

LA TUMBA DEL REY BRUJO

UNA AVENTURA PARA DUNGEONSLAYERS POR CHRISTIAN KENNIG PARA NIVELES 5-8

TRADUCCIÓN POR ANDREAS BÖSCHE, SANA D. Y MORTZ MEHIEM;

AL CASTELLANO POR SERGIO "TERRAX" DE LA CRUZ, MAQUETADO POR SANTIAGO "RECKIA" VILAR

Siguiendo un mapa que encontraron – o quizás por casualidad – los jugadores llegan a una cueva que contiene el sepulcro del rey brujo Vundraziel, cuyos discípulos le acompañaron a la tumba

LAS CUEVAS Buscando refugio de la lluvia o en la búsqueda concreta de la tumba, terminan en un pequeño complejo de cuevas húmedo y mohoso. En la primera habitación yacen 2 esqueletos enanos con picos y d20PP. En la segunda sala hay un (ahora furioso) oso, y una pared tapiada claramente visible. Quitar los ladrillos lleva 20 horas de trabajo; sin herramientas x3.

1. VESTÍBULO Dos polvorientos conjuntos de **armaduras negras** (⊕), equipadas cada una con espada larga y escudo permanecen silenciosamente de guardia aquí. Ambas atacarán (Ataque Melé 14; Defensa 16, PG 25) si se les toca o en cuanto 2 PJs permanezcan en el área A. Cuando sean derrotadas su magia expira y tanto la armadura como las armas pueden equiparse o venderse.

2. CRIPTAS DE LAS BRUJAS En cada cripta (a-d) hay 5 mujeres **esqueleto** de largos cabellos, que visten grises mortajas. Atacan cuando reciben algún daño o cuando Vundraziel las convoca (9).

3. SALÓN Dos conjuntos de **armadura negra** (⊕) más atacan si se les toca o tan pronto como 2 PJs permanezcan en el área B. En el momento en que un PJ se mueve al área C, una trampilla se abrirá (3m; daño caída 9; cuatro estacas con Ataque Melé 9).

4. VESTÍBULO Una puerta de latón decorada con runas lleva a 9. Está cerrada mágicamente y no puede abrirse (o destruirse). Hay un brasero Negro y otro Blanco. Si se quema un trozo de abeto blanco y olmo negro respectivamente en los braseros abrirán las chirriantes puertas dobles a 9.

5. SALÓN BLANCO Pintura blanca desconchada en las paredes y losas de 1m² en el suelo (pisar una losa: d20 Curación, 1 año de pausa)

6. SALÓN NEGRO Muros ennegrecidos de hollín y losas de 1m² en el suelo (pisar una losa: d20 daño, 1 día de pausa).

7. CÁMARA DEL ABETO BLANCO Planchas de presión en el corredor activan trampas (una

sola vez). D es un pozo de 6m de profundidad, lleno hasta la mitad de agua negruzca (caída sin peligro). E y F activan respectivamente trampas de lanza desde arriba (cada una 2 Ataques Melé 12). La siguiente cámara está vacía excepto por un cuenco de piedra que contiene unos pequeñas ramitas de abeto blanco.

8. CÁMARA DEL OLMO NEGRO Esta cámara está vacía excepto por un cuenco de piedra que contiene unos pequeñas ramitas de olmo negro.

9. CÁMARA DE VUNDRAZIEL En un alto pedestal de 2m de alto (accesible mediante escaleras), el esqueleto de Vundraziel vestido con una mortaja mortuoria y una corona polvorienta (60PO) está sentado sobre un trono de madera. Atacar al esqueleto inmóvil convoca la Sombra de Vundraziel. Tan pronto como alguien entre en 9, escuchará una oscura voz reverberante:

"¿Por qué Nos perturbáis en Nuestra Tumba?"

Silencio o amenazas provocarán una última advertencia, en caso contrario lee "Batalla con Vundraziel". Tímidas respuestas harán sonar la voz de nuevo:

"¡Queréis robarnos, pero sólo hay muerte aquí!"

Si ahora las respuestas no son honestas o convincentes la batalla es inevitable. En caso contrario la voz se escuchará:

"Habéis salvado la vida con vuestras palabras. Cada uno podrá tomar uno de Nuestros tesoros (con un gesto de la mano esquelética, la puerta a 10 se abre) y podréis marcharos sin ser molestados."

Cuando los PJs vayan y cojan su mortal recompensa, Vundraziel convocará a sus brujas y se dispondrá para la batalla.

BATALLA CON VUNDRAZIEL

La Sombra de Vundraziel aparece y ataca. Al mismo tiempo los esqueletos de 2 se alzan (si todavía no han sido destruidos) y marchan en ayuda de Vundraziel (estarán en 9 al final del asalto 3). Para destruir a la Sombra será suficiente con destrozar sus restos mortales. De cualquier modo, una vez que Vundraziel es destruido, él así como los esqueletos, se convierten en polvo.

SOMBRA DE VUNDRAZIEL

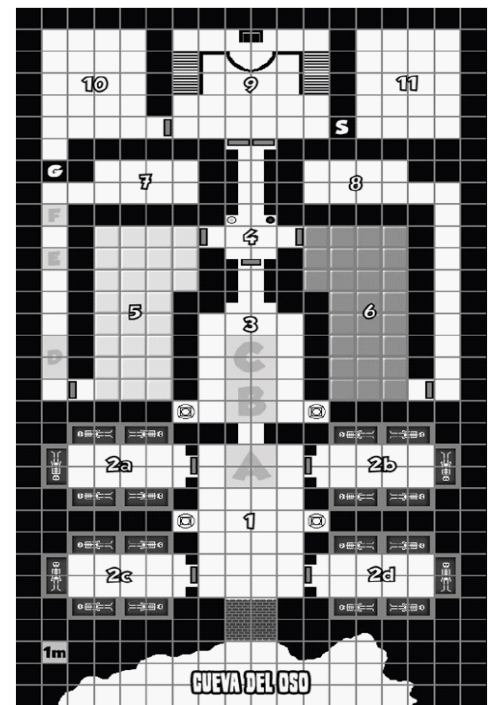
Ataque Melé: 20 (cada impacto envejece al objetivo 1 año)

Defensa: 25 (sólo vulnerable a la magia)

Defensa II: 8 (los restos mortales se dañan normalmente)

Puntos de Golpe: 40

PE: 193



10. TESORO FALSO Hay 4 pociones rojas, 6 amarillas, 2 cristalinas y 2 púrpuras (Todas Venenos 20), 4 espadas largas (vuelan y atacan cuando se las toca, Ataque Melé 14, Defensa 10, PG 15), un yelmo cerrado (cuando se equipa tritura el cráneo D20 daño cada asalto, sin aplicar defensa) y un escudo (las correas se tensan por lo que ese brazo recibe Ataque Melé 16 daño/asalto, FIS+FU-4 para quitárselo).

11. TESORO Cuatro **gárgolas**, disimuladas como decoración del techo, atacan a los intrusos. Podrá encontrarse en cofres y cajas: 558 PO, 227 PP, 798 PC, 6 pociones de Curación, 2 pociones de Pausa, 1 poción de Volar, Botas Éficas, Varita Mágica "Rayo de Fuego", Espada larga mág. +1, Ballesta ligera mág. +1, Anillo de Protección +1, Casco de Placas +1 y pergaminos: ¡Alto!, Fuego Infernal, Abrir, Limpiar, Protección.