

Partida 1: El tesoro del templo perdido



Escena 1: Carro de prisioneros

Nota: Antes de empezar quitarles del equipo todo el dinero y las armas.

Los personajes van en un carro de prisioneros camino de una mina de hierro en las Montañas Grises desde la ciudad de Parravon en Bretonia.

Bosque cerrado en ladera. En el carro van dos guardias sentados con sus espadas y escudos a sus espaldas. Otros dos soldados se han adelantado a caballo.

Algo pone nerviosos a los caballos y los encabrita. El carro cae por la ladera y la puerta se abre.

Los soldados han caído rodando y están a 1D8+5 metros del carro aturdidos (han perdido la iniciativa).

Los soldados llevan encima sus dagas, cascos y corazas, pero no las espadas ni los escudos, que están junto al carro.

1. Deberían correr a por las armas y entablar combate. Si matan o aturden a los soldados deberían hurgar en sus bolsas y llevarse el dinero. Tras el combate oirán a lo lejos el galope de los soldados de avanzada volviendo. Esto debería hacerles huir.

Tras la pelea deberían llevarse las armas, pero si quisieran llevarse los cascos y escudos habría que disuadirles de ello (“¿Realmente queréis que os vean con cascos y escudos de soldados? Podría dar lugar a preguntas”).

2. Podrían huir. Los soldados corren aturdidos a por las armas y cuando llegan a ellas los prisioneros se han perdido en la espesura. Los soldados gritan imprecaciones pero no les siguen.

Escena 2: Cueva de lobos

Hans (PNJ Leñador) les guía: “¡Seguidme! Conozco un camino más adelante.”

Les lleva por un sendero que se eleva sobre el valle hasta desembocar en un valle lateral que se adentra en las Montañas Grises, dirección este.

Anochece y comienza a lloviznar. Deberían buscar refugio. Encontrarán una cueva.

Al entrar oyen unos gruñidos y de la oscuridad salen dos lobos. Los lobos tienen la iniciativa.

Tras matar o ahuyentar a los lobos oyen unos gruñidos quejumbrosos en el interior de la cueva. Hay una camada de lobeznos, tantos lobeznos como jugadores (menos Hans), uno de ellos blanco. Hans murmura: “Sería mejor matarlos antes de que crezcan y se hagan

alimañas.”

La camada está en un nido hecho con ropajes de cuero, un abrigo largo con muchos bolsillos desfondados. Ven algo brillante en medio de los harapos. Revisándolos encuentran:

- Un broche de plata (No tiene mucho valor, pero servirá para que más adelante Otto (PNJ Rufián) sepa que han encontrado los restos de su hermano y busque a los jugadores en la **Escena 6**).
- 6 joyas menores.
- Una daga.
- Un yesquero, un eslabón y pedernal
- 6 CO en monedas sueltas.
- Un mapa (¿Alguno tiene la habilidad **Leer/Escribir?**).

Deberían registrar el resto de la cueva. Además de lo anterior, encuentran algo de leña, y unos restos humanos comidos por los lobos.

Deberían preguntarse acerca del mapa. Hans sabe algo pero: “No es algo para hablar en una guarida de lobos...”

Mapa: Al final, en los anexos.

Escena 3: Cabaña del leñador.

Al día siguiente Hans les ofrece acompañarle. Su cabaña está a dos días de marcha en la ladera oeste de las Montañas Grises. Desde ahí puede indicarles un paso que les permite cruzar al Imperio y llegar a la ciudad de Nuln.

Llevan todo un día sin provisiones, pero si se entretienen a cazar el viaje se alarga. Hans quiere llegar cuanto antes, así que no parará más que para recoger los frutos o bayas que encuentren por el camino: “Hay muchos castaños y nogales en estas laderas. No moriremos de hambre. De todas formas, si queréis podéis bajar al valle y buscar alguna granja. Quizá quieran ayudaros, pero yo preferiría alejarme de Parravion y sus guardias”. Obviamente, ellos también deberían querer lo mismo.

Llegan a la cabaña al anochecer de la segunda jornada y muertos de hambre.

La cabaña de Hans es lo que se espera de ella:

Llegada: Se llega a ella subiendo una ladera que da al sur, de forma que la fachada principal es soleada. El camino de ascenso es paralelo a un pequeño regato que queda no se ve entre la maleza pero que se oye fluir al oeste (izquierda) del camino.

Exterior: Se aprecia un cuerpo de 4 x 8 m. cubierto por un tejado a dos aguas (cubrera en dirección este-oeste con una chimenea en el extremo oeste (izquierda). El lado sur (la fachada

principal, la que se ve según se llega) tiene un amplio porche (2 m. de ancho) con un banco pegado a la pared.

Interior: Una única estancia con la chimenea en un extremo. Contiene:

- En la chimenea, sobre el fuego, cuelga una olla de latón. A los lados hay colgados un par de sartenes y cazos. A su lado hay estanterías con frascos y jarras de cerámica, tiras de carne seca y hierbas colgando del techo.
- En el centro de la sala, frente a la entrada, hay una mesa con un banco corrido junto a la pared y un par de sillas en el extremo opuesto.
- En el lado opuesto a la chimenea hay un único catre con un jergón de paja y una manta basta.
- Hachas, piedras de afilar y pieles de animales colgando de las paredes.

Cobertizo: Afuera, al hay un cobertizo con un amplio alero frente a la entrada donde se almacena leña y, en el interior, unos pocos animales (gallinas y conejos). Tras el cobertizo hay un amplio corral donde pueden salir las gallina.

Manantial: A 100 m. en dirección norte (ladera arriba) hay un manantial del que sale agua fresca que corre ladera abajo (es el regato que se oye al llegar).

Nada más llegar Hans se apresura a alimentar a los animales y vuelve con un par de conejos para asar y unos tubérculos para hacer una salsa.

Hans sólo quiere su parte del dinero y de las joyas (el número de joyas no es divisible por el de jugadores, Hans quiere el resto sobrante: “Por la cena y las señas del camino”), pero no quiere saber nada del mapa: “Ese asunto sólo puede traer problemas.”

Si le preguntan (deberían preguntar) contará algo: “Hay un valle al otro lado de las montañas. No sé dónde ni sé de nadie que lo sepa, pero cuentan que hay gente que se pierde y no vuelve. Los animales no se llevan a pastar y los montes no se talan. Igual son sólo habladurías, pero eso es lo que dicen al otro lado de las montañas. A este lado nadie habla de ello, creo que porque no saben del tema, no porque lo callen. No sé más.”

Al día siguiente les da algunas provisiones y les indica cómo llegar a Nuln. Además les dará un consejo: “Si quieren vender las joyas pueden preguntar por Goldberg, un perista. Pero tengan cuidado con él. Tiene fama de hombre avaricioso y sin muchos escrúpulos. Si sospecha que saben de dónde vienen las joyas o que hay más ahí de donde vienen esas puede volverse desagradable... Al menos eso es lo que cuentan; yo nunca le he vendido ni comprado nada.”

Escena 4: Entrada a Nuln

En la puerta de la ciudad los guardias les llaman la atención: “¡Eh, vosotros! En Nuln no queremos mendigos ni vagabundos. Queremos saber que los que entran son capaces de demostrar solvencia...”

1. Deberían entender que les están pidiendo un soborno. ($\frac{1}{2}$ CO = 10 /- para cada uno de los dos guardias, 1 CO en total).
2. Podrían intentar solucionarlo dialogando. Se supera tirando bajo **Empatía** (¿Alguno tiene la habilidad **Charlatanería**? En ese caso +10%).
3. Podrían no pillarlo y soliviantar a los guardias. En ese caso se acercarían dos guardias más. Ya no se podrá solucionar de forma dialogada y el soborno subiría a 1 CO para cada soldado, 4 CO en total.
 - 3.1. Deberían pagar las 4 CO (que no tienen; deberían redondear el soborno con una de las joyas).
 - 3.2. Podrían ser tan estúpidos de cabrear a todos los guardias. En ese caso intentarían detenerlos y, si se resisten, se desataría un combate (y llegarían más guardias). Serían detenidos (los supervivientes en caso de combate) y llevados al juez de guardia. Les serían requisados el dinero, las armas y el mapa, y serían acusados de robo por las joyas (y de asesinato si hubieran matado a alguno de los guardias). Básicamente... **FIN DE LA PARTIDA.**

Escena 5: En la tienda de Goldberg, el perista

Nota: Goldberg reconocerá las joyas. Sabe de su origen (no la cueva de los lobos, sino el templo de dónde las sacó el cadáver) y está interesado en el tesoro. Cuando los jugadores salgan pondrá a dos matones a vigilarlos.

Exterior: Se encuentra en un mal barrio, en una calle estrecha y concurrida con muchos callejones laterales que pueden servir de huída. El edificio tiene la estructura general de los edificios de la ciudad:

- una planta baja de sillería en la que se encuentra el comercio,
- una planta primera de ladrillo visto en la que se encuentra la vivienda, y
- un bajocubierta más bajo con fachada de madera ocupado por un desván.

El aspecto general es descuidado, pero no ruinoso. El escaparate está desangelado: apenas unos pocos objetos de poco valor.

Interior: La tienda es una sala de 4 m. de anchura por otros tantos de fondo con un mostrador casi a todo lo largo. Tras el mostrador hay una estantería con objetos de tan poco valor como los del escaparate, colocados de forma descuidada. Tras el mostrador una cortina ajada oculta el paso a la trastienda. Si se llegase a ver algo se apreciaría que hay unas escaleras a la planta superior y más estanterías de cuyo contenido no se aprecia nada. El ambiente es oscuro; la estrechez de la calle y la suciedad de los cristales no dejan pasar mucha luz. No hay ningún objeto al alcance de los clientes (ningún objeto contundente que pueda ser usado como un arma, al menos).

Cuando los jugadores le muestren el broche y las joyas a Goldberg éste las inspeccionará y les ofrecerá:

- 5 CO por el broche de plata.
- 20 CO por las joyas (+10 CO si no han desvalijado a los guardias en la **Escena 1**).

y comenta algo como: “Curiosas piezas. ¿Había más allí de donde vienen estas? Podría estar interesado.”

1. Deberían negar saber nada, responder con evasivas y salir de la tienda de forma educada y cautelosa. Hans les ha advertido en la **Escena 3** de que Goldberg no es de fiar. Antes de salir tiran bajo **Iniciativa**. Si pasan la tirada deberían notar que Goldberg los ha mirado de forma recelosa y deberían sospechar que trama algo. En este caso, si son listos, irán con cautela.
2. No deberían haber dado a entender a Goldberg que saben algo más. Si le han dado motivos para saber que hay más información o un mapa Goldberg les ofrecerá dinero por él: “Podría ser muy generoso con quien pudiera facilitarme alguna pista sobre el origen de estas piezas. ¿50 CO podrían ser suficiente?”
 - 2.1. Si intentan venderle la información vaga que les ha dado Hans (“Hay un valle en la ladera oeste de las montañas en el que dicen que la gente se pierde y donde no se talan los bosques.”) Goldberg no aceptara: “Eso son cuentos de viejas que conoce todo el que ha estado en la ladera bretona de las Montañas Grises. ¿No tienen información más concreta?” Si aseguran que eso es todo lo que saben Goldberg les dirá que no paga por información que ya conoce y les echará de la tienda. Antes de salir tiran bajo **Iniciativa**. Si pasan la tirada deberían notar que Goldberg los ha mirado de forma recelosa y deberían sospechar que trama algo. En este caso, si son listos, irán con cautela.
 - 2.2. Si decidiesen mostrarle el mapa y vendérselo sería el **FIN DE LA PARTIDA**.
 - 2.3. Si reconocen que hay un mapa (o información más concreta) y no llegan a un acuerdo con el precio Goldberg tocará un timbre y aparecerán los dos matones. Esta escena se resuelve huyendo o con violencia (o de ambas

formas).

2.3.1. Si huyen podrán pasar a la **Escena 6**, encontrarse con Otto (PNJ Rufián) y continuar la partida.

2.3.2. Si los matones los capturan será el **FIN DE LA PARTIDA**.

Escena 6: Taberna - Posada

Exterior: Se encuentra en un barrio concurrido de calles estrechas a un lado de las calles que dan a las puertas de la ciudad. El edificio tiene la estructura general de los edificios de la ciudad:

- una planta baja de sillería en la que se encuentra la taberna,
- una planta primera de ladrillo visto en la que se encuentran las habitaciones, y
- un desván bajo con fachada de madera,

si bien es más ancho que los edificios habituales (8 m. en vez de 5). El edificio de tiene aspecto de ser viejo pero limpio y arreglado, con un colorido letrero con el nombre del local: “El culo de la Luna”.

Interior (planta baja): La puerta de acceso se encuentra en mitad de la fachada (no en un lateral). El primer espacio es la taberna, de unos 12 m. de largo y 7 m. de ancho. A la izquierda se encuentran las mesas (para cuatro personas, banco corrido pegado a la pared y dos taburetes por mesa), y a la derecha la barra desde la mitad hasta el fondo. Las paredes laterales y la del fondo son de piedra vista, un pilar de madera soporta varias vigas y el entablado del suelo de la primera planta.

La pared del fondo tiene dos arcos, uno tras la barra que da a la cocina y otro en la zona de clientes que da a un distribuidor. Este distribuidor tiene a la izquierda las escaleras que dan a la primera planta, acceso a un pasillo longitudinal que da al patio posterior donde se encuentran las letrinas, y una puerta a la derecha que da a la cocina, donde se oye ruido de cacharros y gritos y voces de cocineros. No debería haber motivo alguno para que los jugadores crucen esta puerta.

Interior (planta primera): Nada más subir las escaleras hay hacia la parte posterior una puerta recia y bien cerrada que da acceso a las estancias del propietario (situadas sobre la cocina) y al desván (donde se alojan los empleados del local). De nuevo, no hay ningún motivo para que crucen esta puerta.

En dirección a la calle se extiende un pasillo longitudinal con cuatro puertas a cada lado que dan acceso a las habitaciones. Éstas son de 3 x 3 m. con dos literas. (Hay habitaciones con una cama grande al doble de precio que los jugadores no deberían querer usar). Las habitaciones son ruidosas por el ruido de la taberna que está debajo pero están limpias (tanto

la habitación como las camas).

Precios:

- Cena: 5 /-
- Pinta de cerveza: 9 p ($\frac{3}{4}$ /-)
- Botella de vino: 25 /-
- Habitación para 4: 30 /-

Nota: No deberían ser tan estúpidos de dejar el mapa en la habitación. Si lo hacen Otto deberá preguntar por el mapa y hacerles ir corriendo a sus habitaciones para descubrir a los matones de Goldberg hurgando en sus cosas (sin llegar a llevarse el mapa).

Si en la **Escena 5** han sido prudentes y no han llegado a ver a los matones de Goldberg deberían hacer una tirada bajo **Iniciativa**. Si la pasan notarán que los están observando (obviamente los matones de Goldberg). Los matones notan que los han descubierto y se escabullen. Si intentan seguirlos éstos habrán salido de la posada y se habrán perdido entre la multitud de la calle.

En todo caso, tras la cena el camarero les trae unas jarras de cerveza. Dirá: “Invita ese caballero.” señalando un parroquiano, que toma un taburete y se sienta junto a ellos. Se presenta como Otto (PNJ Rufián): “Son nuevos en la ciudad, ¿verdad?”

Tras un poco de conversación les muestra el broche de plata. “Esta tarde he podido ver este broche en el escaparate de la tienda de Goldberg.” Otto hará una pausa esperando su reacción. “Era de mi hermano. ¿Dónde lo han encontrado? ¿Saben qué ha sido de él?” Pausa para la respuesta. “El caso es que mi hermano estaba buscando algo. Un sitio donde podría haber una buena fortuna... ¿No habrán localizado junto al cuerpo ninguna pista, ningún tipo de indicación de cómo llegar? Podría pagarles 50 CO por ello.”

No deberían aceptar vender el mapa por 50 CO pero si aceptasen Otto sólo podría darles 10 CO en ese momento. “Les daré el resto cuando vuelva. ¡Les daré el doble!” Obviamente no deberían confiar en él.

1. Si deciden venderle el mapa a Otto será el **FIN DE LA PARTIDA**.
2. Si no aceptan Otto les ofrece una asociación: “Vengan conmigo, entonces. Iremos juntos y nos repartiremos el botín a partes iguales. ¡Seremos ricos!”
 - 2.1. Podrían insinuar que no lo necesitan él les dirá que sí: “¿Han visto el mapa? Seguro que no saben dónde empieza. Sólo mi hermano y yo sabemos eso. A ustedes no les sirve de nada sin mí.”
 - 2.2. Deberían aceptar. Si aceptan Otto se mostrará de pronto preocupado: “¿Llevan

el mapa encima? ¿Lo llevan ahora mismo?”

- 2.2.1. Si responden que sí Otto se mostrará aliviado: “¡Estupendo! esta ciudad no es segura, ¿saben? Vigilen que no se lo roben. Nos veremos aquí mañana. Pasaré yo a recogerles y les llevaré a la tienda de Filkenstein. Ahí compraremos todo lo que necesitamos.”
 - 2.2.2. Si preguntan con suspicacia por qué, Otto responderá: “Esta ciudad no es segura. Hay ojos y oídos en todas partes. Cuando vendieron el broche a Goldberg, ¿hubo algo que le diera a entender que hay un tesoro en este asunto? Es un hombre avaricioso y muy peligroso. ¿No han notado si los seguían? Si yo les he encontrado él también puede.”
 - 2.2.3. Si han sido tan estúpidos de dejar el mapa en la habitación y lo reconocen Otto saltará: “¡Estúpidos! ¡Vamos corriendo! Los hombres de Goldberg podrían estar robándoles el mapa ahora mismo.” Deberían hacerle caso y salir corriendo a la habitación. En este caso encontrarán la puerta abierta y a los matones de Goldberg revolviendo sus cosas. Los matones de Goldberg intentarán huir y escabullirse, no combatir (“Con un fuerte empujón derriban al suelo a quien quiera que esté en la puerta y salen corriendo del establecimiento para perderse en las calles.”) A partir de este punto la escena se desarrollará como los jugadores quieran (¿Reclaman al hospedero?: “¡Cualquiera puede colarse en este nido de ladrones!”).
- 2.3. No deberían rechazar la oferta de Otto pero en ese caso, ¿qué harán después? Se les deja libertad para moverse por la ciudad. Ideas para incentivarlos a aceptar la oferta de Otto:
- Recordar cobrarles cada consumición y cada noche de estancia para irles recortando sus recursos.
 - Podría haber un encuentro con los guardias de la entrada: “¿Todavía estáis en la ciudad? ¿Se puede saber qué os demora aquí? En Nuln los intrigantes y los negocios sucios nos gustan tan poco como los mendigos. Espero que no déis problemas.”
 - Si buscan alguien que les ayude con el mapa no encontrarán a nadie que sepa darles una pista, pero deberá serles obvio que están llamando la atención: “Curioso mapa. Creo que sé de alguien que podría ofrecer una buena cantidad por él. Por una cantidad razonable podría ponerles en contacto con él.” Al salir de estos lugares deberían tirar bajo **Iniciativa** para notar que les miran de forma sospechosa, lo que puede dar pie a que...

- ... aparezcan los matones de Goldberg para tratar de convencerles: “Nos envía Goldberg, el perista. Le han llegado rumores de que estáis paseando algo que él estaría interesado en comprar. ¿Por qué no nos acompañan a hablar con él?”. De este encuentro bien podría surgir un combate ...
- ... en ese caso los guardias podrían aparecer aparecer para imponer el orden: “¡Vaya, vaya...! ¿Quién anda alterando el orden? Acompañadnos.” y llevarlos ante el juez que les impondría una multa de 1 CO por cabeza.
- Tras un mal día Otto volvería a aparecer para invitarles a las cervezas y proponerles de nuevo una asociación que no debería parecerles tan mala.

Como quiera que sea, al final de la escena debería haberse concluido que:

- Tienen el mapa de un tesoro importante (deberían vigilarlo).
- Los pueden estar siguiendo (¿harán guardias durante durante la noche?).
- Irán en asociación con Otto en busca del tesoro a partes iguales.
- Otto los recogerá al día siguiente para comprar el equipo.

Escena 7: De compras

Irán a la tienda de Filkenstein a comprar el equipo.

Exterior: Se encuentra en un barrio concurrido de calles amplias cerca de las puertas de la ciudad. El edificio tiene la estructura general de los edificios de la ciudad:

- una planta baja de sillería en la que se encuentra el comercio,
- una planta segunda de ladrillo visto en la que se adivina la vivienda del comerciante, y
- un bajocubierta más bajo de madera tras el que se adivina un desván.

A diferencia de la tienda de Goldberg el perista, el edificio de Filkenstein tiene un aspecto limpio y arreglado, con un escaparate bien nutrido y un colorido letrero que reza: “Suministros Filkenstein”.

Interior: La distribución general es similar a la de la tienda de Goldberg: espacio para los clientes, un mostrador (si bien este es más pequeño, apenas 2 m., ya que Filkenstein sale a menudo a ayudar a los clientes a elegir la mercancía), y una trastienda tras una cortina (en este caso limpia) tras la que se podría entrever una escalera y estanterías bien ordenadas.

Los laterales de la tienda y el espacio tras el mostrador están cubiertos de estanterías bien nutridas con cajas, frascos y sacos de todo tipo y tamaño. Algunos objetos como cuerdas,

herrajes y cintas de cuero cuelgan del techo del que Filkenstein los bajará con un gancho.

En general la tienda está limpia y bien nutrida. Encontrarán todo lo que quieran de una calidad aceptable a un precio razonable.

Nota: Las tablas de precios están en la página 292 del manual y Filkenstein les hará una rebaja del 5% si van con Otto.

Escena 8: El viaje

Primera parte, zonas civilizadas:

Nada más salir de Nuln cruzarán el río Reik en dirección oeste y viajarán hacia el sudoeste, adentrándose de nuevo en las Montañas Grises, más al sur y por la ladera este.

Cerca de Nuln hay pueblos y granjas habitados y, aunque los bosques al pie de las montañas son peligrosos, si no se separan del camino y duermen en paradas de postas evitarán un mal encuentro. (Los personajes deberían saber esto).

Precios de las paradas de postas (iguales que en la ciudad):

- Cena: 5 /-
- Pinta de cerveza: 9 p ($\frac{3}{4}$ /-)
- Botella de vino: 25 /-
- Habitación para 4: 30 /-

Llegarán a la granja abandonada la tercera jornada (tras dos noches). La granja se encuentra en la boca de un valle estrecho y oscuro, con bosques cerrados.

Segunda parte, tierras deshabitadas:

Según indica el mapa, deberán seguir el camino (que no es más que un sendero rodeado de maleza que atraviesa en un bosque espeso), adentrarse por el valle. Al final de la jornada llegarán a un desprendimiento de la ladera, pero será demasiado tarde para subir por él.

A la jornada siguiente, a medida que asciendan, dejarán atrás el bosque por un terreno pedregoso con arbustos bajos y árboles resecos. Desde la ladera podrán ver la embocadura del valle y el bosque a orillas del Reik.

¿Alguno de ellos tiene **Visión excelente**? En ese caso, debe tirar bajo **Iniciativa** y, si lo supera, creará ver un hilo de humo junto a la granja abandonada de la jornada anterior.

Según indica el mapa, al final de la jornada cruzarán un collado y, a partir de ahí, se adentrarán en un valle alto y frío. Tres jornadas después llegarán a unas ruinas a las que llega un arroyo que les llevará hasta el templo, a donde llegarán una semana después de haber

dejado atrás la granja.

Para dormir al raso deberían hacer guardias por las noches (Otto no interviene en la discusión, deberían ser capaces de organizarse ellos).

Nota: En las zonas deshabitadas deberían hacer guardias por la noche. También deberían encender un fuego. Si no se les ocurre, la primera noche hacerles tirar bajo **Iniciativa**. Quienes lo superen se despertarán por un ruido extraño y creerán ver algo moviéndose más allá de la zona iluminada por la hoguera. Si ninguno supera la tirada a la mañana siguiente verán que les falta la mitad de las provisiones. Una inspección les revelará que hay huellas de lobos (podría haber sido peor).

Tras este susto deberían aprender y hacer guardias y fuego. Si lo hacen los lobos no se acercarán a ellos, pero harán ruidos inquietantes a su alrededor y el brillo del fuego en los ojos debería ponerles los nervios de punta.

Escena 9: El templo

Plano del templo: Al final, en los anexos.

Llegada, exterior y entrada: El templo se encuentra al fondo de un profundo valle encajonado entre dos altas montañas. El arroyo les llevará a una explanada de hierba rala protegida del viento en la que unos pocos árboles se esfuerzan en crecer a la orilla del agua.

Se ven unas estatuas caídas que el hielo y la lluvia han erosionado y, desde ahí asciende un camino que les lleva hasta la entrada. Ésta no es más que la boca de un túnel de 2 m. de anchura y 4 m. de altura que se adentra en dirección oeste.

Ante la entrada hay ruinas: algunas columnas y cascotes que evidencian que hubo un porche de piedra protegiendo la entrada, pero del que ya no queda nada.

Algunos cascotes están retirados y, tras 30 m. de túnel se encuentra un distribuidor que, como indica el mapa, tiene algunos restos, aunque no se puede saber si son humanos o de algún animal.

Interior (general): Los pasillos tienen 2 m. de anchura y 4 m. de altura, los distribuidores son de 6 x 6 m. y las estancias, salvo la de las estatuas y el oratorio, tienen 6 m. de anchura. Los techos son abovedados a lo largo salvo en distribuidores, que lo son en cruz, y en el oratorio, donde las bóvedas son transversales cargando en los arcos que, a su vez, cargan en los pilares. Techos, paredes y suelos son de piedra tallada sin más ornamentos que algunas estatuas en los distribuidores y frisos y tallas donde se indique.

Nota: Mientras estén en el interior del templo llevan una antorcha en la mano: ¡no podrán usar los escudos (o las armas)!

Nota: Cada vez que hurguen con sus manos desnudas en un arcón o mueble lanzar 1D6:

- 1, 2: No pasa nada.
- 3, 4: Una rata sale huyendo.
- 5, 6: Les muerde una rata. -1 a daño en el arma que empleen con esa mano y perderán un 10% en pruebas de destreza.

Estancias:

1, primer distribuidor: Sala cuadrada de bóveda en cruz de 6 x 6 m. con una salida en cada pared. Los distribuidores tienen en cada esquina una estatua de un monje.

2, sala de las estatuas: Sala de 10 m. de anchura abovedada en dirección este-oeste. Hay ocho estatuas en dos filas de cuatro haciendo un pasillo a lo largo de la sala.

3, oratorio: Sala formada por una primera bóveda transversal en dirección norte-sur de 4 m. de anchura que carga en cinco arcos separados por cuatro pilares con una lápida frente a cada pilar. Tras los arcos una segunda bóveda transversal de 8 m. de anchura. Tras esta segunda bóveda se encuentra la sala 3.b, ábside del altar.

Las paredes de la sala tiene a 1 m. de altura un friso de 30 cm. de anchura con motivos vegetales y de animales que las recorre en todo su perímetro, incluida la sala 3.b del altar.

3.b, ábside del altar: Ábside elevado respecto al suelo de la sala 3 por tres escalones. Abovedado en dirección este oeste terminado en semicúpula. En la pared S se abre un pasillo cegado. En esta sala se encuentra un altar con 6 joyas grandes, 1D12 piedras menores y otras tantas placas de marfil tallado.

Si profanan el altar las lápidas se abren y salen tres esqueletos. Una vez despertados los esqueletos deberán tirar bajo **Frialdad**. Quien no supere la tirada perderá ese asalto paralizado de miedo y se anotará un punto de locura (altares, criptas, esqueletos...).

Uno de los esqueletos renquea y llega al combate 2 asaltos después que el resto.

Una de las lápidas no se abre. Si decidieran abrirla de ella saldría un esqueleto de gato que atacaría a un jugador al azar causándole una herida antes de huir por el pasillo. No se volverá a saber de él.

5, escritorio: Sala abovedada en dirección este-oeste de 6 m. de anchura con restos de pupitres, bancos y atriles. Hay libros deteriorados y restos oxidados y podridos de útiles de dibujo. Los libros se deshacen al cogerlos y lo poco que se puede leer está escrito en una lengua incomprensible. En la pared lateral norte se abren dos pasos a la biblioteca.

6, biblioteca: Sala abovedada en dirección este-oeste de 6 m. de anchura a la que se accede

por dos pasos en la pared lateral S. Está ocupada por dos tres estanterías longitudinales que dibujan cuatro pasillos a lo largo de 1,5 m. de anchura. Una tercera parte de las estanterías están caídas y los libros desparramados por el suelo. Como en el escritorio, los libros se deshacen al cogerlos y lo poco que se puede leer está escrito en una lengua incomprensible. Hay una estatua en cada esquina que enmarcan en las paredes extremas figuras en bajorrelieve. La de la pared este tiene escenas de animales y plantas. La pared oeste tiene escenas de monstruos y esqueletos.

Debería ocurrírseles buscar un resorte secreto. De hacerlo, deberán tirar bajo **Iniciativa** (¿Alguno tiene la habilidad **Detectar trampas**? En ese caso, +10%). Si superan la prueba mientras exploran la pared oeste se abrirá una puerta que da paso a una sala secreta.

7, biblioteca secreta: No hay estanterías. En el centro hay una mesa con libros 1D12 libros voluminosos en la mesa. El ambiente en la sala es frío y seco. No hay humedad ni moho y el polvo se levanta con facilidad. Las paredes tienen a 1 m. de altura un friso de 30 cm. de anchura con motivos de plantas y animales. El suelo es de mármol de diferentes colores, la primera sala que ven cuyo suelo no es de losas planas de piedra.

Trampa: Tirar bajo **Iniciativa** (¿Alguno tiene la habilidad **Detectar trampas**? En ese caso +10% a la tirada). Si superan la prueba verán que las losas de mármol rojo tienen una clara holgura sin llaga de mortero que las una a las losas contiguas.

Si no la superan y entran en la sala activarán la trampa: La puerta se cierra y el techo comienza a descender. Tardará 9 asaltos en aplastarlos.

Una vez activada la trampa, deberán tirar bajo **Frialdad**. Quienes no superen la tirada perderán ese asalto paralizados de miedo y se apuntarán un punto de locura (techos que caen y espacios cerrados).

La puerta se abrirá su suman 30 puntos a daño (1D6 + F por asalto para cada jugador que la empuje o cargue contra ella). La anchura de la puerta permite que dos jugadores carguen contra ella a la vez. Una vez abierta, sólo podrán pasar por ella dos jugadores por asalto.

Si alguno de ellos consigue introducir una cuña en el techo (tirar bajo **Destreza**) el techo disminuye su velocidad pero no se detiene; ganan un asalto.

Nota: 7 asaltos deberían ser suficientes:

- 1 asalto para llegar a la puerta.
- 3 asaltos para abrir la puerta: Daño por asalto 3,5 (valor medio de 1D6) + 2,5 (valor medio de F = 1D3 + 2) = 6 puntos de daño por jugador y asalto; para dos jugadores, 12 puntos de daño de media por asalto para los 30 puntos de daño que hacen abrirse la puerta.
- 3 asaltos para salir de la sala: 5 jugadores a razón de dos por turno.

Si no han hecho saltar la trampa podrán inspeccionar los libros. Éstos están en una mesa en el

centro de la sala. Son 1D12 libros con encuadernación de 1D6 placas de marfil, y 1D4 herrajes de plata con una joya menor en cada libro.

Los libros son más valiosos que las joyas que los adornan, pero salvo que alguno de ellos tenga ciertos conocimientos de magia no sabrán valorarlos. Tampoco tendrán salida en tiendas de peristas como Goldberg y, para venderlos por lo que valen, deberán cargar con ellos hasta encontrar un comprador adecuado, un mago o clérigo importante en una gran ciudad (nadie que quiera recibir a gente como ellos). Si decidieran llevarse los libros disuadirles de ello (“Los son muy voluminosos; si quisierais llevároslos de una pieza sólo podrías cargar 6 de ellos.” Esto debería sugerirles la idea de desencuadernarlos y llevarse sólo las joyas y el marfil).

9, dormitorio: Sala abovedada en dirección este-oeste de 6 m. de anchura recorrida a lo largo por dos filas de catres con jergones de paja podrida. Al fondo unos biombos caídos separaban cuatro catres de mejor calidad pero también deteriorados. Junto a cada uno de estos cuatro catres hay un arcón en el que hay restos de ropajes de seda podrida. En cada arcón hay 1D8 joyas menores.

10, refectorio: Sala abovedada en dirección este-oeste de 6 m. de anchura ocupada por dos largas mesas longitudinales con bancos corridos a todo lo largo y, al fondo, en transversal, una mesa con cuatro sillas de madera tallada y cuero muy deterioradas. Tras la mesa transversal, en la pared E, se abre un pasillo con un quiebro para ocultarlo de la vista de los comensales y cegado al fondo. En la pared lateral S se abre paso a las cocinas.

11, cocinas: Sala abovedada en dirección este-oeste de 6 m. de anchura a la que se accede por la pared lateral norte. Mesas, estanterías caídas, el suelo lleno de restos de loza y utensilios de cocina oxidados por el suelo y colgados de las paredes. Tiene un hogar en la pared sur y un pozo en la esquina noroeste. El pozo es lo bastante ancho como para descender por él, pero no da a ninguna parte. De él sale un olor nauseabundo que llena la estancia. En la pared del extremo E hay un acceso a la despensa.

12, despensa: Sala abovedada en dirección este-oeste de 6 m. de anchura. El mobiliario son estantes y arcones deteriorados y caídos, con el suelo lleno de restos de loza de las tinajas y comida podrida tiempo atrás. Al fondo, en el extremo este, el techo se ha caído y se encuentra lleno de escombros y cascotes, siendo inaccesible.

Escena 10: Emboscada

En el camino de regreso, al llegar a la granja abandonada, les salen al paso Goldberg a caballo y sus dos matones (si en la **Escena 6** llegaron a verlo o a luchar con ellos deberían reconocerlos) a pie. Habla Goldberg: “¡Vaya, vaya...! Os habéis tomado vuestro tiempo. Estaba a punto de decidir que habíais muerto.”

Obviamente, quieren el tesoro.

Los matones están armados y tienen la iniciativa.

Goldberg se mantiene alejado. Podrá intervenir si el combate se tuerce, pero huirá si los matones caen y se queda solo.

Fin de la partida y recompensas

Tras vencer a los matones y poner en fuga a Goldberg, Otto propone no volver a Nuln: “Creo que sería malsano volvérselo a encontrar. Tengo amigos en Altdorf, al norte. Podrían acompañarme ahí a vender todo esto. El viejo Rosencrantz seguro que nos hace un buen precio.”

Deberían aceptar. Tras vender las joyas y repartirse el botín Otto se va por su cuenta.

Puntos de experiencia (px):

- 250 px por la aventura básica.
- -50 px si no hacen caso a Hans el leñador y se ponen en peligro con Goldberg.
- -50 px si no han entrado al juego con Otto y hay que forzarlos.
- +100 px por encontrar la sala secreta.

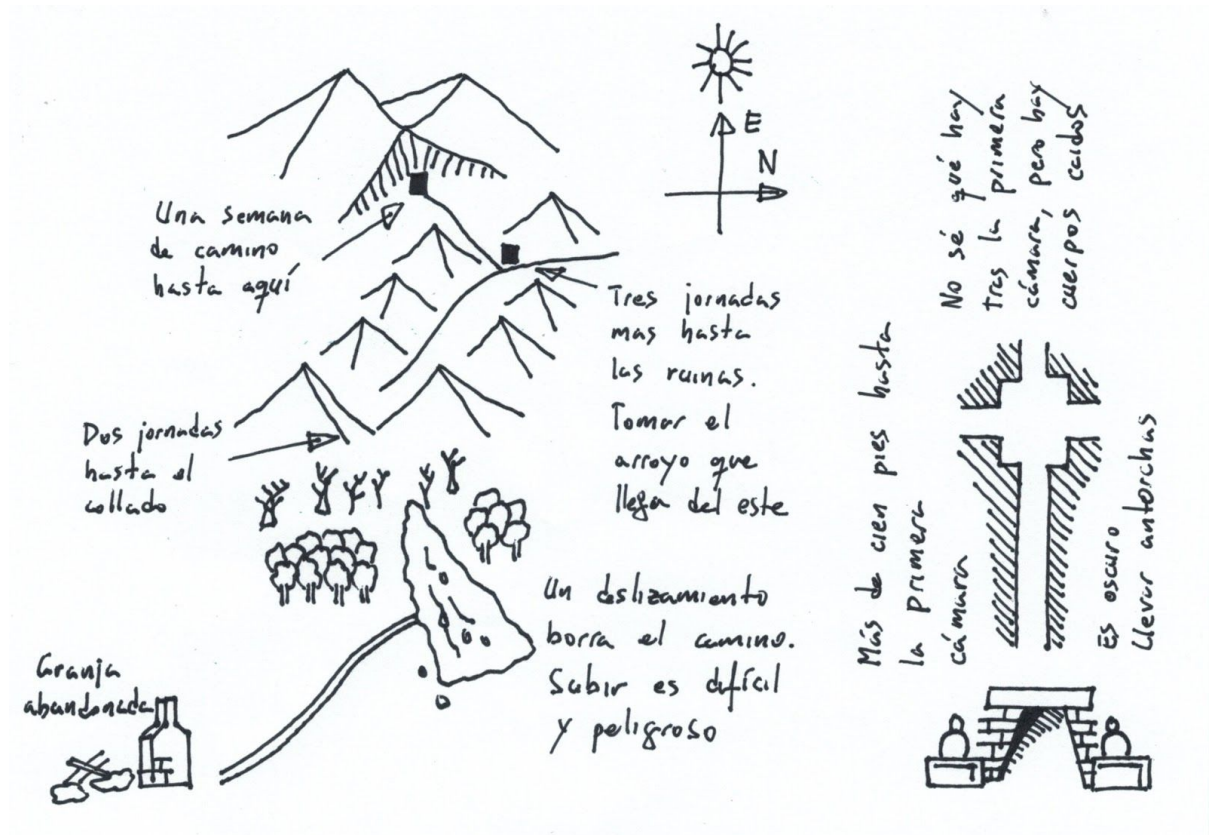
Valor de las joyas:

- Joyas grandes: 3 CO/udad
- Joyas menores: 2 CO/udad
- Herrajes y placas de marfil: 1 CO/udad
- Libro: 100 CO/udad

Anexos

Mapa del hermano de Otto:

Si ninguno tiene la habilidad **Leer/escribir** entregarles un mapa con las anotaciones tachadas.



Plano del templo:

No revelarles el plano al comienzo, irlo dibujando sala a sala según lo recorran.

