, 16 po, y 7 ppt en su cartera.

**Semiorco:** CA 2 (placa y escudo), MV 6", Nivel 3/3  
Clérigo/Guerrero, pg 22, #AT 1, D 3-6 (martillo), Fuerza 16 (+ 1 bonif. de daño incluido), AE conjuros; PE 315

Primer nivel: *causar miedo, curar heridas leves, protección contra el bien*

Segundo nivel: *inmovilizar persona*

Esta habitación de 10' cuadrados está enlucida pero sin ningún otro adorno. Está iluminada por una linterna y una antorcha encendida, esta última en la pared este. La habitación contiene un sofá, una mesa y una silla para escribir, un pequeño brasero y un cofre de latón; sobre la mesa hay plumas, un tintero y un rollo de pergamo.

El cofre cerrado contiene prendas de vestir, una *poción de veneno* y una bolsa de cuero que contiene 37 po y 19 pe.

### 205b. CÁMARA PRINCIPAL

El Cura humano aquí presente, ayudante del clérigo principal, está bebiendo vino y relajándose. Su túnica con capucha carmesí tiene calaveras bordadas en oro por delante y por detrás; su cadena de oro y amuleto de fuego valen 100 po. Lleva armadura de cota de malla y porta un escudo, así como un *anillo de protección + 1*. En el pomo de su maza hay un rubí pequeño pero cuidadosamente engastado, por valor de 1.000 po. Guarda 14 pe, 9 po, y 21 ppt en su cartera.

**Cura:** CA 1 (cota de mallas y escudo), MV 9", Clérigo de nivel 4, pg 17, #AT 1, D 1-6 (maza), Destreza 16 (penaliz. de -2 a la CA incluido), AE conjuros, PE 243

Nivel 1: *orden imperiosa, oscuridad, luz, santuario*

Nivel 2: *inmovilizar persona, silencio en un radio de 15'*

Esta cámara de 20' x 30' está densamente cubierta de alfombras; moquetas y tapices por todas sus paredes. La iluminación proviene de varios candelabros, lámparas colgantes y una chimenea. Los muebles de felpa y los suaves cojines están por todas partes. Los colores son todos brillantes - escarlata, naranja caliente, oro ardiente, y azul brillante. Las mesas pequeñas contienen tazas y platos con frutos secos y dulces. Cerca de la chimenea hay una gran caja. El techo de yeso está pintado con escenas de demonios y humanos en actividades lascivas. Bajo un montón de almohadas hay una túnica con capucha de color escarlata.

Un tapiz cosido con hilo de oro y plata vale 2.000 po, pero los otros no tienen valor alguno. Los aguamaniles y las copas son de estaño y tienen poco valor aunque contienen vino. La túnica bajo las almohadas es la vestimenta de un importante invitado del Templo del Fuego. La caja junto a la chimenea está llena de palanquillas de madera, carbón, y leña para el mantenimiento del fuego.

### 205c. SALA DEL LADO OESTE

Esta es la cámara privada del Prefecto humano Alrrem, clérigo principal del Templo del Fuego, que está aquí escribiendo otro ultimátum a Romag (área 137). Alrem sabe que los sacerdotes del Templo del Agua están cerca de forzar a los servidores del Templo del Aire a alinearse contra él. Su mensaje escrito dice, hasta ahora: "Vuestras recompensas serán grandes si dobláis la rodilla ante el Fuego. Traed todas vuestras fuerzas ante mí aquí y ahora, y jurad lealtad. Si no hacéis caso a este consejo..." Alrrem está desesperado, porque su facción (habiéndolo perdido el poder cuando llevó al Templo a la derrota) ahora tiene pocos adherentes y ninguna fuerza particular en tropas; necesita las fuerzas reunidas por el Templo de la Tierra para contrarrestar las de los Templos del Aire y del Agua.

Alrrem lleva una túnica de color carmesí intenso con un forro púrpura y adornos dorados; tiene calaveras doradas en la parte delantera, la espalda y las mangas. Su símbolo de fuego dorado (en una cadena de oro) está engastado con un bonito rubí (valor de la joya 2.500 po). Tiene un pergamo con tres conjuros en un tubo en su cinturón (*disipar magia, descarga flamígera, don de lenguas*), y lleva 5 po, 38 ppt, y 4 zircones (valor de 50 po cada uno) en su bolso. Lleva una cota de malla mágica y escudo, y lleva dos martillos - uno normal (que utiliza como componente deconjuro) y un *martillo de guerra +2*.

**Prefecto Alrrem:** CA 0 (cota de mallas +2 y escudo +1), MV 12", Nivel 5 Clérigo, pg 31, #AT 1, D 4-7 (*martillo de guerra +2*), Destreza 16 (-2 bonif. de CA incluido), conjuros SA; PE 520

Primer nivel: *orden imperiosa, curar heridas leves*



*luz, resist. al frío, santuario*

Segundo nivel: *inmovilizar persona, conocer el alienamiento, resist. al fuego, silencio en un radio de 15', martillo espiritual*

Tercer nivel: *causar ceguera, plegaria*

La habitación del lado oeste está amueblada de forma similar a la habitación principal. Contiene una cama grande, dos mesitas auxiliares, una mesa redonda con cuatro sillas, un soporte con una palangana, un aguamanil y una pequeña caja de cobre, un armario, y un brasero de latón lleno de brasas brillantes y que desprende un aroma de incienso a azufre. A los pies de la cama hay un gran cofre de latón con una pesada cerradura.

El cofre contiene ropa, un traje de armadura de cota de malla normal, una maza normal y un saco que contiene 100 po. La parte superior de la caja de cobre tiene incrustaciones de sardónice, y el total vale 150 po. Dentro hay hierbas raras que valen 200 po. El armario contiene una túnica de seda roja con calaveras doradas en la espalda y en las mangas, y con el símbolo del fuego de ocho puntas de fuego de ocho puntas en la parte delantera con granates (por un valor de total de 3.000 po).

#### 205d. SALA DEL LADO ESTE

Esta habitación del lado este tiene 10'x 20' y y está menos amueblada. Tiene algunos tapices y varias alfombras pequeñas, antorchas encendidas en apliques de pared, una pequeña mesa con un candelabro, un sofá, dos sillas, un cofre y un brasero. Un libro está abierto en un pequeño soporte cerca del sofá. Algunas piezas de latón y cobre están esparcidas sobre la mesa y el soporte.

Las seis piezas de servicio valen 5 pc cada una. El cofre contiene ropa, una pequeña caja de plata (valuada en 75 po) que contiene 20 ppt y un anillo (con un valor de 500 pc), y un guardapergaminos de hueso que contiene un pergamo de *protección contra demonios*. El libro que hay en el atril trata del Plano Elemental del Fuego, y menciona al grue elemental del fuego, el *harginn*.

El lector aprende la información descriptiva (pero no las estadísticas básicas) de esta criatura; lee en voz alta la entrada en MM2, página 73. El libro no es mágico, pero vale 500 po (valor PE 50).

#### 206. CÁMARA DE AUDIENCIAS

Un comandante humano (Guerrero de N5) y dos guardias osgo están de guardia aquí. Cada osgo lleva una gran lanza para lanzar antes de acercarse al cuerpo a cuerpo; cada uno lleva una capa corta de tela roja y 3-24 po.

El guerrero comanda esta reducida fuerza a las órde-

nes del Templo del Fuego - el troll (área 203), varios osgos, hombres lobos (área 208 y otros), y ogros. Se gana su respeto gracias a su propia habilidad de los clérigos, y su *cuerda de enredar* que se enrosca y se guarda en su cinturón. Cuando lucha, la utiliza en su mano izquierda y una *espada +1 de lenguas de fuego* (arma sin ego) en su mano derecha. Lleva una *cota de flejes +1*, pero prefiere no usar escudo.

pero prefiere no usar escudo. En su cadena de oro tiene un amuleto de fuego de ocho puntas con un granate incrustado (valor de la joya 750 po). Porta un monedero que contiene 6 pe, 20 po y 6 ppt. En los bolsillos de su capa roja oscura hay una ágata en banda, 5 ojos de tigre y 6 piezas de turquesa buena (cada gema vale 10 po).

**Osgos (2):** CA 5, MV 9", DG 3 + 1, pg 19,15, #AT 1, D 2-8 (espada bastarda), AE lanza cada uno (D 1-6, alcance 1"/273") PE 211, 195

**Líder humano:** CA 0, MV 12", Nivel I Guerrero (espadachín), pg 49, #AT 1, I 2-9 (espada +1 lengua de fuego); Destreza 17 (-3 bono de CA incluido), AE *cuerda de enredar*; PE 490

Esta cámara de 30' cuadrados lujosamente amueblada está débilmente iluminada por antorchas en apliques en las paredes este y oeste. Los numerosos apliques de forja y candelabros no están iluminados. Los colores aquí son cálidos y brillantes: rojos, naranjas y amarillos. Los tapices de las paredes representan escenas dell triunfo del Mal Elemental de Fuego. Hay cojines, mesas bajas y taburetes, pero sólo una silla, un enorme asiento de madera, lacado en rojo y dorado. Una calavera dorada aparece en los reposabrazos y sobre el respaldo.

La entrada arqueada al pasillo noroeste está cubierta por colgaduras y un biombo.

#### 207. HABITACIÓN NACARADA

Ningún conjuro de *detección* excepto *detectar magia* funciona en esta habitación. Este último encuentra toda la habitación irradiando una tenue esencia mágica, con un dweomer más potente que proviene de la hoja de cristal (ver más abajo).

El suelo es de mármol blanco, las paredes y el techo abovedado están revestidos de alabastro nacarado. Hay una "sensación de bienestar" en el lugar, como un lugar de seguridad dentro de una tormenta del mal. La habitación está desnuda y limpia. Una hoja de sustancia cristalina nublada parece estar desplegada en la parte norte de la pared este. Al mirar, comienza a brillar, ¡su resplandor realmente ilumina la habitación! Dos criaturas con formas humanas y alas de plumas níveas y rostros radiantes, vestidas de blanco puro, aparecen en medio de nubes de color dorado. Tras ellas se ve un cielo azul pálido. Primero os observan, y luego uno de ellos habla en tono dul-

ce: "¿Qué hacen personas justas como vosotros en este sucio lugar de dolor y vil maldad?".

En este punto, estimula las respuestas rápidas del grupo a través de nuevas intervenciones del angelical dúo. Amenazan con un *proyectil* a cualquier "siervo del Mal" que se atreva a entrar en este "santuario del Bien". Tras un suficiente interrogatorio, las dos figuras sonríen benignamente a los espectadores. Relatan que su atención se extiende a este lugar porque cuando el Templo fue derribado, Izú (en su generosidad y reconocida bondad) instauró este remanso aquí, para que los opositores al Templo pudieran encontrar refugio en la necesidad y obtener ayuda contra sus enemigos.

La más brillante de las dos figuras radiantes habla ahora de nuevo. "Ahora, buena gente, colocad todas y cada una de las armas que poseáis, todos sus símbolos sagrados, objetos mágicos, objetos de plata y hierbas mágicas ante este cristal - la *Ventana de los Planos del Bien* - y luego salid rápidamente por la puerta oeste. Contad lentamente hasta 77, y no volváis antes de que trascurre ese tiempo, porque enviaremos un *Rayo de Poder Justo* a través de estos objetos. Cualquier carne en el lugar será destruida por el rayo, y cualquier ojo mortal que contemple su gloria quedaría cegado para siempre. Pero todos vuestro objetos serán más efectivos en un factor de + 1, recargados por siete, o en cualquier otro caso duplicada su eficacia, aunque este poder sólo dura siete horas. ¡Deprisa! Debemos actuar ahora, ya que nuestro tiempo se agota rápidamente. ¡Sólo podemos ayudar una vez cada siete días, ya sabéis!".

Si el grupo vacila, el cristal se oscurece lentamente en una neblinosa oscuridad tras una ronda. Si el grupo cumple con las peticiones, consulta el área 208 a continuación. El cristal es un espejo mágico unidireccional, protegido por un poderoso y permanente *campo de fuerza* que lo hace inmune al daño de cualquier fuente que no sea un dios. Nada puede ser visto dentro o detrás de él, incluso *traspasar muro y cristal* son inútiles contra su poderoso dweomer.

#### 208. SALA SECRETA

Aquí se esconden dos hombres lobo. Sirven al Templo del Fuego, llevando botín y víctimas a Alrrem (área 205c). La hoja de cristal del área 207 también es visible aquí si se aparta a un lado una cubierta de tela gris. Es una *lente de transformación*, en realidad colocada aquí por Izú con fines malignos (ver Apéndice C).

Al oír el ruido en la habitación contigua (área 207), los hombres lobo se colocan ante la *lente*, siendo visibles por los del otro lado como figuras angelicales. Ven a través del cristal de forma normal. Si el grupo



se resiste a soltar sus armas, las criaturas se alejan del dispositivo y esperan para sorprender a cualquiera que entre por su puerta secreta, por si acaso. Si el grupo coopera, los monstruos corren a través de la habitación 207, recogen los objetos y se los llevan rápidamente a su guarida. Entonces (y sólo entonces) vuelven a la a la habitación 207, en persona, para ocuparse del (con suerte) indefenso grupo. Los que se rinden son llevados al área 206 (y luego a la 205). Los cadáveres son devorados por los hombres lobo.

La *lente* no pueden ser retirada de la pared por medios mundanos. Si se usa un *deseo*, esta se desprende (25% de probabilidad) o se hace añicos (75%); si se produce este último resultado, Luz sabe de inmediato lo ocurrido y quién lo ha hecho!

**Hombres lobo (2):** CA 5, MV 15", DG 4 + 3, pg 33, 28, #AT 1, D 2-8, AE si espera en área 208, sorpresa en 1-3, DE sólo le impactan armas mágicas o de plata; PE 370, 345

Esta habitación de 20' cuadrados con paredes desnudas está impregnada de un olor feral. Junto a la pared yace un par de nidos hechos con telas y almohadas; y huesos y desperdicios cubren el suelo. Un gran armario se encuentra contra la pared norte. Un par de capas rojas oxidadas cuelgan de ganchos junto a la puerta secreta, la única entrada aparente. En los estantes de la alacena hay algunas piezas sucias de peltre, junto con dos botellas de vino y un manojo de hierbas para cocinar dentro de una botella de cristal. Advertís un revoltijo de armas y otros objetos en la esquina noroeste.

El peltre sucio es en realidad plata, 15 objetos que valen entre 10 y 60 po cada uno. Las hierbas embotelladas son 18 ramitas de acónito. El armario de la alacena contiene una *daga* +1, una *espada corta* +1/+3 contra licántropos y cambiantes de forma, y cinco dagas de plata, bajo las cuales hay un *pergamino de protección contra licántropos* (de todo tipo) plano y boca abajo, como si fuera un papel cualquiera. Debajo de una piedra en el suelo, encontrada sólo después de una cuidadosa búsqueda, hay un agujero que contiene 1.629 pp. El montón de la esquina contiene varios objetos de equipo aventurero (pero no comida ni agua), además de lo siguiente:

- 22 flechas, normales
- 19 flechas, punta de plata
- 1 arco largo
- 2 arcos cortos
- 4 ballestas ligeras
- 4 estuches de viroles de ballesta (vacíos)
- 82 viroles de ballesta
- 5 dagas
- 1 flajelo
- 1 martillo
- 1 símbolo sagrado, normal
- 3 símbolos sagrados, de plata

- 1 maza
- 2 espejos de plata
- 1 mangual
- 3 carcajones (vacíos)
- 3 lanzas
- 1 espada larga
- 2 espadas cortas

## 209. PASILLO PROCESIONAL

Las paredes de este pasillo de 20' de ancho están pintadas con escenas de burda maldad, muerte y destrucción. Algunas también representan grupos de adoradores y sus cautivos sacrificados; cada uno está dirigido por un clérigo con túnica. Las grandes puertas a lo largo de la parte sur de cada pared son de latón pulido, con muchas más runas y escenas viles. Enormes anillos cuelgan de sus centros, para abrir y cerrarlas.

Una inspección minuciosa de las paredes revela símbolos inscritos de bronce que adornan las pinturas de los sacerdotes: un círculo rodea una figura con túnica gris plateada, un cuadrado la de un clérigo con túnica verde, y un dispositivo de ocho puntas la de la figura de rojo. Las bisagras de las enormes puertas están bien engrasadas, y esto también es discernible si se analiza. Un conjuro evita que las puertas se deterioren.

## 209a. PASILLO SECRETO

Este pasillo polvoriento conecta las áreas 209 y 225 (la residencia de Kelno). Una fuente de górgola en la pared diagonal del noroeste arroja agua blanquecina pero potable sobre una cuenca de piedra. La rama norte conduce a una escalera, que curva en sentido contrario a las agujas del reloj mientras desciende al área 314 (Nivel Tres de la Mazmorra).

## 210. CÁMARA OCTOGONAL

Si las puertas de bronce del área 145 (Nivel Uno de la Mazmorra) están destruidas, las escaleras que hay allí descienden hacia el sur hasta esta sala. Sin embargo, la entrada está bloqueada por otro conjunto de puertas similares, en la pared norte de esta zona.

La iluminación en esta gran sala octogonal parece venir de todas partes - techo, paredes, suelo - un resplandor lechoso que da un brillo tenue y misterioso a toda la escena. El suelo de este lugar está 15' por debajo del nivel normal de la mazmorra, con unas cortas y anchas escaleras que conducen a él. El techo tiene una altura de 40 pies. Las paredes y el suelo de la sala son de piedra gris pulida con espirales de mica brillante; el suelo está parcialmente oculto por una niebla que se arremolina y suavemente brillante.

En el centro de la zona cuelga un gran círculo de

bronce agujereado, de diez pies de lado. Una cúpula está perforada en el techo del norte, un pozo circular de unos 20 pies de ancho que se abre directamente sobre un pozo del mismo diámetro y cinco pies de profundidad. Inmediatamente al sur de la fosa hay un bloque de alabastro de dos pies de ancho, cuatro pies de alto y ocho pies de largo. Sobre él hay dos cuchillos y un cuenco de cristal de buena factura. Flanqueando el foso hay dos braseros de cristal, suspendidos a partir de trípodes con cadenas de plata. Cada uno emite un tenue humo perfumado y dulzón.

Las puertas del norte son de bronce, selladas con hierro, encadenadas, enrejadas, y llevan una inscripción de advertencia en runas de de algún tipo.

La piedra del altar y las piezas de servicio de cristal están protegidas por un *glifo custodio* especial adecuado para el lugar. Ninguna de ellas se pueden tocar a menos que se lleve el símbolo del Templo del Aire y se pronuncie el nombre del glifo, *whah-duh*. El incumplimiento de cualquiera de estos requisitos provoca que se forme de repente un torbellino y gire desde el foso hasta el altar, infligiendo 12 puntos de daño a cada criatura en un radio de diez pies en su trayectoria (salvación contra conjuros para recibir la mitad del daño). Esto también desencadena una alarma; toda la zona emite un sonido maligno y un tintineo, y el guardián (consulta el área 210a) es invocado. Los dos cuchillos de cristal valen 250 po cada uno; el cuenco, 1.250 po.

Si los braseros son perturbados, comienzan a emitir nubes de humo denso y asfixiante que llena 20.000 pies cúbicos de volumen cada ronda, que se prolonga durante 11-20 rondas. Este vapor es más pesado que el aire, y por lo tanto se acumula desde el suelo hacia arriba. Trátalo como un *muro de bruma*, aunque cada víctima dentro de ella recibe 5-8 puntos de daño por ronda por inhalación de humo. Después de diez rondas de humo, cualquier criatura dentro del pozo es teletransportada al Nodo de Aire (área A 26).

Si se vierte agua bendita en un brasero, un demonio de Tipo I es invocado al instante y ataca a todos los que se encuentren en la sala. (Ten en cuenta que, con dos braseros, se pueden invocar dos demonios). Verter cualquier otro tipo de líquido en un brasero hace que el humo sea dos veces más voluminoso y el doble de dañino durante una ronda (tras el cual la producción y la toxicidad vuelven a la normalidad). Cada brasero vale 10.000 po, y funciona de manera perfectamente normal una vez está fuera de este Templo del Aire.

La puerta secreta al oeste se abre a un tramo de escaleras hacia el área 301 (Nivel Tres de la Mazmorra).

Las puertas que hay al norte contiene las conocidas runas de *antipatía*. Cualquiera que fallara un ante-



rior tiro de salvación contra el efecto (en la entrada principal del Templo en la superficie, así como en ciertas zonas de la mazmorra) no puede acercarse a las puertas; cualquiera que superara todos los tiros de salvación previos, debe de nuevo hacer un tiro de salvación contra el conjuro cuando se acerque a diez pies de ellas (con una penalización de -2) para evitar este efecto.

## 210a. GUARDIÁN

Esta zona alberga un drelb, el guardián del Templo del Aire. (Ver Apéndice A, Nuevos Monstruos, para una descripción completa). La sala está vacía por lo demás, pero una búsqueda cuidadosa revela que una sección del suelo es móvil, siendo una trampilla secreta. El pequeño espacio que hay debajo contiene un *incensario de control de elementales de aire*.

**Guardián Drelb:** CA 2, MV 6", DG 5 + 3, pg 24, #AT 1, D 3-12, AE aparece como wraith, se encoge mientras ataca (90% parece retroceder), su toque enfriá (la víctima golpeada deja caer objetos, no puede actuar en la ronda siguiente), DE golpeado sólo por armas mágicas, refleja los ataques de los psínicos; PE 944

## 211. CORREDOR DE LOS ELEMENTOS

Este pasillo de 20' de ancho está extrañamente iluminado por algún medio obviamente mágico. El centro y en la corta extensión que va al norte palpitá con una repugnante luminosidad gris; al oeste brilla con un resplandor verde; y al este, bandas de luz roja apagada parecen flotar en el aire. Cada par de puertas dobles (al norte, al oeste y al este) es una gran construcción de latón, cubierta de escenas y rostros horribles. Al sur hay una enorme placa de bronce, un sólido rastrillo. Un poderoso cabestrante que hay al este levanta y baja esta barrera con toda seguridad.

Los diseños en el corredor son muy similares a los de los Corredores Procesionales (área 209). El cabestrante está asegurado con una cadena y un enorme candado, y una barra atraviesa la puerta - a menos que, por supuesto, uno o ambos la hayan abierto.

La plaza central de 20' en la intersección es "segura", pero no así los pasillos. Cualquier movimiento fuera de la zona segura hace que las paredes del corredor en el que se ha entrado brillen con intensidad, y las fuerzas elementales (ver las siguientes descripciones) se activan. Por cada diez pies de recorrido, se infligen de 1 a 6 puntos de daño elemental; cada víctima puede hacer un tiro de salvación contra conjuros cada vez que esto ocurra, y el éxito indica que no se sufre ningún daño. *Ten en cuenta que cualquier víctima que lleve o tenga equipado el*

*símbolo del Templo apropiado tiene éxito automáticamente en cada una de estas tiradas de salvación.*

- **Este:** Las paredes brillan con un rojo ardiente; los olores del azufre, carne quemada y metal caliente asaltan las fosas nasales. Las víctimas reciben daño por calor.
- **Oeste:** Las paredes, el suelo y el techo arrojan una profunda oscuridad verde. El movimiento se ralentiza a 3" de velocidad (como si se movieran bajo el agua). Un hedor húmedo de algas y pescado podrido impregna el aire. Las víctimas sufren daños como si se estuvieran ahogando.
- **Norte:** Una gran ráfaga de gemidos y viento perforante golpea al grupo. Extraña e indescriptiblemente huele como a los vientos de eras pasadas, de guerra y de muerte. Las víctimas reciben daño por frío y son empujados hacia atrás 30 pies; cada uno también recibe de 1 a 6 puntos de daño por impacto al golpear la puerta (a menos que se haya abierto).

## 212. EL TEMPLO DEL FUEGO

Si alguien entra por cualquiera de los dos pares de puertas de bronce, un *sirviente invisible* las cierra de golpe detrás de los visitantes.

No cabe duda de que esta enorme sala de granito rojo, iluminado por decenas de antorchas e impregnada del olor a metal y azufre, es el Templo del Fuego. Las grandes puertas de latón batido reflejan las llamas que saltan. Tapices adornan las paredes de la sección norte (más amplia), que representan escenas de fuego en forma de maldad. A pesar de las muchas antorchas y apliques de forja llameantes, el aire parece transportar motas de luminescencia oxidada, y los copos de mica azul en las paredes de granito pulido parecen saltar y bailar como si fueran llamas atrapadas en la roca.

Un tubo de latón de 20' de largo y 2' de diámetro está suspendido del techo por cadenas del mismo metal. Justo al norte del mismo hay un pozo de fuego poco profundo; y a cada lado del tubo hay soportes bajos de latón, y sobre ellos muchos bloques pequeños de carbón. A ambos lados, al este y oeste más allá de las líneas de pilares, hay grandes calderas de cobre, que flanquean la zona principal del Templo. Ante cada uno de estos recipientes hay una mesa octogonal de latón; y en cada mesa hay 16 cuencos y un cazo de cobre.

Continúa si se entra en el Templo sur (principal).

Un vistazo a las enormes vasijas las encuentra llenas de una especie de líquido ámbar. En el extremo sur del Templo se encuentra un bloque translúcido de apatita dorada, de tres pies de ancho y alto y nueve de largo. Calaveras sonríen desde sus lados, con sus formas con incrustaciones de oro martillado.

Sobre el altar se encuentra el símbolo del fuego de ocho puntas (ilustrado en el área 205), engastado en oro forjado. Ante este altar hay un pozo de fuego en forma de diamante, de diez pies de largo de norte a sur y ocho pies de ancho. Parece tener varios pies de profundidad, y su fondo está cubierto de ascuas al rojo vivo. Pequeñas formas parecen retozar sobre las ascuas, tal vez pequeños habitantes del Plano Elemental del Fuego.

Si se coloca un bloque de incienso de carbón en el fuego, éste estalla al instante en llamas, y el tubo - una gran campana- suena con fuerza, llamando a los sacerdotes e indicando que los fieles adoradores desean sacrificar al Mal Elemental de Fuego.... Los sacerdotes del área 205 ciertamente responden al ruido, si todavía están vivos.

Seis cráneos adornan el altar de apatita en el sur; cada uno pesa 100 po. El diseño de oro forjado diseño de oro forjado en el altar puede ser arrancado (pesa 500 po).

Cualquiera que entre en el profundo pozo de fuego junto al altar recibe 4-24 puntos de daño por fuego cada ronda (mínimo 1-6 para un simple roce) a menos que esté protegido mágicamente; no se puede hacer ningún tiro de salvación. Con protección mágica, el intruso intruso no sufre daño en la primera ronda, y sólo 1-6 puntos por ronda a partir de entonces (de nuevo, sin tiro de salvación posible).

Se debe tirar salvación cada ronda para todo objeto colocado dentro del fuego, y contra bola de fuego en lugar de contra fuego normal (debido a la intensidad del calor). Cuando algo o alguien entra en el pozo de fuego, las salamandras (ver más abajo) empiezan a crecer.

El líquido ámbar de los grandes calderos de cobre es aceite fino perfumado con una *luz continua* en cada una. Los suplicantes aprobados deben llenar uno para verterlo en el altar. Si cualquier material que no sea cobre toca el aceite, una salamandra aparece en el caldero, encendiendo el aceite y provocando una ola de calor que infinge 2- 12 puntos de daño por fuego a cada víctima en un radio de cinco pies; la salamandra ataca entonces al profanador del "aceite impío".

Si se toca el altar antes de verter el aceite dorado sobre él, una sábana de llamas se expande a 5 pies del altar en todas las direcciones, infligiendo 10 puntos de daño por fuego a cada víctima (sin tiro de salvación posible). Esto hace que una *boca mágica* en la calavera central brame "*¡¿QUIÉN SE ATREVE A PROFANAR EL SAGRADO FUEGO ELEMENTAL?!*" y el ruido atrae a los clérigos y guardias cercanos (si los hay).

Si se vierte aceite sobre el altar, una *boca mágica* en la calavera central habla en común, ordenando que los fieles ahora ofrezcan un gran sacrificio. Al hacerlo, las llamas del pozo de fuego se elevan más



alto, apareciendo cada una como una salamandra en miniatura. Los visitantes deben ahora o bien marcharse o bien hacer un sacrificio, colocando un tesoro valioso (con un valor de 500 po o más) o una criatura viva en el pozo de fuego, y dejarla allí hasta que sea destruido. Si no se hace sacrificio alguno, las salamandras -16 de ellas! - crecen a tamaño completo en cuatro rondas. Sin embargo, sólo cuatro salamandras son reales; las otras son *imágenes múltiples*.

**Salamandras (4):** CA 5/3, MV 9", DG 7 + 7, pg 44, 41, 40, 37, #AT 2, D 1-6/2-12 (lanza y constricción), AE 1-6 calor daño añadido a cada ataque, DE + 1 o mejor arma para golpear; PE 1265, 1235, 1225, 1195

Las salamandras no pueden moverse ni atacar hasta que alcancen su tamaño completo, pero a partir de entonces pueden incluso salir del pozo de fuego para realizar las acciones que consideren. Cada una tiene una lanza de bronce al rojo vivo.

El fuego del pozo es mágico y de naturaleza maligna. El agua sólo hace que surja vapor de las brasas, formando en la práctica un *muro de bruma* que llena el área sur del Templo y que dura una ronda por cada galón de agua aplicada. El agua bendita apaga un pie cúbico de carbones encendidos por frasco, pero a menos que todos los carbones se apaguen, la parte muerta vuelve a arder un turno después. Un conjuro de *pirotecnia* puede aplicarse con efectividad, consumiendo los carbones al producir su efecto, pero las brasas obtienen un tiro de salvación de 20 menos el nivel del lanzador; por ejemplo, una tirada de 16 o superior resistiría tal efecto a manos de un lanzador de conjuros de 5º nivel. Si el tiro de salvación tiene éxito, el conjuro no tiene efecto.

*Alterar fuegos normales* tampoco tiene efecto si se usa para reducir las llamas, pero si se usa para aumentar el fuego, las brasas arden con fuerza durante cuatro rondas y luego se enfrián por completo durante otras cuatro rondas, tras las cuales vuelven a arder con fuerza de nuevo.

Debajo de las brasas ardientes del pozo de fuego hay una caja de hierro cerrada; sin embargo, no puede encontrarse hasta después de 5-8 rondas de búsqueda, *detectar magia* u otras ayudas mágicas no sirve de nada. La caja tiene una trampa de hoja de guadaña; cuando se levanta cualquier objeto del fondo de la caja, la afilada hoja de la guadaña corta limpiamente cualquier cosa (no hay tiro de salvación posible). Cualquier objeto impactado queda inservible; una mano cortada así sólo puede ser reemplazada aplicando un conjuro de *regenerar*. En la caja hay dos pociones de *resistencia al fuego*, un anillo de *resistencia al fuego* y una espada larga que no brilla. Esta última es, sin embargo, una *marca de escarcha* + 3 / + 6 contra criaturas de fuego. Es Legal Buena (Int 16, Ego 17) y habla común, gigante de

de fuego, dragón rojo, y salamandra; sus principales poderes son *detectar el mal*, *detectar magia*, *detectar paredes y habitaciones cambiantes*, y tiene un poder extraordinario de *levitación*. (Véase la GDM, páginas 165-167, para más detalles).

## 213. SALÓN DE VERDEGRÍS

Esta enorme sala, de 40'x 90', tiene un techo arqueado a una altura de 30 pies. Los numerosos contrafuertes y arcos forman una tracería de sombra; la altura exacta del techo no es discernible. El suelo y las paredes están cubiertas de losas de piedra pulida, aparentemente de azurita-malaquita por los remolinos de azul que se entremezclan con el verde profundo. Evidentemente, aquí se ha aplicado magia, ya que una suave luminosidad verdosa se filtra a través de las paredes y del suelo, que parece flotar en el aire, haciendo que toda la cámara parezca como si como si estuviera bajo el agua. Esta impresión se ve reforzada por las puertas de bronce, la fuente, y otra arquitectura; todos ellos cubiertos de verdín. Incluso el aire húmedo parece oler a mar. Varias cosas extrañas en este lugar llaman la atención de inmediato.

En el centro de la pared oeste hay una gran hoja de bronce, un bajorrelieve de una vista submarina - algas, conchas, y varias formas de vida marina. La cabeza de algo que se asemeja a un pez se proyecta desde aquí, un rostro horrible. Sus horribles fauces emiten un corriente de agua, que cae en una serie de cuatro cuencas. La cuarta y más grande de ellas nunca se desborda, por lo que debe tener un sistema de drenaje en alguna parte.

Cerca de la parte central de la sala, a unos 40 pies de la pared este y a 30 de la pared norte, hay un altar de bronce con muchas criaturas marinas esculpidas en bajorrelieve en sus laterales. Tiene unos cuatro pies de altura y es redondo, con un diámetro de diez pies. Su parte superior es cóncava, y una cuenca poco profunda de unos dos pies de profundidad. está llena de agua. El fondo de la cuenca está lleno de monedas, algunas gemas, y muchas pequeñas conchas marinas.

En la boca de una alcoba de 20' de ancho al sur de la cuenca del altar se encuentra un ídolo o estatua de piedra serpentina, expertamente esculpida para representar una aglomeración de peces, anguilas, pulpos y otros monstruos marinos. Esta horrenda cosa tiene unos ocho pies de altura y casi igual de ancho, el conjunto forma una masa globular que se encuentra a unos cuatro pies de la cuenca del altar. La alcoba a su parte trasera tiene diez pies de profundidad, y su pared trasera está cubierta por una cortina aparentemente formada de algas y de agua!

Cada esquina de la sala está ocupada por un zócalo triangular, que lo llena y se extiende unos venite pies hacia arriba. Sobre cada una de estas columnas hay

una estatua en forma de gárgola hecha de bronce y recubierta de verdín.

Todo el lugar irradia una magia tenue y está impregnado de maldad. En la práctica, las ofrendas son llevadas a la fuente y sumergidas en cada cuenca, de mayor a menor, antes de ser colocadas sobre o dentro del altar. Si no se sigue este procedimiento, las gárgolas de los zócalos dan persecución (véase más adelante).

La pila del altar (B) está llena de agua salada, por supuesto. El tesoro que contiene consiste en 42 pc, 37 pp, 60 pe, 51 po, 23 ppt, y 39 gemas con un valor total de 1.920 po (17 ágatas variadas variadas por valor de 10 po cada una, 3 piedras de sangre y 6 circonitas por valor de 50 po cada una, y 4 amatistas, 3 granates rojos y 6 turmalinas por valor de 100 po cada una). Si el altar se ensucia o es dañado, o si se quita algo de él, el ídolo guardián se anima a perseguir y castigar castigar a los infractores (ver más abajo).

Si se prepara adecuadamente un sacrificio o una donación con la fuente (A) y se coloca en la cuenca del altar, una *boca mágica* sobre el ídolo de la alcoba emite un ruido de ultratumba, que convoca a los ocupantes del área 214 para recibir a los adoradores.

Si el altar se manipula incorrectamente, el ídolo comienza a rodar lentamente hacia el infractor, emitiendo ruidos sibilantes y ululantes que también alertan a los ocupantes del área 214. En cualquier caso, estos aparecen en 2-5 rondas.

El ídolo es en realidad un juggernaut (C). Puede arrollar a las víctimas (infiriendo 10d10 puntos de daño) o extendiéndose en cualquier dirección con cabezas de anguila, tentáculos, pinzas y otras formas de ataque hasta a seis pies de distancia, haciéndolo cuatro veces en cada ronda e infligiendo 2-12 puntos de daño en cada uno de esos ataques. Esta cosa no es capaz de girar bruscamente o invertir su dirección a menos que se detenga por completo. Por cada diez pies que recorre puede girar unos tres pies; debe viajar 30 pies para hacer un giro de 90 grados. También es lento al arrancar; en la primera ronda tras su animación sólo puede moverse diez pies por ronda, pero gana 1" de movimiento adicional en cada ronda hasta alcanzar su máximo de 12". (Por ejemplo, en la novena ronda de animación se mueve a una velocidad de 9").

**Juggernaut:** CA 2, MV 1" a 12", DG 10, pg 66, #AT 4 y 1, D 2-12 (x4) y 10-100; PE 3924

Cada una de las gárgolas sobre las columnas triangulares son en realidad zombies que llevan puestas *capa de gárgola*. Esta prenda le da al portador todas las características de una gárgola, e incluso la mentalidad en este caso; por tanto:

**Gárgolas (4):** CA 5, MV 9 715 ", DG 4 + 4, pg 28 cada una, #AT 4, D 1-3/1-3/1-6/1-4, AE +1 de bo-



nificación "para golpear" y daño cuando primero se abalanzan para atacar, DE sólo es golpeada con arma mágica +1 o mejor; PE 305 cada uno (como si fueran gárgolas)

Ten en cuenta que los zombis pueden ser Expulsados normalmente por un clérigo. Si uno recibe 20 o más puntos de daño por armas de filo o fuego, considera que la capa está destruida. Si las criaturas son asesinadas sin dañar las capas, el examen posterior muestra que cada una es un zombi de color verde. Cualquier personaje que lleve una *capa de gárgola* puede volar, atacar, etc. como si fuera una gárgola, igual que hacían los zombis. Sin embargo, si un portador mantiene la capa durante más de un turno, se aplica un 10% de probabilidad por turno (acumulativa) de que el portador obtenga también la mente de una gárgola, y ataque o salga volando (como lo haría una gárgola real). Sólo la muerte o un *deseo* devuelve a la víctima a su forma normal.

El muro de algas del sur es simplemente un bordado astutamente colocado, pero normal. Oculta otra alcoba de 10' de profundidad y 20' de ancho, con puertas de bronce cubiertas de verdín al sur y puertas normales al este y al oeste.

## 214. SALÓN

Aquí se acuartelan dos sub-sacerdotes. Atacan a los intrusos, llamando en voz alta para alertar a los demás en el área 215 (y posiblemente en las áreas 220-225). Cada clérigo lleva una túnica verde con un círculo dorado en la parte delantera y trasera, armadura de placas bajo ella, y lleva un escudo y dos martillos.

**Sub-sacerdote:** CA 1 (placa y escudo), MV 6", Clérigo de Nivel 3, pg 21, #AT 1, D 2-5 (martillo); Destreza 15 (bonif. a la CA de -1 incluido); AE conjuros, PE 168

Primer nivel: *orden imperiosa, curar heridas leves, luz*

Segundo nivel: *inmovilizar persona*

**Sub-sacerdote:** CA 2 (placa y escudo), MV 6", Clérigo de Nivel 3, pg 16, #AT 1, D 2-5 (martillo), AE conjuros; PE 153

Primer nivel: *orden imperiosa, curar heridas leves, protección contra el bien, santuario*

Segundo nivel: *salmo*

Cada clérigo lleva un anillo de oro con forma de monstruo de diez brazos; cada anillo está engastado con un peridoto tallado en cabochan y sostenido por los tentáculos del monstruo (valor de la joya 750 po).

Esta habitación de 20'x 30' está amueblada en un verde exuberante- alfombras, moquetas, cortinas, muebles, etc. Cuatro pedestales de bronce (uno en cada esquina de la habitación) sostienen globos ver-

des verdes de alguna clase, que proporcionan una iluminación verdosa a la zona. Al norte se encuentran dos sillones tapizados y mesas auxiliares. El centro de la sala está dominado por una larga mesa con cuatro sillas. Sobre la mesa hay vasos verdes: un decantador, seis copas, varios cuencos y platos, una palangana y una pequeña caja. Un escritorio alto se apoya en la pared oeste, justo al sur de la puerta; sobre él hay algunos trozos de pergamo y útiles de escritura. Junto a la puerta sur del mur al sur hay un gran armario.

La luz es simplemente una forma de conjuro de *luz continua* lanzado sobre/dentro de las piezas de cuarzo verde pero barato (cada uno vale sólo 1 po).

La pequeña caja sobre la mesa contiene 6 frutas azucaradas que están recubiertas de una sustancia narcótica. Si se come aunque solo sea una, provoca una *gran intoxicación*, y dos o más provocan un estado *comatoso* (véase el Apéndice C para más detalles). El decantador contiene vino. El servicio completo llena dos sacos grandes y vale 2.000 po si no está dañado, ya que está hecho de malaquita fina.

Un compartimento secreto en la parte trasera del alto escritorio contiene un pergamo con tres conjuros de clérigo: *resist. al fuego, neutralizar veneno, visión verdadera*. El armario contiene varias prendas de vestir poco llamativas y dos túnicas verdes de seda, cada una con un bordado dorado que muestra una criatura parecida a un calamar con diez brazos dentro de un círculo.

La puerta sur se abre a una habitación de 10' de ancho y 30' de largo. Contiene un par de camas separadas por un biombo. Junto a cada cama hay un pequeño soporte, un brasero de bronce, un taburete bajo, y un cofre cerrado. Cada cofre contiene ropa, cuatro textos sobre el Agua del Mal Elemental (no mágicos pero con un valor de 250 po cada uno, valor de PE 25 cada uno), y algunos tesoros. El primer cofre contiene un saco con 87 po, una maza de bronce (valor de 15 po), y un anillo de oro engastado con una rara perla verde (valor de la joya 555 po). El segundo cofre tiene un viejo pañuelo arrugado (que contiene 21 ppt) y una *poción de respiración acuática* (2 dosis).

## 215. SALÓN

Esta es la residencia del canónigo Belsornig, clérigo principal del cercano Templo del Agua, una vil persona llena de arrogancia y maldad. Utiliza la astucia para engañar a cualquiera, golpea siempre que tiene una ventaja, y nunca admite que alguien sea mejor que él a menos que su vida esté en juego. Está decidido a convertirse en el clérigo principal de todo el Templo cuando éste vuelva a emprender una guerra abierta contra las tierras de arriba.

Belsornig está trabajando para subvertir a los hu-

manoides del Templo del Aire mientras amenaza a su clérigo (Kelno, en el área 225) - no con los ataques de las fuerzas del Templo del Agua, sino con las maquinaciones de Alrrem y el Templo del Fuego. Si es capturado e interrogado, revela que un Templo Mayor está dos niveles más abajo, y guía a los aventureros para que hagan daño a sus sacerdotes, ya que ve una ventaja en ello. Por supuesto, negocia con ellos para que su propio Templo del Agua se salve, y nunca acompaña personalmente a ninguna expedición al Templo Mayor, excepto a punta de espada.

Belsornig es excepcional, ya que tiene 15 Fuerza (bonificador de daño +1), 18 Destreza (bonificación de -4 a la CA y habilidad de combate a dos manos) y 16 de Sabiduría (+2 al tiro de salvación contra ataques mentales, y bonificaciones de conjuros incluidos más adelante). En un cuerpo a cuerpo crítico puede utilizar una maza en su mano derecha y su *cetro de castigo* (ver abajo) en la izquierda, atacando así dos veces por ronda. Lleva *armadura de placas +1* y un *anillo de libertad de acción*, pero no usa escudo. Escudo. Si Belsornig oye un combate, investiga cuidadosamente. Si el tiempo se lo permite, lanza *resist. al fuego* sobre sí mismo antes de aparecer, y puede usar *plegaria* si sus aliados están trabados en combate; puede preferir usar *silencio* contra un lanzador de conjuros peligroso. Sabe, por supuesto, que *disipar magia* puede ser muy útil contra oponentes que obviamente disfrutan de beneficios mágicos.

Si las cosas se ven mal, busca refugio en el Templo del Agua (área 216).

**Cetro de castigo:** Ten en cuenta que esta arma +3 (daño base 1d8) infinge 8-22 puntos de daño a un golem (lo que incluye a un juggernaut). Le quedan 14 cargas. Cualquier impacto en un gólem drena una carga, y una tirada para golpear de 20 drena una carga pero produce el triple de daño (o destruye al gólem o juggernaut objetivo, utilizando un total de dos cargas en este golpe).

**Canónigo Belsornig:** CA -2 {malla de protección +1}, MV 12", Clérigo de Nivel 6, pg 48, #AT 1 o 2, D 3-8 (maza) o 3-8/4-11 (maza y vara), AE vara y conjuros, DE anillo de acción gratuita; PE 988

Primer nivel: *orden imperiosa, curar heridas leves, oscuridad, luz, santuario*

Segundo nivel: *inmovilizar persona (x2), conocer el alineamiento, resist. al fuego, silencio radio de 15"*.

Tercer nivel: *disipar magia, plegaria*

Belsornig lleva una túnica de terciopelo verde liso con un cinturón de oro engastado con lapis y malaquita (valor de la joya 750 po). En su bolso que cuelga de este cinturón hay 21 po y 14 ppt, junto con una llave de hierro en la que figura la palabra "D'LYSS", inscrita con runas. Esta palabra es la orden para detener al juggernaut del área 213, y la llave abre su cofre personal. Lleva un anillo de oro con un bisel



de peridoto (valor de la joya 1.000 po).

Este lugar está envuelto en un exuberante color verde, incluso el techo está oculto por telas de araña verdes. Los tapices de las paredes muestran escenas de crueldad y muerte. Un gran brasero de bronce se encuentra en el centro del suelo, despidiendo rizos de humo dulzón con olor a pescado, flanqueado por lámparas de bronce colgantes que arrojan un resplandor esmeralda por toda la habitación. Hay seis sillones de felpa, cada uno con un taburete a juego y una mesa baja. Sobre cada mesa hay un pequeño decantador, un cuenco de nueces y frutas, y una taza con tallo de serpentina. En el centro de la pared oeste hay un sofá de terciopelo verde sobre el que se apíñan varias almohadas. Ante él, una mesa redonda sostiene una bandeja de marfil, y sobre esta se amontonan muchas conchas marinas. A cada lado de la puerta oeste hay un armario.

La bandeja de marfil vale 50 po, pero las conchas no tienen valor. Cada decantador, cuenco, y la copa de tallo valen 2 po. Las lámparas colgantes contienen cuarzo verde barato tratado con *luz continua* (cada una de las gemas vale 1 po, pero cada lámpara vale 25 po). El brasero de latón vale 30 po.

El armario que hay al norte contiene un traje de cota de malla, un escudo, una maza y una capa verde. El del sur contiene varias prendas anodinas más una túnica de seda verde sobre la que hay cosida con hilo de oro una criatura octoipode de diez brazos, que se retuerce de atrás hacia adelante. Donde los tentáculos llegan al pecho hay un círculo de oro engastado con 12 peridotos - cuatro pequeños (cada uno vale 100 po), cuatro de tamaño mediano (cada uno de 500 po), y cuatro grandes (cada uno de 1.000 po). Un gancho en el lateral del interior del armario sostiene un incensario de bronce, recubierto de verdín. En el suelo hay 20 bloques de incienso no mágico (cada uno vale 10 po).

La puerta sur se abre a otra sala cubierta de verde de 10' de ancho y 30' de largo. Contiene dos sillas que flanquean una mesa sobre la que hay 32 platos de oro (con un valor de 1.900 po para todos, peso total 800 po). Cerca de la mesa hay un escritorio, y sobre él hay material de escritura y un pequeño tomo. Este volumen trata de los rituales secretos del Agua Elemental, pero no tiene valor. Un atril cercano contiene otras seis obras similares. En el extremo sur de la cámara hay una gran cama, un pequeño atril y un cofre de bronce cerrado; un gran espejo y un tridente que cuelga de la pared junto a la cama.

La cerradura del cofre contiene una trampa de aguja envenenada. En su interior hay prendas de vestir normales, una caja de coral (valorada en 100 po) que contiene 100 diminutas perlas de semilla (con un valor de 10 po cada una), y una *capa de la manta raya*. El tridente es un *tridente de la melancolía*; en

su mango hay una enorme aguamarina (valorada en 5.000 po) y un pergamo con cuatro conjuros de clérigo (*purificar comida y bebida, descarga flamígera, separar las aguas, controlar el clima*).

## 216. LA CÁMARA DE LA PISCINA

Si algún clérigo o siervo del Templo del Agua ha sido interrogado, los personajes saben que se trata del Templo del Agua. Dado que esta facción es ahora la más fuerte de las cuatro, también es conocida como el Templo Menor.

Ten en cuenta que los conjuros de fuego de cualquier tipo no funcionan aquí mientras la piscina esté viva (ver más abajo). Además, ninguna magia, maldad, trampas, y similar, puede ser detectado aquí; estos conjuros parecen funcionar, pero no detectan nada. La única excepción es *detectar mentiras* (ver más abajo).

Esta gran sala está formada por grandes bloques de serpentina pulida, salvo el techo abovedado de cristal pulido - hecho para reflejar todo en la habitación de forma distorsionada, concentrando la luz sobre el centro de la gran piscina ovalada de agua en el centro de la cámara. Todo el lugar parece estar iluminado con una luz verde azulada de este estanque, y al mismo tiempo la piscina parece absorber la luz, capturándola en su corazón. Llamas de color verde pálido salen de ocho apliques de forja de bronce, cuatro en la pared este y cuatro en la oeste; las llamas arrojan luz, pero no calor. Los tapices de la clase más vil cubren las secciones este y oeste de la pared norte. La pared sur muestra un mosaico de un gran monstruo octoipode de diez brazos, sosteniendo una víctima de sacrificio en cada tentáculo. El monstruo está formado por azulejos de color púrpura oscuro, con reflejos rojizos y orbes verdes.

La piscina es un óvalo de 20' de ancho y 30' de largo, situada en una cuenca de pequeños azulejos de lapislázuli. El agua cristalina permite ver hasta el fondo de la cuenca. La profundidad en el borde parece ser de unos cuatro pies. El suelo tiene una fuerte pendiente hacia el centro, hasta llegar a 12 pies de profundidad, donde algún tipo de humanoide está encadenado. ¡De repente recibís un mensaje telepático! El tritón está suplicando ser liberado, para poder evitar vuestras muertes cuando el kraken, representado en la pared, se materialice y ataque. Aparecerá en cualquier momento - así que, todos los que podáis, saltad a la piscina ¡y ayudad al tritón a romper sus cadenas! Rápido, ¡o será demasiado tarde!

Si se usa un *detectar mentira* mientras el ser está hablando, revela tanto la mentira como la MALDAD del ser. La piscina en sí es una criatura malvada inteligente del Plano Elemental del Agua. Su poderoso, dweomer alienígena enmascara su alineación e in-

tenciones. Habla telepáticamente, miente con mucho ingenio y es muy persuasivo. La figura encadenada es una ilusión, producida por la propia criatura (aunque la incredulidad no tiene efecto).

El cuerpo de esta criatura es la sustancia plateada en el estanque; aunque parece ser agua, en realidad es un ácido altamente corrosivo. Una salpicadura inflige un punto de daño, una ráfaga causa 1-4 puntos, y la inmersión en él provoca 5-20 puntos por ronda. Si la cosa no puede convencer a todo el grupo de que se sumerja, utiliza una *sugestión* (como el conjuro) cada ronda sobre víctimas individuales. (Una vez por semana la criatura puede emplear un *deseo limitado* para cumplir el deseo de otra criatura).

Si un objeto mágico entra en el estanque, debe tirar salvación (contra ácido) o queda destruido; debe hacerse un nuevo tiro de salvación por cada turno o fracción del mismo a partir de ahí. El monstruo se alimenta de energía (tanto de la vida como de la magia), ¡y cuando destruye un objeto mágico, gana cualquier conjuro o poderes de conjuro del objeto! Puede producir estos efectos sólo durante las cuatro rondas inmediatamente posteriores a la destrucción de dicho objeto, pero puede hacerlo además de sus ataques normales de *sugestión*.

La cosa tiene 100 pg, pero no puede ser dañada por golpes físicos o por la mayoría de los conjuros. Sólo las siguientes cosas pueden afectarlo:

<i>cono de frío</i>	Parálisis 2-5 rondas
<i>agua bendita</i> (1 vial)	Daño, 1-4 puntos
<i>tormenta de hielo</i>	Parálisis 1-4 rondas
<i>refluir las aguas</i>	Daño, 4-32 puntos
<i>esfera de congelación de otiluke</i>	Parálisis 5-8 rondas
<i>separar las aguas</i>	Daño, 3-18 puntos
<i>purificar comida y agua</i>	Daño, 5-40 puntos
<i>purificar agua</i>	Daño, 10-60 puntos
<i>agua, 1 galón</i>	Daño, 1 punto

Si se mata a la criatura de la piscina (PE 8950), la cúpula de cristal se rompe, infligiendo 1-12 puntos de daño a cada criatura en la habitación (no hay tiro de salvación). La cuenca de lapislázuli se rompe al mismo tiempo. Si se utilizan más de cuatro turnos de búsqueda entre los restos de la cuenca destrozada, se encuentran de 1 a 8 piezas de valor en cada turno, hasta un máximo de cuatro turnos (es decir, 4-32 piezas en total; valor base de 1.000 po cada una, máximo 5.000 po cada una. Cuenta cada pieza encontrada como 100 po de peso, 500 po de volumen).

Si se examinan los cristales de la cúpula, se encuentra un estuche de coral para pergaminos (con un valor de 50 po, previamente estaba escondido detrás de la cúpula). En su interior hay un pergamo con el siguiente mensaje:

En tres, en seis, yacen nueve - pero ninguno verás jamás



El vil Bien oculto por el Bello Mal por toda la eternidad.

¿Responderás, contestador? ¿Dónde está tu poder, por favor?

Con el cachorro de Mitrik y allí hasta el día del juicio final.

## 217. CÁMARA TRIANGULAR

Un oso búho se mantiene encadenado aquí para proteger contra visitantes no deseados - especialmente agentes del Templo del Fuego. Tan pronto como cualquier criatura entra en la zona, el oso búho comienza a sisear, haciendo sonar su pico y emitiendo sus extraños rugidos. El ruido atrae al guardián del área 218, que viene aquí a investigar. El oso búho ataca ferozmente, impidiendo cualquier paso a través de su cámara, hasta que es asesinado o hasta que su guardián lo obligue a retroceder. (Este monstruo no está bien alimentado).

**Oso búho:** CA 5, MV 12", DG 5 + 2, pg 38, #AT 3, D 1-6/1-6/2-12, AE "para impactar" la tirada de 18 o más en ataque de garra significa abrazo con un daño adicional de 2-16; PE 529

Esta zona tuvo una vez cierta importancia, ya que sus paredes están enlucidas y pintadas, y se pueden ver evidencias de alfombras en las esquinas, aunque ahora todo está en ruinas. El suelo está cubierto de escombros, suciedad, huesos y posiblemente muchas más cosas. Los muros están sucios y manchados, con grandes bloques de yeso arrancados y marcas de gubia por todos lados por debajo de los 10 pies de altura. La sala apesta. Una cadena de ocho pies de largo está atornillada al centro del suelo.

Una búsqueda intensiva entre los deshechos descubre 3-30 piezas de cada una de las monedas: po, pe, pp y pc.

## 218. ALMACÉN ABANDONADO

Esta habitación es la guarida del "guardián" del oso búho (atormentador), un troll. Se dirige al área 217 al oír ruidos de intrusos, después de agarrar su horca militar de 12' de largo. Si los intrusos son conducidos por alguien que lleva las túnicas verde del Templo del Agua (o si todo el grupo va vestido así, por supuesto), el troll empuja al oso búho hacia la esquina noreste y les permite el paso - asegurándose, después, de que se presenten en la sala 222, ya sea acompañándolos o siguiéndolos. Si los intrusos no se identifican, o si alguno lleva la túnica del Templo del Fuego, el troll libera el oso búho y él mismo ataca, utilizando el arma de asta a larga distancia (y ganando un bonificador de + 2 de Fuerza al daño, ya incluido en sus estadísticas), pero cambiando a la rutina habitual de garras y mordiscos para el combate cuerpo a cuerpo si fuera necesario. Este troll se

lleva bastante bien con su homólogo del área 203, así como con sus compañeros del área 219.

**Troll:** CA 4, MV 12", DG 6 + 6, pg 40, #AT 3, D 5-8/5-8/2-12, AE horca militar (alcance 12', D 3-10), DE regenera (3 pg por ronda a partir de 3 rondas después de ser dañado); PE 845

Esta cámara de 20'x 30' es un desastre en todos los sentidos. Apesta a troll, está cubierta de suciedad y basura, y está llena de trozos de carne en descomposición y muchos huesos, esparcidos al azar por todo el lugar. Quedan algunas estanterías en las paredes, y unas cuantas cajas, cajones, barriles y fardos están intactos, aún en pie a lo largo de las paredes donde fueron colocados, quién sabe cuántos años atrás. No hay nada de valor en el lugar.

Si se registran los contenedores intactos, se descubre que uno de los barriles contiene vino que puede beberse. Un saco de grano enmohecido en la esquina noreste también contiene un saco de cuero oculto, con 48 ppt, 84 po, y 109 pe.

## 219. SALA DE HUESOS

Esta es la habitación de un jefe troll llamado Oohlgrist, un invitado de honor de los dos trolls cercanos (en las áreas 203 y 218), que sirven a facciones opuestas del Templo. Ambos buscan ganarse el favor de Oohlgrist, ya que este podría traer una veintena o más de grandes trolls que se alinearían con el Templo elegido. Esta habitación fue especialmente decorada para él, y aquí se le traen víctimas selectas para las cenas. Aunque malvado y cruel, Oohlgrist es astuto y sagaz. No tiene intención alguna de arriesgar su persona o sus seguidores innecesariamente. Tiene la intención de exprimir la rivalidad al máximo, para luego no unirse a ninguno a menos que tenga cierta seguridad de que los implicados puedan triunfar sin una gran lucha que lo involucre a él o a sus trolls.

Alguien se ha esforzado mucho para decorar este almacén en desuso. Las paredes están cubiertas con un revestimiento a base de excrementos y huesos, para formar diseños y también repisas de huesos. Cráneos se asoman desde estos estantes - humanos, humanoides, enanos, y varios tipos de otras criaturas. El suelo es un conglomerado de huesos y restos. Un gran sillón y una especie de mesa tosca, ambas hechas de huesos, se encuentran en la esquina noreste. En la esquina sureste hay una enorme pila que contiene telas rotas, trozos de cuero, restos de tapices y partes de alfombras. De repente, la pila se mueve, y algo se levanta: ¡un enorme troll!

**Jefe trol:** CA 2, MV 9", DG 6 + 6, pg 50, #AT 3, D 6-9/6-9/4-14, AE ataca como si 10 DG, DE se regenera (3 pg por ronda a partir de 3 rondas después de ser dañado), lleva un *anillo de resistencia al fuego*; PE 1050

*al fuego*; PE 1050

Oohlgrist lleva armadura de hueso (vale una gema si se comercia con un troll u ogro) que otorga una bonificación de -2 a la CA (incluido en sus estadísticas). También lleva un *anillo de resistencia al fuego* en el dedo meñique de su mano izquierda, un collar de oro con cuatro pequeños rubíes que le dieron los sacerdotes del Templo del Fuego (valor de la joya 4.750 po), y un cinturón enjoyado que le regalaron los sacerdotes del Templo del Agua (plata con cuatro bonitas esmeraldas, valor de la joya 5.250 po). En una bolsa de su cinturón hay un *collar de adaptación*, también un regalo de los seguidores del Templo del Agua. (DM, asegúrate de hacer tiradas de salvación para estos objetos si Oohlgrist es atacado por medios mágicos con los que pudieran resultar dañados).

Una *poción de sanación extra* está oculta en una pequeña bolsa de cuero debajo de la pila de tela vieja. Si se enfrenta a un grupo que sea capaz de matarlo (y por lo tanto obviamente un combate igualado con alguna de las distintas facciones del Templo), intenta negociar. (Por supuesto, prefiere comer humanos que hablar con ellos, pero....) Siendo líder de la tribu, Oohlgrist tiene algunas nociones de idioma Común. Su primera oferta es perdonar la vida de los personajes si pagan un rescate en gemas o muchas monedas preciosas. Si no lo hacen, simplemente les dice "iros, y el Gran Feo Jefe Troll os perdoná"; tiene otras cosas que hacer, y no tiene hambre. Si ese truco falla, ofrece su collar de rubíes, y luego su cinturón de esmeraldas (pero nunca ofrecerá ninguno de sus objetos mágicos).

Por último, se ofrece como voluntario (por así decirlo) para ayudar a superar uno de los Templos Elementales, y se conformará con una cuarta parte del botín obtenido (pero primero pide la mitad). Oohlgrist lucha realmente bien si no percibe traición, y si los personajes luchan también. Si intentan traicionarle o esperan que él cargue con el peso de la lucha, cambia inmediatamente de bando. Oohlgrist no cooperará en ningún caso durante un periodo de tiempo muy extenso. Si los personajes están debilitados, se vuelve contra ellos.

## 220. SALA LATERAL

Cuatro guardias osgos están estacionados aquí, al servicio del Templo del Agua. Si escuchan lucha en la zona, salen corriendo a ver qué está sucediendo, llegando en sólo 1 ronda. Cada uno lleva una camisa verde parecida a un chaleco sobre la armadura. Cada uno porta 3-12 po, 3-12 pe, 3-12 pp, y 3-12 pc.

**Osgos (4):** CA 5, MV 9", DG 3 + 1, pg 17, 14, 13, 11, #AT 1, D 1-8 (horca militar), AE sorpresa en 1-3; PE 203, 191, 187, 179



Esta pequeña habitación claramente estaba destinada a funcionarios menores del Templo del Agua, ya que de las paredes aún cuelgan jirones de cortinas verdes, y todavía hay parte de una sucia alfombra verde en la esquina suroeste. Cuatro montones de material, evidentemente utilizados como esteras para dormir, están espaciados uniformemente en el suelo. Junto a la pared este hay un banco largo, bajo el cual hay un pequeño barril. Cerca de la puerta norte hay un gran barril, con un saco lleno de bullos. Varias capas verdes cuelgan de las clavijas de la pared.

El barril pequeño contiene vino de calidad media; y el grande agua. El saco contiene un poco de carne maloliente, una gran rueda de queso y varios panes ennegrecidos. Bajo uno de los mantos cuelga un hacha de guerra.

## 221. CÁMARA INTERIOR

El supervisor de los guardias del Templo del Agua es un ogro que en este lugar. Es perezoso y bastante estúpido, y viene sólo si se le convoca; pero debido a su terrible temperamento, los osgos odian convocarlo. Lleva una chaqueta acolchada cosida con conchas marinas, y usa una paño verde como capa. Lleva el pelo recogido en un copete sujetado por tres pasadores de plata, cada uno con una perla (cada uno vale 110 po).

**Ogro:** CA 3, MV 9", DG 4 + 1, pg 29, #AT 1, D 9-18 (3d4 + 6, con un enorme tridente); PE 235

Esta habitación es muy parecida a la del sur. Se han juntado un par de camas, con un pesado cofre a su lado. Una gran mesa y una silla configuran el resto del mobiliario. A lo largo de la pared sur se encuentran tres barriles.

El cofre está asegurado con un gran candado, que puede romperse con cuatro golpes de una maza o martillo. En su interior hay varios artículos de ropa, un candelabro de latón (que vale 1 pe), una sierra oxidada, 419 pc, 282 pp, 23 pe, 133 po, y 4ppt.

## 222. HABITACIÓN, 20' x 20'

Aquí se han acuartelado cuatro osgos, como parte de la guardia del Templo del Agua. No pueden escuchar la lucha proveniente de otros lugares, y deben ser convocados para salir de esta zona. Cada uno lleva una sobrecamisa sin mangas de color verde y porta 4-16 pc, 4-16 pe, y 4-16 po. Su jefe se encuentra en la pequeña habitación (10' cuadrados) que hay justo al norte, y lleva 6 pe, 16 po, 10 ppt, y 4 hematites por valor de 10 po cada una.

El jefe de los osgos está tratando en secreto con los osgos que sirven al Templo del Aire (los de las áreas 223-226) porque él y sus compañeros conocen

la oferta sobre los trolls (203 y 218-219), y planean desertar en masa al Templo del Aire si el Templo del Agua consigue el servicio del jefe de los trolls. Si ve al grupo en compañía de un troll, ejecuta su plan de deserción. (Naturalmente, todo el asunto es alentado por Kelno - área 225 - que promete más paga, más comida y menos trabajo).

Si los aventureros intentan parlamentar con los osgos, el jefe seguramente desertará de las fuerzas del Templo del Agua si se le ofrece una recompensa suficiente - monedas, monedas, otros tesoros, vidas perdonadas.... Todos los osgos saben de la puerta secreta en el pasaje hacia el oeste, y la revelan si se les da suficiente razón para hacerlo.

**Guardas osgo (4):** CA 5, MV 9", DG 3 + 1, pg 18, 15, 13, 9, #AT 1, D 2-8 (guja), AE sorpresa en 1-3; PE 207, 195, 187, 171

**Cacique osgo:** CA 4, MV 9", DG 4, pg 25, #AT 1, D 2-8 (mangular), AE + 1 bonificación "para golpear" y daño, sorpresa en 1-3; PE 235

## 222a. ESCALERA

Una puerta normal no cerrada aquí conduce a un pequeño rellano, desde el que desciende una polvorienta escalera que lleva directamente al área 312 (Nivel Tres de la Mazmorra), una zona peligrosa. Revisa la descripción de ese área antes de continuar.

## 223. SALA DE RESTOS

Esta cámara de 20'x 30' contiene muchos objetos y partes de muebles - tres sillas de madera de madera, dos sillones, una mesa grande, dos mesas pequeñas, un escritorio, tres sofás, un catre, e innumerables cojines y almohadas.

Seis osgos han acumulado aquí estos "tesoros". Si son atacados, vuelcan las mesas para formar una barricada, ganando un bonificador de -2 CA contra proyectiles o -1 de CA en combate cuerpo a cuerpo. Cada uno va vestido con chaleco y capa grises, esta última con un gran círculo negro cosido sobre él para indicar el séquito personal del Templo del Aire. Cada uno tiene un par de lanzas para arrojar antes del combate cuerpo a cuerpo; cada uno lleva 1-4 ppt y 2-8 po. Si son atacados desde el oeste, alertan a los ocupantes del área 224. Recibirán de buena gana a los osgos del Templo del Agua, por supuesto, si estos cobardes indican su voluntad de cambiar de bando.

**Osgos (6):** CA 5, MV 9", DG 3 + 1, pg 19, 16, 14, 13, 13, 12, #AT 1, D 1-8 hacha de batalla), AE 2 lanzas cada una (D 1-6, rangos 1"/2"/3" ), sorpresa en 1-3; PE 211, 199, 191, 187, 187, 183

Antiguos tapices de color gris, marfil y blanco cubren las paredes norte y sur. Los muros al este y oeste están enlucidas y pintadas con murales que mues-

tran el mal de Aire Elemental. Los cuatro soportes de antorcha están vacíos. Cerca de la puerta este hay un pequeño barril, y hacia el oeste otro barril más grande.

El barril pequeño contiene cerveza, el grande agua. En el forro de una de las sillas tapizadas sillas tapizadas hay un anillo, perdido allí hace mucho tiempo (joya de 700 po de valor).

## 224. SALA 20' x 20'

Cuatro osgos, los guardias personales del clérigo Kelno (área 225), están de guardia aquí. Cada uno lleva chaqueta de cota de escamas, falda gris y capa, y tiene 1-6 ppt, 1-6 po, 1-6 pe, y 1-6 pp. Cada uno está armado con bardiche y maza, esta última para ser lanzada a los enemigos antes del combate cuerpo a cuerpo. Van acompañados por dos gnolls que también llevan faldas y capas grises, pero sobre chaquetas de cota de malla. Estas criaturas son bien toleradas debido a (a) la exigencia de Kelno de que sean aceptados, (b) su propia dureza, y (c) su uso rápido y preciso de los arcos largos. Cada uno tiene 18 flechas y un arco largo, para ser utilizado mientras se intenta evitar el combate cuerpo a cuerpo. Cada uno lleva 3-12 po, 3-12 pe, y 3-12 pp.

**Osgos (4):** CA 4, MV 9", DG 3 + 1, pg 20, 17, 15, 11, #AT 1, D 2-S (bardiche), AE 1 maza cada uno para lanzar (D 2-7, alcance 0"/1"/2"), sorpresa en 1-3; PE 215, 203, 195, 179

**Gnolls (2):** CA 4, MV 9", DG 2, pg 16, 14, #AT 1 o 2, D 1-8 (hacha de batalla) o 1-6/1-6 (arco largo); PE 68, 64

Esta cámara enlucida y pintada era probablemente una de las muchas habitaciones de invitados del Templo. Ahora contiene un catre, dos sofás, algunos cojines, una pequeña mesa y un armario maltrecho. La moqueta del suelo es de un tono gris, lo que indica la conexión con el Templo del Aire.

En el interior del armario hay algunas ropas viejas, cinco velas de cera, un cuarto de miel y un hacha de mano. En la pequeña habitación de la parte sur, los cuartos de los gnolls, no tiene nada más que dos montones de tapices y trapos viejos (que les sirve de cama) y cuatro lanzas en un rincón.

## 225. CÁMARA LÚGUBRE

Esta es la residencia de Kelno, el único clérigo del Templo del Aire; sus aprendices han sido asesinados por facciones rivales. Está amargado y lleno de gran odio hacia los Templos del Fuego y del Agua. Kelno negocia con cualquier persona si ve beneficio para él y daño a sus rivales. Ha gastado todos sus fondos en contratar y sobornar a los osgos, porque espera acumular una fuerza suficiente para dar la vuelta a la



tortilla en su lucha contra los otros Templos.

Kelno lleva *cota de malla + 1* y una *capa de protección + 1* (que sólo afecta a sus tiradas de salvación, cuando se usa con una armadura mágica), y empuña una *maza de infante + 1*. Aunque lleva una *daga de la ponienda* con una dosis de veneno virulento (-2 al tiro de salvación de la víctima), la guarda para Alrrem (sala 205c) o Belsornig (sala 215). Su Fuerza es 15 (bonificador +1 de daño) y Destreza 17 (-3 a la CA). (Todos los bonificadores están incluidos en las siguientes estadísticas). Si se le presiona mucho, utiliza su conjuro de *oscuridad 15' de radio* para escapar hacia el pasaje oculto al este (área 209a), tratando de alcanzar el corredor 209. Si los enemigos le persiguen, huye por la escalera hacia el nivel inferior de la mazmorra, ya que conoce bastante bien partes de esa zona.

**Kelno el Prefecto:** CA 1 (cota de malla +1), MV 12", Clérigo de nivel 5, pg 32, #AT 1, D 4-9 (*maza de infante +1*), AE conjuros, capa DE +1; PE 520

Primer nivel: *orden imperiosa, curar heridas leves, protección contra el bien, purificar comida y bebida, santuario*

Segundo nivel: *inmovilizar persona, conocer el alineamiento, resist. al fuego (x2), silencio radio de 15'*

Tercer nivel: *causar ceguera*

Toda la habitación es de color gris, las alfombras, el yeso, los tapices, el mobiliario, etc. y espartana. Lámparas de metal grisáceo sobre una pequeña mesa y una estantería de pared iluminan tenueamente la habitación; junto a la mesa hay un par de sillas tapizadas. Sobre la mesa hay algunos platos de peltre y una vasija sencilla medio llena de hidromiel. Los estantes contienen algunos productos alimenticios, algunos pergaminos y libros, y varios cráneos humanos y semihumanos. En la esquina noreste hay una cama estrecha, con un pequeño soporte junto a ella.

Los pergaminos y libros no tienen valor alguno. En el armario hay prendas sin valor y una sotana de tela de plata, esta última trabajada con cuentas de cristal y azabache para formar círculos negros con centros brillantes. Esta es la túnica ceremonial del alto clérigo del Templo del Aire, con un valor de 1.500 po.

Un paño oculta la salida al este. En ese pasaje hay una fuente que fluye, colocada en en la pared, y el pasaje de más allá está apilado con armas y armaduras:

- 11 trajes de armadura (tamaño osgo, valen 50 po cada una para los osgos)
- 4 hachas de batalla
- 2 horcas-guadañas de guerra
- 4 archas-bisarmas
- 7 mazas (pesadas)
- 8 luceros del alba
- 5 carcaj (20 flechas cada uno)

- 16 lanzas (pesadas)
- 1 espada bastarda

Cerca de esta pila hay un cofre cerrado, con una trampa de una aguja de veneno. Dentro sólo hay 11 po, 28 pe, y 176 pp.

## 226. COCINA

Aquí se alojan seis osgos, nuevos reclutas del Templo del Aire. Kelno (225) hace que se queden aquí en la cocina donde alimenta a sus tropas, y les arenga para que derroquen a los enemigos del Mal Elemental del Aire, para que sus rivales no se enteren de sus fuerzas adicionales. Si son convocados, los osgos luchan gustosamente con sus compañeros contra cualquier oponente. A cada uno se le ha dado una capa gris y 20 po; cada uno tiene 1-6 pe, 1-6 pp, y 1-6 pc.

Aquí también hay cuatro goblins, mantenidos como sirvientes. Son casi esclavos, aunque sus amos les han prometido una pequeña parte del botín esperado, diversión torturando prisioneros, e incluso un lugar entre las fuerzas de combate del Templo del Aire. Cada goblin tiene sólo 2-5 pc.

**Osgos (6):** CA 5, MV 9", DG 3 +1, pg 17, 14, 13, 13, 11, 10, #AT 1, D 1-8 (hacha de batalla), AE sorpresa en 1-3; PE 203, 191, 187, 187, 179, 175

**Goblins (4):** CA 6, MV 6", DG 1-1, pg 6, 5, 4, 3, #AT 1, D 1-6 (espada corta); PE 16, 15, 14, 13

Este lugar está sucio y lleno de basura, pero ha sido utilizado últimamente. Hay cenizas en las dos chimeneas de la pared oeste. Los largos caballetes que recorren el centro de la sala están llenos de platos sucios y restos de comida. A lo largo de la pared sur hay cuatro barriles. Algunas grandes salchichas negras están colgadas en los arcos del techo. Hay montones de trapos y pieles apilados en todos los rincones; parece que este lugar se utiliza aparentemente como un lugar de acampada y también como comedor.

La zona de la despensa al noreste también muestra evidencias de uso. Los estantes están llenos de alimentos poco apetecibles, además de sacos de mijo, remolacha y harina.

Dos barriles contienen agua, uno cerveza y otro vino. Aquí no hay más tesoro que el que llevan los habitantes.

## 227. SALA DEL MAL TRIUNFAL

Este enorme y resonante salón sirvió con toda seguridad antaño como escenario de grandes juergas celebrando los triunfos del Templo. El suelo del lugar está lleno de esqueletos, cráneos y huesos de humanos y diferentes humanoides. Aquí y allá hay trozos de sillas rotas, taburetes, mesas, bancos, apa-

radores, escritorios, armarios y cajas. Gran parte de los restos probablemente han sido cortados para hacer leña. Los tapices y los trofeos aún permanecen en las paredes en ciertos lugares. Los primeros muestran escenas de incursiones, saqueos, pillaje y rapiña; los trofeos incluyen cabezas momificadas, estandartes de batalla, cueros y pieles, escudos maltrinchos, una armadura inservible y una espada rota. Decenas de apliques de forja y de pared vacíos se alinean en las paredes. Los amplios escalones en el centro de la pared norte son de piedra negra y sin brillo, y la escalera que desciende parece de lo más deprimente y horrible, aunque transitable.

Nada de lo que hay aquí tiene un valor notable. Las runas del efecto de *antipatía permanente* (encontradas en la entrada del Templo principal, área 210, etc.) están aquí grabadas en los escalones, a 20 pies del corredor. Ninguna criatura de alineamiento maligno puede entrar en esta escalera; nadie que haya fallado un tiro de salvación previamente contra este mismo efecto puede bajar la escalera más allá de diez pies. Cualquiera que haya tenido éxito en todas las tiradas de salvación contra dweomers similares debe volver a tirar salvación aquí (y de nuevo con una penalización de -2), o será bloqueado. Además, un par de enormes puertas de bronce en la base de esta escalera (área 340) tienen este mismo efecto, y están triplemente encadenadas y tienen una triple barrera de hierro frío.

## 227a. ESCALERA

La puerta normal en la pared sur del pasillo que delimita el área 228 conduce a una pequeña alcoba polvorienta, al oeste de la cual desciende una escalera de 10' de ancho que lleva al área 328a (Nivel Tres de la mazmorra).

## 228. SALA DE LA PRISIÓN

El guardián, un ogro, está dormitando en su cama en la esquina sureste de esta zona. Necesita una ronda para despertarse y levantarse para luchar. Un osgo, que hace las veces de su asistente, está sentado en una mesa a lo largo de la pared diagonal (hacia el noreste), bebiendo cerveza para bajar su reciente banquete.

Ninguno de estos humanoides está alineado con ningún Templo Elemental; sus órdenes vienen "de abajo", y son entregadas por un ettin. Los líderes de los distintos Templos saben esto y tienen miedo de violar la neutralidad del lugar. Cada Templo Elemental tiene una celda en este lugar para retener a los prisioneros; las de la Tierra (suroeste) y del Aire (noroeste) están vacías. Las celdas del Templo del Agua (A) y del Templo del Fuego (B) tienen prisioneros.

El osgo lleva una camisa de cota de malla, y tiene



una bolsa con 3 ppt, 4 po, y 18 pp. Una "daga grande" en su cinturón es una *espada corta +1*, pero utiliza un mayal en el combate. El ogro está desprovisto de armadura y utiliza un garrote (obteniendo un bonificador de +6 al daño, debido a su Fuerza). Lleva 39 po y 28 pe en su bolsa, junto con las llaves de las celdas.

**Osgo:** CA 3, MV 9", DG 3 +1, pg 20, #AT 1, D 2-7 (mayal), AE sorpresa en 1-3; PE215

**Ogro:** CA 4, MV 9", DG 4 + 1, pg 19, #AT 1, D 7-12 (garrote); PE 185

A lo largo de la pared diagonal, en el noreste, se encuentran una mesa exterior y dos sillas a juego. Sobre la mesa hay un barril y varias chaquetas de cuero, entre pequeños trozos de queso y carne seca; algunos restos de comida han caído al suelo. Cerca hay un barril y una enorme olla. Los soportes y antorchas se alinean en las paredes, pero sólo tres contienen antorchas, ninguna encendida. Una gran pila de cueros y pieles yace en la esquina sureste, haciendo la veces de cama.

Cuatro puertas de roble de bronce, cada una con una pesada barra, un candado y una pequeña compuerta con una barra que lo cruza, identifican las celdas de este lugar.

El barril contiene cerveza; el tonel, agua, y la olla, una especie de gachas de grano y verduras. Una de las pieles de la cama improvisada del ogro es una gigantesca piel de comadreja, desgastada y desgarraada, que vale 1.200 po.

Cada celda tiene unos ocho pies cuadrados; consulta más abajo las descripciones de los prisioneros (celdas 228a y 228b). Los prisioneros del Templo del Agua están previstos para los sacrificios para conjurar un demonio mayor, con el que podrán vencer a todos los demás Templos Elementales de una vez por todas. Los prisioneros del Templo del Fuego están destinados a la muerte para obtener la protección de un poderoso efreeti, que puede ayudarles contra el Templo del Agua. Ambos grupos estarán muy disgustados (por decirlo de forma suave) si sus sacrificios cautivos son liberados.

#### 228a. CELDA DEL TEMPLO DEL AGUA

Esta celda contiene cuatro elfos. Si son liberados, piden que se les muestre la ruta de salida para poder regresar inmediatamente a su tierra natal, pero expresan gran gratitud y prometen recompensas para sus rescatadores. Dos elfos son gente de a pie, pero los otros dos son Nobles: la Condesa Trillahi de Celene y su consorte, Sir Juffer.

**Elfos, normales (2):** CA 9, MV 12", DG 1 + 1, pg 7, 6, sin armas; Destreza 15 cada uno; PE 21, 20

**Condesa Tillahi de Celene:** CA 6, MV 12", Nivel 5/4 Guerrero/Mago, pg 22, sin armas o conjuros

actuales, Destreza 18; PE651

**Sir Juffer:** CA 8, MV 12", Nivel 4/4 Clérigo/Explorador, pg 28, sin armas actualmente, sin conjuros lanzables (debido a la *maldición* que pesa sobre él), Destreza 16; PE 468

Piden a sus rescatadores sus nombres y lugares de residencia; cada uno recibirá 100 ppt 5-8 semanas después (los PE se otorgan en ese momento). Además, el líder del grupo de rescate recibirá un traje de cota de malla élfica de tamaño humano (PE 200), y el miembro más galante del grupo recibirá un anillo de cuerno de unicornio y encantado con *simpatía permanente*, que sólo afecta a los unicornios (PE valor 500). Si el portador se vuelve malvado o daña intencionadamente a un unicornio, el anillo se cae sin que el portador lo advierta y se pierde para siempre. Todos los regalos están dirigidos a individuos concretos, y no pueden ser redistribuidos.

#### 228b. CELDA DEL TEMPLO DEL FUEGO

Esta celda alberga a tres varones humanos. Uno es un bandido (DG 2, AL N) que fue capturado por robar varias gemas y desertar, por lo que fue golpeado y encarcelado para esperar sacrificio. Se une con gusto a los aventureros en cualquier empresa que le permita matar a sirvientes del Templo del Fuego y le reporte botín. Los otros dos prisioneros son mercaderes (Nivel 0 no combatientes) de la zona de Nulb.

**Bandido:** CA 10, MV 12", Guerrero 2, pg 15 S12 113 W12 D14 Co 16 Ch 10

#### 229. CÁMARA DE ALMACENAMIENTO

Este lugar está lleno de contenedores rotos de todo tipo. El desorden que hay en el suelo muestra que ha habido movimiento aquí hace bastante poco, probablemente para llevarse los restos de comida.

#### 230. CUARTO DE BASURAS

Esta cámara enlucida y pintada, probablemente un lugar aislado para el descanso cuando el Templo estaba en su apogeo, está ahora llena de restos. La sala es un montón de basura podrida y pestilenta, despojos, estiércol, y quién sabe qué más; los huesos y cráneos son visibles aquí y allá. En el centro de la habitación se puede ver parte de un cofre de bronce de algún tipo, en el interior de una gran pila de desechos.

Un otyugh acecha aquí, porque la comida es buena (con ocasionales aperitivos frescos cuando las criaturas errantes se vuelven demasiado curiosas). Espera en el centro de la gran pila central pila de restos, y ataca si alguien va más allá de la entrada de la sala.

**Otyugh:** CA 3, MV 6", DG 6, pg 32, #AT 3, D1-8/1-

8/2-5, AE enfermedad, DE nunca es sorprendido; PE 956

Los osgos del norte (área 231-233) saben que este monstruo acecha por aquí y lo evitan, habiendo ya perdido a uno de ellos a causa de su apetito.

Como es un buen triturador de basura tampoco quieren acabar con él.

El cofre contiene un pergamo con siete conjuros de usuario de magia: *don de gentes, proyectil mágico, apertura, imagen múltiple, telaraña, ralentizar, potenciador mnemónico*. Bajo el "nido" central del otyugh hay una bandeja de oro (con un valor de 300 po), 10-40 de cada tipo de moneda (pc, pp, pe, po, ppt), y un brazalete de platino (por valor de 1.000 po) engastado con cuatro ópalos (cada uno de los cuales vale 1.000 po).

#### 231. SALA DE LOS ELEMENTOS

Aquí hay cuatro osgos de guardia. En el momento en que el grupo se acerca, uno puede (60 % de probabilidad) que esté observando a través de una pequeña portilla en la puerta norte. Suponiendo que el grupo se acerque por el pasillo exterior, los osgos no pueden ser sorprendidos; si el grupo continúa hacia el oeste, los guardias alertan a los del área 232. Cada uno de los osgos lleva una armadura negra, lo que indica que están al servicio del Templo en general (al margen de las facciones elementales y, por tanto, de los demás osgos de este nivel de la mazmorra). Cada uno lleva una lanza, para ser lanzada antes del combate cuerpo a cuerpo, y cada uno tiene 2-12 po, 2-12 pe, y 2-12 pp.

**Osgos (4):** CA 5, MV 9", DG 3 +1, pg 13, 12,11,11, #AT 1, D 1-8 (hacha de batalla), AE 1 lanza cada uno (D 1-6, alcance 1'"/2'7 3"), sorpresa en 1-3; PE 187, 183, 179, 179

Las paredes de esta pequeña habitación están cubiertas con escenas que muestran los cuatro principios del Mal Elemental en sus formas más horribles y repugnantes. Algunos muebles maltratados y rotos indican que este lugar fue probablemente una sala de estar o de descanso para algún alto funcionario del Templo. Los apliques de la pared son de bronce, al igual que la pila colocada en una alcoba semiesférica contra la pared este. En la habitación también hay una pequeña mesa, dos sillas, un sofá y un armario roto.

#### 232. SALÓN

Siete osgos, al servicio del Templo en general (y por lo tanto vestidos de negro) se acuartelan aquí. Con ellos hay seis hembras, que no luchan a menos que los machos estén en claros problemas. Los 13 osgos tenderán una emboscada si son alertados por los guardias del área 231, y convocarán a los del área



233 para que les ayuden.

**Osgos (7 machos):** CA 5, MV 9", DG 3 +1, pg 19,16,15,15, 13,12, 9, #AT 1, D 2-7 (mayal), AE sorpresa en 1-3; PE 211, 199, 195, 195, 187, 183, 171

**Osgos (6 hembras):** CA 6, MV 9", DG 2, pg 13,10, 9, 8, 8, 8, #AT 1, D 2-8 (mangual); PE 70, 64, 62, 60 (x3)

Cada macho tiene 2-12 po, 2-12 pe, y 2-12 pp. Cada hembra tiene 1-6 pe y 2-12 pp.

Esta habitación de 30' x 40' fue una vez bastante espléndida, si sus tapices, restos de alfombra, y los muebles maltratados sirven como indicio. Las paredes están revestidas de apliques y candelabros de bronce. Aquí se pueden ver cuatro mesas pequeñas, seis sillas, dos sofás y dos aparadores, así como varias cajas y cofres. De una cadena de bronce en el centro de la habitación cuelga una gran olla de hierro (sustituyendo a alguna lámpara de filigrana anterior) sobre un fuego de carbón en un recipiente de bronce, cuya finalidad original se desconoce.

Las cajas y cofres sólo guardan ropa vieja, comida y trastos. La olla de hierro contiene un guiso de dudosos ingredientes.

La puerta del sur conduce a una habitación de 10' x 20' que está llena de varios alimentos pobres pero comestibles, algunas carnes y quesos, y barriles de grano, harina, galletas, cerveza, vinagre, vino y sal.

### 233. CÁMARA LATERAL

El líder de los osgos y su lugarteniente ocupan esta habitación con tres hembras (que son atractivas, al menos para los osgos, aunque no van más allá en ese sentido). Todas están vestidos de negro. El líder y el lugarteniente son inusualmente fuertes, ganando bonificadores de daño de +2 y +1 (respectivamente) con cualquier arma sostenida o lanzada; cada uno lleva una lanza en batalla, para arrojar antes de atacar con sus otras armas. Las hembras son agresivas y luchan junto a los machos.

El macho más grande lleva una cadena de oro de la que pende un emblema de calavera de oro (valor de la joya valor 175 po), y lleva una bolsa que contiene 23 po, 15 ppt, y 6 trozos de turquesa (cada uno con un valor de 10 po). El lugarteniente lleva 3 ppt, 14 po, 5 pe, y 19 pp. Cada hembra tiene 1-6 po, 1-6 pe, 1-6 pp, y 1-6 pc, y la mayor también lleva un pendiente de plata con una gema de jaspe montada (que vale 100 po).

**Líder osgo:** CA 3, MV 9", DG 4, pg 30, #AT 1, D 4-10 (espada bastarda), AE arroja lanza (D 1-6, alcance 1"/2"/3"), sorpresa en 1-3; PE 255

**Teniente Osgo:** CA 4, MV 9", DG 4, pg 25, #AT 1, D 3-9 (bardiche), AE arroja lanza, sorpresa en 1-3;

PE 235

**Hembras Osgo (3):** CA 5, MV 9", DG 2 + 1, pg 15,13,12, #AT 1, D1-8 (hacha de batalla), SA sorpresa en 1-3; PE 125, 119, 115

Esta habitación de 20 pies cuadrados muestra signos de haber sido la cámara de descanso de algún personaje importante. Las paredes están enlucidas y tienen murales, aunque el yeso está ahora roto y manchado y la mayor parte de la pintura está arruinada. Las alfombras siguen en el suelo, y en la esquina suroeste hay una enorme cama.

Otro montón de ropa de cama y almohadas ocupa la esquina noroeste. Junto a la cama hay un armario, al lado de una pequeña mesa, un gran armario y un brasero. Dos lámparas cuelgan de las cadenas del techo, y cuatro apliques adornan las paredes.

El armario está lleno de ropa vieja, algunos tapices (uno de los cuales vale 350 po), un saco de comida, 5 botellas de vino y trastos varios.

### 234. CÁMARA DE ALMACENAMIENTO

Un su-monstruo se refugia aquí, viviendo entre los arbotantes de piedra que sostienen el techo de esta gran sala. Está cerca del extremo sur, y se balancea hacia abajo para atacar a cualquiera que se acerque a menos de diez pies de la pared sur. Es un enorme y viejo macho que recientemente emigró a este nivel desde el inferior, habiendo escapado de sus captores que lo mantenían encadenado como una bestia. Su última víctima fue un goblin, antes de eso un osgo, y el primero fue un semiorco; de su historia solo quedan allí sus cráneos intactos.

El su-monstruo ha estado hambriento durante algún tiempo, mientras los sirvientes del Templo entran en grupos y con sus armas apuntando hacia arriba. La criatura no tiene ningún tesoro.

**Su-monstruo:** CA 6, MV 9", DG 5 + 5, pg 41, #AT 5, D1-4 (x4)/2-8, AE psiónica; PE 471

Esta cámara de forma extraña está repleta de contenedores de todo tipo: grandes jarras de arcilla, cajas, barriles, cajones, cofres, sacos, barriles, fardos, cestas y otros. Algunos están obviamente rotos o vacíos, pero muchos parecen llenos. Los fardos contienen telas negras y algunas prendas acabadas (mantos, capas, faldas, etc.). Decenas de flechas, pistolas, jabalinas, lanzas y varias docenas de armas de mano están en la alcova de 10' x 30' que hay al noreste. En el extremo sur del lugar hay cajas y varias enormes jarras de cerámica, pero cerca de ellas hay tres cráneos humanoides y algunos huesos.

La alcoba no contiene nada mágico. Los muchos contenedores tienen alimentos básicos: sémola, grano, harina, sal, carnes secas y saladas, embutidos,

queso, galletas, frutos secos, vino, y cerveza, entre otros.

### 235. SALA, 20' x 20'

La puerta de esta habitación está rota, arrancada de sus bisagras y rota en pedazos en el suelo. La habitación que hay más allá es un revoltijo de diferentes partes de esqueletos, muebles rotos, y telas y maderas carbonizadas. Los revestimientos de las paredes también destrozados muestran signos de fuego.

Aquí no hay nada oculto ni de valor.

### 236. CÁMARA DE LA CISTERNA

Esta cámara de forma extraña está dividida por un muro curvo de piedras bien revestidas y unidas con mortero. El muro tiene unos cuatro pies de altura, y en el lado sur de la misma hay agua, lo suficientemente alta como para casi fluir sobre la parte superior. El agua entra por varios lugares a lo largo de las paredes este, sur y oeste; el desbordamiento va hacia los desagües del suelo mientras observáis.

Un examen minucioso de las paredes y el suelo de la cisterna descubre que las piedras están cubiertas con alguna forma de algas, aparentemente bastante viscosa y presumiblemente resbaladiza. El suelo de la cisterna que hay inmediatamente al sur del muro de contención es cuatro pies más bajo que el de la habitación, y se inclina hacia el sur unos dos pies por cada cinco; así, en el extremo sur, la cisterna tiene unos 15 pies de profundidad. Los desbordamientos llevan el agua al nivel de la mazmorra de abajo.

Cualquiera que intente ponerse de pie en el resbaladizo suelo de la cisterna resbala en el crecimiento viscoso (sin tiro de salvación posible) y se desliza a la parte más baja de la cisterna, ahogándose en 3-5 rondas a menos que sea rescatado o sea lo suficientemente ligero como para flotar. En esa parte más profunda hay un gran objeto redondo cubierto de limo, se trata de un escudo + 2.

### 237. CÁMARA DE ALMACENAMIENTO

Este lugar con toda seguridad albergó en su día muchos tipos de provisiones; gran parte de los productos alimenticios están ahora dispersos y arruinados, pudriendose en el suelo. Los recipientes rotos se encuentran mezclados con muchos huesos.

Aquí no hay nada oculto ni de valor.

### 238. PUERTA BLOQUEADA

Esta pesada puerta de roble está asegurada por un gran candado, aparentemente utilizado con cierta frecuencia, ya que parece estar bien engrasado.



El candado puede ser forzado o roto, esto último requiere 30 puntos de daño.

La habitación tiene 20 pies cuadrados. Varias grandes cestas a lo largo de la pared sur. Apoyados a lo largo de las otras paredes y esparcidos por el suelo hay ocho escudos y muchos trajes de armadura de tamaño humano: 3 de placas, 2 de bandas, 1 entabillada, 6 de malla, 3 de escamas, y 1 de cota de anillas.

Aquí no hay nada mágico. Todos los artículos aquí han sido tomados de varios intrusos y aventureros de la mazmorra; algunas piezas llevan marcas familiares de herrería, etiquetas de identificación personal (de víctimas ya fallecidas y desaparecidas de sus moradas en ciudades cercanas y lejanas), y otros signos de cuidado previo. Todas los objetos están en un estado entre regular y bueno. En las cestas hay los siguientes:

- 1 armadura de cota de malla, tamaño halflings (valorada en 60 po)
- 1 armadura de cota de malla, tamaño enano (por valor de 350 po)
- 8 mochilas (de cuero)
- 14 frascos de agua bendita, llenos
- 2 linternas, ojo de buey
- 3 linternas, cubiertas
- 1 juego de ganzúas
- 2 mazos (madera)
- 2 estuches de mapas (cuero)
- 1 espejo de plata
- 4 espejos de acero
- 17 hojas de pergamo
- 6 bolsas pequeñas
- 5 bolsas grandes
- 4 cuerdas (cada una una bobina de 50')
- 5 sacos pequeños
- 2 sacos grandes
- 52 puntas (de hierro)
- 6 polvorines

### 239. ALMACÉN

Esta gran cámara se utiliza evidentemente para almacenar de madera y leña. Montones de leña se apilan cerca de la entrada, y en extremo oeste yacen tablones y vigas. Justo dentro de la entrada hay varios sacos grandes y abultados.

La madera es bastante nueva, y este lugar se usa de forma regular. Los sacos están llenos de carbón.

### 240. CUARTO DE DESHECHOS

La entrada a esta sala es observada por un guardia del área 241, que mira a través de un ligero desgarro en la colgadura de la pared sur.

Este lugar está lleno de muebles viejos, en su mayoría armarios, gabinetes, roperos, y cofres. Dos sillas,

un taburete, una pequeña mesa y un sofá están en la esquina sureste. En el suelo hay una alfombra raída, y varios tipos de colgaduras adornan las paredes. El lugar es un batiburrillo de trastos, obviamente alterado desde el derrocamiento del Templo.

El examen de los diversos cofres, armarios, etc. revela todo tipo de ropa de mercaderes, ropa de trabajadores, vestimenta de campesinos y marineros, túnicas de escribas, ropa de mujer, e incluso trapos de mendigo; sombreros, mantos, capas, túnicas, sandalias, botas, zapatos y otros. Parece como si algún demente hubiera hecho un esfuerzo por recoger ropa de todo tipo y clase, desde la más pobre hasta las galas de un noble o un petímetro de la corte. Si se tiene cuidado en la clasificación, los aventureros pueden llenar tres grandes sacos con buenas prendas, que valen 500 po por saco. Se necesita un turno completo de clasificación para llenar cada saco.

### 241. CÁMARA LATERAL

Una colgadura ligeramente desgarrada en la pared sur del área 240 oculta una puerta, que está perforada por una pequeña ventana cerrada con un postigo de hierro. La puerta no tiene picaporte en el lado norte y está enrejada por el sur. Detrás de esta puerta, vigilando la sala de deshecho desde su posición sentado en un taburete, hay un guardia. Mientras observa el trastero a través de un desgarro en la colgadura, se aferra a un trozo de cuerda, colgada entre su posición y la de otros dos guardias que descansan actualmente en la cámara interior (al oeste inmediato, 10' x 20'). El cubículo de 10' cuadrados de la posición del vigilante está separado de la cámara interior por una gran cortina pesada.

Si el vigilante ve intrusos, tira de la cuerda, lo que hace que un tocho de madera golpee y los alerte, con el ruido amortiguado por la cortina que separa las zonas. Si alguien se acerca a la entrada oculta, el guardia dispara una ballesta ligera a través de la ventana (obteniendo un bonificador de +4 al golpe), cierra de golpe la persiana y se retira a la habitación interior. Los tres guardias se preparan para disparar ballestas a los intrusos que atraviesan la puerta oculta, pero sólo después de alertar a los otros guardias en el área 242. Un conjuro de *apertura* abre la barra y la puerta fácilmente, pero el portal por lo demás puede recibir 50 puntos de daño antes de derrumbarse.

Cada guardia lleva una armadura de cota de malla y un escudo, y lleva una espada larga así como una ballesta ligera con 30 viroles. Cada uno tiene 2-8 po. Si son capturados e interrogados, los guardias admiten ser parte de una fuerza de asalto que explora el Templo y generalmente lo abastece, trae cautivos y recluta a otros humanos y humanoides) para que sirvan en él.

**Guardias (3):** CA 4 (cadena y escudo), MV 9", Nivel

0, pg 6, 5, 4, #AT 1, D 1-8 (espada larga) o 2-5 (ballesta ligera), PE 20, 19, 18

El puesto de guardia sólo contiene un taburete. En la zona al oeste de la cortina hay dos sillas y una mesa, un barril con 48 pernos de ballesta y un barril de agua. Dos antorchas arden en los apliques de la pared, y sobre la mesa hay encendido un farol sordo. Junto a este hay tres tazas y una jarra de vino.

### 242. PASILLO TORCIDO

Este área es un estrecho cuartel para 20 guardias, cuartos para los del área 241. Cuatro están aquí, con su líder, un espadero (Guerrero de Nivel 3); los demás están en un asalto de expedición. Todos van vestidos de negro. Cada guardia lleva 2-8 po; el líder lleva una cadena de oro (valorada en 150 po) engastada con una gran gema de azabache (valorada en 100 po), y lleva 27 po en una bolsa de cinturón.

Si el combate va mal, el líder tira hacia abajo de una antorcha de la pared sur (que abre una puerta secreta al área 243) y obtiene ayuda de los bandidos que se encuentran allí, mientras sale de la refriega. Como es bastante arrogante, cree que sus habilidades están a la altura de casi cualquier prueba, no alcanza a los bandidos a menos que que los invasores estén claramente ganando.

Los guardias y su líder llevan una armadura de cota de malla y escudos. El líder gana un bonificador de -3 a la CA debido a su 17 de Destreza y un bonificador de daño +1 (Fuerza 15), pero normalmente no usa escudo.

**Guardias (4):** CA 4 (cadena y escudo), MV 9", Nivel 0, pg 7, 5, 5, 4, #AT 1, D 1-8 (espada larga); PE 17, 15, 15, 14

**Líder:** CA 2 (cota de malla), MV 9", Guerrero de Nivel 3, pg 19, #AT 1, D 3-9 (espada bastarda); PE 92

Este pasaje está alineado con literas dobles, diez en total. Cada una tiene un colchón de paja, y dos pequeñas cajas están metidas debajo, a la cabeza y los pies. Hay tres antorchas montadas en apliques de pared, pero sólo una está encendida, en la pared sur. Una puerta no muy secreta está en la pared oeste, en el recodo del pasillo. Sobre ella, colocada horizontalmente, hay una gran viga, tachonada de puntas afiladas. Parece estar sujetada a una bisagra en el extremo oeste, y sosteneda por una cuerda en el este, que se conecta a una fijación en la puerta. Ninguna de las literas bloquea la puerta ni está debajo de la viga.

Muchos objetos pequeños pero sin valor, como ropa, calzado, sacos, cuerdas, etc. están debajo de las literas y en las cajas, pero no hay tesoro aquí. La antorcha del sur es la que, si se tira hacia abajo, abre una puerta secreta de tres pies de ancho, por cuatro de alto que lleva al área 243.

La viga con pinchos es una trampa en la puerta



secreta que lleva al área 245 (consulta esta zona). Cualquier intento de desconectarla (quitarla) sin éxito inflige de 2 a 12 puntos de daño a la persona que lo intente, ya que la viga se balancea y abre la puerta secreta de golpe.

#### 243. SALA DE 20' x 30'

Ocho bandidos (Nivel 0) están aquí con dos sargentos (Guerreros de Nivel 2). Sus líderes están en las pequeñas habitaciones adyacentes (A y B). Cuatro bandidos con cota de malla están sentados en una mesa de caballete central, bebiendo cerveza, con sus escudos junto a ellos. Otros dos con cota de escamas están descansando junto a las puertas del oeste, y otros dos con cuero sencillo están sentados en taburetes junto a la chimenea de la pared sur, meciendo sus fieles ballestas. (Pueden disparar rápidamente a los intrusos). Los sargentos están tranquilos en sus camas en las esquinas del sur de la habitación.

Cada ballesteros tiene un estuche con 20 pernos. Todos los bandidos visten de negro, y cada uno lleva 2-8 po. Cada sargento lleva 21-30 po. Cualquier ruido de combate seguramente despierta a los líderes de sus habitaciones privadas. El comandante Feldrin (ver habitación 243a) lucha junto con a sus tropas mientras parezcan tener una buena oportunidad de ganar, pero intenta escapar si la derrota parece inminente. Sin embargo, el Lugarteniente Brunk, un semiorco, odia a Feldrin y desea su mando. Si el comandante está en peligro, Brunk no le ayuda, y puede contribuir a su muerte si puede hacerlo sin revelar sus actos a las tropas.

**Bandidos (4 en la mesa):** CA 4 (cadena y escudo), MV 9", Nivel 0, pg 6, 4, 4, 4, #AT 1, D1-8 (espada larga); PE 16, 14 (x3)

**Bandidos (2 en las puertas):** CA 6 (cota de malla), MV 9", Nivel 0, pg 6, 5, #AT 1, D 1-10 (alabarda); PE 16, 15

**Bandidos (2 en los taburetes):** CA 8 (armadura de cuero), MV 12", Nivel 0, pg 7, 4, D 1-6 (espada corta) o 2-5 (ballesta ligera); PE 16, 15

**Sargentos (2 en camas):** CA 4 (cadena y escudo), MV 9", Guerrero de nivel 2, pg 15, 12, #AT 1, D 1-8 (espada larga); PE 21, 18

Bajo presión, los sargentos admiten que sus amos suelen usar disfraces para espionar en Nulb, Hommlet y otras ciudades.

Esta habitación de 20' x 30' está iluminada por cuatro antorchas en apliques de pared. Este lugar contiene un par de camas, una mesa de caballete, dos bancos, dos sillas, una mesa de escribir, un armario y cuatro taburetes. A los pies de cada cama hay un gran baúl. En la chimenea de la pared sur arde un pequeño fuego, sobre el que se está cocinando parte de una oveja en un asador. Una fuente de agua que

fluye en la pared que hay al este se derrama sobre una pila bajo ella. El suelo está cubierto de esteras de juncos y algunos tapices andrajosos adornan las paredes. Dos pequeños barriles (de cerveza, por su aroma) se encuentran sobre la mesa; y en los estantes de la pared hay numerosos recipientes para beber y platos.

#### 243a. CUARTEL DEL COMANDANTE

El Comandante Feldrin, un estafador (ladrón de Nivel 7), vive aquí. Sobre el pecho y la parte posterior de su *capa de protección +2* y su *armadura de cuero +1* hay bordadas calaveras rojas con cuernos, y se puede apreciar un símbolo similar en una cadena de plata que lleva al cuello (valorado en 30 po). Su bolsa de cinturón es una pequeña *bolsa de contención* (1.000 po de capacidad) que contiene de 2 a 12 piezas de cada tipo de moneda.

**Feldrin:** CA 1 (*cuero +1*), MV 12", Ladrón de Nivel 7, pg 33; PE 989; Fu 15 In 13 Sa 9 De 18 Co 15 Ca 17; #AT 1, D 4-10 (*espada ancha +2*)

Si es capturado, Feldrin no habla a menos que sea forzado a ello, pero podría hablar del Templo Mayor que hay dos niveles más abajo y las cosas temibles que moran en él. (Sólo ha estado allí unas pocas veces y no puede guiar a los aventureros más allá de las escaleras del Nivel Tres de la Mazmorra: el tramo justo al norte del área 204.) Habla de las rivalidades de los distintos Templos menores, riéndose de ellos, pues sabe que hay ettins, demonios y otras horribles criaturas sirviendo a los Grandes Sacerdotes de abajo. Siempre intentará negociar por su vida, o escapar (según la oportunidad se presente).

Esta pequeña habitación lateral de 10' cuadrados está iluminada por una lámpara colgante de metal opaco. Contiene una cama, una mesa, una silla, un armario y un baúl. Cerca de la cama yace una pequeña alfombra en el suelo. Una taza, un aguamanil y una caja están sobre el atril. En la esquina sureste hay un candelabro negro con cuatro velas sin encender.

La lámpara es de plata sin pulir, con un valor de 120 po. La alfombra es de fabricación bastante fina, y vale 260 po. La copa, el aguamanil y la caja son oro forjado, que valen 200 po, 275 po y 150 po respectivamente; el último contiene dulces, los otros, vino. El cofre está cerrado y contiene una trampa doble, que consisten en una aguja envenenada en la cerradura y gas venenoso en el interior, que llena toda la habitación a menos que se desactive (pasar la salvación o morir). El cofre contiene ropa y similares, un saco (que contiene 112 ppt y 74 po), un brazalete de plata engastado con jade de bella factura (valor de la joya 1.700 po), una pequeña bolsa de terciopelo

pelo bolsa de terciopelo (que contiene 6 circonitas por valor de 50 po cada uno), dos frascos de poción (uno de *curación*, otro de *invisibilidad*), y un estuche de pergaminos de hueso (con un conjuro de ilusionista, *desvío*).

#### 243b. CUARTEL DEL TENIENTE

Brunk, un semiorco Guerrero/Asesino, habita aquí. Como se ha indicado previamente, odia a Feldrin y codicia su mando. Brunk viste una armadura de cuero negro y lleva una capa negra corta. Su escudo negro, adornado con el dispositivo de la calavera con cuernos rojos, está especialmente diseñado para sostener seis dardos, cada uno de los cuales está dotado de un veneno mortal (aunque la víctima obtiene una bonificación de +2 al tiro de salvación). También lleva un *anillo de protección +2*, y un pendiente de oro (100 po) incrustado con un pequeño rubí de 1.000 po. Su monedero contiene 8 pe y 16 po.

Brunk sabe poco del Templo Mayor - sólo lo que Feldrin le ha contado. En caso de ataque, alerta a los que están en el área 243 o 244 (según sea el caso) antes de salir a la batalla. Él intenta usar sus dardos (velocidad de disparo 3 por ronda, con una bonificación de +1 "para impactar" debido a su 16 de destreza) antes de trabarse en combate, y por supuesto utiliza sus habilidades de asesino si es posible.

**Brunk:** CA 4 (*cuero y escudo*), MV12", Nivel 4/4 Guerrero/Asesino, pg 28, #AT 1, D 1-8 (espada larga) o 2-5 (*daga +1*), AE 6 dardos envenenados, habilidades de clase; PE 868

#### 244. SALÓN

La luz en esta sala no suele ser visible con una aproximación desde el sur, ya que una pesada cortina cuelga dentro de la puerta. Una mirilla en la misma permite la observación de los ocupantes.

Los guardias de esta sala son leales a Brunk, el teniente bandido semiorco (ver habitación 243b). Este destacamento está formado por cuatro bandidos de Nivel 0 (dos humanos, dos halflings) y un líder semiorco (Guerrero de nivel 3). Cada uno va vestido de negro; el espadero también tiene una capa negra.

Los dos bandidos humanos son unos personajes escurridizos que prefieren la compañía de los semiorcos antes que la humana. Uno de estos dos vigila por un agujero en la puerta sur, y alerta a los otros si avista intrusos. Cada uno lleva una armadura de cuero, una ballesta ligera con 20 viroles, y tiene 2-5 po.

Los dos bandidos semiorcos llevan cota de malla escudo; cada uno lleva una lanza, una espada corta y un monedero con 3 pc, 3 pp, 3 pe, 3 po, y 1 ppt.

El espadero, líder de este destacamento, es fanáticamente leal a Brunk, y seguirá a su lado pase lo que



pase. Hace todo lo que Brunk desea. Lleva armadura de placas y escudo, tiene 31 po y 4 ppt, y posee una daga con una turmalina (valorada en 175 po) engastada en el pomo, que le regaló Brunk. Su fuerza de 17 le da una bonificación de +1 a las tiradas para impactar y a las tiradas de daño.

**Bandidos humanos (2):** CA 8 (armadura de cuero), MV 12", Nivel 0, pg 5 cada uno, #AT 1, D 1-6 (espada corta), AE ballesta ligera (D 2-5); PE 19 cada uno

**Bandidos semiorcos (2):** CA 4 (malla y escudo), MV 9", Nivel 0, pg 8, 6, #AT 1, D 1-8 (espada larga), AE 1 lanza cada uno (D 1-6, alcance 1"/2"/3"); PE 22, 20

**Espadero semiorco:** CA 2 (placas y escudo), MV 6", Guerrero Nivel 3, pg 18, #AT 1, D 2-9 (hacha de batalla); PE 104

Las paredes enlucidas, los cuadros, los tapices, dos sofás y sillas tapizadas en esta sala indican que una vez fue un lugar bien equipado para invitados importantes del Templo. Una pesada cortina cuelga en la parte más oriental de la pared sur. Un brasero y un par de antorchas un par de antorchas (en apliques de pared) iluminan y calientan la sala. La alcoba de 10 pies cuadrados que hay al norte contiene un par de catres rústicos y una pequeña mesa; en esta última

hay una jarra y varias tazas de cerámica.

La cortina cubre la puerta del sur, de modo que la luz no entra por las rendijas ni por la mirilla. La jarra contiene vino.

#### 245. SALA DE RECEPCIÓN

Esta sala de 40' x 50' evidentemente era en la que se recibía a los recién llegados al maravilloso Templo; al menos, esto es lo que muestran los murales de la pared. Algunos muebles maltratados -sillas, sillones, y soportes- todavía permanecen a lo largo de las paredes. En el centro de la sala hay un estanque poco profundo, con una fuente aparentemente seca y la estatua decorativa, de un minotauro sentado en un trono, muy sucia. Varios esqueletos yacen por el lugar, y también algunos cráneos y huesos extraños -en su mayoría son humanos, pero también hay algunos humanoides. Ninguno de los muchos apliques de forja y de pared están encendidos; no quedan antorchas.

El minotauro está vivo. Lleva una armadura de cuero gris, y está sucia para tener el aspecto de la piedra, 90% indetectable como real a menos que se estudie dentro de un rango de 15 pies- y este ataca antes de que tenga lugar esa aproximación. Este monstruo

odia especialmente a los bandidos; después de matar (y comerse) a uno, lo acosaron, le dispararon con viroles y han tratado de matarlo de hambre (a pesar de que está aquí siguiendo las instrucciones de los funcionarios del Templo protegiéndolo de los intrusos).

Por lo tanto, carga cada vez que ve intrusos vestidos de negro, aunque tenga pocas esperanza de preverlos. En caso contrario, ataca a cualquiera que se acerque a menos de 20 pies.

**Minotauro:** CA 4, MV 12", DG 6 + 3, pg 35, #AT 2, D 2-8 culata o 1-4 mordisco/4-9 (mayal), DE sorprendido sólo con un 1 (en Id6); PE 680

Bajo el trono de piedra hay una bolsa con 13 ágatas de varios tipos (que valen 10 po cada una) y un pergamo de *protección contra los elementales* (de todo tipo).

#### 246. ESCALERA CIRCULAR

Esta alcoba se encuentra en la base de una escalera de caracol que gira hacia arriba en sentido contrario a las agujas del reloj y que lleva al área 153 (Nivel Uno de la Mazmorra).





## Nivel Tres de la Mazmorra

Este nivel fue diseñado según las especificaciones de Zuggtmoy. Cuando reinaba sobre el Templo, la parte más al norte de la zona (339-353) era para recompensar a los "fieles", así así como para su propio placer personal. Los adoradores podían recibir audiencia con su Señora o con sus ministros sin ser iniciados en los secretos del Templo Mayor en el nivel inferior. Los consejos y asuntos similares se realizaban igualmente en estas salas y cámaras. La parte sur del nivel (la totalidad) albergaba a los sirvientes de confianza de Zuggtmoy y sus "mascotas"; de estas últimas aún permanecen algunas en el complejo.

Cuando el Templo fue derrocado, el sellado mágico del lugar (para encarcelar a Zuggtmoy) también selló la parte norte de este nivel de la mazmorra. Toda la pared que separa las partes norte y sur es por tanto mágica, irradiando un fuerte dweomer. Cualquier intento de atravesarlo fracasa, ya sea por medios físicos o mágicos (incluyendo hasta un *deseo*). Del mismo modo, la zona no puede ser examinada por medio de una bola de cristal u otro tipo de adivinación, y no se puede penetrar mediante teletransporte o puerta dimensional, viaje entre planos (incluyendo Eterialidad), etc.. En resumen, la zona sólo puede ser penetrada por entrada directa a través de la puerta de bronce sellada (área 340), o encontrando una Llave en uno de los Nodos Elementales (consulta la información relacionada) que transfieren al usuario a uno de los símbolos elementales del área 339.

### ENCUENTROS ALEATORIOS

(No se aplica en la zona norte que contiene a Zuggtmoy).

Tira d % una vez por turno y consulta la siguiente tabla. (Un resultado de 13 o más significa que no hay encuentro). Si Zuggtmoy es libre de vagar este nivel, aparece sola si el resultado es 96-98. Si el resultado es 99-00, ella aparece junto a otros; tira de nuevo en esta tabla, usando en entonces 1d12, para encontrar el tipo exacto, y luego tira el dado apropiado para saber el número de los otros.

Todos los encuentros son con monstruos de nivel 4, excepto los pudín negros (que son simplemente carroñeros).

Id20	Resultado
01-03	1 pudín negro
04	1-2 ettins
05	5-8 górgolas
06-07	2-3 gigantes de las colinas
08-09	5-8 ogros

10-12	2-3 trolls
13-95	Sin encuentro
96-98	Solo Zuggtmoy (si es libre)
99-00	Zuggtmoy (si es libre) junto con otro: tira de nuevo (1d12) para saber quien

### Detalles

**Pudín negro:** CA 6, MV 6", DG10, pg 55, #AT 1, D 3-24, AE disuelve madera y metal, DE afectado sólo por el fuego; AL N, Tam G (7' diá.), PE 1350 + 14/pg

**Ettins (2):** CA 3, MV 12", DG 10, #AT 2, D 2-16/3-18, DE sorprendido sólo con un 1; AL CM, Tam G (13' + ), PE 1950 + 14/pg

**Gárgolas (5-8):** CA 5, MV 9 '715 ", DG 4 + 4, #AT 4, D 1-3/1-3/1-6/1-4, AE + 1 bonus "para golpear" y daño cuando se abalanza por primera vez para atacar, DE golpeado sólo por arma mágica +1 o mejor; AL CM, Tam M, PE 165 + 5/pg

**Gigantes de la colina (2-3):** CA 4, MV 12", DG 8 + 2, #AT 1, D 2-16, AE rocas (D 2-16, alcances normales 6'/13"/20", alcances en interiores 3'/6"/12"); AL CM, Tam G (10' + ), PE 1.400 + 12/pg

**Ogros (5-8):** CA 3, MV 9", DG 4 + 1, #AT 1, D 9-18 (3d4 + 6, con enorme tridente); AL CM, Tam G (9' + ), PE 90 + 5/pg

**Trolls (2-3):** CA 4, MV 12", DG 6 + 6, #AT 3, D 5-8/5-8/2-12, DE regenera (3 pg por ronda a partir de 3 rondas después de ser dañado); AL CM, Tam G (9'), PE 525 + 8/pg

### CLAVES DE LAS HABITACIONES

#### 301. CÁMARA HEXAGONAL ABOVEDADA

Los guardianes de esta cámara, actualmente en las habitaciones laterales (áreas 302-305), salen de sus guaridas para investigar cualquier ruido de intrusos.

Esta gran cámara está vacía y desnuda. Las piedras pulidas de su suelo, paredes y el techo abovedado son excepcionalmente lisas y bien ajustadas, y también parecen ser de notable dureza. Cada sonido -pisada o palabra hablada- resuena de forma alarmante en este lugar. Aunque en cada pared hay dos soportes para antorchas (flanqueando las puertas), todos están vacíos.

Las escaleras al este llevan al área 210 (Nivel 2 de la mazmorra).

#### 302-305. HABITACIONES, 30' x 20'

Una descripción (abajo) se aplica a cada de estas áreas. Cada ocupante es un troll, que guarda la llave de una de las puertas de hierro en el área 306.

En cada caso, el troll ataca a cualquier intruso que no lleve los colores y símbolos de identificación de identificación del Templo Mayor, de atuendo negro y calavera dorada, o una calavera con cuernos sonrientes o un ojo de fuego. Un visitante con identificación puede exigir el paso; si es así, el troll coge su llave, acompaña al visitante a la puerta apropiada, abre la puerta, y la cierra después de usarla. Una vez que ha entrado, el visitante puede salir posteriormente golpeando la puerta y llamando la atención del ettin de esa zona, que a su vez busca al troll correspondiente.

Las llaves de estas habitaciones se ajustan a las puertas del área 306 como sigue:

La Sala	tiene Llave para la Puerta (en área 306)
302	a (pared norte, puerta oeste)
303	b (pared norte, puerta este)
304	c (pared oeste, puerta norte)
305	d (pared oeste, puerta sur)

#### Nota especial, área 302:

La puerta secreta en la pared noroeste tiene un anillo oculto en su lado interior. Desde fuera, gira hacia dentro cuando se aplica presión en la parte inferior del panel. El pasaje de 5' de ancho conecta las zonas 302 y 315.

### Descripciones

Un troll se refugia aquí, su deber jurado es evitar que los intrusos pasen por la zona 301. Cuando oye ruido en ella, emerge y se mueve para atacar a todos los visitantes no autorizados. Sin embargo, una vez los clérigos del Templo del Aire le alimentaron, por lo que no ataca a los que van vestidos así, aunque si les pide comida ("¡mucho carne buena!") y no les permite el paso a través de una puerta de hierro (en el área 306).

**Troll:** CA 4, MV 12 ", DG 6 + 6, pg 48, #AT 3, D 5-8/5-8/2-12, DE regenera (3 pg por ronda a partir de 3 rondas después de ser dañado); PE 909 cada uno (x4)

Esta habitación vacía apesta a troll. El suelo está cubierto de un insalubre montón de estiércol, huesos, basura y trozos de tela. Un gancho de hierro sobre-sale de la pared más lejana, de la que cuelga una gran llave. Un enorme cerrojo de hierro está hundido en la piedra de este mismo muro, y de él sale una gruesa cadena de hierro, de unos cinco pies de largo, con el extremo roto. El brillo del metal puede verse cuando se mueve la basura que hay en el suelo.

Respartidas por el suelo hay de 2 a 20 monedas de cada tipo tipo (pp, po, pe, pp, pc). Una búsqueda revela de 1 a 10 monedas diversas por turno y por persona.



### 306. CÁMARA CUADRADA

Un ettin mora aquí. Aunque odia a los trolls (áreas 302-305), son demasiados numerosos para que pueda hacer otra cosa aparte que acosarlos ocasionalmente. Sirve como refuerzo de vigilancia y guardián de las bestias. Lleva una olla de fuego en su cinturón, y uno de sus garrotes está empapado en aceite (para poder encenderlo y amenazar a uno o dos trolls cuando surja la oportunidad).

Un saco que cuelga de su cinturón contiene 157 po, 5 azuritas, 6 hematites, y 7 ojos de tigre (cada gema vale 10 po), y una caja de marfil tallado marfil tallado (de 100 po de valor) en la que hay seis bloques de *incienso de meditación*.

**Ettin:** CA 3, MV 12", DG 10, pg 53, #AT 2, D 2-16/3-18, DE sorprendido sólo con un 1; PE 2692

El techo de esta gran cámara de 50' cuadrados tiene al menos 40 pies de altura. Sobre un gran pozo para hogueras (ahora frío) en el centro de la sala cuelgan varias cadenas grandes, y de una de ellas cuelga una gran olla de hierro. En las paredes hay varias cámulas, y a cada una hay fijada una cadena de 10' de largo. Junto a cada puerta hay un soporte de antorcha vacío. Cada una de las cuatro puertas de hierro que salen de la cámara: dos en la pared norte, dos en el este -está asegurada por una gran cerradura. En la esquina suroeste hay un gran montón de telas, almohadas y pieles, con un tonel, un barril y un saco.

La olla contiene un caldo espumoso, los restos de la última comida del ettin. El pellejo de una comadreja gigante yace en la pila que hace las veces de cama vale 2.000 po. El saco cercano está lleno de carne seca y ahumada, probablemente de osgo u ogro. Las cerraduras de las puertas de hierro pueden ser forzadas con ganzúa, abiertas con *apertura* o forzadas físicamente, aunque esta última opción requiere 1-4 horas de trabajo agotador, crea grandes cantidades de ruido, y atrae la atención de todas las criaturas cercanas.

### 307. GRUTA

Este es el dominio de dos leucrotta, anteriores mascotas de Zuggtmoy. Su guarida es la pequeña cueva al sureste de la cámara circular. Ahora cuidan de ellos los ettin (área 306), pero no lo suficiente como para satisfacerlos; estos son voraces.

Esta cámara circular, de unos 40 pies de diámetro y 40 pies de altura en el vértice superior de su cúpula, está hecha para que parezca un entorno natural (aunque sombrío e inquietante). Las paredes están talladas para parecer rocas, y los detritus se esparcen por las paredes. Las rocas dentadas también sobresalen del perímetro en una forma aparentemente natural. Incluso en el centro relativamente abierto, el suelo es irregular, con grietas, salientes y rocas sueltas.

Toda la zona está débilmente iluminada por una luz gris, sin fuente aparente, pero que aún así crea sombras en las cercanías de las paredes. Una brisa fría y húmeda gime y suspira, y el aire huele mal. Un hueso sobresale de una fisura al este, y cerca de él hay un esqueleto completo vestido con cota de malla. Una calavera lasciva sobre una losa baja de roca al noroeste parece burlarse de vosotros.

Los leucrotta atacan a cualquiera que sea lo suficientemente insensato como para entrar en su gruta a menos que el intruso sea un demonio o algún otro monstruo relacionado de forma clara con el Templo Mayor (en el Nivel Cuatro de la Mazmorra; ten en cuenta que cualquiera que lleve el *bastón de los bosques* obtiene su respeto).

**Leucrotta (2):** CA 4, MV 18", DG 6 +1, pg 34, 29, #AT 1, D 3-18, AE imitar voces, DE patear pezuñas en retirada (D 1-6/1-6); PE 747, 707

El esqueleto de la gruta es enano, vestido con *cota de malla* +1. En el fondo de una grieta cercana (tres pies de profundidad y seis pulgadas de ancho), a uno o dos pies de la mano derecha del esqueleto, hay un *bacha de mano* +1. Una mochila bajo el esqueleto contiene el típico equipo de aventurero, y una bolsa en el cinturón contiene ocho viales de agua bendita.

En la guarida hay otro esqueleto enano, disperso en muchos pedazos. Mezclado con los huesos hay cinco *viroles* +3, una ballesta ligera rota, un escudo roto, una cota de malla destrozada, una espada corta intacta y un cinturón con cuatro pequeñas bolsas formadas en él como parte del cinturón. Uno de los bolsillos contiene tres gemas (una amatista y dos perlas, cada una de ellas con un valor de 100 po); los otros tres bolsillos están vacíos. Este cinturón reduce mágicamente el peso; cada bolsillo puede contener 100 po (o diez libras de peso) como si fuera 1 po (o una décima de libra). Sin embargo, en el bolsillo no cabe nada más grande que uno por dos por tres pulgadas, y el volumen cúbico máximo para un bolsillo es de tres por seis por doce pulgadas. (Así, los frascos de agua bendita caben fácilmente, pero una daga o una varita no caben, en la mayoría de los casos). El cinturón vale 5.000 po (valor de PE 1.000).

### 307a. ESCALERA

La salida al sur de la cámara de los leucrotta se abre a un pasillo de 10' de ancho que lleva al oeste, y que termina en unas escaleras. Estas descienden 20 pies y luego giran hacia el norte, continuando hasta el Nivel Cuatro de la Mazmorra, área 401.

### 308. FUENTE

Rostros horribles, tallados en la misma roca que el pasaje, gruñen y vomitan delgados arroyos de agua que quedan luego atrapados en una cuenca de varios niveles. El líquido tiene un olor malvado, y la cuenca

se ha revestido con algún tipo de crecimiento acuático. Sin embargo, el agua es probablemente potable. El agua es más bien sulfurosa pero potable.

### 309. FOSO DE BRONCE

El pasillo, hasta ahora poco llamativo, de repente se precipita. Os encontráis al borde de un área de 16 pies de profundidad, sus lados y suelo revestidos de bronce liso y muy pulido. El pasillo continúa hacia el este 20 pies, abriéndose a una cámara revestida de forma similar. Es posible seguir avanzando utilizando los estrechos salientes a lo largo de las paredes norte y sur del corredor, de apenas 6 pulgadas de ancho, o, por supuesto, se puede descender o atravesar el foso por medios mágicos.

Unos pocos trozos de basura ensucian el suelo, algo de tela, un pequeño hueso, y posiblemente una daga rota. Vuestra iluminación se refleja bien en las láminas de bronce, que actúan como espejos.

Si se examina el techo del pasillo o se alguien se acerca a él, utiliza la siguiente descripción.

Una especie de rejilla metálica está presionada contra la piedra del techo. Desde un punto a 10' al oeste de la habitación, se extiende hacia el este, con una longitud de 35 pies de largo y 5 pies de ancho; está fijada a la mitad norte del techo del pasillo. El enrejado consiste en tres largas barras de bronce con unas varillas un poco más pequeñas que se enterrajan a intervalos de 18 pulgadas aproximadamente. Una pesada cadena de bronce cuelga de su extremo este, en la sala, hasta un punto a diez pies por encima del suelo.

Esta es una escalera de la que se puede tirar para bajarla si se aplican 250 o más libras de peso. El extremo oeste permanece fijo en el techo del pasaje, mientras que el extremo este se balancea hacia la fosa (funcionando más bien como una escalera de incendios moderna). Ten en cuenta que los usuarios deben sujetarla o contrapesarla, ya que de lo contrario vuelve a oscilar hacia arriba en su posición de reposo. Si se utiliza, el ruido que hace al golpear el suelo atrae al ocupante del lugar (en el área 309a) a toda velocidad!

Lee lo siguiente si observan la cámara principal.

La cámara es octogonal, sus lados y el suelo aún están revestidos de bronce pulido. La cornisa de seis pulgadas de ancho se extiende a su alrededor a la altura del corredor de entrada, 16 pies por encima del suelo. En el techo, que está limpiamente cortado de la roca circundante, hay ocho agujeros, cada uno de unas dos pulgadas de ancho, dispuestos de manera que forman un círculo en el centro del techo sobre la cámara. En los muros norte y sur hay dos accesos arqueados cerca del suelo, cada uno de seis pies de



ancho y nueve de alto.

Ten en cuenta que el ruido aquí no atrae al ocupante del área 309a a menos que los intrusos estén en el suelo del área, o cerca de él. Los agujeros en el techo son los únicos restos de un plan anterior para construir una galería de observación colgante, que nunca se completó; Zuggtmoy simplemente caminó por el techo para ver el espécimen, y a otros no les interesó.

Todo el bronce es mágico, encantado para evitar que el ocupante de la zona excave hacia el exterior. La criatura utilizará la escalera si es posible.

### 309a. CUBÍCULO SUR

Esta es la guarida actual de una mole sombría que alterna su hábitat entre éste y el cubículo norte. Es alimentado ocasionalmente por el ettin (área 306). Si se le presenta la oportunidad, sube a la escalera prefiriendo atacar a los intrusos, ya que esta es la forma en que tiene más probabilidad de escapar. Si se le libera, intenta devorar a una víctima del tamaño de un hombre, mata a otros 5-8 para satisfacer su rabia largamente contenida por su cautiverio (ya sean personajes o residentes locales), y luego excava abriéndose camino al exterior de las mazmorras.

**Mole sombría:** CA 2, MV 6" (1"-6"), DG 8 + 8, pg 50, #AT 3, D 3-12/3-12/2-10, AE mirada (salva contra conjuros o queda *confusa* 3-12 rondas); PE 1900

A través del arco sur hay un cubículo de 10'. Su suelo está cubierto de montones de telas, pieles y pellejo, creando un área similar a un nido en el centro. Una pequeña cuenca de agua en la pared este es alimentada por una pequeña cara de gárgola de bronce que vierte líquido en el cuenco, donde un pequeño desagüe se lleva el exceso.

Si se gastan 15 turnos por persona buscando en esta sala, se encuentra un par de *botas éficas* de tamaño pequeño. Son adecuadas para cualquier ser de tamaño gnomo o similar, posiblemente una mujer humana de pies pequeños.

### 309b. CUBICULO NORTE

A través del arco norte hay un cubículo de 10' cúbicos. Su suelo es un amasijo de huesos, tela y cuero, armas rotas, trozos de cuerda y otros objetos. La habitación está sucia, y apesta. En medio del desorden hay algunas monedas de varios tipos.

Aquí hay un estuche de cuero para varitas que contiene una *varita del relámpago* (5-50 cargas), una bolsa con cinco piezas de joyería (cada una de 300-1800 po de valor), y un frasco de alabastro (valorado en 25 po) lleno de perfume (un ejemplar raro que vale 1.400 po). Hay también 50-300 pc, 30-120 pp, 20-80 pe, 10-60 po, y 5-50 ppt. Si -y sólo sí- todas las monedas se sacan de la basura, lo que implica 12

turnos por persona de trabajo, también se pueden encontrar 3-12 gemas (cada una de ellas con un valor de 50 po).

### 310. HABITACIÓN ILUMINADA POR EL SOL

Tan pronto como giráis la curva del pasillo, veis lo que parece ser un área iluminada por el sol al noroeste. El pasillo solo está iluminado débilmente en el recodo, debido a una bruma brillante, pero la luz se hace más brillante en la zona de delante.

Continúa si se acercan a la sala.

Justo antes de entrar en el lugar, veis pequeñas y tenues formas moviéndose. Aunque la niebla las distorsiona, parecen ser ratas y zorros gigantes. El área es una habitación de 20' x 30', el techo (si es que hay) es imposible de ver, debido a la luz brillante. El cielo azul y un sol caliente parecen estar por encima, pero el cielo parece estar cerca, a sólo 20 pies de altura, o más o menos.

En cada una de las cuatro alcobas de la parte norte de la cámara (dos en la pared norte, una a cada lado, y todas a unos diez del suelo) hay sentada una arpía, mirando con evidente placer la escena que se desarrolla a continuación. En el centro hay una losa de roca, sobre la que están encadenados un hombre y una mujer. Alrededor de esta losa de piedra que hace de mesa hay una veintena de chacales y el doble de ratas gigantes. Todos intentan trepar para devorar a las víctimas, pero la roca es bastante lisa y evidentemente resbaladiza, por lo que sólo en raras ocasiones una de las bestias logra saltar y atacar. Las cadenas tienen la holgura necesaria como para permitir a los prisioneros defenderse un poco; de esta forma, cuando es mordida, la víctima puede alejarse o arremeter contra la criatura. Cada prisionero muestra algunos mordiscos en su piel, pero la mayoría de las veces golpean a la bestia alejándola de la roca.

Para tentar a los cautivos, sobre la losa yacen varios objetos justo fuera de su alcance: un gran anillo con una llave, una daga, una espada larga y una especie de vara. Mientras observáis la escena, los prisioneros notan vuestra presencia y gritan pidiendo ayuda. Las ratas, zorros y chacales no se dan cuenta pero las arpías levantan la vista, os detectan, y abren sus fauces.

La mayor parte del área irradiia magia. Las arpías son en realidad gárgolas; los prisioneros son en realidad hombres-chacal. Las ratas y los zorros son ilusionarios, pero los chacales y los objetos son reales. Los engaños son una *ilusión permanente*, igual que las heridas y las cadenas.

Unos cuantos chacales esperaban en el recodo del pasaje, y corrieron hacia atrás cuando divisaron a

los intrusos para advertir a sus amos: los hombres-chacal, de que se aproxima comida....

El ataque inicial de las gárgolas está precedido por sus graznidos, ligeramente similares pero de ninguna manera tan efectivos como el de las arpías reales.

Mientras estos monstruos graznan y vuelan para atacar, los chacales normales también se vuelven para devorar a los intrusos. Mientras se producen estos ataques, los hombres-chacal (que siguen haciendo de prisioneros) añaden sus miradas de *sueño* para incapacitar a los intrusos. Si ellos advierten esto o si las gárgolas empiezan a perder la el combate, los hombres-chacal "rompen" sus cadenas ilusorias, cogén sus armas reales y se lanzan al ataque mientras proclaman su intención de ayudar al grupo. El macho utiliza la espada larga; la hembra, la maza (que parecía ser un cetro) y la daga (ganando dos ataques por ronda). Si son agarrados, dejan caer sus armas y cambian de forma mostrando su cabeza de chacal, recurriendo a ataques de mordisco.

**Gárgolas (4):** CA 5, MV 9V15", DG 4 + 4, pg 27, 25, 24, 20, #AT 4, D 1-3/1-3/1-6/1- 4, DE golpeada sólo por arma + 1 o mejor; PE 300, 290, 285, 265

**Hombres-chacal (2):** CA 4, MV 12", DG 4, pg 27, 22, #AT 1, D 2-8, AE mirada = dormir (salvación contra conjuros), uso de arma, DE solo se impacta con arma de hierro o + 1 o mejor; PE 908, 888

**Chacales (20):** CA 7, MV 12", DG Vz, pg 4, 3, 2, 1 (5 de cada), #AT 1, D 1-2; PE 9 (x5), 8 (x5), 7 (x5), 6 (x5)

En un espacio oculto bajo la losa de roca están los tesoros de los monstruos, recogidos de víctimas desde que Zuggtmoy ya no se los reclama. El botín incluye 104 pc, 171 pp, 223 pe, 410 po, 67 ppt, 9 gemas (tira para el valor aleatorio), dos piezas de joyería (valor aleatorio), una poción de *controlar plantas*, y un pergamo con cuatro conjuros de usuario de la magia (*preparar cual arácnido*, *levitar*, *infravisión*, *extensión I*).

### 311. CÁMARA DE LAS ESTATUAS

Esta cámara circular, de unos 40 pies de diámetro, está iluminada por cuatro crestas globulares de bronce antiguo. La luz revela nueve estatuas monstruosas, cuyos rostros pétreos aún son suficientes para infundir miedo en el corazón. Más allá de un pequeño dragón azul hay un contemplador; un gigante de fuego, una mantícora y una medusa parecen estar en una conversación congelada; y a un lado hay una momia, un ogro mago, un caballero y un rakshasa.

Las luces son fuegos fatuos, que desprenden un tenue resplandor violeta. Esperan hasta que la atención de los personajes se centre por completo en las estatuas (y los objetos que tienen, y las amenazas implícitas; ver más adelante). En ese momento los fuegos fatuos



se deslizan lentamente hacia delante, atenuando astutamente las luces para que las sombras y la intensidad de la luz no delaten su movimiento y repentinamente atacan en conjunto. Si dos son eliminados, los otros huyen. En cada una de las cuatro crestas hay un zafiro estrella de 1.000 po de valor.

**Fuegos fatuos** (4): CA -8, MV 18", DG 9, pg 40, 38, 36, 33, #AT 1, D 2-16, DE inmune a la mayoría de los conjuros, puede volverse invisible durante 2-8 rondas; PE 1680, 1656, 1632, 1596

#### Contemplador

Esta estatua parece mirar fijamente un tubo de pergamino que tiene delante.

El tubo está protegido por una *trampa de fuego*. Contiene un pergamino de *protección contra la magia*.

#### Dragón

Por la formación de la cabeza, este debe ser un dragón azul. Parece estar admirando una caja de cobre llena de gemas.

La caja es de dos pies de ancho y de alto, y tres pies de largo. Contiene 200 gemas de cuarzo (valor base 1 po cada una, valor máximo 10 po cada una). La caja en sí es mágica, con runas invisibles inscritas en su frente; estas revelan cuatro palabras de mando. La primera encoge la caja a una duodécima parte de su tamaño normal, reduciendo el contenido en la misma proporción. El peso del cofre recogido, vacío o lleno, es de 30 libras. La segunda palabra hace que el cofre (si es de tamaño normal) funcione como uno si sobre él se hubiera lanzado un conjuro de *cofre secreto de Leomund* (pero sin necesidad de una réplica necesaria). La tercera palabra hace que el cofre vuelva a su tamaño normal o a su lugar normal, según sea aplicable. La cuarta palabra hace que crezca al cuádruple de su dimensión, con lados, parte superior y fondo de un pie de espesor, enormes bandas de cobre bandas de cobre, y un peso de 1.200 libras.

#### Gigante de fuego

La poderosa mano derecha de esta estatua lleva una lanza, sostenida como si fuera un dardo.

Se trata de una *lanza + 2 trasechadora maldita* (ver GDM página 169).

#### Mantícora

Este monstruo de piedra parece estar preparado sobre una ballesta.

Esta es una *ballesta de velocidad*, pero le falta su cuerda. No disparará hasta que se añada una nueva con unconjuro de *arma encantada* y se coloque en ella, o hasta que se utilice una cuerda de otra ballesta mágica. Además, la nueva cuerda se romperá si se obtiene una tirada "para impactar" de 20 natural al disparar un virote.

#### Medusa

Esta figura lleva un manto aterciopelado de color negro.

Se trata de una *túnica ponzoñosa* (ver GDM página 240), que se puede manipular con seguridad, pero al ponérsela, mata al instante a su portador (no hay tiro de salvación posible).

#### Momia

Esta detallada escultura sostiene una vara en una mano y una botella de cerámica en la otra.

El primer objeto es una vara normal en la que se ha colocado un *glifo custodio* (ceguera). La botella contiene una pinta de ácido fuerte (un frasco de tamaño doble, que hace 4-16 de Daño cuando se lanza como un proyectil de tipo granada, o 4 salpicaduras a 10' de distancia, con daño 1 por salpicadura).

#### Ogro mago

Esta estatua está adornada con una cadena de plata alrededor de su cuello, de la que pende un globo de plata con la cara, en bajo relieve, del Hombre en la Luna.

El collar es mágico. Guarda, y mantiene permanentemente (hasta que se usa), un guijarro similar a una piedra de honda que es una *esfera congelante de Otiluke*. Esta se puede separar y lanzar a 60' de distancia, para luego estallar e infligir infligiendo 4-24 puntos de daño por frío a cada víctima en un radio de 10 pies.

#### Rakshasa

Uno de los dedos pétreos de esta horrible estatua está rodeado por un anillo dorado.

Se trata de un anillo de engaño que actúa como *visión de rayos X* durante un turno antes de volverse absolutamente falsa e inútil.

#### Wight

Esta figura de piedra se agacha ante una urna de plata, tal vez algún tipo de recipiente funerario.

La urna es de platino, un antiguo votivo con un valor de 20.000 po. En su interior hay un fino polvo mágico polvo mágico, *polvo de estornudos y asfixia*, que se derrama si se examina el recipiente.

Cada criatura que se encuentre en ese momento en un radio de 20 pies queda incapacitada durante 5-20 rondas, y debe hacer un tiro de salvación contra veneno o muere. Es imposible recuperar el *polvo*, ni tampoco guardarlo para un uso posterior.

#### 312. ÁREA CON SUELO DE TIERRA

Todo el suelo de esta cámara está cubierto con una tierra ruidosa, suelo que contiene mucho estiércol y otras cosas en descomposición. De este humus enfermizo brotan numerosos crecimientos de hongos

de tallo fino, otros más gruesos con extraños capuchones, crecimientos de aspecto esponjoso, y varios hongos de estante y manchas esféricas tumorales que crecen en nichos y estantes colocados a lo largo de las paredes. Estos últimos crecimientos, así como algunos de los que crecen en el suelo, emiten una fantasmal iluminación fosforescente.

Al poner el pie en el lugar, se oye una voz femenina que advierte: "¡no os movais! quietos". Algunos de los hongos son peligrosos. Conozco el camino, y me acercaré para guiarios". Veis una atractiva cabeza moviéndose de un lado a otro entre los enormes hongos, siguiendo evidentemente un curso sinuoso a través de los crecimientos.

La lamia de esta zona cuida el "jardín", esperando el regreso de Zuggtmoy. Mientras está a distancia, primero lanza un *hechizar persona* al personaje de aspecto más poderoso. Antes de comprobar su éxito, utiliza *sugestión* sobre otro personaje, argumentando que algunos hongos causan locura, y que él o ella debe ayudar a evitar que cualquier personaje ataque a los demás. La lamia entonces avanza bajo la *ilusión* de ser una mujer guerrera con armadura, mientras pide a la hechizada (con suerte) víctima que se gire y compruebe si los otros personajes están locos.

El monstruo ataca entonces con su *espada corta +1* (ganando un bonificador de fuerza +1 al daño) y un toque que drena la sabiduría, trabándose con dos oponentes diferentes si es posible. No ataca a las víctimas de sus conjuros de *hechizar persona* y *sugestión* si parecen haber sucumbido a estos encantamientos. Concentra los ataques de toque en un solo oponente, si es posible, e insta continuamente a la víctima a que se gire y la ayude atacando a los otros "que obviamente han perdido la cordura a causa de los hongos". Si la Sabiduría de la víctima llega a 2, ésta obedecerá. Si es herida de forma significativa, la lamia huye hacia el laberinto de hongos, lanza un conjuro de *imagen múltiple* (produciendo tres imágenes), e inmediatamente vuelve a la lucha.

**Lamia:** CA 3, MV 24", DG 9, pg 48, #AT 2, D 3-8 (arma)/0 + drenaje de sabiduría (toque), AE con juros, PE 2276

El monstruo lleva un collar de oro (valorado en 1.000 po) engastado con cinco rubíes en forma de estrella (cada uno con un valor de 1.000 po). Un examen extremadamente cuidadoso o mágico también revela un par de *brazales de defensa* CA 6 ocultos entre sus piernas de pelo largo.

La puerta en la esquina suroeste conduce escaleras arriba, que terminan en el área 222a (Nivel Dos de la Mazmorra).

#### 312a. ESCALERAS

La salida en la esquina sureste de la cámara de la lamia se abre a un corredor de 10' de ancho, que va



hacia el sur y continúa hacia el este, que termina en un conjunto de escaleras. Las escaleras descienden 20 pies y giran hacia el norte, continuando hasta el Nivel Cuatro de la Mazmorra, área 401.

### 313. POZO CIRCULAR

Este área está en desuso; el suelo está cubierto con cáscaras secas, excrementos y otros desechos menos identificables. Las pesadas telas de araña enmascaran el techo, pero están al menos a 20 pies de altura, por lo que debe estar a cierta distancia más allá. El polvo y la suciedad recogida en las hebras de la tela-araña muestran que el monstruo que las hizo probablemente ya no se encuentra aquí.

La trampilla en la parte noroeste del suelo está bien escondida. Se debe levantar la pequeña señal de piedra para revelar la anilla que abre la puerta. Tras ella, unas empinadas escaleras conducen a un pasaje, cuyo suelo que está a unos 15 pies por debajo de esta cámara. Los escalones están desgastados y relativamente limpios. En la parte inferior de los escalones se encuentra una pequeña escoba hecha con ramas, que se usa para mantener oculta de la trampilla.

### 314. CÁMARA DE LOS OJOS

Por cada turno que el grupo pase aquí, existe un 50% de posibilidades de que entre un habitante de una habitación conectada (315-318) entre. Usa 1d4 para elegirlo al azar.

Las paredes enlucidas de esta habitación triangular están cubiertas con pinturas de ojos y el símbolo del Ojo de Fuego: un triángulo equilátero con forma de "Y" en su interior, con ramas en las esquinas de la base y el tallo en el vértice. Los ojos son de todo tipo: humanos y monstruosos, ciegos, multifacéticos y de diferentes colores, y todos parecen mirar con odio, hambre o miedo.

La cámara ha tenido un uso bastante duro últimamente, ya que hay montones de basura esparcidos alrededor, huesos roídos y señales de un gran fuego que aparentemente ardía con frecuencia en medio del suelo. A sólo diez pies al sur de los escalones hacia el norte hay un gran gong de latón, suspendido de un marco de madera de cuerno. Dos apliques de hierro humeantes arden en las paredes este y oeste, a mitad de camino entre cada par de puertas.

Las escaleras del norte conducen al área 209a (Nivel Dos de la Mazmorra). El gong puede hacerse sonar golpeándolo con cualquier arma contundente u objeto similar. El sonido despertará a todos los que están cerca (áreas 315-318).

### 315. CÁMARA HEXAGONAL

Aquí se acuartelan seis osgos. Originalmente, ellos

y su capitán debían patrullar en busca de intrusos y conteniendo al mínimo la lucha entre facciones, evitando la autodestrucción de toda la fuerza efectiva del Mal Elemental. Van, por tanto, vestidos de negro. Ahora simplemente se quedan aquí, manteniéndose fuera de la vista y "vagueando" (por así decirlo). Si descubren intrusos o son atacados, gritan para alertar a sus compañeros (en áreas 316-318) o golpean el gong de advertencia, lo que sea más fácil de conseguir. Los osgos no conocen la existencia del pasaje secreto que lleva al área 302. Cada uno tiene una pequeña bolsa de alimentos poco apetecibles y chatarra diversa, junto con 2-8 ppt, 4-16 po, y 5-30 pe.

**Osgos (6):** CA 5, MV 9", DG 3 +1, pg 19, 17,16,15,12,10, #AT 1, D 2-8 (bardiche), AE sorpresa en 1-3; PE 211, 203,199,195, 183, 175

Los soportes de las antorchas están fijados en las paredes de esta cámara hexagonal, pero sin antorchas. La piedra aquí es de color ocre apagado. El techo se arquea hasta una altura de unos 25 pies en su parte central. En el centro de la habitación yace un gran brasero de hierro, y junto a la pared sur hay una rudimentaria mesa. En el suelo hay seis montones de telas viejas (alfombras, tapices, ropa y pieles de animales mal curadas).

### 316. CÁMARA HEXAGONAL

Dos líderes osgos (de aquellos que hay en el área 315) viven aquí. Cada uno va igualmente vestido de negro. En el caso de problemas, estos monstruos confían en su propia fuerza, sin llamar a los de las áreas 317 o 318. Cada uno gana un bonificador de fuerza +1 al daño. Huyen de cualquier encuentro desfavorable si es posible.

**Líderes osgos (2):** CA 4; MV 9"; DG 4; pg 24; 22; #AT 1; D 3-9 (bardiche); AE sorpresa en 1-3; PE 231, 223

Cada líder lleva 10 pe, 20 po, y 10 ppt, y lleva un anillo de oro engastado con una piedra de sangre (un símbolo que los osgos reconocen como autoridad sobre ellos, por orden de la propia Zuggtmoy) por valor de 50 po. El mayor lleva un brazalete de electrum (por valor de 30 po) y una hebilla de plata (15 po); el otro lleva un pendiente de oro en la nariz (20 po).

Fijados a las paredes de los muros de esta sala hexagonal hay varios apliques, pero sin antorchas. La piedra de este lugar es de óxido moteado y verde musgo. El techo se arquea hasta una altura de unos 25 pies en el centro. Un gran brasero de hierro se encuentra en el centro de la sala, y una tosca mesa junto a la pared sur, con un armario cerca. En el suelo se encuentran dos montones de almohadas, cojines y telas viejas (alfombras, tapices, etc.).

En el armario hay algo de carne ahumada, queso, varias botellas de vino y ocho platos de plata maltratados (que valen 25 po cada uno).

### 317. CÁMARA DE PLACER

Cuatro ogros utilizan esta habitación como guardia. Ellos fueron enviados originalmente para averiguar qué hacían los osgos; cuando los encontraron (y a su amo en el área 318), decidieron quedarse, ya que les gustaba la tranquilidad y la promesa de mucha comida y también tesoros. De lo primero andan faltos últimamente; están hambrientos. Luchan normalmente, y el más débil de los cuatro es también un chamán, capaz de lanzar *detectar magia* y *luz* cada día; también tiene una *jabalina* +2 para lanzarla si está en apuros.

Cada ogro tiene una gran bolsa en el cinturón que contiene 10-80 po y 10-60 ppt; el más grande también tiene tres cornalinas (cada una con un valor de 50 po) escondidas dentro de su saco. Cada ogro obtiene un bonificador de fuerza de +2 al daño cuando utiliza el arma anotada (un enorme mangual).

**Ogres (4):** CA 4; MV 9"; DG 4 + 1; pg 26, 22, 21, 20; #AT 1; D 3-12 (ldl0 + 2); AE el más pequeño tiene conjuros de clérigo (*detectar magia*, *luz*) y una *jabalina* +2; PE 220, 200, 195, 190

Las paredes de esta colorida habitación de 30' cuadrados están cubiertas de mosaicos, representando todo tipo de escenas extrañas y depravadas. El suelo es un mosaico de este tipo de escenas. Unos cuantos muebles rotos están apilados cerca de la chimenea de la pared oeste. Dos montones de alfombras, pieles, etc. yacen junto a la pared este, y dos más cerca de la esquina sureste. Entre ellos hay un gran barril. Cerca de la chimenea hay dos ollas pequeñas, y una gran tetera está colgada sobre las cenizas muertas. Dos apliques de forja sin luz se encuentran en cada pared, excepto en la oeste. En total hay seis de ellas.

El barril contiene 30 galones de cerveza; las ollas y la caldera están vacías.

### 318. CÁMARA DE PLACER

Scorpp, un gigante de las colinas, vive aquí con su lobo (huargo) Splot. El gigante es un poco más inteligente que la mayoría de los de su clase, lo suficiente como para saber que ha descubierto una manera de vivir a gusto, con esclavos (los osgos y los ogros), pero la mollera no le da para comprender las consecuencias de su rebelión. Se considera a sí mismo el Rey en esta zona y ve a los ogros y los osgos como sus "súbditos leales" (esclavos). Exige que se le entregue que la mitad de la comida y el tesoro capturados. Scorpp no tiene intención de volver al Templo Mayor de abajo, ya que le gusta la libertad y la posición que ha encontrado. Luchará contra cualquier intru-



so, independientemente de su vestimenta; pero los enemigos vestidos de negro aseguran su resistencia más feroz, ya que los ve como antiguos superiores, que vienen a castigarlo por su fracaso por no haber regresado.

Scorpp tiene dos rocas cerca que usa como proyectiles antes del combate cuerpo a cuerpo. Si el combate va mal, pide tregua, ofreciéndose a servir a sus oponentes si se le perdona la vida. Por supuesto, intentará escapar o matar a sus captores, en cuanto la oportunidad lo permita. Conoce el camino hasta el Templo Mayor, y puede estimar la cuantía de ogros ("más que dedos de pies y manos"), ogros ("muchos"), gigantes de las colinas ("montones") y ettins ("un par o tres d'ellos").

**Gigante de la colina, Scorpp:** CA 4; MV 12"; DG 8 + 2; pg 44; #AT 1; D 2-16; AE cantos rodados (D 2-16, alcances normales 6'/13"/20", rangos interiores 3"/6"/12"); PE 1928

**Huargo, Splot:** CA 6; MV 18"; DG 4 + 4; pg 23; #AT 1; D 2-8; PE 205

Scorpp lleva una piel de oso negra sujetada al hombro con un broche de calavera de plata (50 po de valor). La descripción de la sala es la misma que la del área 317, salvo que también se muestran extraños crecimientos fungicos en los obscenos mosaicos. La habitación contiene un gran montón de ropa de cama, un cofre de hierro con un enorme candado, y un espeso guiso rancio en la tetera de la chimenea. El cofre contiene 622 pe, 2783 po, 17 gemas que valen 10 po cada una (nueve ágatas, cuatro ojos de tigre y cuatro trozos de turquesa), y una poción de controlar dragón rojo.

### 319. HABITACIÓN, 20' x 20'

La puerta de roble está sujetada con bronce y reforzada con una gran barra y un candado también.

El candado puede ser forzado o destruido si sufre 25 puntos de daño.

La habitación tiene 20 pies cuadrados, con algo de paja sucia esparcida por el suelo, un pequeño agujero de drenaje en la esquina noroeste, y un barril lleno de agua. Aquí hay dos humanos, un orco, un hobgoblin, y tres goblins.

Estos son prisioneros, capturados en incursiones y mantenidos como alimento. Todos están bastante flacos y débiles; ninguno irá con el grupo. Todos piden ser liberados; los humanos, que son agricultores, también dicen que los otros recientemente mataron y se comieron a su amigo Charlie. Los monstruos pueden ser matados sin dificultad, si se desea.

### 320. SALA, 20' x 30'

Esta puerta de roble está férreamente reforzada con

bronce y asegurada con una barra y un pesado candado.

El candado puede ser forzado o destruido si recibe 25 puntos de daño.

La habitación es de 20' x 30', llena de paja. En este lugar hay un gnoll, un osgo, y dos ogros.

Estas criaturas están desnutridas y débiles; todas están sentenciadas a morir por varios actos de desobediencia. Ninguno servirá con el grupo. Si se les da la oportunidad, intentarán matar y comerse a sus salvadores; sin embargo, pueden ser matados sin problema, debido a su mal estado.

### 321. SALA DEL FESTÍN NEGRO

Esta sala de 40' cuadrados está pavimentada con bloques de piedra roja y negra alternativamente. Los soportes y el techo son todos negros. Las paredes están enlucidas y decoradas con escenas de horribles festines, un banquete en el que ghoul, ghosts, sombras y vampiros se unen a los clérigos del Templo y a los demonios en un banquete indescriptible. Los numerosos apliques de forja a lo largo de las paredes no están iluminados, ya que este lugar parece llevar abandonado algún tiempo. Varias mesas largas, sillas y aparadores están aquí, todos polvorientos pero por lo demás en buen estado. Las mesas todavía tienen puestos muchos platos, bandejas, recipientes para beber y recipientes.

En cuatro turnos de búsqueda por persona, el grupo puede encontrar dos conjuntos dorados. Cada uno tiene cuatro piezas: una jarra (valor de 250 po), una fuente (300 po), un plato (175 po), y un salero (50 po). El peso de cada pieza es la mitad de su valor en po.

### 322. SALA DE LOS ESQUELETOS ACORAZADOS

Esta zona de 30' de ancho está revestida de inquietantes guardianes o trofeos. Trece esqueletos humanos están en posición de firmes a lo largo de cada pared, todos vestidos con varios tipos de armadura. Cada uno sostiene un arma de asta o de proyectiles diferente. En cada pared hay cuatro grandes soportes de bronce, evidentemente portaban velas, aunque ya no queda ninguna. Seis pares de espadas cruzadas y seis escudos decoran la pared norte.

Los tipos de armadura y armas no son importantes; todas son inútiles, ya que están oxidadas, podridas y descompuestas. Si se toca alguna de las espadas y escudos de la pared norte, uno cae con un fuerte estruendo, alertando a los habitantes de las zonas 323-324. Uno de los escudos es un *escudo +1*, que muestra las armas de Veluna en el cantón, con un campo de oro con bastones cruzados por encima. Los cuatro candelabros valen 5 po cada uno.

### 323. HABITACIÓN ESCARLATA

Ocho sombras permanecen en esta cámara, esperando el regreso de Zuggtmoy e Izuz - y con ello la vuelta a los días de festejos y de "deporte" en el Templo. Rara vez son alimentadas, por lo que están débiles y hambrientas de fuerzas vitales. Si oyen ruido en la zona 322, se apresuran a investigar.

**Sombras (8):** CA 7; MV 12"; DG 3 + 3; pg 20,18,16,16,15,14,12,10; #AT 1; D 2-5; AE El golpe drena 1 punto de fuerza (la víctima se recupera en 2-8 turnos), sorpresa 90% (indetectable a menos que esté bien iluminado); DE solo es golpeado con arma +1 o mejor; PE 335, 327, 319, 319, 315, 311, 303, 295

Esta cámara es roja. El suelo, las paredes, y el techo curvo son cada uno de un tono sutilmente diferente, para perturbar la visión del espectador. La impresión general es sangrienta y repugnante. Cojines y divanes podridos, todos de tela roja y de nuevo de colores ligeramente diferentes, están dispersos por aquí y allá. Cerca del extremo oeste de la sala se encuentra una mesa baja y redonda de madera lacada en rojo anaranjado; y sobre ella hay un juego de vajilla rojo con varias tazas y un cuenco. Cada uno de los dos candelabros cercanos sostiene 13 velas alargadas.

El conjunto rojo de vajilla está hecho de cíngulo (*Ndt: un mineral de color ojo*), el conjunto vale 450 po. Los candelabros son de oro rosa macizo; cada uno pesa 1.200 po y vale 2.250 po si se mantienen en buen estado, o 1.200 po si están maltratados, doblados o desmontados.

### 324. SALA NEGRA

Igual que ocurre en el área 323, ocho sombras acechan aquí, esperando el regreso del apogeo del Templo. Si se oyen ruidos, vienen a investigar rápidamente, buscando fuerzas vitales con las poderse alimentar. La sombra más fuerte lleva una bastón corto de ébano, con los grifos de luz y Zuggtmoy grabados en él. Este artefacto otorga inmunidad a contra todas las pruebas de *expulsar* y de controlar muertos vivientes en un radio de 10', pero su portador no puede atacar, ya que se necesitan dos manos para portar la vara.

**Sombras (8):** CA 7; MV 12"; DG 3 + 3; pg 20,18,16,16,15,14,12,10; #AT 1; D 2-5; AE drena 1 punto de fuerza (la víctima se recupera en 2-8 turnos); sorpresa 90% (indetectable a menos que esté bien iluminado); DE sólo es golpeado por arma +1 o mejor; PE 335, 327, 319, 319, 315, 311, 303, 295

Las paredes, el suelo y el techo de esta área de 20' x 40' son de piedra negra mate; cubriendo las paredes hay pesadas colgaduras de terciopelo de color ébano, e incluso los soportes de las antorchas a lo largo de secciones descubiertas están hechas de un metal de color negro. Los sofás y las sillas de madera negra



siguen aquí en buen estado, tapizados con telas del mismo tono sombrío. Un gran armario negro se encuentra junto a la pared oeste.

Los cuatro apliques de metal negro son de plata maciza, cada uno pesa 100 po y vale 50 po debido a su elaboración; si están muy dañados, su valor se reduce a los de plata (5 po). En el armario hay varios pergaminos y libros sin valor, frascos y otros recipientes que contienen sustancias igualmente sin valor, una cuerda de 32 perlas negras con un valor total de 16.000 po (mezclada con varias piezas de joyas sin valor de pasta negra), una *poción de fuerza de gigante de la colina*, y un pergamo de protección contra muertos vivientes. Una búsqueda exhaustiva lleva tres turnos.

### 325. COCINA

Por la apariencia de una enorme chimenea en el extremo norte de esta sala, y del estado de varios recipientes de productos alimenticios: harina, cereal, sal, aceite, conservas de carne y de queso, es evidente que esta cocina todavía se utiliza ocasionalmente. Hay suficiente comida para alimentar a varias decenas de personas durante muchos días. Los estantes y los amplios mostradores albergan recipientes, productos alimenticios y utensilios de cocina: espátulas, pinchos, tenedores y cucharas largas, cucharones, etc.

Detrás de un gran armario abierto en la sección sur de la pared oeste hay una puerta oculta. La sala que hay más allá contiene barriles de cerveza, lúpulo, vino, e incluso un pequeño barril de brandy (40 libras, 300 po de valor). También hay aquí 26 copas de cristal y un decantador; este conjunto llena tres mochilas (asumiendo un embalaje cuidadoso para evitar roturas). El decantador vale 200 po; cada copa, 50 po.

### 326. ALCoba opulenta

Un espíritu gimiente, la banshee del elfo muerto se extiende por el suelo de la habitación, rondando este lugar. Acecha detrás de un biombo plegable. Cuando los intrusos entran en la habitación, sale (y cada persona que la ve debe hacer un tiro de salvación contra conjuros o huirá), lanza un lamento (y cada víctima en un radio de 30 pies debe hacer un tiro de salvación contra conjuros o muere) y luego ataca a cualquiera que aún esté ileso. La banshee odia a todos los seres vivientes, y lucha ferozmente hasta casi la extinción, momento en que finalmente intenta escapar. Si le es imposible huir, ofrece un soborno a cambio de su supervivencia: sabe dónde escondió, cuando aún estaba vivo, un *arco largo élfico +1*, una *capa élfica* y una cota de malla élfica adecuada para cualquier mujer elfa u otro personaje de tamaño

similar (valor en po 500, valor de PE 100). Ten en cuenta que estos objetos, escondidos en algún lugar cerca de su cámara, permanecerán ocultos durante muchos años si ella no los revela.

**Espíritu de los gemidos:** CA 0; MV 15"; DG 7; pg 39; #AT 1; D 1-8; AE aullido mortal (30' alcance); miedo a la vista; DE solo es golpeado por arma +1 o mejor; inmune a *encantamiento sueño, inmovilizar, frío* y electricidad; PE 2840

Este lugar está cubierto de gruesas alfombras, con muchos cojines extendidos. Sobre ellas yace el cuerpo momificado de un elfo, boca abajo justo a continuación de la entrada y con la empuñadura de una daga que sobresale de su espalda. Sus restos están revestidos de un esplendor putrefacto; las prendas son de seda y brocado, y las gemas brillan en pendientes, collar, brazalete y dos anillos. La mano esquelética sujetó una piedra tallada de algún tipo.

Cerca del cuerpo hay un gran armario que llama la atención, con la puerta ligeramente entreabierta. El armario contiene porciones momificadas de humanos, semi-humanos, y humanoides, así como pequeñas estatuillas y bloques de marfil, piedra de jabón, etc. intrincadamente talladas - cada una mostrando algo obsceno.

La oscura sala tiene muchos candelabros sin usar y apliques de pared. Sus paredes enlucidas están pintadas con escenas de decadencia, y los tapices que cuelgan aquí y allí muestran escenas similares de depravación.

Una enorme cama se alza contra la pared norte, con un soporte de madera tallada a cada lado. Una mesa larga y baja está flanqueada por sofás; cerca hay otra mesa de este tipo con tres sillas de felpa. En la esquina suroeste, un biombo de madera de usco separa un armario, un tocador y un taburete del resto del lugar.

Cada una de las cuatro joyas del esqueleto (contando el par de pendientes como una sola pieza) tiene un valor base de 2.000-8.000 po. Al comprobar cada pieza y su elaboración en detalle, aplica un bonificador de -1 a la tirada (en 1d10) para la primera pieza (solamente). En la mano del esqueleto hay un *dije de salvaguardia contra veneno +3*. Bajo los restos hay una pequeña bolsa que contiene un pergamo de seis conjuros de usuario mágico (*ráfaga de viento, don de lenguas, polimorfarse, eliminar maldición, agua aérea y deseo limitado*). El armario contiene 13 tallas (valor base 100-1000 po cada una). Dos tapices son valiosos, con un valor de 1.100 po y 850 po respectivamente, a pesar de su pequeño tamaño.

### 327. SALÓN COMEDOR

Sobre una larga mesa de madera en el centro de esta sala enlucida y decorada cuelga una gran lámpara de

araña. Doce sillas flanquean la mesa. El mobiliario lo completan dos aparadores, un armario y un carro con ruedas.

El mobiliario está en buen estado pero no de gran valor. Toda la vajilla de valor y otros objetos han sido despojados de la habitación.

### 328. ZONA DE ALMACENAMIENTO

Esta cámara de forma extraña está toda cubierta de estantes, que aún contienen muchos recipientes vacíos; hay botellas, frascos, alambiques, y otra parafernalia típica del laboratorio de un alquimista o mago. En el suelo hay objetos más mundanos: una gran caja de tiza, sacos de carbón, jarras de trementina y aceite combustible, velas de varios colores, etc. Parece que hay suficiente material como para abastecer una pequeña tienda y también a uno o dos usuarios de la magia.

Aquí no hay nada de gran valor, pero la habitación contiene casi cualquier artículo de los que aparecen en la lista; usa tu juicio.

### 328a. ESCALERA

Las escaleras de este lugar ascienden hacia el este, conduciendo al área 227a (Nivel Dos de la Mazmorra).

### 329. SALA DE TRABAJO DE ALQUIMIA

El más mínimo vistazo a este lugar revela el antiguo propósito de esta sala circular como lugar para la experimentación alquímica. Las paredes y el suelo están cubiertos de símbolos grabados, glifos que indican los elementos, metales y otros materiales de alquimia. Bancos y mesas de trabajo se alinean en las paredes; sobre ellas hay frascos, retortas, crisoles,

y similar. Tres braseros, cada uno de un tamaño diferente tamaño, se alinean en el centro de la sala, apilados con platos y fuentes que que contienen montones de extraños polvos, gránulos, y cristales. Aquí y allá hay vasos y frascos, llenos de sustancias extrañas.

Una inspección cuidadosa revela metal en polvo y en trozos, incluyendo 10-40 monedas de peso de cada tipo de moneda (platino, oro, electrum, plata y cobre), pero ninguna moneda real. Hay un pequeño frasco de cerámica que pesa más de diez libras; contenido 100 po de azogue (mercurio), con un valor de 1.000 po. Para la descripción de los otros objetos y materiales encontrados, consulta la GDM, páginas 218 (la tabla de objetos de usuario mágico) y 221-222 Apéndice K, para descripciones de sustancias específicas).



JACK FRED



### 330. LABORATORIO

Esta zona, de 10' de ancho y 50' de largo, parece haber estado destinado principalmente a la lectura y escritura de conjuros. Las paredes están equipadas con apliques a intervalos de diez pies. A lo largo de la pared norte hay una estantería larga e inclinada, con muchos taburetes a lo largo de sus 30' de longitud. Sobre la repisa todavía se encuentran varias hojas de vitela y pergaminos, acompañados en el borde superior por plumas de muchos tipos, pequeñas vasijas con tapones extrañamente tallados, y candelabros. En el extremo oeste hay un pequeño escritorio y en el este yace un atril; frente a cada uno de estos objetos hay una puerta arqueada que conduce al norte. Cerca hay varias sillas pequeñas, a lo largo de la pared sur.

Un examen cuidadoso de los tinteros revela uno que está lleno de tinta mágica, en una cantidad suficiente como para inscribir siete conjuros (y que vale 700 po). Los nueve rollos de papiro (que valen 2 po cada uno) y once hojas de pergamo (que valen 4 po cada uno) son utilizables para tal trabajo, pero las cinco hojas de vitela (por valor de 8 po cada una) son mejores (-5% de probabilidad de fracaso al copiar; ver DMG página 117). Las nueve plumas que hay aquí también son de alta calidad y valen 2 po cada una.

Las puertas se abren al laboratorio central. Debajo de un banco de trabajo, en medio de la pared norte, se esconde un roper, escondido entre materiales y aparatos. Puede que ataque cuando dos o más víctimas estén a 20' de distancia; si se están acercando otras, espera hasta que haya como mucho seis objetivos. El roper es grande, tiene malas intenciones y está hambriento. Se las arregló para entrar a través de los tubos y las chimeneas, pero ahora no puede escapar. Teme al ettin (área 306) y se esconde cuando viene, pero ha eliminado a algunos desventurados osgos enviados aquí desde abajo en busca de objetos mágicos. Los restos de sus presas se encuentran en el área 331. Ten en cuenta que el roper tiene un 80% de resistencia mágica, pero es susceptible al fuego (penalización de -4 al tiro de salvación). Tiene 13 gemas en su estómago, cada una de las cuales vale 50 po (cinco piedras de sangre, dos jaspes y seis circones), junto con los habituales 3-18 ppt.

**Roper:** CA 0; MV 3'; DG 12; pg 71; #AT 1; D 5-20; AE 6 hilos (alcance 20-50', veneno para una pérdida de fuerza del 50% en 1-3 rondas); DE mutabilidad del cuerpo, inmune a la electricidad, mitad de daño por frío; MR 80%; PE 3886

Esta cámara interior es obviamente un laboratorio abandonado para la investigación y experimentación mágica. Cuatro largos bancos en esta área de 80' x 20' están llenos de parafernalia de todo tipo. En la esquina suroeste yace una fuente de agua, pero

casi todo el resto de la pared está ocupada por estanterías que sostienen todo tipo de recipientes: botellas, frascos, cajas, cestas, jarras, frascos, viales, etc., de todas formas y tamaños. En ellos se guardan ingredientes mágicos de toda clase imaginable, desde hierbas y especias raras hasta partes de monstruos y fluidos. Se incluyen dientes de mono, escamas de basilisco, plumas de cocatriz, piel de elefante, estírcol de zorro, lengua de gorgona, sangre de hidra, y otros materiales, de todo tipo de colores y consistencias. Los armarios a veces sustituyen a las estanterías abiertas. También hay muchos cubos abiertos en las estanterías; estos contienen diferentes tipos de tierra, semillas, trozos de piel, hojas secas de distintos tipos, pétalos de flores, trozos de corteza, y metales de diversas formas y tipos... que incluyen varillas, alambre, pequeños lingotes, tiras finas, trozos, limaduras y polvo de hierro, latón, estaño, plomo, zinc, bronce, acero, y otros desconocidos a vuestros ojos.

La parafernalia de los bancos consiste en los siguientes objetos:

Primer banco	Segundo banco
fuelle	balance
botellas	cuecos
botes	cuchillo
crisol	espejo
archivo	mortero
frascos	sartenes
embudo	mazo
horno	frascos
cucharón	reloj de arena
lingotes de metal	pinzas
retortas	viales
pinzas	pesos
Tercer banco	Cuarto banco
cuencas	alambiques
vasos de precipitados	caldero
cesta	vinagreras
platos	decantador
jarras	tarros
jarra	lentes
tetera	varillas para mezclar
pipeta	agujas
prismas	paleta
espátula	bisturí
lámpara de alcohol	cucharas
tubos	conductos

Los metales desconocidos incluyen: aluminio, magnesio, tungsteno y otros. Cada 300 po de materiales ( contenidos en una mochila, por ejemplo) vale 1.000 po si se seleccionan cuidadosamente, la mitad si se recoge sin cuidado o el doble si son seleccionados escrupulosamente (lo que requiere un turno de trabajo completo por paquete). De esta forma

se puede reunir como máximo 1.500 po de peso en objetos de valor.

Un paquete de estos materiales producirá 1-4 objetos necesarios o útiles (como componentes mágicos para conjuros, pociones y pergaminos). Para determinar la idoneidad para un uso determinado el jugador debe decir qué objeto específico busca y tirar 1d6; el objeto buscado se encuentra con un resultado de 1. (Puedes permitir la búsqueda específica para encontrar gemas en polvo, tipos de sangre u otros de sangre, u otros objetos inusuales especificados por los jugadores. Si es así, permite 1 posibilidad entre 12 por turno de búsqueda para el descubrimiento de un objeto fácilmente reconocible, o la misma probabilidad para otros objetos pero contando sólo a los usuarios de la magia que buscan). Las alcobas de la zona este se describen a continuación.

#### 330a. ALCoba NORTE

Esta alcoba de 10' cuadrados contiene trípodes, cuadrápidos, lámparas, plomadas, separadores, velas de diferentes tamaños, formas y colores, tizas de todo tipo, pinturas de muchas tonalidades, y aparatos metálicos -pequeños destiladores, crisoles ollas, etc.

#### 330b. ALCoba SUR

Esta sala de 10' cuadrados contiene una larga mesa amontonada con muchos trozos lisos de lino. Un círculo mágico se dibuja alrededor de la mesa que yace aquí. En los estantes hay muchas partes del cuerpo y órganos de monstruos, cada uno conservado en alguna solución dentro de jarras o tanques. También hay bisturíes, cuchillos, sierras, agujas e hilo. En uno de los estantes hay varios libros y pergaminos.

Debajo de la ropa de cama hay un constructo, un monstruo vagamente humanoide creado con varias partes de bestias y monstruos. Todo comenzó como una broma, pero quedó inacabado, debido a la caída del Templo. Tiene cabeza y torso de ogro, extremidades delanteras de gárgola y de oso, extremidades inferiores de osgo, y el cerebro de una ardilla.

Los libros tratan de la anatomía de diferentes criaturas, teorías de construcciones mágicas, un tratado sobre el gólem de carne original (que trata sólo de su naturaleza, no de un método de construcción), y obras médicas. Uno de los pergaminos es bastante peligroso; si se analiza aunque sea brevemente, convoca a un demonio babau (pg 43). Aquí hay dos pergaminos de conjuros, uno contiene cuatro conjuros de usuario de magia (*boca mágica, volar, hechizar monstruo, polimorfar a otro*) y uno de los tres conjuros de clérigo (*reanimar a los muertos, revivir a los muertos, restauración*).

La broma en sí iba a desarrollarse de la siguiente



manera. Se usa el conjuro de *reanimar a los muertos* para traer al monstruo con cerebro de ardilla a la vida. Un usuario mágico debe entonces controlar al ser (si no se escabullirá aterrorizado, chillando con sus grandes mandíbulas de ogro, posiblemente dañando a cualquiera en su camino de retirada), apli-cando una *boca mágica* y utilizando *hechizar mons-truo* para conseguirlo. Luego se hace que la criatura *vuele* hasta el laboratorio mientras otro mago estu-viera trabajando, diciendo (con la *boca mágica*) que es un demonio que viene a castigar alguna trans-gresión, y cambiándose a sí misma a la forma de la víctima (en realidad *polimorfado* por el mago que lo controla). Todas las partes se sientan a observar la diversión. En cualquier caso, si se aplica *reanimar muertos* al cuerpo, éste se levanta y se comporta de una manera apropiada a su cerebro de ardilla, y debería servir para divertir a los jugadores (¡y a tí tam-bién, por supuesto!) durante algún tiempo.

### 331. ALMACÉN

Los resto de unos pocos contenedores y fardos indican que este lugar fue una vez donde se al-macenaban artículos mundanos. Ahora contiene una serie de huesos roídos, prendas desgarradas y armas rotas; estos últimos objetos han sido arrojados en una pila. Alguien o algo ha utilizado a propósito este lugar como espeluznante depósito de restos no de-seados de comidas.

Los contenedores han sido vaciados de todo tipo de materiales valiosos y utilizables. Uno contiene harina llena de gusanos, otro vinagre. Los huesos son principalmente de osgos, aunque los restos de un ogro, un gnoll, y un cráneo humano también es-tán aquí.

### 332. SALA DEL MUSEO

Aquí habita un merodeador de las alturas. Fue puesto aquí como el guardián del lugar por el pro-pio Iuz, justo antes de huir a su propio reino. Como es habitual en su especie, el merodeador atacará sin dudarlo y luchará hasta morir.

**Merodeador de las alturas:** CA 6; MV 179"; DG 10; pg 56; #AT 1; D 1-6; AE sorpresa en 1-4, DE 90% indetectable mientras está inmóvil, la presa no puede luchar excepto con armas cortas armas blancas; PE 2284

Esta sala de 30' cuadrados contiene muchas exhibiciones de tipo sombrío, colgadas en las paredes o expuestas en vitrinas. Aquí hay cabezas de todo tipo, unos cuantos cráneos, manos marchitas y hue-sudas, pieles desolladas, estandartes de de muchos tipos, varias coronas sencillas para llevar encima de un yelmo o casco, símbolos sagrados de dioses del Bien, chaquetas, jupones, tabardos con armas y es-

cudos con decoraciones, y pequeños objetos como anillos, sellos y sigilos. Dentro de una maleta hay va-rias mazas y objetos similares, aunque obviamente son ceremoniales y no destinados a ser usados como armas. Los armarios en el centro de la sala están des-trozados y rotos; muchos huesos se esparcen por el suelo.

Las cinco coronas sencillas sólo valen 1 po cada una. Un anillo de platino está engastado con un fino diamante (valor total 9.000 po), y 10 de los anillos tienen valor como joyas (valor base 1.000-4.000 po cada uno). Una de las mazas ceremoniales mazas ceremoniales es de plata maciza, engastada con mu-chas gemas. Su valor es de 12.500 po tal cual, o de 6.750 po si se desmonta y se vende por el valor de los lingotes (750 po) y las gemas (60 que valen 100 po cada una, incluyendo igual número de amatistas, granates, y turmalinas).

### 333. CAPILLA

La piedra negra de esta pequeña zona está cubierta de varias colgaduras blancas, una bordeada de púrpura, otra con flecos de oro y otra con esquinas de plata. Hay un pequeño altar de madera en este lu-gar, pintado de blanco; cerca hay un relicario, que contiene cenizas de algún tipo. Una lámpara votiva de plata cuelga sobre el altar. Encima de este hay un paño níveo con runas rojas, que dice (en común):

"VENERAD ESTE SANTUARIO DEL BIEN, Y  
LUEGO APRESURAOS A SALIR, TODOS VOSO-TROS DE VERDADERA Y BUENA FE!".

En la pared oeste (diagonal) hay una cruz de plata, de 2 pies de ancho por 3 de largo. En el centro de la pared norte hay un pequeño nicho, en el que se encuentra un ídolo de plata de Pholtus.

Esta habitación no tiene magia, pero el mal se pue-de detectar al oeste. Las trampas que hay aquí son para engañar a aquellos de alineamiento Bueno, mientras que la plata es para disuadir a cualquier demonio de que vaya a lugares que no deberían. La lámpara de plata vale 100 po; la cruz pesa 300 po, y vale 400 po. El ídolo de Pholtus vale 875 po.

### 334. CÁMARA INTERIOR

Esta habitación hexagonal desnuda está polvorien-ta, llena de telarañas y olvidada. Cerca de la puerta hay un esqueleto vestido con harapos - probable-mente algún clérigo que encontró su fin aquí, por causas desconocidas. Esta claro que los restos no albergan ningún tesoro. Una vaga sensación de inquietud pesa sobre todos los que observan este lugar de oscuridad durante mucho tiempo. El lugar está vacío.

Si se detecta magia, un fuerte pulso proviene del

noroeste; si se busca el mal, toda la habitación emite una tenue radiación de poder maligno. Si se investi-ga el lugar, continúa:

Un ataúd de hierro negro se encuentra en la pared noroeste; su tapa de hierro, en la que hay incrustada una cruz de plata, yace a su lado. Sobre la losa hay un estuche de pergaminos olvidado.

Sobre el estrado hay un sarcófago invisible. *Dispar magia, detectar invisibilidad, dispar ilusión, o polvo de apariencia* revela lo siguiente:

El sarcófago no tiene tapa. Veis un cuerpo de vam-piro, vestido de negro y parece tranquilo, excepto por la estaca que le atraviesa el corazón.

Se trata de una ilusión. Una *gema de visión* (pág. 230 GDM), *visión verdadera*, o un efecto similar revela al verdadero ocupante; ver más abajo para más detalles. Una magia similar también revela que la cruz de plata en la tapa del ataúd es una espada mágica (*Fragarach*, descrita profusamente en el Apéndice C).

El tubo de pergamo contiene dos trozos de pergamino. Uno de ellos contiene dos conjuros (ambos de fuerza); el otro es un mensaje: "Que los Buenos utili-licen su nueva fuerza para sellar el horror de la os-curidad, demostrando su fidelidad al derecho y a la justicia. Los que escribimos esto carecemos del poder para hacerlo". Por supuesto, es una burla espan-tosa a las fuerzas del Bien. Si el ocupante del ataúd es visto de verdad, usa la siguiente descripción.

Tu poderosa magia revela una figura completemen-te diferente a la forma de vampiro. Ves a un apuesto hombre humano con pelo dorado. Va vestido con una sobrecapa blanca, recorrida por los brazos de Furyondy y Veluna y las astas de los Caballeros del Ciervo, en rojo. Lleva puesto un cinturón de oro, con una daga. Alrededor de su cuello hay una ca-denita de oro con un emblema de una corona y una media luna creciente; en su mano izquierda lleva un anillo de oro con un símbolo similar. Su escudo des-cansa bajo sus pies.

El ocupante del ataúd es el Príncipe Thrommel. Gran Mariscal de Furyondy, Preboste de Veluna, un Señor Paladín. Yace en *estasis*, una poderosa ilusión que le hace parecer un vampiro. Su cinturón de oro vale 500 po; la daga que lleva es una *daga +2/+3* contra oponentes grandes. Su cadena de cuello con amuleto vale 2.000 po, el anillo a juego vale 250 po.

Si se saca de la cámara, Thrommel despierta, pero está aturdido durante 1-4 turnos, sin saber sobre su identidad y su pasado. A partir de entonces, va recuperando todas sus facultades, volviéndose cau-teloso, circunspecto y taciturno. Si la espada ancha *Fragarach* está a la vista, él simplemente habla - y esta llega hasta su mano. Si la ha dejado atrás, no es consciente de su ubicación, pero pregunta si llevaba



una cuando fue encontrado, o si había una cerca. En cualquier caso, pide que le acompañen a la superficie; una vez allí, pide un caballo, alegando asuntos urgentes en otro lugar. Si algún personaje se porta excepcionalmente bien con él, le da su medallón, como regalo. Cualquiera más amable y servicial de lo normal con él recibe su anillo. Después, Thrommel se marcha a caballo.

Todos los rescatadores de Thrommel son posteriormente encontrados por un fuerte grupo de humanos y elfos (incluyendo clérigos, usuarios de la magia, guerreros y hombres de armas) unas 5-8 semanas después. Estas personas piden a los personajes que les acompañen a Mitril, ciudad principal de Veluna, donde Thrommel se compromete con la Noble Señora Jolene de Veluna. En esta ceremonia, cada personaje es nombrado *caballero* (si es un guerrero) o convertido en *anciano de la tierra* (para todas las otras clases). Cada uno tiene derecho a llevar la estrella de plata de Veluna y la corona de oro de Furyondy. Además, cada uno recibe una *poción de sanación extra*, un *anillo de protección +1*, y 2.000 ppt. El personaje más útil (que recibe el medallón de Thrommel) también recibe uno de los siguientes objetos, según según la clase: un libro de 12 conjuros de primer nivel de mago, un *collar de cuentas de oración*, un *escudo +1*, o una *bolsa de contención* (capacidad de 500 libras de capacidad). El segundo más útil de entre sus rescatadores (poseedor del anillo) recibe un caballo de guerra apropiado para la clase. Si algún personaje recuperó la espada ancha *Fragarach* y se mostró dispuesto a permitir o ayudar a Thrommel a que la recupere, esa persona recibe la espada ancha *Dañina* (también detallada en el Apéndice C) del Príncipe Thrommel. Todos los rescatadores también se ven honrados por aquellos que gobernan Furyondy y Veluna.

### 335. PASILLO SECRETO

A esta zona se puede acceder desde la trampilla secreta de arriba (área 313) o el túnel de salida de las obras exteriores (área 4 de la Torre Rota). Para dirigir los siguientes encuentros correctamente, debes estar familiarizado con todos los detalles de esta guarida y los ocupantes de las áreas 336 y 337. *Revisa las notas antes de empezar. Los ocupantes deben ser interpretados con inteligencia; pues deben ser muy peligrosos.*

El pasaje secreto conduce a una sala de 20' x 30' donde os horrorizais -quizás petrificados - al ver un enorme basilisco verde pálido mirándoos.

El personaje que va delante debe hacer un tiro de salvación contra petrificación. Casi simultáneamente, aparece un chorro de llamas; lee el siguiente pasaje más abajo. El basilisco es ilusorio; si se intenta descreer y se hace el tiro de salvación, se ve como

es en realidad, y esto se puede comunicar a otros, haciéndolos inmunes al efecto. Si se falla el tiro de salvación, la víctima queda petrificada, a pesar de la naturaleza ilusoria de la bestia. El basilisco observa a una víctima por ronda.

Una corriente de llamas surge de la parte oriental de la cámara y se extiende rápidamente al centro, yendo hacia el norte y al sur. La llama en movimiento crea una línea de brillo a lo largo de las paredes este y oeste del lugar, y luego envía violentas ráfagas de fuego a un par de grandes apliques de forja que se encuentran en las esquinas donde los pasajes norte y sur se adentran en la guarida del basilisco. Los apliques arden con llamas saltarinas, iluminando toda la zona.

Un *sirviente invisible* recibió la orden de vaciar un recipiente de aceite volátil en un canal inclinado, que se eleva por encima de una fuente de pared y la cuenca en el muro al este. Otro *sirviente invisible* enciende una luz para hacer que el aceite se inflame y la gravedad haga el resto. Si el grupo produce un ruido significativo en este momento, los ocupantes de las áreas 336 y 337 son alertados. Si el grupo es absolutamente silencioso, esos ocupantes podrían (10%) ser avisados; si son casi silenciosos, se utiliza el 30%. Los habitantes del lugar trabajan juntos para asegurar sus propias vidas.

### 336. SALA NORTE

Aquí habita Smigmal Mano-roja, una semiorca Guerrera/Asesina. Ella es la amante de Falrinth (en el área 337) y líder de la banda de bandidos de las ruinas exteriores (Torre). Al oír ruido en la zona de los basiliscos, se pone su *anillo de almacenaje de conjuros* (con cinco conjuros de *invisibilidad*) y abre cuidadosamente la puerta un poco para ver qué ocurre. Si se presenta la oportunidad, utiliza una de las cargas del anillo, se desliza y trata de asesinar al más poderoso de los intrusos, atacando por detrás de la víctima.

Smigmal se disfraza de elfa, y si es capturada al aparecer (debido a su ataque) intentará engañar al grupo haciéndole creer que está *hechizada* se vio oforzada a atacar, creyendo que los intrusos son invasores desagradables. Si esto también parece fallar, intenta usar *invisibilidad* para escapar, prepar por una pared esconderte en las sombras de más arriba.

**Smigmal Mano-roja:** CA 4 (*cuero +1 y escudo +2*), MV 12", Nivel 7/7 Guerrero/Asesino, pg 41, PE 4924; Fu 17 In 15 Sa 7 De 16 Co 17 Ca 14 #AT 3/2, D 3-8, AE veneno en la espada (tipo insinuante B, +3 bonif. al tiro de salvación, D 25 en 2 rondas), DE *anillo de invisibilidad*; Aptitudes de Ladrón: PP 45, OL 52, F/RT 45, MS 40, HS 31, HN 25, CW 95, RL 15

Smigmal lleva una *armadura de cuero +1*, utiliza un *escudo +2*, y empuña una *espada corta +1* en combate normal (o una espada corta normal que no brilla durante los intentos de asesinato). Ella es completamente malvada, y le enanta su trabajo. Está hambrienta de poder para hacer sufrir a los humanos, y odia su ascendencia humana. Ve a Falrinth como su herramienta, el que mejor la ayudará a obtener su poder. Luchará para proteger a Falrinth si tal acción parece valer la pena, pero ciertamente tratará de salvarse ella primero en caso de una muerte segura. Smigmal lleva dos pendientes (cada uno con un valor de 400 po) y un cinturón (3.200 po), y 7 po y 12 pe en un bolso. Sabe que la mayoría de las criaturas reaccionan favorablemente a las piedras de sangre, y ha estado comerciando con ellas y acumulándolas para propósitos futuros (ver cofre, más abajo).

Esta habitación de 20 pies cuadrados amueblada de forma sencilla es con claridad la residencia de alguien interesado en armas de tipos inusuales. De la pared cuelgan un atrapa-hombres y varios tipos de puñales (que brotan de guanteletes de metal, de doble hoja con empuñadura de piel de tiburón, y otros). Aquí hay cuchillos de hoja ondulada, cuchillos de doble punta, cuchillos con mango central cuchillos, falces, y un semicírculo de siete cuchillos arrojadizos emparejados alrededor de un broquel con un malvado pico central. Jabalinas de púas, una lanza corta con una hoja muy ancha (capaz de asentar un golpe como un hacha), un conjunto de mazas con cabezas de formas extrañas (un lobo con la boca abierta, una pata delantera draconiana, y otras) también se encuentran aquí. Una ballesta ligera con doble carril, para disparar un par de pernos simuláneamente, cuelga de una pared. El mobiliario incluye un un catre estrecho, un pequeño soporte, una mesa, dos sillones, un banco, un taburete, un cubo con tapa, un armario y un pesado cofre con cerradura de hierro y candado. Sobre una mesa y una estantería cercanas hay platos y alimentos. También hay varias botellas en la estantería.

Aquí no hay armas mágicas. La ballesta tiene sólo la mitad del alcance normal, pero una sola tirada para impactar para los dos proyectiles. Se carga como si fuera una ballesta pesada.

Los detalles sobre el garrote, el atrapa-hombres y el broquel el pico central, y la espada falce pueden encontrarse en el libro AD&D® UNEARTHED ARCANA. Los detalles de las otras armas nuevas pueden ser extrapolados a partir de otro tipos similares existentes.

El armario contiene ropa normal de varios tipos (mercador, trabajador, y otros). El cofre contiene más prendas de este tipo, garrotes, un frasco de ácido (estándar de 8 onzas, Daño 2-8 como proyectil arrojadizo), una *poción de polimorfar*, y un estuche



de cuero con seis frascos pequeños: cuatro de venenos ingeribles (tipos A, B, C, D) y dos de insinuantes (tipos B y C). El cofre tiene una tapa falsa; su agarre está protegido por una trampa de agujas recubierta con veneno insinuante de tipo D (salva o muere). En el compartimento secreto hay 30 gemas por valor de 50 po cada una (26 piedras de sangre y cuatro zircones), dos piezas de joyería (valor base 1.000-4.000 po cada una), y un cinturón con bolsillos (que contiene 50 po).

### 337. SALA SUR

Falrinth, un mago de 8º nivel, vive aquí con Kriitch, su familiar (un quasit). A todos los efectos es como si fuera de 9º nivel mientras Kriitch permanezca a una milla o menos de él. Falrinth es muy malvado y está loco por el poder. Cuando advierte a los intrusos, hace que Kriitch investigue en forma de ciempiés. Puede viajar a través de una pequeña abertura giratoria en la pared, y Falrinth puede utilizar telepáticamente sus sentidos, viendo las acciones de los intrusos desde la distancia mientras mantiene al ciempiés (quasit) bien escondido. A continuación, puede elegir un curso de acción apropiado (golpear y huir, ofensivo, defensivo, o lo que sea) en función de los poderes de los intrusos. Mientras Kriitch permanezca a menos de 10 pies de Falrinth, ambos tienen un 25% de Resistencia Mágica y regeneran 1 pg por ronda. Si Kriitch es asesinado, Falrinth baja inmediatamente al Nivel 4 (conservando sólo cinco conjuros, tres de primer nivel y dos de segundo) y huye.

**Falrinth:** CA 3 (*brazales de defensa*), MV 12", Usurario mágico de nivel 8 (nivel 9 con el familiar), pg 27, #AT 1, D 2-5, AE conjuros, DE regenera 1 pg por ronda, MR 25%; PE 4024 S10

117 W 10 D 17 Co 15 Ch 12

**Kriitch:** CA 2, MV 15", DG 3, pg 16, #AT 3, D 1-2/1-2/1-4, AE garra veneno (salva o pierde 1 punto de Destreza durante 2-12 rondas), ráfaga de miedo una vez al día (30' de radio), DE 25% MR, regenera 1 pg/ronda, golpea sólo con armas de hierro o mágicas, inmune al frío, al fuego y al rayo; PE 373

Los conjuros memorizados de Falrinth son:

Primer nivel: *manos ardientes, hechizar persona, tratar portal, salto*

Segundo nivel: *oscuridad 15' de radio, imagen múltiple, terribles carcajadas insufocables de Tasha\**

Tercer nivel: *inmovilizar persona, invisibilidad 10' radio, rayo relampagueante*

Cuarto nivel: *puerta dimensional, globo menor de invulnerabilidad*

Quinto nivel: *muro de fuerza* (por ganancia de nivel

debida al familiar)

Véase el Apéndice D para más detalles.

**Estrategia ofensiva típica:** Lanzar *globo menor e imagen múltiple* sobre sí mismo, preparar *inmovilizar*, seguido de *hechizar persona* y luego el de *Tasha o manos ardientes*.

**Estrategias defensivas típicas:** usar *salto* para escapar de un aprieto. *Oscuridad y/o invisibilidad* para permitir la retirada a la zona 337, con *trabar portal* sobre la puerta; continuar hacia área 338 por la puerta secreta, bloqueando el pasaje con *muro de fuerza* (colocado justo dentro de la habitación para bloquear incluso el descubrimiento de la puerta secreta) y recogiendo los objetos preciados. Si está a punto de ser descubierto, Falrinth lanzará *puerta dimensional* a uno de los dos pasajes - ya sea el pasillo al este del área 313, o el pasaje secreto a la Torre o a la salida exterior.

Falrinth no se atreve a permanecer en el Templo tras su derrota; tiene demasiados enemigos. Planea utilizar a Smigmal como herramienta para lograr el control de las fuerzas restantes del Templo, para poder convertirse en el gobernante de un dominio de muerte y destrucción, igualando o incluso superando al de Luz (¡Ambicioso, ciertamente!). Kriitch es un regalo de la demoníaca Lolth, que está feliz de tener patas de gato en el territorio de Zuggtmoy (por razones obvias). Falrinth ha ideado las trampas y la falsa guardia (337a) para engañar a los intrusos que son demasiado poderosos como para ser derrotados ofensivamente. Lleva *brazales de defensa* CA 6, y lleva una bolsa que contiene nueve gemas por un valor total de 1.350 po (dos ágatas de musgo, dos perlas blancas, tres hematites, un zafiro y una turmalina).

Esta habitación es obviamente la cámara de un mago. Un triángulo taumatúrgico permanece en el umbral. La estantería que rodea el lugar está llena de todo tipo de animales disecados y momificados y demás. Una capa con extrañas runas cuelga cerca de la puerta este. Hay una gran cama con un pequeño armario, un taburete, una mesa de escritura con un extraño candelabro, un brasero y un par de lámparas colgantes cerca de la cama. En la esquina sureste hay un aplique de pared, frente a la cama. Una estera de junco cubre el suelo. Un pergamo con runas cuelga en la pared este, junto a una puerta; otro, en la pared sur, frente a la entrada, parece ser un mapa del nivel de la mazmorra.

El pergamo del sur tiene una trampa de *runas explosivas*, sólo detectables por ladrones o magos (los primeros tienen un mero 5% de probabilidad, los magos un 5% por nivel). Si es leído por cualquiera otro ser que no sea Falrinth o Smigmal (u otros a los que ellos mismos instruyan), las runas detonan,

infiriendo de 12 a 30 puntos de daño por fuego (6d4 + 6) al lector (sin tiro de salvación posible) y a cada criatura en un radio de 10 pies (salvación contra conjuros para sufrir solo la mitad del daño). La explosión destruye el mapa. Las runas sólo pueden eliminarse con un conjuro de *disipar magia*.

El mapa no muestra puertas ni pasajes secretos, pero revela todo lo demás en esta área y las áreas 301-320, incluyendo a sus residentes. No muestra las áreas 321-334 (a las que se accede por las puertas del área 306, excepto por la más meridional). El pergamo en la pared este parece ser una advertencia de no tocar la puerta este. Si se lee, la advertencia también contiene otro conjunto de *runas explosivas* (ver arriba para más detalles). La puerta este lleva, por supuesto, al área 337a. El armario contiene ropajes y varios libros, obras poco llamativas de historia y botánica. El extraño portavelas es una obra antigua en electrum, con un valor de 1.500 po. El aplique de la pared sureste acciona la puerta secreta.

### 337a. SALA ESTE

La puerta al este se abre a una sala de trabajo de 10' cuadrados. Dentro hay unas cuantas botellas que contienen varios componentes de conjuro, un banco, seis bastones de diferentes maderas, y seis cetros de metal, hueso y marfil. Dentro de un estante hay nueve varitas. Aquí hay también un cofre de latón, protegido por una cerradura de hierro reforzado y una aldaba con un gran candado.

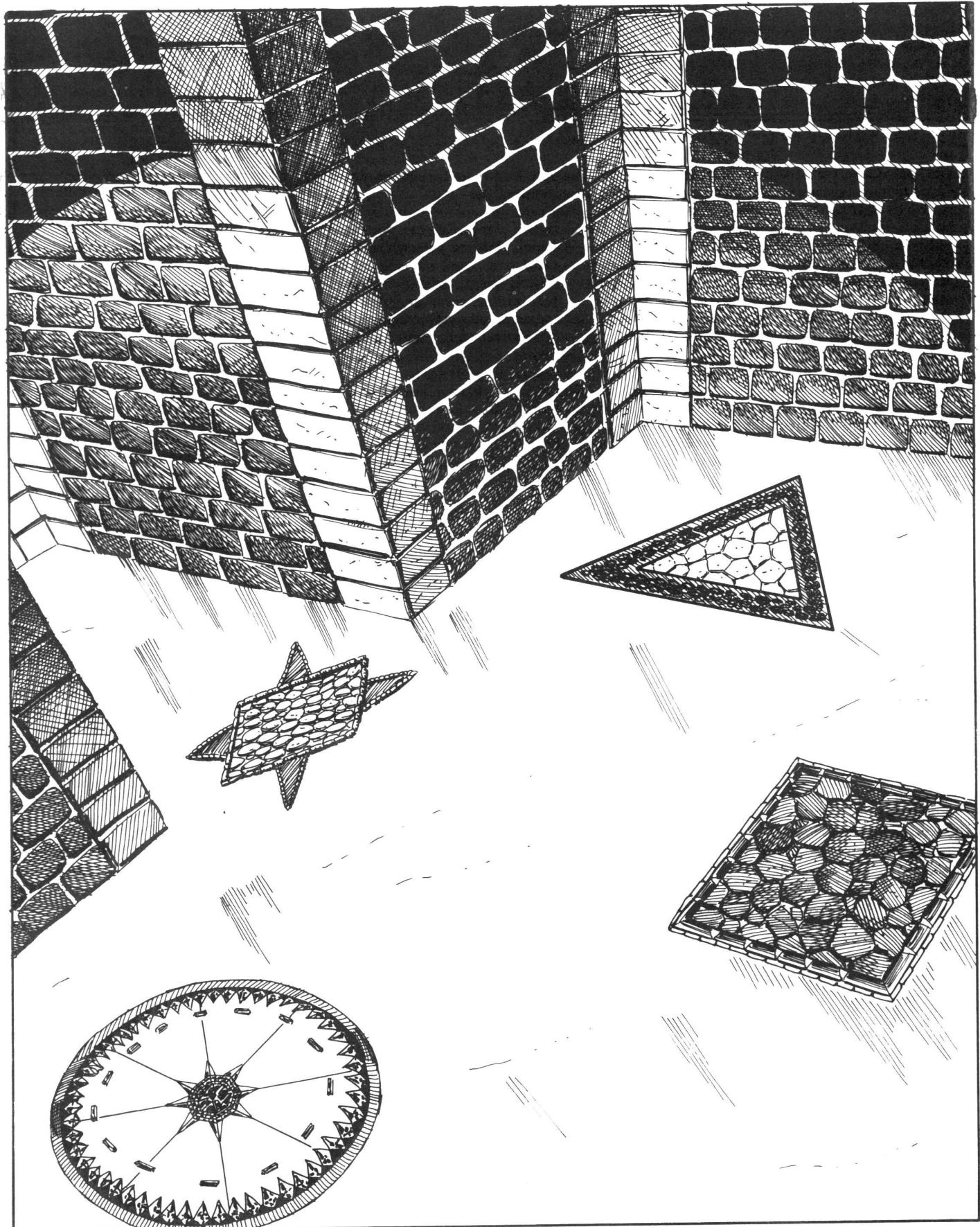
Los componentes delconjuro son sólo de tipo común y en pequeñas cantidades: fósforo, azufre, una piedra de alojamiento, etc. Cada una de las varitas ha sido tratada con el *Aura mágica de Nystul* y por tanto parece valiosa. Hay tres pociones en la estantería: *disminución, sanación e ilusoria de hallazgo de tesoros*.

El cofre está amañado para que una nube de gas de cloro surja al abrirlo; y cada criatura en un radio de 5 pies debe superar un tiro de salvación contra veneno, con un bonificador de +3, o muere. La nube aparece, sin embargo, cuando se abre el cofre cuidadosamente, y esta trampa no puede ser desactivada.

El cofre contiene libros llenos de un galimatías escrito y un pergamo de papiro de contenido similar; estos objetos se disuelven en la nube de gas. Los restos de aquellos sin embargo parecen ser de varios libros de conjuros y un pergamo mágico.

### 338. HABITACIÓN OCULTA

Esta habitación de 10' x 30' es sin duda donde el mago que habita en la sala que hay al norte estudiaba sus trabajos. En este lugar hay todo tipo de aparatos mágicos. Al norte, un banco de trabajo recorre unos 15 pies a lo largo de la pared cerca de la puerta. La pared aquí está llena de estantes, con todo tipo de





recipientes y contenedores. Sobre una pequeña chimenea cuelgan varias calderas; un brasero, un horno y un fuelle están en los alrededores. A lo largo de la pared sur hay un escritorio elevado, flanqueado por un par de atriles, cada uno con un tomo cerrado.

En el extremo de la habitación hay una mesa, una silla de respaldo alto y un armario abierto. Sobre la mesa hay una copa verde, una caja de hierro, un montón de gemas, varios frascos de pociones y un estuche de cuero. En el armario hay tres cofres de hierro, una bola de cristal, un sombrero negro alto y puntiagudo, una caja de madera rojiza, una larga varita de latón, cinco grandes libros y una pequeña estatuilla de cerámica.

Es posible que Falrinth siga aquí cuando los personajes lleguen; si es así, se esconde en el extremo este de la habitación, listo para salir (mediante *puerta dimensional*) si su descubrimiento es inminente u obvio. El armario también contiene tres tubos de pergaminos de marfil, a menos que Falrinth se los haya llevado.

Los volúmenes en los estantes de libros están encuadrados en cuero y bronce, y son mágicos. El más occidental es un *tomo de liderazgo e influencia*; el oriental, un *grimorio del necio*. (Falrinth tenía miedo de abrir cualquiera de los dos). Los recipientes y contenedores tienen varios componentes de conjuro (tomados del laboratorio, área 330), con un valor de 6.000 po (900 po de volumen).

La copa sobre la mesa es de jade, con un valor de 100 po. Falrinth puede haber tomado dos gemas (un ópalo de fuego y un rubí de estrella, cada uno de los cuales vale 1.000 po). Quedan otras nueve gemas: un ojo de tigre, ágata de musgo, ámbar, amatista, jaspe, perla blanca, perla rosa, topacio y circonita (las dos primeras valen 10 po cada una, el topacio 500 po, y cada una de las otras 100 po).

Falrinth puede haber tomado una *poción de velocidad* de esta mesa; otras que quedan son pociones de *PES*, de *volar* y de *agua dulce*. El estuche de cuero contiene una *varita maravillosa* con 50 cargas.

La caja de hierro de la mesa contiene el *Orbe de la Muerte Dorada*. El Orbe es una esfera tallada para recordar la forma de un cráneo humano pero a la que le falta su mandíbula inferior. Irradia el mal tan fuertemente que los paladines y los clérigos del bien son incapaces de tocarlo (o incluso la caja).

Cualquiera que agarre el artefacto obtiene ciertos poderes mágicos, y al instante sabe cómo invocarlos desde el Orbe: *detectar mentiras*, *conocer el alineamiento y veneno*. Estos poderes pueden ser utilizados sin límite mientras el *Orbe* esté en su poder. El poseedor también puede hacer que el gran trozo del área 10 (del Templo Superior) suba y baje. El carisma del usuario se ve afectada, y se aplican otros detalles únicos; consulta el Apéndice C para más detalles.

Los tres cofres de hierro del armario contienen 107 ppt, 310 po y 228 pe, respectivamente. El cristal es una *bola de cristal hipnótica* sintonizada con Zuggtmoy. El sombrero puntiagudo lleva runas críticas; no tiene valor en efectivo, pero es fácilmente reconocido por todos los asociados a Falrinth, y otros tantos por toda la mazmorra.

La estatua de cerámica es de una rana solitaria, si Falrinth ha reunido sus objetos. Intacta, representa una rana comiendo un insecto, siendo este una *mosca de ébano*.

La caja de madera rojiza es un santuario que se abre, con adornos de oro, con un interior negro sobre el que está incrustada una tela de araña de plata, estrellas de nácar y un orbe de granate. Como las puertas del santuario se despliegan, una estatuilla de ébano de Lolith sale de una cavidad en la base para situarse ante la telaraña. Este ícono tiene un valor de 6.000 po, pero debe ser destruido por los personajes Buenos.

Una zona en la parte trasera del armario irradian magia, pero el espejo mágico que contiene sólo puede obtenerse mediante el uso de la varilla de latón. La punta de este objeto con forma de varita está extrañamente dentada, y puede usarse para abrir el lateral del armario, permitiendo que el *espejo de valor mental* contenido en él se deslice para sacarlo. Sin esta llave, el *espejo* quedará destruido al hacer cualquier intento de extraerlo, sin importar el cuidado que se tenga. Los cinco grandes libros están encuadrados en un extraño cuero, rematados con hierro, y cerrados con llave. Son los libros de conjuros de Falrinth, cuyo contenido se indica a continuación.

Cada uno de los tres tubos de pergaminos del armario (que no están allí si Falrinth ha escapado con ellos) contiene un pergamo de siete conjuros. Esta es una selección de los libros de conjuros de Falrinth que puede utilizar para empezar otros nuevos si es necesario. Los conjuros de estos pergaminos se señalan con asteriscos a continuación.

- Libro 1: *alterar fuegos normales*, \*manos ardientes, \*hechizar persona, comprender idiomas, luces danzantes, \*detectar magia, agrandar, trabar portal, salto, cuchichear mensaje, aura mágica de Nystul, empujar, \*leer magia, sirviente invisible, ventriloquía, \*escribir
- Libro 2: *luz continua*, \*oscuridad 15' radio, *PES*, *oro de primos*, olvidar, \*urticaria, \*levitar, \*imagen múltiple, truco de la cuerda, terribles carcajadas insofocables de Tasha, cerradura de mago
- Libro 3: *clariaudiencia*, flecha flamígera, \*inmovilizar persona, \*invisibilidad 10' radio, \*relámpago, protección del mal 10' radio, \*don de lenguas, respiración acuática
- Libro 4: \*puerta dimensional, \*extensión I, \*trampa de fuego, \*globo menor de invulnerabilidad, convocar monstruos II, ojo de mago

- Libro 5: contacto extraplanar, \*muro de fuerza

## LA PRISIÓN INTERDICTA DE ZUGGTMOW

Ten en cuenta que las formas de llegar a esta zona están limitadas. Asegúrate de estar familiarizado con todas ellas, así como con las diversas estadísticas sobre Zuggtmoy (encarcelada y liberada) antes de permitir que cualquier personaje entre en esta zona.

### 339. SALA DE MAGIA ELEMENTAL

Esta enorme y resonante sala está construida a base de piedras negras pulidas, que devuelven extraños reflejos de luz. Lo más llamativo de este lugar son los símbolos colocados en el suelo de la cámara.

Al norte hay un triángulo de piedra opaca con una especie de metal gris; un resplandor palpitable parece extenderse en pulsos de color pardo que bañan toda la zona. Al este hay un gran cuadrado de 10' de piedra translúcida, azul en los bordes y con un tono verde intenso en el centro, bordeado por una franja de color verde pálido; el conjunto emite hojas onduladas de luz verde azulado. Al sur hay un círculo de cristal translúcido rodeado por una banda plateada; el conjunto emite lentes nubes de luz pálida, que se extienden y desaparecen. Al oeste hay un largo diamante con cuatro puntas que irradian desde los de los lados del rombo. El conjunto está formado de piedra translúcida moteada de rojo y ámbar, perfilado en oro rojo. Despide repentinamente lenguas de brillo, planos de luz pálida y ardiente que se desvanecen tan rápido como aparecen.

Todas estas radiaciones brillan en las paredes y en el suelo de la sala. Cualquier objeto que se coloque en el centro de los cuatro símbolos muestra las cuatro iluminaciones diferentes, y el espantoso color púrpura de su mezcla. Si se mira hacia arriba lo suficiente, se pueden ver destellos ocasionales de luz que pueden ser vistos desde el techo abovedado, que se eleva 60' o más por encima.

El pasillo de 30' de ancho al oeste parece ser la única entrada al lugar.

En este lugar se encuentran tanto el mal como la magia. La magia irradian desde los símbolos del suelo, el mal de todas partes. Cualquier criatura que pise el área de un símbolo elemental y permanezca allí durante 3 segmentos (*NdT: 18 segundos*) es transportada al correspondiente *Nodo Elemental*; la Caverna del Aire (círculo), las Madrigueras de Tierra (triángulo), los Pozos de Fuego (rombo) o el Laberinto de Agua (cuadrado). La única manera de escapar de estos lugares es conseguir abrirse paso a otra zona de "portal" o poseer el *Orbe de la Muerte Dorada*, encastreado con las cuatro gemas propias.

Zuggtmoy utilizó una vez los símbolos para visitar



los Nodos Elementales, y para enviar a sus víctimas de los sacrificios a su terrible destino en estos lugares. Ahora, sin embargo, la demonio no puede entrar en esta sala hasta que se rompan los cuatro portales sellados. Si se ha hecho esto, sin duda vendrá aquí para agradecerselo a su manera a sus liberadores. Si Zuggtmoy es destruida, los símbolos pierden su magia, y los propios Nodos Elementales parpadean extinguiendo su existencia, destruyendo todo lo que haya en su interior en ese momento.

#### 340. LA SALA DEL TERROR

Este lugar es horrible y repugnante, repugnante y temible. La piedra trabajada parece leprosa y moteada. En todas partes se esculpen formas fúngicas de forma y coloración sacadas de una pesadilla. Cada columna que se eleva hasta el techo se retuerce y se revuelve con hongos entrelazados. Las paredes gotean limos y rezuman repugnantes exudaciones. Los extraños rojos, los repugnantes amarillos, putrefactos grises y marrones, nauseabundos verdes y horribles azules se mezclan en un vertiginoso remolino en el centro de la parte norte del lugar, donde se encuentra un enorme trono púrpura.

Esta gran silla está esculpida para mostrar hongos y formas humanas, pero los estatuas figuras lloran de dolor mientras los hongos brotan de su carne, se alimentan de sus cuerpos muertos y descompuestos, o crecen desenfrenadamente en sus restos óseos. Incluso la forma del trono es abominable; su asiento es ancho y redondo, con una superficie cóncava y cuatro hendiduras semiesféricas, dos delante y dos detrás. Tiene amplios reposabrazos, pero no tiene respaldo alguno. Se encuentra sobre una tarima de cuatro niveles de cuatro niveles, cuya parte superior y escalones de 2' de altura están tallados en bajorrelieve para representar hongos, limos, mohos, gelatinas y otros horribles crecimientos que devoran una masa compacta de seres humanos vivos y muertos.

La demonio debió utilizar esta zona para ver a los cautivos y a los sirvientes, los primeros iban a cualquier destino innombrable que les esperaba, los segundos exaltados por el hecho de que no les esperaría un destino similar, siempre que sirvieran bien a Zuggtmoy.

En las paredes se alinean proyecciones que se asemejan a vegetación marchita, y cada una de ellas emite una tenue iluminación, pero omnipresente. Tanto en el muro este como en el sur hay pasajes y puertas. Unas válvulas gemelas de bronce en el centro del muro sur acompañan a las puertas gemelas que se encuentran en otras partes de la mazmorra, llenas de cierres y runas plateadas brillantes. Al oeste, un tramo de escalones de 20' de ancho serpentinos conduce a una cámara, llena de luz tenue pero con un aspecto multitonal que cambia continua-

mente de color e intensidad.

Las grandes puertas de bronce tienen, por supuesto, un conjuro de *antipatía permanente* sobre ellas; todos aquellos que hayan fallado algún tiro de salvación previo contra este efecto son incapaces de acercarse a menos de diez pies de estas puertas. Estas se encuentran cerradas de la forma habitual: encadenadas, cerradas con llave, selladas con hierro blando, y con la secuencia de runas de advertencia talladas muy profundamente.

La puerta secreta de la esquina suroeste no puede abrirse desde esta zona, excepto por medios mágicos. Zuggtmoy no puede entrar en este Salón de Audiencias a menos que tres puertas hayan sido destruidas: la Gran Entrada (en la superficie, área 1), el Templo de la Tierra (área 145) y la Cámara Octogonal (área 210).

#### 341. LUGAR DE LA TIERRA Y DE LAS CADENAS

Esta cámara de 30' x 40' es de un extraño compuesto de piedra rosa pulida, cadenas doradas y un suelo de tierra suelta. Una profunda tierra negra cubre todo el suelo, excepto en una pasarela de cuatro pies de ancho que bordea la habitación. Cadenas de metal brillante cuelgan de las paredes, fijadas por anillos también a la pasarela. La habitación es oscura; las paredes no muestran ni apliques de forja ni de pared.

Seis hongos de color violeta brotan del centro de la zona de tierra. Cada uno mide siete pies de alto con cuatro ramas de 4' de longitud; todos ellos se mueven para atacar a cualquier criatura en la zona o cerca de la zona de tierra. Al hacerlo, surge también un bosque de 50 pequeños brotes en forma de hongos. Estos tienen rostros y ojos falsos, que parecen seguir a sus peligrosos parientes en su intento de enriquecer la tierra con carne humana. Cada vez que un hongo acierta un golpe, un alegre sonido ululante sale de las cavidades que golpean las copas de estos monstruosos espectadores.

Si todos los hongos violetas son asesinados, los otros hongos expulsan pequeñas nubes de esporas a una distancia de 6 pies, atacando como monstruos de 3 Dados de Golpe; una víctima impactada queda cegada durante 1-4 rondas (sin tiro de salvación posible). Cualquier golpe o patada destruirá uno de estos hongos menores, y una luz brillante (como la del conjuro *luz* o el de *luz continua*) los marchitará a todos en una sola ronda.

**Hongo Violeta (6):** CA 7, MV 1", DG 3, pg 24 cada uno, #AT 4, D 0 + putrefacción (salvación contra veneno o muere); PE 231 cada uno (x6)

**Hongos ululantes (50):** golpean automáticamente,

MV 0, DG Vs, pg 1 cada uno, #AT 1, D ceguera 1-4 rondas (alcance 6 pies); PE 8 cada uno (x50)

Si se busca en el suelo de tierra, se encuentra que tiene 4 pies de profundidad, es húmedo, suelto y rico. Escondido justo en el centro, bajo la tierra, hay un estuche de marfil (valor de 1.400 po) que contiene una varita de iluminación (44 cargas).

#### 342. SALA DE LOS CRÁNEOS CORONADOS

Las paredes enlucidas de esta sala de 30' x 20' están decoradas con muchos murales, que representan escenas en las que humanos, semihumanos, y humanoides están siendo ataviados con galas de diversa índole y con coronas de oro, adornadas con símbolos de calaveras. Encima de todo hay pinturas de una calavera dorada con una corona plateada, en la que están engastadas gemas de color rojo, azul-verde, cristal y marrón anaranjado. El suelo tiene azulejos negros y amarillos de un pie de ancho. La pared sur muestra escenas de devastación elemental, y bajo cada escena, hay una silla. Salvo por las apliques de forja, la sala no contiene más accesorios.

#### 343. SALA DE LA ALEGRÍA

Las paredes enlucidas muestran aquí escenas de de juerga y desenfreno, en las que participan individuos coronados, similares a las de la sala anterior. Aquejados recompensados en la antecámara fueron traídos aquí para ser agasajados. Sofás, cojines y almohadas rodean pequeñas mesas. El lugar está desordenado, como si sus habitantes se hubieran ido apresuradamente. Varios soportes están volcados, al igual que las sillas; las manchas en las alfombras muestran donde se derramó comida y bebida y que nunca fue limpiado. Por todos lados se encuentran dispersos platos, cubiertos y recipientes para beber. Todos los muebles son de excelente factura y materiales, pero son todos repugnantes por lo que representan. Las paredes tienen muchos apliques, y candelabros de bronce y en los rincones hay lámparas colgantes.

#### 344. SALA DE LOS DEMONIOS

Esta sala enlucida está decorada con murales en las paredes. Todos muestran demonios de menor importancia que rinden homenaje a los humanos de mente maligna. Aquí también hay escenas de matanza y destrucción, mostrando obviamente los hechos que hacen que se deba rendir tal homenaje. Un sillón sencillo de madera negra está centrado contra la pared este, frente a una salida de 10' de ancho al oeste. Muchos apliques de bronce se alinean en las paredes, pero no hay otros muebles en este lugar.



### 345. SALÓN DE LA GLORIA

Las paredes de esta sala de 20' x 40' están llenas de frescos. En cada una de las paredes de mayor longitud, al norte y al sur, cuelgan dos trajes de armadura de placas; y todas son de metal negro, esmaltado con extraños glifos en pigmentos rojos, blancos, verde y marrón, rodeando una calavera dorada. Las armaduras están extrañamente estriadas y con púas; los cascos están forjados para dar a su portador un aspecto muy aterrador. Cada uno de los cuatro trajes de armadura también lleva una enorme espada de dos manos.

Estos cuatro trajes de armadura animada custodian esta sala, atacando a todos los que entran. Son inmunes a toda la magia, pero pueden ser golpeados por cualquier tipo de arma. Luchan sin pensar, hasta que son destruidas, para prevenir que los intrusos permanezcan o pasen a través de la cámara. No entrarán en el área área 344, pero perseguirán a los intrusos por el pasillo oeste y por todas las demás salas (áreas 346-353) excepto la 340. La calavera dorada incrustada en cada armadura es de oro real, con un valor de 50 po. También hay cuatro gemas de topacio incrustadas en cada traje (cada gema vale 500 po).

**Trajes de armadura (4):** CA 3, MV 6", DG 9, pg 45 cada uno, #AT 1, D 1-10 (espada a dos manos), DE inmune a toda la magia, dañado sólo por golpes (cualquier arma); PE 2140 cada uno (x4)

Los frescos muestran a humanos con coronas y túnicas, atendidos por demonios de importancia menor y esclavos que llevan ricas recompensas desfilando en triunfo ante una horrible figura hinchada sobre un asiento en forma de trono. El cuerpo esférico moteado de hongos de esta criatura está coronado por un crecimiento similar a una seta con un rostro superpuesto. El cuerpo tiene cuatro patas de elefantinas, pero no tiene brazos visibles. Sentada junto a esta abominación hay una figura demoníaca (un cambion, con toda probabilidad), también sentado en un trono.

### 346. CÁMARA, 20' x 30'

Esta sencilla habitación no está amueblada, salvo por una gruesa alfombra en el suelo y muchos apliques de pared vacíos. Sus paredes están formadas por bloques de piedra maciza, casi sin juntas entre ellos y pulidos. La habitación no tiene ocupantes.

Este área era la sala de guardia donde los demonios y seres similares vigilaban cuando Zuggtmoy celebraban el consejo.

### 347. CÁMARA DEL LAVADO

Este lugar está decorado en tonos morados y rojos: alfombras, cojines, muebles tapizados, tapices, etc. Un gran diván, cubierto de seda de color ciruela con figuras en naufragios verdes y naranjas, domina la pared norte. Detrás de este diván hay un tapiz que representa la esférica criatura con cuello y cabeza de hongo. Delante del sofá hay varios taburetes de cincabrio. Toda la madera tiene incrustaciones de nácar, mostrando demonios, hongos y cosas peores. Los candelabros de pared y apliques son de cobre brillante, ya sea porque son limpiados a menudo o porque mantienen su brillo gracias a la magia. Ante un trono, un cuenco de oro contiene piezas de platino.

El cuenco vale 235 po. Contiene 21 monedas de platino, cada una marcada con la cara de la demostración, con una runa maligna en el anverso. Estas son fichas, que muestran que el portador tiene el favor especial de Zuggtmoy.

### 348. SALA PÚRPURA

Las piedras en este lugar son de un intenso color púrpura, y todo el mobiliario es de un tono similar: alfombra malva, tapices lilas y puros, incluso una larga mesa con 12 sillas y una más grande en la cabecera están lacadas de color violeta. Por encima de la mesa cuelgan candelabros de bronce, y los apliques de bronce de la pared están colocados a intervalos regulares. Probablemente este lugar fue una cámara del consejo. La pared sur alberga un gran mapa de Flanaess, con el Templo en el centro. Muestra las conquistas del Templo sombreadas en púrpura, junto con puntos de color púrpura, negro, rojo, verde, blanco y marrón. Junto a cada punto hay algunas marcas críticas, mostradas por la mayoría de las ciudades y pueblos.

Si se usa *leer magia* para examinar el mapa, sus escritos revelan las identidades de individuos de muchas naciones. Cada uno es un agente secreto del Mal Caótico, que sirve a Zuggtmoy, Iuz, y a algún aspecto del Mal Elemental. Si se le lleva este mapa al Archiclerigo de Veluna en Mitrik, este pagará una recompensa de 10.000 po por la información, y los responsables ganarán el alto favor de Veluna. Continúa si se abre la puerta que hay al este:

Las paredes de la pequeña habitación que hay al este conducen a un surtido de armas: arco largo, carcaj con una veintena de flechas, espada, lanza, y una gavilla con cuatro jabalinas.

Todas las armas, excepto el arco, son de plata; las puntas de flecha son de plata maciza. La puerta secreta sólo puede activarse introduciendo una punta de flecha en una pequeña abertura.

### 349. CÁMARA DEL PLACER

Esta espaciosa cámara está llena de un opulento mobiliario: alfombras de rico tono dorado, nueve illas púrpuras de felpa, cinco divanes de terciopelo verde, diez cojines de seda gris regada, ocho de raso de color naranja intenso, y seis otomanos de cuero negro brillante. Los murales y tapices que hay en la pared muestran escenas de libertinaje en medio de un bosque de hongos sobre lechos de moho y lugares similares. Un asiento dorado se yergue en el centro de la sala. Un tapiz muestra a los hongos de cuerpo redondo, con piernas elefantinas y una cosa bulbosa con cabeza de hongo sentada en la silla del trono, en medio de un desfile de formas fúngicas.

Todo el mobiliario en esta trampa mortal son criaturas. La alfombra es moho amarillo; las sillas son hongos violetas; los sofás son baba verde; los otomanos son pudín negros; las diez almohadas son cienos grises, y ocho de raso son jaleas ocres. Caminar sobre la alfombra provoca de forma automática que el moho lance sus venenosas nubes de esporas, y el contacto con la carne de sangre caliente hace que cualquier pieza de mobiliario cambie a su verdadera forma. Zuggtmoy puede, por supuesto, relajarse aquí y disfrutar. El trono pesa 400 libras y vale 50.000 po intacto. Es tan ancho, sin embargo, que no cabe en un *agujero portátil* o en una *bolsa de contención*. Si se rompe, el valor de sus trozos es sólo de 3.800 po.

**Mohos amarillos (15 parches, cada uno de 10' cuadrados):** CA 9, pg 5 (por parche) MV 0, #AT 1, D1-8, AE nube 10' cubo (infinge daño y requiere tiro de salvación contra veneno o muere), DE afectada sólo por el fuego (destruye) y luz (causa letargo durante 2-12 turnos); PE 100 cada uno (x15)

**Hongos violetas (9 sillones):** CA 7, MV 1", DG 3, pg 24 cada uno, #AT 4, D putrefacción (salva contra veneno o morir); PE 199 cada uno (x9)

**Limos verdes (5 sillones):** CA 9, MV 0, DG 2, pg 16 cada uno, #AT 1 (si se toca), D se convierte en limo en 1-4 rondas, AE come madera lentamente, metal rápidamente (armadura de placas en 3 rondas), DE afectada sólo por el frío, el fuego o *curar enfermedad*, PE 642 cada uno (x5)

**Cienos grises (10 almohadas):** CA 8, MV 1", DG 3+3, pg 10 cada uno, #AT 1, D 2-16, AE corre metal como el pudín, DE inmune a calor, frío, la mayoría de los conjuros de 1er lvl. (sólo le afectan los golpes y el rayo), Psi Nula; PE 250 cada uno (x10)

**Jaleas Ocres (8 almohadas):** CA 8, MV 3 ", DG 6, pg 15 cada una, #AT 1, D 3-12, AE fluye a través de espacios pequeños, disuelve la carne, DE el rayo se divide por la mitad; PE 240 cada uno (x8)

**Puding negros (6 otomanos):** CA 6, MV 6", DG 10, pg 25 cada uno, #AT 1, D 3-24, AE disuelve madera (1 ronda), metal (mallas en 1 ronda, placas en 2



rondas, +1 ronda p/c "plus" mágico), DE golpes o rayo divide por la mitad, inmune al frío (dañado sólo por el fuego y algunos conjuros); PE 1700 cada uno (x6)

### 350. SALA DE LA ESCULTURA

Este lugar está lleno de armarios, forrado con estantes, e incluso las paredes tienen muchas alcobas y nichos. Todos llevan esculturas de cerámica, hueso, piedra, concha y otros materiales. Estas figuras representan hongos de todo tipo -hongos, tizón, etc.- en todos los colores, tamaños y formas. Una docena de esculturas más grandes están hechas de marfil, con incrustaciones de materiales translúcidos, y se encuentran en el suelo, aparentemente para ser usadas como taburetes por aquellos que deseen descansar mientras observan la galería.

Los trece taburetes son chillones, encantados para parecer inanimados. Si se toca un taburete cambia a su forma real y grita muy alto. Esto atrae a Zuggtmoy, si es capaz de entrar en la habitación, o si no la alerta sobre la localización de los intrusos.

**Chillones (13 taburetes):** CA 7, MV 1", DG 3, pg 20 cada uno, #AT 0, ruido DE; PE 95 cada uno (x13)

Si se gastan 10 turnos por persona examinando las diferentes esculturas, se encuentran ocho que son valiosas (con un valor de 200-800 po cada una). Otras cuatro irradian magia pero no tienen ningún otro valor aparente; si se tiran al suelo, cada una se convierte (permanentemente) en un chillón normal.

### 351. HABITACIÓN CON SUELO DE TIERRA

Este lugar es de piedra pulida de color marrón. El techo sobre vuestras cabezas se eleva 12 pies de altura. No hay apliques en este lugar, ni ningún otro sitio para colocar una antorcha o una vela. El suelo es de tierra de pared a pared, una rica tierra oscura, poco compactada. La habitación por lo demás está vacía.

El suelo, de 6 pies de profundidad, puede ser examinado a fondo examinado en 30 turnos por persona, pero no hay ningún tesoro aquí. Esta habitación es donde una vez Zuggtmoy vino a dormir, con sus tallos fungosos a modo de piernas plantadas en la tierra.

### 352. SALÓN ESTE

Los pulidos escalones descienden unos 20 pies hasta un salón que se ensancha hasta 40' de ancho. El suelo aquí es de serpentina y de pórfido. Las paredes son de mármol negro, con vetas verdes y púrpuras. Runas de gris brillante y negro tinta marcan las paredes, con glifos que parecen moverse y cambiar de forma cuando no se los mira directamente. De apliques de bronce y cobre espaciados a intervalos de 5' de distancia en las paredes proviene una extraña luz. De

ellos salen extrañas llamas de todos los colores del arco iris, primero un tono, luego otro. El techo abovedado a 30' de altura está aparentemente revestido de plata brillante, y refleja la luz en las paredes y el suelo pulidos.

Tres grandes pedestales se encuentran a 20 pies hacia el oeste. Cada uno de ellos tiene 12 pies de altura y unas 30 pulgadas de diámetro, y todos están rematados con una calavera de metal que parece haber sido fundida como parte del pilar. También todos ellos portan extraños símbolos y sigilos que se desplazan y cambian lo que los hace ilegibles. El pilar del sur es de electrum; el del centro, de oro; el del norte, de platino.

El pilar de electrum puede valorarse (si es de metal sólido) en 50.000 po. El pilar de oro vale unos 100.000 po; el de platino, 500.000 po.

### 353. GRAN SALA

Unos 30 pies más allá de los pilares impares, la sala se ensancha hasta los 60 pies de ancho. Una enorme tarima de alabastro translúcido domina el extremo oeste del lugar. Ante esta plataforma escalonada hay un dispositivo mágico, dispuesto en el suelo: un hexágono formado por dos triángulos equiláteros entrelazados y un círculo que los rodea, y que parece estar hecho de electrum fundido. Las puntas que sobresalen de los lados del hexágono central brillan con diferentes colores; en el sentido de las agujas del reloj desde el norte, son: rojo, naranja, amarillo, verde, azul, e índigo. El centro del dispositivo emite pulsaciones de una luz púrpura pura.

Si las cuatro puertas de bronce selladas han sido rotas, este dispositivo llevará a cualquiera y a todos los que pisen su centro púrpura al propio Plano Abisal de Zuggtmoy. Si no, entonces no ocurre nada al entrar en él.

El estrado está marcado como "A" en el mapa. Sobre él hay un enorme trono de plata, engastado con 666 gemas preciosas: 300 de valor base 50 po; 200 de valor base 100 po; 100 de valor base 500 po; 33 de valor base 1.000 po; y 33 de valor base 5.000 po. Contiene todos los tipos de piedra preciosa conocida por el hombre. Cada piedra está sintonizada con un demonio: un Tipo I a cada una de las de menor valor; Tipo II a las de 100 po; Tipo III a las de 500 po; Tipo IV a las de 1.000 po; y los demonios babau a aquellas de 5.000 po. Quienes las posean obtienen la atención demoníaca en el momento que menos lo deseán; se puede utilizar un conjuro de *exorcismo* para limpiar 20-120 (2d6x10) gemas. Si se extraen todas las gemas del trono, Zuggtmoy es liberada para volver a su plano de origen (como si todas las puertas de bronce hubieran sido destruidas), pero es encarcelada allí durante 66 años, después de los cuales puede salir con todos sus poderes normales.

Sobre el estrado, al oeste, hay un enorme trono de plata, adornado con cientos de gemas preciosas. Están dispuestas para formar rostros, calaveras, hongos y patrones demoníacos similares; son de todos los colores, tamaños y formas. Detrás del asiento hay un enorme tapiz de color púrpura intenso, trabajado en rojo, verde, ocre y blanco para mostrar varios hongos.

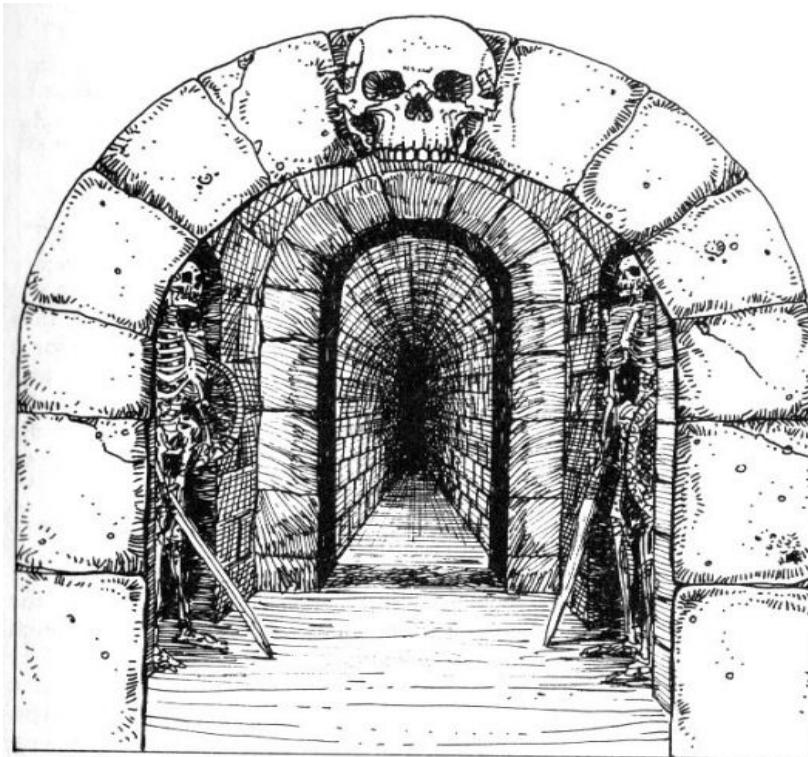
Os resulta difícil ver los detalles del trono o del tapiz que hay detrás, ya que el extremo oeste de la sala está en penumbra y envuelto en una niebla negra. Al acercaros, véis a una vieja bruja pequeña y gorda sentada en el trono, casi perdida en el enorme asiento. Se encoge y grita cuando os acercáis, gritando "¡No conseguiréis mi tesoro!". Mientras lo dice, ella tantea la silla con el brazo, y su voz de repente, retumba: "¡Puedes llevarte mi pilar de electrum! ¡Fuera!".

Si los intrusos intentan mover el pilar, éste se levanta fácilmente (como si fuera un simple bastón), y puede ser transportado por una sola persona. Sin embargo, si se acerca a 60 pies de las puertas de bronce en el área 340, ¡el pilar salta repentinamente de la mano, rompe las puertas y se convierte en polvo! Si esto ocurre o si no se acepta la oferta de la bruja, esta (que es en realidad Zuggtmoy) ofrece después la columna de oro. Tanto si se rechaza como si se acepta, también ofrece la columna de platino en último lugar.

El primer pilar (de electrum) está encantado sólo para romper las puertas de la habitación 340, y se convierte en polvo después de hacerlo (no vale nada). El pilar de oro rompe esas puertas y continúa hacia arriba, pasa por las zonas de pasillos 227 y 9, entra en la sala octogonal (210) y rompe las puertas de la misma, desmoronándose en ese momento. El pilar de platino puede, si se usa, romper las dos puertas igual que el de oro, y también las puertas del área 145. Si se aceptan cada uno de los tres pilares y se usan para romper las puertas, el primero rompe sólo la puerta más baja, el oro rompe sólo la puerta del área 210, y el último rompe no sólo la del área 145 sino que continúa sin cesar para aplastar el portal en la Gran Entrada (área 1). Por lo tanto, sólo si se aceptan las tres ofertas pueden los pilares liberar completamente a Zuggtmoy.

Si se rechazan las tres ofertas, continúa con lo siguiente.

La vieja bruja tantea desesperadamente el trono con los brazos una vez más. Primero brota un rayo de oliva, abriendo un pequeño agujero en el suelo; luego aparece uno de color granate, *desintegrando* parte del revestimiento metálico del techo. Una *esfera prismática* de colores extraños surge después, mientras se disparan aún más rayos verdes y rojos verdes y rojos. Estos rayos rebotan en el interior de la esfera, causando remolinos de resplandor y chispas. Gritos espantosos provienen de la figura bañada por los rayos, y la desventurada bruja se convierte en una fina ceniza gris!



Esto es una *ilusión*, por supuesto. La bruja, Zuggtmoy, se ha deslizado invisiblemente detrás del tapiz para ver qué harán los intrusos. Parte de la magia vinculada al lugar implica la codicia. Cuando Zuggtmoy es liberada (si lo es), ya sea por la toma de los pilares, que todavía es posible en este momento, o por la extracción de las gemas del trono, podrá llevarse todos los tesoros de este lugar (incluyendo los escondidos en el nicho en el área B) a su propio plano, lo que seguramente hará si permanecer en el Templo le parece peligroso.

Si algún personaje intenta explorar detrás de la alcoba con cortinas que hay al oeste donde se esconde Zuggtmoy, ella envía una ola de *miedo*; cada víctima en un radio de 15 pies debe hacer un tiro de salvación contra conjuros o retrocede. Ella tiene la esperanza de animar a los intrusos a que cojan las gemas del trono. Si el grupo se va de este lugar antes de extraerlas, ella asume su forma normal y se mueve para atacar físicamente.

**Zuggtmoy (aún completamente atada):** CA 0 (cuerpo) o -2 (cabeza), MV 6" (paredes o techos), 12" (si está en forma de vieja bruja), 15" (forma normal), DG 49, pg 222, #AT 2 + 2 o 2, D 2-8 cada uno o 2-12 cada uno, AE a voluntad-miedo 15' de radio, invisibilidad mejorada, ilusión programada, silencio en un radio de 15', daño por aplastamiento o aturdimiento (ver abajo), DE regenera 1 CV por ronda (2 CV por ronda si está en suelo suelto); PE

28.770 (si todavía está completamente atada)

Zuggtmoy puede utilizar cualquiera de las dos estrategias en combate cuerpo a cuerpo. La primera es enfrentarse con cuatro pseudópodos y un máximo de dos contra un solo oponente. Un solo impacto infinge de 2 a 8 puntos de daño, pero si dos pseudópodos impactan en la misma ronda, cada uno infinge 5-8 puntos adicionales de daño por aplastamiento (para un total de ambos golpes de 14-32 puntos, o 6d4 + 8). En cambio, puede optar por pisotear a un oponente si ese individuo está tumbado o si mide menos de 4 pies de altura. El pisoteo consiste en dos ataques, cada uno de los cuales infinge 2-12 puntos; si ambos impactan, la víctima queda aturdida durante 1-4 rondas. Si uno o más portales son destruidos, Zuggtmoy obtiene poderes adicionales (utilizables a voluntad, hasta un máximo de uno por ronda), como sigue. Los efectos son acumulativos, por supuesto.

Ninguna puerta destruida: como arriba; PE 28.770

Una puerta rota: *oscuridad continua, contaminar comida y bebida*; PE revisada 31.370

Dos puertas rotas: *detectar el bien, detectar magia, levitar, leer idiomas, leer magia, don de lenguas*; PE revisada 33.970

Tres puertas rotas: *polimorfarse, telequinesis* (hasta 10.000 po), *umbral* (de forma normal; ver descripción de puertas), y *deseo limitado* una vez al día; PE revisada 36.970

Cuatro puertas rotas: Todos los demás poderes (ver descripción de las puertas); PE completa 45.170

Si se destruye la puerta más baja (340), Zuggtmoy ya no está presa en el área 353 (A y B), sino que queda libre para recorrer toda la mazmorra norte (áreas 339-353). Si las puertas de la parte superior de las escaleras (área 210) también se destruyen, puede recorrer los niveles dos y tres de la mazmorra. Si la puerta superior (área 145) está abierta, es libre de recorrer los niveles uno y cuatro de la mazmorra también; y si la puerta exterior (área 1) también se rompe, Zuggtmoy queda completamente liberada. Si los personajes consiguen derrotar a Zuggtmoy, recuerda que los cuatro símbolos elementales en el área 339 desaparecen, y los Nodos Elementales también se derrumban. Los personajes pueden entonces investigar el corredor-cueva al oeste de la Gran Sala. Si Zuggtmoy se rinde para salvar su vida, sacará sus tesoros y negociará con ellos a cambio de seguridad.

Más allá del tapiz detrás del trono hay un corredor de 80' de largo y 10' de ancho. No tiene luz y tampoco mobiliario. Un hueco en la pared oeste forma un estante de unos dos pies de profundidad y diez pies de largo, siendo el nicho de unos cuatro pies de alto. En la repisa sólo hay cuatro piedras polvorrientas.

Si las cuatro piedras se mueven simultáneamente, la pared trasera del nicho se desliza hacia arriba para revelar los tesoros. Sin embargo, si las piedras se mueven por separado o en alguna combinación que no sean todas a la vez, se producen los siguientes efectos (con una clave por piedra):

1. La cuchilla se desplaza hacia abajo, cortando cualquier parte del cuerpo empujada sobre la repisa (sin tiro de salvación)
2. Los dardos envenenados salen disparados hacia afuera 15 pies; antes de que el área de la repisa sea golpeada por 1-4 dardos cada uno infligiendo 1-4 puntos de daño y requiere un tiro de salvación contra veneno para evitar la muerte en 1-4 rondas.
3. No ocurre nada durante 1 ronda; entonces un relámpago recorre todo el pasillo, causando 60 puntos de daño (salvación contra conjuro para la mitad del daño)
4. Un chorro de limo verde brota de la parte posterior de la zona del estante, rociando un área de 20' de largo; cada víctima en el área debe hacer un tiro de salvación contra veneno o queda cubierto.

En el nicho secreto se encuentran los siguientes objetos: *varita de fuego* (72 cargas), *cetro de castigo* (41 cargas), *anillo de caída de pluma*, *Fortaleza Instantánea de Daem*, un estuche de pergaminos que contiene un pergamo con cinco conjuros de mago (*convocar monstruos I, conjuro de muerte, repulsión, laberinto, símbolo de discordia*), y una caja que contiene ocho pociones (*control de animales, trepar, volar, curación, invulnerabilidad, filtro de persuasión, polimorfarse, superheroísmo*). (La primera poción afecta a los mamíferos, marsupiales y aves).



## Nivel Cuatro de la Mazmorra

El Gran Templo del área 419 es el cuartel general de todas las operaciones actuales del Templo del Mal Elemental. Las campañas de reclutamiento, las incursiones, los planes a corto y a largo plazo - todos son producto de los líderes que hay aquí.

Las mentes maestras del Gran Templo mantienen cierto grado de contacto con Zuggtmoy por medio de un área mágica especial dentro del complejo (área 435). Iuz, sin embargo, es visto en persona en ocasiones, ya que visita este lugar para reunir información y para ofrecer consejo. El personal del Templo respeta tanto a Zuggtmoy como a Iuz en un sentido práctico más que por temor, viendo a los dos como grandes líderes y comandantes en lugar de centrarse en sus verdaderos aspectos de demonio y semidiós respectivamente. Sólo debido a la influencia de Iuz y sus ocasionales instrucciones, los humanos aquí presentes mantienen una pequeña medida de orden entre sus imprevisibles esbirros.

La ubicación actual de Zuggtmoy es ignorada por todos los miembros del personal del Templo, así como por Iuz. Todos son conscientes de su estado de encarcelamiento estadio, pero no saben donde puede estar esa prisión. Iuz sospecha la verdadera ubicación (áreas de la mazmorra 340-353), pero ha sido incapaz de penetrar en ella, y lo mismo les ha ocurrido a sus seguidores. Pero ninguno de ellos ha insistido con el asunto, por varias razones. Iuz está satisfecho con las cosas tal y como están, al menos por el momento; está haciendo algunas cosas con las que la presencia de Zuggtmoy podría haber interferido. Se sabe que Zuggtmoy está viva y en buen estado, según se desprende de sus comunicaciones con aquellos del Templo Mayor, así que no hay nada que temer por esa parte.

Y finalmente, un ser más poderoso que Iuz - el dios menor San Cuthbert en persona - ha estado involucrado desde el principio, y le parece mejor posponer la inevitable confrontación con ese augusto personaje por un tiempo. Así, la prisión de Zuggtmoy no será destruida por los esfuerzos de sus aliados y seguidores.

El espléndido Templo Superior de Zuggtmoy y la cámara de Luz al norte de la misma (área 433) son características importantes del nivel de la mazmorra, pero otros son aún más críticos. Ocho largos corredores se extienden desde los lados del Templo, cada uno con un color que se corresponde con uno de los cuatro elementos. Estos corredores conducen a *umbrales* mágicos permanentes, cada uno marcado con una forma correspondiente ya vista en los niveles superiores de la mazmorra: círculo para el

aire, triángulo para la tierra, cuadrado para el agua y el símbolo símbolo de fuego de ocho puntas. Sin embargo, existen dos *umbrales* para cada uno de esos símbolos. Cada uno de estos pares de puertas conducen directamente al correspondiente Plano Elemental; el otro lleva a un plano parcial cercano, llamado Nodo. Los Nodos se detallan en la sección 4 de esta aventura.

Los nodos elementales constituyen la base de toda la operación del mal. Son como calderos utilizados para mezclar el mal y las fuerzas elementales en una receta impía preparada por Zuggtmoy e Iuz hace más de una década. Dentro de los nodos hay criaturas especiales, para ser usadas como futuras tropas y especialistas. Los nodos y el *Orbe de la Muerte Dorada* (ver Apéndice D) fueron creados juntos, y están directa y mágicamente vinculados. Los poderes de este artefacto provienen de los nodos; si el Orbe es destruido, los nodos también lo hacen (y viceversa, aunque destruir un plano de existencia es una tarea mucho mayor).

### ACCIONES DE LOS PERSONAJES

Este nivel de mazmorra es un lugar peligroso incluso para personajes de alto nivel. Los PJs cautelosos explorarán en silencio y con cuidado, y deberían darse cuenta rápidamente de los peligros que este encierra. Si toman las medidas apropiadas, como disfrazarse (preferiblemente de forma mágica, el *polimorfismo* es muy conveniente), podrían ser capaces de infiltrarse, desviar la atención, fomentar el caos, y en general convertir el lugar en un caos sin sufrir demasiado daño. Por otro lado, un ataque frontal directo es casi un suicidio. Si es necesario, un grupo demasiado entusiasta podría ser sorprendido, capturado, y simplemente expulsado de aquí tan pronto como lleguen a la intersección entre las áreas 402 y 409.

Si el grupo ha estado asaltando los niveles superiores de la mazmorra, los que moran aquí estarán en estado de alerta (ver Tropas y Centinelas más abajo), manteniendo posiciones exactas de guardia y listos para enfrentar problemas. Si los personajes han permitido que alguna víctima o testigo escape, una buena descripción de ellos habrá llegado a esta zona, y el castigo será tan rápido y cruel como sea posible. Por otro lado, si los PJs han explorado cuidadosamente las mazmorras de tal manera que han matado a unos pocos y han escapado con las máximas ganancias, probablemente no tendrán esta reputación. Las fuerzas del Templo Superior pueden estar relativamente poco preparadas, y si los PJs son capturados, podrían ser arrojados a los Nodos en lugar de ser exterminados.

Si los personajes jugadores se aventuran en los nodos por su cuenta sin arrebatarle primero el *Orbe* a sus actuales custodios (ver área 338), pueden sufrir

otra derrota e incluso quedar atrapados allí. Si no han recibido la pista especial del poema (descrita en las notas introductorias del Nivel Uno de la Mazmorra), revisa esa información y elige un método para introducirlo. Si los jugadores ignoran las instrucciones bastante explícitas del poema, o no abandonan el complejo de la mazmorra para tomarse un respiro, probablemente se adentrarán en los nodos sin estar preparados. Haz lo que puedas para encauzarlos de vuelta a la mazmorra (por los medios que se detallan en el prefacio a los nodos), para que puedan obtener otra oportunidad de éxito total.

### IUZ Y ST. CUTHBERT

Las acciones de PJs o PNJ en este punto pueden dar lugar a la aparición del semidiós Luz, del dios menor Cuthbert, o de ambos. Si Iuz es atraído o convocado (ya sea por acciones directas de los residentes locales o por los errores de los PJs), Cuthbert probablemente (90% de probabilidad) llegará en 2-9 segmentos; si no, los PJs están seguramente condenados. Cuthbert no aparecerá a menos que Iuz lo haga primero. La libertad de Zuggtmoy o la falta de esta no afecta a las acciones de Cuthbert en ningún caso.

Si San Cuthbert aparece, Iuz y él se desvanecerán juntos en una bocanada de humo y trueno, ya que no van a discutir o resolver sus diferencias en presencia de sus seguidores u otros mortales. Sin embargo, antes de su partida, Iuz restablecerá primero a sus tropas con un gesto, y su antiguo enemigo hará lo mismo inmediatamente después. Esto tiene el efecto de *reanimar* a todas las tropas malignas asesinadas que lleven el símbolo de Iuz (es decir, los guardias del Templo), restaurándolos en cierto modo como zombies monstruosos. Los líderes que llevan la calavera dorada también son revividos, pero como si se les hubiera aplicado *revivir a los muertos y curar*.

Los PJs muertos son revividos por St. Cuthbert de manera similar, siendo *resucitados* y *curados* hasta el 20% de sus puntos de golpe máximos normales, si el PJ es un seguidor de la deidad, con una curación completa (curando los puntos de vida menos 1-4).

### TROPAS Y CENTINELAS

Las tropas del Templo incluyen a los soldados rasos osgos y ogros, liderados por gigantes de las colinas y ettins, todos comandados por clérigos humanos y usuarios de la magia. Las tropas se utilizan para casi cualquier tipo de tarea en cualquier lugar dentro o cerca del Templo y sus mazmorras, siendo una poderosa fuerza de ataque capaz de realizar ataques bien coordinados bajo sus estrategas humanos. Los guardias del Templo, que permanecen aquí en todo momento, son una horda de gárgolas y trolls, que ofrecen ataques aéreos o terrestres (o ambos) contra los intrusos, y tienen buena resistencia y aguante.



Los guardias a veces son complementados o reforzados por tropas.

Casi todas las fuerzas regulares del Templo llevan un atuendo distintivo, aunque la armadura o la ropa no sean las típicas de la raza. Sólo las górgolas no llevan ninguna. Para las ceremonias, toda la fuerza va vestida de un color que coincide con una de las cuatro fuerzas elementales. Sin embargo, en la mayoría de las ocasiones la norma es llevar atuendos que protejan más. La armadura es de cuero negro o de metal, con un escudo similar si se lleva puesta. Tanto el escudo como la armadura están decorados, este último normalmente arriba, en la parte de atrás. Los diseños empleados varían según el rango de la tropa. Las tropas regulares (osgos y ogros) llevan el Ojo de Fuego de Zuggtmoy, el símbolo encontrado por primera vez en las ruinas por Hommlet. Los guardias (trolls, gigantes y ettins) y los jefes osgos y ogros llevan la enseña de Iuz: la calavera roja y sencilla con cuernos rojos tan común entre los guardias del Nivel Dos de la Mazmorra. Los clérigos y los usuarios de la magia llevan el emblema del *Orbe de la Muerte Dorada*, una calavera dorada sin mandíbula inferior pero con una corona joyada.

Las posiciones de los residentes dependerán del estatus relativo de la zona. Si los PJs han estado asaltando recientemente los niveles superiores de la mazmorra (es decir, si la mitad o más de los monstruos de la mazmorra han sido eliminados), el Templo Superior estará en alerta especial por intrusos. En caso contrario, se utilizará un horario de guardia más ligero. Las posiciones resultantes son las que se muestran a continuación, para las horas desde las 8 AM hasta medianoche. Reduce todos los números a la mitad en otros momentos, utilizando un guardia para vigilar un par de pasillos adyacentes (420 + 423, 426 + 429) desde una posición justo en el interior del Templo propiamente dicho.

Los líderes humanos suelen mantener la posición detrás del altar principal (419 A) durante las alertas, pero pueden estar en cualquier lugar en otros momentos. Una táctica preferida es lanzar *celeridad* a la gran parte o a todos los ogros concentrados en el Templo mientras los intrusos se retrasan en las escaleras. Si los invasores se desvían hacia una zona de cuarteles, las tropas se colocarán rápidamente en posición para cortar la posible vía de escape.

#### Posiciones de las tropas y de la guardia

Área	Alerta	Normal
401	Vacía	2 trolls
402	2 trolls	2 trolls
409	2 trolls	2 trolls
410	1 troll	Vacía
416	1 troll	Vacía
418	Vacía	2 trolls
419	2 trolls +	12 ogros +

2-8 górgolas	12 górgolas
420 (x2) Vacía	1 gig. de las col.
421 1 gigan. de las col.	2 osgos
422 1 gigan. de las col.	2 osgos
423 (x2) Vacía	1 ettin
424 1 ettin	2 osgos
425 1 ettin	2 osgos
426 (x2) Vacía	1 ettin
427 1 ettin	2 osgos
428 1 ettin	2 osgos
429 (x2) Vacía	1 gig. de las col.
430 (x2) 1 gigan. de las col.	2 osgos

Así, cuando no están en alerta, los osgos y ogros están generalmente en movimiento - patrullando, limpiando, y/o reparando áreas de los Niveles Tres y Cuatro de la Mazmorra.

#### NOTAS TÁCTICAS

En momentos que no sean de alerta, los residentes se alejan un poco de sus puestos, y pueden encontrarse hasta a 50 pies de distancia en cualquier momento. Ellos pueden moverse para enfrentarse a los intrusos si lo consideran oportuno, pero harán sonar la alarma mientras lo hacen. Cuando se da la alarma, es muy probable que los otros vengan a tomar sus posiciones asignadas, pero esto puede requerir hasta 11-20 rondas de preparación y movimiento.

Si estalla un combate durante el estado de alerta, los situados en puntos específicos no se mueven de esos lugares para enfrentarse a los intrusos a menos que se les ordene específicamente. Aportan fuego de proyectil a los combates en el Templo Superior siempre que les sea posible, pero mantendrán sus puestos y lucharán hasta la muerte.

Las górgolas (que en realidad viven en el propio Templo) recorren el lugar en grupos de 3 a 6, pero regresan y defienden el Templo durante alertas, reuniones, etc. Su objetivo principal durante una alerta es detener a todos los intrusos voladores. Su tarea secundaria es entrar en los combates en picado desde el aire, ya que ya que de este modo pueden obtener sorpresa contra oponentes que ya están trabados en combate (1-3 en 1d6).

Durante las alertas, los ettins y los gigantes se sitúan en corredores a unos 10-15 pies de la zona del Templo Superior, con las armas preparadas. Contribuyen a los cuerpos a cuerpo en el Templo arrojando rocas, evitando dar a sus compañeros si es posible (pero a menudo no tanto). Ten en cuenta que tres de los ettins han sido instruidos por los gigantes en el lanzamiento de rocas, y tienen una capacidad para lanzarlas, a un ritmo más rápido, de dos por ronda (rangos 3"/6"/12", D 2-16), pero con una penalización de -4 al impacto debido a su mínima competencia.

Los osgos junto a los *umbráles* se mantienen fuera de la línea de visión del grueso del corredor, a la vuelta de una esquina si es posible, con las armas preparadas. Ten en cuenta su capacidad de sorpresa, y el hecho de que esto podría darles varios segmentos de fuego de proyectiles

#### ENCUENTROS ALEATORIOS

Tira ldl00 una vez por turno, y consulta la tabla de más abajo. Deduce los muertos de otras áreas de encuentro, si se observa.

ldl00	Resultado
01-02	Un pudín negro, carroñero
03	Smigmal y Falrinth (con Kriitch un familiar quasit), bajando de sus habitaciones (áreas 336-337) que van a ver al Comandante Supremo Hedrack (área 417) y comentarle los problemas causados por los PJs. (Si uno de los dos ha sido asesinado, el otro aparece solo; si los PJs han matado o perseguido a ambos, no hay Encuentro).
04-05	1 Ettin, controlando a los guardias
06-07	1-2 Trolls, patrullando
08-10	3-6 Górgolas, patrullando
11-12	1-2 Gigantes de la colina, controlando a los guardias
13-16	1-4 ogros y 2-5 osgos, dirigiéndose a la zona 405 para tomar un tentempié entre comidas. Es probable que el 50% de ellos entren en pánico y huyan si se les desafía, ya que deberían estar de guardia en algún lugar.
17	Zuggtmoy sola (si puede vagar por esta zona esta zona; de lo contrario, no hay encuentro)
18	Zuggtmoy con uno de los grupos anteriores (tira de nuevo, usando 2d8 si puede deambular por esta zona; en caso contrario No hay Encuentro)
19-00	No hay encuentro

#### Detalles

**Pudín negro:** CA 6, MV 6", DG10, #AT 1, D 3-24, AE disuelve madera y metal, DE sólo le afecta el fuego, AL N, Tam G (7' de ancho); PE 1350 + 14/pg

**Ettin:** CA 3, MV 12", DG 10, #AT 2, D 2-16/3-18, AE lanza rocas (#AT 2, rangos 3"/6"/12", D 2-16 cada uno), DE sorprendido sólo con un 1, AL CM, Tam G (13' + ); PE 2400 + 14/pg

**Smigmal Mano Roja:** CA 4 (cuero +1 y escudo +2), MV 12", Nivel 7/7 Guerrero/Asesino, pg 41, PE 4924 Fu 17 1n 15 Sa 7 De 16 Co 17 Ca 14



#AT 3/2, D 3-8, AE veneno en la espada (insinuante tipo B, + 3 de bonif. al tiro de salvación, D 25 en 2 rondas), DE *anillo de almacenaje de conjuros/invisibilidad*; Habilidades de ladrón: PP 45, OL 52, F/RT 45, MS 40, HS 31, HN 25, CW 95, RL 15

**Falrinth:** CA 3 (*brazales de defensa*), MV 12", Nivel 8 (Nivel 9 con el familiar), pg 27, #AT 1, D 2-5, conjuros SA, DE regenera 1 pg por ronda, MR 25%; PE 4024

Fu 10 In 17 Sa 10 De 17 Co 15 Ca 12

(Ver Nivel 3 de la Mazmorra para los conjuros memorizados habituales de Falrinth. Modificalos en consecuencia si las incursiones de los PJs han provocado la alerta).

**Kriitch (familiar quasit):** CA 2, MV 15", DG 3, pg 16, #AT 3, D 1-2/1-2/1-4, AE garras venenosas (salva o pierde 1 punto de Destreza durante 2-12 rondas), *explosión de miedo* una vez al día (30' de radio), DE 25% MR, regenera 1 pg/ronda, golpeando sólo por armas de hierro o mágicas mágicas, inmune al frío, al fuego y al rayo; PE 373

**Gárgola:** CA 5, MV 9'/15", DG 4 + 4, #AT 4, D 1-3/1-3/1-6/1-4, AE + 1 bonus "para golpear" y daño cuando se abalanza por primera vez para atacar, DE sólo golpeando por arma mágica +1 o mejor, AL CM, Tam M; PE 165 + 5/pg

**Gigante de la colina:** CA 4, MV 12", DG 8 + 2, #AT 1, D 2-16, AE rocas (D 2-16, alcances en interior 3'6"/12"); AL CM, Tam G (10' +), PE 1.400 + 12/ pg

**Ogro:** CA 3, MV 9", DG 4 + 1, #AT 1, D 1-10 o por arma +3, AL CM, Tam G (9'+); PE 90 + 5/pg

**Troll:** CA 4, MV 12", DG 6 + 6, #AT 3, D 5-8/8-2/12, DE regenera (3 pg por ronda a partir de 3 rondas después de ser dañado), AL CM, Tam G (9'); PE 525 + 8/pg

## CLAVES DE LAS HABITACIONES

### 401. PASEO

Esta zona está normalmente vacía, pero está vigilada por un par de trolls (del área 402) durante las alertas. Si están presentes, se sitúan en la pared sur entre las escaleras, esperando sorprender a los a los intrusos.

Las escaleras descendentes dan a un gran rellano. Desde allí, un pasaje de 20 pies de ancho y 30 de alto se inclina ligeramente hacia abajo en su lado norte, conduciendo a más escaleras, una intersección, más escaleras y más pasillo.

Las paredes del rellano están cubiertas con murales de mosaico que representan una escena nauseabunda de demonios retorciéndose, viles goops y mohos, y humanoides gigantes, todos revolcándose en medio de un campo cubierto por sus víctimas caídas, des-

garradas y torturadas.

Esta escalera parece usarse a menudo, con huellas frescas y viejas de grandes humanoides por todas partes. Pequeños restos de comida y trozos de hueso yacen en los rincones polvorrientos de las contrahuellas de la escalera. En una esquina hay un pequeño trozo de pergamo rasgado, fácil de encontrar si los personajes examinan la zona. Sobre él hay un dibujo descolorido, cuyos detalles sólo se pueden distinguir cuando se sostiene delante de una fuente de luz. Es una burda representación de un cráneo coronado, con cuatro líneas (cada una de ellas con una longitud del doble de la altura del cráneo) que salen de la de la corona, y un círculo en el extremo exterior de de cada línea.

### 402. ALA ESTE

En esta zona viven cuatro trolls, centinelas de las tropas del Templo Superior (que tienen su guardia en áreas 405-408) y guardianes personales de sus comandantes (que se esconden en las área 403 y 404). Dos estarán aquí en todo momento, y por la noche todos están presentes.

Las camas de los trolls están apiladas en la esquina noreste del área, junto con 4 pequeños cofres. Los trolls sacan su ropa de cama para dormir, y guardan todos sus objetos de valor en sus cofres cerrados; teniendo cada uno una llave. Dentro de cada cofre hay 10 pc, 19 pp, 16 pe, 15 po, y 1-4 gemas de turmalina negra pura (por valor de 500 po cada una). Un troll también tiene una estatuilla, una *mosca de ébano* - que está maldita para convertirse en un Chasme (demonio menor; ver MM2 página 38) tras la séptima ronda de su séptimo uso.

La pared al este está cubierta por un enorme tapiz que representa una gran batalla, aparentemente entre las fuerzas del Bien y del Mal. En él, humanos brillantes y humanoides alados están siendo lanzados contra el suelo por rayos mágicos que salen de los ojos de un rostro gigantesco, rotundo y arrugado. El tapiz oculta una puerta de tamaño normal, pero fuertemente reforzada con hierro (lleva al área 403). Los trolls no tienen llaves. Un pasillo de unos 10 pies de ancho y 15 pies de alto se inclina hacia el sureste.

**Trolls (4):** CA 4, MV 12", DG 6 + 6, pg 42, 38, 35, 30, #AT 3, D 5-8/5-8/2-12, DE se regenera (3 pg por ronda a partir de 3 rondas después de ser dañado); AL CM, Tam G (9'), PE 861, 829, 805, 765 (525 + 8/pg)

### 403. ESTUDIO

Esta tranquila habitación es la morada de Barkinar y Deggum, los comandantes de las Tropas y Guardias del Templo (respectivamente). Suelen estar en cualquier otro lugar, excepto por la noche.

Dos camas normales se encuentran a lo largo de las paredes norte y sur, encajadas firmemente en las esquinas occidentales. Junto a cada una hay un armario y una pequeña mesa, esta última con un aguamanil y una copa de cristal (cada juego vale 250 po).

La pared este de la habitación está dominada por una gran chimenea de ladrillo con manto de mármol, sobre la que se encuentran varias chucherías colecciónadas por los dos clérigos: cabezas humanas reducidas, parafernalia religiosa, estatuillas talladas, y otros objetos interesantes, con un valor total de 3.500 po (con una media de 350 po por cada objeto).

Tapices decorativos flanquean la chimenea en la pared este. El que está al sur oculta una puerta abierta que conduce a un pulcro armario, donde se guardan las ropas de los dos clérigos, colgadas a ambos lados. En la pared este del armario hay montado un espejo de cuerpo entero. Sobre un pequeño estante pegado al borde izquierdo del espejo yacen cuatro piezas de joyería de oro (cada una por valor de 1.000 po). Otro estante idéntico pero vacío se encuentra en el borde derecho; si se gira en el sentido de las agujas del reloj, se abre la puerta secreta de entrada a un pasillo que da a la sala de los magos (404).

Barkinar se abrió camino a través de los rangos durante los últimos seis años. Llegó a las ruinas del Ruinas del Templo para buscar tesoros, y se quedó para servir y obtener aún más riquezas. Antaño un clérigo de bajo rango de la Tierra, se convirtió en su líder a través de una serie de maniobras traicioneras y sangrientas. Reconociendo el talento nada más verlo, el Comandante Supremo Hedrack envió al maduro y experimentado Barkinar a los niveles inferiores de las mazmorras. Barkinar espera, pero no codicia, la exaltada posición de Hedrack. Espera su momento, trabajando duramente por el bien de Zuggtmoy y del Templo de cualquier manera que se le pida. Es paciente, cruel, intrigante, y totalmente malvado - un perfecto oficial para esta milicia.

Deggum es un semi-elfo, un renegado y fugitivo de su pueblo en Welkwood. Atraído por los rumores de la resurrección del poder del mal, y por las promesas de Lareth (de las ruinas de la casa de campo de Hommlet) y otros como él, Deggum ha encontrado el éxito y un rápido ascenso en el poder a través de su posición en el Templo.

Es tutelado personalmente por Hedrack y Senshock, y es tratado como un gran líder futuro. Lleva su libro de conjuros en una mochila, y estudia sus artes en los ratos libres. El libro contiene la mayoría de los mismos conjuros de primer y segundo nivel que los de su mentor, Senshock.

Cada clérigo lleva un escarabajo negro inscrito con las letras TZGY, que se utiliza para controlar la cortina detrás del altar principal (419 A). Barkinar posee *pociones de sanación extra* y de *velocidad*, y Deggum tiene *pociones de curación* y de *crecimiento*. Las utilizarán cuando las necesiten para combatir contra



los invasores.

**Barkinar:** CA -1 (placa + 1, escudo +2), MV 12",

Clérigo de nivel 7, pg 60, #AT 1, D por arma (*bastón de golpear*) o conjuro, AE lleva *botas de levitación*, DE conjuros; PE 1680

Fu 11 In16 Sa 17 De 10 Co 16 Ca 8

Conjuros memorizados:

Primer nivel: *orden imperiosa, curar heridas leves* (x2), *quitar el miedo, santuario*

Segundo nivel: *inmovilizar persona* (x2), *resist. al fuego, silencio radio de 15', lentificar veneno*

Tercer nivel: *dispar magia, plegaria, otorgar maldición*

Cuarto nivel: *curar heridas graves*

**Deggum:** CA 2 (mallas y escudo), MV 12", Clérigo/

Mago Nivel 5/4, pg 21, #AT 1, D por arma o conjuro, AE conjuros, DE *anillo de resistencia al fuego*; PE 1118

Fu 12 In 15 Sa 18 De 7 Co 10 Ca 11

Conjuros de clérigo memorizados:

Primer nivel: *bendecir, curar heridas leves, detectar magia, santuario* (x2)

Segundo nivel: *augurio, salmo, inmovilizar persona, veneno, martillo espiritual*

Tercer nivel: *oscuridad continua, reanimar a los muertos*

Conjuros de mago memorizados

Primer nivel: *proyectil mágico* (x3)

Segundo nivel: *invisibilidad* (x2)

#### 404. HABITACIÓN DE 20' x 30'

La puerta de esta habitación tiene una *cerradura de mago* de 9º nivel de uso de magia. Esta es la guardia aislada de Senshock, Lord Lord Mago del Templo Superior. Puede (40% de probabilidad) estar aquí en cualquier momento durante las horas de luz, trabajando en sus propios proyectos, u ocupado con sus clérigos, instruyendo a los gigantes, o realizando alguna otra tarea administrativa. Siempre lleva consigo su escarabajo negro con las letras TZGY, para controlar la cortina de detrás del altar (área 419 A).

La sala está bien equipada, con tapices en las paredes y muebles de ébano y palisandro. La cama se encuentra en la esquina sureste, junto a una pequeña chimenea en la pared este. A los pies de la cama, entre ésta y la puerta, hay un armario. La pared norte está ocupada por un largo banco de trabajo con vasos que burbujean sobre pequeñas llamas, frascos y cajas de diversas sustancias raras sustancias raras y otra parafernalia de laboratorio. En la pared oeste hay una estantería de roble, sobre la que hay tres libros grandes y bien encuadrados, un grupo de doce piezas de joyas variadas con motivos de calave-

ras negras, tres huevos de madera de calavera negra, tres huevos de madera y dos medallones de platino con cadenas similares.

Cada uno de los tres libros de la estantería es una trampa, por supuesto, y todos del mismo tipo. Los libros son de madera pesada, minuciosamente pintados para parecer reales. Un libro se pega a cualquiera que lo toque, debido a una poderosa maldición (no hay tiro de salvación posible). Permanece así hasta que un lanzador de 9º nivel o superior aplique *quitar maldición*. La colección de joyas tiene un valor de 25.000 po, cada pieza está tachonada con trozos de diamante y ónix; el valor medio de las piezas individuales es de 1.500 po si se divide el conjunto.

Los huevos de madera no parecen ser más que rompecabezas bien elaborados en los que las piezas están hábilmente entrelazadas, con un valor de 750 po por el juego debido al fino trabajo de incrustación. En el centro de cada huevo, sin embargo, hay una miniatura de cristal del símbolo impío utilizado en el lugar; cada figura vale 1.000 po, pero deben ser destruidas por los personajes de alineamiento Bueno. Los medallones y cadenas de platino también llevan símbolos impíos, pero sólo necesitan ser fundidos para estropearlos correctamente, entonces valen 200 po por el metal (o 150 po cada uno para los medallones originales).

El armario está construido de forma robusta, y tiene cinco compartimentos secretos disimulados como partes del diseño de las incrustaciones. Se requiere una prueba para cada compartimento secreto. Cada espacio es un cubo de dos pulgadas y su contenido es el siguiente:

1. Seis zafiros negros, cada uno con un valor de 5.000 po.
2. Una cornalina (valorada en 50 po) con una *trampa de fuego* (D 10-14).
3. Un pañuelo negro arrugado, manchado y pegajoso por el uso. Este *agujero portátil* contiene los libros de conjuros de Senshock (ver más abajo), una *túnica ponzoñosa*, un frasco grande de *aceite* con una *trampa de fuego* (D 10-14 más 4-24 del aceite que explota), y 29 frascos de pociones en seis estantes de madera. Las pociones incluyen una de cada tipo de las enumeradas en la GDM, excepto las de *control de animales, dragones y humanos, ilusoria, y ambos aceites*. Las de *fuerza de gigante y control* son del tipo *gigante de las colinas*, por supuesto, ya que son los más accesibles respecto a los materiales necesarios.
4. Cuatro brazaletes enjoyados (pero no mágicos), cada par vale entre 2.000 y 8.000 po.
5. Un diminuto *espejo de atrapar la vida* que hace que la primera persona que se mire en él tenga que salvar contra conjuro o quede atrapada (como la versión

superior. Si atrapa a una víctima, libera simultáneamente a su ocupante actual (un gusano púrpura, pg 88), ya que tiene un solo espacio extradimensional. El intercambio será tan rápido, sin embargo, que produce la impresión de que la víctima se polimorfo en el gusano ....

En el banco de trabajo hay varios pelos, líquidos y otros artículos obtenidos de una variedad de monstruos (pero no de dragones), junto con gemas en polvo, azogue y otros componentes. El conjunto vale 20.000 po, más otros 500 po en cristalería exótica y utensilios. El lote puede ser recogido y empaquetado para viajar a razón de 1.000 po por turno y por persona, suponiendo que se disponga de sacos y acolchados adecuados.

Senshock es el respetado y temido emissario de la propia Zuggtmoy. Así como Iuz ejerce el poder a través de Hedrack y Barkinar, la balanza se equilibra a través de las acciones que Senshock hace en nombre de Zuggtmoy.

Hace mucho tiempo, como aprendiz en el gremio de magos, Senshock aprendió el negocio de la fabricación de poción y varitas, y ha traído esos talentos aquí. Visita el laboratorio (área 330) de vez en cuando, o envía osgos o trolls a buscar los elementos necesarios, pero realiza todo su trabajo aquí, en su habitación privada.

Senshock combina su atención al detalle con la planificación de grandes estrategias, y es la fuente real de muchas de las mejores tácticas utilizadas por las fuerzas del Templo. Se le ha asegurado (la propia Zuggtmoy) el puesto de Alto Comandante y General de todas las poderosas fuerzas del Templo una vez que la reconstrucción esté completa. Iuz no se ha comprometido sobre esto, por lo que Senshock está tratando de ganarse el favor de Iuz de cualquier forma posible.

El Lord Mago es una parte crítica del plan de defensa del Templo Superior, manteniendo un puesto detrás del altar principal (419A) y añadiendo sus conjuros cuando sea necesario en el cuerpo a cuerpo. No se expondrá hasta o a menos que los invasores estén cerca de la derrota. En caso de que los guardias del Templo sufren una derrota, ocupará su lugar en la sala del trono (área 435) para informar a Zuggtmoy sobre los eventos, y luego se se teleportará a un refugio secreto bien estudiado en Verbobonc.

Senshock está al tanto de ciertos secretos de Iuz, pero nunca revelará nada de gran importancia. Sin embargo, si es capturado y examinado por PES o medios similares, Senshock puede proporcionar un dato interesante: Iuz está trabajando contra la Hermandad Escarlata, y busca tanto a Zuggtmoy (cuya ubicación es desconocida incluso para él) y su madre Igwlf (que se cree perdida en el gran Abismo) para que le ayuden en esta tarea. Si se usa *hechizar*



o cualquier otra forma mágica de coacción para que revele sus secretos, Senshock morirá repentina y misteriosamente, asesinado por Luz en persona.

**Senshock:** CA 1 (*brazales de defensa CA 3*), MV12", Mago Nivel 9, pg 26, #AT 1, D por arma o conjuro, AE conjuros, varita de fuego, DE conjuros, anillo de protección + 2, anillo de caída de pluma, PE 4012

Fu 11 In 18 Sa 9 De 8 Co 10 Ca 13

Conjuros memorizados:

Nivel 1: *detectar magia, misil mágico (x2), sirviente invisible*

Nivel 2: *detectar invisibilidad, invisibilidad, telaraña*

Nivel 3: *disipar magia, celeridad, rayo relampagueante*

Nivel 4: *hechizar monstruo, polimorfarse*

Nivel 5: *teletransporte*

Libro de conjuros (escondido en el hueco portátil de su armario):

Nivel 1: *hechizar persona, detectar magia, caída, proyectil mágico, leer magia, escudo, sirviente invisible, escribir*

Nivel 2: *detectar invisibilidad, invisibilidad, golpear, boca mágica, telaraña, cerradura de mago*

Nivel 3: *disipar magia, bola de fuego, volar, celeridad, rayo relampagueante, don de lenguas*

Nivel 4: *hechizar monstruo, puerta dimensional, trampa de fuego, polimorfarse*

Nivel 5: *conjurar elemental, teletransporte, muro de piedra*

## 405. SALA COMÚN

Esta zona es el lugar central de reunión, comedor, y sala de estar para las tropas de base del Templo Superior: 12 ogros y 18 osgos. Para saber que habitantes actuales hay en la sala comprueba a continuación la hora del día, tal como se indica.

Las comidas son entre las 1-3 PM, 6-8 PM, y 1-3 AM. Durante estos períodos, el área está ocupada por 6-9 de cada tipo de tropa. Se turnan para comer y luego se turnan para hacer sus tareas asignadas (dondequiera que sea), así que ogros y osgos entran y salen casi de continuo. El lugar es ruidoso y desordenado. Los que están comiendo también suelen estar hablando, discutiendo, participando en peleas menores por la comida, etc.

El chamán ogro (que se refugia en el área 407) se niega a arriesgarse en tareas de guardia, por lo que trabaja como cocinero. Es asistido por cuatro osgos en todo momento. Entre el mediodía y las 4 AM, el chamán/cocinero tiene un 50% de probabilidades de estar aquí, o un 40% de estar en su habitación, aunque puede (10%) estar vagando por los pasillos cercanos llevando un cazo de líquido con tropezones,

buscando a alguien que pruebe su última creación (que tiene un 30% de probabilidades de provocar náuseas durante 1-4 turnos). Aunque está ocupado a la hora de comer, por lo demás hay un 20% de probabilidades de que se le encuentre dormitando.

Durante un periodo de una hora después de cada comida, puede haber una pudín negro presente (25% de probabilidades), comiendo las sobras para el cocinero (un amigo que reconoce) y en general consumiendo todo lo que se le permita.

En otras ocasiones, un grupo de 2-5 osgos, 1-4 ogros, o ambos grupos, pueden estar aquí en secreto, intentando hablar con el cocinero para que les haga una merienda pero a través de la experiencia con el obstinado chamán, en el mejor de los casos espera que les den las sobras. Tira 1d12; 1 = osgos; 2 - ogros, 3 = ambos, 4-12 = ningún visitante.

Las camas improvisadas de cuatro osgos están en la esquina sureste de la habitación. Este grupo se compone de los perdedores más recientes en los diversos juegos de azar jugados por las tropas, y han perdido sus privilegios de litera en favor de los del área 408 (a-f). Por lo tanto, también son reclutados como ayudantes de cocina, y también como catadores. Estos no tienen ningún tesoro; roban constantemente lo que pueden, pero sus pertenencias son regularmente despojados por los otros, o comidos por el pudín errante.

**Osgos (4):** CA 5, MV 9", DG 3 + 1, pg 20, 15,13,12, #AT 1 o 2, D 2-8 (mangual) o 1-6/1-6 (arco largo), AE lanzan fuego, sorpresa en 1-3; AL CM, Tam G (7' + ), PE 240, 220, 212, 208 (160 + 4/pg)

## 406. SALA, 20' x 10'

Las habitaciones 406a a 406d son utilizadas por las tropas de ogros del Templo Superior. Cada habitación tiene 20' x 10', y 15' de altura. Incluso si no se encuentran en ningún otro lugar, los ogros sólo se encuentran aquí el 30% de las veces. La sala del suroeste (406e), idéntica a las demás, está ocupada por el jefe y el subjefe de los ogros.

**Ogros (8):** CA 3, MV 9", DG 4 + 1 (pg 5-8 por dado), #AT 1, D1-10 o por arma + 3 (lanza o garrote), AL CM, Tam G (9' + ); PE 90 + 5/pg

**Jefe ogro:** CA 3, DG 3 + 1, pg 29, #AT 1, D 4-10 (mangual) o 3-10 (lanza), AE sorpresa en 1-3, ataca como si tuviera 4 DG; PE 185 + 4/pg

**Subjefe ogro:** CA 4, DG 3 + 1, pg 23, #AT 1, D 3-9 (mangual) o 2-9 (lanza), AE sorpresa en 1-3, ataque como si fuera 4 DG; PE 160 + 4/pg

## 407. HABITACIÓN, 40' x 50'

Aquí se esconden el jefe ogro, dos líderes y un chamán.

El chamán hace de cocinero para las tropas, como

se detalla arriba (área 405). Los otros tres duermen mucho, salen de vez en cuando a alguna patrulla ocasional de la mazmorra, o "supervisan" a sus tropas de ogros en sus puestos.

En deferencia a su rango, al jefe ogro se le ha dado un escarabajo negro que él cree que es idéntico a los utilizados por los líderes humanos. El suyo, sin embargo, está inscrito con las letras TZOF, y no funcionará como los otros. Nunca lo ha puesto a prueba.

**Cacique Ogro:** CA 4, MV 9", DG 4 + 1, pg 36, #AT 1, D 4-14 (2d6 + 2, garrote) o 5-12 (Id8 + 3, lanza), AE ataca como si tuviera 7 DG; PE265 + 5/pg

**Líderes ogros (2):** CA 3, MV 9", DG 4 + 1, pg 33, 31, #AT 1, D 2-12 (garrote) o 4-11 (Id8 + 3, lanza), AE ataca como si tuviera 7 DG; PE265 + 5/pg

**Chamán ogro:** CA 4, MV 9", DG 5 + 3, pg 29, #AT 1, D 1-10 (garrote), conjuros AE (como nivel 3 de clérigo), DE conjuros; PE 305 + 6/pg.

Conjuros memorizados:

Nivel 1: *curar heridas leves, oscuridad*

Nivel 2: *resistencia al fuego*

## 408. BARRACONES

Esta zona no tiene puertas, y se trata de una guarida de una docena de tropas de osgos del Templo. Su jefe y sub-jefe permanecen en la sala sudoeste, junto a la sala común (área 406e). Cada osgo ha sido entrenado en el arco largo, y lleva 30 flechas normales en un carcaj.

**Osgos (12):** CA 5, MV 9", DG 3 + 1 (pg 5-8 por dado), #AT 1 o 2, D 2-8 (mangual) o 1-6/1-6 (arco largo), AE sorpresa en 1-3, AL CM, Tam G (7' + ); PE 160 + 4/pg

## 409. ALA OESTE

En esta zona viven cuatro trolls, centinelas de los Guardias del Gran Templo (áreas 410-415) y guardianes personales de su alto comandante (área 417). Dos estarán aquí en todo momento y los cuatro durante la noche.

La ropa de cama de los trolls está apilada en la esquina noroeste de la zona, junto con 4 pequeños cofres. Los trolls sacan su ropa de cama para dormir, y guardan todos sus objetos de valor en sus cofres cerrados; cada uno tiene una llave. Dentro de cada cofre hay 15 pc, 13 pp, 10 pe, 19 po, y 1-4 granates violetas (que valen 500 po cada uno).

En la pared este hay un enorme mural pintado que representa una gran batalla, aparentemente entre las fuerzas del Bien y del Mal. En él, brillantes humanos brillantes y humanoides alados son arrojados contra el suelo por rayos azules que salen de los dedos de un humanoide alto con cuernos y vestido de mago. El cuadro oculta hábilmente una puerta de tamaño



normal pero fuertemente reforzada puerta de hierro (al área 416). Un pasillo de unos 10 pies de ancho y 15 pies de altura se inclina hacia el suroeste.

**Trolls (4):** CA 4, MV 12", DG 6 + 6, pg 42, 38, 35, 30, #AT 3, D 5-8/5-8/2-12, DE regenera (3 pg por ronda a partir de 3 rondas después de ser dañado), AL CM, Tam G (9'); PE 861, 829, 805, 765 (525 + 8/pg)

#### 410. SALA COMÚN

Los ocupantes de este área sólo están presentes por la noche. Durante el día un troll (del área 409) vigila en este puesto, pero la sala queda desierta durante las alertas.

Aquí habita un ettín, que actúa como guardia para esta zona de cuarteles del oeste. Uno de sus dos cabezas sufre de delirios paranoides, y no puede dormir si hay otros en la habitación; por lo que el ettín se ve obligado a residir aquí, en la sala común, en lugar de en el área 415 con los demás. Esta enfermedad no afecta a su capacidad de trabajo o aptitud en combate, salvo que disminuye su probabilidad de ser sorprendido a 1 en 10. Debido a su desgracia, este ettín no ha participado en la instrucción de lanzamiento de rocas como sus compañeros del área 415.

La enorme cama del ettín se encuentra junto a la pared oeste. Una larga y enorme mesa llena el centro de la habitación, rodeada de diez sillas de madera de tamaño similar. Una chimenea en la pared sur arde alegremente. Dos pasillos salen hacia el oeste, y dos grandes puertas en la pared este.

en la pared este.

Debajo de la cama del ettín hay una gran caja plana de hierro. Contiene 1124 pc, 821 pp, 492 po, una esmeralda (que vale 1.000 po), y la mitad restante de una vela de invocación de alineamiento Legal Bueno.

**Ettin:** CA 3, MV 12", DG 10, pg 66, #AT 2, D 2-16/3-18, DE sorprendido sólo con un 1; AL CM, Tam G (13' + ), PE 2874 (1950 + 14/pg)

#### 411. ALMACÉN NORTE

La mayoría de las provisiones utilizadas por los de este nivel de la mazmorra se guardan aquí y en la sala 413. La habitación está llena de cajones, barriles, cajas y similares, pero no se deja nada sin empaquetar. Los contenedores están llenos de carnes secas y frutas, ropa y otros artículos de poco valor. Detrás de una caja medio vacía cerca de la esquina sureste hay una puerta secreta, que sólo puede encontrarse si se mueve el cajón.

#### 412. SALA SECRETA

Esta habitación contiene algunas cajas y barriles llenas de provisiones, al igual que las habitaciones

que hay a ambos lados. Escondidos en una caja hay dos prisioneros, un semiorco y un humano. Los ettins los apresaron en una incursión reciente, pero en lugar de entregarlos a las autoridades del Templo, los escondieron aquí para una futura merienda. Los cautivos se han escondido con la esperanza de que los ettins crean que han escapado.

El semiorco es un Guerrero/Ladrón indignado. Formaba parte del destacamento del área 244 (Nivel Dos de la Mazmorra), pero estaba rebuscando solo en el nivel tres cuando fue recogido por la patrulla. Si es encontrado por los personajes, cooperará en todos los sentidos y rogará que lo liberen. Intentará expiar la culpa de su ausencia en su unidad volviéndose contra sus rescatadores, por supuesto, en caso de que se encuentre alguna unidad de guardia a partir de ese momento.

El humano, aparentemente un comerciante de la ciudad, es viejo, y está herido y débil. Esto es una artimaña, simplemente es la forma de la última víctima de este doppleganger. Interpretará su papel actual mientras sea necesario, pero busca escapar de la mazmorra. Si es rescatado, promete fervientemente enviar una recompensa, y se inventará un nombre, una dirección, nombres de amigos, y otros detalles según sea necesario. Por supuesto, desaparecerá sin dejar rastro al ser liberado, dirigiéndose a una zona más rentable.

**Semiorco:** CA 10, MV 12", Nivel 2/3 Guerrero/Ladrón, pg 10; sin equipo; PE 135

**Prisionero humano (doppleganger):** CA 5, MV 9", DG 4, pg 23, #AT 1, D 1-12, AE sorpresa sobre 1-4, PES, cambio de forma, DE inmune al sueño y a encantar; PE 422

#### 413. ALMACÉN SUR

Este almacén contiene provisiones y nada más, idéntica a la habitación 411.

#### 414. SALA GRANDE

Cuatro gigantes de las colinas habitan aquí, miembros de la alta guardia de élite del Templo Superior. La habitación es sencilla y sin decoración, de unos 25 pies de alto y 60 pies de largo. Todo el mobiliario va en consonancia al gigante tamaño de sus huespedes. En cada pared, al norte y al sur, yacen dos camas. La habitación está caldeada y algo iluminada por una chimenea en la pared oeste, junto a la cual hay montones de pequeñas rocas. La propia pared muestra signos de excavación, y está muy agujereada. (Los gigantes han utilizado esta zona para lanzar proyectiles).

Debajo de cada cama hay un gran cofre. Cada uno contiene ropa, restos de comida, varias monedas mezcladas (alrededor de 1.500 po en cada uno, con 250 libras de peso de carga), algunas gemas (1-10

por cofre, de valor aleatorio), y recuerdos de matanzas pasadas: cabelleras, pieles, huesos y cosas por el estilo.

En realidad, sólo tres de los gigantes son como parecen. El cuarto es un impostor, siendo en realidad un espía semielfo. El gigante de la colina Scorpp (que actualmente está viviendo en el área 318, a menos que sea asesinado por los PJ's) fue reemplazado aquí por este personaje, una tal Kella.

Así pues, no se echa de menos a Scorpp en lo más mínimo.

Kella es una druida, y posee un valioso objeto hecho por sus ancestros, una *filacteria del cambio*. Este objeto le permite usar su habilidad *innata de cambio de forma* para adoptar la forma de un monstruo o de un animal. Las formas posibles se limitan a la de un monstruoso reptil, pájaro o mamífero, esta última correspondiente a la forma de gigante de la colina. La *filacteria* no irradia magia, y Kella no lleva ningún otro objeto mágico, para evitar la exposición por *detectar magia* u otros medios. Kella no puede lanzar conjuros en forma de gigante, y no hará nada que descubra su disfraz; sólo habla cuando es necesario, y está tan inmersa en su papel que se ha vuelto casi gigantesca en sus actitudes.

Kella ha adoptado la forma y los trabajos del viejo Scorpp, espiando en el Templo Superior para los líderes de la Antigua Fe. Teme el actual aumento del poder del mal, y sabe que el tiempo es limitado. También sabe que se arriesga a una muerte horrible a manos de Iuz en caso de ser descubierta, pero las cosas han ido bien hasta ahora - casi dos meses en total.

La semielfa puede escapar casi cualquier noche si lo desea, pero espera la llegada de algún grupo poderoso que pueda tener una oportunidad de derrotar a los poderes malignos que hay aquí. Si se da cuenta de que los PJ's se mueven a escondidas, intentará seguirlos y revelarse en secreto. Si es aceptada, ella instará a retirada para poder decirles cosas críticas: el número y los tipos de monstruos que hay aquí, los hábitos de los líderes, qué pasillos van a donde, y así sucesivamente. Si no se alía con el grupo de antemano, ella se mantendrá apartada en un gran combate, observando si los recursos y el valor del grupo se equilibran con los de la horda del mal. Si parece que sus poderes podrían inclinar la balanza a favor de los atacantes, cambiará a su forma normal de medio elfa y ayudará al grupo lo mejor que pueda. Si el grupo es derrotado demasiado rápido, ella esperará a otros atacantes. Si el grupo puede derrotar a los malvados sin ayuda, con toda seguridad no arriesgará nada revelándose, y en su lugar usa *cambiar de forma* para pasar a tener forma de una pequeña ave para poder escapar.

**Kella:** CA 8, MV 9" o 12", Nivel 9 de Druida, pg 45, #AT 1, D por forma, conjuro o arma, conjuros



SA, conjuros DE y filacteria de cambio, AL N; PE 3840

Fu 12 In 11 Sa 16 De 16 Co 13 Ca 15

Conjuros:

Primer nivel: *detectar magia* (x2), *enzarzar, fuego feérico* (x2), *garrote, hablar con animales*

Segundo nivel: *piel robliza, hechizar persona o mamífero, curar heridas leves, trampa de fuego, obscurecer, deformar madera*

Tercer nivel: *curar enfermedades, neutralizar veneno, protección contra el fuego, respiración acuática*

Cuarto nivel: *curar heridas graves, disipar magia, protección contra el rayo*

Quinto nivel: *muro de fuego*

**Gigantes de la colina (3):** CA 4, MV 12", DG 8 + 2, pg 59, 41, 33, #AT 1, D 2-16, AE rocas (D 2-16, alcances normales 6"/13"/20", alcances en interior 3"/6"/12"); PE 2108, 1892, 1796 (1400 + 12/pg)

## 415. SALA GRANDE

Esta sala grande y sin decoración es casi idéntica al área 414. Es la residencia de tres ettins, y está amueblada de manera apropiada. Una chimenea en la pared oeste ofrece un poco de luz y calor para los ocupantes. Los ettines, por supuesto, son miembros de la alta guardia del Templo Superior, al igual que los gigantes de la puerta contigua.

Estos tres han recibido alguna instrucción en el lanzamiento de rocas de sus aliados gigantes, y son capaces de lanzar dos por ronda (rangos 3"/6"/12", D 2-16 cada uno) pero con una penalización de -4 a "golpear" debido a su mínima aptitud.

Siguendo el consejo de los líderes humanos, los ettins han reunido su tesoro, guardándolo en la caja bajo una cama (la última que revisen los PJs). Las otras dos cajas también están cerradas, pero contienen trampas. Una contiene gas venenoso, con efectos idénticos a los de un conjuro de *nube aniquiladora* (q.v.) en una nube de 10 pies de radio. La otra está llena de guijarros y rocas sin valor, asegurada por seis dardos envenenados dirigidos de manera que al menos uno alcance al intruso que abre la caja, que debe salvar contra el veneno con un -2 para evitar la parálisis (que dura 2-5 turnos).

El cofre del tesoro combinado de los ettins está cerrado y contiene una trampa de veneno de contacto (salvación o se muere), pero todos los ettins saben cómo evitarla. Un ettín (determinado al azar) tiene la llave del cofre. Contiene 1.279 pc, 883 pp, 2.010 pe, 1.421 po, 2 granates violetas (500 po cada uno) y un rubí (5.000 po), 2 broches de diamantes broches (con un valor de 2.500 y 3.500 po), y dos rocas anodinas - una *piedra de control de elementales de tierra*, y la otra una *piedra de bonda* +3 permanente (el encantamiento que no desaparece con el uso).

**Ettins (3):** CA 3, MV 12", DG 10, pg 70, 54, 38, #AT 2, D 2-16/3-18, AE lanzar piedras (#AT 2, -4 "para golpear", alcances 3"/6"/12", D 2-16 cada una), DE sorprendido sólo con un 1; PE 3380, 3156, 2932 (2400 + 14/pg)

## 416. SALA DE PLANIFICACIÓN

Esta sala está normalmente custodiada por un troll (del área 409), que se encuentra en el interior, desde donde no será visto desde la entrada normal.

La sala se deja desatendida durante las alertas.

Los adornos de las paredes y las chimeneas gemelas revelan que esta habitación es utilizada a menudo por aquellos de los niveles más altos de mando. Una magnífica mesa de roble llena el centro de la habitación, flanqueada por una docena de sillas de felpa, tanto normales como de tamaño gigante. Sobre la mesa hay varios libros (obras de referencia sobre estrategia y táctica, de mínimo valor), una docena de hojas de pergamo con garabatos ininteligibles, tres plumas (cada una en un portaplumas dorado valorado en 50 po), y dos tinteros en un soporte de plata de plata (por valor de 1.800 po).

La pared norte está cubierta con mapas de los niveles de la mazmorra, los pueblos cercanos y el de la campiña circundante. Cuatro ricos tapices (de un valor de 1.500 po cada uno) adornan las paredes este y oeste, y dos candelabros de cristal (cada uno de 2.000 po de valor) cuelgan del techo. Un candelabro de latón (525 po), para encender los candelabros, se encuentra en la esquina suroeste junto a la chimenea.

En esta sala de planificación se celebra diariamente una conferencia cada tarde entre los líderes del Templo, y un encuentro mensual con todos los líderes del calabozo. Excepto Hedrack, todos los visitantes entran y salen por la puerta sur y el pasillo. La salida de emergencia se utiliza rara vez, oculta por una puerta secreta tras un gran mapa de área al noroeste; esta conduce a una puerta secreta de un solo sentido en la sala de los trolls (área 409). La puerta normal en la pared oeste está siempre cerrada; esta conduce a la residencia del sumo sacerdote Hedrack.

## 417. SALA PRIVADA

Aquí habita el Comandante Supremo Hedrack, Sumo Sacerdote y Muy Honorable Emisario de Iuz en persona. Aunque a menudo está en otro lugar, sus dos elegantes sirvientas permanecen en esta habitación todo el tiempo.

Aunque sólo mide 20 por 30 pies, la morada de Hedrack es impresionante. El suelo está cubierto por gruesas alfombras, una sobre otra. Las paredes están cubiertas por tapices de diseños geométricos ornamentados, con círculos, cuadrados, triángulos y el símbolo del fuego de ocho puntas.

Dos braseros de latón grabados arrojan luz y calor desde las esquinas occidentales de la sala, y una gran chimenea en la pared este añade brillo. Junto a esta última hay morillos de latón y utensilios de chimenea a juego. Sobre una repisa de mármol hay varios objetos de adorno, y en la pared por encima de ellos hay un excelente cuadro. Este último representa a las fuerzas unidas del Templo Superior en traje de batalla ante el gran altar, con sus líderes humanos ante ellos (Hedrack es claramente visible en la posición central).

A lo largo de la pared norte hay dos estanterías, una de ellas incluye un escritorio en su parte inferior. Una silla de felpa delante del escritorio está flanqueada por una pequeña mesa de madera. Las estanterías están llenas de libros de todos los tamaños y colores, la mayoría encuadrados en cuero. Una cama de madera, con cabezas de gárgola talladas en los cuatro postes y sobre la que se amontonan pieles plateadas, se encuentra junto al centro de la pared oeste. Sobre otra pequeña mesa junto a la cabecera de la cama hay una jarra de metal y una gran palangana. A la izquierda de la entrada se encuentra un armario, y un símbolo profano adornado cuelga en la pared entre ella y la puerta.

El mobiliario se compone de un juego de madera de marta de primera calidad, todo decorado con fina marquería y valen al menos 700-1400 po cada uno. (Todos pueden desmontarse fácilmente para llevárselos). Los braseros valen 300 po cada uno. El juego de morteros de latón y herramientas valen 750 po. Cada una de las diez alfombras vale entre 600 y 1000 po y pesa entre 30 y 33 libras. Cada uno de los 8 tapices pesa la mitad, pero vale entre 400 y 1400 po.

En el centro de la chimenea hay una talla de ébano de una calavera con cuernos que sonríe. Este objeto es mágico; si se toca, Iuz ve inmediatamente ve esta habitación y a sus actuales ocupantes, dondequiera que esté. Es posible que (25% de probabilidad) decida venir a investigar la intromisión o probablemente lo haga (75% de probabilidad) si se pronuncia su nombre mientras se toca la estatuilla. Si es posible, Hedrack utilizará este objeto para convocar a Iuz si se ve acorralado aquí en su propia guarida.

Otros objetos de la repisa son dos platos de cerámica, pintados a mano pero de manufactura tosca (hechos por Hedrack, y sin valor), un dragón en miniatura de cristal rojo intenso de dos pulgadas de alto (en realidad es un rubí tallado, con un valor de 7.500 po), cuatro cuchillos de mesa con mangos tallados con escenas de monstruos marinos atacando barcos (cada cuchillo vale 100 po), una piedra elipsoidal de color lavanda y verde (idéntica a una piedra ioun pero no mágica, de 500 po de valor), y un pequeño trozo de lava en el que están incrustadas varias piedras preciosas (5 turmalinas volcánicas muy raras, el conjunto vale 5.000 po). El cuadro vale 250 po.

El escritorio está cerrado y con llave, pero la llave



está cerca, en un estante, y es fácil de encontrar con cualquier búsqueda. Dentro del escritorio hay varios pergaminos y libros de registro, que muestran el números y los tipos de criaturas reclutadas por todos los templos de la mazmorra en el último año, registros de pago de tropas, notas disciplinarias, y cosas por el estilo. En un pequeño volumen, los detalles sobre humanos y humanoides están ordenados en cuatro secciones etiquetadas como A, T, F, Ag - esto es un registro de los sacrificios enviados a los nodos. Entre los que se mencionan profusamente están los de As-hrem, Jaer, y Sargent (que ahora vagan los Nodos). En un cajón inferior hay un pergamo de cinco conjuros, recientemente completado por Hedrack; en él se encuentra *silencio en un radio de 15', disparar magia, curar heridas críticas, descarga flamígera, y matar a los vivos*. (Hedrack recuperará y utilizará este objeto contra los intrusos, si es posible).

Las estanterías están repletas de obras de referencia sobre diversos temas, con tácticas de batalla, mejora personal, liderazgo y gestión. La mayoría parecen poco utilizados. Cada uno de los 150 libros vale entre 1 y 10 po. Una obra, titulada "Leyes del Templo", es un alijo hueco para 15 gemas - 3 amatistas, 6 citrinas, 2 diamantes, 3 ópalos, y un enorme zafiro negro. (El valor total es de 22.300 po, el último artículo vale 7.500 po y los otros 500, 50, 5.000 y 1.000 po respectivamente). Uno de los tomos es mágico, un *libro de vil tiniebla* que Hedrack planea estudiar en los próximos meses.

Las cuatro pieles plateadas de la cama son arniño, cada una vale 4.000 po y pesa 10 libras. La jarra y la palangana son de una aleación de platino, el conjunto vale 500 po. El símbolo impío de la pared es un reuesto, con varias gemas gemas de pasta y vale sólo 50 po.

En el armario hay cinco túnicas de seda, una para cada ceremonia: marrón, negra, gris, verde y roja. En el pecho de cada una hay un símbolo bordado de la calavera de oro, con el símbolo de la calavera con cuernos de Iuz en la espalda. Cinco pares de zapatos a juego yacen en el suelo del armario. También hay aquí un traje de armadura de cuero negro y una máscara, que ocasionalmente lleva Hedrack cuando recorre este y otros niveles de la mazmorra de incógnito para reunir información.

La posición de Hedrack aquí como Boca de Iuz (entre otros títulos), inspira el temor y el respeto de todas las tropas. Una oscura mirada suya hace que hasta el más audaz gigante se agache, en deferencia a los terribles poderes que tiene a su cargo, así como a su poder personal. Se viste con sedas enjoyadas, y se pasea con un aire de total confianza.

Hedrack lleva *brazales de defensa CA 4* durante las operaciones normales, pero se pone su brillante *cota de malla +3* de color negro y un *escudo +3* si espera problemas (es decir, durante las alertas). Lleva un *anillo de libertad de acción* y una varita de miedo en

todo momento, y a menudo lleva también su *vara de golpear* y su *martillo de guerra +2*. Un pequeño cubo mágico y un escarabajo negro nunca salen de su bolsita de terciopelo negro que cuelga de su cinturón. El escarabajo controla la cortina detrás del altar principal altar principal (419 A), y el cubo es una fortaleza instantánea, utilizada en las infrecuentes ocasiones en que los invasores han supuesto graves amenazas. La táctica favorita de Hedrack con este dispositivo es bloquear la salida con él, en cualquier lugar conveniente dentro de los pasillos 401 o 418, aunque lo erigirá en el propio Templo si es necesario. Lo monta con una docena o más de ogros, ogos y gárgolas si es posible.

Hedrack también guarda varias pociones en sus aposentos, y selecciona unas cuantas para cada viaje. Suele llevar las de *sanación extra, volar y polimorfar*, y también tiene pociones de *trepar, invisibilidad y velocidad*. Hedrack también hace pergaminos, y ha completado recientemente uno con cinco conjuros: *silencio radio de 15', disparar magia, curar heridas críticas, descarga flamígera, y matar a los vivos*.

**Comandante Hedrack:** CA -4, Clérigo N9, pg 66, #AT 1, D 5-8 (*martillo de guerra +2*) o por conjuro, AL CM, PE 4392

Fu 15 In 10 Sa 18 De 15 Co 12 Ca 16

Conjuros memorizados:

Primer nivel: *orden imperiosa (x3), causar heridas leves heridas leves, detectar magia, protección contra el bien*

Segundo nivel: *detectar hechizo (x2), encontrar trampas, inmovilizar persona (x2), silencio radio de 15'*

Tercer nivel: *reanimar a los muertos, oscuridad continua, disparar magia, otorgar maldición*

Cuarto nivel: *detectar mentira, veneno, don de lenguas*

Quinto nivel: *disparar el bien*

**Sirvientes (2):** CA 10, MV15", Nivel 0, pg 6, 4, #AT 1 mordisco, D 1-2; PE 16, 14

#### 418. PASEO

Desde el rellano entre las áreas 402 y 409, unas escaleras de 20 pies de largo descienden diez pies hacia el gran corredor que conduce hasta el propio Templo Superior. Los ornamentados murales de las paredes continúan con sus escenas macabras, pero cuanto más se avanza hacia el norte, más bajas aparecen las figuras, hasta que todas parecen desaparecer en el suelo al llegar al Templo.

Este pasillo está normalmente vacío, pero está vigilado por un par de trolls (del área 402) durante las alertas.

#### 419. EL TEMPLO SUPERIOR

Esta zona está normalmente custodiada por 2 trolls

(de las áreas 402 y 409) y 2-8 gárgolas. También pueden haber presentes líderes de diferentes razas. Durante las alertas, todos los ogros (de las áreas 406 y 407) y las gárgolas (que se refugian aquí) estarán en este lugar, comandados por todos los líderes humanos (áreas 403, 404 y 417), que prefieren posiciones defensivas tras la cortina del altar (área 433). Otros guardias estarán apostados en cada pasillo. (Ver la sección Tropas y Centinelas de las notas de la parte inicial de este capítulo).

Este vasto centro de actividad maligna es impresionante en su sencillez. El techo de sesenta pies por encima aparece como un tranquilo cielo nocturno, con las estrellas brillando en sus constelaciones. Las paredes están revestidas de mármol negro u ónix, de tan fina manufactura que apenas se detectan las juntas.

Alrededor de los lados de la sala, ocho pasillos conducen a lo desconocido. Las paredes de cada pasillo están pintadas de un color distintivo; las del sur (420) son marrones, las siguientes (423) son grises, las siguientes (426) son rojas y las más al norte (429) verde. En lo alto de las paredes entre cada uno de los dos pasillos hay pequeños arbotantes - una docena en total - y sobre cada uno, a casi 50 pies del suelo, hay una estatua de una gárgola, sentada, frunciendo el ceño a los ocupantes de la sala. (La ubicación de cada gárgola está marcada con una G en el mapa). Estas son gárgolas reales, los defensores aéreos del Templo Superior. Sirven a los líderes hasta cierto punto, pero es bastante probable que ataquen sin recibir órdenes, si ven intrusos que no estén en combate. Durante cualquier batalla campal en el propio Templo, sin embargo, su táctica favorita es esperar la oportunidad y atacar a los que ya están trabados cuerpo a cuerpo, moviéndose rápidamente por la retaguardia de los defensores y obteniendo una probabilidad de 1 en 3 de sorpresa (pero sólo si su objetivo está ya en combate cuerpo a cuerpo).

Treinta pies al norte de la entrada hay una serie de escalones anchos, que conducen 5 pies hacia arriba a un altar de piedra (A). En el altar hay una sábana de seda roja, con el símbolo del fuego de ocho puntas bordado en hilo dorado.

Alrededor del altar hay dos grandes pilares de oro, que llegan hasta el techo bastante más arriba. Cada uno está hecho de piedra común adornado con hojas de oro. (Raspar la piedra puede producir virutas por valor de 100 po por turno). Detrás del altar hay una reluciente cortina púrpura cortina, de 20 pies de ancho y 10 pies de alto, sin ningún tipo de diseño.

Las paredes de 10 pies de ancho junto a la cortina tienen tallas ornamentales de los cuatro símbolos elementales. Cada uno de estos diseños mide más de 15 pies de ancho; los de la tierra y el agua (triángulo y cuadrado) están a la izquierda, los otros a la derecha.

En los nichos al norte del altar se encuentran mo-



numentales estatuas de 20 pies de altura cada una. A la izquierda (B) hay un humanoide vestido con túnicas, con una cabeza sonriente en forma de cráneo con cuernos (Iuz). A la derecha (C) hay una monstruosidad con un cuerpo gordo y bulboso, cuatro patas elefantinas, un cuello largo y delgado, y una pequeña cabeza humanoide rematando el conjunto (Zuggtmoy).

En la esquina detrás de cada estatua hay un agujero que utilizan los que están en el área 433 (normalmente los líderes humanos) para vigilar estas zonas laterales del Templo cuando surge la necesidad. También pueden ver el área a través de la cortina que hay detrás del altar. Estos agujeros son de tamaño suficiente tamaño (casi una pulgada de ancho) como para permitir el lanzamiento de conjuros o el uso de dispositivos (como varitas) a través de ellos, si se cuenta con la apropiada concentración y puntería.

#### Cortina del altar

La cortina detrás del altar parece estar hecha de una tela acanalada púrpura brillante. Es, en realidad un racimo de seis hongos violetas con encantamientos especiales. A menos que se les apagüe (por métodos descritos más adelante), atacan a cualquiera que se acerque a menos de 5 pies del lado sur. Pueden producirse hasta 24 tentáculos a la vez, brotando de la cortina en un instante, pero sólo 6 pueden atacar a un objetivo de tamaño humano dentro del rango. Sin embargo, cualquier impacto hace que la víctima tenga que realizar un tiro de salvación contra veneno; fallar significa una rápida putrefacción. Cualquiera puede atravesar fácilmente la cortina de hongos, pero hacerlo significa que 3-5 tentáculos golpean automáticamente. Por lo demás, los crecimientos atacan como si fuera un monstruo de 6 DG. Una desafortunada víctima pierde miembros por la putrefacción a un ritmo de uno por ronda; el torso se pudre en último lugar, lo que provoca la muerte inmediata. La pérdida de cada miembro provoca la pérdida efectiva del 10% de los puntos de vida originales de la víctima (redondeado hacia arriba), y esto por sí solo puede acabar con una víctima ya dañada. Sin embargo, si se aplica un efecto de *curar enfermedad* dentro de cuatro rondas completos tras el golpe, la vida de la víctima puede ser salvada. (Un conjuro de *regenerar* hará crecer de nuevo cualquier miembro y le devuelve los puntos de golpe al mismo tiempo).

Una gran ventaja defensiva de la cortina es que los que están al norte de ella (todos los líderes humanos, en caso de alerta) pueden abrirla ligeramente para ver a través de ella. La cortina bloquea todos los disparos de proyectiles no mágicos que provengan del lado sur, pero los que están al norte pueden disparar desde esa dirección con proyectiles o

conjuros.

Esta horrible cortina sólo puede ser acallada mediante la presentación de un escarabajo especial inscrito con las letras TZGY. (Uno de estos escarabajos puede haberse encontrado en los aposentos de los comerciantes malvados en la aldea de Hommlet). Si tal escarabajo se presenta hacia los hongos de manera similar a la que un clérigo expulsa a los muertos vivientes, todos los tentáculos que se agitan o atacan se retiran, y la cortina puede ser fácilmente traspasada con seguridad, separándose como lo haría una cortina normal. Cada líder humano de este zona del Templo lleva un escarabajo de este tipo.

La inmunidad total a las enfermedades impide que los ataques de los hongos tengan algún efecto, por supuesto. Las resistencias al veneno también se aplican, pero sólo como modificadores al tiro de salvación. Los encantamientos aquí son tales que incluso la inmunidad al veneno sólo proporciona un bonificador de +5 al tiro de salvación contra la putrefacción.

Los hongos encantados sólo pueden ser dañados por ciertos conjuros o armas mágicas de filo o perforantes. La cortina no se ve afectada por ningún tipo de arma contundente (incluyendo rocas arrojadas) y todos los ataques mentales (incluyendo conjuros de *hechizar* y de *inmovilizar* de todo tipo). Los disparos de proyectiles no pueden atravesar la zona al norte de la cortina (aunque los que están detrás sí pueden disparar a través de ella hacia el sur). La cortina parecerá recibir sólo unos pocos arañazos de los ataques que la dañan, permaneciendo completamente intacta y activa hasta que el conjunto sea destruido (todos los 100 pg), momento en que se desmorona en el suelo en una masa repugnante. Una vez eliminados, los hongos no causan putrefacción.

#### Actividad ceremonial

Los ornamentos del altar principal se cambian para reflejar las actividades actuales del Templo con respecto a los Nodos y los Planos Elementales. Las criaturas del Plano Elemental de Fuego son ahora invocadas y enviadas al Nodo de Fuego, tal como indica el retablo de seda roja. En el proceso de la ceremonia, las criaturas de fuego salen de su Plano y llegan al área 427, proceden desde allí hasta el Templo Superior, y continúan hacia el área 426, desde donde son enviadas a su destino adecuado.

Esta y otras ceremonias similares han sido presenciadas por todos los habitantes del área. Otras criaturas elementales de todos los Planos han llegado en los últimos meses, siempre de la misma manera. Si los personajes logran interrogar a algún cautivo, deberían adquirir fácilmente una descripción general de este procedimiento, y deberían ser capaces de deducir por tanto la ubicación de los

umbrales más peligrosos (las que conducen a los propios Planos).

**Cortina de hongos violeta:** CA 7, MV 0, DG 3 (x6), pg 100, #AT 24, D putrefacción, AE tentáculos a 5' de alcance, ataca como 6 DG, DE arma mágica para golpear, inmune a las armas contundentes y conjuros de ataque mental, AL N(E), Tam G (20' x 20'); PE 1110 + 4/pg

**Gárgolas (12):** CA 5, MV 9V15", DG 4 + 4 (pg 3-8 por dado), #AT 4, D 1-3/1-3/ 1-6/1-4, AE + 1 de bonificación "para golpear" y daño cuando se abalanza por primera vez para atacar, sorpresa en 1-3 cuando se ataca a una víctima ya trabada en combate, DE golpeada sólo por arma mágica + 1 o mejor, AL CM, Tam M; PE 165 + 5/pg

### 420. PASILLO PARDUZCO

Esta zona está normalmente vacía. Durante las alertas, un gigante de la colina se coloca dentro del corredor de entrada.

Las paredes de este pasillo limpio son tan negras como las del Templo en la entrada, pero rápidamente cambian a un color bronceado cuando se avanza 40 pies. A partir de ahí se oscurecen, alcanzando un rico marrón nuez en el punto más profundo. En las paredes hay inscritos diseños abstractos ornamentados de triángulos de diferentes tamaños y tipos, algunos que contienen grandes ojos blancos, y con criaturas extrañas y desconocidas retozando entre el paisaje angular. Entre ellas hay algunas que podrían ser reconocidas por personajes experimentados - basiliscos, gorgonas, y monstruos nativos del Plano Elemental de la Tierra, como los xorns.

### 421. PUERTA DE LA TIERRA OESTE

Esta zona está normalmente atendida por un gigante de la colina. Durante las alertas, el gigante se desplaza a la entrada del corredor, y dos osgos toman posición aquí.

El corredor marrón se abre a una sala triangular. Las paredes aquí no están marcadas, salvo un enorme triángulo en cada muro, y un ojo rojo y blanco en cada figura. Un gran círculo mágico (de unos 15 pies de ancho) está inscrito en el centro del suelo de la sala, y dentro de él hay otro triángulo, pero sin ojo.

El símbolo del suelo marca un *umbral* permanente al Nodo de Tierra. Cualquier que se encuentre dentro de círculo mágico durante 3 segmentos es enviado instantáneamente al área E-1 (consultar más adelante). El *umbral* puede enviar hasta 10 hombres (con equipo) por ronda.



## 422. PUERTA DE TIERRA ESTE

Esta zona está normalmente atendida por un gigante de la colina. Durante las alertas, el gigante se desplaza a la entrada del corredor, y dos osgos toman posición aquí.

Esta zona es absolutamente idéntica a la zona 421, pero envía a los que están dentro del círculo mágico a un punto determinado al azar en el Plano Elemental de la Tierra. Los enviados allí quedan de forma efectiva retirados o perdidos hasta que sean rescatados, a menos que posean habilidades para viajar por el plano.

## 423. CORREDOR GRIS

Esta zona está normalmente vacía. Durante las alertas, un ettín se coloca en el interior del corredor de entrada.

Las paredes negras del Templo van cambiando gradualmente a un gris claro a medida que uno pasa por este corredor, convirtiéndose en un gris oscuro con un efecto de remolino (como si fueran nubes) en el punto más profundo. Las paredes del pasillo están decoradas con círculos y óvalos. Figuras aladas y criaturas más extrañas se dibujan entre ellas, entrando y saliendo de los círculos como si estos fueran portales.

Ninguno de los monstruos representados puede verse con claridad.

## 424. PUERTA DE AIRE DEL ESTE

Este área está normalmente atendida por un ettin. Durante las alertas, se mueve hacia la entrada del pasillo, y dos osgos toman posición aquí.

El corredor gris se abre a una habitación circular. Las paredes de este lugar están elaboradamente pintadas para asemejarse a la vista de una tormenta desde un lugar tranquilo en su interior, el ojo de un huracán. Un gran círculo mágico (de 15 pies de ancho) está inscrito en el centro del suelo de la habitación, con otro círculo más sencillo dentro de él.

El símbolo del suelo marca esta como un *umbral* permanente al Nodo del Aire. Cualquiera que esté dentro del círculo mágico durante 3 segmentos es enviado instantáneamente al área A-1 (ver más adelante). La puerta puede enviar hasta 10 hombres (con equipo) por ronda.

## 425. PUERTA DE AIRE DEL OESTE

Esta zona está normalmente atendida por un ettin. Durante las alertas, se desplaza al pasillo entrada del corredor, y dos osgos toman posición aquí.

Esta sala es absolutamente idéntica al área 424, pero envía a los que están dentro del círculo mágico a un punto determinado al azar en el Plano Elemental de Aire. Los enviados allí quedan de forma efec-

tiva retirados o perdidos hasta que sean rescatados, a menos que posean habilidades para viajar por el plano.

## 426. CORREDOR ROJO

Esta zona está normalmente vacía. Durante las alertas, un ettín se coloca en el interior de la entrada del corredor.

Las paredes de este pasillo cambian gradualmente del negro del Templo a un rojo sangre apagado. El color se aclara a medida que se avanza, alcanzando un diseño de llama anaranjada brillante en el punto más profundo. Las paredes están decoradas con un diseño abstracto de símbolos de fuego entrelazados. Dibujados entre las llamas y los símbolos hay fosas, de las que salen docenas de monstruos de fuego, algunos reconocibles (como efreet y salamandras, nativos del Plano Elemental del Fuego), pero la mayoría desconocidos.

## 427. PUERTA DE FUEGO DEL ESTE

Esta zona está normalmente atendida por un ettin. Durante las alertas, el ettín se desplaza a la entrada del pasillo, y dos osgos toman posición aquí.

El corredor rojo se abre a una sala con forma de símbolo de fuego de ocho puntas, con un gran símbolo idéntico inscrito en el suelo en el centro de un círculo mágico de casi 20 pies de ancho. Las paredes en este lugar son de colores llameantes, con otros catorce símbolos símbolos de fuego de diferentes tamaños inscritos en las paredes de la habitación y dos frente a frente en la entrada.

El símbolo del suelo marca un *umbral* permanente al Nodo de Fuego. Cualquiera que se encuentre dentro del círculo mágico durante 3 segmentos es enviado instantáneamente al área F-1 (ver más adelante). La puerta puede enviar hasta 10 hombres (con equipo) por ronda.

## 428. PUERTA DE FUEGO OESTE

Esta zona está normalmente atendida por un ettin. Durante las alertas, se desplaza al pasillo entrada del corredor, y dos osgos toman posición aquí.

Esta sala es absolutamente idéntica al área 427, pero envía a los que están dentro del círculo mágico a un punto determinado al azar en el Plano Elemental de Fuego. Los enviados allí quedan de forma efectiva retirados o perdidos hasta que sean rescatados, a menos que posean habilidades para viajar por el plano.

## 429. CORREDOR VERDE

Esta zona está normalmente vacía. Durante las alertas, un gigante de la colina se coloca en el interior de la entrada del pasillo.

El color de este largo corredor es un profundo azul verdoso en la entrada, pero se aclara volviéndose un agradable aguamarina en el punto más profundo. Un diseño abstracto de cuadrados y rectángulos adorna las paredes, como para formar puertas y burbujas cuadradas en los motivos acuáticos. Colas, aletas y otras partes de monstruos acuáticos aparecen aquí y allá en la escena submarina, pero la mayoría de las formas representadas son meras sombras que acechan bajo la superficie.

Entre las criaturas hay algunas fácilmente reconocibles por la gente experimentada - ixitxachitl, gárgolas de agua, extraños de agua y similares, muchos de ellos nativos del Plano Elemental del Agua.

## 430. VESTÍBULO

Esta zona suele estar atendida por un gigante de la colina. Durante las alertas, la criatura se desplaza a la entrada del corredor, y dos osgos toman posición aquí.

El corredor verde se abre de repente a una amplia zona ceremonial. Las paredes tienen la misma misma decoración, de criaturas acuáticas en medio de un mar caótico de símbolos cuadrados y rectangulares. El techo está pintado para asemejarse a la vista hacia arriba desde debajo del agua, la superficie forma remolinos que reflejan la luz más arriba. Dos grandes urnas ceremoniales se encuentran en las esquinas del norte de la sala. Una puerta en el centro de la pared norte tiene 10 pies de ancho por 15 de alto, y se abre a un área de piscina inundada al norte. Una corta escalera, de sólo 5 pies de ancho, conduce a la piscina a través de la puerta.

Las urnas a los lados están llenas de algas frescas. Si se consumen, un trozo de alga actúa como una poción de *respiración acuática* pero con una duración de 6 horas, más 1-10 rondas adicionales.

## 431. PUERTA DE AGUA DEL ESTE

El suelo de esta sala está unos 8 pies por debajo del área 430, y la habitación está casi llena de agua. En cada pared hay un perfecto y simple símbolo cuadrado, de unos tres pies de ancho. Un gran círculo mágico (de unos 20 pies de ancho) está inscrito en el centro del suelo de la habitación, en el fondo de la piscina, y dentro de él hay otro cuadrado.

El símbolo del suelo marca un *umbral* permanente al Nodo de Agua. Cualquiera que esté dentro de círculo mágico durante 3 segmentos es enviado instantáneamente al área W-1 (ver más adelante). El *umbral* puede enviar hasta 10 hombres (con equipo) por ronda.

## 432. PUERTA DE AGUA OESTE

Esta sala es absolutamente idéntica al área 431, pero envía a los que están dentro del círculo mágico a un



punto determinado al azar en el Plano Elemental de Agua. Los enviados allí quedan de forma efectiva retirados o perdidos hasta que sean rescatados, a menos que posean habilidades para viajar por el plano.

#### 433. CÁMARA INTERIOR

Esta zona austera detrás de la cortina del altar del Templo Superior está marcada sólo por tres altares menores, cada uno de los cuales es un ovoide de piedra de 10' de largo y que se eleva 4 pies. Actualmente están sin adornos, pero se suelen cubrir para las ceremonias. La sala está débilmente iluminada por un resplandor perlado procedente del norte (435).

Esta sala está normalmente desocupada y se utiliza como almacén y para las ceremonias privadas. Si ocurre una batalla en el área 419, esta habitación es el puesto para los clérigos y los usuarios de la magia. Ten en cuenta que pueden lanzar conjuros y disparar dispositivos a través de los agujeros de la mirilla en los laterales (los puntos marcados con "a", adyacentes a las estatuas del Templo) o la cortina violeta. Ten en cuenta también que los defensores aquí presentes obtendrán y usarán los objetos mágicos almacenados en los cofres (ver más abajo).

Las cortinas negras bloquean dos habitaciones laterales. Cada habitación anexa contiene un armario y dos cofres enormes. Cada armario contiene seis vestimentas utilizadas por los clérigos del Templo en sus ceremonias; las de la sala b son marrones o rojas (3 de cada una, para la Tierra y el Fuego respectivamente), y las de la sala c son verdes o gris. Con los ornamentos hay cuatro retablos de seda doblados de los mismos colores, cada uno con los símbolos bordados de Iuz, los elementos y la calavera dorada. Un retablo de cada color es de 10' cuadrados, utilizado en esta zona; el otro es de 25' x 13', utilizado en el altar principal.

Cada uno de los dos cofres en cada sala lateral está bloqueado, por *cerradura de mago* y por *trampa de fuego* (ambos por Senshock, N9, este último explota causando 10-14 puntos de daño si se activa), y adicionalmente protegido por dos *glifos custodios*, uno formando un rectángulo dentro del cual se encuentra el cofre y el otro alrededor de la cerradura del propio cofre. Estos *glifos* de electricidad fueron colocados por Hedrack, y explotan provocando 18 puntos de daño (cada uno) si se toca un cofre si se toca un cofre sin decir el nombre del *glifo*.

Estos cofres contienen monedas utilizadas para las retribuciones y recompensas de las tropas, algunos trozos de pergamino y algunos objetos mágicos. Cada cofre contiene 2.000 pe, 4.000 po, y 1.000 ppt, más 2-20 trozos de pergamino. Cada pergamino es una carta de crédito del Templo a algún individuo; cada nota promete pagar una cantidad de 10 a 1.000 po. Los prestatarios son la mayoría de las tropas del

Templo, guardias y líderes, ya que estos proporcionan medios adicionales para forzar la obediencia. (El tipo de interés habitual es del 10% por semana).

Hay un objeto mágico en cada cofre. Los presentes son: *una varita de tormentas de bielo* con 42 cargas, *una varita de controlar el metal* con 21 cargas, *una vela de invocación del mal caótico* a la que le quedan 3 horas de combustión, y *una cuerda de enredar*. Las varitas pueden ser utilizadas por cualquier clase, y las palabras de mando son conocidas por todos los líderes del Templo. (Estos objetos están descritos en Unearthed Arcana, páginas 96-97; normalmente se gastan 3 cargas con cada uso de esta última varita, para producir efectos de *fragilidad del cristal*).

Si los atacantes penetran la cortina violeta, el defensor con la *cuerda* probablemente la utilizará a toda prisa, atrapando sólo a los cuatro primeros que entren en la zona (más o menos dependiendo de la situación).

El último peldaño de la escalera que baja al área 434 tiene un *glifo custodio* (electricidad, que causa 18 puntos de daño). El área de 10' x 20' justo al sur, entre los nichos puntiagudos, está protegida por múltiples *glifos*. Cuatro han sido colocados aquí, cada uno de 5' de ancho (este-oeste) y 10' de largo. Cada uno puede explotar causando 18 puntos de daño por fuego o frío, habiendo dos de cada uno. Los propios nichos puntiagudos construidos para completar la imitación de la zona del símbolo de Iuz, son útiles sólo como ayudas para la defensa. Cualquiera que esté dentro obtiene un bonificación de -4 a la CA y sólo puede ser atacado de frente; sin embargo, el defensor no puede blandir correctamente cualquier arma que requiera 3 o más pies de espacio. (Se puede usar una maza o espada corta).

Si un seguidor de Iuz le llama por su nombre mientras está en este área, Iuz probablemente responderá (un 90% de probabilidad, compruébalo cada ronda si es necesario).

La profanación de cualquier altar, ya sea uno menor aquí o el principal justo al sur, convoca a Iuz automáticamente (con un 95 % de probabilidad de obtener una respuesta). Si Iuz responde, aparece en 2-9 segmentos en su forma demoníaca, con su *espada de dos manos* +3 en la mano. Si algún ser Bueno se encuentra en esta habitación cuando Iuz llega, San Cuthbert pude (90% de probabilidad) llegar 2-9 segmentos más tarde. Si los seres Buenos están en un área adyacente (419 o 434), se aplica la misma probabilidad, pero Cuthbert no aparece hasta 4-32 segmentos. (Véase el Apéndice A para más detalles sobre Iuz y San Cuthbert).

A quien moleste innecesariamente a Iuz le esperan terribles castigos, por lo que los líderes del Templo no lo llamarán a menos que se dé una de estas dos situaciones: o bien han ganado una batalla y han conseguido cautivos para ofrecerlos como sacrificio, o sus tropas han perdido miserablemente y nece-

sitan su ayuda para evitar su derrota final. Ten en cuenta, sin embargo, que si un PJ que asalta la zona ha completado el montaje de *Calaveramarilla* (explorando primero los Nodos para recuperar las gemas de poder), incluso el *Anciano* es relativamente impotente para evitar la derrota final del Templo del Mal Elemental.

#### 434. NEXO

Unas amplias escaleras bajan desde la cámara interior (433) a una sala redonda de 60 pies de diámetro. Un suave resplandor procedente de más adelante ilumina la escalera con un extraño resplandor nacarado mezclado con destellos ocasionales de otros colores.

Las paredes de la cámara redonda son verticales, de 20 pies de altura, coronadas por una cúpula que llega 10 pies más allá. En el centro de la sala hay un estrado redondo de unos 2 pies de altura, rodeado por una columna de luz brillante, la fuente de los colores radiantes, que se extiende hasta el techo.

Las paredes y el techo están ornamentados por un mural de mosaico, aparentemente hecho enteramente de piedras preciosas - esmeraldas, rubíes, ónix y similares. Ni una pulgada está al descubierto. La escena en las paredes es de gloria y conquista, y muestra las tierras de alrededor como se ven desde los parapetos del propio Templo. El paisaje está algo deformado (de una manera indefinible) pero el conjunto es fácilmente reconocible, y está lleno de seres: humanos, humanoides y monstruos, mezclados, todos mirando y rindiendo homenaje al Templo.

Los intrusos pueden arrancar hasta 65 gemas con relativa impunidad, cada una con un valor de 100-1000 po.

Sin embargo, cuando se extrae la gema número 66, se llama la atención de Iuz sobre la cámara, y él llega en 1-4 rondas, acompañado de 1-4 demonios de los tipos 1-4 (cada variable se comprueba con una tirada distinta). Iuz también llega si la zona es dañada con fuego o rayo, o posiblemente (80% de probabilidad) si su nombre es pronunciado en voz alta por alguien que esté en la cámara.

Si se toca o examina el pilar de luz, consulta el área 435.

#### 435. CÁMARA DE LUZ

Este pilar de luz en el centro del área 434 es un cilindro de 30 pies de altura y 20 pies de diámetro. Es poderosamente mágico, emanando alteración, conjuración, encantamiento y evocación en igual medida. Los detalles del área dentro de la luz no son discernibles excepto con ayuda mágica, u otra ayuda similar, que revela que un trono de plata ornamentado ocupa el centro de la luz. Mirando más allá del trono, el observador tiene la clara impresión de ver



una vasta distancia, pero sin detalle, salvo una lejana niebla que se arremolina.

Los objetos pueden penetrar fácilmente en los límites de la luz, pero cualquier criatura no malvada que la toque pierde inmediatamente 1 nivel de experiencia mediante drenaje de energía (sin tiro de salvación posible) y debe realizar un tiro de salvación contra conjuros o recibe 3-30 puntos de daño eléctrico y es derribado 5 pies hacia atrás. Cualquier toque produce un trueno moderadamente fuerte, que emana de la luz. Si la víctima supera la salvación, todo el daño eléctrico es evitado y no se ve derribado; la víctima puede entonces entrar en la luz si lo desea.

El trono en el interior es de plata, adornado con cientos de gemas preciosas. Éstas están dispuestas para formar rostros demoniacos, calaveras, hongos y figuras similares; son de todos los colores, tamaños y formas. (Este trono es idéntico al de Zuggtmoy, que se encuentra en su Gran Salón en el Nivel Tres, área 353. Cada gema está igualmente vinculada a un demonio, como se explica en la descripción del área).

La luz otorga de forma automática e inmediata las siguientes habilidades a cualquiera que se encuentre dentro de ella: *visión verdadera*, *detectar magia* y *PES*. Esta última es incluso lo suficientemente poderosa como para penetrar la *magia anti-escudriño* (como un *amuleto a prueba de detección y localización*) 90% de las veces (compruébalo cada ronda, según sea el caso). Estas habilidades duran mientras el receptor permanezca en la luz, pero instantáneamente desaparecen cuando sale de ella.

Cualquiera que se siente en el trono entra de inmediato en contacto mental con la propia Zuggtmoy. Ella no puede comunicarse con palabras o imágenes, pero puede usar sus habilidades y disciplinas psíónicas para afectar al usuario. Si es un seguidor de Zuggtmoy, el usuario probablemente (90% de probabilidad, sin tiro de salvación) se vea afectado por miedo y temor a su poder, y queda efectivamente *hechizado* por ella durante 1-6 turnos. Los líderes del del Gran Templo utilizan el trono para informar a Zuggtmoy de los últimos acontecimientos y necesidades, y recibir sentimientos generales: aprobación, placer, ira, etc. - de ella. Ten en cuenta que Zuggtmoy puede, a través de este medio, utilizar libremente su psiónica, sean cuales sean los límites actuales de sus poderes.

Cualquier no seguidor suyo que se siente en el trono debe hacer dos tiros de salvación más, una contra conjuros y otro contra psiónica (según se indica en la GDM página 78; sin embargo, consulta más abajo en el caso de que la víctima sea también psiónica). El primer tiro de salvación es de un ataque mental, y se aplican ajustes por Sabiduría; si se falla, la víctima queda *hechizada* mismo efecto que el conjuro). El segundo tiro de salvación es para una explosión

psiónica inicial (modo A). El éxito de cualquiera de las dos indica que no hay efecto de la forma de ataque aplicable. El *conjuro* no se repetirá, pero las explosiones psiónicas probablemente se repitan en cada ronda.

Especial: Si la víctima es psiónica, realiza un batalla estándar sólo de psiónica entre él o ella y la demonio. Zuggtmoy tiene todos los modos (ABCDE/

FGHIJ), con fuerza psiónica 222. No son posibles los enlaces múltiples dentro de la cámara de luz. La víctima no puede levantarse del trono mientras ataca psiónicamente, pero puede hacerlo mientras usa los modos defensa. Sin embargo, Zuggtmoy puede romper y romperá el combate por completo si su fuerza restante cae a 75 o menos.



# Parte 4:

## Nodos del Mal Elemental

Cuatro planos parciales fueron creados por Zuggtmoy para ser utilizados como fuentes de energía y como lugares de preparación y almacenamiento. Están ligados de forma mágica y permanente a las zonas del norte de los niveles 3 y 4 de la mazmorra, y son accesibles desde estos lugares si se emplean los métodos adecuados.

Cada uno de estos planos parciales (también llamados nodos) está ocupado por un pequeño cuerpo similar a una luna varado en una pequeña, extraña y aislada región del espacio creado mágicamente. Efectos muy distorsionados y de muchos tipos atormentan la superficie de la luna, estando a menos de una milla del borde mismo del plano. Así, las 100 millas cuadradas de superficie se evitan en gran medida.

Una pequeña parte del interior de cada nodo está en uso. Aunque un nodo tiene casi 5 millas y media de un lado a otro (29.000 pies de diámetro, o un total de 94 millas cúbicas), el espacio en uso actual es de solo 1.600 por 2.100 pies de ancho, que varía de 10 a 250 pies de profundidad.

Los nodos existen sólo mientras sus conexiones con la mazmorra permanezcan intactas. Si Zuggtmoy es asesinada, las conexiones desaparecen, y los nodos hacen lo mismo. Todas y cada una de las cosas dentro de ellos en ese momento son enviadas a un plano del Abismo, ya sea al de Zuggtmoy o a uno adyacente (planos 221-223).

En dos de los mapas de los nodos -los del Aire y Agua, la escala es mucho mayor que en los mapas de las mazmorras. Cada casilla tiene 50 pies de lado, en lugar de 10. Sin embargo, a pesar del tamaño de las áreas, se utiliza la escala de interiores en todo momento (limitando las medidas de alcance). Los otros dos mapas (los Nodos de Tierra y Fuego) utilizan la escala estándar, con casillas de 10 pies. Con la escala estándar de lento y cuidadoso avance por las mazmorras, un grupo puede tardar muchos días en explorar todo el mapa del nodo. Pero una vez que los personajes se acostumbran al terreno, pueden moverse hasta a 5 veces el ritmo normal si lo desean: un ritmo de 6", por lo que pueden moverse hasta 30 casillas por turno (o 6 en los mapas de Aire y Agua). Sin embargo, ten en cuenta que esta velocidad aumenta las posibilidades de sorpresa en +1, hasta 3 de cada 6 (2 de cada 6 para los exploradores).

### TRANSPORTE

En los mapas 14 a 19, los símbolos utilizados para los elementos son un cuadrado para el agua, el símbolo de ocho puntas para el fuego, un círculo para el aire y un triángulo para la tierra. Todos estos símbolos son mágicos, ya que son las ubicaciones de los *umbrales*. Un glifo considerable de unos 10 pies de ancho es visible en el suelo en cada uno de estos lugares. Hasta ocho seres de tamaño humano pueden

ocupar un glifo a la vez.

En el área 339 de la mazmorra y en cada nodo, cualquiera que se detenga en uno de estos símbolos durante tres segmentos es enviado desde allí al nodo elemental apropiado. El usuario llega al centro del mapa de los nodos; véase la descripción del área correspondiente para más detalles.

Cada mapa de nodos contiene sólo tres de los símbolos, omitiendo el que corresponde al propio nodo. El área de la mazmorra 419 tiene muchos pasillos que conducen a los *umbrales* que van a los nodos (y a los planos elementales), como se indica en las descripciones del área. Cada *umbral* tiene su correspondiente símbolo, y cada uno funciona de forma similar (pero se atraviesa, en lugar de pisarse).

Cualquiera que posea una gema de poder para el *Calaveramarilla* puede modificar el efecto de transporte del glifo correspondiente (por ejemplo, el cuarzo ahumado puede afectar al glifo del aire - el círculo, pero no a otro). El usuario debe sostener la gema (suelta o montada) mientras entra en el glifo, concentrándose en otro glifo idéntico (los de la mazmorra o en otro nodo). Después de los habituales tres segmentos, el usuario -y cualquier otra criatura(s) que entre en el glifo durante la misma ronda- es enviado a uno de los glifos idénticos, en lugar de al centro del nodo correspondiente. Utiliza 1d4 para encontrar aleatoriamente el destino real: 1-2 = el mismo símbolo en un nodo, 3 = mazmorra nivel 3 (área 351), 4 = mazmorra de nivel 4 (área 421, 422, 424, 425, 427, 428, 431 o 432 según el símbolo). El glifo en el punto de llegada se desactiva durante una ronda debido a este uso, pero debe ser evacuado rápidamente para que no envíe al viajero(s) viajero(s) en la siguiente ronda (después de los tres segmentos de ocupación).

Ten en cuenta que el *Orbe* en sí no es necesario para el cambio anterior en el uso de los símbolos; sólo se necesita una de las gemas apropiadas. El resultado modificado se aplica sólo a ese uso del glifo, y no lo cambia permanentemente de ningún modo.

Escapar de los nodos por otros medios es altamente improbable. Un *deseo*, un *desplazamiento de plano* y algunos otros efectos de conjuros pueden permitir el transporte, como se detalla en la siguiente lista de modificaciones de conjuros. Ningún otro medio mágico o mundano tendrá éxito. El número de ocupantes actuales de los nodos atestigua la seguridad del conjunto.

### DAÑOS AMBIENTALES

El clima dentro de cada nodo fue diseñado para la comodidad de los seres elementales. Los elementos brutos concentrados pueden causar daños a los visitantes. Lleva la cuenta cuidadosamente del tiempo transcurrido una vez que los personajes entren en un nodo elemental. Los seres desprotegidos nativos

del Primer Plano reciben 1-4 puntos de daño cada turno de exposición en el nodo. Cualquier ser con CA 2 o superior recibe sólo 1-3 puntos por turno. Las ayudas no mágicas (pieles o abrigos en el frío nodo de aire, quitarse la armadura en el nodo de fuego, etc.) reduce el daño a 1-2 puntos por turno. Cualquier resistencia mágica o innata al elemento o a sus efectos anula el daño ambiental por completo.

El daño ambiental es esporádico, no constante. No impide el lanzamiento de conjuros, pero puede causar problemas. El DM debe comprobar cada conjuro lanzado, tirando 1d6; si el resultado es 1, el lanzador recibe parte del daño ambiental durante el lanzamiento, lo que estropea el conjuro e impide su finalización. Ignora este efecto, por supuesto, si el lanzador es mágicamente inmune al daño ambiental.

### DESARROLLO

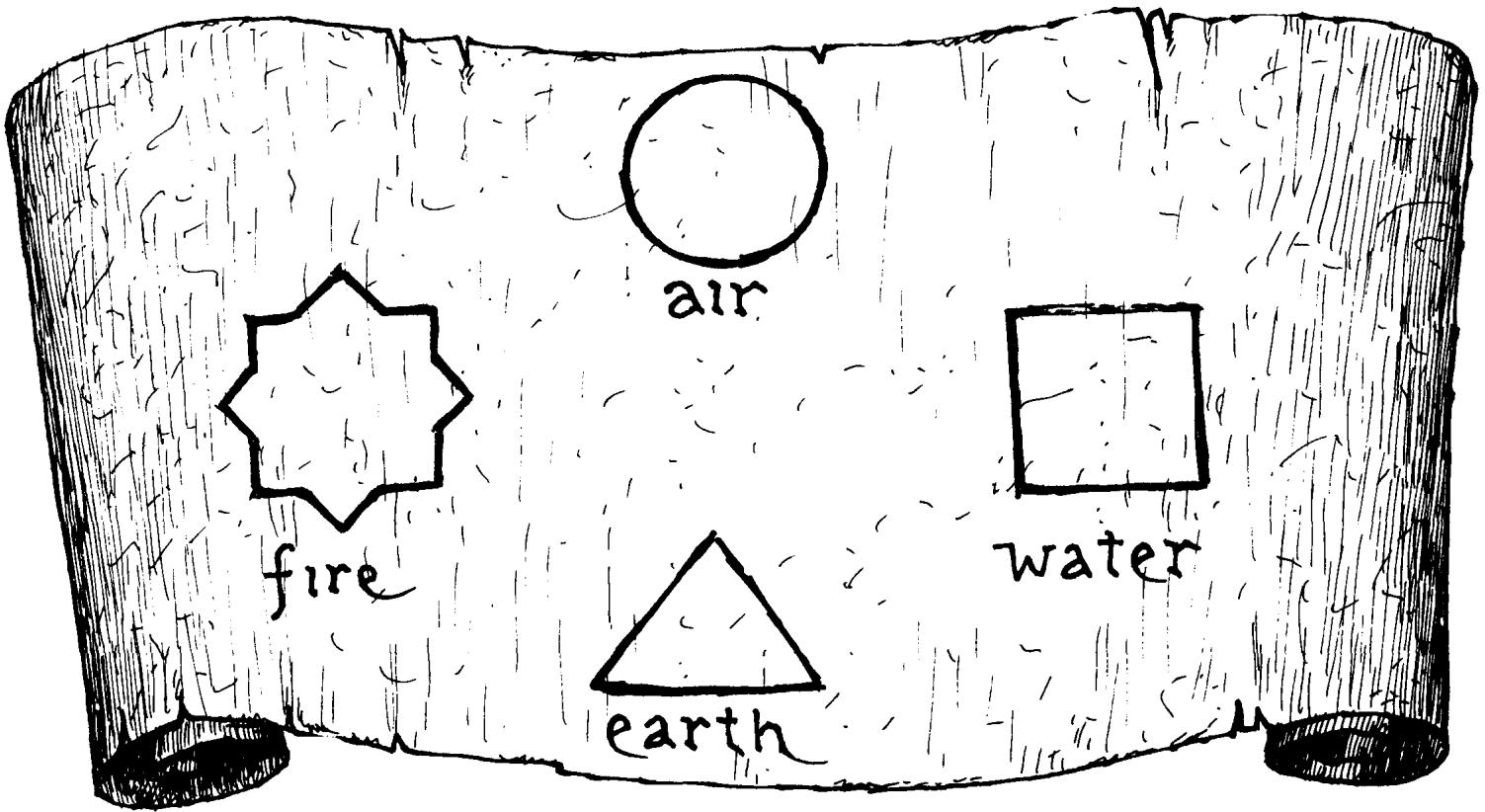
En el juego, los personajes pueden encontrar un camino a los nodos mientras buscan algún medio para destruir a Zuggtmoy, el Templo, etc. y las gemas de los nodos proporcionan la clave para conseguirlo, dado también el descubrimiento del *Orbe* (en realidad, antes o después de la recuperación de las gemas). Pero si se meten en los nodos, o se ven obligados a entrar en ellos por la presión de un ataque masivo de monstruos (especialmente en el Nivel Cuatro de la Mazmorra), sin duda pasarán mucho tiempo allí, vagando y buscando la salida. Estas víctimas están casi condenadas a menos que descubran y luego encuentren los usos de las gemas de poder.

El espacio del que se dispone aquí no permite una descripción completa de cada pequeña parte de los cuatro nodos; después de todo, incluso con el limitado espacio en uso, ¡cada complejo dentro de los nodos comprende más área que los cuatro niveles de la mazmorra juntos! Se dan encuentros aleatorios y y colocación, junto a otras notas, para que el conjunto sea jugable tal y como tal y como está. Pero una pequeña cantidad de tiempo, esfuerzo y habilidad por tu parte puede convertir las notas en bruto en gemas de aventura totalmente pulidas, deseando ser descubiertas.

Las zonas del mapa se han numerado para facilitar su desarrollo. Sugerencia:

En las notas del área se sugieren las áreas para las guardias. Selecciona de las listas de monstruos para poblar las áreas del mapa, y añade recompensas apropiadas a los tipos de tesoro. Cuando se indica la magia tira 1d100 y consulta la Tabla de Tesoros Mágicos para encontrar los objetos exactos.

Cientos de aventureros, humanoides, y otros han desaparecido en los nodos, y sus rastros (¡o incluso descendientes o supervivientes!) pueden encontrarse en cualquier lugar. Los sacrificios llegan diariamente, incluso ahora en un punto bajo del poder del Templo, llevados a través de los largos pasillos



y arrojados a través de las puertas por los clérigos y las tropas del Templo Superior en el Nivel Cuatro de la Mazmorra.

Si algún PNJ notable de tu campaña ha desaparecido, podría aparecer aquí. Lo mismo se aplica a los dispositivos mágicos singulares dispositivos mágicos que una vez tuvieron entre sus posesiones (o en la de otros), por supuesto. Y para los grupos de de nivel superior, ciertas criaturas poderosas una vez desterradas o derrotadas en el Primer Plano debido a las acciones de los personajes, pueden encontrarse aquí, habiendo hecho un pacto con Luz y Zuggtmoy a cambio de derechos de visita temporales o permanentes...

Aquí deberían estar todas las herramientas para que, como Dungeon Master, puedas adaptar el juego a tus personajes. Si les faltan poderes, pueden encontrar aquí equipo y aliados. Si están sanos, no deberían faltarles oponentes. Tú tienes el control total, con la libertad de añadir subtramas, pistas, suspense y emoción como lo consideres oportuno.

En resumen, desarrolla los nodos a tu medida y a la de tus personajes. Aplica las modificaciones generales dadas para la magia, y las pautas para las criaturas residentes, pero elabora y amplía los fundamentos que se dan aquí para que las aventuras sean desafiantes y significativas para tus jugadores, al tiempo que ofrezcan cierta probabilidad de victoria y huida.

## MODIFICACIONES EN LA MAGIA

Los nodos elementales están muy cerca del Primer Plano, por lo que la distancia no causa efectos negativos a la mayoría de los objetos mágicos. No se

pierden las "bonificadores" de los objetos permanentes. Sin embargo, muchos efectos de conjuros pueden verse alterados, igual que puede ocurrir con los efectos producidos por los dispositivos (basados en el efecto de conjuro similar).

Los efectos y ataques de tipo elemental duplican su efecto (alcance, duración, daño etc.) en el nodo del mismo elemento, pero lo reducen a la mitad en un nodo opuesto. Por ejemplo una bola de fuego explotaría al doble de volumen (67.020 pies cúbicos, o una esfera de unos 25' de radio) y haría el doble de daño en el nodo de fuego, o la mitad del volumen (16.705 pies cúbicos, o 16' de radio) en el nodo de agua. Los efectos basados en el agua y el hielo se reducen a la mitad en el nodo de fuego; los ataques de aire y de tierra se modifican de la misma manera. Cuando un efecto está basado en dos elementos, las modificaciones se reducen a la mitad, es decir, un cuarto de daño en lugar de la mitad, o un 50% extra en lugar del doble. Los tiros de salvación contra efectos de doble fuerza se hacen con -4, y con +4 contra la mitad de fuerza.

Consulta las listas que hay más abajo para ver otras alteraciones (tanto obligatorias como posibles) en relación a los conjuros y efectos similares a conjuros producidos por objetos.

## VARIACIÓN DE LOS CONJUROS

Algunos conjuros (pero no los efectos de los objetos) pueden ser deliberadamente alterados si el lanzador sabe cómo hacerlo. Cuando la frase "Puede ser lanzado como..." se da en el listado, el lanzador de conjuros puede aprender a producir el efecto alterado cuando el conjuro ha sido lanzado 2-3 veces. En estos lista-

dos, "elemento" se refiere al material local a mano: *crear elemento* crea fuego en el nodo de fuego, tierra en el nodo de tierra, etc. Una vez que se entiende una versión alterada, puede utilizarse en cualquier elemento (es decir, no es necesario una práctica separada para cada uno), e incluso se puede transcribir a un pergamo en forma modificada, para su posterior uso, venta, investigación, etc. El conjuro no modificado puede seguir siendo lanzado en cualquier nodo, excepto su "opuesto" (como se detallado anteriormente).

Para introducir las variaciones de los conjuros en el juego comprueba cada conjuro lanzado en un nodo con la siguiente lista. Si puede ser modificado, dile al jugador que el personaje percibe el cambio potencial y que puede aprender más con un poco de práctica. Cuando el personaje aprenda las versiones modificadas, puede ser útil marcar el conjuro en la lista de abajo, o anotar el nombre del lanzador para futuras referencias.

### Conjuros de clérigo

*sirviente aéreo*: funciona sólo en el nodo aéreo.

*animar los objetos*: funciona automáticamente en objetos elementales sólidos de todo tipo.

*controlar el clima*: no tiene efecto.

*crear agua, crear comida y bebida*: puede ser lanzado para "crear elemento" en lugar de agua.

*adivinación*: revela información sobre 500' x 500' solamente (10 x 10 cuadrados de mapa).

*terremoto*: puede ser lanzado como "temblor de elemento", con efectos normales.

*descarga flamígera*: puede ser lanzado como 'golpe de elemento', con efectos normales.

*umbral*: permite escapar al plano elegido.



*palabra sagrada*: todos los seres elementales están "en casa" en sus respectivos nodos, por lo que no son enviados a otro lugar. El daño se acumula normalmente.

*plaga de insectos*: Sin efecto.

*refluir las aguas*: se puede lanzar como "refluir el elemento".

*separar las aguas*: Se puede lanzar como "dividir elemento".

*desplazamiento de plano*: permite escapar al plano de la orientación del componente del conjuro.

*resist. al frío*: puede ser lanzado como "resistir elemento", con efectos normales.

*resist. al fuego*: puede ser lanzado como "resistir elemento", con efectos normales.

*piedra parlante*: funciona con objetos elementales de todo tipo.

*caminar con el viento*: puede ser lanzado como "paseo de los elementos", con efectos normales.

### Conjuros de druida

*convocar animales (cualquiera)*: sin efecto.

*animar la roca*: puede ser lanzado como "animar elemento", con efectos normales.

*llamar al rayo*: sólo funciona en el nodo aire.

*llamar a seres del bosque*: sin efecto.

*carro de Sustarre*: funciona sólo en el nodo de fuego.

*comulgar con la naturaleza*: Sin efecto.

*conjurar elemental de tierra*: no tiene efecto en el nodo de aire (sólo).

*conjurar elemental de fuego*: sin efecto en el nodo de agua (sólo).

*controlar temperatura radio de 10'*: anula el daño ambiental de los nodos de fuego y aire (sólo).

*controlar el clima*: sin efecto.

*controlar los vientos*: sólo funciona en el nodo de aire.

*crear agua*: puede ser lanzado para "crear elemento" en lugar de agua.

*marabunta*: no tiene efecto.

*enzarzar*: funciona en cualquier planta elemental equivalente, incluyendo mohos inmóviles pero excluyendo los vegetales o plantas móviles.

*fuego feérico*: aplica modificaciones de elementos como si se tratara de fuego mágico estándar.

*tormenta de fuego*: puede ser lanzada como "tormenta de elementos" con efectos normales.

*plaga de insectos*: sin efecto.

*obscurecimiento*: puede ser lanzado para producir una nube de cualquier elemento (humo, polvo, chispas, niebla).

*predecir el clima*: sin efecto.

*producir fuego*: puede ser lanzado como "producir elemento", con efectos normales.

*flamear*: puede ser lanzado como "producir elemento", con efectos normales.

*protección contra el fuego*: puede ser lanzada como "protección contra el elemento" (anulando el daño ambiental y afectando a los ataques basados en el ele-

mento).

*purificar agua*: puede ser lanzado como 'purificar elemento', con efectos normales.

*transformar piedra*: puede ser lanzado como 'elemento de forma', con efectos normales.

*convocar insectos*: sin efecto.

*transmutar roca en barro*: puede transmutar cualquier elemento sólido a líquido, con efectos normales.

*muro de fuego*: puede ser lanzado como "muro de elemento" con efectos normales.

*respiración acuática*: puede ser lanzada como "respiración en elemento", que anula el daño ambiental.

*convocar efecto climático*: sin efecto.

### Conjuros de mago

*alterar fuegos normales*: sin efecto en el nodo de fuego.

*agua aérea*: puede ser lanzado como "elemento aéreo", con efectos normales y anulando el daño ambiental para todos en el área de efecto.

*caparazón antimágico*: ¡Peligro! Corta todos los efectos mágicos que contienen los elementos en el entorno. Aumenta el daño (de 1 a 4, como se ha indicado anteriormente) pasando de por turno a por ronda.

*nube aniquiladora*: crea automáticamente una nube de elemento venenoso (gas, polvo, humo o niebla) adecuada al plano.

*cono de frío*: modifica como si fuera de aire.

*conjurar elemental*: atrae la atención de todos los elementales en el nodo, pero no otorga el control ni tiene ningún otro efecto.

*contacto extraplanar*: comprueba todos los resultados como 1 línea menor (más distante).

*controlar el clima*: sin efecto.

*distorsión de la distancias*: puede ser lanzado usando un elemental nativo del nodo, con efectos normales.

*hechizo del fuego*: modifica como si fuera fuego mágico.

*umbral*: permite escapar al plano elegido.

*cristalizar*: puede ser lanzado para afectar a un elemento sólido cualquiera.

*globo de invulnerabilidad*: duplica el daño ambiental (bloquea algunas magias beneficiosas; ver "caparazón antimágico").

*tormenta de hielo*: por el granizo, 2/3 del daño (2d10) es debido a los golpes. El resto es debido al frío (elemento aire), y se modifica en consecuencia.

*nube incendiaria*: esta forma de ataque se basa en el aire y el fuego, modificada en consecuencia.

*rayo relampagueante*: no tiene efecto en el nodo de tierra. Ten en cuenta los cambios subacuáticos para el nodo de agua (GDM página 57).

*refluir las aguas*: se puede lanzar como "refluir el elemento".

*laberinto*: el tamaño del laberinto es limitado (al igual que lo es el nodo); utiliza los resultados de 1 línea más abajo (más rápido de lo normal).

*convocar monstruos (cualquiera)*: sin efecto.

*remover tierra*: puede lanzarse como "mover elemento".

*puerta de fase*: si se utiliza en el límite del nodo, permite escapar al plano etéreo.

*pirotecnia*: puede lanzarse para afectar a cualquier elemento.

*estatua*: puede usarse para asumir cualquier forma elemental sólida.

*nube apesosa*: puede ser lanzada para crear cualquier elemento con efectos normales.

*transformar piedra*: puede ser lanzado como "forma de elemento", con efectos normales.

*teletransporte*: no se puede utilizar para escapar del nodo.

*transmutar roca en barro*: puede transmutar cualquier elemento sólido a líquido, con efectos normales.

*desvanecer*: los objetos demasiado pesados son sustituidos por el elemento (no se limita a la piedra), pero se pierden en el abismo, no sólo se desplazan en el éter.

*muro de piedra*: puede ser lanzado como "muro de elemento", con efectos normales.

*respiración acuática*: puede ser lanzada como "respiración en elemento", que anula el daño ambiental.

*telaraña*: puede ser fabricada con el elemento local, con efectos normales.

*deseo*: puede usarse para afectar únicamente al contenido del mismo nodo; no puede afectar a otros nodos o planos. Puede utilizarse para llevar hasta a 10 seres al Primer Plano, a una ubicación a elección del lanzador, sin posibilidad de error.

### Conjuros de ilusionista

*alterar realidad*: puede ser lanzado para crear una ruta de escape a cualquier plano adyacente.

*nube brumosa*: puede lanzarse como "nube elemental"; ver *obscurecimiento* (conjuro de druida).

*laberinto*: el tamaño del laberinto es limitado (al igual que lo es el nodo); utiliza los resultados de 1 línea más abajo (más rápido de lo normal).

*convocar sombra*: no tiene efecto.

*muro de niebla*: puede ser lanzado como 'muro de elemento'; ver *obscurecimiento* (conjuro de druida).

### TABLA DE TESOROS MÁGICOS

Cuando desarrolles zonas de encuentro en los Nodos del Mal Elemental, utiliza los objetos de la siguiente tabla si se indican tesoros mágicos en la tirada aleatoria para el tipo de tesoro de los monstruos. Tira 1d100 para determinar el objeto exacto.

Coloca el objeto y táchalo de la tabla; tira de nuevo si se repite la misma tirada. Si son usados todos estos objetos, selecciona magia al azar (GDM páginas 121-125) pero ignora los artefactos y los libros (bibliotecas, manuales, tomos, etc.). Esto no debería ser



necesario a menos que varias grupos pasen mucho tiempo explorando los nodos en detalle.

Ten en cuenta que todos los conjuros de los pergaminos de conjuros que se dan a continuación están detallados en Unearthed Arcana y son de nivel 1 a 7 (aunque no estás obligado a seguir ninguna de las dos pautas para generar objetos mágicos adicionales). Puedes dividir los pergaminos dados, si lo deseas, en varios más pequeños. Otros objetos detallados en Unearthed Arcana se indican con las iniciales UA.

d%	Objeto
01	Poción de superhéroe
02	Varita de rayos (67 cargas, UA)
03	Cola de soberano (UA)
04	Pergamino de 5 conjuros de clérigo (niveles 1, 2, 3, 4, 5): <i>resist. al frío/calor, auxilio divino, protecc. contra plano negativo, capa de miedo, brotar de espinas</i>
05	Cota de malla + 1
06	Poción de fuerza de gigante de fuego
07	Vara de resurrección (15 cargas)
08	Anillo de agarre impactante (UA)
09	Maza +2
10	Pergamino de protección contra el ácido (UA)
11	Poción de levitación
12	Sombrero de disfraz (UA)
13	Pergamino de protección contra la magia
14	Escudo +2
15	Espada larga +2, +4 contra licántropos y cambiaformas
16	Poción de invisibilidad
17	Periaptap de prueba contra el veneno
18	Pergamino de 6 conjuros de clérigo (niveles 1, 2, 3, 3, 4, 5): <i>precipitación, recogimiento, chaparrón, quitar parálisis, imbuir aptitud para los conjuros, arco iris</i>
19	Cota de malla +1
20	Varita de paralización (M) (53 cargas)
21	Poción de polimorfía (auto)
22	Pergamino de protección contra elementales (todos)
23	Báculo de golpeo (C, M) (11 cargas)
24	Cota de malla +1
25	Espada a dos manos +1, +2 contra dragones
26	Poción de curación
27	Espada larga +1 ('Snoop', AL NG, Int 13, empatía; puede detectar lo invisible y detectar magia, cada uno a 10' de alcance)
28	Brazaletes de defensa CA 3
29	Lanza +1
30	Pergamino de protección contra trampas (UA)
31	Coraza +2
32	Poción de aliento de fuego (UA)

33	Yelmo de acción submarina	74	Maza +1
34	Espada corta + 4, defensor	75	Poción de resistencia al fuego
35	Anillo de estrellas fugaces	76	Espada de robo de vida + 2
36	Poción de vuelo	77	Pergamino de 7 conjuros de usuario de magia (niveles 1, 1, 3, 3, 4, 5, 5): <i>escarnecer, emblema del mago, material, muro de viento, espejo mágico, evasión, elaborar Cuerda de escalada</i>
37	Pergamino de 6 conjuros de usuario de magia (niveles 1,2, 3, 4, 6, 6): <i>correr, preservar, objeto menguante, piel pétreas, contingencia, mirada penetrante</i>	78	Cota de bandas + 1
38	Figurilla, elefante de mármol (asiático)	79	Collar de estrangulamiento
39	Lanza + 2	80	Poción de clariaudiencia
40	Daga + 2	81	Martillo + 1
41	Poción de velocidad	82	Hacha +1
42	Capa de protección + 2	83	Pergamino de 5 conjuros de usuario de magia (niveles 1, 2, 6, 7, 7): <i>aguardiente, esfera flamígera, relámpago zigzagueante, recluir, volea</i>
43	Pergamino de protección contra la electricidad (UA)	84	Arco corto compuesto + 2
44	Espada larga + 2, + 3 contra criaturas mágicas y criaturas encantadas	85	Poción de vuelo (en realidad, engaño)
45	Ballesta ligera +1	86	Cota de mallas +1
46	Poción de tonos de arco iris (UA)	87	Espada larga +1
47	Escarabajo de protección -2 (maldito)	88	Guantelotes de destreza
48	Escudo + 1	89	Varita de alteración de tamaño (24 cargas, UA)
49	Anillo de caída de pluma	90	Pergamino de 5 conjuros de clérigo (niveles 1, 2, 3, 4 , 5): <i>piedra mágica, guardia del draco, puertas de la muerte, piedras puntiagudas, caminar con el viento</i>
50	Cántaro de agua infinita	91	Poción de curación extra
51	Pergamino de 6 conjuros de ilusionista (niveles 1, 2, 3, 4, 5, 5): <i>armadura fantasma, alterar el propio aspecto, incorporeidad, pauta iridiscente, ilusión avanzada, mensaje onírico</i>	92	Daga + 1, +3 contra personas (todas los afectados por un conjuro de <i>inmovilizar persona</i> )
52	Poción de PES	93	Cota de escamas +1
53	Escudo +3	94	Escudo +1
54	Brazos de arquero (UA)	95	Anillo de protección + 2
55	Flechas + 1 (10)	96	Poción de ventriloquia (UA)
56	Poción de respirar bajo el agua (4 dosis)	97	Pergamino de 6 conjuros de mago (niveles 2, 2, 2, 4, 5, 7): <i>liar, urticaria, vocalizar, alarido, dolor, jaula de fuerza</i>
57	Hacha de batalla + 1	98	Polvo de desaparición
58	Pergamino de 7 conjuros de druida (niveles 1,1, 2, 2, 3, 3, 5): <i>detectar equilibrio, detectar veneno, filo flamígero, balsa de agua reflectante, brotar de espinas, resplandor de estrellas, rayo lunar</i>	99	Cimitarra + 1 ('Schakha', AL LN, Int 14; habla alineamiento, azer, gigante común, humano común y enano; puede detectar gemas 5', detectar puertas secretas 5', detectar trampas 10')
59	Virote de ballesta + 1 (12, luz)	00	
60	Armadura de cuero + 1		
61	Poción de heroísmo		
62	Espada + 1, lengua de fuego		
63	Pergamino de 4 conjuros de ilusionista (niveles 1, 2, 3, 4): <i>orbe cromático, fascinar, engañar, dispar magia</i>		
64	Coraza de vulnerabilidad		
65	Escudo +1		
66	Poción de escalada		
67	Cota de mallas + 3		
68	Espada larga, maldita berserking		
69	Botas de levitación (límite de 420 libras)		
70	Espada bastarda + 1 , +3 contra criaturas de tipo gigante		
71	Poción de forma gaseosa		
72	Anillo de resistencia al fuego		
73	Espada larga + 3		

## RESIDENTES

La mayoría de las criaturas que habitan los nodos fueron traídas o convocadas aquí desde los Planos Elementales por Zuggtmoy o Iuz. Algunos vinieron del Principal, atrapados o atraídos por el lugar. Muy pocos han escapado, incluso después de muchos años. Los amados mohos y secrecciones de Zuggtmoy también vagan por los nodos, yendo y viniendo a las órdenes de su señora.

Es importante señalar que los elementales y las criaturas relacionadas aquí tienen libre albedrío, no son



conjurados o invocados, sino que están atrapados. No les afecta *disipar magia*, y no se ven bloqueados por *protección contra el mal*. Tampoco son necesariamente hostiles, siendo Neutrales y tan deseosos de escapar como los personajes. Si se establece comunicación o alguna indicio pacífico (como al ofrecer un tesoro o comida), los elementales podrían aceptar una coexistencia pacífica o incluso una asociación limitada durante un tiempo.

Las listas de criaturas que se encuentran en los Nodos indican el número en que aparecen, pero puedes modificarlo para adaptarlas al nivel y la salud relativa de los PJs. La mayoría de las criaturas deberían encontrarse inicialmente en pequeños números, vagando cerca o lejos de su guarida. No introduzcas de una sola vez todo el conjunto de seres de un mismo tipo de criatura. Los distintos genuinos elementales que se encuentran en cada nodo deben encontrarse en soledad, pues no tienen una guarida en realidad. Por último, algunos residentes, especialmente de menor inteligencia y malvados, pueden trabajar hacia un objetivo mayor establecido por sus líderes Iuz y Zuggtmoy hace mucho tiempo. Estos pueden estar desarrollando áreas, cavando nuevos túneles, o simplemente patrullando en busca de intrusos. En cualquier caso, son fanáticos peligrosos que luchan hasta la muerte para asegurar la continua consecución de las tareas asignadas.

## ENCUENTROS ALEATORIOS

Para comprobar si hay monstruos errantes en cualquier nodo, tira ldl00 una vez por turno y consulta la tabla. Todos los monstruos se consideran nativos de sus nodos, y no reciben daño ambiental. Los humanos errantes están vestidos de manera adecuada a su entorno, y se han vuelto inmunes a los efectos del medio ambiente debido a una larga exposición a él.

Las estadísticas de las mascotas de Zuggtmoy se pueden encontrar en el Apéndice B (debajo de Zuggtmoy); los residentes de los nodos se describen en las siguientes claves de encuentro. Algunos humanos errantes se detallan a continuación.

### Ashrent

Este viejo amargado fue una vez el jefe clérigo del templo del aire (área 210 de la mazmorra), pero fue sustituido por Kelno hace unos años. Traicionado por su hermano Alrrem (del templo del fuego, área 212), fue sacrificado por el templo del aire y arrojado a los nodos. Pero su muerte fingida le salvó; fue capaz de curar sus heridas casi mortales, y ha sobrevivido en los nodos evitando a todo el mundo y rebuscando entre los materiales que puede encontrar.

Tiene un alijo de componentes de conjuros, tanto cléricales como de mago, escondidos en algún lugar en los nodos, y lo utilizará para hacer trueques si los aventureros lo ponen en peligro.

Ashrem vive para vengarse de su hermano. Lleva una cota de malla mal ajustada y dañada, tomada del cuerpo de un guerrero de mayor tamaño, y lleva un escudo con cicatrices que lleva el símbolo de Sir Robilar (un dragón verde sobre un campo amarillo). Lleva una maza, un martillo y muchos sacos vacíos (pequeños y grandes) para hurgar en la basura.

Si se le pregunta, Ashrem revela su nombre y profesión, y busca ayuda para escapar. Se unirá con gusto a un grupo si se le pide. Ha visto a la mayoría de los otros humanos errantes en algún momento, pero los ha evitado por considerarlos hostiles y peligrosos.

### ldl00 Resultado

01	Ascómido
02	Basidirond
03-04	Exudado gris
05-06	Jalea ocre
07	Phycomid
08-10	Pudín*
11	Ustilagor
12	Zygom
13	Humano errante (tirar de nuevo)**
14-20	Residente del nodo***
21-00	Sin encuentro

\* El tipo de pudín varía según el nodo: aire = blanco tierra = negro, fuego = gris marronáceo, agua = marrón

\* Consulta la lista de más abajo

\*\* Elige o determina al azar un monstruo de los tipos colocados en el nodo.

Tirada	Resultado	Tirada	Resultado
01-20	Ashrem	51-65	Jaer
21-40	Bandidos	66-85	Sargen
41-50	Darley	86-00	Taki

### Humanos errantes (tira ldl00)

**Ashrem:** CA 4; MV 12"; AL CM; Clérigo N6; pg 35; #AT 1; D por arma; PE 635

Fu 13 IN 10 Sa 17 De 9 Co 15 Ca 7

### Bandidos

Un gran grupo de bandidos visitó una vez el cuarto nivel de la mazmorra en busca de la rumoreada gran riqueza que había en su interior. Encontraron las puertas de los nodos, y su líder les ordenó pasar cuando se acercaron a los ettins que se acercaban. El líder ha sido asesinado por los monstruos, al igual que más de una docena de bandidos.

Los siete bandidos restantes son liderados por su clérigo, que literalmente gobierna con los poderes de vida y muerte que ejerce a través de sus conjuros. Son carroñeros y cobardes, habiendo sobrevivido casi dos meses con sus métodos. Si se les deja solos,

perderán a uno de los suyos cada 1-4 días, hasta que no quede ninguno.

Los bandidos prefieren montar emboscadas para atacar, por lo que un encuentro con ellos probablemente (75%) les dará 1-3 segmentos de sorpresa debido a esta situación. Si es así, ellos comienzan con disparos de proyectiles desde su cobertura. Prefieren permanecer detrás de la cobertura el mayor tiempo posible, pero se trabarán en combate si es necesario. Sin embargo, cuando sean herido, cualquier bandido huirá al comienzo de la siguiente ronda.

**Bandidos (7):** CA 8 (armadura de cuero), MV 12", Nivel 0 (DG 1-1), #AT 1 o 2, D por arma, AE todos tienen arcos cortos (D 1-6/ 1-6, alcance 6"/12"18"), cada uno con 40 flechas; AL NM, PE 14 + 1/pg

**Grank, líder bandido/clérigo:** CA 4 (mallas y escudo), MV 12", Clérigo N3, pg 17, #AT 1, D por arma, AE conjuros, AL NM, PE 171

Fu 13 In 10 Sa 16 De 12 Co 9 Ca 14

**Conjurados (4,3):** *curar heridas leves (x4), inmovilizar persona, resistencia a elemento (x2)*

### Darley

Cuando se encuentra, Darley aparece como una mujer humana vestida con túnica. Es amistosa, y afirma ser una maga. Se unirá con entusiasmo a un grupo si se le invita, y se comportará perfectamente durante al menos dos días de aventura para disipar cualquier sospecha.

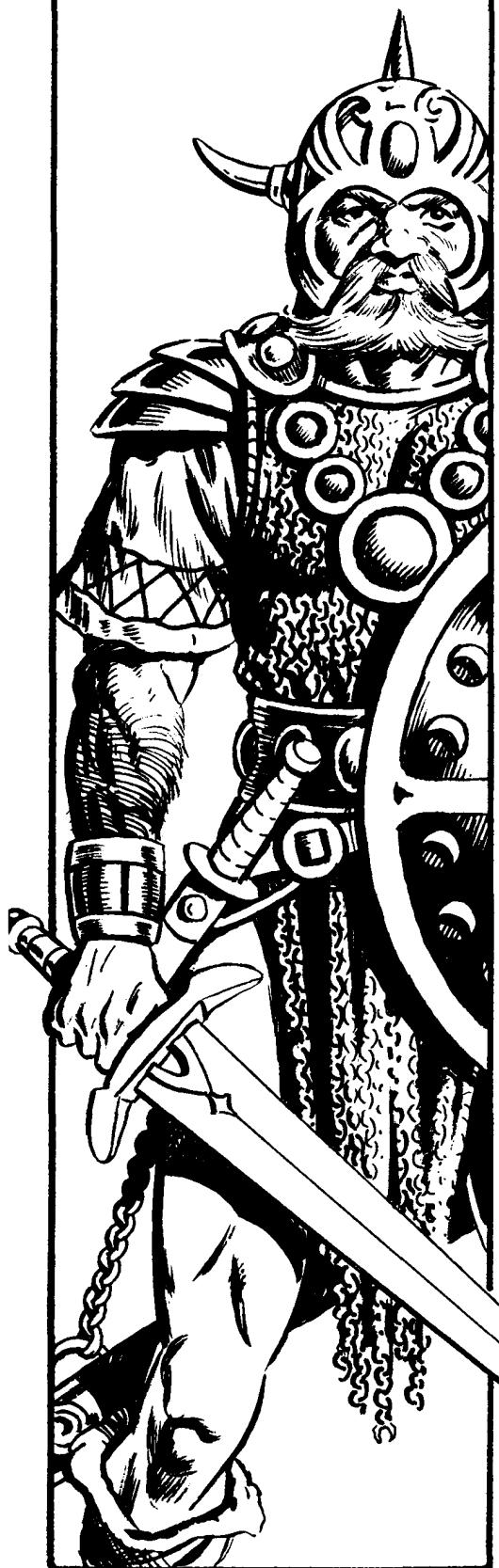
Darley es un demonio alu que formó una vez parte de una facción demoníaca aliada contra Iuz. El grupo fue completamente derrotado, por supuesto, y sus miembros fueron dispersados, desterrados o encarcelados. Darley es una de los afortunados a la que se le permitió vagar por los nodos.

Darley finge gestos y sonidos de hechicería, junto con sus habilidades de conjuro, para reforzar su imagen de maga. Puede utilizar cualquiera de las siguientes habilidades hasta una vez por ronda, cada una hasta tres veces al día a nivel 12 de habilidad: *hechizar persona, PES, cambiar de forma* (a la forma humanoide del mismo tamaño y peso), y *sugestión*. También puede usar *puerta dimensional* una vez al día. Su toque vampírico infinge 1-8 puntos de daño, y se cura a sí misma 1-4 al mismo tiempo.

La verdadera forma de Darley es muy similar a la humana, con el pequeño añadido de cuernos vestigiales y unas pequeñas alas de murciélago. Ella conservará la forma humana indefinidamente para mantener el engaño.

**Darley:** CA 5, MV 12"/12" (MC:C), AL CM, DG 6 + 2, pg, #AT 1 o 1, D por arma o 1-8 (toque), AE poderes de conjuro, toque vampírico, DE 30% MR, arma mágica o de hierro para golpearle, que cura 1-4 puntos, Tam M (5'), PE 3000 + 14/pg

GRANK



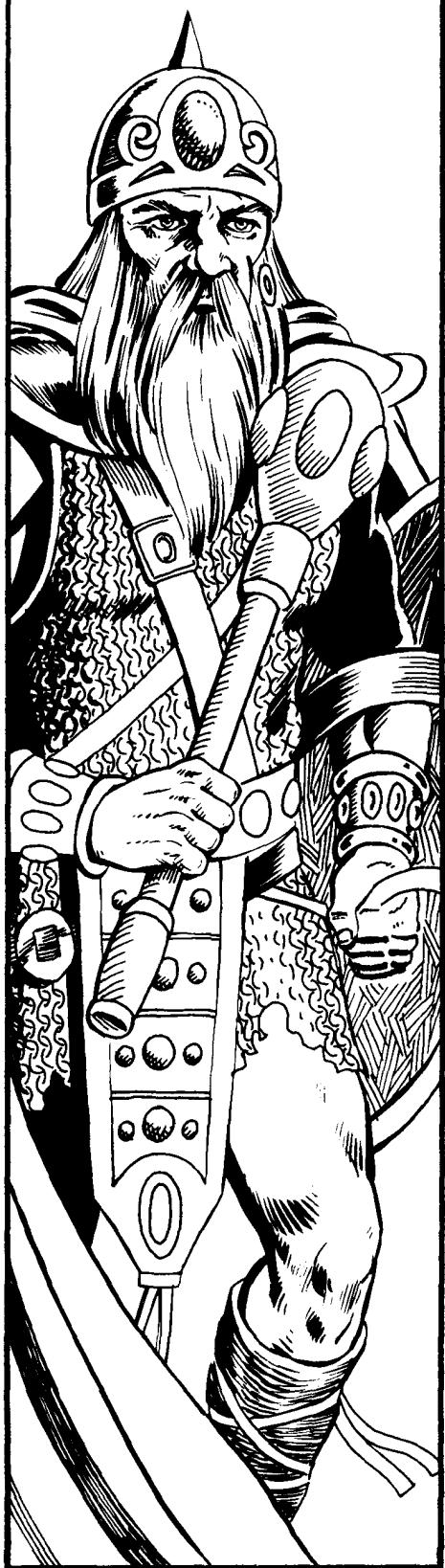
JAER



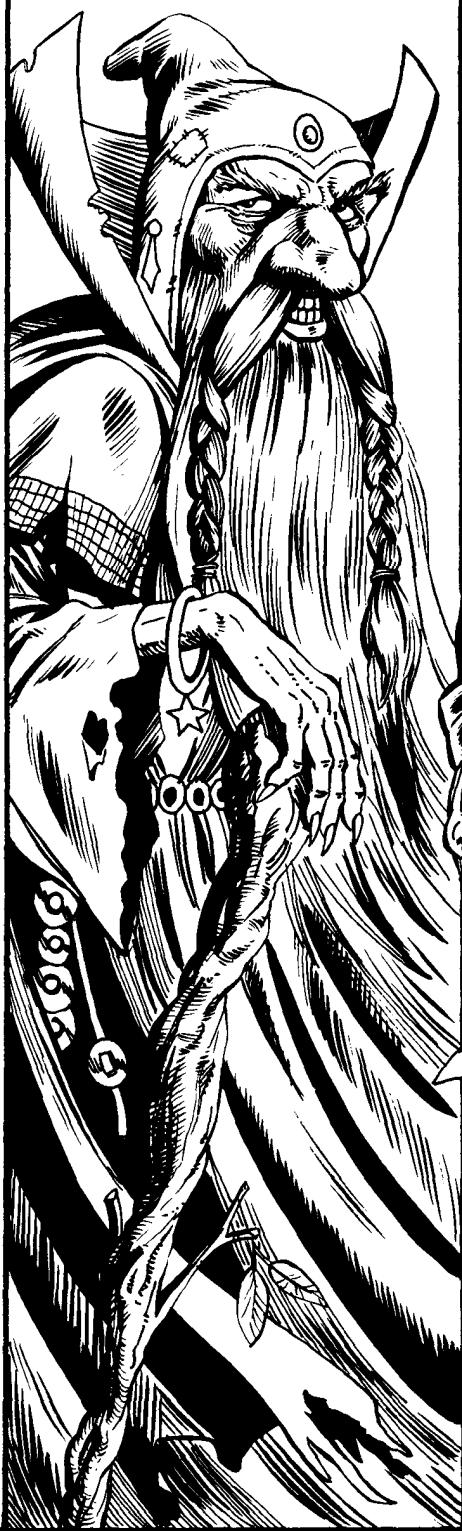
DARLEY



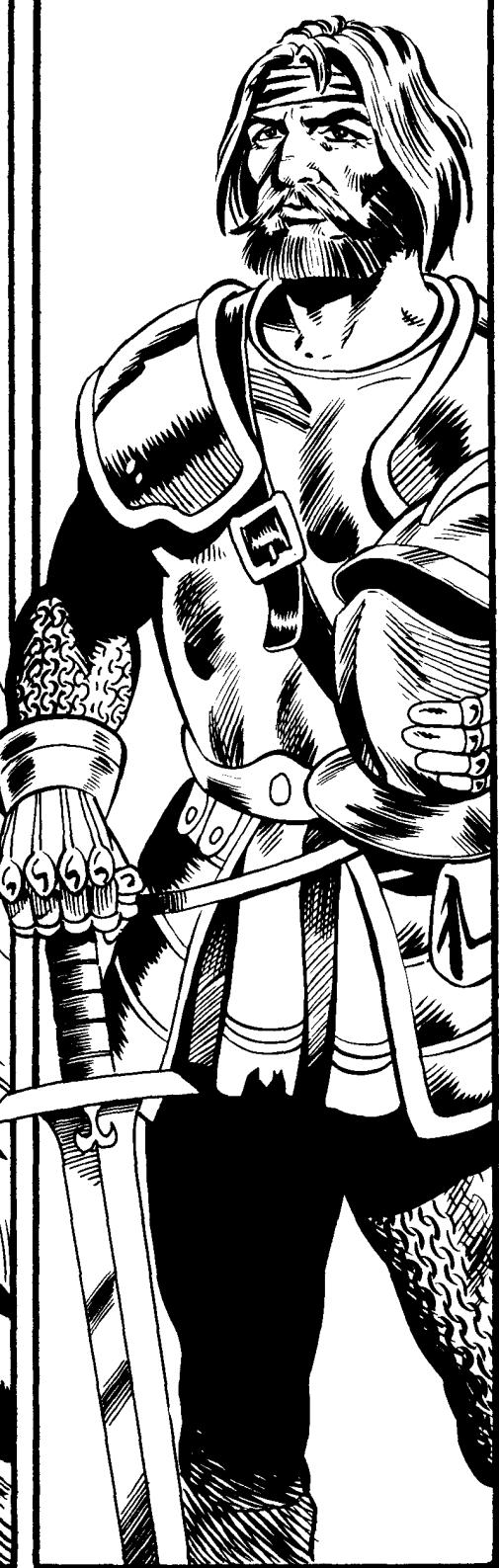
ASHREM



SARGEN



TAKI





Fu 13 In 15 Sa 9 De 10 Co 16 Ca 14

### Jaer

El tejedor Jaer, antaño un sólido residente de Nullb, se encontró con tiempos difíciles y se unió a un grupo de bandidos. Se arrepintió de su elección casi inmediatamente, pero cuando intentó abandonar, fue entregado e interrogado por los líderes del Gran "Templo", y luego arrojado a los nodos.

La supervivencia de Jaer se debe a su oficio. Ha hecho armaduras, escudos y herramientas tejiendo restos que ha ido encontrando. Ha vagado por los nodos durante tres semanas únicamente, y se está desesperando. Una vez los bandidos errantes que hay por aquí le saquearon y le persiguieron, por lo que desconfía del grupo al principio. Pero se aliará con un grupo amistoso, y pondrá en práctica sus habilidades.

Las armas de Jaer incluyen una espada normal, daga y martillo, y también 20 "bolas de fuego": paquetes tejidos de material inflamable que pueden ser encendidos y lanzados a 3" de alcance, infligiendo 1-4 puntos de daño si se impacta. Jaer lleva una lámpara encendida la mayor parte del tiempo para encender sus bolas de fuego.

**Jaer:** CA 6 (armadura acolchada y escudo), MV 12", AL N, Nivel 0, pg 7, #AT 1, D por arma, AE bolas de fuego, PE 25

Fu 10 In 14 Sa 13 De 15 Co 12 Ca 11

### Sargent

Este mago llegó hace tiempo al Templo en busca de trabajo, pero pronto fue encarcelado y arrojado a los nodos debido a diferencias filosóficas. Tiene poco equipo, habiendo sobrevivido escondiéndose y comiendo cualquier cosa que ha podido encontrar. Se ha ido volviendo loco en los últimos meses, y cree que cada criatura que ve es un demonio o diablo de algún tipo.

Cuando se encuentra, Sargent se ha armado de valor y se ha acercado al grupo, arrastrándose. Creyendo que son una tropa de demonios errantes, planea suplicar su liberación, ofreciendo miles de piezas de oro y futuros servicios a cambio. (Su dinero está en su casa, en el Primer Plano, pero es bastante real). Si es atacado o amenazado, huye de inmediato, y los futuros encuentros con él serán a distancia, lo que le hará huir de nuevo.

Sargent sólo conserva dos conjuros, guardados para emergencias: *invisibilidad* y *volar*. Su libro de conjuros se perdió hace tiempo.

**Sargent:** CA 10, MV 12", AL LE, Mago N5, pg 14, #AT 1, D 1-4 (daga), DE conjuros, PE 240

Fu 12 In 16 Sa 9 De 10 Co 15 Ca 8

### Taki

Este temible guerrero mide siete pies de alto, y lleva su propia armadura de placas azul celeste y escudo, y porta varias armas: daga, espada larga, arco largo, y otras. Se separó de su grupo hace unos cuatro meses cuando entraron en el Templo Superior. Se vio obligado a retroceder en un pasillo lateral, y terminó en los nodos (totalmente equipado).

Taki ha sobrevivido por la fuerza bruta. En una ocasión se alió con Ashrem por un corto tiempo, recibiendo curación a cambio de su destreza en el combate.

Pero después de ser engañado varias veces, su disgusto con el clérigo creció, y se fue por su cuenta.

Taki desconfía de cualquier grupo que se encuentre, pero, si le invitan, se unirá a ellos durante una o dos horas, siempre que sus heridas sean curadas por los PJs. Para dormir se irá a un escondite de su preferencia, lejos del grupo. Tras dos o tres días junto a un grupo bien educado e inteligente, se unirá a ellos si se lo piden. Cualquier comportamiento malvado o estúpido, sin embargo, hace que que se vaya y continúe su búsqueda solitaria para escapar.

**Taki:** CA 0, MV 12", AL NG, Guerrero L7, pg 55, #AT 1, D por arma, PE 1040

Fu 18/28 In 12 Sa 8 De 16 Co 13 Ca 10

## Nodo de Aire

### DESCRIPCIÓN

Dentro de las Cavernas del Aire, la atmósfera es fresca y ventosa. La temperatura relativamente constante de temperatura de 60 grados (F) es confortable para todos los presentes, pero los vientos varían desde leves ráfagas de 10 a 20 mph hasta vendavales de 100 o más mph. El daño ambiental se debe al polvo, los guijarros y otros residuos arrastrados por el viento.

Los que llegan a las cavernas aéreas aparecen en una meseta en la cima de una aguja central, que se yergue 200 pies sobre el nivel del suelo y que llega a menos de 50 pies del techo de la caverna. Una empinada pendiente hacia abajo se extiende en espiral desde la cima.

La luz parece provenir del techo de la caverna, proyectando un suave resplandor crepuscular en toda la zona. La visibilidad desde la cima es buena; muchas entradas de las cuevas se pueden ver tenuemente en la distancia. Densas nubes de formas y tamaños aleatorios se mueven por toda la gran caverna. Aunque son constantemente empujadas y desgarradas por los vientos, no se dispersan fácilmente. A nivel del suelo, sin embargo, la visibilidad varía mucho. Cuando sea necesario, el DM puede tirar 2d4 para ver el número de casillas del mapa (cada una de 50' de ancho) que son visibles en cualquier dirección,

pero esto podría cambiar en poco tiempo, posiblemente sólo una o dos rondas.

Las laderas, las escaleras y las cavernas mismas están talladas en roca sólida, aparentemente por muy buenos artesanos. Todas las superficies están rodeadas de escombros, un hueso ocasional o un trozo de equipo perdido y desgastado, y de tarde en tarde un pozo poco profundo o desprendimiento de tierra.

Aunque la mayoría de las Cavernas de Aire están secas y bastante suaves, las áreas #13-16 están salpicadas de charcos de agua helada, con grumos congelados en las paredes. Estas cuevas son aún más frías hacia el norte, donde se ve parte de un afloramiento glaciar (zonas 15-16).

### BREVES NOTAS DE LA ZONA

A 1	Cima del pico (punto de llegada)
A 2	Zona este del suelo
A 3	Área de suelo norte
A 4	Área del suelo sur
A 5	Enorme caverna al sur, a nivel del suelo
A 6	Saliente, a 120' sobre el nivel del suelo, a la que se llega por una pendiente hacia el oeste
A 7	Caverna a nivel del suelo
A 8	Nicho oculto, a 80' sobre el nivel del suelo, al que se llega por una pendiente hacia el norte. En el extremo este del nicho se encuentra un símbolo de ocho puntas, puerta del Nodo del Fuego.
A 9	Gran cueva de ramas, a nivel del suelo; contiene tres afloramientos de roca dura, cada uno de los cuales se proyecta a 10 pies del nivel del suelo
A 10	Nicho norte (guardia) de la cueva ramificada
A 11	Un nicho oriental (guardia), a 100' sobre el nivel del suelo, al que se llega por una pendiente hacia el oeste
A 12	Nicho noreste (guardia), como el #11.
A 13	Pequeña cueva a nivel del suelo
A 14	Pasillo noreste, a nivel del suelo
A 15	Pequeña cueva, con entrada inclinada a 20 pies del nivel del suelo; la pared norte es casi totalmente de hielo
A 16	Gran cueva a nivel del suelo (guardia); la pared norte es mayoritariamente de hielo
A 17	Plataforma, a 40' sobre el nivel del suelo, se llega por una corta pendiente hacia el sur
A 18	Cueva, a la que se llega desde la plataforma nº 17; guarida de Idriss gruesa. En su tesoro hay una de las gemas de poder, la aguamarina, que enviará a cualquiera que la toque al Nodo del Agua.
A 19	Corredor que sube desde el nivel del suelo, alcanzando una altura de 30 pies en



A 20	el área 20
A 21	Cueva ancha
A 22	Cueva sur (guardada)
A 23	Plataforma, a 70' sobre el nivel del suelo (40' sobre el área 19), a la que se llega por una pendiente hacia el noreste (guardada)
A 24	Plataforma, 50' sobre el nivel del suelo, alcanzada por una pendiente hacia el este (guardada)
A 25	Caverna alargada
A 26	Plataforma, 130' sobre el nivel del suelo, alcanzada por una larga pendiente hacia el sur
A 27	Caverna, 90' sobre el nivel del suelo, a la que se llega por la pendiente de la zona 25
A 28	Gran caverna a nivel del suelo. En el extremo oeste hay un símbolo cuadrado, puerta al Nodo del Agua.
A 29	Gran caverna a nivel del suelo
A 30	Rama del corredor norte con una pendiente de 30'
A 31	Caverna oeste, nivel del suelo
A 32	Caverna suroeste, nivel del suelo
	Caverna oculta (entrada de 10' de ancho); pendiente desde la entrada hasta 40' sobre el nivel del suelo en el extremo sur. Cerca del extremo hay un símbolo triangular, puerta al el Nodo Tierra.

## RESIDENTES

**Dragones, blancos (3):** AL CM, MV 12"/30" (MC:E), DG 5 (pg 10), 6 (pg 42), 6 (pg 48), CA 3, #AT 3, D 1-4/1-4/2-16, AE cono de aliento de escarcha 70' x 25', Tam G (24'), IN Media; IL 20 %, TT E, O, S; PE 405, 852, 888

Esta familia comparte una única guarida. Ten en cuenta las bonificaciones obtenidas por los adultos si su descendencia es atacada, como se indica en MM1, p. 30.

**Elementales de Aire (6):** AL N, MV 36"/36" (MC:A), DG 8 (x3), 12 (x2), 16, CA 2, #AT 1, D 2-20, AE torbellino (1 turno para crear) mata a criaturas de menos de 3 DG, D 2-16 al resto, DE arma + 2 para golpearle, Tam G, IN Baja; PE 825 + 10/pg, 2850 + 15/pg, 5250 + 20/pg

Estos deben encontrarse individualmente o en parejas. No tienen guarida.

**Gigantes de las nubes (5):** AL NM, MV 15 ", DG 12 + 2-7, CA 2, #AT 1, D 3-36, AE lanza rocas a 24 " de distancia (D 2-24), DE sorprendido con un 1, Tam G (18'), IN Media-Mucha; IL 40%, TT E, Qx5; PE 4250 + 16/pg

Los gigantes de las nubes tienen una guarida bien defendida, y pueden (50% de probabilidad) tener 1-3 humanos, que retienen como esclavos y para

futuros rescates o comidas. Son de nivel 0-7 (1d8-1) NPCs de cualquier clase, sin equipo.

**Hieracoesfinge (2 guardadas de 4 cada una):** AL CM, MV 9"/36" (MC:D), DG 9, CA 1, #AT 3, D 2-8/2-8/1-10, Tam G (7'), IN Baja; IL 20%, TT E; PE 600 + 12/pg

Estos depredadores con cabeza de halcón pueden servir como corceles para algunos otros residentes, a cambio de una parte igual de las ganancias. Crean sus guaridas en las repisas más altas.

**Ildriß grues (8):** AL NM, MV 3" o 24" (MC: A), DG 4, CA 2, #AT 1, D 3-12, DE arma + 2 para golpearle, Tam M, IN Bajo-Mucha; IL 10%, TT Qx2, X; PE 245 + 5/pg

Estas criaturas son invisibles hasta que atacan en forma de nube de niebla. Todos los efectos de aire y efectos climáticos se disipan a menos de 50 pies de ellos.

**Mihstu (2):** AL NM, MV 6"/6" (MC:B), DG 8 + 2, CA -2, #AT 4, D 2-7 cada uno, AE envolver = drena 1 punto de Constitución (descansar recupera 1/día), DE arma +2 para golpearle, inmune a proyectiles, electricidad y *proyectil mágico*, MR 10%, Tam M (6'), IN Alta; IL 10%, TT I; PE 1700 + 12/pg

Estos peligrosos monstruos comparten una única guarida, y tienen el doble de posibilidades de conseguir tesoros.

**Sapos gigantes de hielo (10):** AL N, MV 9", DG 5, CA 4, #AT 1, D 3-12, AE irradia frío 1/2 rondas (alcance 10', D 3-18), Tam G, IN Media; IL 40%, TT C; PE 205 + 5/pg

Los sapos tienen su guarida cerca de las otras criaturas de hielo de este Nodo.

**Rata de vapor (2 guardadas de 8 cada una):** AL C(N), MV 12"/6" (1", MC:E), DG2, CA 6 (o especial), #AT 1, D 1-2, AE forma gaseosa a voluntad, DE herida grave o muerte crea efecto de *nube apesposa* sobre 1 criatura en 5-8 pies, Tam p, IN Baja; IL 30%, TT especial (q.v. MM2 página 105); PE 52 + 2/pg

Estas plagas hacen guarida cerca de los gigantes y dragones, hurgando en las sobras.

**Vórtice (5):** AL CN, MV 15" (MC:A), DG 2 + 2, CA 0, #AT 1, D giro (cono 40' x 10'), D 1-3 por ronda y 5% por ronda probabilidad de muerte acumulada), Tam p-M, IN Nula ; PE 50 + 3/CP

Debido a su alta Clase de Armadura, estos monstruos pueden ser muy mortales. Se asustan fácilmente, pero se reagrupan y vuelven una y otra vez si tienen hambre.

**Caminantes del viento (2):** AL N, MV 15"/30" (MC:A), DG 6 + 3, CA 7, #AT 1 área, D 3-18, DE etéreo, inmunidad a conjuros (ver MM1 página

101), Tam G, IN Mucha, MR Especial; IL 20%, TT C, R; PE 575 + 8/pg

Estos monstruos potencialmente mortales son inquisitivos y a menudo benignos. Emplean un lenguaje silbante, y también pueden leer la mente y responder por cualquier medio disponible.

## Nodo de Tierra

### DESCRIPCIÓN

Las Madrigueras de Tierra son oscuras y ligeramente húmedas, un entorno típico de cuevas y mazmorras. La temperatura de 45 grados constantes, con poco o ningún movimiento de aire. El daño ambiental proviene del siempre presente polvo pesado en el aire, y de los ocasionales desprendimientos de rocas, pequeños derrumbes, etc.

Los que llegan a las Madrigueras aparecen en la cueva central, una gran área de 50 pies de altura en su centro que se reduce a sólo 10-20 pies en los pasillos laterales.

Los pasillos no tienen luz, y el aire polvoriento permite sólo la mitad del rango normal de visión, ya sea normal o de infravisión. Las pendientes son pocas, y la piedra está excavada y no trabajada.

### BREVES NOTAS DE LA ZONA

E 1	Cueva central (punto de llegada)
E 2	Pasillo norte
E 3	Madriguera
E 4	Cueva
E 5	Gran caverna con un largo corredor. En el extremo sur de la caverna hay un símbolo de ocho puntas, puerta del Nodo del Fuego.
E 6	Cueva
E 7	Empalme y pequeña cueva
E 8	Gruta
E 9	Cueva
E 10	Gran caverna sur
E 11	Gruta sur con aproximación dividida, guarida de los chaggrin gruesos. En su tesoro está una de las gemas de poder, el granate, que enviará a cualquiera que lo toque al nodo de fuego.
E 12	Cueva sur
E 13	Empalme y caverna
E 14	Cueva oculta
E 15	Enorme caverna del suroeste
E 16	Caverna pequeña
E 17	Intersecciones del corredor
E 18	Caverna larga (guardada)
E 19	Larga caverna del oeste. En el extremo sur hay un símbolo cuadrado, puerta del Nodo del Agua.
E 20	Caverna noroeste



- E 21 Caverna norte  
E 22 Caverna Norte  
E 23 Caverna norte. En el extremo oeste hay un símbolo circular, puerta al Nodo del Aire.  
E 24 Gran caverna norte (guardada)

## RESIDENTES

**Basiliscos (2):** AL N, MV 6", DG 6 + 1, CA 4, #AT 1, D 1-10, AE mirada petrificante (6" alcance), Tam M (7'), IN Animal; IL 40%, TT F; PE 1000 + 8/pg

Estas criaturas tienen un 90% de probabilidades de tener 2-5 estatuas humanas o humanoides en la zona cerca de su guarida, pero ten en cuenta que a menudo se encuentran en otros lugares. Su presencia es bien conocida por la mayoría de los demás residentes.

**Boleadores (12):** AL N, MV 6"-15", DG % (pg 2-5), CA 4, #AT 1, D 1 por pg, AE 50% desapercibido a más de 40' de distancia, Tam p-M, IN Semi; IL 35%, TT propio (gema); PE 5 + 1/pg

Esta única colonia sobrevive gracias al camuflaje y la cobardía, y no debería resultar peligrosa a menos que se la acorrale. Tampoco deberían ser demasiado amistosos, sea lo que sea que ocurra.

**Chaggrin grues (5):** AL NM, MV 12" (3"), DG 5 + 5, CA 4, #AT 2, D 3-6/3-6, AE 2 golpes de pata = se afellan (D 7-12 por ronda), DE disipa todos los conjuros basados en la tierra en 40', cambio de forma a topo grande, erizo, hombre (con fusión en tierra para sorpresa en 1-5), Tam p, IN Baja-Media; IL 20%, TT C, Qx5; PE 425 + 6/pg

Si no son sorprendidos, los grues se preparan para fusionarse con la tierra cercana para obtener sorpresa en combate.

**Crysmals (3):** AL N(E), MV 6", DG 6 + 6, CA -4 o

0, #AT 1, D 3-12 (2-8), AE dispara apéndice 2" (D 9-16), DE CA 0 contra metal contundente, inmune al fuego, al frío veneno, recibe la mitad de daño por rayo, Tam p (3 ½") a L (14' de largo, 2' de ancho), IN Alta-Excepcional; PSI 91-110, Modos BC/F; IL 0%, TT propio (4-32 gemas); PE 825 + 10/pg

Estas criaturas son presa de los xorn y xaren, y las evitan a toda costa. Se pueden encontrar mientras buscan una dieta de cuarzo y otros minerales, y atacarán para conseguirlos.

**Cienos de cristal (2):** AL N, MV 1"/3", DG 4, CA 8, #AT 1, D 4-16 + parálisis, AE golpea = salvación contra veneno o parálisis, DE 75% invisible en el agua, inmune al ácido frío, calor, fuego, 1 punto por impacto de golpes, Tam M-G, IN Animal; PE 225 +4/pg

Estas criaturas probablemente se encontrarán juntas, y en el agua. No tienen guarida.

**Dracolisco (1):** AL CM, MV 9"/15" (MC:E), DG 7 + 3, CA 3, #AT 3, D 1-6/1-6/3-12, AE aliento ácido (alcance 3", D 4-24, salva para la mitad), la mirada petrifica, DE 90% inmune a la mirada reflejada, Tam G (15-20'), IN Baja-Media; IL 35%, TT C, I; PE 2200 +12/pg

Como los basiliscos, esta criatura tiene 2-5 estatuas dentro o cerca de su guarida.

**Dragones, Negros (2):** AL CM, MV 12"/24" (MC:E), DG 7 (pg 35 cada uno), CA 3, #AT 3, D 1-4/1-4/3-18, AE aliento de flujo ácido 60' x 5', Tam G (30'), IN Media; IL 30%, TT H; PE 1155 cada uno

Esta pareja ha producido recientemente dos huevos. Estos deberían eclosionar en 71-79 días, pero probablemente no sobrevivirán (un mero 15% de probabilidad) a menos que se les alimente con mucha carne fresca, siendo humanos y humanoides una excelente fuente.

**Elementales, Tierra (6):** AL N, MV 6", DG 8 (x3), 12 (x2), 16 (xl), CA 2, #AT 1, D 4-32, DE arma + 2 para golpearle, Tam G, IN Baja; PE 825 + 10/pg, 2850 + 15/pg, 5250 +20/pg

Estas criaturas deben encontrarse individualmente o en parejas. No tienen guarida.

**Galebs duhr (2):** AL N, MV 6", DG 8 a 10, CA -2, #AT 2, D 2-16, 3-18, o 4-24 (x2), AE una vez por ronda como N20 M-U-movimiento tierra, forma de piedra, muro de paso, transmutar roca en barro, muro de piedra, animar 1-2 rocas (alcance 6, CA 0, MV 3", DG 9, D 4-24), DE inmune al rayo, fuego normal, salvación a + 4 contra fuego mágico, Tam G (8-12'), IN Mucha; IL 15%, TT Qx3, X; PE 2000 + 12/pg

Los sombríos señores de la roca tienen gran poder y poca paciencia, pero no son innatamente hostiles contra cualquiera, pero si contra aquellos que se alimentan de piedra o gemas. Es probable que ayuden o al menos parlamenten con aquellos que tienen información sobre estas viles criaturas.

**Gigantes de piedra (6):** AL N, MV12 ", DG 9 + 1-3, CA 0, #AT 1, D 3-18, AE lanzan rocas (alcance 30", D 3-30), Tam G (12'), IN Media; IL 30%, TT D; PE 1800 + 14/pg

Esta gran familia individual tiene una guarida fácilmente defendible, y probablemente varios aliados cercanos.

**Gorgonas (2):** AL N, MV 12", DG 8, CA 2, #AT 1, D 2-12, AE 4x/día cono de aliento 6" x 2" (salvar o petrificar), Tam G, IN Animal; PE 1750 + 10/pg

Estas peligrosas bestias son evitadas por casi todo el mundo. Su ubicación debería ser bien conocida y mencionada en una conversación casual.

**Khargra (4):** AL N, MV 3" (15"), DG 6, CA -3, #AT 1, D 3-18, AE sorpresa 7 en 8 (salto a 10' de la pared), Tam p (3'), IN Baja; PE 300 + 6/pg





El banco de estos extraños peces de roca deambula casi constantemente. Ten en cuenta que pueden dañar las armas de metal con sus mordiscos (como se explica en el tomo AD&D® FIEND FOLIO®, páginas 56-57).

**Reptiles de roca (dos guaridas de 2 cada una):** AL N, MV 6", DG 5 + 8, CA 3, #AT 1, D 9-12, AE sorpresa en 1-3, DE camaleón, Tam M-G (5-12'), IN Animal; IL 30%, TT S (x½), T (x½) por lagarto, y 25% J, K, L, M por guarida; PE 400 + 7/pg o 600 + 9/pg

**Storoper (1):** AL CM, MV 1", DG 6, CA 0, #AT 1, D 1-10, AE 6 hilos (alcance 50'), los 2 primeros impactos encantan (sin salvación, durante 10 rondas) y todos causan debilidad (-50% Fu en 1-3 rondas, durante 2-8 turnos), DE inmune al lanza normal de proyectiles, Tam M (5'), IN Alto; IL 90%, TT M, N, Qx2; PE 500 + 6/pg

Esta criatura se encuentra probablemente cerca de alguna intersección importante, donde puede esconderse y observar a los transeúntes hasta encontrar uno que parezca digerible. Tiene hambre.

**Xaren (2):** AL N, MV 9" (3"), DG 5 + 5, CA 1, #AT 4, D 1-3/1-3/1-3/4-16, AE sorpresa en 1-5, pude de cambiar (CA 8) para fusionar/moverse a una velocidad de 9", DE inmune al fuego y al frío, recibe la mitad de daño de los rayos, Tam p (4'), IN Media; PE IL 70%, TT 40% especial (q.v. MM2 página 129), PE 55+ 8/pg

Ten en cuenta que estas criaturas son neutrales y probablemente amistosas con otros nativos de su propio Plano.

**Xorn (2):** AL N, MV 9", DG 7 + 7, CA -2, #AT 4, D 1-3(x3)/6-24, AE sorpresa en 1-5, DE inmune al fuego y al frío, recibe la mitad de daño por rayo; Tam M (5'), IN Media; IL 40%, TT O, P, Qx5, X, Y; PE 1275 + 10/pg

Ten en cuenta que estas criaturas son neutrales y probablemente amistosas con otros nativos de su propio Plano.

## Nodo de Fuego

### DESCRIPCIÓN

Las salas y pasillos de los temidos Fosos de Fuego son húmedas y calientes, tanto que se infinge el siguiente daño ambiental al más mínimo período de exposición. Las zonas están iluminadas, ya sea iluminadas, ya sea de forma tenue o brillante, por los pozos ocasionales de brasas y llamas que saltan, como se indica en el mapa.

Los que llegan aquí aparecen en la sala central, donde pueden elegir entre ocho puertas. Éstas, y todos los demás portales del Nodo, son grandes construcciones de piedra con herrajes de latón. Se

atacan con frecuencia (penalización de -1 a todas las tiradas de "abrir puertas"), pero están bordeadas por amplias grietas que permiten a las criaturas de fuego y otras de forma mutable filtrarse a través de ellas incluso cuando están cerradas.

Las habitaciones y los pasillos, tallados en la roca circundante, están bien hechos, tal vez por elementos de la tierra o por magia. Muchas superficies están chamuscadas y arañadas, pero pocas están astilladas. Restos y desechos son raros, sólo se encuentran en pequeños montones y chamuscados en la parte superior.

### BREVES NOTAS DE LA ZONA

- |      |   |
|------|---|
| F 1  | Sala central (punto de llegada), con ocho puertas   |
| F 2  | Sala norte, con cuatro focos de fuego (guardia)   |
| F 3  | Sala octogonal. En el extremo norte hay un símbolo de círculo, puerta al Nodo Aire.   |
| F 4  | Sala rectangular al noreste con un corredor (guardia)   |
| F 5  | Cuarto sin salida   |
| F 6  | Pasillo y cuarto rectangular  |
| F 7  | Fosas de fuego noreste (3 fosas, guardia)   |
| F 8  | Sala cuadrada   |
| F 9  | Gran sala con cuatro pozos de fuego circulares, guarida de hargin grues. En su tesoro hay una gema de poder, el cuarzo ahumado, que envía a cualquiera que lo toque al Nodo Aire. |
| F 10 | Habitación cuadrada   |
| F 11 | Habitación rectangular  |
| F 12 | Cubículo (guardia)  |
| F 13 | Habitación lateral  |
| F 14 | Habitación cuadrada con puerta (guardia)  |
| F 15 | Rombo este  |
| F 16 | Sala central (guardia) con puertas y pasillos laterales   |
| F 17 | Sala lateral con puerta   |
| F 18 | Foco sureste (guardia)  |
| F 19 | Sala triangular. En el extremo norte hay un símbolo de triángulo, puerta al Nodo Tierra.  |
| F 20 | Sala suroeste de fosas de fuego, con 2 fosas rectangulares  |
| F 21 | Sala lateral con puerta   |
| F 22 | Rombo oeste   |
| F 23 | Habitación lateral con puerta   |
| F 24 | Habitación grande   |
| F 25 | Cubículo (guardia)  |
| F 26 | Habitación grande   |
| F 27 | Habitación lateral con puerta   |
| F 28 | Sala lateral con puerta   |
| F 29 | Sala circular suroeste  |

- |      |  |
|------|--|
| F 30 | Sala con 3 focos de fuego. En el extremo oeste de la sala hay un símbolo cuadrado, puerta al el Nodo del Agua. |
| F 31 | Sala circular noroeste   |
| F 32 | Sala lateral con puerta  |
| F 33 | Gran sala  |
| F 34 | Gran corredor  |
| F 35 | Habitación ovalada (guardia)   |
| F 36 | Sala rectangular noroeste con pasillo lateral (guardia)  |

### RESIDENTES

**Murciélagos de fuego (2 guaridas de 12 cada una):** AL NM, MV 6"/20" (MC:B), DG 2, CA 8, #AT 1, D 2-8, AE golpea, Tam p, IN Semi; IL 50%, TTI:-PE28 + 2/pg

Estas plagas pueden acechar y rastrear al grupo durante mucho tiempo, evitando el combate directo hasta que su presa esté distraída con oponentes más grandes.

**Bodak (1):** AL CM, MV 6", DG 9 + 9, CA 5, #AT 1, D por arma, AE rayo de la muerte de la mirada (alcance 30'), DE arma +1 para golpearle, inmune a encantamiento, retención, sueño, lentitud, veneno, Tam M, IN Bajo; PE 1950 + 14/pg

Este horror, a veces aliado de Darley, el alu-demonio (ver humanos errantes), es todo lo que queda de un mago una vez poderoso que se alió con el levantamiento demoníaco contra Iuz. Aunque ahora es de baja inteligencia, es extremadamente astuto, y se esconderá, seguirá rastros, y empleará tácticas de atacar-huir contra un preocupado grupo siempre que le sea posible.

**Dragones rojos (2):** AL CM, MV 9"/24" (MC:E), DG 10 (pg 60), 11 (pg 66), CA -1, #AT 3, D 1-8/1-8/3-30, AE aliento de fuego cono 90' x 40', DE conjuros, Tam G (48'), IN Excepcional; IL 60%, TT H, S, T; PE 5640, 8006

Esta antigua pareja se ha separado, debido a discusiones matrimoniales sobre el tesoro. Serán encontrados solos, e incluso puede que eviten a los humanos, ya que saben que son peligrosos. Cada dragón puede hablar y utilizar los siguientes conjuros una vez al día: *agrandar, escudo, imagen múltiple, telaraña, disipar magia, ralentizar*.

**Efreeti (1):** AL LE, MV 9"/24" (MC:A), DG 10, CA 2, #AT 1, D 3-24, AE detectar magia, agrandar, forma gaseosa, conceder 3 deseos, ilusiones, invisibilidad, polimorfo a sí mismo, producir llamas, pirotecnia, muro de fuego (cada 1/día), telepatía limitada, DE inmune al fuego normal, -1 por dado del fuego mágico, Tam G (12'), IN Mucha; PE 1950 + 14/CP

Esta inteligente criatura probablemente se hace pasar por como un elemental durante un tiempo si



es posible, y puede incluso unirse y ayudar a un grupo con ese ardor hasta que pueda observar a los PJs en combate y encuentre sus debilidades.

**Elementales de Fuego (6):** AL N, MV 12", DG 8 (x3), 12 (x2), 16 (x1), CA 2, #AT 1, D 3-24, DE arma + 2 para golpear, Tam G, IN Baja; PE 825 + 10/pg, 2850 + 15/pg, 5250 +20/pg

Estos deben encontrarse individualmente o en parejas. No tienen guarda.

**Serpientes de fuego (5):** AL N, MV 4 ", DG 2, CA 6, #AT 1, D 1-4 + parálisis (2-8 turnos), AE sorpresa 60%, Tam p (3'), IN Semi; IL 100%, TT Q; PE 73 + 2/pg

Es probable que estas pequeñas plagas se encuentren en cualquier lugar, posiblemente con otras criaturas de fuego, o cerca de ellas.

**Sapos de fuego (5):** AL CN, MV 6", DG 4 + 1, CA 10, #AT 1, D = pg (bola de fuego), Tam p (4'), IN Baja; IL 20%, TT C; PE 165 + 5/pg

Los sapos viven dispersos, buscando pequeñas fuentes de alimento. Se encontrarán uno o dos en cualquier momento.

**Gigantes, fuego (6):** AL LE, MV 12 ", DG 11 + 2-5 CA 3, #AT 1, D 5-30, AE lanzar rocas (alcance 20", D 2-20), DE inmune a todo fuego, Tam G (12'), IN Media-Baja; IL 35%, TT E; PE 2700 + 16/pg

Este grupo puede estar en una o dos guaridas, probablemente compartiéndola con algún aliado no Caótico.

**Harginn grues (8):** AL NM, MV 15", DG 4 + 4, CA 3, #AT 1, D 5-8, AE disipa conjuros de fuego conjuros en un radio de 20', cambio de forma (hoguera, columna de 8', humanoide), DE arma + 1 para golpearle, parpadeo a voluntad, Tam M, IN Media-Alta; IL 15%, TT IxV2; PE 245 + 5/pg

Probablemente de 1 a 3 de estos seres observarán al grupo antes de ser detectados, ya que son aficionados a esconderse en forma de pilar de fuego y cerca de varios fosos de fuego. Si están en preaviso, los harginn pueden ser enemigos formidables.

**Salamandras (3):** AL CM, MV 9 ", DG 7 + 7, CA 5/3, #AT 2, D por arma/1-6, AE ataques calientes (cada uno añade D 1-6), DE +1 a barrido, encantar e inmovilizar; Tam M, IN Alta; IL 75%, TT F; PE 825 + 10/pg

Asediados por los recientes ataques de humanos y gigantes, estas criaturas tienen un 80% de probabilidades de huir si son dañadas, y siempre negociarán si se ven acorraladas.

## Nodo de agua

### DESCRIPCIÓN

El Laberinto de Agua es un gran océano interior, un lugar mágico apto tanto para seres de agua dulce como salada. El techo de la gran caverna arroja un suave resplandor similar al de la luz de la luna. Desde la piscina central, uno podría imaginar el lugar como un atolón tropical; pero el peligro acecha por todas partes.

El aire es cambiante, una vez una brisa cálida y al instante, una corriente de aire helado. Los remolinos en el agua y el aire producen cambios repentinos en las olas en cualquier momento. Las nieblas surgen del agua, añadiendo un aire de misterio y suspense al entorno visualmente apacible. Pero son estas nieblas extrañamente tefídidas las que envenenan el aire, causando daños ambientales a aquello que van desprotegidos.

La profundidad del agua varía mucho, pero tiene una media de 50 pies. Las docenas de islotes escarpados alcanzan de 10 a 80 pies desde la superficie, que se extienden hacia el techo de la caverna (100-150 pies de altura) como si fueran fríos dedos esqueléticos. Los icebergs salpican la parte más fría del agua, sobre todo en la esquina noreste del mapa.

Los recién llegados al Nodo aterrizan con un chafoteo en la zona de la piscina central, que sólo tiene 10 pies de profundidad y está protegida por un arrecife de coral de la mayoría de los moradores del mar. Algunos pequeños carroñeros pueden estar al acecho, pero probablemente evitarán a un grupo de nerviosos humanos.

### BREVES NOTAS DE LA ZONA

W 1 Estanque central (punto de llegada). Una cresta de coral rodea esta zona, cercando una estanque de unos 75' por 450' de tamaño. Dentro del área hay varias rocas y afloramientos de roca y coral, que sobresalen 10-30 pies sobre la superficie del agua.

W 2 Mar del Norte  
W 3 Plataforma, que se eleva desde el agua hasta 10' por encima de ella en el borde norte.

W 4 Saliente-gruta (guardia). Parece una cueva inundada, pero el suelo se eleva por encima del nivel del agua más allá de la entrada. Al girar una esquina al noroeste hay un símbolo circular, se trata del *umbral* al Nodo del Aire.

W 5 Mar del noroeste  
W 6 Saliente, 5' sobre el nivel del agua (guardia)  
W 7 Plataforma, justo bajo el nivel del agua,

rodeada por piedras en los lados sur y oeste (guardia)

Mar del oeste, rama norte

Laguna con plataforma al sur. Cerca del extremo sur de la plataforma hay un símbolo de ocho puntas, el *umbral* del Nodo de Fuego.

Plataforma, justo bajo el nivel del agua, rodeada por piedras en los lados oeste y norte

Mar Oeste, rama sur

Mar sureste

Gruta oculta

Plataforma oculta. Las entradas a esta zona están bajo el agua, pero la plataforma se eleva bruscamente alcanzando 10' sobre el nivel del agua en la gruta más septentrional. Allí hay un símbolo de triángulo, *umbral* del Nodo de Tierra.

Canal

Cueva del suroeste, con entrada sumergida (accesible únicamente tras bucear un corto tramo; guardia)

Mar del suroeste

Plataforma sumergida, a unos 10' por debajo del nivel del agua. Dos afloramientos sobresalen sobre el agua, a 20-30' de altura.

Mar del Oeste

Saliente, se eleva a 5' sobre el nivel del agua

Gruta oculta, guarida de varridig grues. En su tesoro hay una gema de poder, la cornalina, que enviará a cualquiera que la toque al Nodo de Tierra.

Mar del Noroeste

Plataforma, 10 pies sobre el nivel del agua (guardia)

Plataforma sumergida, 3 pies por debajo del nivel del agua, con dos entradas y una piedra que bloquea el lado sureste (guardia)

### RESIDENTES

**Tortugas dragón (2):** AL N, MV 3"/9", DG 12 a 14, CA 0, #AT 3, D 2-12/2-12/4-32, AE aliento de nube de vapor 60' x 40' x 40', Tam G, IN Mucha; IL5%, TT B, R, S, XV; PE 7300 + 18/pg

Cada uno de estos poderosos monstruos es encontrado solo. Ambos consideran a todas las demás criaturas como molestias menores, y están bastante acostumbrados a salirse con la suya en todo, considerando el nodo al completo como su piscina privada. Son muy susceptibles a la adulación y a los sobornos, y esperan disculpas por las intrusiones.



**Elementales, Agua (6):** AL N, MV 6"/18", DG 8 (x3), 12 (x2), 16 (xl), CA 2, #AT 1, #AT 1, D 5-30, DE arma + 2 para golpearle, Tam G, IN Baja; PE 825 + 10/pg, 2850 + 15/pg, 5250 + 20/pg

Estos deben encontrarse individualmente o en parejas. No tienen guarida.

**Ojos flotantes (10):** AL N, MV 0/30", DG 1/2, CA 9, #AT 1 mirada, D 0 + parálisis, Tam p (1'), IN No; PE 30 + 1/pg

Estas peligrosas plagas siempre van acompañadas por otras criaturas que habitan en el agua.

**Gigantes de escarcha (6):** AL CM, MV 12", DG 10 +1-4, CA 4, #AT 1, D 4-24, AE lanzar rocas (alcance 20", D 2-20), DE inmune al frío, Tam G (15'), IN Media-Baja; IL 30%, TT E; PE 2250 + 14/pg

La familia de gigantes mantiene a los lagartos de hielo (más abajo) como mascotas. Su guarida en la gruta es fácilmente defendida con un amplio suministro de rocas. Disfrutan nadando durante mucho tiempo, por lo que pueden ser encontrados en el agua (pero si es así, siempre en parejas o más).

**Lagartos de hielo (2):** AL CM, MV 9"/15" (MC:C o E), DG 3 + 3, CA 1, #AT 3, D 1-6/1-3x2, AE lanza sueño y miedo, polimorfarse en dragón blanco (cada uno 2x/día), aliento cono de escarcha (3x/día, D 2-12), Tam p (3'), IN Baja, MR 80; IL 30%, TT G; PE 255 + 4/pg

Estas bestias juguetonas son mascotas de los gigantes de la escarcha (arriba).

**Ixitxachitl (40):** AL CM, MV 0//12", DG 1 + 1, CA 6, #AT 1, D 3-12, Tam M, IN Media-Alta; IL 60%, TT P, R, S; PE 28 + 2/pg; q.v. MM1 página 55 para líderes, clérigos, vampiros, etc.

Este grupo aislado habita cerca del fondo de uno de los mares más profundos, evitando la mayoría de las otras criaturas. Han decidido que su supervivencia depende de evitar el conflicto, y son sorprendentemente plácidos, aunque atacan furiosamente y con fuerza si se ven amenazados.

**Koalinth (40):** AL LE, MV 6"//9", DG 1 + 1, CA 5, #AT 1, D 1-8 o arma, Tam M (6' + ), IN Media; IL 25%, TT J, M, D, Qx5; PE 20 + 2/pg

Los hobgoblins acuáticos habitan cerca del ixitxachitl, con la esperanza de una futura alianza (sobre todo por sus habilidades de curación). Temen y odian a los merrow, y podrían aliarse con un grupo si con esto se consiguiera la derrota de los merrows.

**Kopoacinch (10):** AL CM, MV 9"/15", DG 4 + 4, CA 5, #AT 4, D 1-3/1-3/1-6/1-4, DE arma +1 para golpearle, Tam M, IN Baja; IL 20%, TT MxI/O, C, PE 165 + 5/pg

Estas górgolas de agua son merodeadoras carroñeras,

ras, propensos a atacar a cualquier criatura nueva solo por pasatiempo. Son lentas para unirse en defensa si se ven amenazadas.

**Lacedons (14):** AL CM, MV 9"/9", DG 2, CA 6, #AT 3, D 1-3/1-3/1-6 + parálisis (elfos son inmunes), DE inmune al sueño, encantamiento, Tam M, In Baja; IL 20%, TT B; PE 65 + 2/pg

Los ghous marineros se pueden encontrar en casi cualquier lugar, especialmente cerca de otras guaridas donde pueden escamotear algunas sobras.

**Merrow (12):** AL CM, MV 6"/12", DG 4 + 4, CA 4, #AT 3 o 1, D 1-6/1-6/2-8 o arma (lanza, D 1-6), AE sorpresa en 1-4 desde la cobertura, DE 10-80% invisible en el terreno, Tam G (9'), In Baja-media; IL 20%, TT A; PE 130 + 5/pg; q.v. MM1 página 96 para líderes, chamanes

Esta tribu de ogros acuáticos intimida a los koalinth y frecuentan su zona, llevándose las mejores piezas de las matanzas y, a menudo, provocando peleas.

**Sagas marinas (2):** AL CM, MV 15712", DG 3, CA 7, #AT 1, D 1-4, AE 3x/día mirada mortal 3" = salva contra conjuros o pierde ½ Fu durante 1-6 turnos, Tam M, IN Media, MR 50%; IL 10%, TT C, Y; PE 600 + 3/pg

Esta pareja de viejas brujas habita en alguna parte aislada del Nodo. Son amargadas y vengativas, después de haber sido engañadas para venir aquí con promesas de "la vida fácil". Creen estar cerca de completar una poción que les permitirá escapar... pero, por supuesto, están equivocadas. Cuando no lo consiguen, tratarán de vender muestras a otros como artículos de buena fe...

**Varrdig grues (5):** AL NM, MV 6"/18", DG 6 + 6, CA 5, #AT 2 (1), D 1-4/1-4 (4-16), AE chorro de agua a 6' (1/6 de probabilidad de ceguera 1-4 rondas), DE disipa todos los conjuros de agua y hielo en 30', Tam M, IN Semi-Media; IL 20%, TT Fx Vz; PE 650 + 8/pg

Estas repugnantes criaturas infligen poco daño inicial pero son bastante duraderas y pueden representar graves amenazas cuando atacan a oponentes indefensos y cegados. Se quedan en el agua por la casi invisibilidad que les proporciona y por la mayor velocidad de movimiento.

**Vodyanoi (2):** AL CM, MV 6"/6", DG 8, CA 2, #AT 3, D 1-10 + 2x2/1-10, Tam G (8'), IN Media; IL 30%, TT G; PE 650 + 10

Estos lentes parientes de las moles sombrías están hambrientos, ya que la mayoría de las presas potenciales los evitan. Vagan en busca de comida la mayor parte del tiempo, y atacarán a un grupo en cuanto lo vean. Actualmente están tratando de averiguar cómo tomar el control de los koalinth y los merrow.

**Extraños de agua (2):** AL CM, MV 0/12", DG 3 +

3, CA 4, #AT 1, D ahogamiento (salvación contra parálisis o es arrastrado bajo el agua), AE ataque como 6 DG, controlar elemental de agua 50%, DE arma de filo infinge 1 punto de daño, se vuelve a formar 2 rondas después de su "muerte", ralentizado por el frío, recibe la mitad de daño por fuego, Tam G (10' + ), IN Mucha; IL 50%, TT I, O, P, Y; PE 370 + 4/pg

Hay un 75 % de probabilidades de que uno de los extraños haya conseguido el control de uno de los elementales. Si es así, el otro extraño estará al acecho en las cercanías. Los elementales serán conscientes de la situación, casi impotentes y deseosos de encontrar aliados que puedan ayudar.

# Apéndices

## Apéndice A: Díoses y Semidíoses

Antes de comenzar este escenario, tú o los jugadores deben determinar las deidades de los personajes. Una lista de los díoses mayores y menores del Escenario de Fantasía MUNDO DE FALCONGRÍS™ con sus semidíoses activos, es proporcionada más adelante. San Cuthbert e Iuz, ambos relacionados con esta campaña, se detallan específicamente. Ellos, junto con otras deidades comúnmente involucradas con los aventureros se encuentran igualmente en el MUNDO DE FALCONGRÍS™.

Hay muchas razones para permitir a los jugadores que examinen detenidamente esta lista de deidades y las notas descriptivas generales dadas en el Catálogo de la Ambientación de MUNDO DE FALCONGRÍS™. Como habitantes de Flanaess, los personajes estarían con toda seguridad al tanto de esta información. De la lista deberían elegir las deidades apropiadas para los alineamientos de sus personajes y para sus lugares de origen.

Recuerda a tus jugadores que la gente local tiende hacia la fe druídica (Ehlonna, Obadhai y sobre todo Beory), o siguen a San Cuthbert, o sirven a alguna deidad Maligna (en el caso de los elementos desagradables).

Debido a las tramas entre Iuz y varios demonios y tipos de elementos malignos, San Cuthbert se ha vuelto activamente consciente de los acontecimientos, y tiene ayuda indirecta de Beory (que se resiste a la destrucción elemental). ¡La enemistad entre Iuz y San Cuthbert podría desembocar en un enfrentamiento directo!

En la siguiente lista, el nombre de la deidad va seguido por su origen racial, utilizando simples abreviaturas:

C	Común en la mayoría de zonas
O	Oeridian
S	Suloise
F	Flan
B	Baklunish
U	Origen desconocido o indeterminado

Ten en cuenta que las deidades pueden ser de un determinado origen racial y común en general al mismo mismo tiempo.

Los principales atributos se dan en la columna tres, seguidos de la alineación y el sexo. Con respecto al alineamiento, se dan las mayúsculas estándar, posiblemente con una nota entre paréntesis posteriormente.

### HABILIDADES DIVINAS ESTÁNDAR

Los siguientes poderes de conjuro son comunes a todas las deidades de esta ambientación. Cada uno

#### Díoses mayores

Beory	FC	Oerth Madre, naturaleza, lluvia	N(B)	f
Boccob	C	Magia, conocimiento arcano	NN	m
Incabulos	C	Maldad, plagas, pesadillas	M	m
Istis	B	La suerte, el destino	CN	f
Kord	S	Atletismo, deportes, peleas	B	m
Lendor	S	Tiempo, tedio	LN	m
Nerull	FC	Muerte, oscuridad, inframundo	NM	m
Pelor	FC	Sol, fuerza, luz, curación	NB	m
Procan	OC	Océanos, mares, sal	N(C)	m
Rao	FC	La paz, la razón, la serenidad	LB	m
Tharizdun	U	Oscuridad eterna, decadencia, saber maligno	LM	m
Ulaa	UC	Colinas, montañas, piedras preciosas	B	f
Weejas	S	Magia, muerte	LN	f
Zilchus	OC	Poder, prestigio, influencia, dinero, negocios	LN	m

#### Semidíoses

Iuz	FC	Opresión, engaño, dolor	CM(N)	m
Rudd	OC	Azar, buena suerte, habilidad	CN(B)	f
Wastri	U	Fanatismo, anfibios	LN(M)	m
Zagyg	C	Humor, estudios ocultos, excentricidad	CN(B)	m
Zuoken	BC	Dominio físico y mental	N	m

#### Díoses menores

Allitur	FC	Ética, propiedad	LB(N)	m
Atroa	OC	Primavera, viento del este	NB	f
Beltar	S	Malicia, fosas, cuevas profundas	CM(N)	f
Berei	FC	Hogar, familia, agricultura	NB	f
Bleredd	C	Metal, minas, herreros	N(C)	m
Bralm	SC	Insectos, laboresidad	N(L)	f
Celestian	OC	Estrellas, espacio, vagabundos	N(B)	m
Delleb	O	Razón, intelecto	LB	m
Ehlonna	C	Bosques, flores, prados	NB	f
Erythnul	OC	Odio, envidia, malicia, pánico	CM(N)	m
Fharlanghn	OC	Horizontes, distancia, viajes	N(B)	m
Fortubo	S	Piedra, metales, montañas	LB(N)	m
Geshtai	BC	Lagos, ríos, pozos	LN	f
Heironeous	OC	Caballería, honor, justicia, valor	B	m
Hextor	OC	Guerra, discordia, masacre	LM	m
Joramy	C	Fuego, volcanes, ira, peleas	N(B)	f
Kurell	O	Celos, venganza, robo	CN	m
Lirr	C	Prosa, poesía, arte	CB	f
Llerg	S	Bestias, fuerza	CN	m
Lydia	SC	Música, conocimiento, luz del día	NB	f
Myhriss	C	El amor, la belleza	NB	f
Norebo	S	Suerte, juego, riesgo	CN	m
Obad-Hai	FC	Naturaleza, tierras salvajes, libertad, caza	N	m
Olidammara	C	Música, juerga, picardía, vino	N(C)	m
Phaukton	S	Aire, vientos, nubes	CB	m
Pholtus	OC	Luz, resolución, ley	LB(N)	m
Phyton	S	Belleza, naturaleza	CB	m
Pyremius	S	El fuego, el veneno, el asesinato	NM	m
Ralishaz	C	El azar, la mala suerte, el infortunio	CN(M)	m
St. Cuthbert	C	Sabiduría, dedicación, celo	LB(N)	m
Sotillion	OC	Verano, viento del sur, facilidad, comodidad	CB(N)	f
Syrul	S	Engaño, falsas promesas, mentiras	NM(L)	f
Telchur	OC	Invierno, viento del norte, frío	CN	m
Trithereon	C	Individualidad, libertad, retribución	CB	m
Velnious	O	Cielo, clima	N(B)	m
Wenta	OC	Otoño, viento del oeste, cosecha	CB	f
Xan Yae	BC	Crepúsculo, sombras, sigilo	N	f
Xerbo	S	Mar, viaje por el agua	N	m
Zodal	FC	Piedad, esperanza, benevolencia	NB	m



es utilizable a voluntad, hasta una vez por ronda, y se activa sólo con una breve concentración.

*Viaje astral, comprensión idiomática, oscuridad continua, luz continua, curar ceguera, curar sordera, curar enfermedad, curar debilidad mental, curar locura, detectar hechizo, detectar el mal, detectar el bien, detectar ilusiones, detectar invisibilidad, detectar mentira, detectar magia, detectar trampas, viaje etéreo, obligar, infravisión, conocer el alineamiento, levitar, imagen múltiple, polimorfarse, leer idiomas, leer magia, teleportarse sin error, don de lenguas, y ultravisión.*

### IUZ (El Antiguo)

Semidios (Oppresión, engaño, maldad, dolor)

CLASE DE ARMADURA: -4 (-8 con capa)

MOVIMIENTO: 18"

PUNTOS DE GOLPE: 165

NÚMERO DE ATAQUES: 1 o 2

DAÑO/ATAQUE: Por tipo de arma ó 2-5/2-5 (+ 9 de bonificación de fuerza)

ATAQUES ESPECIALES: Ver abajo

DEFENSAS ESPECIALES: +1 o mejor arma para impactar

RESISTENCIA A LA MÁGIA: 45% (65% con capa)

TAMAÑO: M

ALINEAMIENTO: Caótico Malvado

ALINEAMIENTO DE LOS ADORADORES: Malvado (cuálquiera)

SÍMBOLO: Cráneo humano sonriente

PLANO: Plano Material (Oerth)

CLÉRICO/DRUIDA: Clérigo de nivel 16

GUERRERO: Nulo

MAGO/ILUSIONISTA: Nulo/Nulo

LADRÓN/ASESINO: Asesino de 16º nivel

MONJE/BARDO: Nulo/Nulo

HABILIDAD PSIONICA: Clase III

Modos de ataque/defensa: Todos/todas

Fue 21 Int 18 Sab 20 Des 18 Con 18 Car 18 (-4)

Si Iuz es un humano que se ha convertido en demonio a lo largo de los siglos, o si es un semidemonio, un cambion (como algunos sugieren, un golpe de Orcus), ningún mortal lo sabe. Sin embargo, es el primer dios conocido del Mal Caótico, cuya maldad y traición son infames en toda Flanaess.

Este cruel ser puede aparecerse como un hombre enorme y gordo (7' de altura) con rasgos demoniacos, piel rojiza, orejas puntiagudas y largos y fuertes dedos, o como un viejo y arrugado hombrecillo de apenas 5 pies de altura. Cualquiera de los dos puede la verdadera forma de Iuz, o incluso ambas.

Este semidios gobierna una parte de Oerth, un territorio horrible que lleva el nombre de su amo, desde la ciudad maldita de Molag. Pocas criaturas más allá de los límites de este dominio ni siquiera pronuncian su nombre, y mucho menos lo adoran.

En su forma demoníaca, Iuz prefiere blandir una gran espada a dos manos +3, aunque puede, por supuesto, utilizar otras armas. En cualquier disfraz, Iuz puede usar sus excepcionalmente largos y nervudos dedos para arañar, golpear y estrangular. Si golpea así dos veces, la víctima de su agarre estrangulador estranguladora morirá en 2-5 rondas a menos que consiga liberarse. En su forma de hombrecillo, Iuz tiene la capacidad de generar una repugnante saliva que puede escupir una vez por ronda. Esta sustancia envejece a la víctima golpeada 1-6 años (sin tiro de salvación posible), y marchita la zona impactada, adormeciendo dicha parte y volviéndola inútil durante 2-5 rondas. Su rostro arrugado proyecta un Carisma negativo (-4), que provoca Horror a todos los que tengan 6 o menos Dados de Daño, con una penalización de reacción del -55%.

Se rumorea que Iuz tiene un *Objeto de Alma* escondido en el Plano Abisal dominado por la demoníaca Zuggtmoy, de la que se dice que es su consorte. Así, es libre de vagar fuera de sus dominios sin temor a sufrir daño permanente. También se dice que lleva una vieja capa corta que aumenta su Resistencia Mágica en un 20%, y que sirve también como *capa de protección* +4.

Existe una gran enemistad entre Iuz y St. Cuthbert. Esto también se traslada a los sirvientes de los dos. Los clérigos de Iuz se visten de negro oxidado (el color favorito de su amo) o de blanco manchado de sangre de rojo óxido. A 3er nivel todos ellos adquieren la habilidad de *cambiar de aspecto* (como el conjuro de ilusionista) una vez al día. Sus ceremonias incluyen la quema de sustancias malolientes, el golpeo de grandes tambores y campanas de bronce, y el sacrificio de sangre siempre que sea posible. Los lugares de servicio a Iuz deben ser viejos, sucios y oscuros. Los servicios del altar son típicamente de hueso, e incluyen muchas calaveras.

Además de las habilidades divinas estándar y de las otras habilidades listadas arriba, Iuz también tiene los siguientes poderes estándar de cualquier semi-diós.

Tan a menudo como se deseé: *dedo de la muerte, invisibilidad, fuerza fantasmal, protección del bien radio de 10', quitar el miedo, convocar seguidores* (1-2 criaturas del mismo tipo y alineamiento, hasta 20 Dados de Golpe en total), *muro de fuerza*.

Tres veces al día: *curar heridas leves, revivir a los muertos*.

Dos veces al día: *disipar el bien, disipar ilusión, disipar magia, visión verdadera*.

Una vez al día: *caparazón antimágico, orden imperiosa* (2 rondas de duración), *umbral, sanar, palabra impía, deseo limitado, símbolo*.



### ST. CUTHBERT (...el del garrote)

Dios menor (Sabiduría, sentido común, verdad, franqueza, dedicación)

CLASE DE ARMADURA: -3 (-8 si lleva su cota de malla)

MOVIMIENTO: 21".

PUNTOS DE VIDA: 224

NÚMERO DE ATAQUES: 2

DAÑO/ATAQUE: Por tipo de arma (+ 8 de bonificación de fuerza)

ATAQUES ESPECIALES: Ver abajo

DEFENSAS ESPECIALES: + 3 o mejor arma para golpear

RESISTENCIA A LA MAGIA: 80%.

TAMAÑO: M

ALINEAMIENTO: Legal Bueno (Neutral)

ALINEAMIENTO DE LOS ADORADORES:

Legal Bueno/Legal Neutral

SÍMBOLO: Palanquilla de madera, Halo de estrella, Sombrero arrugado

PLANO: Arcadia

CLÉRIGO/DRUIDA: Clérigo de 22º nivel/Druida de 8º nivel

GUERRERO: Nulo

MAGO/ILUSIONISTA: Nulo/Nulo

LADRÓN/ASESINO: Nulo/Nulo

MONJE/BARDO: Monje de 7º nivel

HABILIDAD PSIONICA: Clase VI Modos de ataque/defensa: Todos/todas

Fue 20 Int 10 Sab 23 Des 19 Con 25 Car 19

San Cuthbert aparece como un hombre robusto de cara roja y bigote blanco caído y pelo blanco suelto. Lleva una sencilla coraza de placas de encantamiento +5. Encima de su yelmo lleva un sombrero arrugado, y una estela de estrellas de rubíes engastada en platino cuelga de su pecho.

En su mano izquierda lleva un garrote de madera. Esta arma de madera bronceña es en realidad, en manos de St. Cuthbert, un arma +3 que se equipara a un mangual. Cualquier humano tocado por el garrote debe hacer un tiro de salvación contra conjuros o será *seducido* durante 5-20 turnos. En su mano derecha porta la legendaria *Maza de San Cuthbert*, una *maza de disruptión* +5 con otros poderes. Si la tirada "para impactar" es un 20 natural, la víctima pierde 1 punto de inteligencia (sin tiro de salvación, ni resistencia mágica). La *Maza de San Cuthbert* tiene los siguientes poderes adicionales: bendecir (por toque), conocer el alineamiento (una vez al día), don de lenguas, exorcismo (una vez al mes), y quitar maldición (siete veces por semana).

San Cuthbert odia el Mal, pero su mayor interés es la Ley y el Orden, y el trabajo dual de conversión y prevención de la reincidencia de los "verdaderos creyentes". Rara vez abandona su plano, a menos que un gran deber lo lleve a salir. Cuando está en

el Plano Principal, aparece a veces como un campesino manchado de estiércol, o como un vagabundo vestido de verde, o como un anciano y quebradizo calderero. En estas formas, pone a prueba la doctrina de sus fieles, o busca nuevos conversos. Puede entrar o salir usando *umbral* a Arcadia o del Plano Material Principal a voluntad.

Las tres órdenes del sacerdocio de St. Cuthbert son los *Chapeaux*, las *Estrellas* y los *Acantonados*. Los Chapeaux se visten con variadas vestimentas, pero todos llevan sombreros arrugados. Buscan convertir a la gente a la fe. A tercer nivel, cada uno obtiene la habilidad de lanzar un conjuro de *garrote* cada día.

Los Estrellas visten túnicas verdes oscuras con un símbolo sagrado de halo de estrellas hecho de cobre, oro o platino (dependiendo de su estatus). Buscan mantener la pureza doctrinal entre los fieles. A cuarto nivel, cada clérigo de los Estrellas gana la habilidad de lanzar un conjuro de *PES* cada día.

Los Acantonados son los más numerosos de entre estas órdenes, sirviendo como ministros y protectores de los fieles. Visten con ropajes sencillos de color marrón y rojizo, y utilizan el símbolo sagrado de un garrote de roble o de madera de bronce. A segundo nivel, cada uno gana la habilidad de lanzar un conjuro de *don de gentes* cada día.

Aunque San Cuthbert tiene muchos grandes lugares de culto, lo habitual son los santuarios a pie de camino y las capillas rústicas son lo habitual. Sus seguidores se encuentran principalmente en el centro de Flanaess, alrededor de Falcongrís, la Costa Salvaje, Urnst y Verbobonc. Existe una gran rivalidad entre los que siguen a San Cuthbert y los seguidores de Pholtus (de la Luz Cegadora).

Además de las habilidades divinas estándar (indicadas al principio de este Apéndice) y las otras habilidades enumeradas anteriormente, San Cuthbert también tiene los siguientes poderes estándar de cualquier dios menor.

Tan a menudo como se deseé: *controlar temperatura radio de 10'*, *invisibilidad mejorada*, *fuerza fantasmal mejorada*, *quitar maldición*, *quitar el miedo*, *convocar seguidores* (1-3 criaturas del mismo tipo y alineamiento, 25 Dados de Golpe en total).

Cuatro veces al día: *disipar el mal*, *disipar ilusión*, *disipar magia*.

Tres veces al día: *curar heridas graves*, *resurrección*, *visión verdadera*.

Dos veces al día: *caparazón antimágico*, *umbral*, *sanar*, *palabra sagrada*, *polimorfar a otro*, *protección del mal en un radio de 20'*, *símbolo*.

Una vez al día: *orden imperiosa* (3 rondas de duración), *conjuro de muerte*, *globo menor de invulnerabilidad*, *empeño*, *restablecimiento*, *atravar el alma*, *deseo*.





## Apéndice B: Monstruos

### ZUGGTMOW (Dama demoníaca de los hongos)

FRECUENCIA: Muy rara

NÚM. APARICIÓN: 1 (único)

CLASE DE ARMADURA: 0 (cuerpo) o -2 (cabeza)

MOVIMIENTO: 15" (6" en paredes o techos) o 12" en forma humana

DADOS DE GOLPE: 49 (222 CV)

% PROB. EN GUARIDA: 40%.

TIPO DE TESORO: H, S, T

NÚM. DE ATAQUES: 2 + 2 ó 2

DAÑO/ATAQUE: 2-8 cada uno (x4) ó 2-12/2-12

ATAQUES ESPECIALES: Ver más abajo

DEFENSAS ESPECIALES: + 2 o mejor arma para golpear

RESISTENCIA A LA MAGIA: 85%.

INTELIGENCIA: Genio

ALINEAMIENTO: Caótico Maligno

TAMAÑO: L (M en forma humana)

HABILIDAD PSIÓNICA: 222

Modos de ataque/defensa: Todos/todas

NIVEL/VALOR DE PE: X/45.170 (y ver más abajo; x 10 si se mata permanentemente)

Zuggtmoy, Dama Demoníaca de los Hongos, la temible gobernante caída del 222º plano espantoso del Abismo, aspiraba a establecer su dominio sobre una parte del mundo. Con la ayuda de Iuz formó el Templo del Mal Elemental y durante un tiempo provocó muerte, destrucción y gran sufrimiento. Entonces las fuerzas del Bien lucharon contra ella, y fue sorprendida y atada durante la toma del Templo. Los clérigos y los magos rivales la confinaron en algún lugar bajo tierra, supuestamente con la ayuda de una o más deidades.

Aunque Zuggtmoy tiene una clase de armadura relativamente ligera para un demonio mayor, tiene un gran número de puntos de golpe. Además, regenera 1 punto de golpe por ronda, o el doble si está dentro o sobre suelo suelto.

En su forma natural, Zuggtmoy es capaz de moverse rápidamente a pesar de su volumen, y puede caminar por las paredes o incluso al revés (como por los techos), aunque estos modos reducen su velocidad máxima. Puede utilizar sus 4 seudópodos para golpear a sus oponentes, cada uno de los cuales infinge 2-8 puntos de daño. Puede dirigir hasta dos golpes contra un solo oponente; si ambos aciertan, se infligen también 5-8 puntos adicionales de daño por aplastamiento (un daño total de 9-24 puntos por los dos golpes). Zuggtmoy puede elegir pisotear, en lugar de golpear con golpes. El pisoteo, que sólo es efectivo contra criaturas tumbadas o pequeñas (me-

nos de 4'), consiste en dos ataques contra un oponente, cada uno de los cuales infinge 2-12 puntos de daño; si ambos impactan, la víctima también queda aturdida durante 1-4 rondas.

En su forma humana, con la apariencia de una vieja

decrépita y débil, Zuggtmoy sólo puede atacar con algún arma o poder de tipo conjuro (a 22º nivel de uso de la magia).

Zuggtmoy tiene los siguientes poderes, cada uno utilizable a voluntad:

*caparazón antivegetal  
viaje astral  
hechizar plantas  
oscuridad continua  
detectar el bien  
detectar magia  
enzarzar  
miedo 15' de radio  
invisibilidad mejorada  
inmovilizar plantas  
levitar  
localizar plantas  
puerta vegetal  
crecimiento vegetal  
pasamiento vegetal  
contaminar comida y bebida  
ilusión programada  
leer idiomas  
leer magia  
silencio radio de 15'  
trampa de lazo  
comunicarse con las plantas  
telequinesia (10.000 po de peso)  
don de lenguas  
viajar mediante plantas  
tropiezo*

Puede volverse *etérea* dos veces al día, y puede usar cada uno de los siguientes una vez al día:

*deseo limitado, umbral, convocar hongos.* Su *umbral* (70% de éxito) puede intentarse hasta una vez por ronda, pero sólo tendrá éxito una vez al día; esta invoca (01-50) 1-4 demonios de tipo I, (51-75) 1-3 demonios de tipo II, (76-90) 1-2 demonios de tipo III, o (91-00) 1 demonio babau de tipo III, o (91-00) 1 demonio babau. (Los tres primeros se describen en el MANUAL DE MONSTRUOS de AD&D®, páginas 16-18. Para el babau consulta el MANUAL DE MONSTRUOS II, página 36).

Cuando Zuggtmoy utilice su habilidad de invocar hongos, consulta esa tabla y tira 1d6 para encontrar los monstruos que responden. Estos llegan en 1 ronda, rezumando por todo su cuerpo hincha-do. Todos los hongos se describen a continuación, además de los estándar listados. Siempre que Zuggtmoy está en su guarida, le acompañan todas las criaturas de la tabla de invocación (en el número





máximo indicado), así como setas venenosas, mohos (marrones, rojizos y amarillos), y una hueste de crecimientos peligrosos y desagradables.

Como actualmente está atada en una parte de las mazmorras que ella misma creó, el premio de PE para los conquistadores de Zuggtmoy es mucho menos menos de lo normal: 28.770. (Consulta el área 353 para ver los detalles sobre sus límites, y para los valores de PE revisados si es parcialmente liberada).

#### Tabla de Invocación de Hongos

Tirada de dados	Hongos invocados
1-2	ascómidos
5-8	phycómido
4-6	zygoms
3-6	ustiluagores
2-4	basidirondos
5-8	hongos violetas

**Descripción:** La forma natural de Zuggtmoy es bulbosa. Se asemeja a un bola de aire fungosa con una seta que crece en su parte superior. Cuatro patas elefantinas con extremos de ventosa sostienen el cuerpo esférico. El torso globular está aplanado en la parte inferior y se abomba en su ecuador, de modo que las patas alcanzan un poco más de 3 pies de altura, el cuerpo se extiende otras 30 pulgadas, pero con un diámetro horizontal de casi 5 pies. El cuello del tallo del hongo tiene dos pies de largo, coronado por una cabeza que parece tener rasgos humanoides achabados. Los ojos son redondos, negros y de aspecto inexpresivo.

Zuggtmoy puede extrudir un par de brazos pseudopodiales de tres pies de largo desde cualquier hemisferio de su cuerpo, a voluntad. Estos crecimientos pueden extender dígitos oponibles si lo desea.

La coloración del cuerpo es variable, ya que Zuggtmoy es capaz de cambiarla para adaptarse a su entorno, aunque normalmente es de un color blanco grisáceo o blanco pardo, siendo la cabeza ligeramente más oscura. El color puede ser verde musgo, marrón apagado, rojo-naranja, púrpura moteado, etc., abarcando todo el espectro de colores posible de los crecimientos de los hongos. La textura del cuerpo y el olor son también obviamente fúngicos. En todo, Zuggtmoy es repugnante a la vista y repugnante al olfato; manchas de moho, verdín y tizón cubren su cuerpo. Su fuerza es grande (19), y su peso bruto es bastante alto, a pesar de su naturaleza fúngica, de unas 1.000 libras.

#### LOS RETOÑOS DE ZUGGTMLOY

Aquí se resumen los detalles de los diversos mohos y crecimientos que se encuentran típicamente junto a Zuggtmoy. La mayoría pueden añadirse fácilmente a aventuras, pero no complementan a los actuales compañeros de Zuggtmoy (ver Nivel Tres de la Mazmorra) hasta que o a menos que ella gane más libertad, especialmente la capacidad de *convocar hongos*.

**Ascómido (MM2 página 10):** CA 3, MV 12", DG 6 + 6, #AT 1, D infección, AE chorro de esporas afixante, DE inmune a las armas contundentes, 1 punto por arma cortante, ½ de daño normal por conjuros (+4 de bonificación al tiro de salvación), AL N(E) Tam G (5-10' de diámetro), N/PE VII/775 + 8/pg; (recibe el doble de daño de las armas perforantes, daño normal por frío)

**Basidiron (MM2 página 15):** CA 4, MV 6", DG 5 + 5, #AT 1, D 2-8 + asfixia (salva contra el veneno o muere en 2-5 rondas), AE esporas alucinantes a un radio de 20-35 radio, DE ataques de frío sólo ralentizan, AL N(E), Tam M (6-7 de altura), N/PE VI/475 + 6/pg

**Hongo, Violeta (MMI página 42):** CA 7, MV 1", DG 3, #AT 1-4, D putrefacción, AL N, Tam p-M, N/PE III/135 + 4/pg

**Moho, Marrón (MMI página 71):** CA 9, MV 0", AE daño por frío 4-32 a todos dentro de 5 pies, DE el fuego lo agranda, sólo le afecta el frío mágico, AL N, Tam p-G

**Moho, Ruso (MM2 páginas 91-2):** CA 9, MV 0", DG 12-16 pg por trozo, AE nube de esporas 3' de radio = Daño 5-20 y salvación contra veneno o muere en 2-5 turnos, DE inmune al fuego, frío, golpes, la mayoría de los conjuros, AL N, Tam p-G

**Moho, Amarillo (MMI página 71):** CA 9, MV 0", DG 2 por parche, #AT 1, D1-8, AE nube en cubo de 10', salva contra veneno o muere, DE afectado sólo por fuego o luz, AL N, Tam p-G

**Jalea Ocre (MMI página 75):** CA 8, MV 3", DG 6, #AT 1, D 3-12, DE el rayo lo divide, AL N, Tam M, N/PE VI/150 + 6/pg

**Cieno, Gris (MMI página 49):** CA 8, MV 1", DG 3 + 3, #AT 1, D 2-16, AE corroe (misma tasa que el pudín), DE inmune a conjuros, calor, frío, AL N, Tam M-G, Psi 21-121 (raro), N/PE IV/200 + 5/pg

**Phycómido (MM2 página 101):** CA 5, MV 3", DG 4, #AT 2, D 3-6/3-6, AE infección, DE la mitad del daño por fuego (bonificador +4 al tiro de salvación), AL N(E), Tam p (2' de diámetro), N/PE: V/280 + 5/pg

**Pudín, Negro (MMI página 10):** CA 6, MV 6", DG 10, #AT 1, D 3-24, AE disuelve madera y metal, DE inmune a todo excepto al fuego, se divide por los golpes, AL N, Tam p-G, N/PE X/1350 +14/pg

**Pudín, Marrón (MM2 página 102):** CA 5, MV 6", DG 11, #AT 1, D 5-20, AE disuelve cuero y madera en 1 ronda, DE inmune al ácido, frío, veneno, se divide por los golpes, AL N, Tam p-G, N/PE VIII/1600 + 16/pg

**Pudín Grisáceo (MM2 página 102):** CA 7, MV 12", DG 8 + 1 , #AT 1, D 4-24, AE disuelve el cuero en 1 ronda, el metal a la mitad de velocidad que el pudín negro, DE inmune al ácido, frío, veneno, se divide con los golpes, AL N, Tam p-G, N/PE VIII/1.000 +12/pg

**Pudín Blanco (MM2 página 102):** CA 8, MV 9", DG 9, #AT 1, D 7-28, AE disolver sólo carne, DE inmune al ácido, frío, veneno, se divide con los golpes, AL N, Tam p-G, N/PE VHI/1200 + 12/pg

**Limo Verde (MMI página 49):** CA 9, MV 0", DG 2, #AT 1 gota, D se convierte en limo en 1-4 rondas, AE corroe metales, AL N, Tam p, N/PE 11/110 + 2/pg

**Limo, Oliva (MM2 página 110):** CA 9, MV 0", DG 2 + 2, #AT 1 gota, D se convierte en limo en 7-12 días, DE dañado sólo por ácido, frío, fuego o curar enfermedad, AL N, Tam p, L/ PE V/330 + 3/pg

**Ustilagor (MM2 páginas 122-123):** CA 5, MV 9", DG 3 + 3, #AT 1, D 2-5, AE salva contra veneno o recibe 2-5 de daño cáustico, proyección telepática, control de energía, AL N(E), Tam p (12-18 pulgadas de diámetro), PSI 155-180, D/F, N/PE III/135 + 4/pg

**Zygom (MM2 página 132):** CA 8, MV 1", DG 3, #AT 1, D infección, AE secreción pegajosa, AL N(E), Tam p-G (por el huésped), N/PE III/85 + 4/CP



## JUGGERNAUT

FRECUENCIA: Raro  
NÚM. APARICIÓN: 1  
CLASE DE ARMADURA: 2  
MOVIMIENTO: 1" a 12" (ver abajo)  
DADOS DE GOLPE: 10 a 13  
% PROB. EN GUARIDA: 0%.

TIPO DE TESORO: Ver abajo  
NÚM. DE ATAQUES: Hasta 6  
DAÑO POR ATAQUE: 2-12 cada uno  
ATAQUES ESPECIALES: Aplastar (D 10-100)  
DEFENSAS ESPECIALES: Inmune a todo tipo de  
fuego  
RESISTENCIA A LA MAGIA: Estándar  
INTELIGENCIA: Animal a medio  
ALINEAMIENTO: N(E)  
TAMAÑO: L (8-20' de largo)  
HABILIDAD PSIÓNICA: Nula  
Modos de ataque/defensa: Nulo/nulo  
NIVEL/VALOR DE PE: X/3.000 + 14/pg

Un juggernaut es una criatura relacionada con el mímico, que aparece como un gran objeto de piedra de piedra de algún tipo. La forma de la criatura siempre tiene ruedas, rodillos o alguna otra fuente de movilidad.

Así como el mímico puede proyectar un seudópodo, su primo también puede producir varios crecimientos, incluyendo delgadas cabezas dentadas, pinzas, espolones, etc. Puede realizar hasta seis ataques por ronda de esta manera, dependiendo de los límites de su forma.

El juggernaut también puede cambiar de forma hasta cierto punto, pero más lentamente que el mímico. Una vez que los seudópodos son cortados o reabsorbidos en la masa del cuerpo, puede necesitarse hasta un mes para que vuelvan a crecer, de nuevo dependiendo de su forma. Las cabezas de los pseudópodos pueden permitir que el juggernaut haga ruidos de muchos tipos, y unos pocos pueden incluso hablar (aunque mal).

Un juggernaut con ruedas o rodillos no puede girar bruscamente o invertir la dirección a menos que primero se detenga por completo. Por cada 10 pies que recorre, puede girar unos 3 pies; debe recorrer 30 pies para hacer un giro de 90 grados. También es lento al arrancar. En la primera ronda de animación puede moverse sólo 10 pies por ronda, ganando 1" de movimiento adicional cada ronda posterior hasta alcanzar su velocidad máxima de 12". (Por ejemplo, en la novena ronda de movimiento se desplaza a una velocidad de 9").

Este movimiento desgarbado se compensa, por supuesto, con una forma de ataque adicional. Un juggernaut así puede atacar simplemente rodando sobre una víctima, aplastando todo a su paso. Se hace una tirada normal para impactar (si la situación lo permite). Si el juggernaut impacta, todos los objetos

de la víctima deben ser chequeados contra el golpe de aplastamiento. La víctima recibe un daño considerable, un máximo de 10-100 (10d10) puntos si el juggernaut es grande y pesado. La víctima puede hacer una tiro de salvación contra rayo mortal para recibir la mitad del daño, pero el éxito no anula el efecto de aplastamiento de los objetos.





## Apéndice C: Objetos mágicos

### CHALECO DE GÁRGOLA

**Valor de venta PO: 6.000 Valor PE: 1.000**

Cuando se pone, esta prenda *polimorfa* al usuario en una gárgola, con el mismo efecto que el conjuro de *polimorfarse*. No se utiliza ninguna palabra de mando. Los objetos que se llevan son absorbidos por la forma de gárgola, inutilizables. Se otorgan todas las inmunidades, la habilidad de volar y todas las demás características de las gárgolas. La clase de armadura también se ve alterada, pero se modifica por la verdadera Destreza y los efectos mágicos y dispositivos de protección que se lleven puestos o se estén transportando (pero se excluyen los modificadores de armadura y escudo).

Los efectos de la capa pueden producirse hasta un máximo de tres veces al día. El *polimorfar* se produce dentro de 1 segmento después de ponerse la capa, sin las luces brillantes que suelen acompañar a un *polimorfar*. Después del primer turno completo de uso, hay un 10% de probabilidades por turno (acumulativa) de que el portador se convierta mentalmente en una gárgola. Si esto ocurre, el usuario ataca o sale volando (como lo haría una gárgola real). Sólo un *deseo* o la muerte puede a partir de entonces devolver a la víctima a su forma normal.

La capa es dañada fácilmente por cualquier arma de filo, fuego y otros peligros. Si el portador recibe 20 o más puntos de daño de tales ataques, considera que la capa es destruida. La capa puede ser reparada mágicamente (mediante un *deseo limitado* o un encantamiento similar) pero no por medios normales.

Como nota final, pueden encontrarse otras *capas de polimorfismo*. Cada una está diseñada para convertir a quien la porte en una criatura específica. Cada una confiere beneficios y peligros de la manera indicada anteriormente: un completo *polimorfar* (excepto que no se aplican los efectos curativos del conjuro), con la posibilidad también de un cambio mental permanente.

### ICOR DE INTOXICACIÓN

**Valor de venta PO: 900 Valor PE: 500**

Esta sustancia es un jarabe incoloro que se encuentra en viales de media onza. Se puede mezclar con un líquido, aplicar a la comida, o simplemente ser ingerido directamente. El *icor* se seca cuando se expone al aire, endureciéndose en 1 turno. Cuando se consume un frasco del líquido, el usuario se intoxica enormemente en 1 ronda (ver efectos más abajo). Si se consume más, el usuario entra en coma por el exceso. Tomar medio vial produce una leve intoxicación, pero

las dosis menores tienen poco o ningún efecto.

Un vial de *icor* puede servir para tratar un alimento del tamaño de una manzana (unas 10 pulgadas cuadradas de superficie) o cualquier bebida.

Los efectos de la intoxicación se resumen a continuación. Ten en cuenta que todos los modificadores son penalizaciones excepto los que afectan a la valentía y la moral del PNJs. La recuperación de la intoxicación simplemente requiere tiempo, y (si resulta una condición de Comatoso) dormir. Los tiempos necesarios son 2-4 horas para una intoxicación Leve, 4-6 horas para una intoxicación Grave, y 7-10 horas para el estado Comatoso.

	Leve	Grave
Fuerza	0	0
Inteligencia	-3	-6
Sabiduría	-4	-7
Destreza	-2	-5
Constitución	0	0
Carisma	-1	-4
"Tiradas para golpear	-1	-5
Tiradas de salvación	+1	+5
Valentía*	+2	+4
Moral*	+10%	+15%

\* Sólo para PNJs

### CERRADURA RESBALADIZA DE LEOMUND

**Valor de venta PO: 25.000 Valor PE: 5.000**

Esta caja de cobre tiene dos pies de ancho y alto por tres pies de largo. En su parte frontal hay grabadas runas invisibles; estas revelan cuatro palabras de mando. La primera encoge la caja a una duodécima parte del tamaño normal, con todo el contenido volviéndose también diminuto. El peso del cofre encogido, vacío o lleno, es de 30 libras. La segunda palabra hace que el cofre (si es de tamaño normal) funcione como unoconjuro de *cofre secreto de Leomund* (pero sin necesidad de una réplica!). La tercera palabra hace que el cofre vuelva a su tamaño completo o a su lugar normal, según sea aplicable. La cuarta palabra hace que crezca al cuádruple de su tamaño, con lados, parte superior y fondo de un pie de espesor, enormes bandas de cobre, y un peso de 1.200 libras.

### BOLSITA DE CONTENCIÓN

**Valor de venta PO: 4.000 Valor PE: 800 (por bolsa)**

Estas bolsas de cuero o tela aparentemente normales se encuentran en grupos de 3-6 (Id4 + 2) unidas a un cinturón. Cada bolsa puede contener 100 po (o diez libras de peso) como si fuera sólo 1 po (o una décima de libra). Sin embargo, nada más grande que 1 x 2 x 3 pulgadas puede caber en un bolsillo, y el volumen cúbico máximo de capacidad de un bolsillo es de 3 x 6 x 12 pulgadas. (Así, los frascos de agua bendita cabrían fácilmente, pero una daga o una varita no, en la mayoría de los casos).

### FRAGARACH

**Valor de venta PO: 90.000 Valor PE: 18.000**  
(incluyendo valor de la vaina de 35.000 po)

Esta robusta espada de acero porta un poderoso encantamiento. Fue originalmente diseñada para un semidiós (Lugh) de otro tiempo, y finalmente pasó al entorno de MUNDO DE FALCONGRÍS™ (Oerth). Sirvió a las fuerzas del Bien durante un tiempo, pero pronto cayó en manos de los secuaces del Mal Caótico. Ha estado en sus garras durante una década o más, descansando oculta en el Templo del Mal Elemental, custodiado por los peores elementales. Fragarach significa "La que Responde".

La espada es de alineamiento Legal Bueno. Cualquier criatura Caótica (Neutral, Malvada o Buena) que intente agarrarla recibe 1-6 puntos de daño y cae sin sentido durante 1-10 rondas. Una criatura Neutral (Verdadera, Buena o Malvada) que la sostenga recibe sólo 1-3 puntos y se desmaya durante 1-4 rondas. En manos Malvadas, Fragarach no tiene ninguna bonificación "a impactar"; en manos de un Legal Neutral, sólo golpeará a un oponente por ronda. La espada funciona perfectamente sólo para un usuario Legal Bueno. En tales manos, su bonificación de +4 siempre funciona, y golpeará tantos adversarios de forma infalible como han golpeado a su poseedor. Fragarach siempre impacta a todos esos objetivos, el +4 se refiere sólo al daño adicional. Si el oponente es de alineamiento Malvado tira un d20, y con un 20 natural dicho oponente sufre +8 puntos de daño adicional. Ten en cuenta, sin embargo, que La que Responde siempre golpea en último lugar en un ronda de combate cuerpo a cuerpo.

La espada tiene una empuñadura de plata y oro, muy hábilmente forjada. Su guarda y pomo están engastados con esmeraldas perfectas (corindón): 7 gemas, valor total 65.000 po. Su vaina está igualmente adornada con metal precioso y decorada con muchas gemas de tonos verdes y dorados, por valor de otras 35.000 po.

### VARITA DE UNA MARAVILLA

**Valor de venta PO: 10.000 Valor PE: 6.000**

Bastante similar a su prima, la siempre popular *varita maravillosa*, este objeto produce resultados resultados extraños e impredecibles para los usuarios de cualquier clase o tipo. El efecto exacto producido en cualquier uso se determina mediante una tirada aleatoria de 1d100, con referencia a la siguiente tabla. La varita utiliza 1 carga por función. No se puede recargar. Permite realizar tiradas de salvación siempre que sean aplicables, contra varitas a menos que el efecto sugiera otra categoría.

La varita funciona a 6º nivel de experiencia, como



01-02	El objetivo pierde todo el pelo, la piel o las plumas.
03-07	Se abre una fosa de 10' de profundidad (cualquier anchura necesaria) bajo los pies del objetivo.
08-09	El objetivo gana un bonificador de +1 "para golpear" durante los siguientes 3 rondas.
10-11	Aparecen 100 pequeños murciélagos, que pululan alrededor de la cabeza del portador durante un asalto, y luego se alejan.
12-13	Al objetivo le crecen alas, brazos o tentáculos.
14-15	Una jaula de pesados barrotes de hierro (10' * 10' x 10') rodea al portador.
16-17	Cada pieza de equipo de cabeza en un radio de 20 pies (incluyendo cascos) se convierte en un casquete rematado por un dispositivo con cuchillas, que giran con cualquier brisa.
18-22	El color del objetivo cambia a rosa intenso.
23-25	Todo el oro en un radio de 10 pies del portador se convierte en plomo.
26-29	El objetivo se cubre con una gruesa capa de miel.
30-32	En cada uno de los siguientes 5 rondas, 2-8 pp salen disparadas de cada una de las orejas del portador.
33-34	El objetivo se viste con un hermoso abrigo de seda bien confeccionado (valor de 2.000 po, pero mágico y dispicable).
35-39	El objetivo se polimorfa en un conejo gigante (como el conjuro <i>polimorfar otro</i> ; comprueba el cambio mental).
40-41	Al objetivo le crece un gran bigote en 1 asalto (posiblemente con perilla).
42-43	Miles de abejas llenan el área en un radio de 30 pies del portador, interfiriendo con la concentración e impidiendo el lanzamiento de conjuros y el combate. Permanecen durante 5-20 turnos, pero no abandonan la zona, excepto para seguir a la miel.
44-48	El objetivo se ve afectado por la danza irresistible de Otto durante 3 rondas (sin tiro de salvación).
49-52	Un chorro de ácido sale disparado a 10' de distancia, infligiendo 3-24 puntos de daño (como si fuera aliento de dragón; salva la mitad del daño).
53-55	Aparecen varios instrumentos entre el portador y el objetivo. Tocan con fuerza y marchan de un lado a otro durante 3-6 rondas, como si como si los tocaran músicos invisibles, y luego se desvancen. Cualquiera que intente interferir recibe de 2 a 12 puntos de daño de daño y es lanzado hacia atrás 10 pies.
56-57	El árbol crece bajo el portador y se eleva hasta el techo o a 50' de altura, lo que sea menor.
58-62	Llueven cien peces muertos y pútridos en un radio de 30' del portador.
63-68	El objetivo brilla durante 5 rondas (como si fuera un <i>fuego feérico</i> de doble intensidad), pero después el portador se desvanece (invisible, no dispicable) durante 2-5 rondas.
69-70	Sonido de campanas sale de la varita, ahogando todo el ruido y el habla durante 2-5 rondas.
71-75	Se lanza un efecto de <i>dispar magia</i> en todo lo que se encuentre a 20 pies de la varita, como si fuera un lanzador de 11º nivel.
716-77	El portador se <i>polimorfa</i> en una mula-centauro.
78-84	Efecto de <i>convocar monstruos IV</i> , como si fuera realizado por el portador de la varita.
85-86	El objetivo gana 3-12 (3d4) puntos de golpe, que permanecen durante 6 turnos (no son dispicables; el daño recibido se elimina primero de los puntos de golpe añadidos).
87-90	El portador flota a 10 pies de altura (como si se lanzara <i>caída de pluma en gravedad inversa</i> ), flota durante 3-6 rondas, luego cae repentinamente
9145	Ocho esferas de fuego de diferentes tonos salen disparadas a intervalos de 1 segmento, golpeando al objetivo y aparentemente causando grandes cantidades de daño (en realidad sólo 1 punto de cada una).
96*99	Todas las armas que se tengan en la mano a menos de 30 pies se convierten en ramos de flores.
00	<i>Rayo mortal</i> sobre el objetivo (6' de alcance máximo).

es normal para tales dispositivos, y todos los cambios físicos producidos (crecimientos, *polimorfar*, etc.) son dispicables con las posibilidades normales.

#### OTRAS ESPADAS DE RESPUESTA

**Valor de venta de PO:** 50.000 **Valor de PE:** 10.000  
(más vaina: 16.000 po)

Cuando Fragarach llegó por primera vez a este mundo, recibió una atención inmediata y una rápida fama; tanta, que otras seis espadas como esta fueron forjadas y encantadas. Estas son armas menores, por supuesto, y sus alineamientos varían. Cada una tiene un bonificador de +2 (y no pueden impactar a opon-

nentes golpeados sólo por armas +3 o mejores). Con una tirada natural de "impactar" natural de 1, no se aplica ninguna bonificación; con un 20, al igual que su predecesora, la bonificación se duplica (a +4). Estas espadas menores se identifican por las diferentes gemas engastadas en su guarda y pomo. Se dice que son de amatista, aguamarina, granate, peridoto, topacio y piedras de turmalina, con un valor combinado de unos 24.000 po por arma, 16.000 po por vaina. Estas armas reciben el nombre de Rebativora, Dañina, Replicadora, Retornadora, Silenciadora, y La que Habla, en honor a Fragarach.

#### LENTE DE TRANSFORMACIÓN

**Valor de venta del artefacto:** 22.500

Este artefacto es una lámina de cristal nublado, de 7 pies de ancho y alto y 3 pulgadas de espesor. Fue creada por Iuz, que la colocó en la mazmorra para sus propios malignos fines.

La hoja de cristal parece nublada desde un lado, pero clara desde el otro. Ningún *detectar conjuro* funciona a menos de 20 pies de ella, excepto el de *detectar magia*, que revela un poderoso dweomer sobre la hoja de cristal, y (si la lente está activada) que una magia menor afecta a la zona en un radio de 20 pies de ella.

La *lente* se activa siempre que cualquier fuerza vital (viva o no) se acerque a menos de 3 pies del lado claro. El lado nublado de la lente comienza a brillar, su resplandor produciendo un efecto de *luz continua* en un ronda. Visto desde el lado nublado, los usuarios (que estén en el lado claro) aparecen como los opuestos reales de sus formas verdaderas. Un paladín aparecería como demoníaco o diabólico; un monstruo Caótico Malvado podría aparecer como un paladín, o como un deva, planetario o solar. Los efectos visuales adicionales (llamas y humo, cielo y nubes esponjosas, etc.) se producen automáticamente como una configuración de fondo apropiada a la forma visual (falsa). Sentimientos sencillos (miedo, paz, etc.) son igualmente proyectados a los espectadores de la ilusión, no permitiendo ningún tiro de salvación (aunque la inmunidad total a PES innata niega los efectos emocionales). El lado nublado de la *lente* se oscurece rápidamente cuando el usuario(s) se alejan del lado claro.

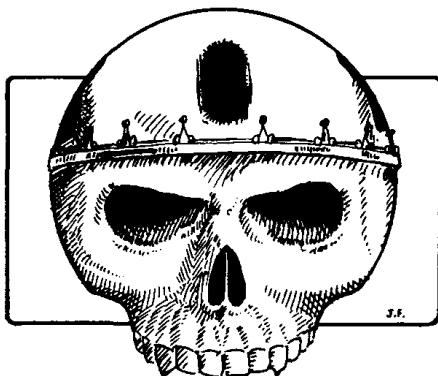
La *lente* funcionará tan a menudo como se deseé. Está protegida por un *campo de fuerza* poderoso y permanente, y es impermeable al daño de cualquier cosa que no sea un dios. Incluso *pasamiento* y *cristalizar* son inútiles contra su poderoso dweomer. Una vez montado, tal como se indica aquí, no puede ser eliminado por un poder menor que el de Iuz, excepto por un *deseo*, e incluso eso puede hacer que la *lente* se rompa en el intento (un 25% de posibilidades). Un último dweomer permite a Iuz saber si la *lente* se ha destruido, y quién lo ha hecho.

#### EL ORBE DE LA MUERTE DORADA

**Valor de venta del artefacto:** 75.000

Este objeto (también conocido como *Calaveramarilla*, *Calaveradourada* o el Orbe de la Muerte) es un poderoso objeto mágico creado por Zuggtmoy e Iuz. Debido a su naturaleza y aura, ningún paladín lo tocará voluntariamente, ni tampoco ningún clérigo del Bien; ellos sienten su inmenso Mal innato.

El Orbe de la Muerte es una esfera de oro de tres pulgadas de diámetro, con una forma que recuerda a la de un cráneo humano sin la mandíbula inferior. Sobre la corona hay una diadema elevada con depresiones, esta última diseñada para albergar cuatro grandes gemas,



una que representa cada elemento. El Orbe sólo tiene poderes limitados sin estas gemas. Su poseedor puede, a voluntad, *detectar mentiras, conocer el alineamiento, y veneno* (como el reverso de un conjuro de *neutralizar veneno*).

El poseedor aprende directamente del *Orbe* los detalles completos de los poderes utilizables, pero no información sobre los efectos de Carisma (explicados más adelante), los poderes potenciales (como los obtenidos por la adición de gemas), los efectos desfavorables, ni la siguiente capacidad de protección del *Orbe*. Ni Zuggtmoy ni Iuz pueden dañar al poseedor de *Calaveradora*, ni puede ser el agente que emplee a otro para causar daño al usuario.

Si el poseedor contempla el gran trono del Templo del Mal Elemental (nivel superior, área 3), él o ella inmediatamente sabe cómo manejar el Trono. Se puede hacer que el Trono suba y baje por sí mismo, gracias al usuario, entre las obras de la parte superior del Templo y el nivel tres de la mazmorra (área 340).

El Carisma del usuario con respecto a las criaturas Caóticas Malvadas se eleva a 20, o a -3 cuando está enfadado. Se aplican los efectos correspondientes, es decir, para Carisma 20, + 45% al Ajuste de Reacción, Máximo 25 Secuaces (todos Caóticos Malignos), 60% de Lealtad Base, El *poder de sobrecogimiento* afecta hasta 2 Dados de Golpe o Niveles; para Carisma -3, -50% de Ajuste de Reacción, *Horror* que afecta hasta 4 Dados de Golpe o Niveles (de nuevo, sólo de criaturas Caótico Malignas). Los afectados por el *poder de sobrecogimiento* o *Horror* quedan aturdidos sin poder actuar por la mera visión del poseedor (sin tiro de salvación posible), y no pueden iniciar ninguna acción que no sea la de defensa física.

#### Efectos negativos:

Ningún resultado Bueno se puede obtener con el empleo de los poderes del *Orbe de la Muerte*, excepto a muy corto plazo o temporalmente. Por lo tanto, si el mal puede resultar de cualquier uso del Orbe, esto ocurre junto a lo que realmente se hecho. Por ejemplo, un elemental conjurado para luchar contra algunas criaturas malignas lo hará de esta forma, pero de tal manera que les permita dañar al máximo a los socios

del quien lo conjuró. Además, cada vez que se usa el *poder de sobrecogimiento* el usuario pierde 1 punto de carisma (pero solo con respecto a los que no son Caótico Malignos).

Tanto Zuggtmoy como Iuz conocen la identidad y la ubicación exacta de cualquier persona que posea Calaveramarilla (su capacidad de detección supera todas las protecciones, mágicas o mundanas). A pesar de la protección del *Orbe de la Muerte*, Zuggtmoy y/o Iuz pueden intentar persuadir u obligar al poseedor para que entregue el *Orbe* (aunque no pueden tomarlo por la fuerza). Sin embargo, el poseedor se ve obligado a cooperar ante estos seres del Mal, en un grado que se corresponde con la pérdida de Carisma (debida al uso del *Poder de sobrecogimiento*) - existiendo un 10% de probabilidad de persuasión por cada punto que se haya perdido. En la práctica, si el personaje no coopera de forma natural, tira un d% para comprobar la probabilidad actual correcta, e informa en privado al jugador si se ha producido la persuasión.

Cualquier personaje que entregue el *Orbe de la Muerte* a Zuggtmoy o a Iuz se convierte en un esclavo sin esperanza del ser Maligno correspondiente, vagando para siempre tras él. (Esto elimina permanentemente al PJ del juego).

#### Las Gemas de Poder elemental

Las gemas del *Orbe*, y los poderes adicionales que otorgan, son los que se muestran en la tabla.

Las cuatro gemas del tamaño y la forma correctos para encajar en la diadema del *Orbe* están ocultas en los Nodos Elementales conectados al Templo del Mal Elemental.

Cada gema irradia un fuerte encantamiento. Cuando se toca, una gema liberada transporta inmediatamente a todas las criaturas en un radio de 50 pies al correspondiente Nodo Elemental. No se aplica ningún tiro de salvación, y las víctimas llegan al centro del mapa del Nodo (ver sección correspondiente). La gema viaja con las víctimas. No se produce ningún otro efecto, y ningún poder es recuperado. No se produce ningún efecto si se toca una gema mientras se está en su nodo correspondiente, pero recuerda que el efecto de transporte se produce en otro lugar siempre que se toque la gema liberada. Por tanto, puede que ocurran viajes repetidos antes de que el poseedor se dé cuenta de que lo suyo es utilizar un contenedor (idealemente el *Orbe*) para evitar tocar la gema y con ello el viaje involuntario.

Cuando una de estas gemas se coloca dentro de su cavidad en la diadema, el poseedor obtiene las siguientes habilidades, e inmediatamente se da cuenta (y comprende mágicamente el proceso) de cada uno de los

siguientes efectos:

1. El poder de conjuro anotado, utilizable una vez por semana.
2. Viajar hacia y desde el correspondiente Plano Elemental a voluntad (como si se usara el conjuro *teleportar sin error*, pero sin posibilidad de error).
3. La existencia confortable en el correspondiente elemento del Plano Elemental, sin sufrir ningún daño ambiental.
4. *Conjurar elemental* una vez por semana, invocando desde el Plano correspondiente; sin embargo, no es necesario el control mental mientras se sostiene el *Orbe* (produciendo un efecto muy parecido al de los conjuros de los druidas). El elemental es de tamaño pequeño (8 DG) pero con un máximo de puntos de golpe (64). (Sin embargo, ten en cuenta que tal invocación NO es posible mientras se esté en el mismo Plano Elemental).
5. Invocar y controlar un demonio del tipo indicado hasta 3 veces al día, pero nunca más de una vez por hora (6 turnos).

Antes del asalto final al Templo por parte de las fuerzas del Bien, Zuggtmoy escondió cuidadosamente las gemas en sus correspondientes Nodos Elemental. Luego confió *Calaveramarilla* sin gemas a su sacerdocio, mientras se enfrentaba al ataque de aquellos cuya magia la atrapó en su propia fortaleza.

#### Destrucción del *Orbe*:

El *Orbe de la Muerte* sólo puede ser destruido si todas sus gemas están correctamente insertadas. Entonces debe ser sometido a los siguientes efectos, en rápida sucesión y en el orden adecuado: un viento de 50 o más mph de fuerza; el golpe de un mazo hecho de una pieza sólida de granito; una llama muy caliente (1.000 grados F); y su inmersión en agua muy fría (32 grados F). El procedimiento hace que el *Orbe* se rompa, lo que provoca que los Nodos Elementales y el Templo Mayor (Nivel de la Mazmorra Cuatro, área 417) se derrumben, y también los niveles de la mazmorra superiores. Zuggtmoy recibe 111 puntos de daño físico, es incapaz de utilizar ningún poder durante cuatro días, y no puede salir de su propio Plano Abisal durante 40 años. Iuz, al tener menos invertido en el *Orbe de la Muerte*, sólo pierde los servicios de las criaturas elementales malignas durante cuatro años.

Elemento	Gema	Conjuro	Demonio
Aire	Cuarzo ahumado	Caminar sobre el viento	Babau
Tierra	Cornalina	Terremoto	Tipo I
Fuego	Granate	Descarga flamígera	Tipo II
Agua	Acuamarina	Muro de hielo	Tipo III



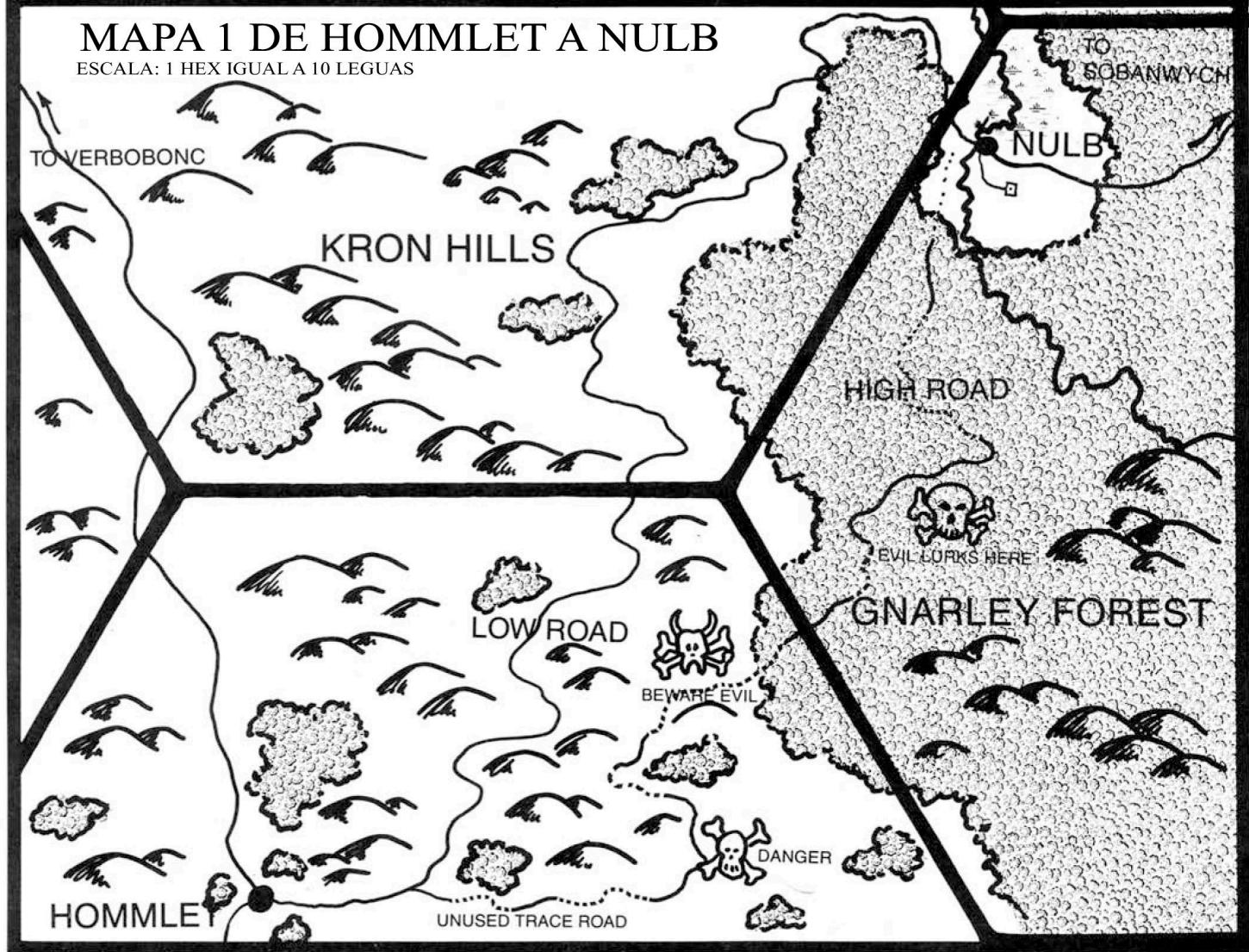
# EL TEMPLO DEL MAL ELEMENTAL

Este libreto contiene todos los mapas necesarios para jugar toda la campaña. Cada uno va etiquetado en relación a una sección concreta del libro de aventuras. Eres libre de marcar o cambiar estos mapas según la mazmorra va cambiando durante el juego.

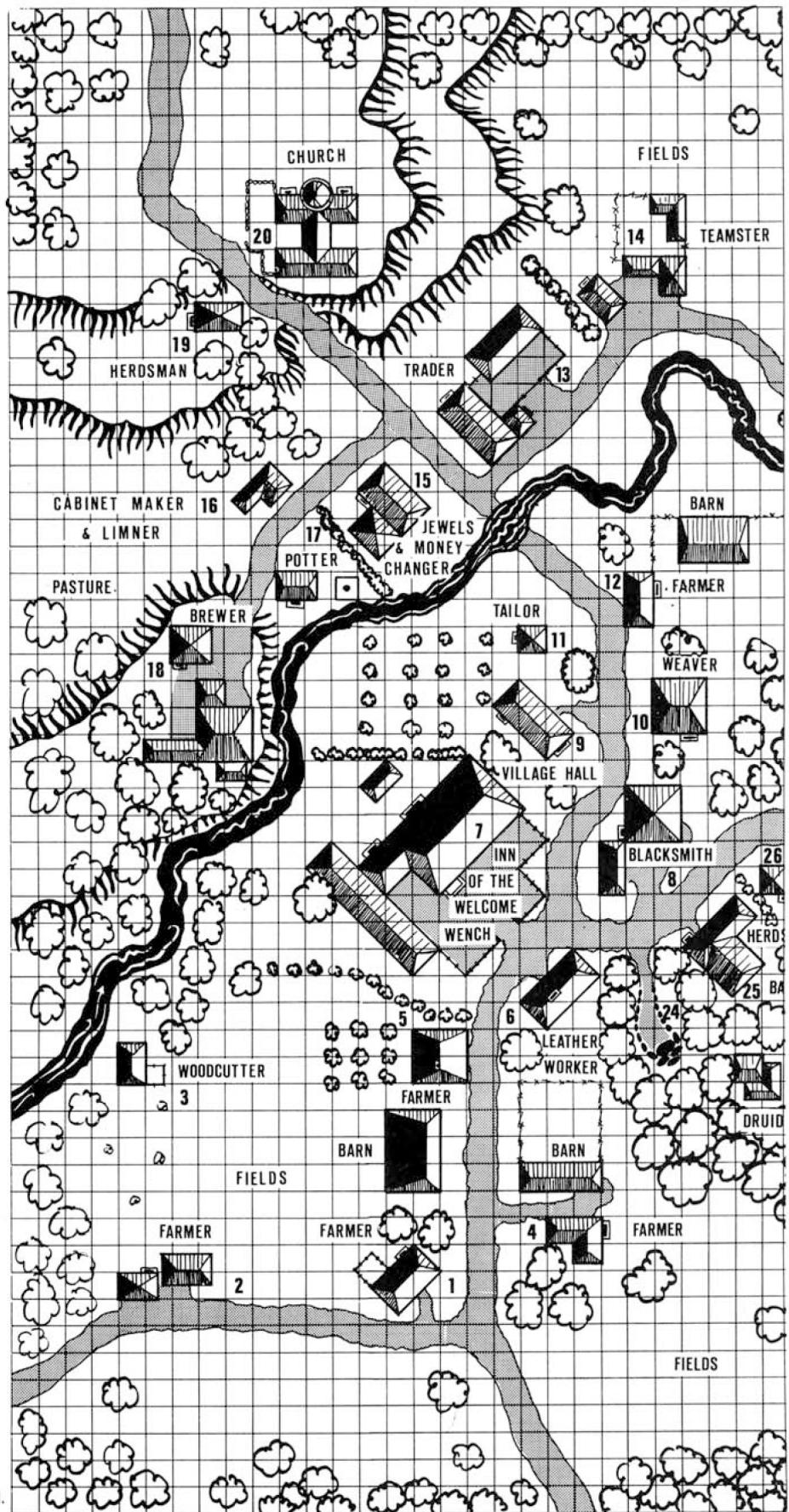
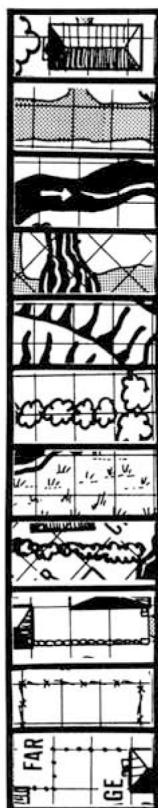


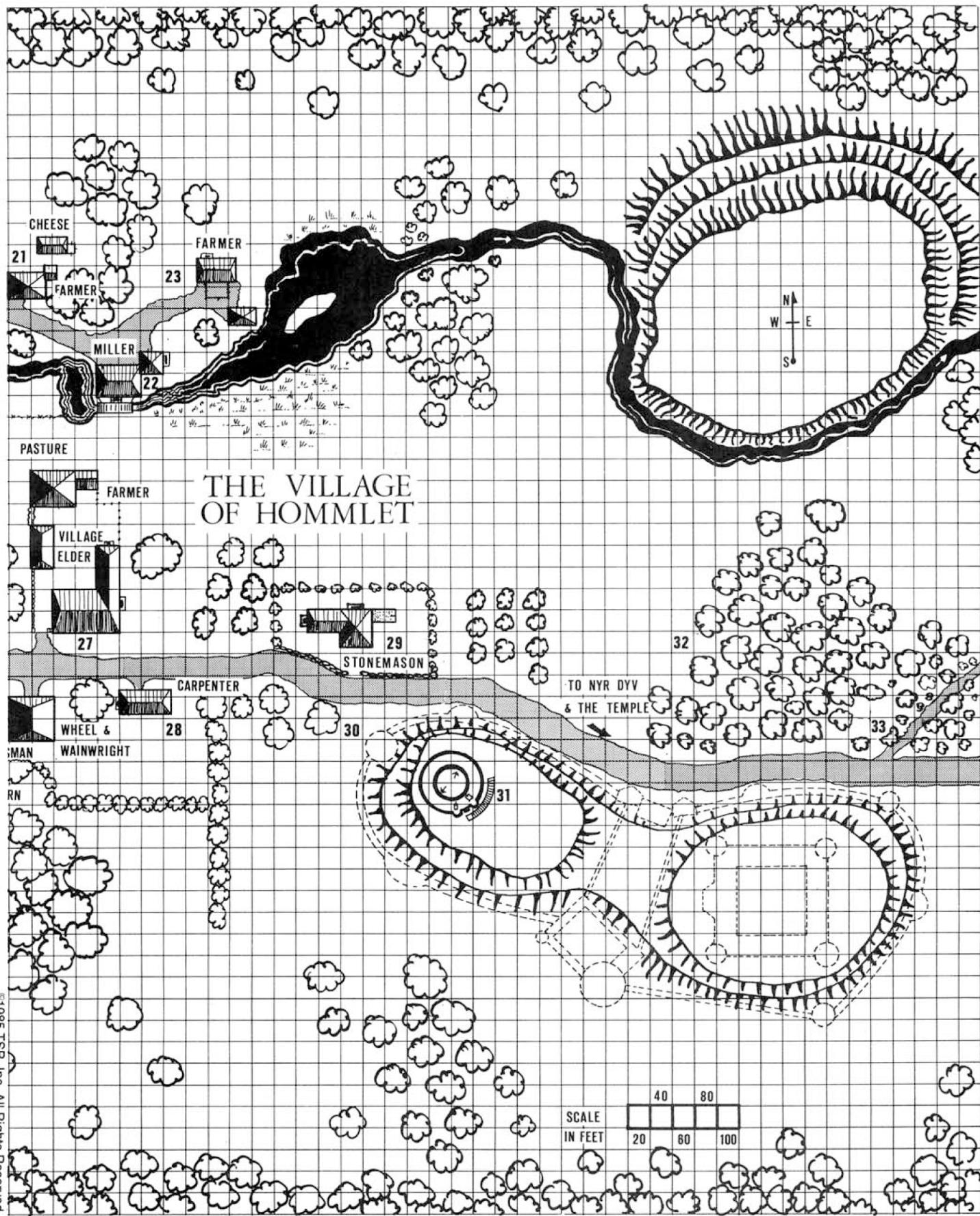
## MAPA 1 DE HOMMLET A NULB

ESCALA: 1 HEX IGUAL A 10 LEGUAS

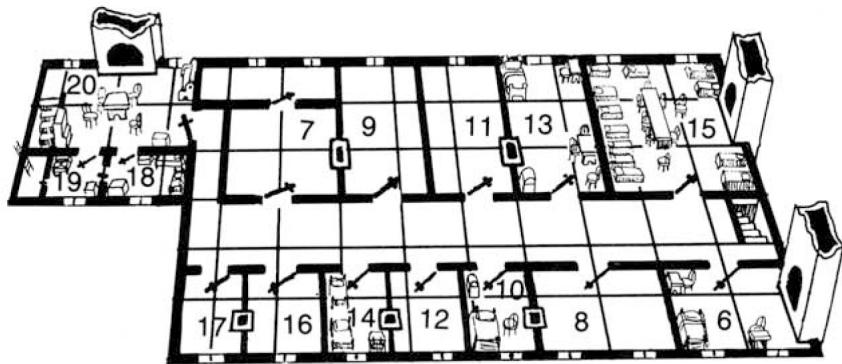


## MAPA 2 EL PUEBLO DE HOMMLET

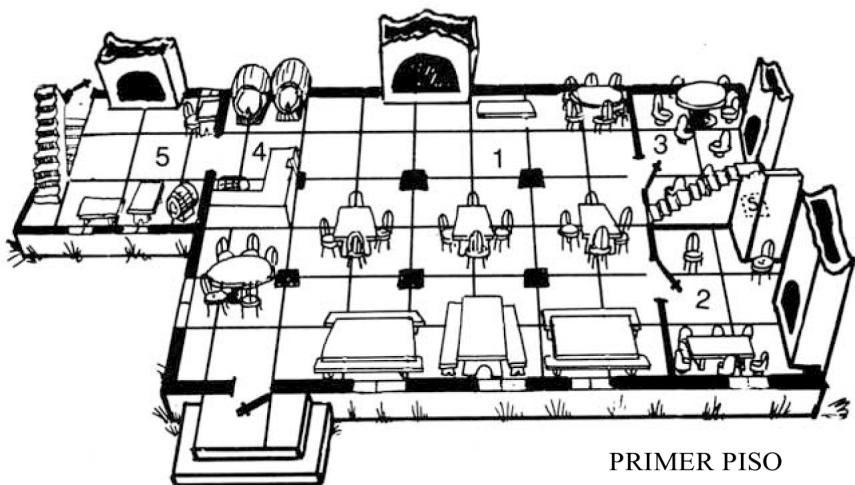




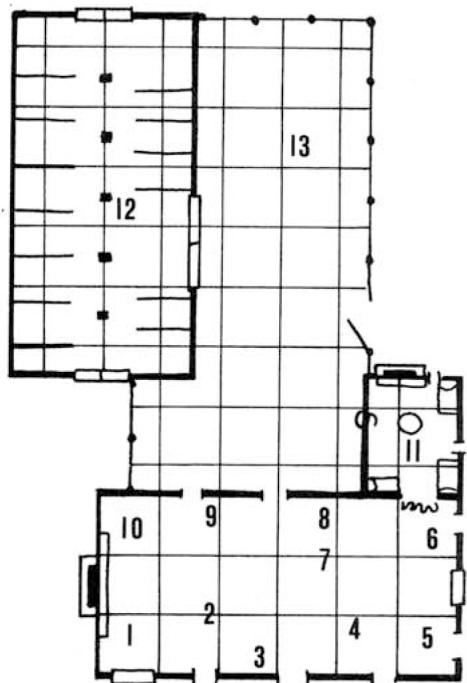
## MAPA 3 LA POSADA DE LA MOZA AGRADECIDA



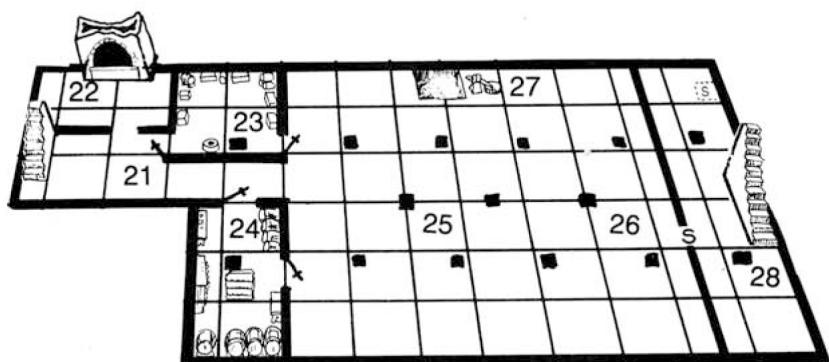
PISO SUPERIOR



PRIMER PISO

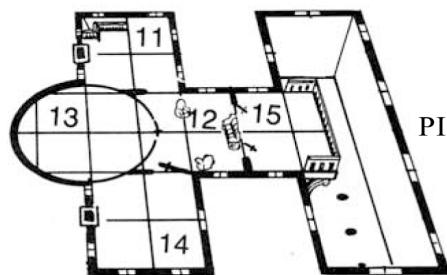


MAPA 4  
PUESTO  
COMERCIAL



SÓTANO

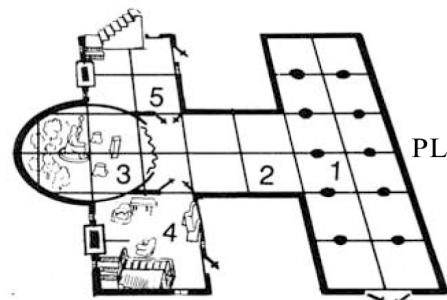
## MAPA 5 IGLESIA DE SAN CUTHBERT



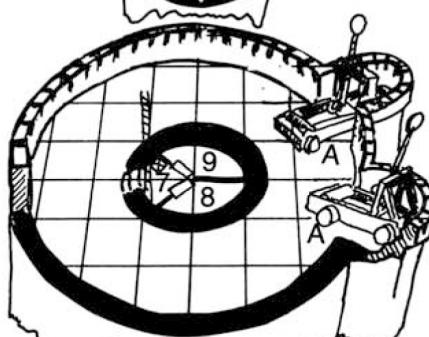
PISO SUPERIOR



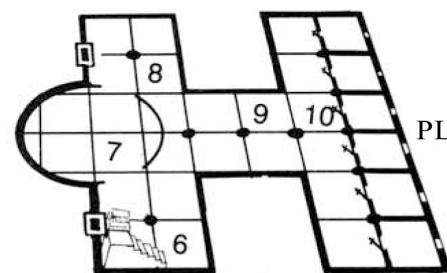
TECHO DE LA TORRE



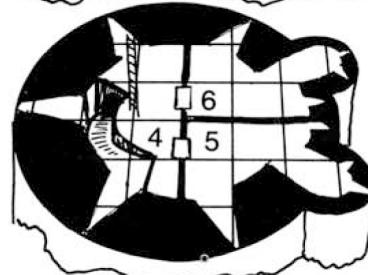
PLANTA PRINCIPAL



NIVEL DEL PARAPETO

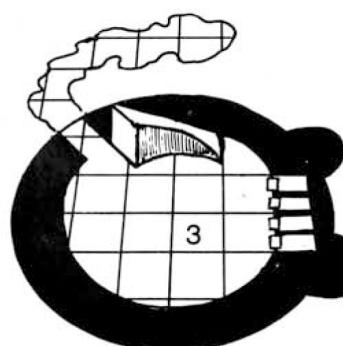


PLANTA INFERIOR

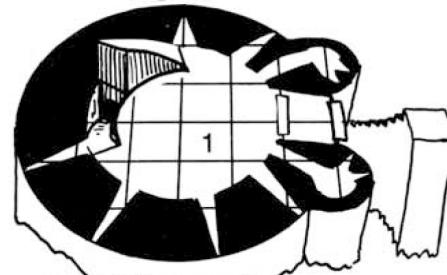


SALÓN SUPERIOR

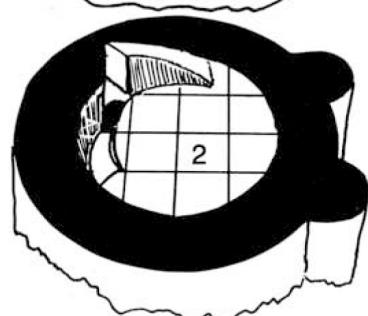
## MAPA 6 TORRE DE GUARDIA



BODEGA



SALÓN PRINCIPAL

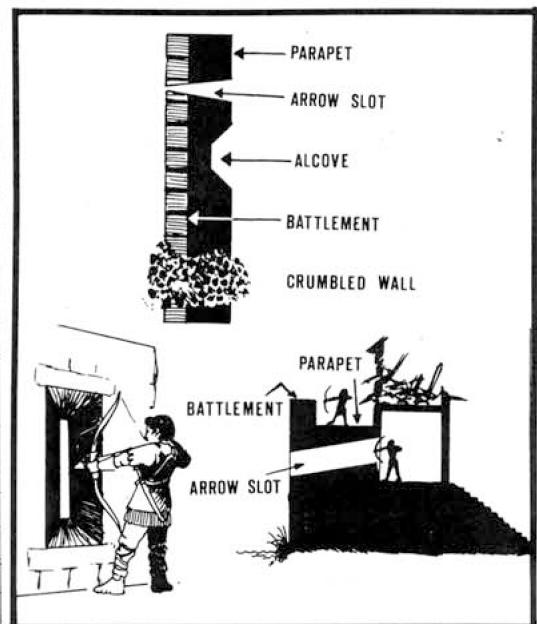
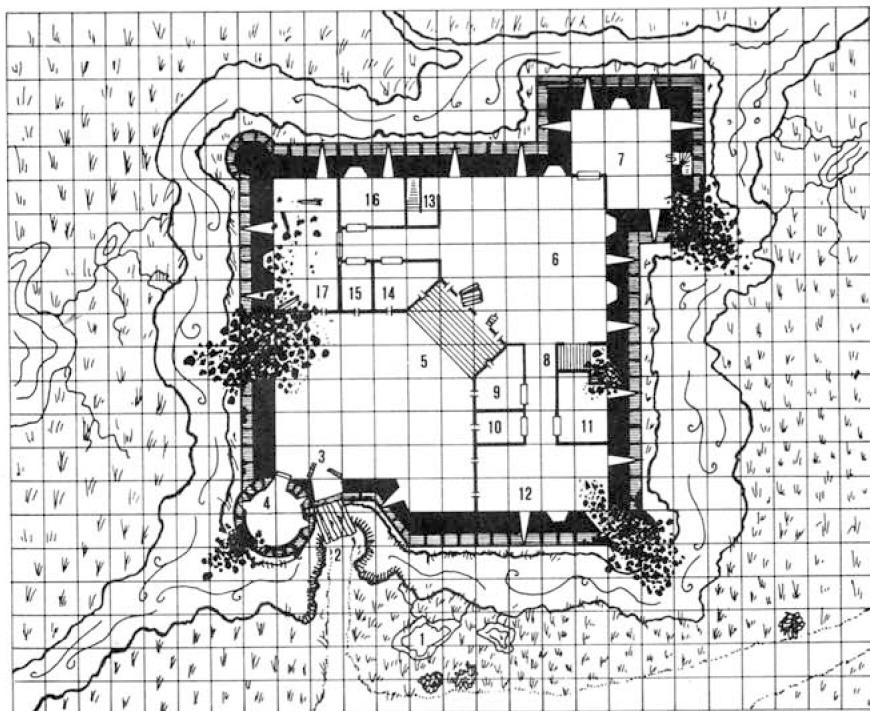


NIVEL INFERIOR

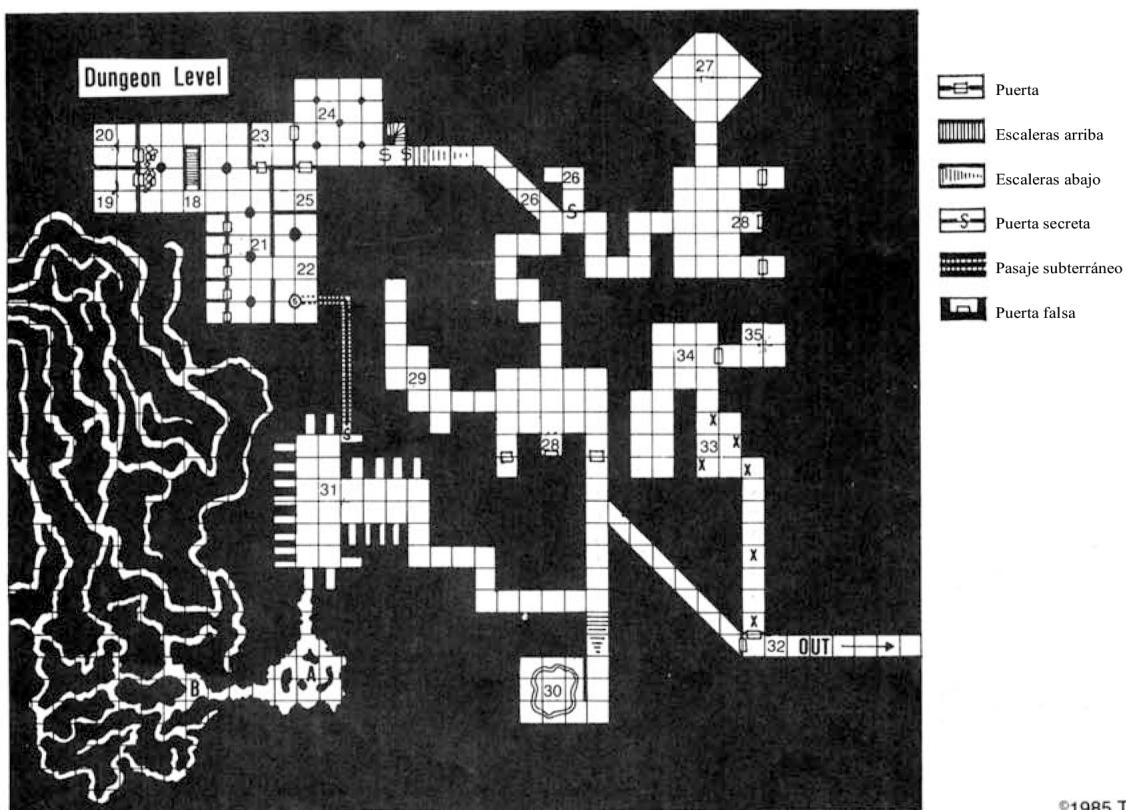
ESCALA: 1 CASILLA SON 10 PIES

©1985 TSR, Inc. All Rights Reserved.

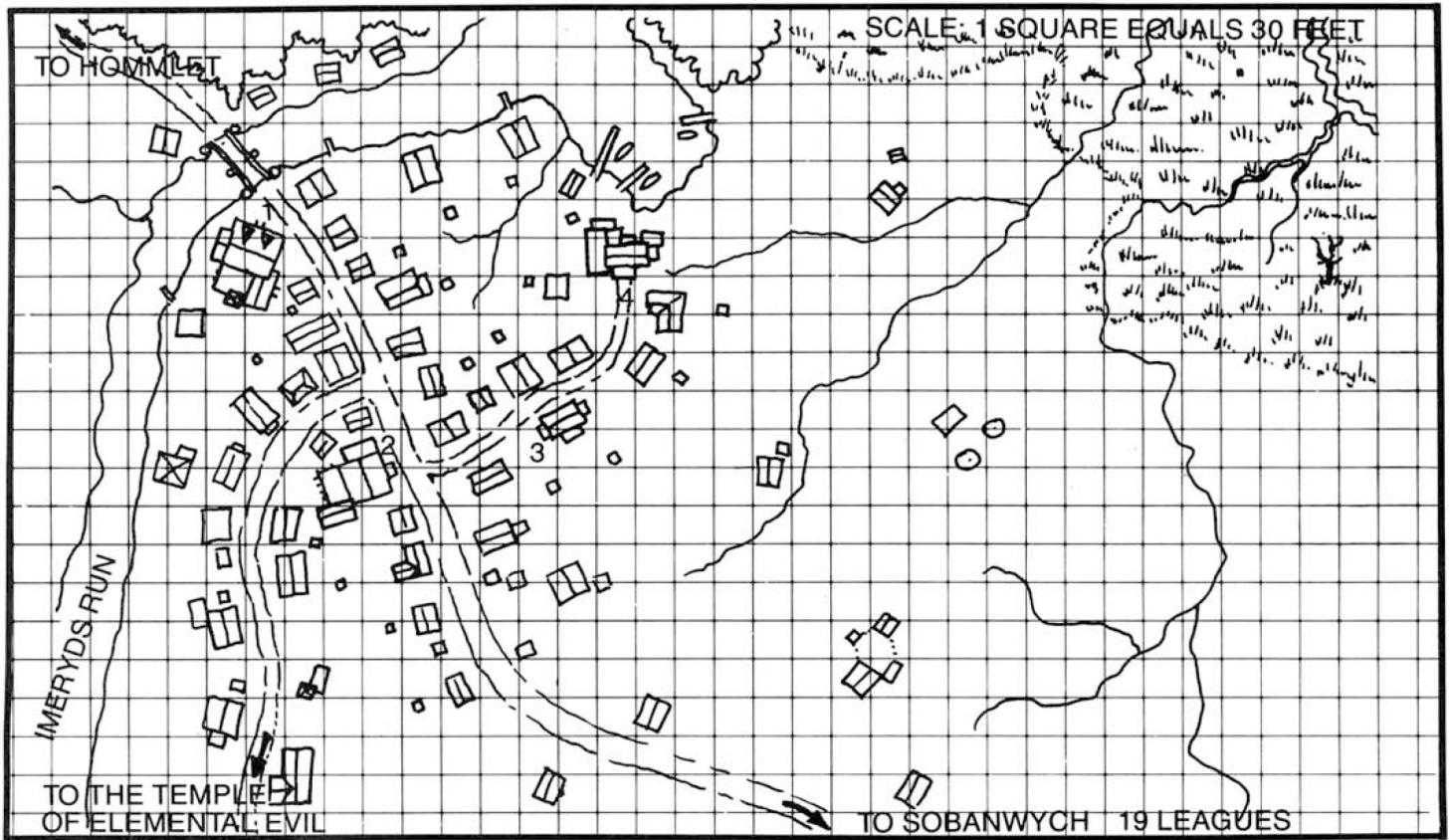
## MAPA 7 RUINAS DE LA CASA DE CAMPO



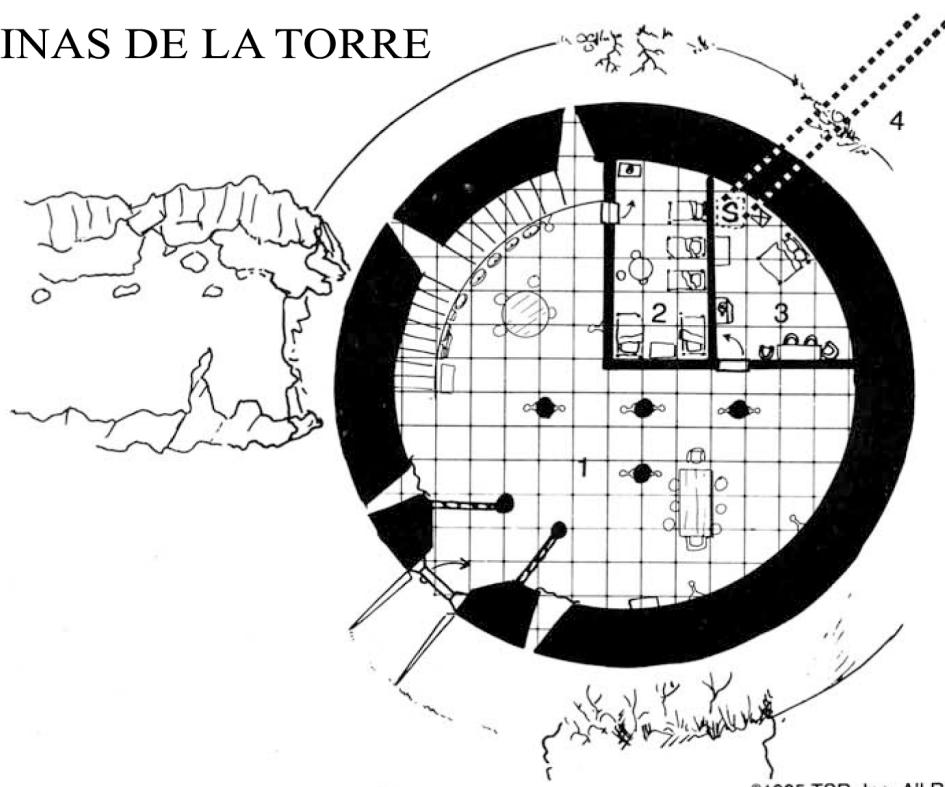
## MAPA 8 MAZMORRAS DE LA CASA DE CAMPO



## MAPA 9 NULB

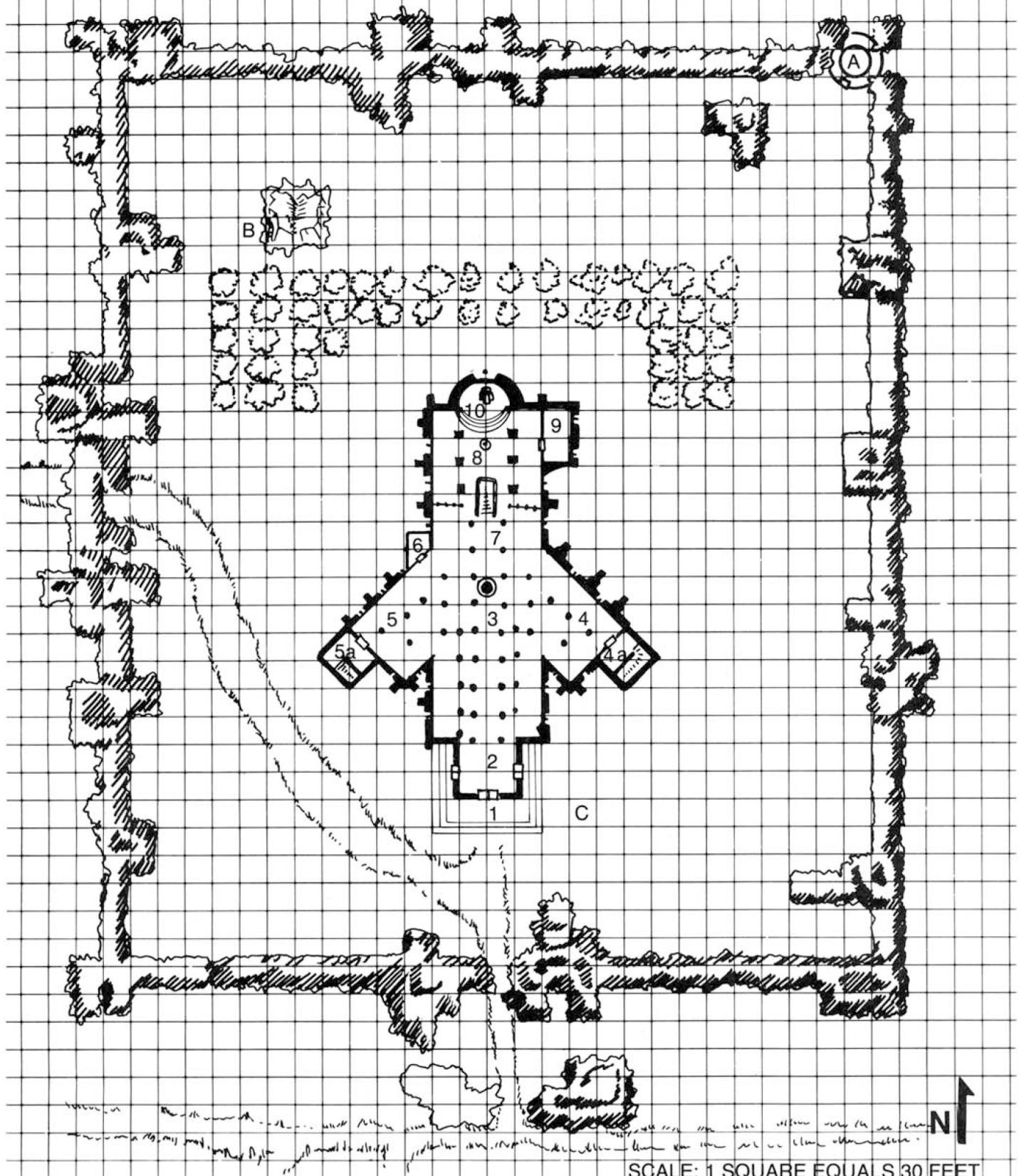


## MAPA 10 RUINAS DE LA TORRE

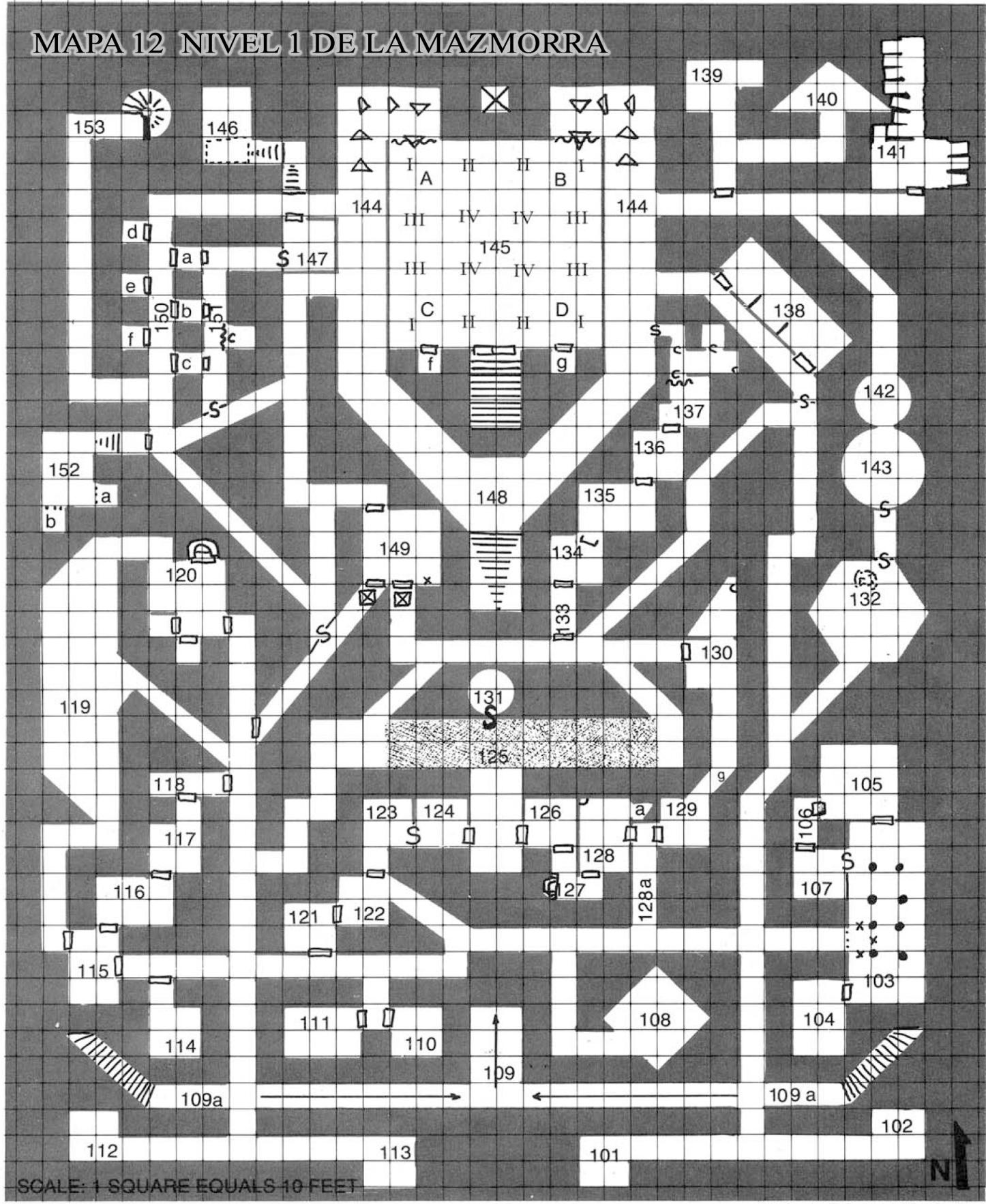


©1985 TSR, Inc. All Rights Reserved.

## MAPA 11 EL TEMPLO

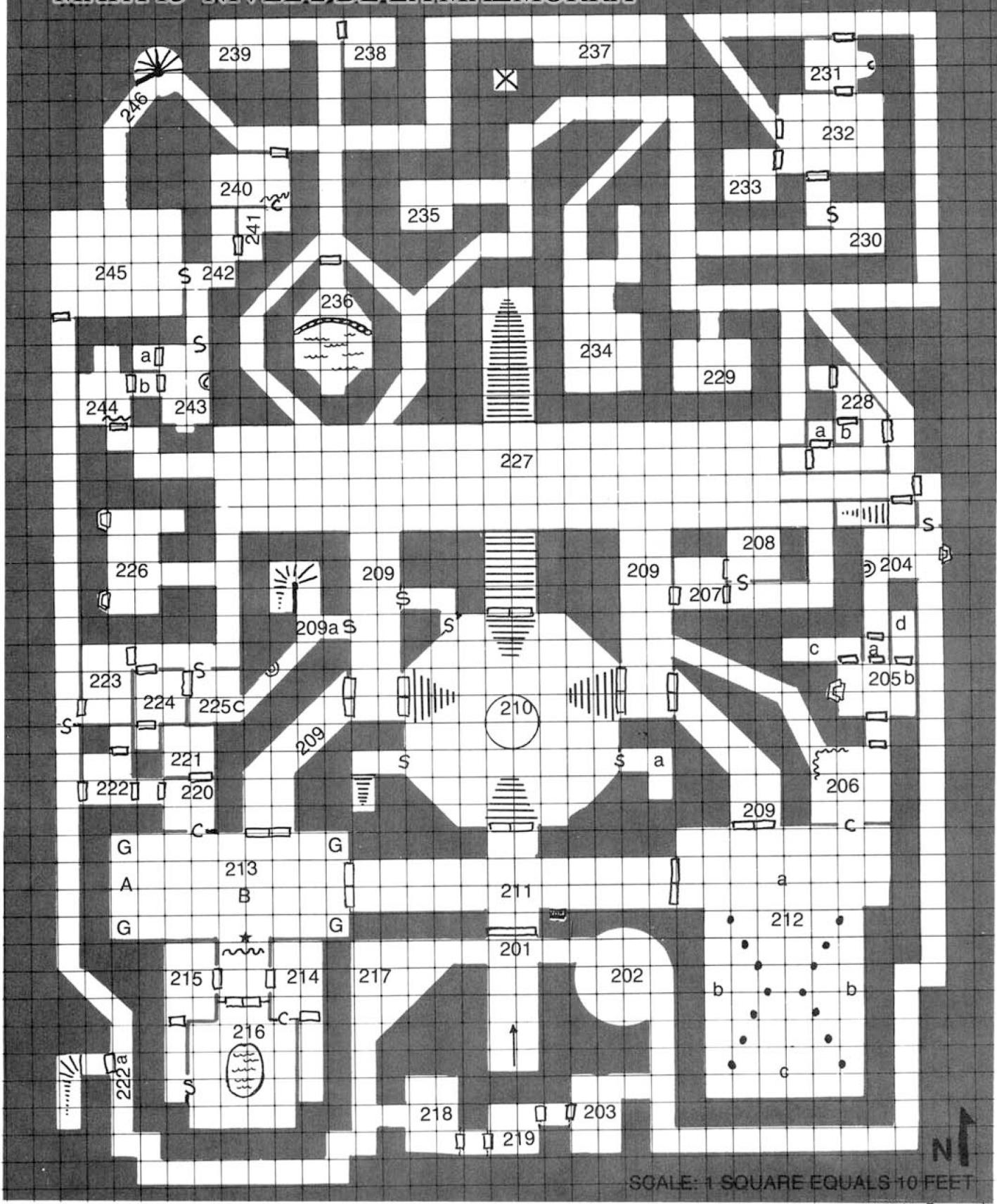


## MAPA 12 NIVEL 1 DE LA MAZMORRA



SCALE: 1 SQUARE EQUALS 10 FEET

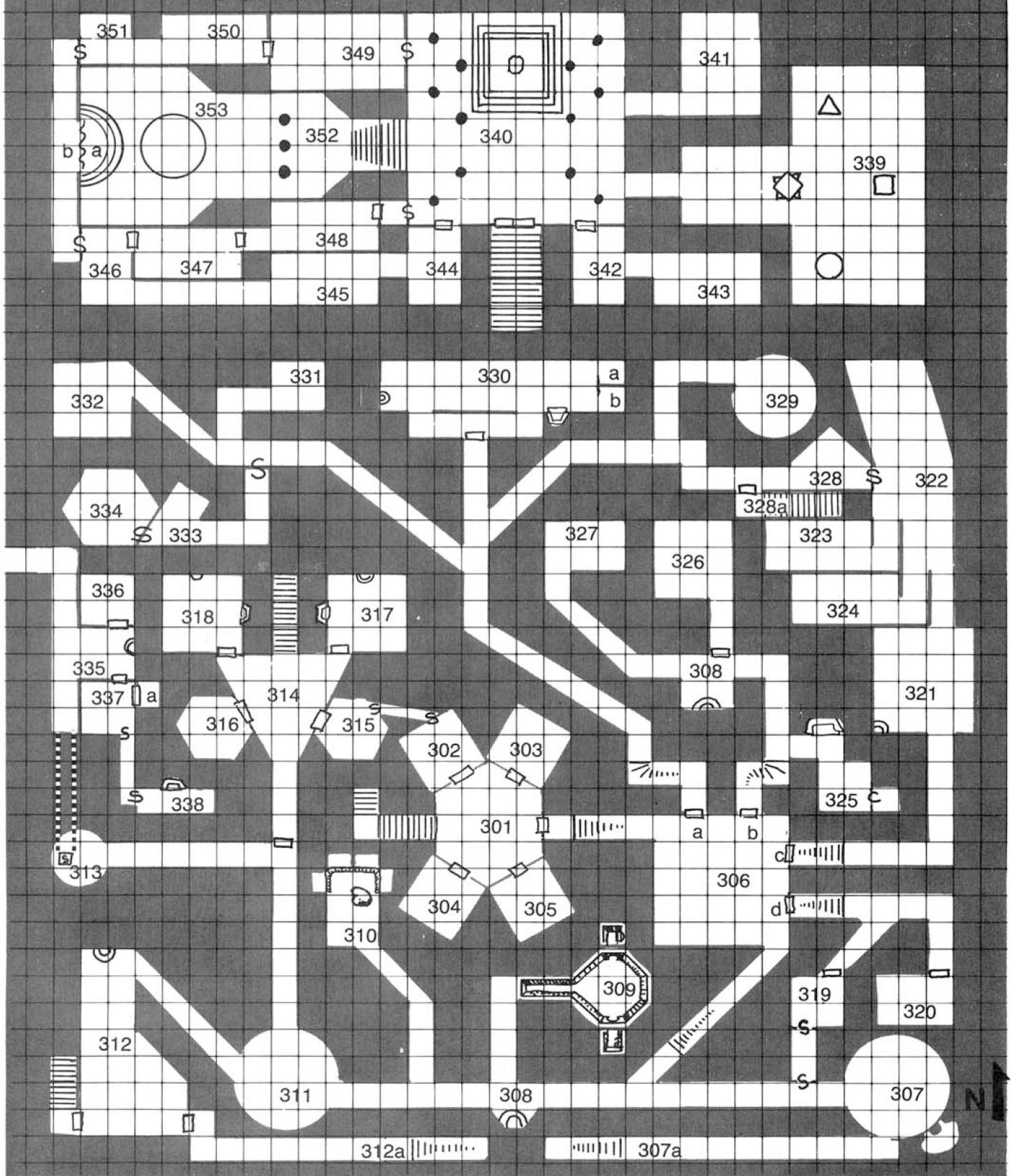
## MAPA 13 NIVEL 2 DE LA MAZMORRA



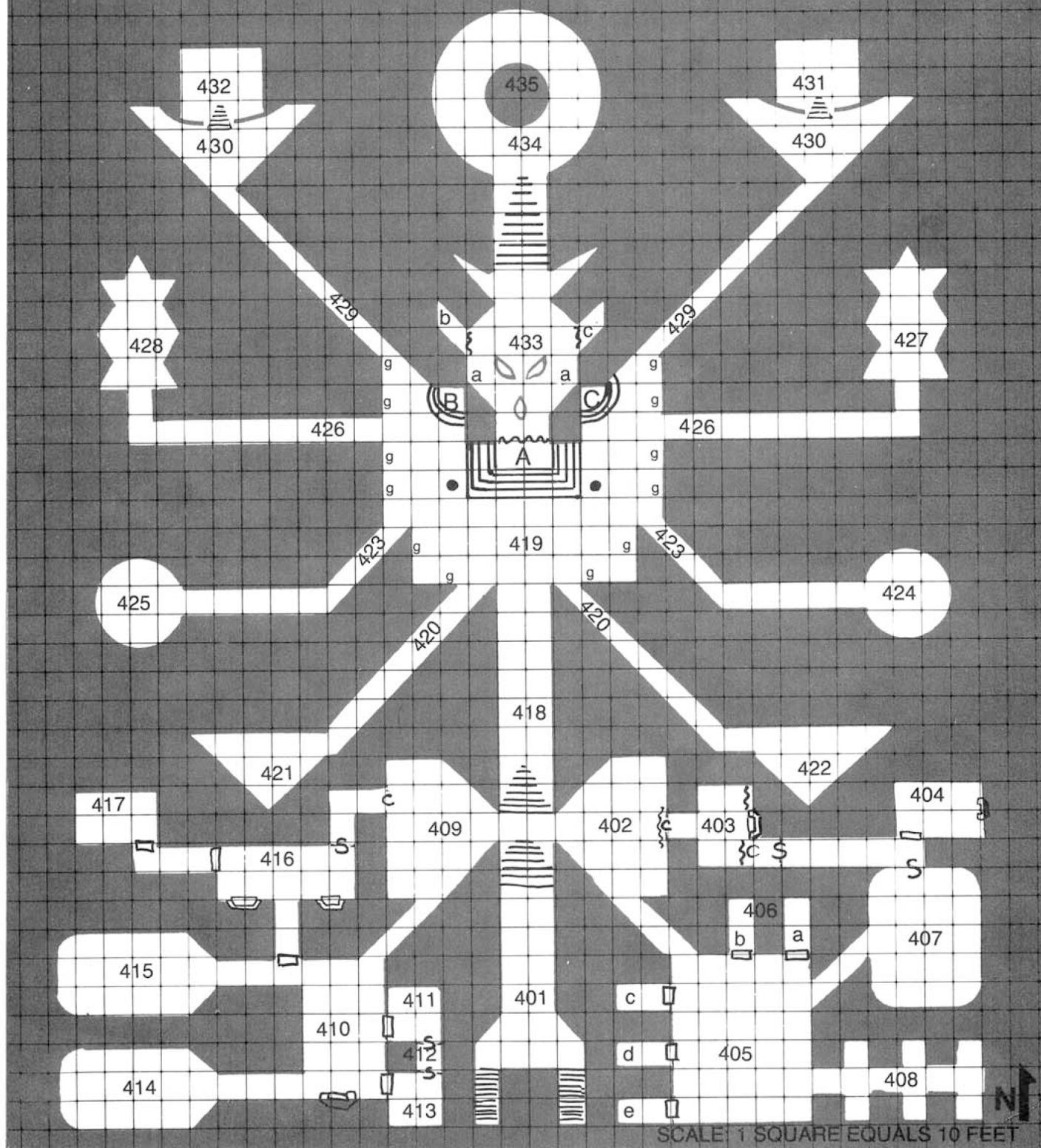
SCALE: 1 SQUARE EQUALS 10 FEET

# MAPA 14 NIVEL 3 DE LA MAZMORRA

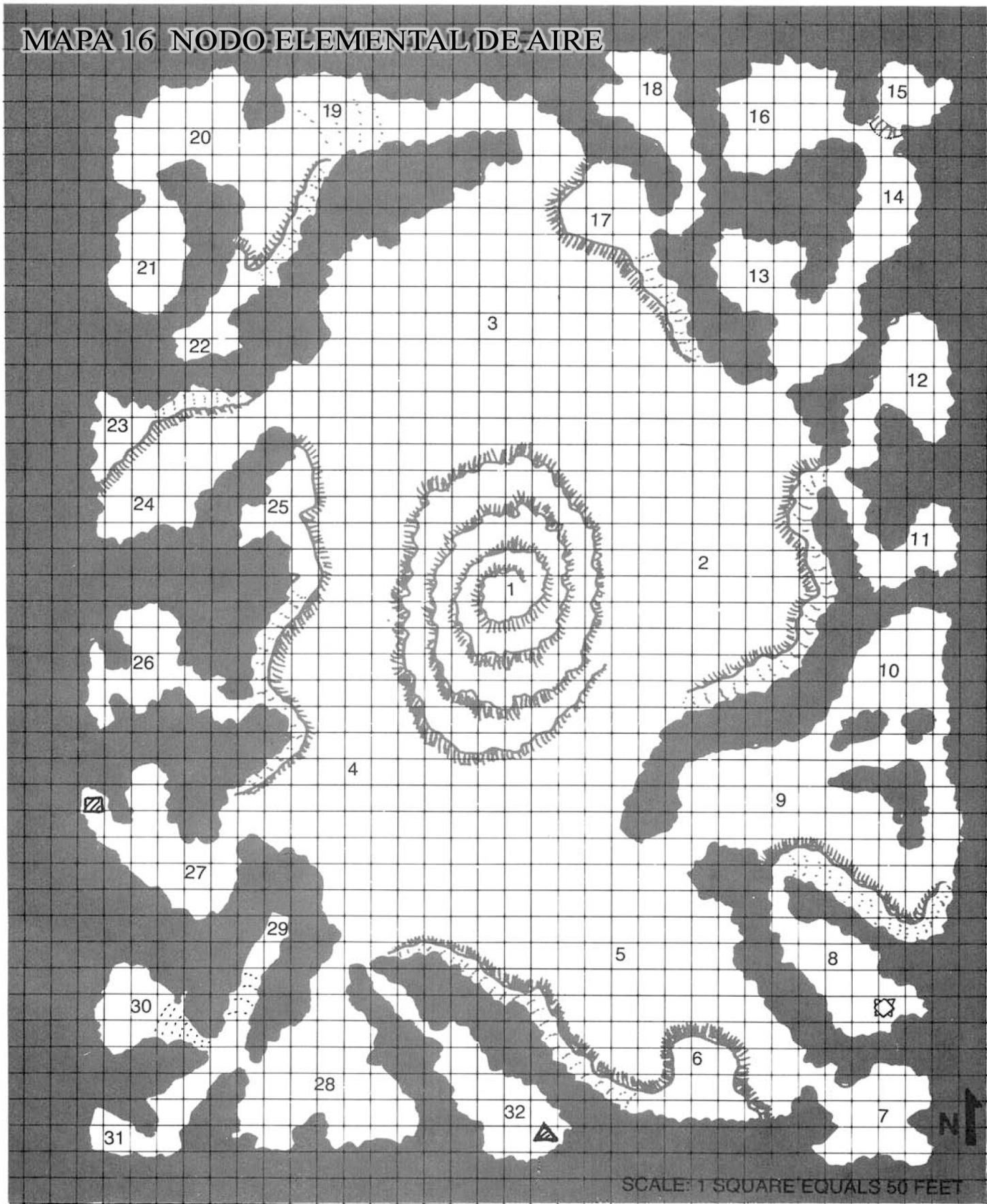
SCALE: 1 SQUARE EQUALS 10 FEET



## MAPA 15 NIVEL 4 DE LA MAZMORRA

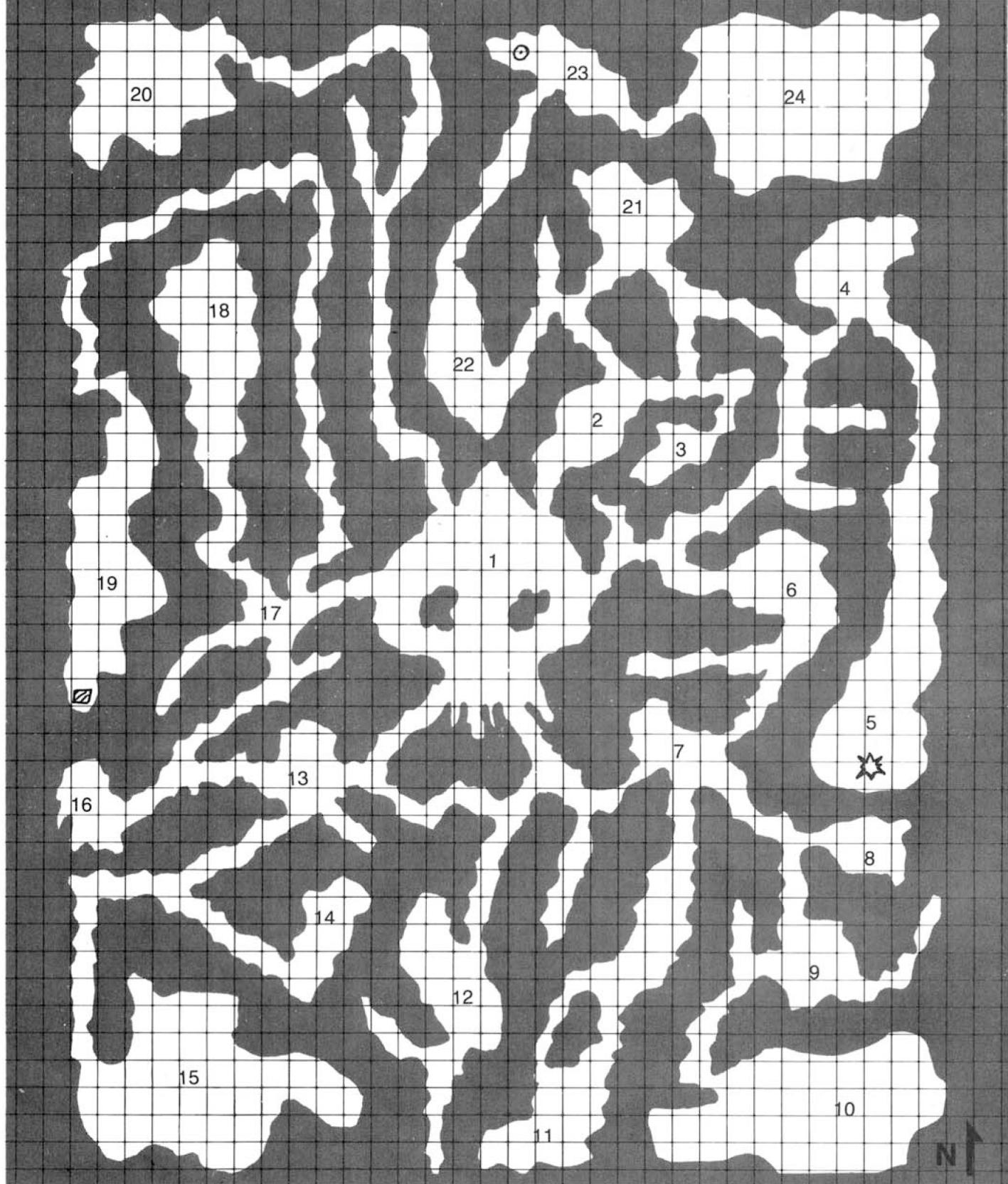


## MAPA 16 NODO ELEMENTAL DE AIRE



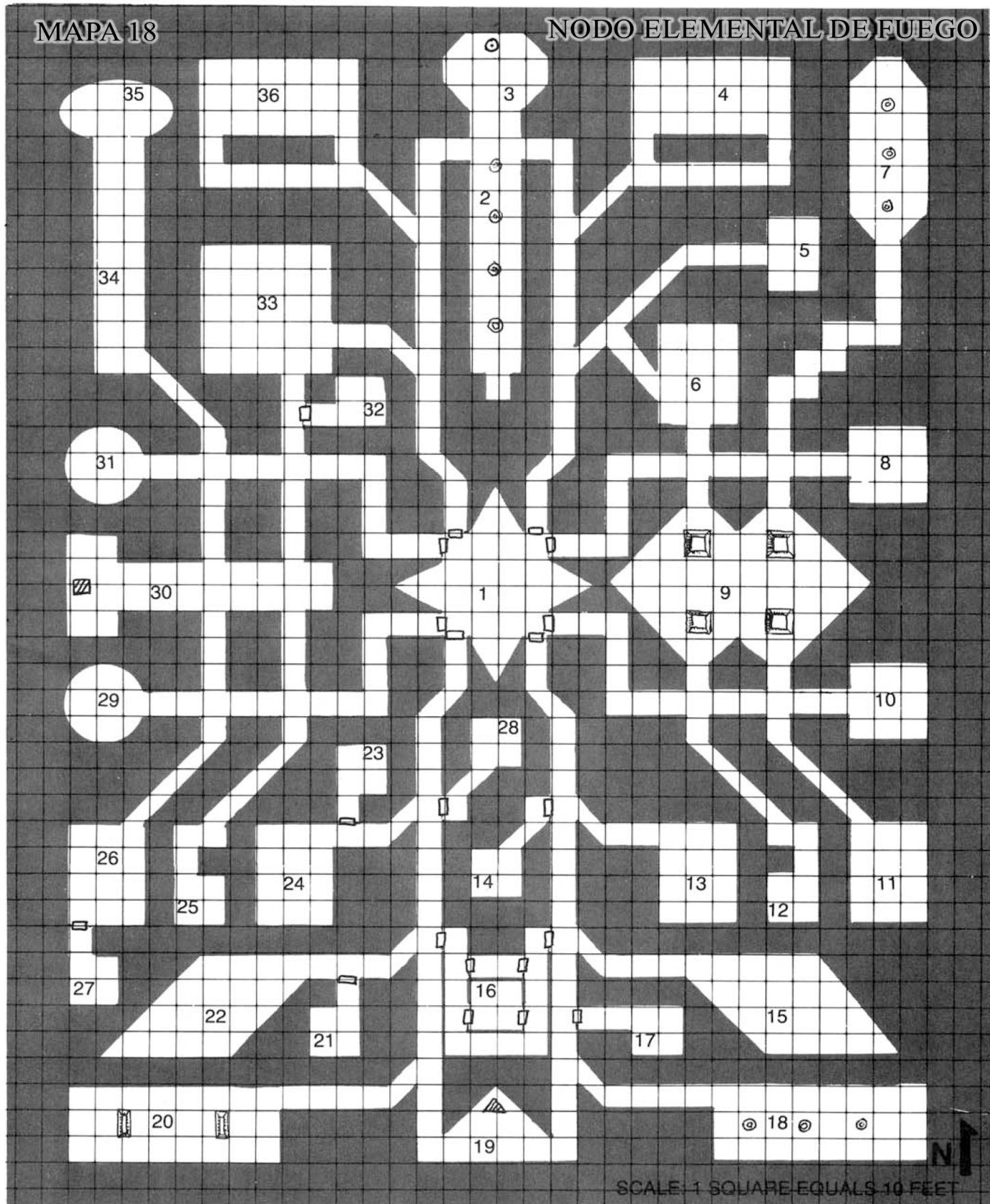
# MAPA 17 NODO ELEMENTAL DE TIERRA

SCALE: 1 SQUARE EQUALS 10 FEET



MAPA 18

NODO ELEMENTAL DE FUEGO



# MAPA 19 NODO ELEMENTAL DE AGUA

