

DUNGEON 260

UNA MAZMORRA DE UNA PAGINA

NO6

EL HECHIGERO DE LOM-TRANAR

UNA AVENTURA PARA DUNGEONSLAYERS POR CHRISTIAN KENNIG PARA NIVELES 7-4

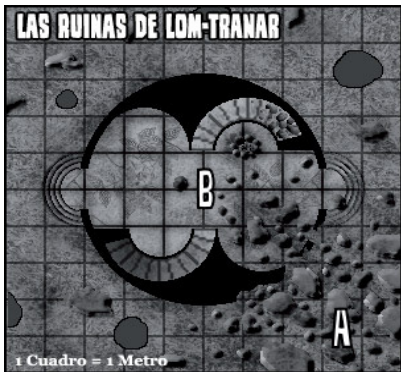
TRADUCCIÓN DE ANDREAS BÜSCHE, ELEAZAR, JOSEPH C. WOLF Y SANA D.

TRADUCCIÓN AL CASTELLANO POR SERGIO "TERRAX" DE LA CRUZ MAQUETACIÓN SANTIAGO "RECKILA" VILAR

Goblins, Orcos e incluso un Ogro están saqueando la región (200 PO de recompensa por cabeza). Los personajes comienzan buscando al último hechicero de Lom-Tranar: "Habitadas en su día por el más sabio de los Elfos, las ruinas de la torre son ahora el hogar del viejo Darbu, un mago humano. Él podría saber dónde encontrar a los monstruos."

En realidad, el viejo Darbu lleva muerto ya mucho tiempo y los monstruos liderados por el peligroso y malvado hechicero Kardos ahora ocupan la torre.

LA TORRE Al atardecer el grupo llega a las ruinas de la una vez orgullosa torre Élfica. Los niveles superiores están claramente derrumbados y el brillo de la luz de un fuego emana del pavimento. Si los personajes realizan un acercamiento sigiloso, escucharán (Percepción) un balbuceo de Goblins, de otro modo los Goblins avistarán a los personajes (Percepción).



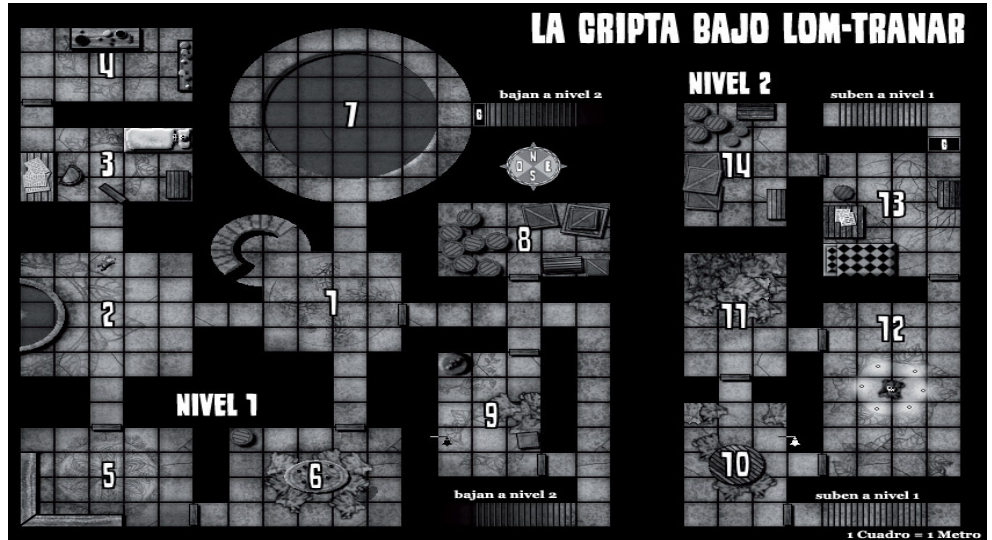
A. ESCOMBROS Una búsqueda exitosa (Percepción) descubrirá un Anillo mágico (Ataques a Distancia/Hechizos Dirigidos +1).

B. FOGATA Varios Goblins (1/PJ) están asando una liebre recién muerta. Uno lleva puesto un anillo de oro (6 PO). La escalera oriental al primer piso está bloqueada por los escombros, mientras que la occidental conduce hacia abajo.

1. ENTRADA Un sonido de chapoteo se puede escuchar desde el oeste, mientras que el clamor amortiguado de unos goblins puede escucharse desde el sur.

2. FUENTE DE LA CURACIÓN Beber sana D20 PG a un PJ (una vez al día). Se conserva en buenas condiciones D20 horas si se embotella. Un Goblin yace pudriéndose en el suelo ante la salida a 3, desde la que emana un frío mortal.

3. CÁMARA DE DARBU Esta es la sala donde Darbu murió hace varios meses, pero su espíritu aún permanece ligado aquí y se ha despertado con la llegada de la banda de saqueadores. Estas cámaras han permanecido intactas desde que éste mató al Goblin en 2. Su espíritu murmura: "Liberad Lom-Tranar del maligno mago oscuro Kardos, que man-



tiene cautiva a la Señora del Bosque. Aunque ha contaminado las aguas, en la sombra de la puerta de sol os ayudará. Uníos a la Diosa, ya que así podré descansar en paz de nuevo." Algunos poemas de Darbu se encuentran sobre el escritorio. Un cofre contiene una Túnica Rúnica azul junto con ropa mundana y unos pergaminos de *Identificar Magia* y *Ralentizar*.

4. LABORATORIO DE DARBU Un Anillo de Pausa se encuentra sobre la mesa en medio del equipo alquímico (+1 a Alquimia cuando se hace uso de todo el conjunto). Los estantes contienen 4 Pociões de Curación rojas, 1 Poción de Fuerza (FU x2 durante FU asaltos) y 1 dosis de Polvo del Sueño.

5. BIBLIOTECA Los Elfos se llevaron todos sus libros cuando abandonaron Lom-Tranar. Se puede escuchar a unos Goblins parlotando y tirando dados desde 6.

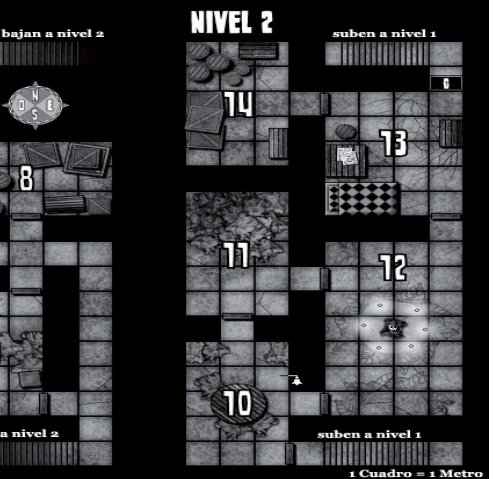
6. GOBLINS Unos Goblins (1/PJ) discuten y apuestan alrededor de la una vez bella mesa de mármol. Además de sus dos dados de madera, las jarras y un barrilete de cerveza son su única propiedad.

7. CUENCA Hay agua fétida y oscura. Cuando atraviesen el margen este u oeste, unos tentáculos de 3m de largo (1/PJ) atacarán (*Enredadera Mortal*). Hay una puerta secreta oculta "En la sombra de la puerta de sol" (este).

8. ALMACÉN Las huestes de Kardos almacenan sus vituallas aquí: 7 barriletes de cerveza, 2 cajas de pan del camino (en total, 200 raciones), 1 caja de manzanas secas (valen como 100 comidas) y un cofre con 20 tarros de jalea y 10 tarros de miel.

9. ORCOS SALVAJES Un antiguo santuario, ahora ocupado por Orcos Salvajes (1/PJ) que se encuentran cerca de una estatua decapitada. Una cuerda sujeta a una campana desaparece dentro del muro. Una ardilla

LA GRIPTA BAJO LOM-TRANAR



asustada se encuentra encerrada en una pequeña jaula. Si ésta (la "Señora del Bosque") es liberada, creará nueces blancas (1/PJ, cura D20 PG) y se marcha a toda prisa al interior del bosque.

10. SALA DE GUARDIA Más Orcos Salvajes (1/PJ) están echando una siesta aquí (intentarán hacer sonar la campana de alarma para advertir a sus hermanos en 9). El Ogro en 11 escuchará los sonidos del combate, así como Kardos (en 13) con una tirada de 1-9 en un D20.

11. OGR0 Este es el hogar del Ogro "Squish" y sus 12 gallinas mimadas. Bajo su cama hecha de pieles animales, se puede encontrar una esmeralda (200 PO), la cabeza de una estatua Élfica (9) y 4 huevos.

12. ALTAR OSCURO Una calavera humana se encuentra situada sobre una piel de gato negro rodeada por 6 candelabros. Siempre que todos los candelabros estén encendidos, Kardos y sus huestes regeneran 1 PG/ asalto mientras estén en esta habitación.

13. CÁMARA DE KARDOS Kardos está escribiendo aquí poesía irracional. En un cofre, se pueden encontrar más poemas así como pergaminos de conjuro de: *Desterrar*, *Rayo*, *Terror*, *Caminar en el Agua* y *Escala Mágica*.

14. TESORO DE KARDOS Aparte de 3 barriletes de cerveza y 2 de vino, hay algunos cofres y cajas con 620PO, 461PC, Espada Larga +2, Ballesta Ligera +1, Casco de Placas +1 (todos mágicos) y una Pulsera de Pie de Hueso (*Rápido* I).

Kardos: FIS: 6 (0/4); AGI: 6 (0/4); MEN 6 (3/4)
20PG; Defensa 12 (**Anillo de Protección +2**); Ataques
Melé: 7 (Báculo BA +1); Hechizos Dirigidos: 13 (+3
Rayo, +1 Báculo) o 10 (+1 Rayo de Fuego con Bastón
mágico); 59PE
Kardos usa su Bastón mágico durante la pausa de su
Rayo

WWW.DUNGEONSLAYERS.COM

PE: Cada Sala 1 PE, Combate (PE derrotados /PJ) PE, resolver la Pista de la Puerta de Sol 20 PE, encontrar la puerta secreta de otro modo 15PE, liberar a la ardilla 15 PE, unir la estatua 15 PE, apagar el primer candelabro 15 PE, aventura 25 PE