

# DUNGEON 260

UNA MAZMORRA DE UNA PÁGINA

Nº3

# LA REINA DE RIONEGRO

UNA AVENTURA PARA DUNGEONSLAYERS POR BOB BRTEZ PARA NIVELES 7-4

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

Esta mazmorra es la morada oculta u hogar de una horrenda Gorgona, una mujer con serpientes en lugar de cabellos y cuya mirada transforma a las criaturas vivientes en piedra.

Esencialmente es una caverna con un complejo de túneles con un río subterráneo cerca de la entrada que probablemente fue excavado intencionadamente; quizás por algún cometido mágico.

Situada en una localización remota lejos de cualquier lugar civilizado, justo en el exterior de la entrada hay varias estatuas dispersas de gente y criaturas dispuestas en poses de horror y cuyos rostros parecen expresar terror; sin duda las víctimas de la Mirada de la Gorgona.

**1. PUESTO DE GUARDIA** Una cámara con una pequeña piscina sirve como aposentos (nada de valor) y puesto de guardia donde **dos Hobgoblins** (*Monster Mash*, p. 2) hacen guardia.

Si les preguntan, no rechazarán la conversación, después de todo están bastante aburridos, y revelan que nunca han visto a nadie salir de la cueva (sólo entrar), que jamás han conocido a su "reina" y que sólo hablan con ella cuando llevan provisiones al puente (2) y se van de allí rápidamente. En ocasiones escuchan ruidos del interior de la cueva, a menudo horribles gritos de terror.

**2. PUENTE NATURAL** Cualquiera que permanezca más de dos asaltos (10 seg.) en o cerca del Puente será atacado por un **monstruo legamoso** que flota en la superficie del agua (usa *Masa Ocre - Pequeña*, *Monster Mash*, p. 3).

**3. ALMACÉN** La Gorgona almacena de todo aquí, en su mayor parte objetos caseros comunes. Un chequeo con éxito de buscar (MEN + RA) descubrirá un número de piezas de oro igual a la tirada del dado dispersas por doquier hasta un máximo de 22).

**4. ESCALERA DESCENDENTE** Hay una trampa de lanza (**ataque melé 15**) colocada aquí.

**5. CUBIL DEL PERRO GUARDIÁN** Un **perro horrendo** (usa *Perro Demonio*, *Monster Mash*, p. 3) encadenado al muro más al sur; es capaz de llegar hasta la mitad de la habitación.

**6. DESPENSA** Se almacena aquí carne rancia para el perro guardián (5). Hay **4 Ratas por PJ** aquí.

**7. TRAMPA** A los pies del muro más alejado hay un cofre pequeño (que está cerrado), cuando alguien dé un paso sobre él, una trampa de pozo de 5 metros de profundidad con estacas en el fondo (Ataque Melé 15) se activa.

**8. DORMITORIO DE LA REINA** La **Reina de Rionegro** vive aquí. Si los jugadores se encontraron con su perro guardián (5), entonces estará advertida de su presencia y les sorprenderá; de otro modo no percibirá su acercamiento. Usa las estadísticas de **Medusa** (*Monster Mash*, p. 3).

**9. CÁMARA DEL TESORO DE LA REINA** Hay cuatro grandes cofres aquí, uno de ellos está oculto en la grieta más a la derecha. Los tres cofres no ocultos contienen 200 PO, 200 PP, 10 piezas de joyería (valoradas en 50 po cada una) y 5 pociones (3 de Curación y 2 de Pausa).

El cofre oculto contiene una Espada Ancha +2 & un Manto de Invisibilidad (funciona como Invisibilidad - Chequeo: 15; una vez al día; dura nivel del PJ en minutos).

**10. GRIETA** En el extremo en cuña más alejado posible hay una pequeña vasija.

Hay cinco pociones capaces de devolver a

una criatura convertida en piedra a su forma original. Presumiblemente, la Gorgona las guarda para revertir los efectos de su mirada cuando es necesario. Si se altera la vasija, una trampa se activa; dos **rayos de fuego** (Hechizos Dirigidos 20) brotan de dos grietas más pequeñas. Un interruptor oculto a la entrada de la grieta los desactivará.

**11. PRISIÓN** Hay cuatro estatuas, aparentemente humanas, cubiertas de limo verde. Después de dos asaltos (10 segundos), **dos** de ellas atacan de improviso (usa **Gólem de Piedra**).

**12. PRISIÓN** Hay cuatro estatuas, aparentemente humanas, cubiertas de limo verde. Después de dos asaltos (10 segundos), **dos** de ellas atacan de improviso (usa **Gólem de Piedra**).

**13. ESTERCOLERO** La gran piscina es el estercolero para cada fétida cosa que la Gorgona desecha. Cada jugador debe hacer un Chequeo de FIS+RE para no ponerse enfermo con el pútrido olor (sin efectos de juego). Hay un **Hongo Gritón** que crece en el muro más alejado de la piscina (*Monster Mash*, p. 2).

[WWW.DUNGEONSLAYERS.COM](http://WWW.DUNGEONSLAYERS.COM)



PE: Por Sala 1PE; Combate (PE vencidos/PJ)PE; Por cada víctima de la gorgona retornada a la carne 25PE; Por la aventura 25PE

