

LA CRIPTA DE LOS HORRORES

UNA AVENTURA PARA DUNGEONSLAYERS POR CHRISTIAN KENNIG PARA NIVELES 13-16

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

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



A los aventureros se les envía a rescatar al investigador enano perdido, Carta. Llegan a su destino tras una fatigosa marcha de varios kilómetros a través del desierto. Se supone que la antigua pirámide es la tumba del rey del desierto, Remnatón II. Además de unas pocas pertenencias de Carta, que incluyen sus escasas posesiones, raciones podridas y notas arqueológicas, descubren una entrada a media altura de la pirámide de 50m de alto. ¿Encontró Carta la entrada a la tumba del faraón?

1. VESTÍBULO Los muros están cubiertos de jeroglíficos. El cuerpo de Carta muerto hace una semana yace en mitad de la sala, empalado por ambos lados por 2 trampas de lanza.

ENJAMBRE DE SERPIENTES

Un enjambre debe considerarse como un único oponente. El número total de serpientes en un enjambre es igual al Valor de Enjambre (VE) x 10 (al principio y como máx. 200 serpientes en un enjambre = VE 20). Por cada PG de daño sufrido, mueren 10 serpientes (=VE-1). Un enjambre puede compartir serpientes con un enjambre vecino y atacar por sí mismo, así como a zonas colindantes al mismo tiempo (con Ataque de Melé completo en cada ocasión).

Ataque Melé /Defensa/PG: Valor de Enjambre actual

Un enjambre completo VE 20 tiene un valor de 60 PE

2. TRAMPA Debajo hay un pozo de 4m de profundidad con 2 **Enjambres de Serpientes**.

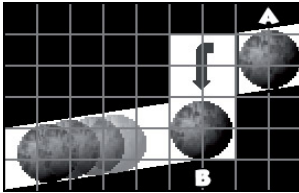
3. TUMBA DE LA REINA Sellada (para abrirla FIS+FU-8); en su interior descansa la reina momificada, vestida con joyas (8 piezas, D20*10 PO cada una). Cada pieza ha sido envenenada. Al contacto con la piel, debe hacerse un chequeo de FIS+RE, o por cada una se sufre daño (chequeo contra 13, sin defensa aplicable) durante D20 asaltos. Tras una puerta secreta hay un altar al Dios de la Muerte con una Poción de Resurrección.

4. SALÓN DEL ARQUERO 7 **Estatuas de Arquero** se activan y atacan cuando un personaje pone un pie en cualquiera de los activadores mágicos (marcados en gris en el mapa.)

ESTATUA DE ARQUERO		
Ataque Melé: 12 (8 + Puño pétreo 4)		
Ataque a Distancia: 18 (Flecha estatua, Defensa -4)		
Defensa: 17	PG: 18	PE: 135
Inmunidad Espiritual (contra Dormir, etc.)		

5. GUARDAESPALDAS Hay dos momias en pedestales. Tras ellas hay dos urnas sobre bloques de piedra. 2 **Fantasma de Guerreros del Templo** aparecen y atacan (ataque melé: 30; velocidad de movimiento 6m; sin defensa/PG). Sólo pueden alejarse hasta 15m de distancia de las urnas, y sólo podrán destruirlos derramando las cenizas de las urnas.

6. GUANTELETE DE LA MUERTE El techo es bajo e inclinado; placas de presión en C, D & E (Percepción -4) abren A, desde donde una bola de piedra cae en B (ataque melé 80; sin defensa). En los asaltos siguientes rueda sobre C y D y finalmente E (rodamiento: ataque melé 80; sin defensa), y bloqueando en consecuencia la entrada a 7 y 8 (Defensa 50, PG 500).



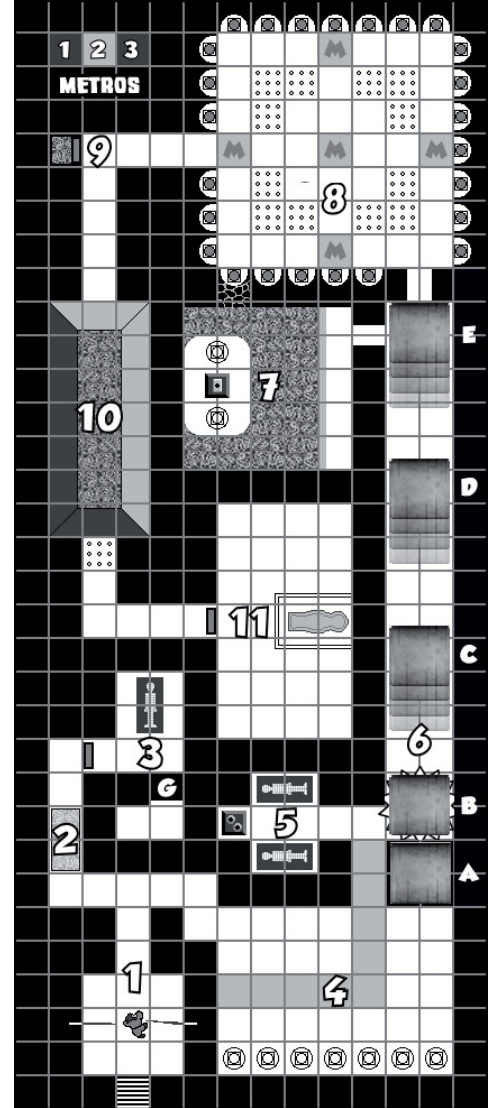
7. SALA DE LAS SERPIENTES 14 **Enjambres de Serpientes** en un pozo de 1m de profundidad. Hay un pedestal con un ópalo (1000PO; aún mágico) sobre unos bloques de piedra entre dos estatuas de chacales (3m). Coger el ópalo activa una trampa mágica, que hará que una piedra de 5m de largo aterrice en la puerta hundiéndose en 1 asalto. El muro que conduce a 8 (Chequeo de Percepción) tiene un punto débil (Defensa 30; PG 100); Empujar una estatua contra él lo abrirá.

8. SALÓN DE LOS GUERREROS 25 **esqueletos** en nichos atacan en cuanto alguien toque la baldosa mágica del suelo (1) Los esqueletos evitan (2) ya que son agujeros de lanzas escasamente disimuladas que sólo pueden detectarse bajo el polvo solicitando un Chequeo de Percepción -2 (acción gratuita). El personaje que permanezca en (2) será ensartado por lanzas que salen y se retraen: 9 x ataque melé 20 (20-AGI, si se ha detectado la trampa de lanza); Defensa/2.

9. AVALANCHA DE SERPIENTES 4 **Enjambres de Serpientes** caen desde la puerta abierta.

10. POZO DE SERPIENTES De 7m de extensión y una profundidad desconocida, con 42 **Enjambres de Serpientes** a 4m debajo del borde.

11. TUMBA DE REMNATÓN Hay un carro dorado (no puede conducirse, valor material 2500PO, valor de coleccionista de 8000 PO), un banquete (reducido a polvo), 6 vasijas que contienen 400x Hierbas Curativas (sólo en una no se han secado). El Sarcófago contiene: Anillo de Teleportación, 8x Pociones de Curación 4D20, Cimitarra mágica +3 (*Golpe Asesino I, Lanza de Oscuridad*), Espada Larga mágica +3 (*Tiro Mortal I*), Daga mágica +3, Gargantilla de la Llama (*Piromante III*), Varita de Curación (*Protector III*), 4000PO. Abrir el sarcófago despierta a ¡**Remnatón!**



REMNATÓN-ENEMIGO ÉPICO		
Físico 12	Agilidad 12	Mente 12
Fuerza 3	Reflejos 3	Razón 3
Resistencia 3	Destreza 3	Aura 3
Ataque Melé: 21 (15 + 6 Puño de Corrupción; Defensa -6)		
Ataque a Distancia: 20 (15 + 5 Aliento de Chorro de Arena)		
Defensa: 30 (15 + 15 Aura de Muerte MEN+AU)		
Puntos Golpe: 250 (épico x10) PE: 852 (épico x2)		
Inmunidad Espiritual; Ataques Múltiples: 2 Puños o Aliento de Chorro de Arena; Puños de Corrupción: cuando dañan, chequeo FIS+RE, cada uno FIS-1 durante D20h; SI FIS=0 -> muerte; Aliento de Chorro de Arena: cuando daña, ciega durante 3 asaltos; Vulnerable al Fuego: El daño por fuego se dobla.		

(1) (2)