MAZES & MINOTAURS

LA TUMBA DEL REY TORO

Una Mega Aventura de Alto Nivel por Carlos de la Cruz Morales

Para las Reglas Revisadas de Mazes & Minotaurs **JDR**

LGS

LA TUMBA DEL REY TORO

Prefacio del Autor

La Tumba del Rey Toro fue la primera aventura publicada para *Mazes & Minotaurs.* Creada a comienzos de 1973, no era más que un laberinto con un mortal Minotauro intentando matar a los héroes. Eran otros tiempos... A pesar de su trama inexistente, esa primera TDRT se convirtió rápidamente en un clásico – la madre de todas las subsiguientes aventuras publicadas para M&M, por así decirlo.

Cuando Olivier y la gente de Legendary Games Studio decidieron publicar una nueva edición en PDF de las reglas Revisadas de *Mazes & Minotaurs*, parecía una gran idea reeditar esta aventura original. Pero desde que su publicación hace unos 35 años, este simple y directo maze-crawl se había convertido en Otra Cosa: durante años, muchas revistas y fanzines (incluyendo la venerable *Grifo*) habían publicado numerosas expansiones, secciones nuevas y material adicional de trasfondo para la aventura, y habría sido un insulto no aprovecharse de todo ese gran material. Por supuesto, reciclar y reorganizar todas esas disparatadas (y a veces contradictorias) pizcas de suma aventura en un único escenario internamente consistente requeriría una gran cantidad de trabajo – así que me presenté voluntario. Pronto terminé añadiendo mis propias ideas al laberinto del Rey Toro, creando un trasfondo completamente nuevo, añadiendo algunos encuentros mayores al principio de la aventura y, por supuesto, ampliando la misma Tumba.

¿Te preguntas cuánto tardé en hacerlo? La respuesta: más de dos años. Desarrollar el mapa, basado en las ruinas de Cnosos (¡el laberinto *original*!) y decidir qué usar y qué dejar fuera llevó seis meses. Escribir los primeros bocetos necesitó todo un año. Recuerdo la sorpresa de Olivier por el tamaño del manuscrito; la aventura clásica había aumentado diez veces su tamaño, convirtiéndose poco a poco en un mega módulo de 200 páginas. Y entonces llegó la aparentemente interminable tarea de corrección y edición – que incluía maquetación, ilustración, unos cuantos detalles aquí y allí (como la nueva clase de mago detallada en el Apéndice) –… otros seis meses de faena.

Dos años. Ahora ya sé cómo se sentía Hércules al final de sus Doce Trabajos. Pero aquí está, al fin, la nueva versión, completamente revisada y expandida de *La Tumba del Rey Toro*. Sigue tratándose de un gran laberinto con un mortal Minotauro intentando matar a los héroes... y también de un lugar de peligro, gloria y magia – pues es de esto de lo que tratan las aventuras de los JDR clásicos.

¡Bienvenidos a la más grande y más peligrosa aventura de *Mazes & Minotaurs* jamás publicada!

Carlos de la Cruz Morales *(Octubre 2008)*

Créditos

Prolífico Autor: Carlos de la Cruz Morales

Despótico Editor: Olivier Legrand

Homérico Corrector: Matthew Rees

Heroico Editor Asistente: Andrew Trent

Épicos Artistas de Portada: Amanda Sebastián, Sergio “Terrax” de la Cruz

Míticos Artistas Interiores: Gebeji, Emmanuel Roudier, Pablo Miguel Sánchez, Canadian Pitbull y varios artistas anónimos. *Algunas ilustraciones son copyright © Clipart.com.*

Cartógrafo Proteano: Tim Hartin

Leales Hoplitas Testeadores: Sergio de la Cruz, Ricardo Fuente, Kiko, Diego Lázaro, Israel López, Gonzalo de Porras, Pablo Miguel Sánchez, Luis Uceda.

Incansable Traductor: Sergio de la Cruz Morales

Dedicatoria del Autor: *A mi esposa Marisa y a mis tres hijos, Nadia, Víctor y David.*

LA TUMBA DEL REY TORO

TABLA GENERAL DE CONTENIDOS

Créditos & Prefacio 2

I. INTRODUCCIÓN

La Aventura 4

Mazes & Minotaurs 4

Módulos de Aventura 4

Cómo usar este libro 4

II. LA HISTORIA HASTA AHORA

Una Maldición Cae Sobre Coristea 5

La Verdad 6

III. COMIENZA LA AVENTURA

Reclamo de los Héroes 8

La Ciudad de Coristea 8

El Rey Herido 9

IV. TOMIS

El Bosque Sagrado 11

El Pueblo Antiguo 13

V. EL PÁRAMO DE PROTEUS

Las Colinas Embrujadas 15

La Lamia 15

Las Tierras Baldías 17

El Bosque de los Centauros 18

VI. LA TUMBA DEL REY TORO

Descripción de la Tumba 21

Habitantes de la Tumba 21

Algunos Atajos a la Victoria 27

Formato de las Áreas 27

Formato de las Secciones 28

Explorando la Tumba 28

Saqueando la Tumba 28

Conteo de Bajas 30

Áreas de la Tumba 31

La Batalla de los Sabios 195

El Combate Final 197

VII. LA ÚLTIMA TRAICIÓN

Regreso a Coristea 201

El Hechicero 201

El Gran Banquete 202

APÉNDICES

Mapa: La Isla de Proteus 203

Mapa: La Tumba del Rey Toro 204

La Caída de Proteus 205

Reglas Adicionales: Trampas 207

Nueva Clase: Taumaturgo 209

I: INTRODUCCIÓN

LA AVENTURA

La Tumba del Rey Toro es el primer Módulo de Aventura desarrollado para las reglas Revisadas de **Mazes & Minotaurs**, el Juego de Rol de Aventuras Heroicas en la Edad Mítica.

La *Tumba del Rey Toro* es una aventura larga y complicada, con montones de peligros ocultos y enemigos mortíferos: lo más conveniente es un grupo de **3-6 jugadores de nivel 3** o mayor.

En *La Tumba del Rey Toro,* un grupo de Héroes viajan a la isla de Proteus, donde el Rey Belerefonte de Coristea ha sido herido luchando contra una horda de criaturas lideradas por un temible Minotauro.

¿Se encuentra Coristea bajo una maldición enviada por un dios furioso? ¿O son los antiguos poderes de Proteus los responsables de tal ataque? ¡Sólo tras la exploración de la Tumba del Rey Toro los héroes podrán hallar la respuesta!

MAZES & MINOTAURS

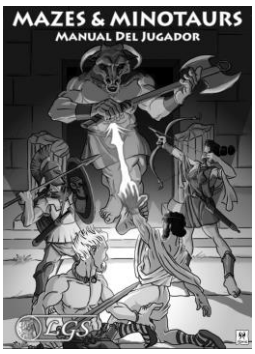
Mazes & Minotaurs es un juego de rol. Cada jugador crea un personaje ficticio que vive emocionantes aventuras en una tierra repleta de monstruos, dioses y héroes de la antigüedad.

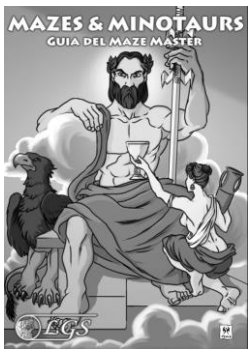
Un jugador especial llamado **Maze Master**, en lugar de crear un personaje, presenta la aventura a los otros jugadores. Interpreta a la gente que se encuentran los héroes, a las criaturas que combaten, y usa mapas e ilustraciones para ayudar a los jugadores a visualizar el entorno donde se encuentran sus personajes.

MODULOS DE AVENTURA

Cada Módulo de Aventura es un libro que contiene todo lo que necesita un Maze Master para dirigir una partida épica, repleta de acción de *Mazes & Minotaurs.*

Dentro de cada Módulo de Aventura el Maze Master puede encontrar una trama completa, mapas detallados y las características de todos los PNJs que aparecerán en la aventura.





CÓMO USAR ESTE LIBRO

Éste no es un libro independiente. Necesitarás una copia de las reglas de juego de **Mazes & Minotaurs** para poder jugar la *Tumba del Rey Toro.* Los jugadores deberían tener una copia del **Manual del Jugador**, mientras que el Maze Master necesitará una copia de la **Guía del Maze Master**. El **Compendio de Criaturas** y el **Companion de Mazes & Minotaurs** también pueden resultar útiles para el Maze Master pero no son en absoluto necesarios para dirigir esta aventura.

El resto de este libro es sólo para los ojos del Maze Master. Los jugadores deberían detener su lectura del libro en este punto, o arruinarán las sorpresas contenidas en su interior. El Maze Master debe leer el libro totalmente antes de dirigir la aventura.

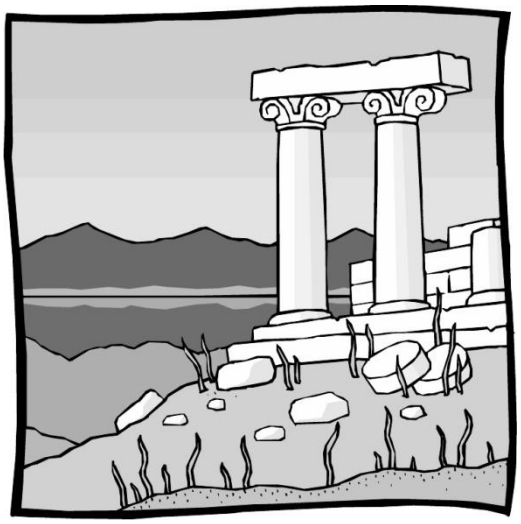
Los jugadores **no** deben ver el mapa de la Tumba disponible al final de este libro. El Maze Master sólo debería comenzar a revelarles el mapa a los jugadores cuando empiecen a explorar el laberinto.

El Maze Master debe narrar la información contenida en cada uno de los capítulos del **II: La Historia Hasta Ahora** al **VII: La Última Traición**. Cada capítulo tiene instrucciones específicas sobre lo que los héroes pueden ver y la reacción de la gente y criaturas que se encuentran. Es tarea del Maze Master presentar la historia de manera entretenida y excitante.

Bienvenidos a la antigua isla de Proteus. Que los todopoderosos dioses bendigan vuestro viaje al interior de la temible Tumba del Rey Toro… ¡Que comience la Aventura!

II: LA HISTORIA HASTA AHORA

LA MALDICIÓN CAE SOBRE CORISTEA



La isla de Proteus está situada en el Mar Medio, al sur de la Tierra de las Tres Ciudades. Los sabios dicen que la isla fue una vez hogar de una antigua y poderosa civilización, pero ahora allí sólo quedan ruinas infestadas de monstruos y pequeñas comunidades pesqueras y agrícolas.

Desde la Era de la Magia, varios grupos de la Tierra de las Tres Ciudades han intentado establecerse en Proteus, pero han fracasado, siendo destruidos o expulsados antes o después por causa de monstruos, maldiciones o guerras. Es como si los dioses no quisieran que la antigua Proteus fuera poblada de nuevo por gentes civilizadas. Solo pequeños pueblos y puertos sobreviven cerca de las costas de la isla.

Hace cinco años, un valiente príncipe de Heraclia llamado Belerofonte viajó a Proteus con un gran número de colonos. Fundaron una nueva ciudad y construyeron casas y una empalizada de madera, y un gran templo a Zeus, Padre de los Dioses. Belerofonte fue coronado Rey de la nueva ciudad, que recibió el nombre de Coristea.

Durante el primer año de su reinado, el Rey Belerofonte domó a un Jabalí Gigante. El segundo año mató a una Lamia y el tercer año ahuyentó a una monstruosa Mantícora.

El cuarto año el Rey evitó una guerra contra los nativos de la isla al casarse con Parsifae, una joven sacerdotisa del pueblo de Tomis. En virtud de esta boda y por sus grandes hazañas, se ganó el respeto de los pueblos de Tomis, Arkan y Tilsos, y el poder y prestigio de Coristea aumentó en el Mar Medio.

Pero la antigua maldición de la tierra parece haber caído finalmente sobre Coristea.

Hace tres semanas, un gran ejército de viles criaturas llegó del interior de la isla y atacó los pueblos de Arkan y Tilsos.

Un gran Minotauro lideraba la horda, armado con un hacha de bronce de doble filo. Coristea era su próximo objetivo, y su avance fue precedido por el miedo y los malos augurios.

El Rey Belerofonte reunió sus tropas y marchó a la batalla al encuentro de la horda de monstruos.

Se realizaron grandes hazañas aquel día, y mientras hombres y monstruos luchaban y morían, el Rey Belerofonte se ocupaba del Minotauro. La lucha fue terrible y guerreros de ambos ejércitos dejaron de luchar para contemplarles. Finalmente, el Rey Belerofonte empaló al monstruo con su Lanza Dorada mágica y el Minotauro cayó.

Las criaturas huyeron a las colinas en pánico, creyendo que su líder había muerto. Pero el Minotauro aún seguía vivo…

El Temible Señor de los Minotauros

Distraído por los vítores de sus hombres, Belerofonte no advirtió que la inmunda criatura aún se movía. Aprovechando la ocasión, el monstruo se alzó y empitonó al cansado Rey con sus cuernos. Sus soldados se lanzaron en su ayuda, y lograron poner a salvo a su Rey. Forzaron al Minotauro a huir, siguiendo a su horda hasta el interior de la isla.

De regreso a Coristea, sacerdotes y curanderos trataron al Rey, pero las graves heridas de los cuernos del Minotauro no se curaban. El Rey se estaba muriendo lentamente. El Gran Sacerdote Teócrates imploró un augurio, y los dioses respondieron: lo que hirió al Rey podía también curarle. Los cuernos del Señor de los Minotauros podían utilizarse como ingrediente para una pócima de curación que salvaría al Rey. La Reina Parsifae envió Heraldos a la Tierra de las Tres Ciudades y más allá, en busca de intrépidos héroes que pudieran matar al Señor de los Minotauros antes de que regresara con sus criaturas para destruir Coristea y con ella la esperanza de recuperar Proteus.

LA VERDAD

¡Atención! *Esta sección cuenta la verdad tras los ataques del Minotauro y su horda a Coristea. Solo el Maze Master debería leer esta sección, y tener cuidado de mantener esta información en secreto. A medida que los jugadores vayan avanzando a lo largo del módulo, se revelarán más claves y, quizás, al final la historia completa será desvelada.*

Parmenio es el hermano de la Reina Parsifae. Como su hermana, nació en la aldea de Tomis, en la isla de Proteus. Eran hijos del jefe de la aldea, por lo que tenían vidas privilegiadas en Tomis. Les gustaba hacer escapadas a las zonas agrestes, incluso aventurarse más allá de las peligrosas colinas del sur de Tomis, hasta las tierras baldías repletas de monstruos del centro de Proteus. Al crecer, Parsifae se unió al culto de la diosa Ártemis, hasta llegar a ser una de sus sacerdotisas. Parmenio, por otro lado, estaba preparado para engrosar las filas de los nobles de Tomis, pero algo ocurrió en uno de sus viajes a las tierras baldías.

Un día, Parmenio encontró unas antiguas ruinas. Los habitantes de Proteus las construyeron tiempo ha, y muchos secretos se enterraron en sus oscuros corredores. Las ruinas eran el hogar de unos Hombres Salvajes que intentaron dar muerte a Parmenio, pero éste consiguió huir, corriendo hacia el palacio. Allí conoció a Hekateria, la Bruja. Al principio, la vieja Bruja intentó matar al joven noble, pero Parmenio la convenció para que le perdonara la vida a cambio de lo que ella quisiera.

Intrigada, la Bruja tomó a Parmenio bajo su protección, y pronto cultivaron una extraña relación: el joven noble traía regalos y noticias de Tomis y el mundo exterior a las ruinas y, a cambio, la Bruja entrenaba a Parmenio en los caminos de la hechicería. De ella aprendió el viejo saber de los antiguos Proteanos que podía hallarse en la Tumba del Rey Toro, como Hekateria llamaba a las ruinas.

Con el paso de los años, Parmenio creció y se conviritió en un hombre apuesto y docto… y en un Hechicero sediento de poder, obsesionado con oscuros sueños de grandeza. Mantuvo en secreto sus poderes mágicos y su conocimiento de las ruinas, incluso a su querida hermana Parsifae.

Sus días se dividían entre los viajes que realizaba para encontrarse con Hekateria, encubiertos como largas jornadas de caza, y su mucha menos excitante vida en la aldea de Tomis

Cuando Belerofonte llegó de Heraclia y fundó Coristea, mucha gente en Tomis y las aldeas cercanas desconfiaron del autocoronado Rey. Muchos Proteanos, incluido el mismo Parmenio, creían que el Rey y los colonos que venían con él eran arrogantes e ignoraban las costumbres de Proteus.

No obstante, en pocos años el Rey Belerofonte se las ingenió para cambiar esas opiniones. Realizó grandes hazañas, matando monstruos peligrosos y trayendo riqueza a las aldeas cercanas, abriendo rutas comerciales entre ellos y los lejanos puertos del Mar Medio.

Pero del mismo modo que el Rey Belerofonte aumentaba su popularidad, así lo hacían los recelos de Parmenio. Cuando el Rey Belerofonte se casó con Parsifae, los recelos al fin se tornaron en odio, y pronto Parmenio empezó a tramar la caída del Rey y su ciudad.

Parmenio fue a la Tumba del Rey Toro, al encuentro de su oscura maestra, la Bruja Hekateria. El antiguo y maligno ser ayudó a Parmenio enseñándole un temible ritual. El conjuro liberaría un poderoso campeón de su prisión en el centro de la Tumba, pero requería el sacrificio de doce almas.

Temeroso pero decidido, Parmenio decidió realizar el ritual. Ayudado por sus más leales seguidores, raptó a doce desafortunados en la ciudad de Coristea, la mayoría marineros borrachos del puerto o ciudadanos pobres que vivían en las calles.

La cruel Hekateria condujo a Parmenio, sus hombres y sus prisioneros a través de muchos pasadizos. Al fin llegaron a un gran patio, en cuyo centro había un pozo abierto y unas escaleras que parecían descender hasta el Hades.

Allí, Hekateria ordenó a Parmenio que arrojara a los prisioneros al interior del pozo y pronunciara en voz alta las palabras del ritual.

Cuando terminó el conjuro, salieron del pozo gritos terribles. Algunos hombres de Parmenio huyeron al oírlos.

Y cuando los gritos se detuvieron, un inmundo Minotauro emergió del pozo, armado con un hacha de doble filo, y chorreando sangre de su boca.

Lleno de terror, Parmenio ordenó al Minotauro que matara al Rey Belerofonte y destruyera su ciudad, y la inmunda bestia aceptó, obligado como estaba por el ritual.

Cuando el gran Señor Minotauro abandonó el patio para cumplir las órdenes de Parmenio, más criaturas salieron del pozo: las pesadillas de los hombres se habían liberado en una tierra que nada sospechaba…

La monstruosa horda atacó las tierras de Coristea, y el Señor de los Minotauros hirió al Rey Belerofonte. Pero al final, las fuerzas del Señor de los Minotauros fueron derrotadas. El Minotauro se retiró a la Tumba, mientras los restos fragmentados de su ejército tomaban las colinas.

En consecuencia, Parmenio regresó a Tomis, acosado por pesadillas y lleno de remordimientos por el dolor y muerte que había traído a su tierra.

Y aún así, su mente sigue envenenada con la desesperanza, por la influencia de Hekateria: pues piensa que todo fue culpa del Rey Belerofonte y aún sigue decidido a destruir a su cuñado…

Ahora, la aventura puede comenzar…

III: COMIENZA LA AVENTURA

RECLAMO DE LOS HÉROES

El Maze Master debe decidir cómo se enteran los Héroes del destino que ha caído sobre el Rey Belerofonte y Coristea. Puede usar varias opciones:

Heraldo: Los héroes dan con uno de los Heraldos enviados por la Reina a su ciudad natal o mientras viajan por el campo. El Heraldo les cuenta la historia completa y después se marcha, para propagar su palabra tan lejos como le sea posible.

Mercader: Un mercader que ha huido de Coristea en su barco llega al puerto donde están los héroes y les cuenta todo sobre la maldición, jurándoles que nunca viajará a Proteus de nuevo.

Oráculo: Los héroes visitan el famoso Oráculo de Telfos, cerca de la ciudad de Tenas, en busca de una señal de los dioses. El sacerdote de Apolo les cuenta la historia de Belerofonte y decreta que es voluntad sagrada de Apolo que viajen a Coristea para salvar al Rey.

Hermes: El dios Hermes se aparece a los héroes y les anuncia que Zeus desea que vayan a Coristea a matar al Minotauro y salvar la ciudad y a su Rey. ¿Cómo podrían rechazar los designios del Padre de los Dioses?

Cuando los héroes decidan viajar a Proteus, necesitarán encontrar un barco que les lleve a la isla. Los héroes pueden pagar por su pasaje o intentar convencer al capitán para que les lleve sin pagar, apelando a la voluntad de los dioses o la justicia de su causa (el Maze Master puede hacer una tirada de Reacción según se detalla en el *Manual del Jugador,* pag. 46).

En el viaje a Proteus, el Maze Master tendrá que determinar a diario el clima, usando las reglas de navegación (ver *Manual del Jugador,* págs. 42-43).

LA CIUDAD DE CORISTEA

Los héroes llegan al fin a Coristea. La ciudad tiene un buen puerto natural, pero no hay ningún barco en él. El capitán les dice que no quiere estar mucho tiempo en la ciudad. Si los héroes quieren abandonar la ciudad en su barco, tendrán que darse prisa.

Coristea es una ciudad pequeña, con una empalizada de madera que se está reemplazando poco a poco por un sólido muro de piedra, aunque los trabajos parecen haberse detenido. Mientras los aventureros caminan hacia el palacio del Rey, ven diversos signos oscuros de la aflicción de la ciudad:

Calles en Discordia: Dos grupos de gente se gritan unos a otros en la calle. Hay un grupo de colonos que llegaron con Belerofonte y unos nativos de Tomis que discuten entre sí. Cada grupo culpa al otro de haber traído la maldición a la tierra. Si los héroes no actúan, lucharán primero con puños y garrotes y luego con cuchillos. Cuando un hombre caiga mortalmente herido, el grupo se dispersará rápidamente…

Hombre Afligido: Un anciano, a cuyos hijos mataron los monstruos, se encuentra dando gritos en una esquina de la calle. En su estado de dolor enloquecedor vocifera que la ciudad está condenada, mentando malos augurios y la maldición de los dioses. Cuando vea a los héroes, les lanzará una advertencia, diciéndoles que huyan de la ciudad mientras puedan.

Señal Escarlata: Hay extraños símbolos pintados en la puerta de muchas casas. Todos son rojos, con forma de círculos o triángulos invertidos con cuernos. Si los examinan, los héroes verán que ¡están dibujados con sangre! Cualquier ciudadano al que se le pregunte sobre ello se asustará y se negará a contarles nada.

El Rey Belerofonte de Coristea

EL REY HERIDO

Cuando los héroes llegan al palacio del Rey, los guardias les dan el alto. Si los héroes cuentan a los guardias que vienen para ayudar a la ciudad, les escoltan al interior.

A los héroes no se les permite ir armados en el interior de la Fortaleza, y si se niegan a dejar sus armas en las barracas de la guardia, serán atacados por los hoplitas del Rey y arrojados al calabozo del palacio. En ese caso, estarán unos días encerrados antes de que el Rey tenga noticias suyas, se les cargue de cadenas y sean llevados hasta el *megarón*, el salón del Rey.

De un modo u otro, terminarán entrevistándose con el Rey. El Rey Belerofonte se encuentra en su trono, con dos personas cerca de él: su joven Reina y un anciano con ropajes de sacerdote.

El Rey Belerofonte (Noble, nivel 3) es, a sus cuarenta años, un hombre fuerte y bien parecido. Los héroes sienten que están en presencia de un auténtico rey, que ha sido bendecido por el mismísimo Zeus. Pero el Rey Belerofonte parece cansado y sombrío. No se levanta del trono, y en ocasiones habla con voz temblorosa.

La Reina Parsifae (Sacerdotisa de Ártemis, nivel 2) es una mujer joven y bella, que viste con ricas vestiduras. Se mantiene cerca de su marido y a menudo intenta calmarle y darle de beber agua de una copa de oro.

El anciano es **Teócrates**, el sumo sacerdote de Zeus (Sacerdote, nivel 4). Es un hombre respetado: anciano, pero aún poderoso. También es un sacerdote muy sabio y hará preguntas capciosas intentando adivinar los verdaderos motivos de los héroes.

Cuando los héroes entran en el salón, el Rey Belerofonte les saluda. Parece muy cansado, pero habla con cada uno, y les pregunta sobre sus orígenes, ancestros y gestas, escuchando con atención sus respuestas.

Después de que todos hayan hablado, Teócrates les pregunta por qué quieren ayudar a Coristea. Si los héroes no saben la historia completa de Coristea y su lucha contra la horda de monstruos (como se relata en *La Maldición Cae Sobre Coristea,* pág. 5), Teócrates se la cuenta, incluyendo cómo los Dioses revelaron que debe usarse el cuerno del Señor de los Minotauros para curar la herida del rey.

Cuando Teócrates termina de hablar, la Reina Parsifae sonríe tristemente y da las gracias al anciano sacerdote. Después, insta a que los héroes salven al Rey y la ciudad. Quiere saber si los héroes están decididos a buscar al Minotauro y traer sus cuernos, para curar al Rey Belerofonte. Si aceptan, Teócrates se acerca a ellos y les dice:

"Si aceptáis uniros a esta aventura, jurad, por los poderosos dioses y bajo la inabarcable mirada del todopoderoso Zeus, que no descansaréis hasta hallar el Cuerno del Minotauro y traerlo aquí para salvar la vida del Rey Belerofonte, bienamado por los dioses."

La voz del viejo sacerdote es alta y clara, y está cargada con el poder de los Dioses Olímpicos. Los héroes deben entender que si se embarcan en esta aventura, tendrán que completarla o morir en el intento.

Si los héroes aceptan, los guardias y cortesanos que se encuentran en el megarón lanzan gritos de júbilo. La Reina Parsifae ordena a los sirvientes que traigan comida y vino, y da comienzo un gran banquete.

El Rey Belerofonte no permanece mucho más en el megarón, y sus guardias le acompañan a sus aposentos. Después de marcharse, la Reina habla con los héroes:

"Debo daros las gracias por asistir a mi marido. Se levanta cada día más débil, pero es un hombre fuerte y orgulloso; lo soportará tanto como un hombre puede hacerlo, pero incluso él no podrá resistir ese vil veneno para siempre…"

Se detiene un instante, reprimiendo el inicio de un sollozo. Después continúa:

"Habéis jurado ayudarnos por los dioses, así que os diré la verdad: en la ciudad no todos desean que mi noble marido sobreviva.

Mi diosa, Ártemis, vino a mí en un sueño, y me previno. En el sueño, un hombre con máscara de toro entra en el palacio al amparo de una antinatural oscuridad, y recorre en silencio los corredores sin ser advertido.

Después entra en la estancia del Rey y se sitúa delante de él. Lleva una hoja retorcida en sus manos e intento detenerle, pero no puedo moverme, y apuñala al rey, asesinándole. Entonces se quita la máscara, y su rostro…"

Ahora la Reina Parsifae se detiene y los héroes pueden ver el miedo en sus ojos.

"No puedo recordar su rostro, pero sé que está decidido a matar al Rey, y sé que no podré detenerle.

Siento que habéis sido bendecidos por los dioses y estáis destinados a tener éxito, pero no puedo ver si recuperaréis el Cuerno del Minotauro antes de que sea demasiado tarde… ¡aunque todo acontecerá según la voluntad de los dioses!"

La bella Reina Parsifae de Coristea

El banquete llega a su fin y los cortesanos abandonan la sala. La reina Parsifae dice unas últimas palabras:

"El Minotauro huyó al sur al abandonar el campo de batalla. La zona central de la isla es un páramo repleto de ruinas y extrañas bestias. Al despuntar el alba, abandonad el palacio y marchad al este hacia el pueblo de Tomis. Los guardias os abrirán las puertas y os entregarán comida y equipo. Hablad allí con mis buenos hermanos Pólimo y Parmenio.

Parmenio es un gran cazador y se ha aventurado en las tierras salvajes muchas veces. Él os ayudará a encontrar la guarida del Minotauro. Mostradle esta joya, así sabrá que sois mis amigos y que debe ayudaros."

Con estas palabras, la Reina entrega a los héroes una joya roja con forma de cabeza de toro y se despide.

IV: TOMIS

EL BOSQUE SAGRADO

Si los personajes siguen el consejo de la Reina, abandonarán la ciudad por la mañana. Los guardias les abren las puertas y les entregan el siguiente equipo, cargado en una mula:

- 7 raciones de comida por cada héroe
- 1 pellejo de agua por héroe
- 1 saco de dormir por héroe
- 2 cuerdas
- 4 antorchas
- 2 yescas & pedernal
- 1 frasco de aceite

Un guardia les guía a la puerta meridional de la ciudad y les muestra un camino muy mal conservado que gira al este, hacia el pueblo de Tomis. Les desea suerte y el favor de los dioses, y cierra la puerta detrás suyo en cuanto los héroes inician su viaje.

Los héroes viajan durante medio día. La tierra muestra las marcas de la reciente batalla, incluyendo carros abandonados y granjas incendiadas.

Por la tarde, los héroes avistan un bosquecillo al sur del camino. Algunas mujeres salen de él corriendo, como si huyeran de algo, agitando los brazos y llamando a los héroes. Cuando están más cerca, se puede ver que están llorando y aterrorizadas. Si alguno de los héroes es un Sacerdote o tiene a Ártemis como su deidad patrona, identifica a las mujeres como Acólitas de Ártemis. Una les dice:

"Si tenéis respeto por los dioses, ¡ayudadnos! Nos atacó un terrible monstruo cuando realizábamos una ceremonia a Ártemis, diosa de las tierras salvajes. La sacerdotisa Melissa aún sigue en el bosque y el monstruo la matará si no la ayudáis."

Si los personajes niegan su ayuda a las Acólitas, ellas les maldecirán por su cobardía y correrán en dirección a Tomis en busca de ayuda.

Si los héroes entran en el bosque, verán que los árboles están separados uniformemente, y que el lugar se visita a menudo. Al entrar en el bosque sagrado, no escuchan ningún sonido, ni de pájaros ni de bestias. Finalmente, llegan a un claro entre la espesura. Desde los árboles pueden ver un santuario situado en el centro del claro, y una mujer trás él. La Sacerdotisa antes mencionada, **Melissa**, sujeta un arco pero ha gastado todas sus flechas.

Si los héroes entran en el claro, oirán un ruido fuerte detrás suyo y verán un **Toro Mágico** cargando. El Toro usa su habilidad especial *Cargar a la Batalla*, para ganar un bono en su primer ataque. Los héroes tienen un asalto para usar ataques a distancia antes de que el Toro llegue hasta ellos.

Toro Mágico

Taxonomía: Monstruo

Descripción: Todos los toros mágicos son blancos.

Tamaño: Grande

Ferocidad: Peligrosa

Astucia: Corriente

Mística: Extraño

Movimiento: 36 m. (72 m. corriendo)

Iniciativa: 16

Melé: +6

Daño: 2d6 (cuernos & pezuñas)

Clase de Defensa: 21

PGs Totales: 30

Detección / Evasión: 0 / +4

Fortaleza Mística: +6

Habilidades Especiales: Cargar a la Batalla (Iniciativa 20, Melé +10), Invulnerabilidad, Veloz como el Rayo, Resistencia a la Magia, Vigor Sobrenatural, Arrollar.

Recompensas: Gloria 320, Sabiduría 40.

Si los héroes se quedan entre los árboles en lugar de ir hacia el santuario, el Toro Mágico aparece de repente en el claro, pero no les ve.

Melissa, Sacerdotisa de Ártemis

Melissa

Sacerdotisa de Ártemis de Nivel 2

For = 10	**Hab = 14**	**Ing = 14**
Sue = 16	**Vol = 16**	**Gra = 13**
Iniciativa 12	CDE 14	PV Totales 10

Ataque Melé +3, Ataque a Distancia +4

Evadir Peligros +5, Fortaleza Mística +5, Vigor Físico +4, Proeza Atlética +3

Carisma Personal +5 (+7 con reputación)

Armas: Arco, Daga.

Reino de la Magia: Prodigios Divinos

Aura Espiritual +4, Fuerza Mística 16, Poder Total 10 (1) *

Objetos Míticos: Arco de Ártemis, Amuleto de Ártemis.

** A Melissa sólo le queda 1 punto de Poder, habiendo gastado 5 en un ataque de Ira Divina fallido y otros 4 puntos, para imbuir del Don de Ártemis a sí misma (Precisión) pero sus disparos fallaron y sus flechas se están agotando…*

Después de dos asaltos, la sacerdotisa intenta huir. Si los héroes no hacen nada, el Toro Mágico verá a la sacerdotisa tras un asalto y correrá hacia ella. No puede hacerse nada para distraerle de su objetivo y en dos asaltos la alcanzará y aplastará bajo sus pezuñas. Si los héroes atacan al monstruo antes de que la vea salir corriendo, Melissa huye sin recibir daño

El Toro Mágico intenta *Cargar a la Batalla* y *Arrollar* a sus enemigos. Si en un asalto dado todos los héroes fallan sus ataques, el Toro se destraba, corre durante un asalto y después les ataca de nuevo usando *Cargar a la Batalla* y *Arrollar*. Si los héroes atraen al Toro hacia el bosque, el monstruo no podrá utilizar *Cargar a la Batalla*.

El Toro Mágico formaba parte de la gran horda del Señor de los Minotauros y fue herido durante la batalla. Vagó por la campiña hasta llegar al bosque. Luchará hasta la muerte. Si los héroes matan al Toro, oirán un ruido en el bosque y una alta y majestuosa figura aparece, armada con un arco y una aljaba, refulgiendo con luz divina: ¡la diosa Ártemis misma! Después les dice:

"Bravos héroes, habéis realizado una grandiosa hazaña en el día de hoy. Este inmundo monstruo, que osó atacar el santuario sagrado de los dioses, ha muerto como merecía y yo alabo vuestra fuerza y habilidad. Pero peligros aún peores acechan más adelante en vuestra aventura. Espero que estos regalos os ayuden."

La luz de la diosa aumenta, hasta que los personajes quedan cegados. Cuando se disipa, descubren que todas sus heridas han sido milagrosamente sanadas (hasta PGs Totales máximos) y que Ártemis se ha ido, dejando varios objetos míticos en el lugar donde se encontraba. Hay un Objeto Mítico para cada héroe del grupo, elegidos por el Maze Master de entre los siguientes:

Arco de Ártemis, **Aljaba de Ártemis**, **Grebas de la Velocidad**, **Amuleto de Ártemis**, **Poción de Curación** (6 dosis)

Ver *Guía del Maze Master* para una descripción detallada de estos objetos.

Si los personajes la salvan, Melissa expresa su gratitud. Ella y sus Acólitas guían a los héroes hasta Tomis, a donde llegan al anochecer.

Si el Toro Mágico mató a Melissa, las jóvenes Acólitas estarán desoladas. Cargan con el cadáver de Melissa y guían a los héroes hasta Tomis.

EL PUEBLO ANTIGUO

El pueblo de Tomis se encuentra a un día de viaje desde Coristea. Es un pequeño pueblo con una población de casi 700 habitantes. Aunque la mayoría de aldeanos son granjeros y pastores, el pueblo es famoso en la región por sus intrépidos cazadores, que se atreven a ir en busca de sus presas más allá de las colinas del sur, en las tierras baldías infestadas de monstruos de Proteus central. Se dice que son tan hábiles debido a su devoción por Ártemis, la diosa de la caza.

Al anochecer, los héroes llegan al pueblo. La reacción de los aldeanos depende de las acciones de los héroes:

Si los héroes mataron al Toro Mágico en el bosque sagrado y salvaron a Melissa, serán acogidos como grandes héroes. El jefe de la aldea, uno de los dos hermanos de Parsifae, **Pólimo** (Noble de 2º nivel), organiza a los aldeanos y se celebra un gran banquete.

Si los héroes mataron al Toro Mágico pero Melissa murió, los aldeanos lloran la pérdida de la bondadosa sacerdotisa. Pólimo agradece a los héroes sus esfuerzos y ordena que preparen una comida, pero todos están tristes y un sentimiento de pesar pronto cae sobre Tomis.

Si los personajes se negaron a ayudar a la sacerdotisa, no serán bien recibidos en Tomis. Pólimo y algunos aldeanos armados ordenan a los héroes que abandonen el pueblo. El único modo de que obtengan su ayuda será mostrando la joya roja que les dio la Reina Parsifae en Coristea a **Parmenio**, el otro hermano de la Reina. Parmenio reconoce la piedra y querrá hablar con ellos, aunque Pólimo se negará a que entren en Tomis.

Sean héroes o villanos en Tomis, deben hablar con Parmenio. Si mataron al Toro Mágico, pueden hablar con él después del banquete o comida. Si no son bienvenidos en Tomis, Parmenio saldrá del pueblo y hablará con ellos en las praderas que rodean la aldea.

Parmenio

Parmenio (Hechicero de nivel 3 posando como un Cazador, ver página siguiente para ver su perfil completo) es un hombre joven y delgado. Tiene un gran parecido a su hermana Parsifae, aunque también parece cansado y sombrío. Si los personajes le pregunta sobre sus preocupaciones, les dirá que sufre una intensa angustia por el combate contra los monstruos.

Los héroes deberían preguntar a Parmenio cómo encontrar al Señor de los Minotauros, tal y como les sugirió la Reina Parsifae. El joven se muestra dispuesto a ayudarles; les guiará más allá de las colinas del sur y rastreará el camino que siguió el monstruo al huir.

Si hay personajes heridos en el grupo y mataron al Toro Mágico, pueden descansar en la aldea durante una semana. Si la sacerdotisa Melissa sigue viva, puede usar su poder Vitalidad Divina para acelerar el proceso curativo.

Si el Toro Mágico mató a uno o más héroes, los jugadores que perdieron a sus personajes pueden crearse otros. Estos nuevos aventureros de nivel uno podrán ser Cazadores, Ladrones o Sacerdotes, ya que son las únicas clases disponibles en el pequeño pueblo de Tomis.

Parmenio y dos jóvenes de Tomis se unen al grupo. Los jóvenes que van con Parmenio son dos criados leales, llamados Pilas y Mélanos. Ambos son PNJs Menores y tienen las mismas características (ver página siguiente).

Se aprovisionan con comida, agua y armas de caza (daga y arco), que cargan en su propia mula. El grupo ahora comienza su andadura hacia las colinas meridionales.

Parmenio

Cazador Nivel 1 / Hechicero Nivel 3 *

For = 12 **Hab = 15** **Ing = 17**

Sue = 15 **Vol = 17** **Gra = 10**

Iniciativa 15 CDE 14 PV Totales 14

Ataque Melé +4, Ataque a Distancia +7

Evadir Peligros +8, Fortaleza Mística +5, Vigor Físico +5, Proeza Atlética +4

Carisma Personal +5

Bono Cinegética +5

Puntería Mortal (+2 daño con armas de proyectil contra Bestias y Monstruos).

Armas: Arco, Lanza, Daga.

Otras Posesiones: Aljaba (12 flechas), 90 minas de plata.

Carga total = 14 (con armas)

Reino de la Magia: Hechicería *

Don Psíquico +6, Fuerza Mística 18, Poder total 15.

** Parmenio no puede usar poderes de Magnitud mayor a 3. Sus poderes quedan limitados a Confusión, Ilusiones y Enmascarar. Ver **Parmenio el Medio Hechicero** abajo para más detalles.*

El Príncipe Parmenio es joven, delgado y moreno. Es el hermano pequeño de Pólimo, jefe de Tomis, y de Parsifae, Reina de Coristea. Los aldeanos le llaman Príncipe como muestra de respeto hacia su antigua familia. Cuando era más joven, solía viajar con su hermana Parsifae a las colinas del sur de la aldea y se ha ganado fama de cazador intrépido y experto. La boda entre su hermana y el Rey Belerofonte le disgustó y todos en Tomis saben que tanto él como Pólimo han discutido muchas veces a este respecto. Lo que nadie sabe es que Parmenio encontró la Tumba del Rey Toro y se ha convertido en un Hechicero, bajo el tutelaje de la Bruja Hekateria. La Bruja Hekateria le ha embaucado para liberar al Minotauro, Rey de los Monstruos, y Parmenio siente remordimientos por esta acción... pero no quiere que le descubran.

Parmenio el Medio Hechicero

A los personajes en *Mazes & Minotaurs* normalmente no se les permite cambiar de clase pero siempre hay casos especiales y excepciones a la regla y Parmenio es una de ellas. En origen era un Cazador, pero al convertirse en pupilo y peón de la Bruja Hekateria, se convirtió en secreto en un Hechicero, desarrollando rápidamente sus dotes mágicas... pero debido al tutelaje e influencia de Hekateria, sus poderes también se han visto seriamente limitados: aunque ahora es un personaje de nivel 3 (como demuestran sus PGs, puntos de Poder, etc.), sólo puede usar los tres primeros poderes de Hechicería (Confusión, Ilusiones y Enmascarar); Hekateria le hizo incapaz de usar poderes de mayor Magnitud (Persuasión, Ataque Psíquico y Esclavitud), lo que le haría más difícil de controlar.

Aunque no ganará más niveles como Cazador, Parmenio aún conserva las habilidades de su clase original, lo que le hace más versátil que la mayoría de los héroes... pero también es un personaje condenado, irremediablemente retorcido por la influencia corruptora de Hekateria.

Pilas & Mélanos

Descripción: Estos dos jóvenes de Tomis son amigos y criados fieles de Parmenio. Acompañaron a Parmenio hasta la Tumba del Rey Toro y vieron cómo el Minotauro fue liberado. Temen que los aldeanos de Tomis les den muerte si se enteran de su participación en aquellos acontecimientos.

Tamaño: Mediano

Ferocidad: Agresiva

Astucia: Corriente

Mística: Normal

Movimiento: 18 m.

Iniciativa: 11

Melé: +2

Ataque a Distancia: +3

Daño: 1d6 (armas)

Clase de Defensa: 12

PGs Totales: 8

Detección / Evasión: 0

Fortaleza Mística: 0

Habilidades Especiales: Certera, Armas de Proyectil (arco, 90 m.).

Recompensas: Gloria 20.

V: EL PÁRAMO DE PROTEUS

LAS COLINAS EMBRUJADAS

Parmenio accede a guiar a los héroes a la Tumba del Rey Toro, sobre todo para no llamar la atención de su hermana. Además, al tener a los héroes a su alcance puede asegurarse de que fallen en su búsqueda, ya que no quiere que el Rey Belerofonte se cure.

Parmenio actúa de un modo amigable, guiando a los personajes a las colinas y dándoles buenos consejos. Sus dos criados por otro lado no son muy habladores; acompañaron a Parmenio a la Tumba del Rey Toro, y temen que se descubran sus malvados actos.

Las colinas que cruzan los héroes son la frontera septentrional de las tierras de los monstruos. Cuando el Rey Toro fue transformado en el Señor de los Minotauros, luchó aquí con su hermana y fue destruido como se explica en el Apéndice *La Caída de Proteus* (ver p 208). La marea del Caos se detuvo aquí, y las criaturas impuras no pueden cruzar la línea de las colinas para alcanzar las tierras de los hombres.

Pero la magia antigua que mantiene a las criaturas en la región central de Proteus aumenta y disminuye en esta área, y aunque por lo común las colinas son seguras para que los Proteanos lleven sus cabras hasta sus pastos, a veces un monstruo logra aventurarse desde el sur hasta esta zona.

Y ahora que el Señor de los Minotauros ha sido liberado, éste puede liderar a sus esbirros una vez más para invadir la tierra de los hombres.

Parmenio conoce los peligros de las colinas, pero no se los explicará a los héroes. Evitará deliberadamente a los habitantes más peligrosos del área, esperando una buena oportunidad para atraer a los personajes a una trampa...

LA LAMIA

Al grupo le llevará dos días cruzar las colinas.

El primer día transcurre sin incidentes, y los héroes duermen en una cabaña de pastores que conoce Parmenio. Una vez que el grupo se ha organizado para descansar, Parmenio y sus dos hombres les dejan para explorar las tierras de alrededor.

Si algún héroe se ofrece a ir con ellos, Parmenio lo rechaza, argumentando que no conocen las colinas y sólo serían una carga para ellos. Parmenio regresa en menos de una hora, diciendo que el área es segura. Todos se van a dormir.

Al día siguiente, el grupo marcha por las colinas, a través de sendas de cazadores. Parmenio está siguiendo un camino enrevesado para cruzar las colinas, ya que espera que los héroes se desorienten y sean incapaces de regresar a Tomis sin su ayuda.

Parmenio sabe que una vieja **Lamia** vive en las inmediaciones, en una caverna cercana, y guía a los héroes hasta su entrada. Cuando cae la noche, les ordena que acampen cerca de la cueva, y después coge a sus dos sirvientes para explorar los alrededores, como hizo el día anterior. Pero esta vez, los dos siervos se ocultan cerca mientras que Parmenio va a la cueva a despertar a la Lamia.

Parmenio despierta a la Lamia y luego utiliza su poder de Enmascarar para ocultarse y huir. La Lamia sale de la cueva y pronto ve la hoguera de los héroes.

La Lamia intenta secuestrar a un héroe Persuadiéndole o Esclavizándole para llevarle a su cueva y devorarle. Usará sus distintos Poderes Psíquicos según las siguientes tácticas:

La Lamia se acerca primero al campamento, usando su poder de Enmascarar para llegar hasta el grupo sin ser vista.

Si todos los héroes están dormidos, la Lamia usa el poder de Enmascarar de nuevo, y tira de uno de los héroes para llevárselo a su cueva. Si el héroe se despierta (tirada de salvación de Evadir Peligros contra un número objetivo de 15), la Lamia usa Persuasión y Esclavitud para ordenar al personaje que la siga a su cueva.

Si el héroe resiste el poder, la Lamia le ataca, intentando paralizarle con su habilidad especial de Veneno o, si es muy resistente, su Ataque Psíquico. Si el resto de los héroes se despiertan, huirá a su cueva, usando su poder de Enmascarar para ocultarse.

Si solo uno o dos héroes están despiertos, la Lamia usa su poder de Ilusiones para crear un ciervo blanco que ambos héroes verán, para intentar alejar a uno de ellos de la fogata.

Si tiene éxito, usará Enmascarar para acercarse al héroe desprevenido e intentar Persuadirle y Esclavizarle para que le siga a su cueva.

Si más de dos héroes están despiertos, la Lamia usa su poder de Ilusiones para crear espeluznantes sonidos que provengan del lado opuesto a donde acamparon los héroes.

Espera que algunos héroes vayan a investigar, quedando sólo unos pocos de ellos cuidando de sus mulas y equipo. Si no se marcha ninguno, la Lamia usa su poder de Ilusiones para crear un terrible y etéreo Cíclope Gigantesco que cargue hacia ellos, esperando que al menos uno de los humanos huya.

La Lamia intenta alejar al menos a uno de los héroes de la fogata. Cuando éste se encuentre en la oscuridad, la Lamia usa Persuasión y Esclavitud para que huya con ella a la cueva.

La pérfida Lamia

Lamia

Taxonomía: Monstruo

Descripción: Una monstruosidad ofidia con la parte superior del cuerpo de una mujer y la inferior de una serpiente gigante… y con predilección por la carne humana. Normalmente suelen habitar ruinas del desierto y necrópolis perdidas.

Tamaño: Mediana

Ferocidad: Mortal

Astucia: Sagaz

Mística: Preternatural

Movimiento: 24 m.

Iniciativa: 21

Melé: +6

Daño: 1d6 (garras & mordisco)

Clase de Defensa: 18

PGs Totales: 20

Detección / Evasión: +4 / +8

Fortaleza Mística: +8

Habilidades Especiales: Daño Aplastante (constricción), Temible, Presa (Fortaleza = 16), Veloz como el Rayo, Resistencia a la Magia, Veneno (aguijón, causa parálisis), Poderes Psíquicos (Don Psíquico 4, Fuerza Mística 16, 16 Puntos de Poder), Regeneración (1 PG / asalto), Acechante (16), Vigor Sobrenatural, Piel Dura.

Recompensas: Gloria 300, Sabiduría 250

Conocimiento Adicional: Las Lamias son las descendientes de una reina hechicera del Este que fue maldita por los dioses por su lujuriosa depravación.

Si los héroes permanecen cerca de la fogata, la Lamia regresa a la cueva. No es estúpida y no quiere arriesgarse a luchar contra más de tres oponentes.

Si la Lamia consigue llevarse a uno de los héroes consigo, éste está perdido. Se lo lleva a su cueva y lo mata y devora de inmediato. Si hay un Cazador en el grupo, puede intentar seguir el rastro de su compañero. El Cazador debe hacer una tirada de Evadir Peligros, añadiendo su bono de Cinegética, contra un número objetivo de 18 (10 + Evasión de la Lamia). Si el Cazador halla el rastro, los héroes pueden seguirlo hasta la entrada de la caverna de la Lamia.

Si los héroes no pueden encontrar a su compañero, Parmenio llega con sus dos sirvientes. Encuentra el rastro y guía a los héroes hasta la cueva, pero no quiere entrar ni tampoco ayudar en la lucha. Espera que la Lamia mate a uno o dos de los héroes.

Si los héroes encuentran la entrada a la cueva, la Lamia les ataca. En el estrecho pasaje sólo pueden luchar con ella dos héroes a la vez. La Lamia usa su poder de Confusión para aturdir a algún héroe y después atacar. Usa su Ataque Psíquico contra el guerrero que parezca más duro y luego sus garras y mordiscos. La Lamia intenta usar su habilidad especial de Veneno para morder y paralizar a tantos oponentes como pueda. Si consigue Apresar a un oponente, usa su habilidad de Daño Aplastante.

El héroe raptado esta paralizado (incapaz de luchar), Persuadido (la Lamia lo usa de escudo humano indicándole que se ponga entre ella y los demás héroes) o Esclavizado (ayuda a la Lamia a luchar contra los héroes).

Si consiguen matar a la Lamia y rescatar a su compañero sin la ayuda de Parmenio o si se quedan en el campamento y la Lamia se retira a su cueva, Parmenio regresa unas horas después. Luego, ordena que todos se muevan a un lugar más seguro.

LAS TIERRAS BALDÍAS

En la tarde del tercer día, el grupo llega al final de las colinas.

Parmenio se está poniendo nervioso y quiere huir a Tomis cuanto antes. El grupo se encuentra en la cima de una colina que desciende abruptamente hacia la llanura del sur. Más allá los héroes ven un territorio desolado, árido y pedregoso. Pueden observar un bosque oscuro a su derecha y algunas colinas aún más al sur.

Señalando las colinas, Parmenio dice:

"En aquellas colinas hay algunos edificios grandes. Los sacerdotes de Tomis dicen que son las ruinas del antiguo palacio del Rey Toro, el soberano de los antiguos Proteanos. Le dieron ese nombre porque fue el primer rey que sacrificó un toro a los Dioses. Cuentan que los dioses maldijeron al Rey Toro por su soberbia, pero no fue el único en ser condenado; la tierra misma quedó maldita, y ahora es estéril y está plagada de monstruos y hombres salvajes. Nada bueno puede venir de los reyes... tampoco de los..."

Parmenio deja de hablar de repente. Estaba a punto de decir *"tampoco de los dioses"*, pero se ha dado cuenta de que ya ha dicho demasiado. Se calma y continúa hablando:

"He estado allí. El palacio no fue destruido, aunque es antiguo, muy antiguo. Está lleno de polvo y telas de araña, pero no deteriorado. Nadie lo ha atacado o invadido. Parece que los hombres tan solo lo abandonaron. Quizás fue el palacio del Rey Toro hace mucho tiempo, pero ahora no es más que una tumba, la Tumba del Rey Toro. Los monstruos vinieron de allí, estoy seguro. Encontraréis al Señor de los Minotauros y su horda allí."

Parmenio añade que no quiere guiar a los héroes a la Tumba. Es fácil de encontrar, pues tan sólo deben cruzar la llanura avanzando hacia el sur de las colinas. Llegarán a las edificaciones antes del anochecer si son rápidos. Parmenio les dice que él y sus

sirvientes se quedarán unos días en las colinas, esperando su regreso. Si matan al Minotauro y cumplen su misión, Parmenio les guiará de vuelta a Tomis y Coristea... o eso dice.

Si los héroes intentan convencer a Parmenio para que les acompañe, se negará de forma cortés pero firme. No podrán decirle nada que le convenza, excepto las amenazas físicas. En ese caso, les guiará al sur, pero en cuanto acampen usará el poder Enmascarar para huir con sus siervos, aunque esta acción revele sus poderes de hechicero.

Parmenio guía a los héroes hacia un sendero que pueden usar para llegar a la falda de la colina. Desde allí, los héroes ven como Parmenio, Pilas y Mélanos agitan sus manos desde la cima de la colina. Cuando comienzan a andar hacia las colinas del sur y la Tumba del Rey Toro, Parmenio y sus sirvientes se marchan. No van a esperar a los héroes.

EL BOSQUE DE LOS CENTAUROS

Los héroes no encuentran señal alguna de civilización humana mientras cruzan las tierras baldías. El terreno es llano, pero el camino es accidentado debido a la naturaleza quebradiza del suelo. A mediodía, llegan a mitad de camino entre las colinas del norte y el sur. A su derecha se encuentra el bosque oscuro que vieron desde la cima de las colinas.

De improviso, un gran chillido se escucha desde los cielos. Un grupo de seis **Arpías** vuela en círculos sobre los héroes. Aúllan y hacen mucho ruido, pero no atacan. Los héroes pueden disparar a las Arpías con arcos, hondas o jabalinas, pero en cuanto una sea herida, el resto alzará el vuelo poniéndose fuera del alcance.

Veinte minutos después, los héroes ven una nube de polvo que se acerca hacia ellos desde el sur. Si no huyen, en menos de una hora podrán determinar el origen de la nube: un grupo de doce Licanos que se dirigen directamente hacia ellos procedentes de las ruinas. Las Arpías alzan el vuelo sobre los héroes al llegar los Licanos.

Las Arpías y los Licanos son parte de la horda del Minotauro. Las Arpías buscan presas a los Licanos, volando sobre ellas, y esperan los despojos que dejen atrás los humanoides con cabeza de lobo. Los aventureros son los nuevos objetivos de las criaturas...

Los héroes pueden seguir varias tácticas:

Huir al norte, tratando de llegar a la relativa seguridad de las colinas. Los guerreros del grupo saben que el sendero que usaron para bajar es una buena posición defensiva. Pero los Licanos son demasiado rápidos, por lo que es muy probable que los alcancen antes de que lleguen a las colinas.

Huir al oeste, e intentar alcanzar el bosque. Los héroes llegarán al bosque a la vez que los Licanos, pero antes de que estos caigan sobre ellos, saldrán despedidas flechas y jabalinas desde los árboles (ver abajo).

Intentar hallar una buena posición defensiva en la llanura. Al este hay una pequeña colina que puede usarse para tener la ventaja de una posición elevada sobre sus enemigos. Cuando los Licanos ataquen, los héroes ganarán un bono de +1 a su Clase de Defensa, ya que los Licanos deben escalar la loma para luchar con ellos.

Arpía

Taxonomía: Monstruo

Descripción: Crueles criaturas humanoides con alas de murciélago, piel negra como el azabache, colmillos afilados, garras aún más afiladas y predilección por la carne humana…

Tamaño: Mediana

Ferocidad: Peligrosa

Astucia: Sagaz

Mística: Extraño

Movimiento: 72 m. volando

Iniciativa: 16

Melé: +5

Daño: 1d6 (garras & colmillos)

Clase de Defensa: 15

PGs Totales: 12

Detección / Evasión: +4 / +8

Fortaleza Mística: +2

Habilidades Especiales: Picado a la Batalla (Iniciativa 17, Melé +7), Presa (16), Agilidad Sobrenatural, Alada.

Recompensas: Gloria 120.

Si los Licanos alcanzan a los héroes, se desata un gran combate. Las Arpías son cobardes y no ayudan a sus monstruosos aliados; en su lugar, permanecen en las alturas a la espera del desenlace. Si un héroe cae o se separa del resto luchando a solas con los Licanos, las Arpías aterrizan y esperan a cierta distancia su muerte.

Si los héroes llegan hasta el bosque, unos **Centauros** lanzarán salvas de flechas y jabalinas a los Licanos y Arpías desde la cobertura de los árboles, mientras un grupo de diez Centauros se apresuran para unirse a la lucha. Si los héroes huyen hacia las colinas o mantienen su posición en las llanuras, los Centauros se les unen transcurridos diez asaltos. Si es que, claro está, aún queda algún héroe.

Aunque no se necesitan realmente para este encuentro, puedes encontrar las estadísticas de los Centauros en el Compendio de Criaturas (p 33). Su líder, Aquio (ver texto), es un Sagitario, un tipo de Centauro famoso por sus dotes de combate y arquería.

Licano

Taxonomía: Gente

Descripción: Humanoides carnívoros con cabeza de lobo con inclinación por los ataques por sorpresa y el saqueo.

Tamaño: Mediana

Ferocidad: Agresiva

Astucia: Alerta

Mística: Normal

Movimiento: 18 m

Iniciativa: 12

Melé: +2

Ataque a Distancia : +2

Daño: 1d6 (armas)

Clase de Defensa: 12 (14 con escudo)

PGs Totales: 8

Detección / Evasión: +6 / +2

Fortaleza Mística: 0

Habilidades Especiales: Cargar a la Batalla (Iniciativa 14, Melé +4), Arma de Proyectil (jabalina, 36 m.), Sentidos Agudizados, Acechante (14).

Recompensas: Gloria 35 (40 con escudo).

Cuando aparecen los Centauros, Licanos y Arpías se ven superados en número. Las Arpías alzan el vuelo de inmediato hacia el sur, a su cubil en la Tumba del Rey Toro. Los Licanos intentan luchar mientras se retiran, pero la fuerza combinada de héroes y Centauros pronto les supera y salen huyendo. Los Centauros les alcanzan rápidamente y les dan muerte.

Aquio, hijo de Agiro, es el líder de los Centauros. Se presenta y habla a los héroes. Es un seguidor de Ártemis, por lo que sus palabras tendrán como base las acciones pasadas de los héroes:

Si los héroes mataron al Toro Mágico en el bosque sagrado cerca de Tomis, los Centauros serán muy amigables:

"¡Oíd, oíd! La diosa Ártemis me habló en el oscuro bosque donde vivimos. Me contó que sois los grandes héroes que dieron muerte a un vil monstruo que profanaba uno de sus sagrados bosques, y nos ordenó que os ayudáramos en vuestra búsqueda. Descansaréis y

sanaréis en nuestra tierra, y mañana los Centauros os guiarán a la entrada al Inframundo, el palacio del Rey Toro."

Si los aventureros se negaron a luchar contra el Toro Mágico o huyeron del bosque sagrado en lugar de matarle, los Centauros se mostrarán mucho menos amistosos.

"¡Oíd, oíd! ¡La Diosa Ártemis me ha dado una orden que debéis cumplir! Habéis atraído la vergüenza sobre vuestros nombres a causa de vuestros cobardes actos en el bosque sagrado de Ártemis.

Fallasteis cuando debisteis dar muerte al Toro Mágico que profanaba el santuario de la diosa, así que Ella ha decretado que debéis ser llevados a la entrada del Inframundo, al palacio del Rey Toro, donde tendréis que dar muerte al espantoso Minotauro. ¡Sólo acometiendo esta hazaña obtendréis el perdón de la diosa de la caza!"

Si los Centauros son amistosos, llevarán a los héroes al interior del bosque, hasta un claro donde hay más Centauros. A los héroes heridos se les trata con hierbas curativas mágicas, y recuperan todos sus PGs. Los Centauros les traen comida y agua, y Aquio come con ellos, antes de que se marchen a dormir.

Al día siguiente, los héroes reciben regalos de los Centauros: arcos y aljabas con 12 flechas para cada personaje que no tenga ya una, así como raciones para tres días y un pellejo de agua para cada uno.

Aquio, hijo de Agrio

Aquio y sus seguidores permiten que los héroes monten en sus grupas y galopan hacia la Tumba del Rey Toro. Dejan a los héroes cerca de la Puerta Principal Sur (sección 18 de la Tumba, ver p 46), y Aquio les da unas últimas palabras de advertencia:

"Os estaremos esperando durante toda una luna, como la diosa nos ordenó. Permaneceremos cerca de la entrada, ¡y que la diosa Ártemis guíe vuestras manos para matar al Señor de los Minotauros! Es un monstruo del Inframundo, y no le queremos ni a él ni a sus esbirros.

Una advertencia: no todos los seres que acechan en las sombras del palacio son aliados del Minotauro. Había antiguos poderes viviendo en el palacio antes de que el monstruo y su horda fueran despertados, y aunque estos poderes no aman a los de vuestra raza, dos-piernas, odian también al Minotauro. Quizá haya entre ellos quienes demuestren poder ser aliados. ¡Ahora id, con nuestras bendiciones, a conocer vuestro destino!"

Si los Centauros son hostiles a los héroes, les obligan a dormir fuera del bosque, sin recibir comida ni agua. Si hay un Centauro en el grupo de los héroes, será aún más despreciado. Los vigilan durante toda la noche para asegurarse de que no huyen a las colinas, y al día siguiente, Aquio y sus seguidores les guían cerca de la Tumba del Rey Toro. Les dejan en el Área del Teatro (Área 2, ver p 36) y Aquio les dice:

"Os esperaremos tres días, como nos ordenó la diosa. Aguardaremos cerca de esta entrada para asegurarnos de que cumplís vuestra misión. Si no regresáis con el Cuerno del Minotauro, nunca conseguiréis cruzar nuestra lluvia de flechas. ¡Ahora, marchad a conocer vuestra perdición!"

Si uno o más héroes han muerto, los jugadores pueden hacerse nuevos personajes que vivan en el Bosque de los Centauros. Los nuevos héroes sólo podrán ser Centauros, ya que es la única clase de aventurero disponible en el Bosque de los Centauros.

VI : LA TUMBA DEL REY TORO

DESCRIPCIÓN DE LA TUMBA

Esto es lo que las gentes de Proteus saben sobre la Tumba del Rey Toro. Dicho conocimiento está fragmentado y disperso entre antiguas leyendas y viejas historias que sólo los Proteanos más sabios y ancianos recuerdan hoy. Los héroes pueden aprender retazos de ella conversando con los viejos sabios y sacerdotes en las aldeas de Proteus, si, claro está, se ganan su confianza. La verdadera historia de la Tumba del Rey Toro se encuentra en la sección *La Caída de Proteus*.

La Tumba del Rey Toro es un gran palacio abandonado tiempo ha. Ya sólo habitan el complejo espíritus, hombres bestia, monstruos y sueños largo tiempo olvidados de una era pasada.

En los tiempos antiguos, el palacio era el centro de poder de un gran reino Proteano. El palacio albergaba templos, criptas, estancias comerciales y administrativas, y el megarón del Rey y el de la Reina.

El soberano del palacio era conocido como el Rey Toro y en consecuencia se hacía referencia a su palacio como el palacio del Rey Toro.

En aquellos tiempos el palacio bullía de vida, pero un día todo cambió. Ya nadie sabe la razón, pero parece que los dioses maldijeron el palacio. Todos los que allí moraban huyeron o perecieron.

El Rey y la Reina simplemente desaparecieron. Mientras tanto, los pueblos cercanos fueron atacados por monstruos inmundos y todos los supervivientes huyeron a la costa, más allá de las colinas que rodean el centro de Proteus.

Incluso hoy, cientos de años después, los humanos que viven en Proteus permanecen en aldeas costeras y sólo los más valientes se atreven a viajar hacia el centro de la isla.

El viejo palacio terminó llamándose la Tumba del Rey Toro, pues incluso su nombre se perdió en el tiempo, y ya sólo los cuentos antiguos lo recuerdan.

La Tumba del Rey Toro se ha convertido en una de las entradas al Inframundo. Las almas de los muertos entran al palacio y reciben el juicio del Rey Toro, el Juez del Inframundo.

HABITANTES DE LA TUMBA

Hay poderes distintos activos en la Tumba del Rey Toro. Cuando la Bruja Hekateria y Parmenio invocaron el arcaico conjuro que liberó al Minotauro, muchos otros poderes se despertaron con él.

La gran diosa Rea, madre de Zeus, cuyo templo descansa en el laberinto de corredores dentro de la Tumba, sintió la liberación del Minotauro, y liberó a sus propios siervos: las divinas Serpientes de la Tierra Oscura, los

Trogloditas de la Tribu Sangrenegra, y los Hombres Salvajes de la Tribu Roca Roja, quienes ya habitaban el palacio. Algunos recibieron oscuros sueños de advertencia y profecía, mientras otros fueron invocados de las profundidades de la tierra.

Cuando el Minotauro y su horda regresaron de su guerra contra la ciudad de Coristea, otra guerra estalló en el interior del palacio entre ellos y los seguidores de Rea. La Bruja Hekateria fue cegada por una de las Serpientes, mientras Licanos y Tragos combatían con Hombres Salvajes y Trogloditas.

Incluso ahora, la batalla no está decidida. Rea quiere matar al Minotauro, y el monstruo es consciente de la amenaza de la diosa. El Minotauro sabe que debe encontrar y profanar el templo de Rea para asegurarse el control sobre la Tumba.

Estos son los diferentes grupos que viven en estos momentos en el palacio:

Aliados del Minotauro

Las Brujas

En la Tumba del Rey Toro viven tres Brujas (ver Área 23). Sus nombres son Hekateria, Dulmodia y Odireta. Estas malignas ancianas son siervas del Caos y viajaron a la tumba hace muchos años para desatar los poderes del Caos sobre la isla de Proteus.

Hekateria es la más poderosa de las Brujas. Engañó al Rey Toro en tiempos pretéritos y ahora ha liberado de nuevo al Minotauro con la ayuda de Parmenio. Intentó controlar al monstruo pero una de las Serpientes de la Tierra Oscura que sirven a Rea la hirió y quedó ciega.

Las tres Brujas huyeron y ahora se encuentran ocultas en sus aposentos, protegidas con oscuros hechizos pero incapaces de abandonar sus salas. Poseen un pequeño ejército de Hombres Degenerados y otras criaturas que las protegen.

Un diabólico Trago

La Horda del Minotauro

Licanos, Tragos, Ogros y Hombres Jabalí forman la Horda del Minotauro. A pesar de su derrota en Coristea y de su lucha contra los seguidores de Rea, siguen siendo una fuerza poderosa.

Los **Tragos** son el grupo más fuerte, pertrechados con armas, corazas, escudos – y los retorcidos dones del Caos.

Los **Licanos** y **Hombres Jabalí** van armados con escudos y lanzas y a menudo luchan entre sí.

Los **Ogros** no llevan escudos pero luchan con grandes mazas a dos manos. Normalmente se encuentran en la parte noreste de la Tumba, a menos que estén patrullando los corredores en busca del templo de Rea.

Ofión, el Dragón Negro

Este gran Monstruo vive en la fortaleza de la parte oriental de la Tumba. El Minotauro lo liberó del Tártaro después de la batalla de Coristea.

El Minotauro planea usar al Dragón para destruir la ciudad, pero debe encontrar y destruir el Templo de Rea

para desatar toda la furia del dragón. A Ofión le atiende un grupo de Hombres Bestia y está creando su propio ejército de esqueletos haciendo uso de sus nefastos poderes.

El Señor de las Bestias

El Señor de las Bestias es un poderoso y salvaje Calibán que posee un látigo mágico que utiliza para controlar a sus Lobos y a un Cerberos.

Cuando el Señor de los Minotauros llegó del Tártaro, un Cerbero vino con él. El Señor de las Bestias está creando un ejército de Lobos Bicéfalos utilizando a este Cerbero. Viven en una zona de la Tumba en las cercanías de las entradas meridionales.

Las Arpías

Algunos grupos de Arpías viven en el palacio. Suelen rondar los tejados, y acompañan a los Hombres Bestia cuando salen al exterior de la Tumba.

Los Ratianos

Una tribu de Ratianos, los Dientes Rojos, se han aliado con la Bruja Hekateria. Sirven a las Brujas fielmente y son los principales defensores del Cubil de las Brujas.

Los Ratianos también acechan en la Tumba, matando a los enemigos de las Brujas... y al desafortunado Hombre Bestia que deambule sólo en la noche.

Un sucio y vil Ratiano

Aliados de Rea

Las Serpientes de la Tierra Oscura

Seis Serpientes Gigantes divinas fueron invocadas por Rea de las profundidades de la Tierra. Ellas son la Serpiente de Bronce, la Serpiente Marrón, la Serpiente de la Noche, La Serpiente Bicéfala, la Serpiente Blanca y la Serpiente Estridente.

La Serpiente Marrón: Este monstruo mora en los techos del palacio, matando Arpías y otros monstruos voladores.

La Serpiente de la Noche: Esta criatura se encuentra en los almacenes del noroeste.

La Serpiente de Bronce: Esta criatura guarda el Templo de Poseidón.

La Serpiente Blanca: Esta difunta criatura atacó y cegó a Hekateria la Bruja antes de que ésta la matara.

La Serpiente Estridente: Esta criatura protege a Melaclea la Vidente.

La Serpiente Bicéfala se encuentra principalmente en el atrio central pero suele acechar por la Tumba, matando a los enemigos de la Gran Diosa Rea.

Los Hombres Salvajes

Los Hombres Salvajes que viven en el palacio se dan el nombre de la Tribu Roca Roja. Un gran caudillo llamado Rum el Rastreador encontró las ruinas hace muchos años. Con sus hijos y otros seguidores formó la Tribu Roca Roja, quienes ahora consideran la Tumba del Rey Toro como su hogar. Vivían cerca de la entrada oeste pero fueron expulsados por los esbirros del Minotauro y ahora moran en una serie de salas en el interior del palacio.

Tienen unos excelentes conocimientos de los extensos corredores del palacio, ganados tras múltiples exploraciones. Rum recibió un sueño profético de Rea y lideró a su tribu contra las fuerzas del Minotauro cuando estas regresaron de la batalla de Coristea.

La Tribu sufrió grandes pérdidas, pero siguen luchando. Los corredores y pasillos que rodean sus dominios están repletos de trampas.

Los Trogloditas

La Tribu de los Sangrenegra solían vivir en los pantanos de Proteus. Uno de sus líderes recibió un sueño de Rea y una partida de guerra viajó a la Tumba, para luchar por la Diosa.

Lucharon contra los esbirros del Minotauro y conquistaron el Área del Teatro y el Propileo Norte.

Su soberano Lagártido está enviando grupos dentro de la Tumba para encontrar el Templo de Rea y recibir su consejo.

Los Espíritus del Templo de Rea

Tres espíritus con extraños poderes guardan el Templo de Rea de intrusos no deseados (como nuestros héroes).

Los Fantasmas del Palacio

La Tumba del Rey Toro es una de las entradas al Inframundo. Hay muchos grupos de Fantasmas, Apariciones y Sombras en la Tumba, atrapadas por toda la eternidad en sus salas. El mayor de todos es el Juez del Inframundo, el espíritu de aquel que una vez fue el Rey Toro de Proteus...

El Juez del Inframundo

El fantasma del ancestral Rey Toro mora en el Megarón del Rey, con los espíritus de sus antiguos cortesanos. Juzga las almas de los hombres y los envía a los Campos Elíseos, el Tártaro o el Hades, según sus acciones en vida.

La Reina

El fantasma de la antigua Reina de Proteus tiene embrujado el Megarón de la Reina, junto con otros espectros. Es un poderoso espíritu, que odia a los seres vivos.

Conociendo al Lamparero

El Encendedor de Lámparas

El enigmático fantasma, también conocido como el Lamparero, viaja a través de los corredores, encendiendo las lámparas verdes de la Tumba. Ha realizado esta tarea durante siglos y no se detendrá, ni aunque los héroes le dirijan la palabra.

La Diosa del Hacha

Es hija de la Reina y el Rey y es la guardiana del Hacha Sagrada, la Labris.

Otros Fantasmas

Los fantasmas de artesanos, guardias y criados muertos del palacio del Rey Toro aún siguen realizando sus tareas en muchos templos, talleres y salas dispersas en la Tumba.

Las Apariciones en Procesión

Grupos de Apariciones entran en la Tumba a través de varias puertas, y se dirigen al atrio central (sección 100).

Se las percibe como cráneos flotantes con llamas verdes por ojos, pero a veces los héroes podrán discernirlas mejor, como si fueran pálidos e insustanciales hombres y mujeres.

Apariciones de los Muertos

Muchos de los "fantasmas" que se encuentran en la Tumba del Rey Toro no son Fantasmas (con F mayúscula) en el sentido literal del término (es decir, según el *Compendio de Criaturas* p. 62) sino otro tipo de Espíritus, llamados Apariciones.

A ojos de los vivos, las Apariciones sólo parecen fantasmas: formas translúcidas y etéreas de humanos de rasgos más o menos definidos... pero los Fantasmas y las Apariciones son dos tipos de seres muy diferentes. Al igual que los Fantasmas, las Apariciones (*no* confundir con las Sombras) son espíritus de los muertos. Pero al contrario que los Fantasmas, son incapaces de interactuar con el mundo de los vivos – de hecho, las Apariciones son incapaces de *percibir* el mundo de los vivos y no parecen conscientes de su propio estado de existencia (o no existencia).

Al contrario que los Fantasmas (que son conscientes de su entorno y su condición fantasmal), las Apariciones parecen estar atrapadas para siempre en la misma rutina eterna – caminar por un corredor, flotar dentro de una sala, repetir el mismo gesto enigmático o reinterpretar los mismos momentos típicos de sus vidas largo tiempo olvidadas...

Como las Apariciones nunca interactúan con los seres vivos (ni aunque las ataquen), no se necesitan sus características de juego. Si surge cualquier situación especial, el Maze Master simplemente usará las estadísticas dadas abajo.

Aparición

Taxonomía: Espíritu

Descripción: Ver texto de arriba.

Tamaño: Mediana

Ferocidad: Pacífica *

Astucia: Corriente *

Mística: Extraña

Movimiento: 18 metros

Iniciativa: n/a

Melé: n/a

Daño: n/a

Clase de Defensa: 13

PGs Totales: 4

Detección / Evasión: 0

Fortaleza Mística: +6

Habilidades Especiales: Temible*, Etéreo, Resistencia a la Magia, Sin Mente.

** El grado de Ferocidad y Astucia de la Aparición tan sólo refleja su forma de ser automático y monótono. Su habilidad de Temible refleja su aspecto fantasmal pero no le reporta un bono a su Clase de Defensa o Iniciativa.*

Las Apariciones, como todos los seres etéreos, no pueden ser dañadas por armas mundanas y no pueden infligir daño físico a los seres materiales (a quienes nunca atacarán de todas formas). Sólo pueden ser "dañados" por medios mágicos, aunque son inmunes a la Hechicería, la Magia Poética y cualquier otra forma de magia mental o basada en las emociones.

En realidad una Aparición no puede ser destruida; si se reducen sus PGs a cero, tan sólo se disuelve y se recompone más tarde.

Recompensas: Ninguna

El Encendedor de Lámparas

El Lamparero también es una Aparición, pero es única. Las características son las mismas que las de otras Apariciones, excepto por su Mística Ultraterrena que le otorga una Clase de Defensa de 15 y una Fortaleza Mística de +10.

Si el Encendedor de Lámparas, como todas las Apariciones, ve reducido a cero sus PGs por cualquier tipo de ataque mágico no mental, simplemente reaparecerá en otra localización de la Tumba como si nada hubiera ocurrido.

Otros Seres de la Tumba

Los Sabios Rojo, Blanco y Negro

Tres extraños magos viven en los edificios meridionales de la Tumba.

Llegaron a la Tumba hace años, en busca de conocimiento prohibido y tesoros antiguos. Ahora, viven en salas separadas, desconfiados entre sí y muy celosos de los hallazgos de los otros. Tienen sirvientes y trampas que les protegen.

El Sacerdote de los Huesos

Un poderoso ser no muerto que una vez fue el mayor sacerdote de Hades en el palacio del Rey Toro. Realiza sus deberes sagrados incluso después de la muerte pero las energías del Caos han deformado sus rituales más allá de lo reconocible.

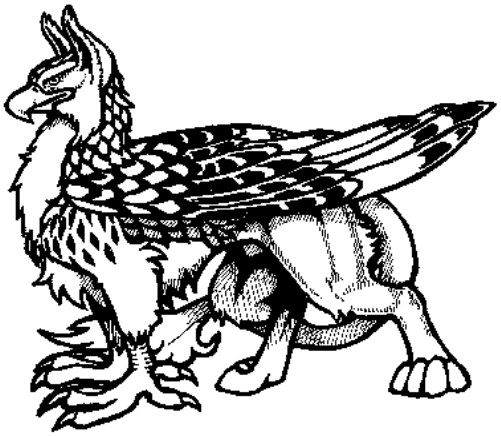
El Oráculo

Melaclea, la mayor Oráculo de la antigua Proteus, aún vive en la Tumba. Los Dioses la concedieron una larga vida, pues posee el don de la Visión Verdadera, y a veces los mismos Dioses hablan con la anciana mujer.

Los Autómatas

Estos seres mecánicos fueron creados por los antiguos Proteanos y aún siguen en funcionamiento.

Un Autómata Sin Mente



Un majestuoso Grifo

Los Grifos

Un grupo de Grifos, liderados por un Grifón llamado Foeles, vive cerca de la entrada norte de la Tumba. La Horda del Minotauro hirió de gravedad a Foeles, pero si los héroes le ayudan, podrán ganar un aliado muy valioso.

Los Esqueletos

Estos Esqueletos son los despojos malditos de los Proteanos, animados por la vil influencia del Caos. Aunque hay varios grupos diseminados por la Tumba, los más peligrosos son los esbirros del inmundo Sacerdote de los Huesos.

Las Arañas

Algunas de estas viles criaturas son aliadas de los Hombres Salvajes; otras son depredadoras independientes, que dan caza a los habitantes de la Tumba. En la antigua guarida de los Hombres Salvajes, la Reina de las Arañas gobierna a un maligno grupo de Arañas de las Cavernas.

Las Enredaderas de Tántalo

Algunas de estas plantas monstruosas viven en varias partes de la Tumba.

Las Ratas

Numerosas ratas residen en la Tumba. Algunas han crecido hasta ser enormes, por el influjo del Caos.

ALGUNOS CAMINOS A LA VICTORIA

La Tumba del Rey Toro es un lugar peligroso habitado por fantasmas, monstruos, extraños poderes y dioses olvidados. Si los héroes quieren tener éxito tendrán que emplear al máximo su fuerza y su ingenio.

Hay varias sendas hacia la victoria:

Aliados en la Tumba: Los Hombres Salvajes y los Trogloditas son acólitos de Rea, la antigua Diosa de la Tierra. Rea les ha enviado sueños, ordenándoles destruir al Minotauro y a sus secuaces. Si los héroes desean negociar, podrán unirse a estos grupos en la batalla contra el Minotauro y sus esbirros. Las Serpientes de la Tierra Oscura serán hostiles a los héroes hasta que éstos conozcan y traben amistad con Rea.

El Templo de Rea. Rea puede dar a los héroes la bendición que asegure la cooperación de los fantasmas del Rey y la Reina de la Tumba. Sólo el Rey puede otorgar el permiso para usar el hacha sagrada Labrys. Con la Labrys, los héroes tendrán la mayor posibilidad de éxito contra el Minotauro.

Las Brujas. Las Brujas tramaron liberar al Minotauro y los poderes del Caos, y Rea ha respondido invocando a las Serpientes y enviando sueños a los Hombres Salvajes y los Trogloditas. Rea quiere a las Brujas muertas, y pese a que son peligrosas rivales, poseen muchos objetos poderosos que pueden ayudar a los héroes en su peligrosa búsqueda.

Los Fantasmas y la Labrys. La Labrys es un hacha de doble filo que fue usada en tiempos pretéritos para matar al Minotauro, Rey de los Monstruos. Posee grandes poderes contra el Minotauro y otros seres. Los héroes deben obtener la Bendición de Rea y el permiso del Juez del Inframundo para conseguirla. Sin este arma será casi imposible derrotar al Minotauro.

La lucha contra el Minotauro. El Minotauro acecha en la Tumba, furioso por las heridas infligidas por Belerofonte. Suele encontrarse en una serie de salas laberínticas cerca del Atrio Central, pero en ocasiones abandona estas salas para vagabundear por la Tumba. No sería muy sabio que los héroes se le enfrentaran antes de obtener la Labrys.

Así que el mayor atajo a la victoria es:

1) Aliarse con los Hombres Salvajes, que conocen la ubicación del Templo de Rea.

2) Ganar la amistad de Rea, para tener acceso a los Fantasmas y el conocimiento de las Brujas.

3) Encontrar el Megarón del Rey, donde reside el Juez del Inframundo, y obtener su permiso para usar la Labrys.

4) Conseguir la Labrys en el Templo del Hacha.

5) Encontrar al Minotauro y matarle con la Labrys.

Es más fácil decirlo que hacerlo. Pero si tienen éxito, ¡seguro que cantarán sobre estos héroes en siglos venideros!

FORMATO DE LAS ÁREAS

La Tumba del Rey Toro está dividida en varias áreas. Cada área la forman una o más secciones.

Se representa cada área según el siguiente formato:

Nombre: Nombre del área con sus números de sección correspondientes.

Resumen: Una descripción general del área y sus habitantes.

Reglas Especiales: Algunas áreas tienen reglas especiales que hay que aplicar cuando los héroes se aventuren a su interior.

Descripción de cada Sección: Como un área está formada por muchas secciones, cada sección se describe usando el formato descrito abajo.

La Tumba del Rey Toro

Ver p 203 para la versión a toda página del mapa

FORMATO DE LAS SECCIONES

Cada sección en un área se describe de acuerdo al siguiente formato:

Número & Nombre: El número de cada sección indicada en el mapa (p 203).

Descripción: Un resumen general.

Encuentros: Con criaturas o PNJs presentes en la sección, junto con sus tácticas de combate (si son necesarias). No se incluye esta entrada en secciones vacías.

Trampas: Una lista de las trampas presentes en la sección y sus efectos. No se incluye esta entrada en las secciones sin trampas.

Tesoro: Una lista del tesoro y botín en la sección. No se incluye esta entrada en las secciones que no contengan ningún tipo de tesoro.

Registro Completo: Esta entrada indica la posibilidad de encontrar un tesoro especial, una puerta secreta o algún tipo de objeto oculto o posibles encuentros o eventos adicionales que pueden ocurrir si se realiza un examen detenido. Este párrafo no se incluye en las secciones que no contengan objetos ocultos, pasajes secretos u otras características especiales.

EXPLORANDO LA TUMBA

Trampas

La Tumba del Rey Toro tiene muchas trampas. Los efectos y otras aspectos de estas trampas funcionan según las reglas dadas en el *Companion de M&M* (p 34-35). Los Maze Masters que no tengan acceso al *Companion de M&M* encontrarán un extracto de estas reglas en la sección de Apéndices de este módulo de aventura (ver p 206).

Cerraduras

La Tumba del Rey Toro también tiene unas cuantas puertas con cerraduras, algo muy infrecuente en el mundo de Mythica, similar a la Edad de Bronce.

Aún así, cualquier Ladrón puede tratar de forzar una cerradura usando un alfiler u objeto similar. Desactivar una trampa requiere una tirada de Evadir Peligros pero forzar una cerradura no es una actividad peligrosa (no hay peligro alguno que detectar, evitar o escapar) por lo que se necesita usar un sistema diferente.

Para forzar una cerradura con éxito, un Ladrón debe sacar su valor de bono de Latrocinio o menos en 1d10 (del mismo modo que un héroe necesitaría sacar su mod. de FOR o menos en 1d10 para realizar una Proeza de Fuerza al intentar tirar abajo una puerta). Un Ladrón sólo puede hacer un intento de forzar cerraduras por cada cerradura concreta.

SAQUEANDO LA TUMBA

Tesoro

Como la mayoría de los laberintos y ruinas embrujadas que exploran los aventureros de M&M, la Tumba del Rey Toro está repleta de botín. Este tesoro suelen ser piezas de plata, oro o joyas.

Según el *Manual del Jugador,* 100 monedas representan 1 Car. Así un saco con 200 minas de plata y una bolsa con 200 monedas de oro tendrán el mismo valor de Car (2)... ¡pero no el mismo valor monetario!

Bajo las reglas normales de M&M, las joyas tienen una Car de 0, pero los Maze Masters pueden decidir darles la misma Car que a las monedas de oro y minas de plata (1 Car por cada 100). No obstante es raro encontrar tal cantidad de joyas – excepto en las pilas más fabulosas de tesoro.

Los tesoros también pueden incluir varias armas, piezas de armadura y objetos míticos que pueden recogerse de los enemigos vencidos. Todos estos objetos tienen un valor de Carga, como se indica en las reglas de *M&M*.

Botín

Sin embargo, a veces, el tesoro consiste en una cantidad indeterminada de objetos diversos: cofres bellamente trabajados y ornamentados, telas con joyas incrustadas, jarras de oro, vajillas de plata, objetos lujosos y artísticos.

En juego, a dichos tesoros se les llama *botín*. El botín siempre tiene un valor total (en minas de plata) así como un valor de Car total, y ambos valores se pueden dividir en fracciones adecuadas.

Así, un botín de *"adornos decorados"* con un valor total de 1,000 minas de plata y una Car total de 4 puede dividirse en cuatro partes más o menos iguales cada una de un valor de 250 minas de plata y 1 punto de Car.

Arcones & Cofres

El tesoro suele encontrarse dentro de cofres, arcones y otros contenedores. A menos que se indique otra cosa, estos contenedores suelen ser demasiado aparatosos para que una persona los cargue: los jugadores deben tener en mente que, contrariamente a lo que parece sugerir el dibujo de la p 18 del *Manual del Jugador*, el límite de Carga de un personaje *no* representa lo que puede levantar y mover sino lo que puede cargar razonablemente una persona (normalmente a la espalda o sobre los hombros) mientras explora ruinas infestadas de monstruos y repletas de trampas o viajan a través de tierras salvajes.

Tesoros Voluminosos

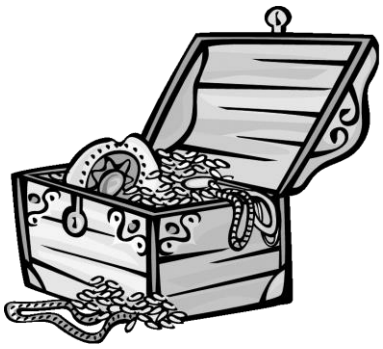
En algunos casos, debe aplicarse al *tesoro* el mismo argumento; algunos objetos muy grandes y valiosos (carros decorados, estatuas talla humano, etc.) claramente son demasiado pesados para poder cargarlos; si los héroes quieren llevarse un tesoro tal por sí mismos, tendrán que regresar a la estancia concreta con suficiente mano de obra (y medios de transporte adecuados, como un caballo o un carro de bueyes) tras la aventura, cuando se hayan eliminado todos los peligros.

Tesoro Consumible

Los párrafos de *Registro Exhaustivo o Tesoro* de algunas secciones hacen referencia a 'raciones de comida'. Una ración es una cómoda abstracción de JdR que representa "suficiente comida para un día". Las raciones pueden tener diferentes formas dependiendo de lo que sean y dónde se encuentren.

El Maze Master debe recordar que cuatro raciones equivalen a 1 Car. Así, un personaje que cargue con tres raciones no sufre Car adicional, mientras que uno con cuatro a siete raciones añade 1 a su Car Total.

Los personajes también pueden querer cargar con jarras, ánforas u otros contenedores de líquidos. A menos que se indique otra cosa, los viales tienen una Car de 0, una jarra pequeña tiene una Car de 1 y un ánfora normal una Car de 2. Las ánforas más grandes son demasiado voluminosas para llevarlas como equipo, como los cofres grandes.



CONTEO DE BAJAS

Es previsible que esta aventura tenga como clímax una batalla entre la Horda del Minotauro y los Aliados de Rea.

Como los aventureros tendrán varias ocasiones de matar a algunos esbirros del Minotauro (y a aliados de Rea), sus acciones durante el escenario pueden tener un impacto importante en el estado de ambas fuerzas en *El Combate Final* (ver p 196).

La fuerza de la Horda del Minotauro, por ejemplo, puede quedar muy reducida si los aventureros matan a un gran número de Hombres Bestia o derrotan a enemigos especiales como a Ofión el Dragón Negro, el Cerbero de la sección 26 o el Señor de las Bestias.

Por contra, cada aliado de Rea que maten los héroes (como las diversas Serpientes de la Tierra, los Grifos o los Hombres Salvajes) reducirá la potencia de sus fuerzas en la batalla final.

Previendo la Batalla Final, el Maze Master tendrá que llevar dos *cuentas de bajas* durante el transcurso de la aventura: una que refleje las pérdidas sufridas por los esbirros del Señor de los Minotauros y otra para las muertes sufridas por los aliados de Rea.

De la **Horda del Minotauro** el Maze Master deberá llevar un registro del número de **Licanos**, **Lobos Bicéfalos**, **Hombres Jabalí**, **Tragos**, **Ogros**, **Arpías** y **Esqueletos** muertos antes del Combate Final. El resultado de la batalla también puede verse alterado si los héroes ya han matado a algunos de los mayores aliados del Minotauro: el **Señor de las Bestias**, **Ahrak** la Reina Arpía u **Ofión** el Dragón.

De los **Aliados de Rea**, el Maze Master deberá llevar un registro del número de **Hombres Salvajes**, **Trogloditas** y **Grifos** muertos durante el escenario.

Los aliados mayores de Rea cuya muerte también puede tener una incidencia importante en el Combate Final son las **Serpientes de la Tierra Oscura**, **Glaurón el Dragón del Grieta**, **Foeles el Grifón**, el **Coloso de Bronce** de la sección 90 y los tres **Cíclopes Menores** Bufelión, Rodón y Melandros.

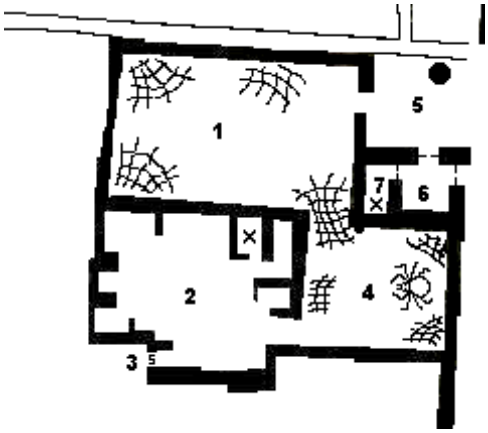
Ver p 197-199 para más detalles sobre cómo las “cuentas de Bajas” pueden afectar al resultado del *Combate Final.*

ÁREAS DE LA TUMBA

Área	Nombre	Secciones	Página
1	Antigua Guarida de los Salvajes	1-7	32
2	Área del Teatro	8-9	36
3	Morada del Sabio Rojo	10-16	39
4	Entradas Meridionales	17-22	45
5	Cubil del Señor de las Bestias	23-28	49
6	Corredores Meridionales	29-35	55
7	Templo de Poseidón	36-44	59
8	Guarida de los Hombres Salvajes	45-49	64
9	Almacenes	50-69	69
10	Templo de Rea	70-75	75
11	Templo del Inframundo	76-86	79
12	El Oráculo	87-89	86
13	Sala del Trono y Tesoro	90-99	89
14	Atrio Central	100-101	99
15	Las Estancias de la Noche	102-111	101
16	Antiguos Almacenes	112-119	108
17	Templo del Joven Zeus	120-124	114
18	Entrada Septentrional	125-131	119
19	Fortaleza Septentrional	132-134	123
20	Cubil de los Ratianos	135-141	126
21	El Titán de Piedra	142-145	131
22	Guarida de la Horda del Minotauro	146-151	133
23	Cubil de las Brujas	152-172	138
24	Entrada Oriental al Atrio Central	173-174	150
25	Fortaleza Oriental	175-187	151
26	La Gran Escalera	188-189	160
27	El Megarón del Rey	190	162
28	Salas Reales	191-197	164
29	El Megarón de la Reina	198-200	169
30	Cuartos de los Artesanos	201-219	172
31	Entrada Sureste	220-221	182
32	Morada del Sabio Negro	222-227	183
33	Ruinas Orientales	228-230	190
34	Guarida del Minotauro	231-245	193

Área 1: Antigua Guarida de los Hombres Salvajes

Secciones 1-7



Resumen

Estas salas eran la guarida de la tribu Roca Roja de Hombres Salvajes hasta que les atacó la Horda del Minotauro. Derrotados, se retiraron al interior de la Tumba y llenaron los corredores de trampas. Un grupo de Arañas de las Cavernas han ocupado la guarida.

Secciones

1 – Atrio Comunal

Descripción: Una gran sala sin techo, cubierta de pegajosas telarañas gigantes. En su origen, la sala tuvo un techo, pero se colapsó hace tiempo. Hay seda de araña colgando de los muros.

Encuentros: En las telarañas viven 1d3+1 **Arañas de las Cavernas** que atacan a los intrusos. Normalmente atacan a un único héroe en masa, antes de trepar a los muros a la espera de que su veneno actúe.

Tesoro: Colgando de las telarañas hay varios cadáveres: dos Ogros y tres Hombres Salvajes. Si buscan en sus cuerpos los héroes pueden encontrar dos dagas y 3d6x2 minas de plata.

Registro Completo: En la esquina sureste de la sala hay una gran telaraña que parece moverse con el viento. Si cortan la telaraña los héroes pueden entrar en la sala 4.

Araña de las Cavernas

Taxonomía: Monstruo

Descripción: Enormes arañas capaces de atacar a dos hombres (u otros oponentes de tamaño mediano) al mismo tiempo.

Tamaño: Grande

Ferocidad: Peligrosa

Astucia: Alerta

Mística: Normal

Movimiento: 27 m.

Iniciativa: 15

Melé: +7

Daño: 2d6 (colmillos & patas)

Clase de Defensa: 16

PGs Totales: 24

Detección / Evasión: +2 / +4

Fortaleza Mística: 0

Habilidades Especiales: Enredar (telarañas, alcance 6 m., Fortaleza 20), Veneno (colmillos o aguijón, el efecto varía), Acechante (14), Piel Dura, Agilidad Sobrenatural, Trepamuros.

Recompensas: Gloria 260.

2 – Cámara Comunal

Descripción: Esta era la antigua sala principal de los Hombres Salvajes, donde dormían en grupos familiares. Aunque la sala no tiene techo, hay leños que forman un tosco resguardo bajo el que refugiarse. En el centro de la sala hay un lugar donde se preparaban las comidas en un enorme caldero.

Encuentros: Tira 1d10 cuando los héroes entren a esta sección. Con un resultado de 1-3, una **Araña de las Cavernas** está oculta en el caldero, aguardando para atacar a los héroes.

Trampas: Hay una trampa de pozo de 2 metros tras la entrada del pasaje secreto (ver abajo). Tipo: interior; Efecto: Caída + Daño Directo; Daño: 2d6; Valor de Ocultación 16; Valor de Peligro 17.

Registro Completo: Hay una entrada secreta en el punto marcado con una X en el mapa. Para ver la entrada secreta los héroes deben pasar un tirada de Detección con número objetivo 16. Cuando la puerta se abre, revela un túnel que lleva a la sala 7 de esta área. Hay una trampa en el túnel (ver "Trampas").

3 – Entrada Oculta

Descripción: Esta es una entrada secreta a la cámara comunal (sección 2). Está oculta bajo vegetación y madera medio podrida.

Encuentros: Tira 1d10 cuando los héroes entren a esta sección. Con un resultado de 1-3, una **Araña de las Cavernas** está oculta en la entrada.

Registro Completo: Para ver la entrada secreta los héroes deben pasar una tirada Detección (número objetivo 15).

4 – Cubil de la Reina Araña

Descripción: Esta sala tiene techo y está cubierta de una total oscuridad. Las telarañas cubren el suelo y los muros, y en el corazón de la sala vive la maléfica Reina Araña.

Encuentros: La **Reina Araña** es, por supuesto, una Araña Gigantesca. Recibe la adoración y servidumbre del resto de arañas en el área. Cuando los héroes entran en la sala, permanece en silencio, intentando no ser vista. Si los héroes abandonan la sala, la Reina Araña no se moverá en absoluto, pero si avanzan hacia ella atacará con fiereza.

Reina Araña (Araña Gigantesca)

Taxonomía: Monstruo

Descripción: Una enorme araña capaz de atacar a cuatro hombres (u otros oponentes de tamaño mediano) al mismo tiempo. La Reina Araña se arrastró fuera de la grieta del atrio central, huyendo del Inframundo. Dió a luz a un grupo de Arañas de las Cavernas y creó su hogar en la antigua guarida de los Hombres Salvajes. La Reina Araña es una criatura de hambre y oscuridad, con poco interés en las grandes batallas que están teniendo lugar en la Tumba.

Tamaño: Gigantesca

Ferocidad: Mortal

Astucia: Alerta

Mística: Extraño

Movimiento: 36 m.

Iniciativa: 16

Melé: +10

Daño: 3d6 (colmillos & patas)

Clase de Defensa: 17

PGs Totales: 50

Detección / Evasión: +6 / +4

Fortaleza Mística: +6

Habilidades Especiales: Enredar (telarañas, alcance 9 m., Fortaleza 24), Temible, Resistencia a la Magia, Veneno, Sexto Sentido, Acechante (10), Piel Dura, Trepamuros.

Recompensas: Gloria 950, Sabiduría 40.

Trampas: Las telarañas que cubren suelo y muros son más pegajosas que las del resto del área, lo que implica un -2 a las tiradas de Evadir Peligros, Proeza Atlética y Melé de los héroes.

Tesoro: Si los héroes derrotan a la Reina Araña pueden saquear su cubil. Muchos habitantes de la Tumba han sido atrapados y arrastrados hasta aquí: dos Tragos (dos espadas, dos yelmos, dos corazas y 3d6 x 3 minas de plata), tres Licanos (tres lanzas y 3d6 minas de plata), y un Troglodita (lanza, escudo, 3d6 x 2 minas de plata y un amuleto dorado con una piedra roja). El Troglodita es Ptek, un explorador al que mató la Reina Araña. Los Trogloditas del Área 2 (Área del Teatro) reconocerán el amuleto.

Registro Completo: Los héroes sólo podrán explorar la habitación si derrotan a la Reina Araña.

5 – La Gran Entrada

Descripción: Una de las Grandes Entradas de la Tumba. Una gran cabeza humanoide de bronce se encuentra cerca de las puertas de bronce. Si los héroes intentan marchar al interior de la Tumba (sección 35), la cabeza habla con voz retumbante y metálica:

"¡Deteneos! Este es el dominio de mi señor, el Rey Toro. ¡Los que aún moráis en la Tierra de los Vivos, huid! ¡Las puertas del Inframundo están vedadas a los mortales!"

Si los héroes ignoran el aviso y avanzan, la cabeza aullará atrayendo a los **Guerreros de Hierro** de la sección 6, que les atacarán de inmediato. Si los héroes abandonan las puertas, los Guerreros de Hierro dejarán de atacarles.

Encuentros: La cabeza de bronce no puede ser dañada. Los Hombres de Hierro usarán las tácticas detalladas en la sección 6.

Registro Completo: Si los héroes aguardan cerca de la entrada, el Maze Master deberá tirar 1d6 cada treinta minutos. Con un resultado de 5-6, una procesión de Apariciones vendrán del norte, pasando a través de las puertas. Los héroes podrán ver a un grupo de figuras sombrías que avanzan lentas, mientras un grupo de Guerreros de Hierro alzan sus armas cuando las Apariciones cruzan la entrada. Sólo en ese momento los héroes pueden seguir a las Apariciones al interior de la Tumba sin ser atacados por los Guerreros de Hierro. Las Apariciones continúan avanzando a través de las secciones 35, 33, 29, 31 y 100 hasta que llegan a la sección 101 y desaparecen en el Hades.

Guerrero de Hierro

Taxonomía: Animado

Descripción: Estatuas de hierro de hoplitas animados con armas y armaduras integradas.

Tamaño: Mediana

Ferocidad: Mortal

Astucia: Corriente

Mística: Extraño

Movimiento: 18 m.

Iniciativa: 13

Melé: +6

Daño: 1d6 (arma)

Clase de Defensa: 19 (con escudo)

PGs Totales: 20

Detección / Evasión: 0

Fortaleza Mística: +2

Habilidades Especiales: Cargar a la Batalla (Iniciativa 15, Melé +8), Sin Mente, Armadura Natural, Vigor Sobrenatural.

Habilidad Única: Los Guerreros de Hierro pueden utilizar la táctica especial de *Muro de Escudos* (ver *Manual del Jugador*, Pág. 24).

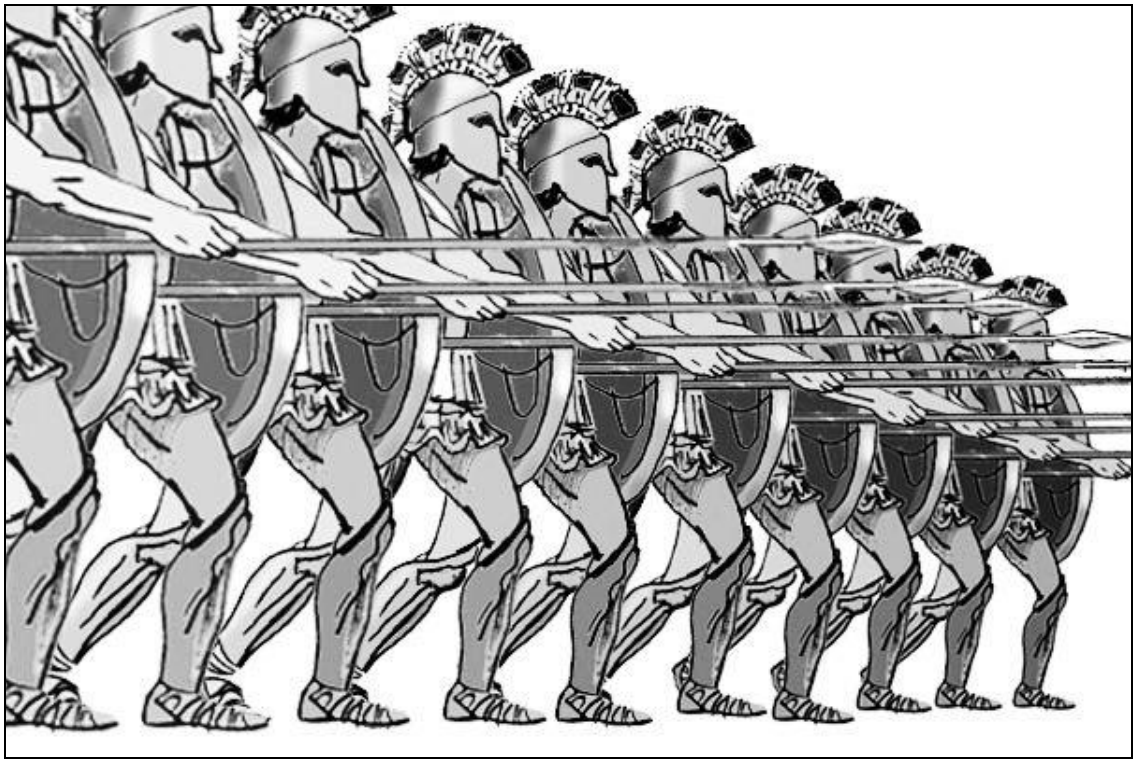
Recompensas: Gloria 75, Sabiduría 20.

Conocimiento Adicional: Estos mortíferos Animados probablemente fueron creados por los mismos magos ingenieros que construyeron a los Toros, Colosos, Caballos y Pájaros de Bronce.

6 – Sala de Guardia

Descripción: Esta antigua sala de guardia está ocupada por cuatro **Guerreros de Hierro** que se encuentran en el centro. No se moverán a menos que los héroes intenten dejar la sala por la puerta este hacia la sección 35, en cuyo caso les atacarán. En el suelo hay muchas viejas partes de Guerreros de Hierro destruidos.

Encuentros: Los cuatro Guerreros de Hierro cumplen la tarea de evitar que los seres vivos entren en la Tumba del Rey Toro. Si los Guerreros de Hierro son destruidos, se reconstruyen lentamente en esta sala. Hay 16 Guerreros de Hierro destruidos más en la sala, recomponiéndose poco a poco a sí mismos, a razón de un Guerrero de Hierro al día.



Una falange de Guerreros de Hierro avanzando en perfecta coordinación Sin Mente

Registro Completo: Los muros de la sala están cubiertos con frescos que muestran diferentes escenas: un Dios Herrero creando Guerreros de Hierro; Guerreros de Hierro derrotando a unos lanceros invasores; Guerreros de Hierro reconstruyéndose tras ser derrotados; y Guerreros de Hierro saludando con sus armas mientras una procesión de Apariciones entra en la Tumba.

Tesoro: Ninguno. Los Guerreros de Hierro son estatuas animadas: su armadura, escudos y armas no son partes separables.

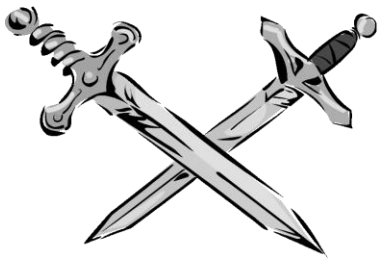
7 – Armería

Descripción: En esta área se almacenan armas y armaduras.

Trampas: Cuando los héroes entren en la sala cruzando la puerta de la sección 6 (sala de guardia), activarán una trampa construida por los Hombres Salvajes: varias lanzas se proyectan sobre ellos. Tipo: interior; Efecto: daño directo; Daño 1d6; Valor de Ocultación 17; Valor de Peligro 16.

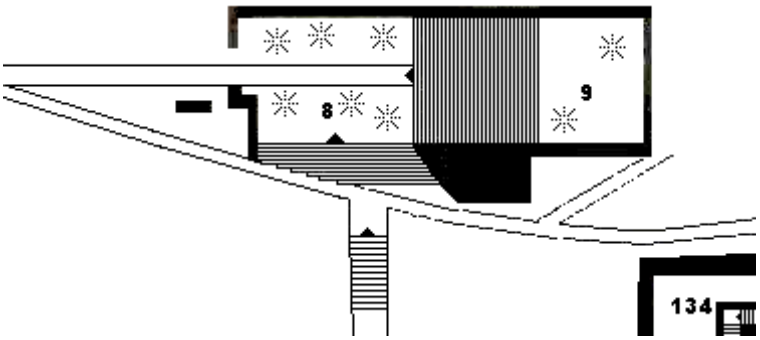
Tesoro: Los personajes pueden armarse con espadas, escudos y corazas.

Registro Completo: En una esquina de la sala hay una losa suelta en el suelo, que sirve de entrada a un túnel subterráneo. Para avistar esta entrada secreta los héroes deben pasar una tirada de Detección (número objetivo 17). Al oeste el túnel se dirige a la sección 2, pasando la trampa de pozo que se describe en esta sección. Al este el túnel desemboca en una intersección: continuando hacia el este los héroes podrán llegar a la sección 52, y yendo hacia el sur, el túnel termina en el sección 46 (donde hay otra trampa de pozo).



Área 2: Área del Teatro

Secciones 8-9



Resumen

Este gran edificio septentrional fue un teatro en tiempos antiguos, cuando la Tumba estaba viva y densamente poblada. Aquí se interpretaban grandes obras teatrales, sagradas y mundanas. Ahora el área se encuentra en ruinas, y es el el cuartel general de una partida de guerra de la tribu de Trogloditas Sangrenegra.

El líder de la partida de guerra es Ancpah Un Ojo, un Lagártido. Recibió sueños proféticos que envió Rea, la antigua Diosa de la Tierra. La deidad ordenó a Ancpah ir a la Tumba y luchar contra el Minotauro y su horda. Ancpah persuadió a los líderes de su tribu para que le dieran el mando sobre una partida de guerra para viajar a la Tumba del Rey Toro y conquistarla. Más de un centenar de guerreros Trogloditas respondieron a la llamada a las armas de Ancpah.

Los Trogloditas vinieron a la Tumba y lucharon con los esbirros del Minotauro en el área del Propileo Norte. Muchos Hombres Bestia murieron aquel día, y los Trogloditas reclamaron el área. Pero sufrieron graves pérdidas: Ancpah quedó lisiado el primer día, tras luchar con el Minotauro. La herida del hacha del Rey de los Monstruos no puede regenerarse. Mientras agoniza, Ancpah envía grupos al interior de la Tumba, en busca del templo de Rea, con la esperanza de que la diosa les aconseje sobre qué hacer a continuación.

Secciones

8 – Entrada del Teatro

Descripción: Una gran sala con el techo roto. Muchos fragmentos grandes de mármol, antes parte del techo, descansan dispersos por la sala. Hay dos entradas a este lugar, una al oeste, protegida por un **Troglodita** y otra al sur, guardada por dos **Trogloditas** que vigilan desde la cima de las escaleras. Dentro de la sala hay varias chozas en donde duermen los Trogloditas. Durante el día, en la mayoría de las chozas hay Trogloditas durmiendo. De noche, cuando son más activos los Trogloditas, la mayoría exploran la Tumba del Rey Toro y sólo se pueden encontrar 1d6 Trogloditas en las chozas.

Encuentros: Esta sala es la guarida de más de treinta **Trogloditas**. De noche abandonan el área en grupos de varios guerreros para explorar la Tumba del Rey Toro. Suelen marchar al este hacia la sección 120. Si los guardias detectan a los héroes, darán el aviso a sus camaradas y, pasados dos asaltos, todos los Trogloditas de la Sección 8 se unirán a la lucha. Tras cinco asaltos, llegarán dos Trogloditas desde la Sección 9, aunque se retirarán para proteger a Ancpah si los héroes están ganando el combate.

Tesoro: En cada choza duermen cinco Trogloditas, y allí guardan sus tesoros y enseres personales. El Maze Master deberá tirar 2d10 cada vez que se busque en una choza y consultar esta tabla por cada tirada:

1-2: Armas – 1d6 armas robadas (espadas, lanzas o cuchillos)

3-4: Armadura – 1d3 escudos o yelmos.

5-6: Enseres – 2d6 objetos de botín como comida, vino o joyas, valorados en 10 minas de plata cada uno.

7-8: Dinero – 6d6 x 10 minas de plata.

9-10: Trofeo – La cabeza cortada de un poderoso enemigo: Líder Trago, Lobo Bicéfalo u Hombre Salvaje.

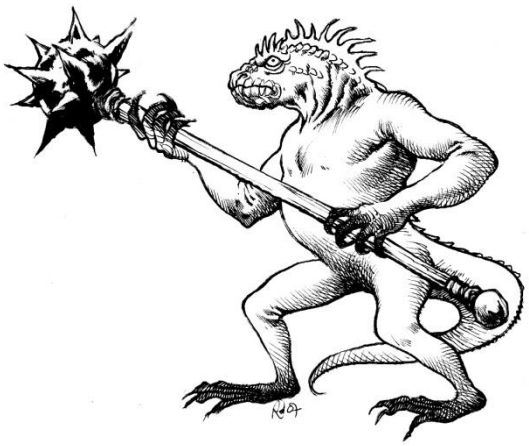
9 – Cuartel General Troglodita

Descripción: En esta gran sala el malherido Ancpah espera noticias de las partidas que envió a la Tumba. Ancpah tiene una gran herida en el pecho. No puede moverse sin la ayuda de al menos dos de sus Trogloditas.

Encuentros: Ancpah y sus cinco **Trogloditas** más fieros viven aquí. Ancpah es un **Lagártido**, pero fue herido con un hacha mágica y ya no puede regenerar sus heridas. Sus estadísticas pueden encontrarse en la siguiente página. Si los héroes llegan sin ser detectados, los Trogloditas intentarán proteger a su líder. No obstante, los héroes aparecieron en el sueño más reciente de Ancpah, por lo que sabe que sus destinos están ligados. Ancpah intenta hablar con ellos. Si los héroes siguen atacando, Ancpah se une a la lucha para socorrer a sus guerreros. Ver *Pactar con Ancpah* en la página siguiente para más información.

Tesoro: En las chozas los héroes pueden encontrar 450 minas de plata.

Registro Completo: Si los personajes exploran la choza de Ancpah con cuidado, encontrarán oculto un **Bastón de la Serpiente**.



Un guerrero Troglodita

Troglodita

Taxonomía: Gente

Descripción: Humanoides reptilianos y carnívoros que moran en las profundidades de cavernas subterráneas. Son lentos en inteligencia debido a su sangre fría. Los Trogloditas son fieros enemigos de los Hombres Salvajes y el Pueblo Pantano; a menudo se les encuentra al servicio de Lagártidos, sus primos más ágiles e inteligentes. Los Trogloditas de la tribu Sangrenegra luchan con toscas mazas a dos manos o hachas de piedra que les otorga un bono de +2 a su valor de ataque de Melé.

Tamaño: Mediana

Ferocidad: Peligrosa

Astucia: Corriente

Mística: Normal

Movimiento: 18 m.

Iniciativa: 12

Melé: +4 (+6 con arma a dos manos)

Daño: 1d6 (arma)

Clase de Defensa: 14

PGs Totales: 12

Detección / Evasión: 0

Fortaleza Mística: +4

Habilidades Especiales: Cargar a la Batalla (Iniciativa 14, Melé +6 / +8 con maza a dos manos), Resistencia a la Magia, Acechante (12), Piel Dura.

Recompensas: Gloria 40, Sabiduría 20.

Ancpah, el Lagártido

Taxonomía: Gente

Descripción: Humanoides reptilianos carnívoros emparentados con los Trogloditas, pero con mayor astucia, agilidad y vigor, así como con poderes de regeneración. El especial vínculo de Ancpah con la diosa Rea le otorga una Mística mayor que la de otros Lagártidos.

Tamaño: Mediana

Ferocidad: Peligrosa

Astucia: Sagaz

Mística: Extraña

Movimiento: 18 m.

Iniciativa: 16

Melé: +5

Daño: 1d6 (armas)

Clase de Defensa: 17 (19 con escudo)

PGs Totales: 16 (actualmente 8)

Detección / Evasión: +4 / +6

Fortaleza Mística: +2

Habilidades Especiales: Regeneración* (1 PG / asalto), Acechante (18), Vigor Sobrenatural, Piel Dura, Agilidad Sobrenatural.

** Actualmente Ancpah sólo tiene 8 PGs y ha perdido sus habilidades de Regeneración.*

Recompensas: Gloria 20 (25 con escudo), Sabiduría 10. Esta recompensa reducida refleja la actual condición de Ancpah.

Tratar con Ancpah

Ancpah es el líder de la partida de guerra de los Trogloditas de la Tribu Sangrenegra que vino a la Tumba para luchar contra el Minotauro. Los Trogloditas le temen por los sueños proféticos que recibe de Rea, y siempre cumplen sus mandatos.

Ancpah fue herido por el hacha del Minotauro y ya no puede Regenerarse. Está enviando grupos de Trogloditas dentro de la Tumba para hallar el Templo de Rea.

Si los héroes son capturados o quieren dialogar, Ancpah les contará cómo guió a la partida de guerra aquí siguiendo el vaticinio de sus sueños y cómo luchó contra los esbirros del Minotauro.

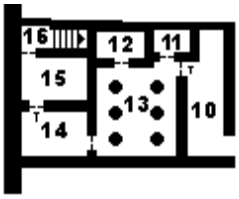
También les cuenta que están buscando el Templo de Rea y les pide ayuda a los héroes. Si los héroes encuentran el templo, deberían guiarle hasta allí, puesto que él puede hablar con la Diosa Rea.

Ancpah da a los héroes amuletos rojos y les muestra la señal secreta para trabar amistad con los grupos de Trogloditas que están explorando la Tumba. Si los personajes usan los amuletos y la señal, los héroes no serán atacados por estos Trogloditas.

Ancpah el Lagártido (antes de su perniciosa herida)

Área 3: Morada del Sabio Rojo

Secciones 10-16



Resumen

Esta área es el hogar del Sabio Rojo, un poderoso mago.

La planta baja está repleta de trampas y sirvientes, mientras que la segunda planta contiene el laboratorio del mago.

El Sabio Rojo es enemigo mortal del Sabio Negro, que vive en una vivienda en la esquina sureste de la Tumba del Rey Toro (Área 32).

Secciones

10 – Entrada

Descripción: La entrada de la morada del Sabio Rojo está llena de desperdicios y basura, ya que el mago quiere hacer pensar a las visitas no deseadas que se están adentrando en una casa abandonada. Esta sala es un patio amurallado sin techo. Entre los desechos hay un número de Sabuesos de Estigia que aparentan ser perros muertos comunes.

Encuentros: 1d6 **Sabuesos de Estigia**. Los perros no-muertos están a la espera hasta que la trampa de la puerta les active, para atacar todos a la vez. Los Sabuesos atacan en grupos de dos contra cada oponente. Si los héroes abandonan la casa, los Sabuesos no les persiguen al exterior.

Trampas: Hay una trampa en la puerta con una marca de "T" en el mapa. Tan pronto como un héroe abre la puerta, una luz cegadora aparece de la nada. Los Personajes que fallen una tirada de salvación de Evadir Peligros (número objetivo 15) quedarán cegados (e incapaces de actuar) tres asaltos.

Registro Completo: Si los héroes examinan la sala antes de abrir la puerta, encontrarán los huesos de los Sabuesos de Estigia. Las criaturas no pueden moverse si la trampa no se ha activado, por lo que los héroes podrán triturar los huesos si no han abierto la puerta del norte.

Sabueso de Estigia

Taxonomía: Animado

Descripción: Enormes perros no muertos de piedra «criados» por los nigromantes de Estigia.

Tamaño: Mediana

Ferocidad: Peligrosa

Astucia: Corriente

Mística: Extraño

Movimiento: 24 m. (96 m. al galope)

Iniciativa: 18

Melé: +4

Daño: 1d6 (garras & mordisco)

Clase de Defensa: 15

PGs Totales: 12

Detección / Evasión: +4

Fortaleza Mística: +2

Habilidades Especiales: Cargar a la Batalla (Iniciativa 20, Melé +6), Temible, Galopar, Veloz como el Rayo, Sin Mente, Sentidos Agudizados.

Recompensas: Gloria 65, Sabiduría 20.

Caco el Sátiro

Taxonomía: Gente (Sátiro)

Descripción: Caco es un Sileno, un viejo Sátiro gordinflón tras una vida desenfrenada de festejos. Es el criado del Sabio Rojo, y trabaja como lacayo, vigilante y cocinero. Como muchos Silenos, es cobarde y mentiroso.

Tamaño: Mediana

Ferocidad: Pacífica (Perezoso)

Astucia: Sagaz

Mística: Extraño

Movimiento:18 m.

Iniciativa: 12

Melé: 0

Daño: 1d6 (armas)

Clase de Defensa: 13

PGs Totales: 8

Detección / Evasión: +4

Fortaleza Mística: +2

Habilidades Especiales: Vigor Sobrenatural.

Recompensas: Gloria 25, Sabiduría 10.

11 – Habitación del Sátiro

Descripción: Una desvencijada cama y un viejo cofre de madera son el único mobiliario de la sala. Hay una pequeña ventana en el muro norte.

Encuentros: **Caco el Sátiro** vive aquí. De noche duerme en su cama. De mañana y tarde se le puede encontrar aquí si el Maze Master saca 1-3 en 1d6. Caco es un viejo Sátiro (un Sileno), que trabaja para el Sabio Rojo como lacayo, vigilante y cocinero. Es un cobarde y un mentiroso, e intentará engañar a los héroes para que caigan en las trampas del área. Dice que un malvado hechicero le ha esclavizado y ruega a los héroes que lo salven. No seguirá a los héroes al segundo piso e intentará huir a la primera oportunidad.

12 – Cocina

Descripción: En esta cocina, Caco el Sátiro elabora la comida de su amo. Es una cocina bien equipada, llena de comida y múltiples utensilios de cocina. La magia del Sabio Rojo mantiene el lugar limpio y ordenado.

Encuentros: Si los héroes no han encontrado a Caco el Sátiro en su habitación (sección 11), estará aquí si el Maze Master saca 1-3 en 1d6. Si los héroes están demasiado tiempo en la cocina, los cuchillos, ollas y el resto del equipo se animarán solos, atacando a los héroes. Cada héroe recibirá un ataque con un bono a Proyectiles +0 cada asalto, que hace 1d3 de daño.

Tesoro: Los héroes pueden coger los cuchillos y suficiente comida para tener dos raciones cada uno.

Registro Completo: Si los héroes examinan la cocina durante más de unos pocos minutos, serán atacados por utensilios mágicos como se explico en *Encuentros.*

13 – Atrio

Descripción: Este es un patio abierto rodeado de columnas. Está lleno de porquería y en un terrible estado de decadencia. Hay ratas viviendo entre los desperdicios. Desde este patio los personajes pueden ver un segundo nivel del edificio (por encima de las secciones 14 y 15). Hay varias ventanas en este segundo nivel, pero todas tienen barrotes de madera.

Registro Completo: Si los héroes se quedan en la sección el Maze Master deberá tirar 1d10 y consultar esta tabla:

1-3: No pasa nada.

4-6: Los héroes escuchan ruidos que vienen del segundo piso (el Sabio Rojo está trabajando en sus experimentos).

7-9: Caco el Sátiro viene de fuera de la casa y va hacia la cocina.

10: 1d6 **Arpías** llegan volando, buscando desechos comestibles. Cuando ven a los héroes, los monstruos les atacan, pero en cuanto una resulte herida, huirán.

Arpía

Taxonomía: Monstruo

Descripción: Crueles criaturas humanoides con alas de murciélago, piel negra como el azabache, colmillos afilados, garras aún más afiladas y predilección por la carne humana…

Tamaño: Mediana

Ferocidad: Peligrosa

Astucia: Sagaz

Mística: Extraño

Movimiento: 72 m. volando

Iniciativa: 16

Melé: +5

Daño: 1d6 (garras & colmillos)

Clase de Defensa: 15

PGs Totales: 12

Detección / Evasión: +4 / +8

Fortaleza Mística: +2

Habilidades Especiales: Picado a la Batalla (Iniciativa 17, Melé +7), Presa (16), Agilidad Sobrenatural, Alada.

Recompensas: Gloria 120.

14 – Almacén

Descripción: Esta sala está repleta de enormes tinajas y ánforas. La mayor parte contienen aceite, vino y comida... pero otras contienen sustancias nocivas o venenosas.

Trampas: Hay una trampa en la puerta norte. Si los personajes abren la puerta, una red cae desde el techo. Tipo: Interior; Efecto: encierro; Valor de Ocultación 17; Valor de Peligro 17. La red es lo suficientemente grande para atrapar a todos los héroes. Tres asaltos después de que la trampa se active, las Momias de la sección 15 se acercan a investigar. Si todos los héroes fueron atrapados, las Momias les llevarán a la habitación del Sabio Rojo (sección 16). Las Momias atacarán a cualquier héroe que no fuera apresado por la red.

Registro Completo: Hay quince tinajas aquí. Cada vez que los héroes abran una de las tinajas, el Maze Master deberá tirar 1d10 en la siguiente tabla:

1: Agua.

2: Vino Bueno.

3: Vino Malo.

4: Vinagre.

5: Cebada.

6: Polvo.

7: Veneno (Si un personaje bebe de la tinaja debe hacer una tirada de Vigor Físico contra un número objetivo de 15 o sufrir parálisis durante 1d6 minutos).

8: ¡Un **Esqueleto** animado ataca a los héroes!

9: Nada... sólo un extraño olor a podrido.

10: Nada.

Esqueleto en Tinaja

Taxonomía: Animado

Descripción: Esqueleto humano animado por la oscura nigromancia.

Tamaño: Mediana

Ferocidad: Agresiva

Astucia: Corriente

Mística: Extraño

Movimiento: 18 m.

Iniciativa: 13

Melé: +2

Daño: 1d6 (garras)

Clase de Defensa: 15

PGs Totales: 8

Detección / Evasión: 0

Fortaleza Mística: +2

Habilidades Especiales: Cargar a la Batalla (Iniciativa 15, Melé +4), Temible, Sin Mente.

Recompensas: Gloria 35, Sabiduría 20.

Conocimiento Adicional: Al contrario que los Esqueletos descritos en el *Compendio de Criaturas* (p. 60), este esqueleto en concreto no necesita armas para luchar, atacando con sus dedos afilados como garras. Su primer ataque (surgiendo de la tinaja) le concede la ventaja de la *sorpresa* para el primer asalto de combate.

15 – Sala de Guardia

Descripción: Esta sala vacía está iluminada por antorchas. Se pueden ver unas extrañas cajas rectangulares de madera pintada, apoyadas en los muros. En cuanto los héroes entran en la sala, la puerta se cierra y un grupo de Momias salen de las cajas.

Encuentros: Cuatro **Momias** protegen esta sala. Atacan a cualquier ser que entre en ella. Las Momias nunca atacarán ni a Caco el Sátiro ni al Sabio Rojo. La táctica de las Momias es atrapar a un enemigo y drenar toda su fuerza vital antes de atacar a otro.

Registro Completo: Las cajas están vacías y no hay nada en esta habitación salvo polvo y un extraño olor químico que proviene de las Momias.

Momia

Taxonomía: Animado

Descripción: Cadáveres del Reino del Desierto conservados de forma especial y reanimados por la inmunda nigromancia.

Tamaño: Mediana

Ferocidad: Peligrosa

Astucia: Corriente

Mística: Preternatural

Movimiento: 18 m.

Iniciativa: 12

Melé: n/a

Daño: Ver abajo

Clase de Defensa: 14

PGs Totales: 16

Detección / Evasión: 0

Fortaleza Mística: +4

Habilidades Especiales: Drenar Energía Vital (ataque de toque; es su única forma de ataque), Sin Mente, Acechante (12), Vigor Sobrenatural.

Notas: Algunas Momias tienen una apariencia tan horripilante (con gusanos brotando de sus cuencas vacías, etc.) que cuentan como criaturas Temibles (aumentando su puntuación de Iniciativa a 14 y su Clase de Defensa a 16).

Recompensas: Gloria 65, Sabiduría 40. Las Temibles valen 75 Gloria y 50 Sabiduría.

16 – Escaleras al Laboratorio

Descripción: Siguiendo estas escaleras, los héroes llegan al laboratorio del Sabio Rojo. Es una gran sala que ocupa el espacio sobre las secciones 14 y 15. Varias lámparas de aceite que alargan las sombras iluminan la sala. El laboratorio está repleto de extraños aparatos. Los muros tienen estantes con papiros, tablillas e instrumentos. Hay dos mesas llenas de equipo y una cama pequeña en la esquina. El Sabio Rojo *siempre* está en esta sala.

Encuentros: El **Sabio Rojo**. Ver la siguiente página para sus estadísticas y su descripción completa.

Registro Completo: Si los héroes matan al Sabio Rojo, podrán explorar su laboratorio, pero hacerlo es una actividad muy peligrosa, pues la sala está llena de extrañas sustancias y experimentos. El Maze Master deberá tirar 1d10 cada vez que los héroes busquen en el laboratorio:

1-4: Los héroes interrumpen un experimento en curso al registrar la sala. Una nube de gas venenoso llena la habitación en 1d6 asaltos. Todos los que no huyan morirán asfixiados.

5: Dos sustancias que no deberían mezclarse... se mezclan. Durante el primer y segundo asalto un gran nube de humo negro cubre el laboratorio. El tercer asalto se escucha un fuerte sonido. El cuarto asalto el laboratorio explota, matando a todo el que aún esté ahí.

6: Los héroes encuentran un pequeño vial con 3 dosis de **Poción de Curación**.

7: Los héroes encuentran un pequeño vial con 3 dosis de **Poción de Fuerza**.

8: Los héroes encuentran una **Vara de Rayos Beta**.

9: Los héroes encuentran una **Lanza de la Vigilancia**.

10: Los héroes hallan un Objeto Mítico, a elección del Maze Master.

EL SABIO ROJO

El Sabio Rojo es un Elementalista de Nivel 5 especializado en Fuego y Tierra (ver columna siguiente para más detalle). Llegó a la Tumba con sus hermanos, los Sabios Negro y Blanco (ver áreas 32 y 4), con el objetivo de desentrañar los secretos de los antiguos Proteanos.

Los primeros años trabajaron juntos, encontrando extraños mecanismos y magia asombrosa en el palacio, pero pronto cada uno se obsesionó con sus propios hallazgos y se retiraron a áreas diferentes de la Tumba. Ahora se temen y odian entre sí, pues piensan que los otros pretenden robarles sus secretos tan duramente ganados.

El Sabio Rojo está loco y paranoide. Cuando los héroes entren a su laboratorio, el Sabio Rojo les pregunta quién les ha enviado. Cree que son espías. Si los héroes no son corteses y educados, usará su magia contra ellos, luchando hasta la muerte. Si los héroes le dan objetos mágicos o tesoros encontrados en la Tumba, será más amigable.

El Sabio Rojo puede ser una fuente de información y ayuda si los héroes se ganan su amistad. Les dejará dormir en la sección 13 y desactivará las trampas mágicas para que nos les afecten. También ordenará a Caco que actúe como su guía y cocine para los héroes. La morada del Sabio Rojo puede servir como base para los héroes, donde podrán descansar y curar sus heridas.

Ya que es obvio que los héroes son experimentados, el Sabio Rojo les pedirá que realicen una misión para él. Necesita diez joyas rojas como ingredientes para uno de sus encantamientos. En la Tumba hay secciones con joyas rojas indicadas en “Tesoro”. Si los héroes se las llevan al Sabio Rojo, el mago las usará para activar su última creación. un Coloso de Bronce. Lo usará para tratar de matar a su más odiado enemigo: el Sabio Negro. Ver la sección *La Batalla de los Sabios* (p 194) para más detalles.

El Sabio Rojo, señor de la Tierra y el Fuego

El Sabio Rojo

Elementalista de Nivel 5 (Tierra & Fuego)

FOR = 10	**HAB = 10**	**ING = 19**
SUE = 19	**VOL = 19**	**GRA = 10**
Iniciativa 14	CDE 16	PV Totales 16

Ataque Melé +4, Ataque a Distancia +8

Evadir Peligros +12, Fortaleza Mística +8, Vigor Físico +8, Proeza Atlética +4

Carisma Personal +8

Equipo: Bastón, Daga.

Reino de la Magia: Elementalismo

Elementos: Tierra (primario) y Fuego

Maestría +8, Fuerza Mística 20, Poder total 24.

Descripción: Cuando el Sabio, un Filósofo de gran sabiduría, viajó a la Tumba del Rey Toro para descubrir sus secretos, cayó bajo una maldición que le dividió en tres entidades. El Sabio Rojo es la parte inquisitiva del Sabio, su mente racional. Es un Elementalista de la Tierra y el Fuego obsesionado con la creación de Autómatas.

Área 4 : Entradas Meridionales
Encuentros Aleatorios

Hombre Salvaje

Taxonomía: Gente

Descripción: Estos hombres primitivos son feroces enemigos de la mayoría de las Gentes moradores de las cavernas.

Tamaño: Mediana

Ferocidad: Agresiva

Astucia: Corriente

Mística: Normal

Movimiento: 18 m.

Iniciativa: 11

Melé: +2

Ataque a Distancia: +1

Daño: 1d6 (armas)

Clase de Defensa: 12

PGs Totales: 8

Detección / Evasión: 0

Fortaleza Mística: 0

Habilidades Especiales: Cargar a la Batalla (Iniciativa 13, Melé +4), Arma de Proyectil (jabalinas, 36 m.), Acechante (12).

Recompensas: Gloria 25.

Troglodita

Taxonomía: Gente

Descripción: Humanoides reptilianos carnívoros.

Tamaño: Mediana

Ferocidad: Peligrosa

Astucia: Corriente

Mística: Normal

Movimiento: 18 m.

Iniciativa: 12

Melé: +4 (+6 con arma a dos manos)

Daño: 1d6 (arma)

Clase de Defensa: 14

PGs Totales: 12

Detección / Evasión: 0

Fortaleza Mística: +4

Habilidades Especiales: Cargar a la Batalla (Iniciativa 14, Melé +6 / +8 con arma a dos manos), Resistencia a la Magia, Acechante (12), Piel Dura.

Recompensas: Gloria 40, Sabiduría 20.

Licano

Taxonomía: Gente

Descripción: Humanoides con cabeza de lobo.

Tamaño: Mediana

Ferocidad: Agresiva

Astucia: Alerta

Mística: Normal

Movimiento: 18 m

Iniciativa: 12

Melé: +2

Ataque a Distancia : +2

Daño: 1d6 (armas)

Clase de Defensa: 12 (14 con escudo)

PGs Totales: 8

Detección / Evasión: +6 / +2

Fortaleza Mística: 0

Habilidades Especiales: Cargar a la Batalla (Iniciativa 14, Melé +4), Arma de Proyectil (jabalina, 36 m.), Sentidos Agudizados, Acechante (14).

Recompensas: Gloria 35 (40 con escudo)

Trago Mutante

Taxonomía: Gente

Descripción: Humanoides con cabeza de cabra propensos al pillaje, el saqueo y la violencia; estos Tragos en concreto tienen la habilidad especial Piel Dura.

Tamaño: Mediana

Ferocidad: Agresiva

Astucia: Alerta

Mística: Extraño

Movimiento: 18 m.

Iniciativa: 12

Melé: +2

Arma de Proyectil: +2

Daño: 1d6 (espada)

Clase de Defensa: 19 (con escudo & coraza)

PGs Totales: 8

Detección / Evasión: +2

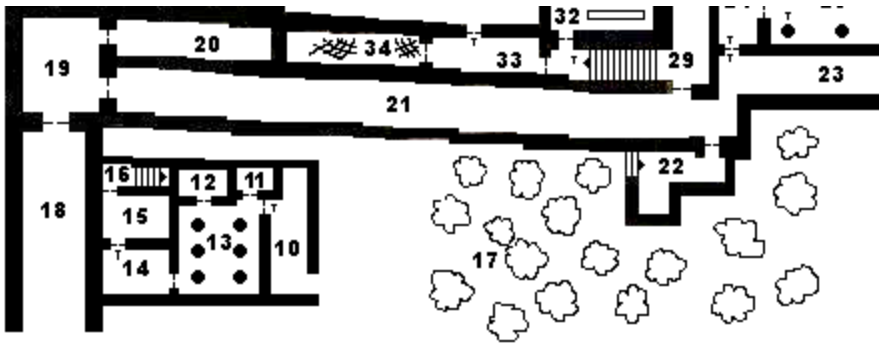
Fortaleza Mística: +2

Habilidades Especiales: Cargar a la Batalla (Iniciativa 14, Melé +4), Arma de Proyectil (jabalinas, 36 m.), Piel Dura.

Recompensas: Gloria 45

Área 4: Entradas Meridionales

Secciones 17-22



Resumen

En esta área se pueden encontrar dos entradas a la Tumba del Rey Toro.

La entrada principal (sección 18) aún sirve como una entrada para las almas de las mujeres muertas, y está protegida por un grupo de Empusas. La otra entrada está oculta tras un pequeño bosque de robles (sección 17), y es el hogar del Sabio Blanco.

En ocasiones algunos de los grupos que viven en la Tumba envían tropas a vigilar el área, que aparecen en algunas secciones como encuentros aleatorios, tal y como se explica en sus descripciones individuales.

¡Cuidaos de las Enredaderas de Tántalo!

Secciones

17 – Bosque Encantado

Descripción: Una pequeño bosque cubre esta parte de la Tumba. Lo conforman extraños robles cubiertos con vegetación trepadora. Aunque no es muy grande, las sombras impiden poder distinguir qué hay en su interior.

Encuentros: El bosque está cubierto con cuatro **Enredaderas de Tántalo** que atacan a los héroes en cuanto llegan al centro del bosque. Si los héroes son derrotados, en lugar de morir, despertarán a las afueras del bosque, al sur de la Tumba, con sus heridas curadas. Sólo recordarán a una figura con túnica blanca liberándoles de las Enredaderas de Tántalo: era el Sabio Blanco, que sólo quiere que le dejen solo. Las estadísticas para las Enredaderas de Tántalo se pueden encontrar en la página siguiente.

Registro Completo: Si los héroes registran el bosque después de vencer a las Enredaderas de Tántalo, verán que los Animados vegetales se están regenerando. Si examinan el muro norte, encontrarán la entrada secreta (sección 22).

Enredadera de Tántalo

Taxonomía: Animado

Descripción: Enredaderas mágicas que succionan la vida.

Tamaño: Mediana

Ferocidad: Peligrosa

Astucia: Corriente

Mística: Extraño

Movimiento: 18 m.

Iniciativa: 14

Melé: Ver abajo

Daño: Ver abajo

Clase de Defensa: 15

PGs Totales: 12

Detección / Evasión: +4

Fortaleza Mística: +2

Habilidades Especiales: Enredar (enredaderas, Fortaleza 16, alcance 3 m.), Drenar Energía Vital (toque), Sin Mente, Regeneración (1 PG / asalto), Sexto Sentido, Acechante (14), Agilidad Sobrenatural.

La Enredadera no hace daño natural, siempre ataca con su habilidad de Enredar y sólo puede utilizar su ataque de Drenar Energía Vital en víctimas Enredadas.

Recompensas: Gloria 90, Sabiduría 50.

18 – Puerta Principal Sur

Descripción: Un gran entrada con diversos frescos pintados en los muros que muestran procesiones de almas, todas mujeres. El suelo se eleva hacia enormes puertas de bronce entornadas.

Encuentros: Como se indicó antes, algunas criaturas que viven en la Tumba suelen enviar tropas para vigilar esta área. Tira 1d10 cuando los héroes entren en esta sección:

1-6: Nada.

7-8: 1d6 **Hombres Salvajes**.

9: 1d6 **Licanos** liderados por un **Trago Mutante** (con la habilidad especial Piel Dura).

10: Un grupo de 1d6 **Trogloditas**.

Las estadísticas para estas criaturas pueden encontrarse en la p 44.

Una tríada de Licanos

Registro Completo: Si los héroes aguardan cerca de la entrada, el Maze Master deberá tirar 1d6 cada treinta minutos. Con un 5-6 una procesión de **Apariciones** llega desde el sur y cruza a través de las grandes puertas de bronce. Todas son mujeres que cantan una triste canción, pero ignoran a los héroes. Las Apariciones siguen caminando a través de las secciones 19, 21, 23 y 100 hasta que llegan a la 101 y desaparecen en el Hades. Si los héroes caminan entre ellas, las Empusas de la sección 18 no les atacarán, ya que lloran y se lamentan mientras las almas entran en la Tumba. No se necesitan estadísticas para la procesión de Apariciones, pues los héroes no podrán interactuar con ellas.

19 – Sala de Guardia

Descripción: En esta entrada de la Tumba hay tres Empusas, que atacarán a cualquier ser vivo que entre. Las Empusas no atacan a las mujeres, ya que no tienen poder sobre ellas.

Encuentros: Tres **Empusas** (sin Poderes Psíquicos). Ver estadísticas detalladas en la página siguiente. Estos Espíritus femeninos están aquí para asegurarse de que sólo las almas de las mujeres muertas entren por esta puerta a la Tumba. Atacan a todo hombre o bestia que intente cruzar desde la sección 18 a las secciones 20 o 21. Si hay alguna mujer en el grupo, las Empusas no la atacarán incluso aunque ella les ataque. En tal caso, se retirarán y pedirán a las mujeres que se retiren mientras las Empusas matan a los hombres. Si se niegan a acceder a esta cruel y vil propuesta, las Empusas darán un terrible chillido y se retirarn a su guarida en la sección 20.

Empusa

Taxonomía: Espíritu

Descripción: Bellas (aunque chupasangres) tentadoras no-muertas. Las Empusas son los engendros vampíricos de brujas seductoras que han entregado su alma a Hécate, diosa de la oscuridad, a cambio de la eterna no vida.

Tamaño: Mediana

Ferocidad: Peligrosa

Astucia: Ladina

Mística: Preternatural

Movimiento: 27 m.

Iniciativa: 23

Melé: +5

Daño: Drenar energía.

Clase de Defensa: 18

PGs Totales: 16

Detección / Evasión: +10 / +14

Fortaleza Mística: +8

Habilidades Especiales: Temible, Presa (Fortaleza = 16), Drenar Energía Vital (beso; sólo contra víctimas inmovilizadas), Veloz como el Rayo, Resistencia a la Magia, Sexto Sentido, Acechante (20), Vigor Sobrenatural, Agilidad Sobrenatural, Trepamuros.

Recompensas: Gloria 120, Sabiduría 140.

Nota: La exposición de una Empusa a la luz del día le provoca 1d6 de daño por asalto de combate. Este daño no puede regenerarse. Una Empusa muerta se convierte en polvo.

20 – Cubil de las Empusas

Descripción: Este es el cubil de las Empusas decorado con sedas y telas costosas. Hay tres camas y hermosos muebles, y tres grandes espejos de plata de tamaño humano en los muros.

Encuentros: Las tres **Empusas** a cargo de la entrada sur (ver sección 19). Si las Empusas son derrotadas en la sección 19 o huyen al ser expulsadas por una mujer, se retiran a este lugar, y se ocultan dentro de los espejos mágicos de plata.

Trampas: Los espejos de plata de hecho son trampas mágicas. Si alguien mira en ellos ve un reflejo más bello de sí mismo. Si mira en el espejo durante tres asaltos, el héroe debe pasar una tirada de Fortaleza Mística (número objetivo 15) o será arrastrado al interior del espejo; un personaje atrapado en el espejo quedará prisionero en él para siempre (muriendo poco a poco de inanición), a menos que se rompa el espejo: esto liberará a la víctima, que no obstante sufrirá 2d6 PGs de daño.

Tesoro: Los héroes pueden coger los espejos de plata si los cubren con las telas. Cada uno de estos objetos son muy aparatosos y tienen un valor de Car 6. Los espejos pueden usarse como trampas para capturar gente y criaturas que queden fascinadas con su reflejo.

Registro Completo: Si los héroes registran la sala hallarán ricas sedas y bordados de gran valor. Bajo las camas hay cofres de joyas pertenecientes a las Empusas. El contenido de cada uno tiene un valor de 300 minas de plata.

21 – Corredor de las Mujeres

Descripción: Este ancho corredor tiene un techo y ventanas altos en el muro sur por donde entra la luz a la sala. En el muro norte hay un gran fresco que muestra la vida de una mujer: su nacimiento, como crece y encuentra un marido y tiene hijos. Por último, envejece y muere. Junto a cada etapa de su vida hay diferentes diosas tutelares: Afrodita, Hestia y algunas otras deidades femeninas que los héroes no reconocen.

Encuentros: Como se indicó antes, algunas criaturas que viven en la Tumba suelen enviar tropas para vigilar esta área. Tira 1d10 cuando los héroes entren en esta sección:

1-6: Nada.

7-8: 1d6 **Hombres Salvajes**.

9: 1d6 **Licanos** liderados por un **Trago Mutante** (con la habilidad especial Piel Dura).

10: Un grupo de 1d6 **Trogloditas**.

Registro Completo: Si los héroes se detienen en este corredor, el Maze Master deberá tirar 1d6. Con 5-6 una procesión de **Apariciones** llega desde la sección 19 y marcha hacia la 23.

22 – Entrada Meridional Oculta

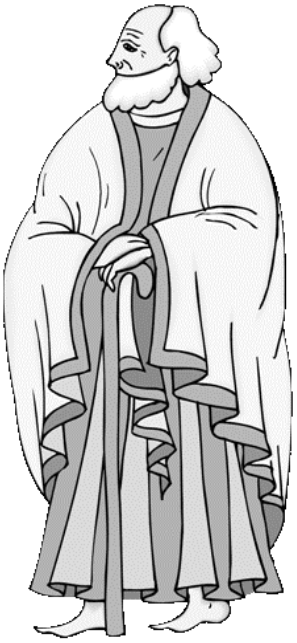
Descripción: En esta sala hay una pequeña cama y muchas macetas con diferentes plantas. Es el hogar del Sabio Blanco, que usaba para dormir cuando vino a la Tumba. Ahora pasa casi todo su tiempo en el bosque encantado al sur (sección 17).

Encuentros: El **Sabio Blanco**. Ver abajo para sus estadísticas. El Sabio Blanco estará aquí sólo si el Maze Master saca 1 o 2 en 1d10, o si hay una Ninfa en el grupo. En el último caso, el Sabio Blanco viene a conocerla.

Registro Completo: Si registran la cama, no encontrarán nada, salvo una serie de pergaminos desgarrados e ilegibles. Si examinan las plantas, tira 1d6. Con un 4+ encontrarán 1d6 dosis de hierbas curativas (curan 1d6 PGs). Si hay una Ninfa en el grupo encontrará las hierbas automáticamente.

Conocer al Sabio Blanco

Si le encuentran, el Sabio Blanco hablará con calma a los héroes. Les dice que es un estudioso de la naturaleza, hermano de los Sabios Rojo y Negro, pero mientras sus hermanos están perdidos en su búsqueda de poder él tan sólo busca sabiduría. Mientras habla las Enredaderas de Tántalo entran en la sala en silencio provenientes del bosque encantado. Si el Sabio Blanco se siente amenazado, las Enredaderas de Tántalo atacan a los héroes. El Sabio Blanco usa la distracción para huir al bosque, donde no se le podrá hallar gracias a su magia.



El benevolente Sabio Blanco

El Sabio Blanco

Taumaturgo* de Nivel 5

FOR = 10	**HAB = 10**	**ING = 19**
SUE = 19	**VOL = 19**	**GRA = 10**
Iniciativa 14	CDE 16	PV Totales 16

Ataque Melé +4, Ataque a Distancia +8

Evadir Peligros +12, Fortaleza Mística +8, Vigor Físico +8, Proeza Atlética +4

Carisma Personal +8

Equipo: Bastón, Daga.

Reino de la Magia: Taumaturgia

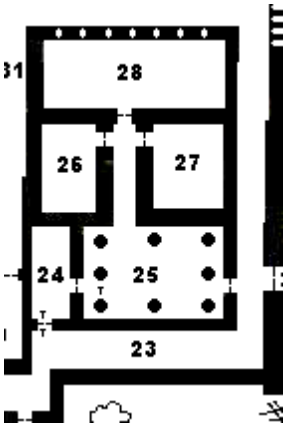
Visión Arcana +8, Fuerza Mística 20, Poder total 24.

Descripción: Cuando el Sabio, un Filósofo de gran sabiduría, viajó a la Tumba del Rey Toro para descubrir sus secretos, cayó bajo una maldición que le dividió en tres entidades. El Sabio Blanco es la parte bondadosa del Sabio, su alma compasiva. Es un Taumaturgo* obsesionado con la naturaleza. Tiene un grupo de Enredaderas de Tántalo que le protegen en su bosque encantado.

** Esta es una nueva clase de mago opcional detallada en el Apéndice de este módulo de aventura (ver p 208).*

Área 5: Cubil del Señor de las Bestias

Secciones 23-28



Resumen

Esta zona está gobernada por un poderoso Calibán, el Señor de las Bestias. Es el domador de los Lobos Bicéfalos de la Horda del Minotauro. Los Lobos Bicéfalos son la camada de una gran hembra Cerbero controlada por el Señor de las Bestias. El Minotauro dio al Señor de las Bestias control sobre esta área, y una guardia de Licanos y Lobos Bicéfalos le protegen. Usa a sus tropas para cazar a los Hombres Salvajes que se ocultan en las salas del oeste, pero hasta el momento la lucha está igualada, con muchas pérdidas entre ambos bandos.

Secciones

23 – El Pasillo Largo

Descripción: Antorchas de llamas verdes iluminan este largo corredor. No tiene ventanas y se forman extrañas sombras en los muros.

Encuentros: Lobos Bicéfalos y Licanos patrullan con frecuencia el área que rodea el cubil del Señor de las Bestias. Cada vez que los héroes entren en esta sección tira, el Maze Master deberá tirar 1d10 y consultar la siguiente tabla:

1-5: Ningún encuentro.

6-7: 1d6 **Licanos**.

8-9: 1d6 **Licanos** + 1 **Lobo Bicéfalo.**

10: Tres **Lobos Bicéfalos**.

Registro Completo: Si los héroes se quedan en el pasillo, el Maze Master deberá tirar 1d6 cada treinta minutos:

1-3: No pasa nada.

4: El **Lamparero**, un espíritu etéreo que mantiene las antorchas encendidas en la Tumba del Rey Toro, baja por el corredor encendiendo las antorchas apagadas con una larga vara que termina en una llama verde continua. No interactúa con los héroes.

5-6: Una procesión de **Apariciones** camina de la sección 21 a la 100.

Licano

Taxonomía: Gente

Descripción: Humanoides con cabeza de lobo.

Tamaño: Mediana

Ferocidad: Agresiva

Astucia: Alerta

Mística: Normal

Movimiento: 18 m

Iniciativa: 12

Melé: +2

Ataque a Distancia : +2

Daño: 1d6 (armas)

Clase de Defensa: 12 (14 con escudo)

PGs Totales: 8

Detección / Evasión: +6 / +2

Fortaleza Mística: 0

Habilidades Especiales: Cargar a la Batalla (Iniciativa 14, Melé +4), Arma de Proyectil (jabalina, 36 m.), Sentidos Agudizados, Acechante (14).

Recompensas: Gloria 35 (40 con escudo)

Lobo Bicéfalo

Taxonomía: Monstruo

Descripción: Lobos de dos cabezas, que la mayoría de los eruditos y aventureros creen que son la progenie híbrida de un Cerbero y un lobo.

Tamaño: Mediana

Ferocidad: Agresiva

Astucia: Alerta

Mística: Extraño

Movimiento: 18 m. (72 m. al galope)

Iniciativa: 13

Melé: +2

Daño: 1d6 (garras & dientes)

Clase de Defensa: 13

PGs Totales: 8

Detección / Evasión: +7 / +2

Fortaleza Mística: +2

Habilidades Especiales: Galopar, Cabezas Múltiples (2); Sentidos Agudizados, Acechante (14).

Recompensas: Gloria 80, Sabiduría 10.

24 – Almacén

Descripción: En este lugar los esbirros del Señor de las Bestias guardan armas, armaduras y provisiones.

Trampas: En la puerta del sur hay varias trampas. La puerta siempre está cerrada y los Licanos nunca la usan. Si alguien intenta abrir la cerradura del pasillo (sección 23), una aguja venenosa le ataca. Tipo: interior; Efecto: veneno; Tirada de Salvación de Vigor Físico o paralizado; Valor de Ocultación 19; Valor de Peligro 18. También se activa una alarma en la sección 25 y 2d6 Licanos marchan a investigar desde el pasillo cinco asaltos después. Si los héroes abren la puerta y entran en la sala, una gran red cae sobre ellos. Tipo: Interior; Efecto: Encierro; Valor de Ocultación 17; Valor de Peligro 16; La trampa puede capturar hasta tres héroes.

Registro Completo: Si los personajes examinan la sala encontrarán 2d6 lanzas, 1d6 dagas, 1d3 espadas, 1d3 yelmos y suficientes provisiones para veinte raciones de comida.

25 – Atrio Principal

Descripción: Este patio interior sujeto por columnas es el punto de reunión de las dos docenas de **Licanos** que sirven al Señor de las Bestias. Además, un pequeño clan de Arpías anidan en la zona superior del atrio. Todo el lugar está lleno de desperdicios y leños que forman las chozas de los Licanos. El Maze Master debe tirar 1d6 cuando los héroes entren en el patio: con un 5-6, un Lobo Bicéfalo está luchando contra un Hombre Salvaje capturado mientras los Licanos disfrutan del espectáculo. Si atacan a los Licanos en este momento, los sorprenderán.

Encuentros: Hay pequeños grupos de Licanos patrullando el área, pero siempre hay 2d6 **Licanos** en este patio. El Maze Master deberá tirar 1d6; con un 5-6, 1d6 **Arpías** también estarán en sus nidos. Los Licanos y las Arpías atacan juntos a los héroes, mientras que uno de los Licanos sale corriendo hacia la sala del Señor de las Bestias (sección 28) buscando ayuda.

Licano

Taxonomía: Gente

Descripción: Humanoides con cabeza de lobo.

Tamaño: Mediana

Ferocidad: Agresiva

Astucia: Alerta

Mística: Normal

Movimiento: 18 m

Iniciativa: 12

Melé: +2

Ataque a Distancia : +2

Daño: 1d6 (armas)

Clase de Defensa: 12 (14 con escudo)

PGs Totales: 8

Detección / Evasión: +6 / +2

Fortaleza Mística: 0

Habilidades Especiales: Cargar a la Batalla (Iniciativa 14, Melé +4), Arma de Proyectil (jabalina, 36 m.), Sentidos Agudizados, Acechante (14).

Recompensas: Gloria 35 (40 con escudo)

Arpía

Taxonomía: Monstruo

Descripción: Crueles criaturas humanoides con alas de murciélago, piel negra como el azabache, colmillos afilados, garras aún más afiladas y predilección por la carne humana…

Tamaño: Mediana

Ferocidad: Peligrosa

Astucia: Sagaz

Mística: Extraño

Movimiento: 72 m. volando

Iniciativa: 16

Melé: +5

Daño: 1d6 (garras & colmillos)

Clase de Defensa: 15

PGs Totales: 12

Detección / Evasión: +4 / +8

Fortaleza Mística: +2

Habilidades Especiales: Picado a la Batalla (Iniciativa 17, Melé +7), Presa (16), Agilidad Sobrenatural, Alada.

Recompensas: Gloria 120.

Trampas: En la marca de "T" del mapa, hay una trampa de pozo. Tipo: interior; Efecto: caída; Daño 1d6; Ocultación 16; Valor de Peligro 18. El Señor de las Bestias y sus siervos conocen esta trampa y siempre la evitan.

Registro Completo: Si se busca en las chozas de los Licanos, el Maze Master debe tirar 1d6 cuatro veces y consultar esta tabla para ver qué encuentran:

1: Un yelmo.

2: Una lanza y un escudo.

3: Una daga y 1d6x10 minas de plata.

4-6: 3d6x10 minas de plata.

Un feroz Cerbero

26 – Criadero

Descripción: Esta sala oscura no está iluminada por antorchas. El Señor de las Bestias reserva esta sala para la preñada hembra Cerbero. Ahora mismo la Cerbero tiene un camada de cachorros.

Encuentros: Una hembra **Cerbero** con 1d6 cachorros. Ataca a quien entre en la sala – excepto al propio Señor de las Bestias. Los cachorros (que parecen crías de Lobos Bicéfalos) aún son incapaces de defenderse por sí solos.

Registro Completo: No hay nada de interés en la habitación, excepto los huesos de las víctimas de la Cerbero y sus cachorros.

Cerbero

Taxonomía: Monstruo

Descripción: Monstruosos sabuesos de tres cabezas cuya raza tiene su origen en el Inframundo. También conocidos como Canes del Infierno, se cree que estas criaturas son engendros del Cerbero original que guarda las mismísimas Puertas del Inframundo. Poderosos nigromantes y otros magos malvados suelen utilizarlos a menudo como guardianes.

Tamaño: Grande

Ferocidad: Mortal

Astucia: Alerta

Mística: Extraño

Movimiento: 27 m.

Iniciativa: 18

Melé: +8

Daño: 2d6 (garras & mordisco)

Clase de Defensa: 17

PGs Totales: 36

Detección / Evasión: +12 / +4

Fortaleza Mística: +6

Habilidades Especiales: Cargar a la Batalla (Iniciativa 22, Melé +12), Temible, Resistencia a la Magia, Cabezas Múltiples (3), Sentidos Agudizados, Sexto Sentido, Vigor Sobrenatural, Piel Dura.

Recompensas: Gloria 440, Sabiduría 70.

27 – Prisión

Descripción: Esta habitación oscura y húmeda está iluminada por una pequeña lámpara de aceite. Sirve como prisión para los Hombres Salvajes capturados por el Señor de las Bestias, que los usa como comida para sus fieras. A veces entrega a uno de los Hombres Salvajes a los Licanos del atrio (sección 25) para que éste uche con sus manos atadas contra un Lobo Bicéfalo.

Encuentros: 2d6 **Hombres Salvajes** y **Org**, el hijo del jefe de la tribu Roca Roja de los Hombres Salvajes. Están heridos, desnutridos y atados en el centro de la sala, rodeando la lámpara de aceite. Pero si los héroes les liberan, los Hombres Salvajes les ayudarán a matar al Señor de las Bestias y sus tropas. Más tarde, guiarán a los héroes al área 8 a conocer al resto de la tribu.

Org

Taxonomía: Gente

Descripción: Org es el hijo mayor del Jefe Rum, líder de la Tribu Roca Roja. Se espera que lidere la tribu a la muerte de su padre pero primero debe escapar de la prisión a la que le ha arrojado el Señor de las Bestias. Org es fuerte y salvaje en batalla, más un guerrero que un cazador como era su padre. Tiene las mismas estadísticas que un Hombre Salvaje, salvo por su mayor Ferocidad .

Tamaño: Mediana

Ferocidad: Peligrosa

Astucia: Corriente

Mística: Normal

Movimiento: 18 m.

Iniciativa: 12

Melé: +4

Ataque a Distancia: +2

Daño: 1d6 (armas)

Clase de Defensa: 12

PGs Totales: 12

Detección / Evasión: 0

Fortaleza Mística: 0

Habilidades Especiales: Cargar a la Batalla (Iniciativa 14, Melé +6), Arma de Proyectil (jabalinas, 36 m.), Acechante (12).

Recompensas: Gloria 35.

Hombre Salvaje

Taxonomía: Gente

Descripción: Estos hombres primitivos son feroces enemigos de la mayoría de las Gentes moradores de las cavernas.

Tamaño: Mediana

Ferocidad: Agresiva

Astucia: Corriente

Mística: Normal

Movimiento: 18 m.

Iniciativa: 11

Melé: +2

Ataque a Distancia: +1

Daño: 1d6 (armas)

Clase de Defensa: 12

PGs Totales: 8

Detección / Evasión: 0

Fortaleza Mística: 0

Habilidades Especiales: Cargar a la Batalla (Iniciativa 13, Melé +4), Arma de Proyectil (jabalinas, 36 m.), Acechante (12).

Recompensas: Gloria 25.

28 – Sala del Señor de las Bestias

Descripción: Esta habitación tiene un techo alto y grandes ventanales en la pared norte, desde donde se filtra la luz desde el gran atrio central (sec. 100). Los ventanales están demasiado altos para llegar a ellos pero otorgan iluminación natural. Un grupo de Lobos Bicéfalos duerme en esta sala. En una cama, descansa el Señor de las Bestias. No hay más mobiliario, ya que él sólo vive para cuidar de sus bestias.

Encuentros: El **Señor de las Bestias**, un Calibán con una afinidad por los Lobos y un objeto mágico, *el Látigo de la Bestia Sometida*, siempre está aquí. Además 1d6+3 **Lobos Bicéfalos** siempre le acompañan. El Señor de las Bestias siempre carga contra cualquier enemigo para proteger a sus bestias. Si muere, los Lobos Bicéfalos entrarán en un terrible estado de furia animal y atacarán a todo ser cerca de ellos – amigo o enemigo. Las estadísticas de ambas criaturas se pueden encontrar en la siguiente página.

El cruel Señor de las Bestias

Tesoro: Si los personajes matan al Señor de las Bestias, pueden quedarse su arma, el **Látigo de la Bestia Sometida** (ver abajo). El Señor de las Bestias también guarda algo de tesoro en una esquina: joyas y monedas por valor de 1.000 minas de plata y una gran copa de oro (Car 1) por valor de 200 minas de plata.

Lobo Bicéfalo

Taxonomía: Monstruo

Descripción: Lobos de dos cabezas, que la mayoría de los eruditos y aventureros creen que son la progenie híbrida de un Cerbero y un lobo.

Tamaño: Mediana

Ferocidad: Agresiva

Astucia: Alerta

Mística: Extraño

Movimiento: 18 m. (72 m. al galope)

Iniciativa: 13

Melé: +2

Daño: 1d6 (garras & dientes)

Clase de Defensa: 13

PGs Totales: 8

Detección / Evasión: +7 / +2

Fortaleza Mística: +2

Habilidades Especiales: Galopar, Cabezas Múltiples (2); Sentidos Agudizados, Acechante (14).

Recompensas: Gloria 80, Sabiduría 10.

El Señor de las Bestias (Calibán)

Taxonomía: Gente

Descripción: También conocidos como Sátiros Oscuros, estas criaturas tienen la misma apariencia general que los verdaderos Sátiros, con rasgos faciales más toscos y expresión hosca. Carecen de su exuberancia natural y su deseo de pasarlo bien. En su lugar, los Calibanes demuestran tener un temperamento vil y cruel, deleitándose en lo bestial y brutal.

Tamaño: Mediana

Ferocidad: Agresiva

Astucia: Sagaz

Mística: Extraño

Movimiento: 24 m.'

Iniciativa: 19

Melé: +3

Ataque a Distancia: +3

Daño: 1d6 (armas)

Clase de Defensa: 15

PGs Totales: 12

Detección / Evasión: +4 / +10

Fortaleza Mística: +2

Habilidades Especiales: Presa (Fortaleza = 16), Veloz como el Rayo, Arma de Proyectil (hondas, jabalinas, etc.), Acechante (18), Vigor Sobrenatural, Agilidad Sobrenatural + *Látigo de la Bestia Sometida.*

Recompensas: Gloria 70, Sabiduría 10.

Información adicional: El Señor de las Bestias es leal al Rey de los Monstruos. Encontró un látigo mágico hace años, y ha dominado sus poderes. El látigo le da control sobre lobos y criaturas caninas, pero también le ha corrompido la mente, y ahora vive sólo para el cuidado de sus animales, ignorando sus sueños de riqueza material y gloria. El Minotauro le ha dado una Cerbero y la está usando para engendrar un ejército de Lobos Bicéfalos.

Látigo de la Bestia Sometida

Este látigo mágico permite al Señor de las Bestias controlar perros, lobos, Lobos Bicéfalos, Cerberos y otras criaturas de raza canina (como los Licanos). El Señor de las Bestias invirtió muchos años en desentrañar todos los poderes del látigo; los héroes no tienen tiempo suficiente para aprenderlo a usar por completo, pero cualquier héroe podrá usar los siguientes poderes: usarlo como armas de melé para 1d6 de daño contra Lobos (cualquier tipo), Licanos, Cerberos y otros seres caninos. Si a una criatura canina le hiere el látigo, también deberá hacer una tirada de salvación de Fortaleza Mística (número objetivo 15) o huir del combate.

Área 6 : Corredores Meridionales
Encuentros Aleatorios

Un Hombre Salvaje tatuado de la Tribu Roca Roja

Hombre Salvaje

Taxonomía: Gente

Descripción: Estos hombres primitivos son feroces enemigos de la mayoría de las Gentes moradores de las cavernas.

Tamaño: Mediana

Ferocidad: Agresiva

Astucia: Corriente

Mística: Normal

Movimiento: 18 m.

Iniciativa: 11

Melé: +2

Ataque a Distancia: +1

Daño: 1d6 (armas)

Clase de Defensa: 12

PGs Totales: 8

Detección / Evasión: 0

Fortaleza Mística: 0

Habilidades Especiales: Cargar a la Batalla (Iniciativa 13, Melé +4), Arma de Proyectil (jabalinas, 36 m.), Acechante (12).

Recompensas: Gloria 25.

Lobo Bicéfalo

Taxonomía: Monstruo

Descripción: Lobos de dos cabezas.

Tamaño: Mediana

Ferocidad: Agresiva

Astucia: Alerta

Mística: Extraño

Movimiento: 18 m. (72 m. al galope)

Iniciativa: 13

Melé: +2

Daño: 1d6 (garras & dientes)

Clase de Defensa: 13

PGs Totales: 8

Detección / Evasión: +7 / +2

Fortaleza Mística: +2

Habilidades Especiales: Galopar, Cabezas Múltiples (2); Sentidos Agudizados, Acechante (14).

Recompensas: Gloria 80, Sabiduría 10.

Licano

Taxonomía: Gente

Descripción: Humanoides con cabeza de lobo.

Tamaño: Mediana

Ferocidad: Agresiva

Astucia: Alerta

Mística: Normal

Movimiento: 18 m

Iniciativa: 12

Melé: +2

Ataque a Distancia : +2

Daño: 1d6 (armas)

Clase de Defensa: 12 (14 con escudo)

PGs Totales: 8

Detección / Evasión: +6 / +2

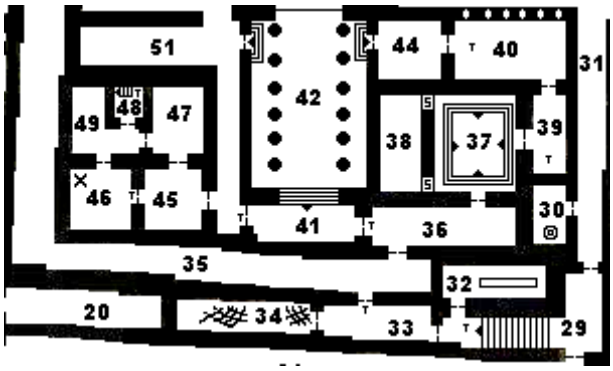
Fortaleza Mística: 0

Habilidades Especiales: Cargar a la Batalla (Iniciativa 14, Melé +4), Arma de Proyectil (jabalina, 36 m.), Sentidos Agudizados, Acechante (14).

Recompensas: Gloria 35 (40 con escudo)

Área 6: Corredores Meridionales

Secciones 29-35



Resumen

Estos corredores sirven como campo de batalla en la lucha entre los Hombres Salvajes y los Lobos y Licanos del Señor de las Bestias (Área 5). Los Hombres Salvajes han puesto muchas trampas en esta área.

Procesiones de Apariciones cruzan regularmente los pasillos iluminados por las antorchas verdes que pueden verse en muchas salas de la Tumba.

Secciones

29 – Escaleras

Descripción: Esta sala tiene unas grandes escaleras iluminadas por lámparas de llamas verdes.

Trampas: En mitad de las escaleras hay una trampa: un cable que hace que una pila de rocas y armas rotas caiga sobre los héroes. Tipo: interior; Efecto: aplastamiento; Daño 2d6; Valor de Ocultación 19; Valor de Peligro 17.

Encuentros: Tira 1d6 y consulta la siguiente tabla:

1-2: Nada.

3: 1d6 **Hombres Salvajes**.

4: 1d6 **Licanos** + 1 **Lobo Bicéfalo**.

5: El **Lamparero** está reponiendo antorchas. El Lamparero es un espíritu etéreo y no interactúa con los héroes.

6: Una procesión de **Apariciones** llega desde la sección 33 y continúa por la sección 31, ignorando a los héroes.

Ver p 54 para las estadísticas de Licanos, Hombres Salvajes y Lobos Bicéfalos.

30 – Sala de Guardia

Descripción: Esta antigua sala de guardia está a oscuras. Hay una antorcha que cuelga del muro pero está rota. Al sur hay un hoyo en el suelo y un cubo con el cordel roto. Parece un pozo pero si los héroes tiran una piedra dentro, no oirán el sonido del agua.

Encuentros: Una **Babosa Gigante** (ver página siguiente para las estadísticas) vive en el pozo. Si los héroes lanzan algún objeto dentro, el monstruo sale y les ataca.

31 – Pasillo Largo

Descripción: Este pasillo largo está iluminado con lámparas de llamas verdes. En sus muros hay dibujos bien conservados de delfines y animales marinos.

Babosa Gigante

Taxonomía: Monstruo

Descripción: Legamosos moluscos de proporciones titánicas; se las puede encontrar más habitualmente bajo tierra o en ruinas muy antiguas.

Tamaño: Gigantesca

Ferocidad: Pacífica

Astucia: Corriente

Mística: Normal

Movimiento: 18 m (reptando)

Iniciativa: 10

Melé: +4

Daño: 3d6 (cuerpo entero)

Clase de Defensa: 14

PGs Totales: 20

Detección / Evasión: 0

Fortaleza Mística: 0

Habilidades Especiales: Sin Mente, Regeneración (3 PG / asalto), Acechante (8), Piel Dura, Trepamuros.

Recompensas: Gloria 300, Sabiduría 20.

Encuentros: Tira 1d6 y consulta la siguiente tabla:

1-2: Nada.

3: 1d6 **Hombres Salvajes**.

4: 1d6 **Licanos** + 1 **Lobo Bicéfalo**.

5: El **Lamparero** está reponiendo antorchas. El Lamparero es un espíritu etéreo y no interactúa con los héroes.

6: Una procesión de **Apariciones** llega desde la sección 29 y continúa por la sección 100, ignorando a los héroes.

Ver p 54 para las estadísticas de Licanos, Hombres Salvajes y Lobos Bicéfalos.

32 – Comedor

Descripción: Esta gran sala es un viejo comedor. Hay una mesa grande con comida en el centro y sillas alrededor. La sala está iluminada con antorchas de llamas verdes. Pequeños murciélagos habitan el alto techo.

Encuentros: Murciélagos. Hay pequeñas bestezuelas devorando la comida que queda en la mesa. Huyen en cuanto los héroes entran en la sala. Ver también abajo *Registro Completo*.

Registro Completo: Los héroes pueden comer la comida: fruta y olivas. Los costosos vasos están llenos de agua. Si se quedan al menos diez minutos en la sala, el Maze Master deberá tirar 1d6:

1-3: No pasa nada.

4: El **Lamparero** entra en la habitación y reemplaza las antorchas consumidas.

5: 2d6 **Sirvientes Esqueleto** entran en la sala cargando con fruta, jarras de vino y agua. Recolocan la comida en la mesa sin interactuar con los héroes. Los murciélagos más audaces bajan hasta la mesa para comerse la fruta.

6: Se materializa una **Aparición** en cada silla e intentan devorar la comida, pero no pueden comérsela. Al poco, las Apariciones dejan de intentarlo y, confusas, vuelven a desvanecerse.

*Ninguno de estos seres interactúa con los héroes, por lo que no se necesitan sus estadísticas. Si atacan a los **Sirvientes Esqueleto**, estos no se defienden. Cada Sirviente Esqueleto tiene una CDE de 15 y 4 PGs Totales.*

33 – Pasillo Corto

Descripción: Este pequeño corredor está iluminado con lámparas de llamas verdes y frescos que muestran a una diosa de la cosecha en procesión, posiblemente Deméter.

Trampas: En la puerta norte los Hombres Salvajes han puesto una trampa de espadas y lanzas que atacan a la primera persona que atraviese la puerta. Tipo: interior; Efecto: daño directo; Daño 1d6; Valor de Ocultación 16; Valor de Peligro 17.

Encuentros: Tira 1d6:

1-2: Nada.

3: 1d6 **Hombres Salvajes**.

4: 1d6 **Licanos** + 1 **Lobo Bicéfalo**.

5: El **Lamparero** está reponiendo antorchas. El Lamparero es un espíritu etéreo y no interactúa con los héroes.

6: Una procesión de **Apariciones** llega desde la sección 35 y continúa por la sección 29, ignorando a los héroes.

Ver p 54 para las estadísticas de Licanos, Hombres Salvajes y Lobos Bicéfalos.

34 – Guarida de las Arañas

Descripción: Cuando abren la puerta, los héroes ven una habitación oscura llena de telarañas gigantes. Brillan ojos en la oscuridad, reflejando la luz de las antorchas de la sección 33, y un grupo de **Arañas de las Cavernas** les atacan.

Encuentros: Los Hombres Salvajes dejaron a un grupo de Arañas de las Cavernas en esta habitación, como trampa para los Licanos. Cuando los héroes entren en la sección, les atacarán de inmediato 1d6 **Arañas de las Cavernas**. Ver también abajo *Registro Completo.*

Registro Completo: Si los héroes entran en la sala y comienzan a buscar, 1d3 **Arañas de las Cavernas** más que estaban ocultas les atacan. Al final de la sala hay un grupo de cadáveres: Licanos y otras criaturas muertas por las arañas. Los héroes podrán recuperar 1d3 lanzas, 1d3 dagas y 1d3 yelmos así como 1d6x10 minas de plata.

35 – Corredor de los Frescos

Descripción: Este largo pasillo está iluminado por lámparas de llamas verdes que arden constantemente. Desde la entrada en la sección 5 hasta el final los héroes pueden admirar los frescos que muestran la vida de un hombre: como un bebé siendo presentado en el templo, luego como un niño, pronto un joven soldado, después un guerrero maduro curtido en la batalla, luego casándose y administrando su hacienda. El último fresco retrata el entierro del hombre.

Araña de las Cavernas

Taxonomía: Monstruo

Descripción: Enormes arañas capaces de atacar a dos hombres (u otros oponentes de tamaño mediano) al mismo tiempo.

Tamaño: Grande

Ferocidad: Peligrosa

Astucia: Alerta

Mística: Normal

Movimiento: 27 m.

Iniciativa: 15

Melé: +7

Daño: 2d6 (colmillos & patas)

Clase de Defensa: 16

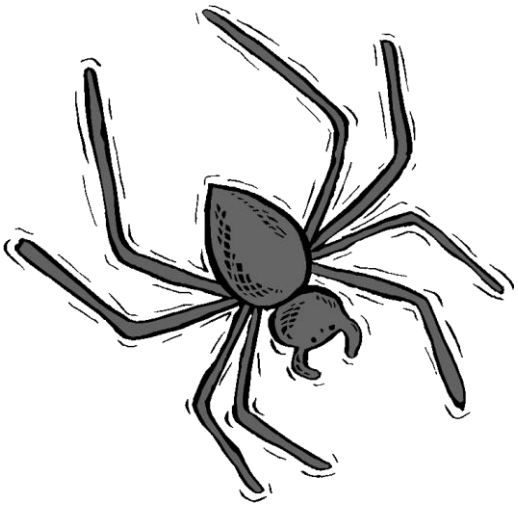
PGs Totales: 24

Detección / Evasión: +2 / +4

Fortaleza Mística: 0

Habilidades Especiales: Enredar (telarañas, alcance 6 m., Fortaleza 20), Veneno (colmillos o aguijón, el efecto varía), Acechante (14), Piel Dura, Agilidad Sobrenatural, Trepamuros.

Recompensas: Gloria 260.



Encuentros: Cada vez que los héroes entren en esta sección, tira 1d6:

1-3: No pasa nada.

4: Un lamento bajo llena el corredor.

5: El **Lamparero** aparece y enciende las lámparas que se hayan atenuado.

6: Una procesión de **Apariciones** cruza el corredor desde la sección 5 hasta la sección 33.

Área 7 : Templo de Poseidón
Encuentros Aleatorios

Hombre Salvaje

Taxonomía: Gente

Descripción: Estos hombres primitivos son feroces enemigos de la mayoría de las Gentes moradores de las cavernas.

Tamaño: Mediana

Ferocidad: Agresiva

Astucia: Corriente

Mística: Normal

Movimiento: 18 m.

Iniciativa: 11

Melé: +2

Ataque a Distancia: +1

Daño: 1d6 (armas)

Clase de Defensa: 12

PGs Totales: 8

Detección / Evasión: 0

Fortaleza Mística: 0

Habilidades Especiales: Cargar a la Batalla (Iniciativa 13, Melé +4), Arma de Proyectil (jabalinas, 36 m.), Acechante (12).

Recompensas: Gloria 25.

Licano

Taxonomía: Gente

Descripción: Humanoides con cabeza de lobo.

Tamaño: Mediana

Ferocidad: Agresiva

Astucia: Alerta

Mística: Normal

Movimiento: 18 m

Iniciativa: 12

Melé: +2

Ataque a Distancia : +2

Daño: 1d6 (armas)

Clase de Defensa: 12 (14 con escudo)

PGs Totales: 8

Detección / Evasión: +6 / +2

Fortaleza Mística: 0

Habilidades Especiales: Cargar a la Batalla (Iniciativa 14, Melé +4), Arma de Proyectil (jabalina, 36 m.), Sentidos Agudizados, Acechante (14).

Recompensas: Gloria 35 (40 con escudo)

Horror de Pantano

Taxonomía: Monstruo

Descripción: También conocidos como *Cenagosos*, estas criaturas vagamente humanoides que se arrastran parecen estar hechas de barro viviente y devoran la energía vital de sus víctimas.

Tamaño: Mediana

Ferocidad: Agresiva

Astucia: Corriente

Mística: Normal

Movimiento: 18 m. (18 m. nadando)

Iniciativa: 11

Melé: n/a *

Daño: especial *

Clase de Defensa: 20

PGs Totales: 12

Detección / Evasión: 0

Fortaleza Mística: 0

Habilidades Especiales: Anfibio, Presa (Fortaleza 16), Invulnerabilidad, Drenar Energía Vital (toque)*, Sin Mente, Acechante (12), Vigor Sobrenatural.

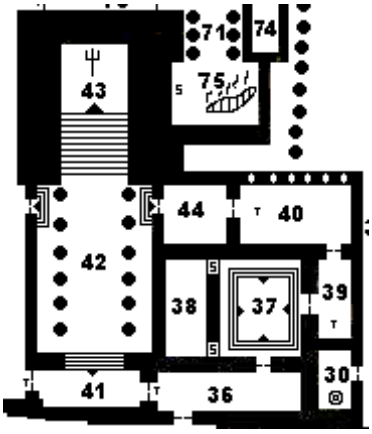
** La habilidad de Drenar Energía Vital de los Cenagosos es su único modo de infligir daño a sus oponentes.*

Recompensas: Gloria 140, Sabiduría 50.

Un Licano cargando a la batalla

Área 7: Templo de Poseidón

Secciones 36-44



Resumen

Esta área fue un gran templo dedicado al gran Dios Poseidón. El templo está abandonado y sólo prevalece el recuerdo del antiguo culto.

Reglas Especiales: Puede sentirse la presencia del Dios Poseidón en esta área. Todas las salas están húmedas y en algunas hay grandes piscinas o agua que parece filtrarse desde otras salas. En ocasiones se puede escuchar el sonido de torrentes, tormentas o de alguien soplando un gran cuerno. También se puede sentir una sensación inexplicable de falta de aire en estas salas, dificultando la respiración. Todos estos fenómenos causan a los héroes una penalización de -2 a todas sus tiradas de Evadir Peligros. Si hay un Sacerdote de Poseidón en el grupo no sufrirá estos efectos adversos; de hecho, recibirá un bono de +2 a sus pruebas de Fortaleza Mística.

Secciones

36 – Sala de los Mosaicos

Descripción: Esta sala está vacía y oscura. Sus muros están cubiertos de mosaicos de conchas que muestran varias escenas de Poseidón y otros dioses del mar. Unas corrientes de agua vienen desde la sección 37.

Encuentros: Tira 1d6 y consulta la siguiente tabla:

1-3: Nada.

4: 1d3 **Hombres Salvajes**. Tira otro 1d6; si el resultado es 5 o 6, los Hombres Salvajes están combatiendo a 1d3 Licanos.

5: 1d3 **Licanos**. Tira otro 1d6; si el resultado es 5 o 6, los Licanos están luchando con 1d3 Hombres Salvajes.

6: 1 **Horror de Pantano**.

Ver p 58 para las estadísticas de estas criaturas.

Trampas: Los Hombres Salvajes han puesto una trampa en la puerta hacia la sección 41: un gran bloque de piedra que caerá sobre la primera persona que abra la puerta. Tipo: interior; Efecto: daño directo; Daño 1d6; Valor de Ocultación 17; Valor de Peligro 16.

37 – Piscina

Descripción: Esta gran sala sin techo fue hace mucho una gran piscina. Ahora, el agua ha sobrepasado los límites de la piscina y ha inundado en parte la sección 38. Periódicamente, el agua sube y va hacia las secciones 39 y 36. Toda la sala está cubierta de vegetación que trepa hasta el techo.

Encuentros: Bajo la piscina hay un monstruo subacuático conocido como **El Que Acecha en lo Profundo**. Normalmente está en letargo e ignora la presencia de intrusos, pero si los héroes perturban el agua, se despierta e intenta arrastrar a uno de ellos a la piscina para devorarlo. Tira 1d6 cada 10 minutos que los héroes estén en la sala. Con un 5 o 6, El Que Acecha en lo Profundo se despierta.

El Que Acecha en lo Profundo

Taxonomía: Monstruo

Descripción: Un gran monstruo tipo pulpo.

Tamaño: Grande

Ferocidad: Peligrosa

Astucia: Corriente

Mística: Extraño

Movimiento: 27 m.

Iniciativa: 12

Melé: n/a

Daño: ver abajo

Clase de Defensa: 15

PGs Totales: 30

Detección / Evasión: 0

Fortaleza Mística: +2

Habilidades Especiales: Acuática, Enredar (tentáculos, alcance 6 m., FOR = 20), Brazos Extra (tentáculos, ver abajo), Vigor Sobrenatural, Piel Dura.

Recompensas: Gloria 320, Sabiduría 10.

Las únicas armas del que Acecha son sus tentáculos, que le permiten hacer ataques de Enredar en un asalto a 4 víctimas de tamaño Mediano. Estos tentáculos no causan ningún daño pero pueden usarse para sumergir a sus víctimas bajo el agua y ahogarlas. Este ataque también puede usarse contra oponentes que puedan respirar agua para estrangularlos y sofocarlos, con los mismos efectos que si se ahogaran.

Registro Completo: La vegetación es demasiado frágil como para escalarla y llegar al techo de la sala. Si entran en la piscina verán a El Que Acecha en lo Profundo. Hay túneles sumergidos bajo la piscina, pero bucear por ellos suele implicar una muerte segura, ya que se extienden muchos metros bajo la Tumba, a menos que los héroes puedan respirar bajo el agua, en cuyo caso podrán explorar estos túneles submarinos, que están conectados a todos los pozos de agua de la Tumba, como el de la sección 103. Las dos entradas a la sección 38 están ocultas bajo densa vegetación y no es posible encontrarlas a menos que los héroes busquen específicamente puertas secretas u ocultas.

38 – Cubil de los Horrores de Pantano

Descripción: Esta sala está en parte inundada y contiene mucha vegetación putrefacta que fue arrastrada por los Horrores de Pantano que moran aquí.

Encuentros: Este es el hogar de dos **Horrores de Pantano**, que llegaron desde los túneles sumergidos de la piscina (sección 37). Hubo más Horrores de Pantano, pero el Horror Marino los devoró. Si tienen ocasión, usarán la oscuridad de esta guarida para atacar a los héroes con la ventaja de la sorpresa.

Registro Completo: Si los personajes examinan el área, sólo encontrarán algas y vegetación podrida; los Horrores de Pantano arrojaron los objetos que encontraron en la piscina.

Horror de Pantano

Taxonomía: Monstruo

Descripción: También conocidos como *Cenagosos*, estas criaturas vagamente humanoides que se arrastran parecen estar hechas de barro viviente y devoran la energía vital de sus víctimas.

Tamaño: Mediana

Ferocidad: Agresiva

Astucia: Corriente

Mística: Normal

Movimiento: 18 m. (18 m. nadando)

Iniciativa: 11

Melé: n/a *

Daño: especial *

Clase de Defensa: 20

PGs Totales: 12

Detección / Evasión: 0

Fortaleza Mística: 0

Habilidades Especiales: Anfibio, Presa (Fortaleza 16), Invulnerabilidad, Drenar Energía Vital (toque)*, Sin Mente, Acechante (12), Vigor Sobrenatural.

** La habilidad de Drenar Energía Vital de los Cenagosos es su único modo de infligir daño a sus oponentes.*

Recompensas: Gloria 140, Sabiduría 50.

Enfréntate… ¡al Horror de Pantano!

39 – Almacenes

Descripción: Esta habitación vacía tiene un par de tinajas cerca del muro este. El suelo está húmedo y suele estar encharcado. Hay antorchas en los muros, pero están consumidas.

Encuentros: Tira 1d6 y consulta la siguiente tabla:

1-3: Nada.

4: 1d3 **Hombres Salvajes**. Tira otro 1d6; si el resultado es 5 o 6, los Hombres Salvajes están combatiendo a 1d3 Licanos.

5: 1d3 **Licanos**. Tira otro 1d6; si el resultado es 5 o 6, los Licanos están luchando con 1d3 Hombres Salvajes.

6: 1 **Horror de Pantano**.

Ver p 58 para las estadísticas de estas criaturas.

Trampas: Los Hombres Salvajes han colocado una trampa de red en la sala. Tipo: interior. Efecto: encierro; Valor de Ocultación 17; Valor de Peligro 17. La red es lo bastante ancha como para atrapar a cuatro héroes.

Registro Completo: Las tinajas están llenas de agua salada.

40 – Sala de Trofeos

Descripción: Esta habitación está llena de trofeos: máscaras, miniaturas de barcas decoradas, armas y cofres con tesoros marinos. Las ventanas del muro norte proveen de la única luz disponible.

Encuentros: Tira 1d6 y consulta la siguiente tabla:

1-3: Nada.

4: 1d3 **Hombres Salvajes**. Tira otro 1d6; si el resultado es 5 o 6, los Hombres Salvajes están combatiendo a 1d3 Licanos.

5: 1d3 **Licanos**. Tira otro 1d6; si el resultado es 5 o 6, los Licanos están luchando con 1d3 Hombres Salvajes.

6: 1 **Horror de Pantano**.

Ver p 58 para las estadísticas de estas criaturas.

Tesoro: Los trofeos de la sala son ofrendas votivas de los adoradores de Poseidón, y siguen siendo sagrados para el Dios. Si tocan cualquiera de los objetos, los héroes experimentarán una sensación de peligro. Si cogen algún objeto y salen de la sala, la maldición de Poseidón les afectará durante un día entero, reduciendo su valor de Fortaleza en 1d6 puntos (esto afectará a su Melé, PGs y otras puntuaciones importantes). Si no devuelven los objetos a la habitación antes de que pase un día, los efectos de la maldición se harán *permanentes*. La Car de estos objetos varía entre 0 y 4, dependiendo de lo aparatosos que sean.

Registro Completo: Se puede escalar hasta las ventanas y pasar a través de ellas hasta el atrio central (sección 100). Se requiere una tirada de Proeza Atlética (número objetivo = Carga), según las reglas normales de escalar.

41 – Entrada del Templo

Descripción: Esta sala no está iluminada, aunque hay algunas

antorchas consumidas en el muro sur. Desde esta habitación se puede ver el templo de Poseidón (sección 42), sumergido y cubierto de agua. Las escaleras descienden al templo.

Trampas: Hay una trampa de los Hombres Salvajes en la puerta oeste. Tipo: interior; Efecto: aplastamiento; daño 2d6; Valor de Ocultación 18; Valor de Peligro 15. El ruido que causan los objetos cayendo alerta a los Hombres Salvajes de la sección 45, que vienen a investigar.

Registro Completo: Cada diez minutos que los héroes permanezcan en la sala, el Maze Master deberá tirar 1d6 y consultar la siguiente tabla de encuentros:

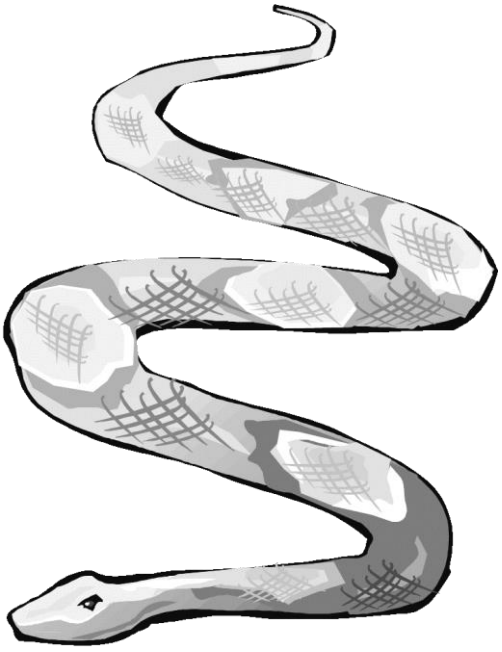
1-3: Nada.

4: 1d3 **Hombres Salvajes**. Tira otro 1d6; si el resultado es 5 o 6, los Hombres Salvajes están combatiendo a 1d3 Licanos.

5: 1d3 **Licanos**. Tira otro 1d6; si el resultado es 5 o 6, los Licanos están luchando con 1d3 Hombres Salvajes.

6: La **Serpiente de Bronce**.

Ver la página siguiente para las estadísticas de la Serpiente de Bronce y la p 58 para las otras criaturas.



42 – Templo de Poseidón

Descripción: Hay cuatro entradas al templo de Poseidón. Todas tienen escaleras que descienden al templo. El suelo de la gran sala está inundado de agua hasta la cintura de un hombre normal. El agua es clara, pero no hay iluminación en la sala. Decoran el templo grandes columnas y bellos mosaicos que representan a Poseidón, criaturas marinas y dioses marinos.

Encuentros: La **Serpiente de Bronce** vive en la sección 43. El Maze Master encontrará sus estadísticas en la página siguiente. Suele encontrarse en esta sección, descansando y manteniendo el templo libre de profanadores. La Serpiente de Bronce estará en la sala si el Maze Master saca un 5 o 6 en 1d6. Es buena nadadora y se mueve con facilidad bajo el agua. Inicialmente, la Serpiente observa a los héroes pero no ataca. Si los héroes se retiran lentamente, sin hacer mucho ruido, les dejará ir, pero si huyen a toda prisa, la Serpiente ataca al héroe más cercano. Si los héroes tienen la Bendición de Rea, la Serpiente de Bronce no les ataca.

Registro Completo: Cada media hora que los personajes permanezcan en la sala, el Maze Master hará una tirada de 1d6 y consulta la siguiente tabla:

1-3: Nada.

4: 1d3 **Hombres Salvajes**. Tira otro 1d6; si el resultado es 5 o 6, los Hombres Salvajes están combatiendo a 1d3 Licanos.

5: 1d3 **Licanos**. Tira otro 1d6; si el resultado es 5 o 6, los Licanos están luchando con 1d3 Hombres Salvajes.

6: La **Serpiente de Bronce**.

Ver la página siguiente para las estadísticas de la Serpiente de Bronce y la p 58 para las otras criaturas.

43 – Templo Interior de Poseidón

Descripción: Esta sala no tiene techo. Al norte hay una estatua de Poseidón sentado en su trono con su tridente en la mano.

Encuentros: Esta es la guarida de la **Serpiente de Bronce**, que a menudo trepa los muros para cazar Arpías en los techos de la Tumba. Si la Serpiente está en la sala ataca desde detrás de la estatua. Si los héroes huyen, les sigue hasta el Templo de Poseidón (sección 42), pero les permite escapar. Para comprobar si la Serpiente está en la sala, el Maze Master deberá tirar 1d6 y consultar la siguiente tabla:

1-3: La Serpiente no está en la sala.

4-5: La Serpiente está durmiendo detrás de la estatua, pero se despierta cuando los héroes entran en la sala.

6: La Serpiente está descendiendo del techo en silencio y ataca a los héroes con la ventaja de la sorpresa.

Si los personajes tienen la Bendición de Rea, la Serpiente no les ataca.

Registro Completo: Si examinan la estatua de Poseidón los héroes verán que está hecha de marfil y oro. Si se inclinan frente a la estatua y un Sacerdote o Noble realiza una pequeña ceremonia de adoración, la cabeza de la estatua se anima y el gran Poseidón habla con los héroes. Quiere que maten a los Horrores de Pantano que se ocultan en este área (ver sección 38). Si los héroes les dan muerte y los traen aquí, la estatua les entrega su tridente, el Tridente de las Profundidades. Sólo puede usarlo un héroe con una Fortaleza de 13 o más y le da un bono al daño igual al modificador de Fortaleza del personaje.

44 – Sala del Sacerdote

Descripción: En esta sala hay varios grandes cofres medio podridos flotando en el agua. Hay antorchas en los muros pero están consumidas.

Registro Completo: Si los héroes abren los cofres encontrarán inútiles y pútridas ropas de lino. Son la vestimenta ceremonial que los sacerdotes de Poseidón usaban en tiempos pretéritos. Si los héroes se quedan en la sala durante quince minutos, el Maze Master deberá hacer una tirada en la tabla de Encuentros Aleatorios de esta área.

Serpiente de Bronce

Taxonomía: Monstruo

Descripción: Una serpiente muy grande de color bronce; La Serpiente de Bronce es la mejor nadadora de las Serpientes de la Tierra Oscura. Vive en el inundado Templo de Poseidón. De vez en cuando, trepa a los techos de la Tumba y caza Arpías. Suele atacar reptando hacia su presa y después constriñéndola, usando sus habilidades de Presa y Daño Aplastante pero también puede morder con sus enormes colmillos.

Tamaño: Grande

Ferocidad: Peligrosa

Astucia: Alerta

Mística: Extraño

Movimiento: 27 m.

Iniciativa: 13

Melé: +6

Daño: 2d6 (mordisco)

Clase de Defensa: 17

PGs Totales: 30

Detección / Evasión: +6 / +4

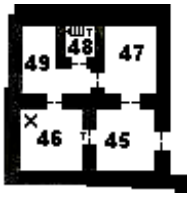
Fortaleza Mística: +2

Habilidades Especiales: Anfibio, Daño Aplastante, Presa (FOR 20), Armadura Natural, Regeneración (2 PG / asalto), Sexto Sentido, Acechante (12), Vigor Sobrenatural.

Recompensas: Gloria 360, Sabiduría 30.

Área 8: Guarida de los Hombres Salvajes

Secciones 45-49



Resumen

Este es el nuevo hogar de los Hombres Salvajes de la Tribu Roca Roja. Son seguidores de la diosa Rea, y cuando el Minotauro y su horda regresaron de su asalto a Coristea, los Hombres Salvajes los combatieron. Muchos guerreros murieron combatiendo a los monstruos y al final fueron forzados a huir de su guarida (área 1) a estas salas

Saben dónde se halla el templo de Rea, pero temen a los espíritus guardianes y no se atreven a desafiarles.

Ahora mismo, están luchando contra el Señor de las Bestias, un feroz Calibán que vive cerca (área 5). Envía Lobos Bicéfalos y Licanos a combatir contra los Hombres Salvajes pero estos han colocado muchas trampas en los pasillos y han conseguido mantener su nueva guarida oculta.

Si atacan su guarida de nuevo, los Hombres Salvajes huirán por el túnel que va de la sección 46 a la 52 y desde allí al Templo de Rea (área 10), tratando de encontrar refugio. Si esta salida queda bloqueada, seguirán las escaleras de la sección 48 e intentarán huir a los techos de la Tumba.

Su jefe, Rum, ha recibido sueños de Rea y sabe que un grupo de héroes vendrá. Reconoce a los héroes e intentará negociar con ellos incluso aunque hayan combatido con sus guerreros Hombres Salvajes.

Hombre Salvaje

Taxonomía: Gente

Descripción: Estos hombres primitivos son feroces enemigos de la mayoría de las Gentes moradores de las cavernas.

Tamaño: Mediana

Ferocidad: Agresiva

Astucia: Corriente

Mística: Normal

Movimiento: 18 m.

Iniciativa: 11

Melé: +2

Ataque a Distancia: +1

Daño: 1d6 (armas)

Clase de Defensa: 12

PGs Totales: 8

Detección / Evasión: 0

Fortaleza Mística: 0

Habilidades Especiales: Cargar a la Batalla (Iniciativa 13, Melé +4), Arma de Proyectil (jabalinas, 36 m.), Acechante (12).

Recompensas: Gloria 25.

Estas estadísticas son para los guerreros. Las Mujeres Salvajes y niños no combaten; tienen una Clase de Defensa de 12 y unos PGs Totales de 4 (mujeres) y 2 (niños).

Todos los Hombres Salvajes indicados en este área son guerreros, a menos que se indique que son mujeres o niños en concreto.

Secciones

45 – Entrada Principal

Descripción: Esta es la entrada a las habitaciones de los Hombres Salvajes. Están iluminadas con lámparas que encontraron en la Tumba. Siempre hay seis guerreros aquí, listos para repeler invasores fuera de las salas y dar tiempo a que la tribu huya. Si los héroes activan la trampa de la sección 41, cuatro de ellos irán a investigar,

mientras que dos se quedan aquí. Si se inicia una lucha en esta sección, el Jefe Rum y el resto de soldados de las salas cercanas llegan en cuatro asaltos. Cuando no están de patrulla, los guerreros Hombres Salvajes duermen en esta sala, con las armas a su lado. El Maze Master deberá tirar 1d6 cuando los héroes entren en la sala para ver cuántos guerreros descansan aquí (además de los seis que siempre están de guardia, como se indica abajo):

1-3: Nadie.

4: 1d3 **Hombres Salvajes**.

5: 1d6 **Hombres Salvajes**.

6: 1d6+3 **Hombres Salvajes**.

Encuentros: Seis guerreros **Hombres Salvajes** guardan esta sección. Si un enemigo llega aquí intentarán matarle rápido mientras uno de los guerreros va a la sección 49 para avisar al Jefe Rum.

46 – Sala Principal

Descripción: Esta es la sala principal donde duermen mujeres y niños de la tribu. La habitación está iluminada por lámparas y hay muchas mantas donde duermen los Hombres Salvajes. Aquí es donde guardan casi todas sus posesiones. Siempre hay dos guerreros en la sala, colocados cerca de la entrada al pasaje secreto (marcado con una "X" en el mapa). Si los soldados escuchan la activación de la trampa dentro del túnel, uno irá a investigar mientras el otro va a avisar al jefe Rum.

Encuentros: Dos **Hombres Salvajes**, diez de sus mujeres y siete niños. Las mujeres obedecen las órdenes de sus hombres e intentan proteger a sus hijos.

Trampas: Hay una trampa en la puerta que da a la sección 45. Está construida con rocas que caen del techo. Si la trampa se activa, la puerta es bloqueada. Tipo: interior; Efecto: aplastamiento; Daño 2d6; Valor de Ocultación 16; Valor de Peligro 17. También hay una trampa de pozo (con estacas en el fondo) en el pasaje secreto. Tipo: interior; Efecto: caída + daño directo; Valor de Ocultación 17; Valor de Peligro 18.

Tesoro: El único "tesoro" que hallarán entre las pertenencias de los Hombres Salvajes son camas, pieles, utensilios de cocina y algo de comida.

Registro Completo: En una esquina de las ala hay una baldosa suelta en el suelo que sirve como entrada a un túnel subterráneo. Para ver esta entrada oculta los personajes deben pasar una tirada de Detección (número objetivo 17). Hay una trampa en el túnel (ver "Trampas" en esta sección). El túnel conduce al norte hasta que llega a una intersección donde se ramifica al norte y oeste. Si los héroes van al norte, llegan a la sección 52. Si van por el del oeste, llegan a la sección 7, donde también hay una trampa de pozo.

47 – Almacén

Descripción: Los Hombres Salvajes guardan aquí comida y materiales que usan para crear sus trampas. La sala está llena de barriles, ánforas y tinajas, todas llenas de comida y agua. Hay lámparas iluminando esta sección. Siempre hay dos guerreros Hombres Salvajes en el almacén, pero irán a otras salas si escuchan ruido de lucha.

Encuentros: Dos **Hombres Salvajes**.

Registro Completo: Los aventureros pueden abastecerse con comida agua y lámparas.

48 – Escaleras al Techo

Descripción: Estas escaleras llevan a una escotilla que se abre al techo de baldosas de la Tumba del Rey Toro. Los Hombres Salvajes han cerrado esta escotilla, pues temen que las Arpías la encuentren y avisen al resto de esbirros del Minotauro. Los Hombres Salvajes tratarán de huir por estas escaleras si no les queda más opción.

Encuentros: Hay un guerrero **Hombre Salvaje** vigilando las escaleras.

Jefe Rum (Hombre Salvaje)

Taxonomía: Gente

Descripción: El Jefe Rum es el líder de la Tribu Roca Roja de Hombres Salvajes de la Tumba del Rey Toro. Cuando era joven, encontró la Tumba y trajo aquí a sus esposas, hijos y seguidores. Ahora ha envejecido y está listo para dar el mando de la tribu a su hijo Org. Ha recibido sueños proféticos de Rea ordenándole que luche contra los esbirros del Minotauro. La tribu ha sufrido, pero Rum no está preparado para desobedecer a la Gran Diosa Rea. El Jefe Rum tiene las mismas estadísticas que un Hombre Salvaje pero con mayor Astucia.

Tamaño: Mediano

Ferocidad: Agresiva

Astucia: Alerta

Mística: Normal

Movimiento: 18 m.

Iniciativa: 12

Melé: +2

Ataque a Distancia: +2

Daño: 1d6 (armas)

Clase de Defensa: 12

PGs Totales: 8

Detección / Evasión: +2

Fortaleza Mística: 0

Habilidades Especiales: Cargar a la Batalla (Iniciativa 14, Melé +4), Armas Arrojadizas (jabalinas, 36 m.), Acechante (12).

Recompensas: Gloria 30.

Trampas: Hay una trampa en las escaleras: en cuanto el primer héroe suba las escaleras caerá una gran roca sobre él. Tipo: interior; Efecto: daño directo; Daño 1d6; Valor de Ocultación 15; Valor de Peligro 16.

49 – Habitación del Jefe Rum

Descripción: Estos son los cuartos personales del Jefe Rum. Rum es el viejo Hombre Salvaje que encontró la Tumba hace muchos años. Trajo a sus hijos, mujeres y seguidores y usó la tumba como campo de base para sus cacerías. Cuando se alzó el Minotauro, Rum recibió un sueño profético de Rea y, siguiendo sus órdenes, condujo a sus guerreros al combate contra los esbirros del Minotauro. Después de varias emboscadas, el Jefe Rum decidió moverse a con su tribu a estas salas para continuar su lucha. Su hijo, Org, fue capturado por el Señor de las Bestias hace días y ahora es prisionero (sección 27). Si los héroes hablan con Rum, les pedirá que liberen a su hijo y ofrecerá la ayuda de cuatro de sus guerreros Hombres Salvajes. Si los héroes liberan a Org y los otros prisioneros, el Jefe y sus tribu les estarán agradecidos. Podrán usar esta área como lugar de descanso donde las Mujeres Salvajes podrán curar sus heridas. Los Hombres Salvajes también pueden guiarles al Templo de Rea, pero no entrarán con ellos.

Encuentros: El **Jefe Rum** y otros dos **Hombres Salvajes**. También hay aquí cinco mujeres y tres niños.

Tesoro: El tesoro de la tribu está guardado aquí: un rico conjunto de vajilla (100 minas de plata, Car 3), una bolsa con 200 minas de plata (Car 1) y un saco con dos pequeños rubíes rojos (150 minas de plata cada uno, Car 0).

Este espacio queda en blanco para las

Notas del Maze Master

Área 9 : Almacenes
Encuentros Aleatorios

Hombre Salvaje

Taxonomía: Gente

Descripción: Estos hombres primitivos son feroces enemigos de la mayoría de las Gentes moradores de las cavernas.

Tamaño: Mediana

Ferocidad: Agresiva

Astucia: Corriente

Mística: Normal

Movimiento: 18 m.

Iniciativa: 11

Melé: +2

Ataque a Distancia: +1

Daño: 1d6 (armas)

Clase de Defensa: 12

PGs Totales: 8

Detección / Evasión: 0

Fortaleza Mística: 0

Habilidades Especiales: Cargar a la Batalla (Iniciativa 13, Melé +4), Arma de Proyectil (jabalinas, 36 m.), Acechante (12).

Recompensas: Gloria 25.

Troglodita

Taxonomía: Gente

Descripción: Humanoides reptilianos carnívoros.

Tamaño: Mediana

Ferocidad: Peligrosa

Astucia: Corriente

Mística: Normal

Movimiento: 18 m.

Iniciativa: 12

Melé: +4 (+6 con arma a dos manos)

Daño: 1d6 (arma)

Clase de Defensa: 14

PGs Totales: 12

Detección / Evasión: 0

Fortaleza Mística: +4

Habilidades Especiales: Cargar a la Batalla (Iniciativa 14, Melé +6 / +8 con arma a dos manos), Resistencia a la Magia, Acechante (12), Piel Dura.

Recompensas: Gloria 40, Sabiduría 20.

Licano

Taxonomía: Gente

Descripción: Humanoides con cabeza de lobo.

Tamaño: Mediana

Ferocidad: Agresiva

Astucia: Alerta

Mística: Normal

Movimiento: 18 m

Iniciativa: 12

Melé: +2

Ataque a Distancia : +2

Daño: 1d6 (armas)

Clase de Defensa: 12 (14 con escudo)

PGs Totales: 8

Detección / Evasión: +6 / +2

Fortaleza Mística: 0

Habilidades Especiales: Cargar a la Batalla (Iniciativa 14, Melé +4), Arma de Proyectil (jabalina, 36 m.), Sentidos Agudizados, Acechante (14).

Recompensas: Gloria 35 (40 con escudo)

Babosa Gigante

Taxonomía: Monstruo

Descripción: Legamosos moluscos de proporciones titánicas; se las puede encontrar más habitualmente bajo tierra o en ruinas muy antiguas.

Tamaño: Gigantesca

Ferocidad: Pacífica

Astucia: Corriente

Mística: Normal

Movimiento: 18 m (reptando)

Iniciativa: 10

Melé: +4

Daño: 3d6 (cuerpo entero)

Clase de Defensa: 14

PGs Totales: 20

Detección / Evasión: 0

Fortaleza Mística: 0

Habilidades Especiales: Sin Mente, Regeneración (3 PG / asalto), Acechante (8), Piel Dura, Trepamuros.

Recompensas: Gloria 300, Sabiduría 20.

Área 9 : Almacenes
Encuentros Aleatorios (continuación)

Sirviente Esqueleto

Taxonomía: Animado

Descripción: Esqueleto humano animado por la oscura nigromancia. Al contrario que los Esqueletos descritos en el *Compendio de Criaturas*, estos no son guerreros y no lucharán a menos que les ataquen primero. Están desarmados y sólo hacen 1d3 de daño por ataque.

Tamaño: Mediana

Ferocidad: Pacífica

Astucia: Corriente

Mística: Extraño

Movimiento: 18 m.

Iniciativa: 12

Melé: 0

Daño: 1d3 (huesos)

Clase de Defensa: 15

PGs Totales: 4

Detección / Evasión: 0

Fortaleza Mística: +2

Habilidades Especiales: Temible, Sin Mente.

Recompensas: Ninguna. Estos seres sólo son inofensivos sirvientes animados

Araña de las Cavernas

Taxonomía: Monstruo

Descripción: Enormes arañas capaces de atacar a dos hombres (u otros oponentes de tamaño mediano) al mismo tiempo.

Tamaño: Grande

Ferocidad: Peligrosa

Astucia: Alerta

Mística: Normal

Movimiento: 27 m.

Iniciativa: 15

Melé: +7

Daño: 2d6 (colmillos & patas)

Clase de Defensa: 16

PGs Totales: 24

Detección / Evasión: +2 / +4

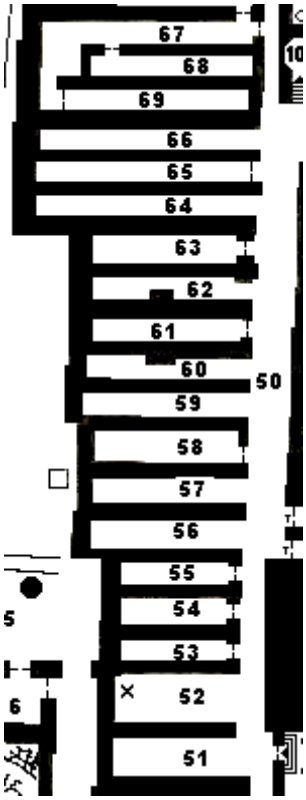
Fortaleza Mística: 0

Habilidades Especiales: Enredar (telarañas, alcance 6 m., Fortaleza 20), Veneno (colmillos o aguijón, el efecto varía), Acechante (14), Piel Dura, Agilidad Sobrenatural, Trepamuros.

Recompensas: Gloria 260.

Área 9: Almacenes

Secciones 50-69



Encuentros Aleatorios (Área 9)

1-3: Nada.

4: 1d6 **Trogloditas**, buscando el Templo de Rea.

5: 1d3 **Hombres Salvajes**, que huyen cuando ven a los héroes.

6: 1d6 **Licanos** y 1 **Trago**, patrullando el área.

7: 1 **Babosa Gigante**, buscando comida.

8: 1d3 **Arañas de las Cavernas** que atacan desde el techo, con el beneficio de la sorpresa.

9-10: 1d6 **Sirvientes Esqueleto**, llevando cosas a o de la sección 67.

Las estadísticas para estas criaturas se pueden encontrar en las dos páginas anteriores.

Resumen

Estas habitaciones son los antiguos almacenes del palacio. Aquí hay cofres y ánforas con vino, grano, telas y todo tipo de provisiones. Algunos materiales aún son útiles, debido a la magia de la Tumba. A menos que se indique lo contrario ningún almacén tiene luz.

Reglas Especiales: Varios habitantes de la Tumba vagan o patrullan esta área con frecuencia. Esto se refleja con un posible *encuentro aleatorio* en algunas de las secciones (como queda mencionado en detalle en su descripción). Cuando los héroes entren en dichas secciones, el Maze Master deberá tirar 1d10 y consultar la Tabla de Encuentros de abajo. Cada uno de los encuentros sólo puede ocurrir una vez cada medio día: si el resultado indica un Encuentro que ya ha ocurrido en las últimas doce horas, considéralo el resultado 1-3.

Secciones

50 – El Gran Corredor

Descripción: Iluminan este pasillo lámparas de llamas verdes. En los muros hay frescos que muestran el día a día en el palacio: artesanos creando objetos, sacerdotes realizando ceremonias, y escribas y otros administradores de la burocracia del palacio.

Encuentros: Ninguno al principio pero ver *Registro Completo* abajo.

Trampas: La puerta de la sección 76 tiene una trampa creada por el Sacerdote de los Huesos (ver sección 76). La puerta a la sección 70 tiene una trampa mágica que hace muy difícil encontrar la entrada (ver sección 70).

Registro Completo: Si los personajes se quedan en el corredor durante quince minutos, el Maze Master deberá tirar en la tabla de *Encuentros Aleatorios* para esta área. Reemplaza los resultados 1-4 con esto:

1-2: Nada.

3: El **Lamparero**, un espíritu etéreo, enciende las lámparas consumidas.

4: Una procesión de **Apariciones** que avanza con lentitud desde la sección 105 al Templo de Poseidón (área 7), el Templo de Rea (área 10) o la Cripta del Sacerdote de los Huesos (área 11)

5 o más: Ver tabla normal.

51 – Almacén (Vino)

Descripción: Esta sala está llena de grandes ánforas de vino.

Encuentros: Tira 1d10 en la tabla de *Encuentros Aleatorios* de la p 69.

52 – Almacén (Aceite)

Descripción: Esta sala está llena de grandes ánforas de aceite.

Encuentros: Tira 1d10 en la tabla de *Encuentros Aleatorios* de la p 69.

Registro Completo: En una esquina de la sala hay una baldosa suelta del suelo que cubre la entrada al túnel subterráneo. Para ver la entrada oculta los héroes deben pasar una tirada de Detección (número objetivo 15). El túnel se dirige al sur hasta una intersección con dos túneles que van al sur y al oeste. Si los héroes van al sur, llegan a la sección 46, donde hay una trampa de pozo. Si siguen el túnel del oeste, llegan a la sección 7.

53 – Almacén (Telas)

Descripción: Esta sala está llena de telas podridas.

Encuentros: Un **Fantasma** mora esta sección. Se muestra como un joven sastre que examina las telas. Ignora a los héroes hasta que tocan las telas. Luego, les ataca hasta ser destruido o hasta que los héroes abandonan el almacén.

Registro Completo: Si el Fantasma es destruido, la próxima vez que los personajes entren en el área, el Maze Master deberá tirar en la tabla de Encuentros Aleatorios de esta área.

54 – Almacén (Madera)

Descripción: Esta sala está llena de varias planchas y tableros de madera podrida.

Encuentros: Tira 1d10 en la tabla de *Encuentros Aleatorios* de la p 69.

Fantasma (Sección 53)

Taxonomía: Espíritu

Descripción: Los Fantasmas normalmente parecen humanos translúcidos e intangibles; ver *Encuentros* arriba en la sección 53 para la descripción de un fantasma concreto.

Tamaño: Mediana

Ferocidad: Agresiva

Astucia: Alerta

Mística: Preternatural

Movimiento: 18 m.

Iniciativa: 14

Melé: n/a

Daño: Especial

Clase de Defensa: 16

PGs Totales: 8

Detección / Evasión: +6/+4

Fortaleza Mística: +8

Habilidades Especiales: Temible, Etéreo, Drenar Energía Vital (toque), Resistencia a la Magia, Sexto Sentido, Acechante (18).

Como todos los seres Etéreos, a los Fantasmas no se les puede herir con armas mundanas u otras maneras y no pueden infligir daño físico a seres materiales (excepto con su habilidad de Drenar Energía Vital).

Recompensas: Gloria 85, Sabiduría160.

55 – Almacén (Documentos)

Descripción: Esta sala está llena de tablillas con notas en un idioma extraño. Es posible que uno de los tres Sabios (o un Filósofo) pueda descifrarlo. Sin embargo estas inscripciones no son más que notas inútiles sobre compras, ventas y mercancía almacenada.

Encuentros: Tira 1d10 en la tabla de *Encuentros Aleatorios* de la p 69.

56 – Almacén (Herramientas)

Descripción: Esta sala está llena de clavos y herramientas de bronce.

Encuentros: Tira 1d10 en la tabla de *Encuentros Aleatorios* de la p 69.

57 – Almacén (Telas & Pieles)

Descripción: Esta sala está llena de telas y alfombras.

Encuentros: Tira 1d10 en la tabla de *Encuentros Aleatorios* de la p 69.

58 – Almacén (Espejos & Lámparas)

Descripción: Esta sala está llena de espejos de plata pulida, lámparas y varias telas de bellos colores. Todo el material tiene una capa de polvo, pero tiene buen aspecto. Esta sala está iluminada con lámparas normales (no como las lámparas verdes del corredor).

Encuentros: Una **Empusa** (sin Poderes Psíquicos) vive en esta sala, alimentándose con los Hombres Salvajes y otros seres vivos que apresa.

59 – Almacén (Aceite)

Descripción: Esa sala está llena de grandes ánforas de aceite.

Empusa (sección 58)

Taxonomía: Espíritu

Descripción: Bellas (aunque chupasangres) tentadoras no-muertas. Las Empusas son los engendros vampíricos de brujas seductoras que han entregado su alma a Hécate, diosa de la oscuridad, a cambio de la eterna no vida.

Tamaño: Mediana

Ferocidad: Peligrosa

Astucia: Ladina

Mística: Preternatural

Movimiento: 27 m.

Iniciativa: 23

Melé: +5

Daño: Drenar energía.

Clase de Defensa: 18

PGs Totales: 16

Detección / Evasión: +10 / +14

Fortaleza Mística: +8

Habilidades Especiales: Temible, Presa (Fortaleza = 16), Drenar Energía Vital (beso; sólo contra víctimas inmovilizadas), Veloz como el Rayo, Resistencia a la Magia, Sexto Sentido, Acechante (20), Vigor Sobrenatural, Agilidad Sobrenatural, Trepamuros.

Recompensas: Gloria 120, Sabiduría 140.

Nota: La exposición de una Empusa a la luz del día le provoca 1d6 de daño por asalto de combate. Este daño no puede regenerarse. Una Empusa muerta se convierte en polvo.

Encuentros: Tira 1d10 en la tabla de *Encuentros Aleatorios* de la p 69.

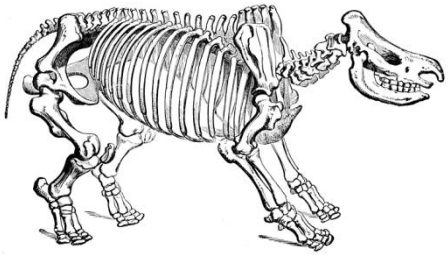
60 – Almacén (Aceite)

Descripción: Esa sala está llena de grandes ánforas de aceite.

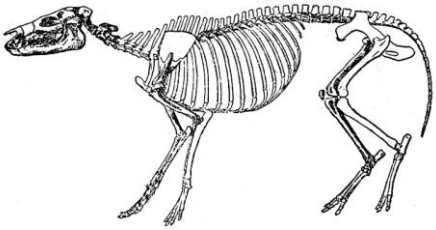
Encuentros: Tira 1d10 en la tabla de *Encuentros Aleatorios* de la p 69.

61 – Almacén (Animales)

Descripción: Esa sala está llena de esqueletos de pájaros, cerdos y otros animales, largo tiempo fallecidos.



Encuentros: Los varios **Esqueletos Animales** se animan si los héroes se quedan aquí más de cinco asaltos. Individualmente, estos pequeños esqueletos no son rápidos ni especialmente peligrosos, pero hay muchos; 1d6 Animales Esqueleto atacarán a cada héroe (recuerda que los humanos y otras criaturas de tamaño mediano pueden atacar a dos oponentes Pequeños diferentes por asalto de combate).



Animal Esqueleto

Taxonomía: Animado

Descripción: Ver texto principal.

Tamaño: Pequeño

Ferocidad: Agresiva

Astucia: Corriente

Mística: Extraño

Movimiento: 13,5 m.

Iniciativa: 11

Melé: +2

Daño: 1d3 (colmillos, garras, etc.)

Clase de Defensa: 13

PGs Totales: 4

Detección / Evasión: 0

Fortaleza Mística: +2

Habilidades Especiales: Sin Mente.

Recompensas: Gloria 4, Sabiduría 10.

Sombra

Taxonomía: Espíritu

Descripción: Etéreo espíritu de la oscuridad que absorbe la vida y que parece la sombra de un humano.

Tamaño: Mediana (dos dimensiones)

Ferocidad: Peligrosa

Astucia: Sagaz

Mística: Ultraterreno

Movimiento: 18 m.

Iniciativa: 16

Melé: n/a

Daño: Ver abajo

Clase de Defensa: 17

PGs Totales: 12

Detección / Evasión: +8

Fortaleza Mística: +10

Habilidades Especiales: Camuflaje (como sombra, 26), Etéreo, Drenar Energía Vital (toque), Resistencia a la Magia, Sexto Sentido, Acechante (22), Agilidad Sobrenatural, Trepamuros.

Como a todos los seres Etéreos, a las Sombras no se les puede dañar con armas mundanas; sólo les puede dañar con magia. Su único ataque físico es su toque de Drenar Energía Vital.

Recompensas: Gloria 110, Sabiduría 140.

62 – Almacén (Especias)

Descripción: Esa sala está llena de pequeñas cajas con diferentes especias dentro. Algunas aún se pueden usar.

Encuentros: 1d6 **Sombras** aparecen en la sala si una fuente de luz ilumina la sección. Atacan de inmediato al que porte la luz. Si destruyen una Sombra, otra aparece dos asaltos más tarde, siempre que haya una fuente de luz en la sala.

63 – Almacén (Mármol)

Descripción: Esa sala está llena de bloques de mármol. Hay herramientas de tallado colgando en los muros.

Encuentros: Tira 1d10 en la tabla de *Encuentros Aleatorios* de la p 69.

Rata

Taxonomía: Bestia

Descripción: Rata corriente.

Tamaño: Diminuta

Ferocidad: Agresiva

Astucia: Alerta

Mística: Normal

Movimiento: 9 m.'

Iniciativa: 14

Melé: +3

Daño: 1pt (dientes & garras)

Clase de Defensa: 14

PGs Totales: 2

Detección / Evasión: +6 / +4

Fortaleza Mística: 0

Habilidades Especiales: Galopar, Sentidos Agudizados, Acechante (20), Agilidad Sobrenatural.

Recompensas: Ninguna (sólo son ratas).

64 – Almacén (Grano)

Descripción: Un almacén lleno de grano... ¡y ratas!

Encuentros: Esta sala es el hogar de un gran enjambre de **Ratas**. Si los héroes se quedan en el almacén más de cinco asaltos, las ratas se inquietan y atacan a los héroes. Este frenético ataque durará 1d6 asaltos de combate, en los que cada héroe que quede en la habitación será atacado por 1d6 nuevas ratas. Recuerda que los humanos y otros seres de tamaño mediano pueden atacar a hasta cuatro objetivos diferentes de tamaño Diminuto en el mismo asalto. Las ratas son demasiado numerosas como para ser exterminadas pero huirán de inmediato ante el fuego o cuando pasen los 1-6 asaltos, dispersándose por el pasillo...

65 – Almacén (Grano)

Descripción: Como la sección 64, este almacén también está lleno de grano y ratas.

Encuentros: Un enjambre de **Ratas** que actúa como el enjambre de la sección 64.

66 – Almacén (Metal)

Descripción: Esta sala estaba llena de lingotes de bronce y cobre, pero fue saqueada hace mucho por los ocupantes de la Tumba y ahora está vacía.

Encuentros: Tira 1d10 en la tabla de *Encuentros Aleatorios* de la p 69.

67 – Almacén

Descripción: Esta sala está iluminada por lámparas de aceite y está llena de grandes ánforas y cofres de varias mercancías.

Encuentros: Cuatro **Hombres de Hierro** guardan esta sección. Atacan a cualquier intruso que no sepa la contraseña. Sólo el Escriba Fantasma en la sección 69 la conoce. Si los Guerreros son destruidos, se reparan a una tasa de un Guerrero por día.

Guerrero de Hierro

Taxonomía: Animado

Descripción: Estatuas de hierro de hoplitas animados con armas y armaduras integradas.

Tamaño: Mediana

Ferocidad: Mortal

Astucia: Corriente

Mística: Extraño

Movimiento: 18 m.

Iniciativa: 13

Melé: +6

Daño: 1d6 (arma)

Clase de Defensa: 19 (con escudo)

PGs Totales: 20

Detección / Evasión: 0

Fortaleza Mística: +2

Habilidades Especiales: Cargar a la Batalla (Iniciativa 15, Melé +8), Sin Mente, Armadura Natural, Vigor Sobrenatural.

Habilidad Única: Los Guerreros de Hierro pueden utilizar la táctica especial de *Muro de Escudos* (ver *Manual del Jugador*, Pág. 24).

Recompensas: Gloria 75, Sabiduría 20.

Sirviente Esqueleto

Taxonomía: Animado

Descripción: Esqueleto humano animado por la oscura nigromancia. Al contrario que los Esqueletos descritos en el *Compendio de Criaturas*, estos no son guerreros y no lucharán a menos que les ataquen primero. Están desarmados y sólo hacen 1d3 de daño por ataque.

Tamaño: Mediana

Ferocidad: Pacífica

Astucia: Corriente

Mística: Extraño

Movimiento: 18 m.

Iniciativa: 12

Melé: 0

Daño: 1d3 (huesos)

Clase de Defensa: 15

PGs Totales: 4

Detección / Evasión: 0

Fortaleza Mística: +2

Habilidades Especiales: Temible, Sin Mente.

Recompensas: Ninguna. Estos seres sólo son inofensivos sirvientes animados

Registro Completo: Si los héroes se quedan en esta sala durante más de quince minutos, el Maze Master tendrá que tirar 1d6 y mirar la siguiente tabla:

1-3: 1d6 **Sirvientes Esqueleto** traen mercancía de la sección 110 y la guaran en los cofres y ánforas.

4-6: 1d6 **Sirvientes Esqueleto** cogen las mercancías de esta sección y las llevan a través de la sección 50 a los almacenes.

68 – Almacén (Esqueletos)

Descripción: Esta sala está iluminada por lámparas de aceite y está *llena* de Esqueletos.

Encuentros: Veinticuatro **Sirvientes Esqueleto** esperan en esta sección hasta que uno se activa y va a la sección 69. Unos minutos después, el mismo Sirviente Esqueleto regresa con una tablilla de cera y da órdenes silenciosas a 16 Esqueletos. Juntos, van a la sección 67, cogen mercancías y las llevan a otra sección de la Tumba.

69 – Oficina

Descripción: Esta sala está iluminada con lámparas de aceite. Hay grandes estanterías en los muros, que guardan varias baratijas y muchas tablillas de barro con notas. En la esquina más alejada una pequeña pluma se mueve sobre una mesa de trabajo.

Encuentros: Si los héroes se acercan al escritorio, un **Fantasma** aparece detrás; es el escriba al cargo del inventario de los almacenes. De vez en cuando un Sirviente Esqueleto llega aquí, recibe órdenes del Escriba Fantasma y se marcha. Si los héroes intentan hablar les dice que está muy ocupado. Si tocan las tablillas, primero les amonesta; si ignoran la advertencia y lo vuelven a hacer, ataca con la ayuda de los **Guerreros de Hierro** de la sección 67.

Registro Completo: Si los héroes examinan la sala, encuentran varios cofres con joyas valiosas, incluyendo 4 rubíes rojos (140 minas de plata cada uno), una bolsa con 500 minas de plata y varias joyas (valoradas en 2d10 x 100 minas de plata).

Escriba Fantasma

Taxonomía: Espíritu

Descripción: Un viejo gruñón etéreo.

Tamaño: Mediana

Ferocidad: Agresiva

Astucia: Alerta

Mística: Preternatural

Movimiento: 18 m.

Iniciativa: 14

Melé: n/a

Daño: Especial

Clase de Defensa: 16

PGs Totales: 8

Detección / Evasión: +6/+4

Fortaleza Mística: +8

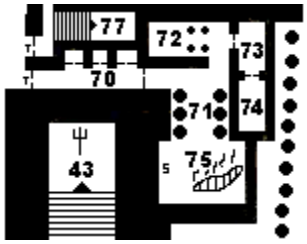
Habilidades Especiales: Temible, Etéreo, Drenar Energía Vital (toque), Resistencia a la Magia, Sexto Sentido, Acechante (18).

Como todos los seres Etéreos, a los Fantasmas no se les puede herir con armas mundanas. Su único modo de ataque es su Drenar Energía Vital.

Recompensas: Gloria 85, Sabiduría160.

Área 10: Templo de Rea

Secciones 70-75



Resumen

Esta área es el templo de Rea, madre de Zeus y una de las Diosas más veneradas en la Antigua Proteus. Rea se ha alzado como reacción a las acciones de Parmenio, para hacer frente al Minotauro y restaurar el orden en la Tumba.

Rea ha enviado sueños proféticos a los Hombres Salvajes de la Tumba y a la Tribu Sangrenegra de los Trogloditas.

Además, ha invocado a un grupo de poderosas Serpientes que han atacado a las Brujas y a la horda del Minotauro. Rea está convocando ahora a más seguidores, como a los centauros de Aquio y a los héroes.

Reglas Especiales: Para proteger su templo, Rea ha invocado espíritus, Serpientes y el poder de la Tierra. Éste último poder se manifiesta como sigue: si alguien usa un arma de melé en el Templo ésta se romperá de forma automática si el dado de daño muestra un resultado de 5 o 6. Hasta las armas mágicas están sujetas a este poder aunque sólo se romperán si se saca un 6 de daño. En todos los casos, el daño obtenido queda infligido antes de que el arma se rompa. Sólo los aliados de Rea (como los espíritus de la sección 70 o los héroes si consiguen la Bendición de Rea) son inmunes a este efecto mágico.

70 – Entrada al Templo

Descripción: La entrada del templo está protegida por una trampa mágica. Si los héroes la sortean y cruzan la puerta, de los nichos en el muro norte aparecen los guardianes de templo, tres poderosos espíritus, siervos de Rea. Esta sala está en oscuridad absoluta.

Encuentros: La entrada del templo de Rea está protegida por tres espíritus guardianes: la **Dura Tierra**, el **Reptador Negro** y la **Mirada de Piedra**. Sus estadísticas se encuentran en la página siguiente. El primer Espíritu aparece en el primer asalto. El segundo en el tercer asalto. El último Espíritu se muestra en el quinto asalto. Atacan de inmediato y continúan hasta que son destruidos o sus oponentes han muerto. Si una sacerdotisa de Rea o Deméter está en el grupo, los espíritus no la atacan.

Trampas: La puerta del templo tiene una trampa mágica que hace que ésta sea invisible. Sólo los seres aliados con Rea pueden ver a través de la ilusión. Para ver la puerta, los héroes deben pasar una tirada de salvación de Fortaleza Mística (numero objetivo 17). A los seguidores de Rea (como los Hombres Salvajes o los Trogloditas) no les afecta esta trampa.

Tesoro: Si los espíritus son destruidos, cada uno deja una joya tras de sí: un rubí, una esmeralda y un zafiro, valorados en 1d6 x 100 minas de plata cada uno.

Registro Completo: Si los héroes dejan las joyas en el suelo, los espíritus reaparecen en 1d6 asaltos.

Primer Espíritu ("La Dura Tierra")

Taxonomía: Espíritu.

Descripción: El primer espíritu toma la forma de un robusto humanoide hecho de madera, con fuertes brazos y tentáculos vegetales que usa para enredar a sus oponentes.

Tamaño: Mediano

Ferocidad: Peligrosa

Astucia: Alerta

Mística: Preternatural

Movimiento: 18 m.

Iniciativa: 13

Melé: +4

Daño: 1d6 (puños)

Clase de Defensa: 18

PGs Totales: 16

Detección / Evasión: +2/+2

Fortaleza Mística: +8

Habilidades Especiales: Daño Aplastante, Enredar (tentáculos, alcance 3 m. FOR 16), Presa (FOR = 16), Resistencia a la Magia, Armadura Natural, Regeneración (1 PG/ asalto), Vigor Sobrenatural.

Recompensas: Gloria 95, Sabiduría 80.

Segundo Espíritu ("El Reptador Negro")

Taxonomía: Espíritu.

Descripción: El segundo espíritu toma la forma de una gran araña negra. Tiene el poder de escupir ácido y usa su arma de aliento para atacar a sus rivales desde la parte alta del techo.

Tamaño: Mediano

Ferocidad: Peligrosa

Astucia: Alerta

Mística: Preternatural

Movimiento: 18 m.

Iniciativa: 15

Melé: +5

Daño: 1d6 (mordisco)

Clase de Defensa: 18

PGs Totales: 16

Detección / Evasión: +2/+4

Fortaleza Mística: +8

Habilidades Especiales: Arma de Aliento (ácido, 6 m.), Camuflaje, Resistencia a la Magia, Regeneración (1 PG/ asalto), Acechante (16), Vigor Sobrenatural, Piel Dura, Agilidad Sobrenatural, Trepamuros.

Recompensas: Gloria 105, Sabiduría 120.

La Tierra Dura, con sus tentáculos vegetales

Tercer Espíritu ("La Mirada de Piedra")

Taxonomía: Espíritu.

Descripción: El tercer espíritu toma la forma de una mujer encapuchada con un cuchillo.

Tamaño: Mediano

Ferocidad: Peligrosa

Astucia: Alerta

Mística: Ultraterreno

Movimiento: 18 m.

Iniciativa: 13

Melé: +4

Daño: 1d3 (cuchillo)

Clase de Defensa: 15

PGs Totales: 16

Detección / Evasión: +2/+2

Fortaleza Mística: +10

Habilidades Especiales: Petrificación (18 m. especial), Resistencia a la Magia, Regeneración (1 PG/ asalto), Vigor Sobrenatural.

Recompensas: Gloria 105, Sabiduría 160.

Para usar su habilidad de Petrificación, el espíritu se descubre la capucha y se corta en la cara con el cuchillo mientras mira a uno de sus oponentes. Al contrario que otros ataques de Petrificación, éste lleva un asalto de combate prepararlo, durante el cual el espíritu no puede intentar realizar otra forma de ataque.

71 – Templo Exterior

Descripción: Esta sala está iluminada por una luz que viene del sur (el pozo en la sección 75).

72 – Santuario de la Tierra

Descripción: Esta sala es un santuario a las hijas de Rea, diosas del grano. En esta habitación hay tres estatua de diosas, una por cada muro. Esta sala no está iluminada.

Tesoro: Junto a los pies de cada estatua hay ofrendas de comida, grano y joyas. Si los héroes cogen algún objeto, la sala tiembla. Si lo cogen de todos modos, el techo tiembla y cae sobre ellos, causando 1d6 de daño por asalto hasta que los héroes abandonen el área. El terremoto continúa en todas las secciones de esta área, excepto en la 75, y sólo se detiene si los héroes dejan las ofrendas en el santuario.

Registro Completo: Dos de las estatuas son Deméter y Artemis. La tercera es una joven diosa, que los héroes no reconocen, que viste con un yelmo y porta un hacha de doble filo,

73 – Almacén

Descripción: Este es un almacén para objetos usados en ceremonias rituales: ropas, máscaras, ramas de árboles sagrados, etc. La sala no está iluminada.

Tesoro: Los objetos no tienen valor, excepto para los cultos de la Diosa de la Tierra. Si alguien lleva los objetos a un templo de Deméter o Ártemis, sus sacerdotisas les pagarán hasta 500 minas de plata. La mayoría de estos objetos (máscaras, vestimentas, etc.) tienen un valor de Car de 1 cada uno.

74 – Cámara del Tesoro

Descripción: En esta sala se guardan los tesoros más sagrados del culto. La pieza central es un gran carro con ruedas donde se ponía la estatua de Rea en los días sagrados y se sacaba fuera del templo en procesión.

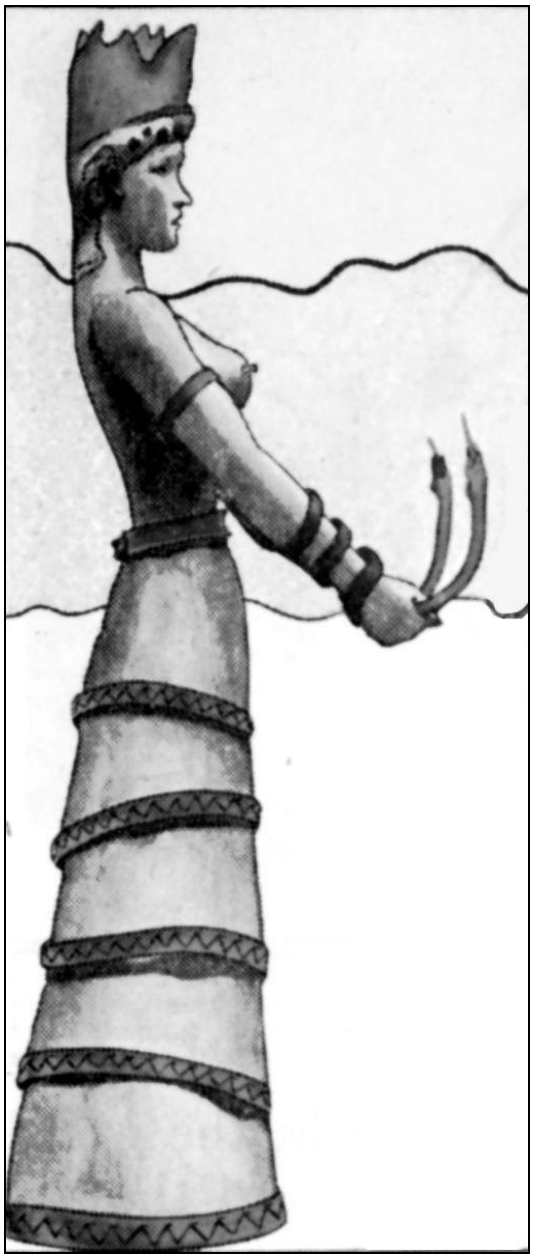
Tesoro: En el carro hay dos ollas llenas de monedas de oro. En cada olla hay aproximadamente 100 monedas de oro (una pequeña fortuna, pues cada moneda está valorada en 100 minas de plata). Cada olla tiene un valor de Car de 1. En el muro hay máscaras de oro y varios adornos: el conjunto completo equivale a un total de 6 puntos de Car, con un valor de 1d6 x 50 minas de plata por cada punto de Carga.

75 – Templo Interior

Descripción: Este es el templo interior que alberga la estatua de Rea, madre de Zeus. La sala está iluminada por una luz roja que proviene de una gran grieta abierta en la parte sureste de la sala. A veces una columna de humo negro se eleva desde la grieta. El suelo está cubierto por cientos de serpientes. La estatua de Rea, una diosa con una serpiente enroscada en cada brazo, está situada en la “S” del mapa.

Encuentros: Cientos de **serpientes**. Las serpientes ignoran a los héroes al principio, pero pronto se inquietan y los héroes tendrán que usar las antorchas para mantener a las más audaces a raya. Si los héroes se quedan más de quince minutos en la sala, el Maze Master deberá tirar 1d6 cada cinco minutos por cada personaje. Si sale un 6 el héroe es mordido, y si falla una tirada de salvación de Vigor Físico (número objetivo 15), cae inconsciente y tiene un sueño profético (ver abajo).

Registro Completo: Si los héroes miran en la grieta ven un pozo sin fin con inmensos fuegos a gran distancia. De la grieta emana vapor y calor. Si los héroes se arrodillan ante la estatua de Rea y le ruegan ayuda, las serpientes caen sobre los héroes y les muerden hasta que caen inconscientes. Después tienen un sueño Profético (ver *El Sueño Profético* en la siguiente página).



La estatua de la Gran Diosa Rea

El Sueño Profético

En el sueño (ver sección 75), los héroes están en un gran patio (si ya la han visitado, reconocen la sección 100). Hay jóvenes que saltan por encima de un toro, usando una pértiga. Un noble Rey y su Reina presiden la ceremonia desde un palco. Uno de los jóvenes es corneado por el toro y muere. La bestia que mató al joven se alza sobre sus dos patas y se transforma en un Minotauro.

Después, un mujer habla con el Rey, coge un hacha de doble filo y salta al patio. Lucha con el Minotauro y le derrota. El Rey y la Reina sonríen y se levantan y después se alejan hasta que llegan a un megarón (gran salón) donde se sientan en altos tronos. La gente a su alrededor envejece y muere, pero los monarcas no se ven alterados. Cuando todos se han visto reducidos a polvo, un grupo de Apariciones llega y se arrodillan. El Rey y la Reina les escuchan y pronuncian un veredicto. Los héroes escuchan una voz, o más bien sienten una vibración en sus pechos: *"Así es como debe ser."*

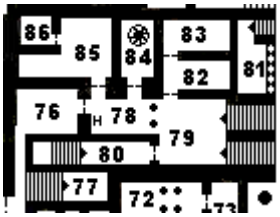
Ahora la escena cambia. Un grupo de gente está de nuevo en el gran patio, y son arrojadas a la gran grieta del centro de éste, mientras que una vieja mujer y un joven hombre observan. De la grieta se alzan gritos y poco después, el Minotauro que vieron previamente aparece. El Minotauro aúlla y otros monstruos se surgen de la grieta, obedeciendo su llamada. La voz vuelve a hablar: *"Así es como no tiene que ser."*

La imagen de un hacha de doble filo aparece en el sueño de los héroes. La voz les dice: *"Buscad la sagrada Labrys en el Templo de la Diosa del Hacha. Debéis ganar la bendición del Rey para conseguir el Hacha. Sólo con el Hacha podréis destruir al Minotauro. Marchad, con la Bendición de Rea."*

Después los héroes despiertan. Las serpientes están pasando sus lenguas por los ojos y oídos de los héroes. De ahora en adelante, los héroes podrán ver y oír claramente las formas y sonidos de las Apariciones, Fantasmas y Espíritus que vagan por la Tumba; en lugar de cráneos flotantes y luces verdes verán hombres y mujeres con candiles en sus manos. Además, los héroes tiene la Bendición de Rea: los Trogloditas y Hombres Salvajes reaccionan de forma favorable a estos héroes sagrados. Las Serpientes invocadas por Rea también actúan favorablemente hacia los héroes aunque no obedecen sus órdenes.

Área 11: Templo del Inframundo

Secciones 76-86



Resumen

Una área peligrosa de la Tumba, habitada por los restos animados de los perdidos y condenados. La mayor parte del complejo es un templo a Hades y el Inframundo. Aquí se encuentra el cubil del Sacerdote de los Huesos, una entidad que fue sacerdote de Hades cuando aún vivía, y ahora reina sobre los espíritus condenados.

Reglas Especiales: El aura de muerte que imprenta esta área es casi una sensación física que atemoriza a los seres vivos: provoca una penalización de -2 a todas las tiradas de salvación de Fortaleza Mística y Evadir Peligros. Además, los personajes no serán capaces de recuperar PGs perdidos, ni por medios mágicos, en esta área.

Secciones

76 – Sala de Guardia

Descripción: En los muros de esta sala hay manchas oscuras que parecen representar a gente en posturas extrañas, como si estuvieran sufriendo. La sala está iluminada con antorchas de llamas verdes. El suelo está cubierto de huesos humanos. Un grupo de esqueletos armados con lanzas y escudos protegen la habitación.

Encuentros: Diez **Esqueletos** siempre están activos aquí. Están armados con espadas y atacan a cualquier intruso que entre en la sala. Si algún Esqueleto es destruido, una sombra en el muro flota hasta un grupo de huesos y transcurridos tres asaltos, un nuevo Esqueleto se anima. Hay un número ilimitado de Esqueletos en la sala. Sus estadísticas están en la siguiente página.

Trampas: En la puerta a la sección 50 hay un rostro de piedra. Si los héroes abren la puerta, un gas sale de su boca. Tipo: interior; Efecto: veneno; tirada de salvación de Vigor Físico (número objetivo 15) o muerte en 1d6 asaltos; Valor de Ocultación 15; Valor de Peligro 16. Todos en un radio de 1d6 m. serán afectados por la nube. Esta trampa muy elaborada se recarga automáticamente tras cada uso. Este diabólico mecanismo nigromántico fue creado por el Sacerdote de los Huesos para neutralizar ladrones, aventureros y otros intrusos.

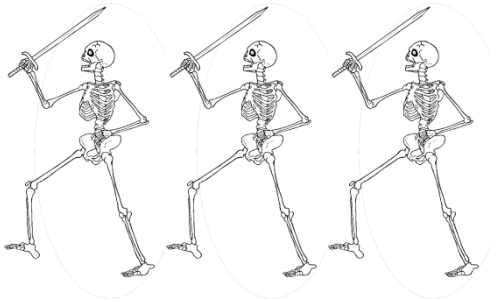
Registro Completo: En esta sala sólo hay huesos.

77 – Escaleras a la Torre Vigía

Descripción: Estas escaleras llevan al segundo piso de la Tumba. Están iluminadas por la luz de la luna o el sol que entra desde arriba.

Encuentros: Un **Fantasma** protege las escaleras. Aparece como un soldado etéreo vestido con armadura completa, con lanza y escudo, aunque su única forma de ataque es su Drenar Energía Vital, que realiza tocando a la víctima con la punta de su lanza (considéralo un ataque de *toque*). Si alguien intenta subir las escaleras, alza su mano. Si los héroes siguen avanzando, el espectro prepara su lanza y escudo y ataca.

Registro Completo: Si el Fantasma es derrotado, la próxima vez que los héroes entren en sala, el Sacerdote de los Huesos habrá enviado un guardián nuevo. El Maze Master deberá tirar 1d6:



1-2: 1d6 **Esqueletos**.

3-4: 1d6 **Sabuesos de Estigia**.

5: 1d6 **Sombras**.

6: 1 **Empusa** (sin Poderes Psíquicos).

Sombra

Taxonomía: Espíritu

Descripción: Etéreo espíritu de la oscuridad que absorbe la vida y que parece la sombra de un humano.

Tamaño: Mediana (dos dimensiones)

Ferocidad: Peligrosa

Astucia: Sagaz

Mística: Ultraterreno

Movimiento: 18 m.

Iniciativa: 16

Melé: n/a

Daño: Ver abajo

Clase de Defensa: 17

PGs Totales: 12

Detección / Evasión: +8

Fortaleza Mística: +10

Habilidades Especiales: Camuflaje (como sombra, 26), Etéreo, Drenar Energía Vital (toque), Resistencia a la Magia, Sexto Sentido, Acechante (22), Agilidad Sobrenatural, Trepamuros.

Como a todos los seres Etéreos, a las Sombras no se les puede dañar con armas mundanas; sólo les puede dañar con magia. Su único ataque físico es su toque de Drenar Energía Vital.

Recompensas: Gloria 110, Sabiduría 140.

Esqueleto

Taxonomía: Animado

Descripción: Al contrario que los Sirvientes Esqueleto que pueden encontrarse en otras partes de la Tumba, estos son guerreros.

Tamaño: Mediana

Ferocidad: Agresiva

Astucia: Corriente

Mística: Extraño

Movimiento: 18 m.

Iniciativa: 13

Melé: +2

Daño: 1d6 (arma)

Clase de Defensa: 15 (17 con escudo)

PGs Totales: 8

Detección / Evasión: 0

Fortaleza Mística: +2

Habilidades Especiales: Cargar a la Batalla (Iniciativa 15, Melé +4), Temible, Sin Mente.

Recompensas: Gloria 40, Sabiduría 20.

Sabueso de Estigia

Taxonomía: Animado

Descripción: Enormes perros no muertos de piedra «criados» por los nigromantes de Estigia.

Tamaño: Mediana

Ferocidad: Peligrosa

Astucia: Corriente

Mística: Extraño

Movimiento: 24 m. (96 m. al galope)

Iniciativa: 18

Melé: +4

Daño: 1d6 (garras & mordisco)

Clase de Defensa: 15

PGs Totales: 12

Detección / Evasión: +4

Fortaleza Mística: +2

Habilidades Especiales: Cargar a la Batalla (Iniciativa 20, Melé +6), Temible, Galopar, Veloz como el Rayo, Sin Mente, Sentidos Agudizados.

Recompensas: Gloria 65, Sabiduría 20.

Empusa (sección 77)

Taxonomía: Espíritu

Descripción: Bellas (aunque chupasangres) tentadoras no-muertas. Las Empusas son los engendros vampíricos de brujas seductoras que han entregado su alma a Hécate, diosa de la oscuridad, a cambio de la eterna no vida.

Tamaño: Mediana

Ferocidad: Peligrosa

Astucia: Ladina

Mística: Preternatural

Movimiento: 27 m.

Iniciativa: 23

Melé: +5

Daño: Drenar energía.

Clase de Defensa: 18

PGs Totales: 16

Detección / Evasión: +10 / +14

Fortaleza Mística: +8

Habilidades Especiales: Temible, Presa (Fortaleza = 16), Drenar Energía Vital (beso; sólo contra víctimas inmovilizadas), Veloz como el Rayo, Resistencia a la Magia, Sexto Sentido, Acechante (20), Vigor Sobrenatural, Agilidad Sobrenatural, Trepamuros.

Recompensas: Gloria 120, Sabiduría 140.

Nota: La exposición de una Empusa a la luz del día le provoca 1d6 de daño por asalto de combate. Este daño no puede regenerarse. Una Empusa muerta se convierte en polvo.

78 – Templo Interior de Hades

Descripción: En este templo hay una enorme estatua de Hades (marcada con una "H" en el mapa). La estatua representa a Hades, pero con rostro de perro y un extraño báculo retorcido. Lámparas de llamas verdes iluminan la sala.

Encuentros: Esta sala parece vacía... pero un número infinito de **Sombras** aguardan dentro de la estatua de Hades (ver *Registro Completo* abajo).

Registro Completo: Si los personajes se acercan a la estatua, notan que un frío sobrenatural emana de ella. Si tocan la estatua, deben hacer una tirada de salvación de Fortaleza Mística (número objetivo 15) o sufrir un daño masivo de 3d6. Además, tan pronto como un personaje toque la estatua, 1d6 Sombras emergen de ella y atacan a los personajes, atacándoles hasta que todos mueran o dejen el área. Cada asalto, 1d6 Sombras más salen de la estatua. Si los héroes regresan al área más tarde, las Sombras atacarán de nuevo. Sólo si los héroes tienen la Férula del Sacerdote de los Huesos (ver sección 86) podrán tocar la estatua sin peligro. Si la Férula la porta un Noble o Sacerdote, la estatua despierta y Hades les habla. No les culpa por la muerte del Sacerdote de los Huesos pero tampoco les ayudará. Si le cuentan que el Minotauro ha escapado del Tártaro, les dice que deben encontrar al Juez del Inframundo (sección 190) y pedirle que les entregue la Labrys. Si los personajes necesitan la bendición del dios para convencer al Juez (ver sección 190), Hades se la concede.

Sombra

Taxonomía: Espíritu

Descripción: Etéreo espíritu de la oscuridad que absorbe la vida y que parece la sombra de un humano.

Tamaño: Mediana (dos dimensiones)

Ferocidad: Peligrosa

Astucia: Sagaz

Mística: Ultraterreno

Movimiento: 18 m.

Iniciativa: 16

Melé: n/a

Daño: Ver abajo

Clase de Defensa: 17

PGs Totales: 12

Detección / Evasión: +8

Fortaleza Mística: +10

Habilidades Especiales: Camuflaje (como sombra, 26), Etéreo, Drenar Energía Vital (toque), Resistencia a la Magia, Sexto Sentido, Acechante (22), Agilidad Sobrenatural, Trepamuros.

Como a todos los seres Etéreos, a las Sombras no se les puede dañar con armas mundanas; sólo les puede dañar con magia. Su único ataque físico es su toque de Drenar Energía Vital.

Recompensas: Gloria 110, Sabiduría 140.

Ker

Taxonomía: Espíritu

Descripción: Las Keres (sing. *Ker*) son crueles demonesas con alas de murciélago, garras afiladas como cuchillas y colmillos puntiagudos que buscan alimentarse de la energía vital de sus víctimas, devorando sus mismísimas almas.

Tamaño: Mediana

Ferocidad: Mortal

Astucia: Sagaz

Mística: Ultraterreno

Movimiento: 18 m. (72 m. volando)

Iniciativa: 19

Melé: +7

Daño: 1d6 (garras y colmillos)

Clase de Defensa: 21

PGs Totales: 20

Detección / Evasión: +8 / +10

Fortaleza Mística: +10

Habilidades Especiales: Temible, Drenar Energía Vital (mordisco*), Resistencia a la Magia, Regeneración (1 PG / asalto), Sexto Sentido, Acechante (18), Vigor Sobrenatural, Piel Dura, Agilidad Sobrenatural, Alada.

Recompensas: Gloria 135, Sabiduría 160.

** Las víctimas que mueran por el Drenar Energía Vital del Ker no podrán ser resucitadas por ningún poder (incluyendo la Intervención Divina), ya que su alma es arrebatada por el Ker y enviada directamente al Hades en el mismo momento de su muerte.*

79 – Templo Exterior de Hades

Descripción: Dos grandes escalinatas conducen a esta sala desde el atrio central (sección 100). Esta sala tiene un alto techo abovedado y la iluminan múltiples lámparas de llamas verdes. En los muros hay frescos que muestran escenas de gente sufriendo y dibujos del Tártaro. El techo está lleno de formas flotantes de brillantes ojos verdes.

Encuentros: Docenas de **Apariciones** flotan en la sala. Todas ignoran a los héroes.

Registro Completo: Si los héroes se quedan en la sala, verán muchas más Apariciones yendo a las secciones 82 o 78, pero ninguna hacia el atrio (sección 100). Si esperan media hora, el Lamparero vendrá a encender las lámparas consumidas.

80 – Escalera al Inframundo

Descripción: Esta larga sala tiene escaleras que descienden a la profunda oscuridad. De hecho, descienden al Inframundo.

Encuentros: Una **Ker** se materializa si los héroes intentan bajar las escaleras. Primero, les hace una advertencia. Si la ignoran, ataca. El Espíritu puede seguir a los héroes hasta las salas 78 y 79 pero no más allá.

Registro Completo: Si los héroes derrotan a la Ker y bajan las escaleras, tras un descenso de cinco días llegan al Inframundo. El destino de los héroes en dicho lugar queda más allá del alcance de esta aventura...

81 – Balcón

Descripción: Si los héroes suben las escaleras llegan a un balcón desde el que tendrán una buena vista del atrio principal.

Registro Completo: Desde esta posición los héroes pueden ver el atrio. El Maze Master deberá tirar en la tabla de Encuentros Aleatorios del atrio central (sección 100) para ver si hay alguien allí en ese momento. No se puede ver a los héroes desde el atrio.

82 – Sala de las Apariciones

Descripción: Esta sala está llena de Apariciones flotando en el techo.

Encuentros: Docenas de **Apariciones**, que ignoran a los héroes.

Registro Completo: Si los héroes se quedan en la sala durante media hora, el Lamparero viene desde la sección 79 y va a la 83. Su antorcha está apagada pero cuando regresa, minutos después, la antorcha está encendida de nuevo.

83 – Sala del Fuego Verde

Descripción: Esta sala está llena de Apariciones de brillantes ojos verdes. No atacan a los héroes, pero hacen muecas y les gritan, tratando de atemorizarles. Parecen llenos de cólera.

Encuentros: Docenas de **Apariciones**, que ignoran a los héroes.

Registro Completo: Si esperan media hora, el Lamparero llega de la sección 82. Su antorcha está apagada. Ignora a los héroes, se coloca en el centro de la sala y alza su antorcha. Flotando alrededor de la antorcha las Apariciones tratan de morderla y golpearla con sus manos intangibles. En poco tiempo, la antorcha se enciende de nuevo por el poder, odio y rabia de las Apariciones, ardiendo con fuego verde y el Lamparero abandona la habitación para continuar con su eterna tarea de encender las antorchas de la Tumba.

84 – El Pozo

Descripción: En esta sala hay un gran pozo desde el que emana una luz verde. Un gran número de Apariciones flotan en la sala, intentando esconderse del Cacodemonio que las está capturando y arrojando al pozo.

Encuentros: Un **Cacodemonio** está ocupado lanzando Apariciones al Tártaro. Tira 1d6 cada asalto. Con un 5-6, el demonio se fija en los héroes y ataca.

Registro Completo: Si los héroes matan al Cacodemonio podrán mirar en el pozo. Verán un túnel descendente lleno de Apariciones que intentan no caer en el Tártaro. Los héroes deben hacer una tirada de Fortaleza Mística (número objetivo 15). Si fallan, intentan lanzarse al pozo y deben ser agarrados por sus compañeros. Si sacan la tirada, podrán alejarse del pozo. En ambos casos, tras mirar en el Tártaro, los héroes ya jamás temerán a Fantasmas y otros Espíritus, ganando un bono *permanente* de +2 a todas sus tiradas de Fortaleza Mística y Melé contra Espíritus.

Cacodemonio

Taxonomía: Espíritu

Descripción: Malicioso espíritu del Caos y la devastación; le encanta desatar la destrucción entre los pobres mortales. Tiene una apariencia vagamente humanoide aunque esté hecho de pura energía Caótica.

Tamaño: Mediana

Ferocidad: Mortal

Astucia: Ladina

Mística: Ultraterreno

Movimiento: 24 m.

Iniciativa: 22

Melé: n/a

Daño: Especial

Clase de Defensa: 17

PGs Totales: 16

Detección / Evasión: +10 / +14

Fortaleza Mística: +10

Habilidades Especiales: Etéreo, Drenar Energía Vital (toque), Veloz como el Rayo, Resistencia a la Magia, Poderes Psíquicos (Don Psíquico 6, Fuerza Mística 18, 24 puntos de Poder), Sexto Sentido, Agilidad Sobrenatural.

Recompensas: Gloria 145, Sabiduría 540

85 – Cripta del Sacerdote de los Huesos

Descripción: Las sala está iluminada con lámparas de llamas verdes. Seis pálidos sacerdotes susurran palabras rituales largo tiempo olvidadas en la tierra de los vivos.

Encuentros: Seis **Sacerdotes de los Huesos Menores** de pie en esta sala, cantando salmos a Hades. Sus cuerpos marchitos aún visten las vestimentas del sacerdocio. En cuanto los héroes entren en la sala, los Sacerdotes de los Huesos atacan con sus retorcidas férulas nigrománticas (ver abajo). Tras cinco asaltos, el gran Sacerdote de los Huesos vendrá de la sección 86 y se unirá a la lucha.

Tesoro: Las **Férulas de los Sacerdotes de los Huesos Menores** (Car 1) son artefactos nigrománticos imbuidos con la habilidad de Drenar Energía Vital (trátalo como ataque de

Toque). También pueden usarse como toscos garrotes de 1d3 de daño (o 1d6 temporal). Si el d6 del ataque de Drenar Energía Vital saca un 5 o 6, la férula pierde sus poderes de drenaje (pero aún así los PGs se pierden).

Registro Completo: Esta sala está llena de braseros en los que arden extrañas especias. El humo de los braseros hace que nadie pueda estar en la sala más de quince minutos sin percibir extrañas visiones de muerte. Si los héroes se quedan veinte minutos, deben hacer una tirada de salvación de Fortaleza Mística (número objetivo 15) o empezar a dormirse. Tras media hora, todos los héroes caerán dormidos y no podrán despertarse por sí mismos. Después de morir, se convertirán en Sacerdotes de los Huesos Menores.

Sacerdote de los Huesos Menor

Taxonomía: Espíritu

Descripción: Son los acólitos del Sacerdote de los Huesos. Le ayudan ejecutando los antiguos rituales del Inframundo. Parecen humanos marchitos vestidos con ropas de sacerdotes pero sus ojos son llamas verdes. Usan las mismas férulas de Drenar Energía Vital que su amo al no tener otros ataques.

Tamaño: Mediano

Ferocidad: Agresiva

Astucia: Alerta

Mística: Preternatural

Movimiento: 18 m.

Iniciativa: 12

Melé: +2

Daño: ver abajo

Clase de Defensa: 14

PGs Totales: 12

Detección / Evasión: +6 / +4

Fortaleza Mística: +4

Habilidades Especiales: Drenar Energía Vital (férula), Sexto Sentido, Vigor Sobrenatural.

Su habilidad especial de Drenar Energía Vital está ligada a las férulas nigrománticas (trátalo como ataque de Toque): ver Tesoro (sección 85) abajo para más detalle.

Recompensas: Gloria 55, Sabiduría 80.

El Sacerdote de los Huesos con su férula que drena la vida

86 – Cripta Interior

Descripción: Esta es la sala de meditación del Sacerdote de los Huesos, donde permanece la mayor parte del tiempo. Sólo va a la sección 85 cuando debe llevar a cabo una ceremonia con los Sacerdotes de los Huesos Menores o si estos son atacados. La sala está iluminada con lámparas de llamas verdes y contiene una estatua de Hades, varias tinajas y un cofre.

Encuentros: El **Sacerdote de los Huesos** es el antiguo sacerdote de Hades, que sigue realizando las ceremonias de adoración incluso tras su muerte. Odia a todos los seres vivos y su presencia mortal inunda toda el área. Ver página siguiente para sus estadísticas detalladas.

El Sacerdote de los Huesos

Taxonomía: Espíritu

Descripción: Fue el líder de los Sacerdotes de Hades en el antiguo palacio del Rey Toro. Sobrevivió al hechizo de Caos y cuando el Rey Toro fue hecho Juez del Inframundo, a él se le dio el control sobre las condenadas almas de la Tumba. Aunque no es inherentemente malvado, le repugnan los seres vivos y trata a todos los intrusos vivos como enemigos. Parece un hombre alto y pálido vestido con las ropas de un gran sacerdote, pero sus ojos son llamas verdes y está marchito como si la vida hubiese sido succionada de su cuerpo.

Tamaño: Mediano

Ferocidad: Agresiva

Astucia: Sagaz

Mística: Ultraterreno

Movimiento: 18 m.

Iniciativa: 15

Melé: +2

Daño: ver abajo

Clase de Defensa: 17

PGs Totales: 12

Detección / Evasión: +8

Fortaleza Mística: +10

Habilidades Especiales: Temible, Drenar Energía Vital (férula), Resistencia a la Magia, Poderes Psíquicos (Don Psíquico 5, Fuerza Mística 17, Poder 20), Sexto Sentido, Vigor Sobrenatural.

La habilidad de Temible del Sacerdote de los Huesos refleja el aura de muerte y decadencia que siempre le rodea. Su habilidad especial de Drenar Energía Vital está ligada a su férula retorcida, un artefacto nigromántico (trátalo como ataque de Toque). Si le quitan la Férula al Sacerdote usará sus Poderes Psíquicos (especialmente su Ataque Psíquico)

Recompensas: Gloria 100, Sabiduría 540.

Trampa: El aura de muerte que invade esta área tiene su origen en esta sala y es más fuerte aquí. Los personajes sufren una penalización de -4 a sus tiradas de salvación de Fortaleza Mística y Evadir Peligros mientras permanezcan en esta sala.

Tesoro: La estatua tiene un valor de 500 minas de plata pero es demasiado pesada para que la lleve una única persona. Las cinco tinajas contienen ricas especias y cada tinaja (Car 2) vale 200 minas de plata. En el cofre hay tablillas de arcilla con extrañas inscripciones, pero los personajes no reconocerán la escritura.

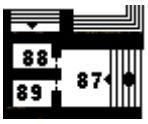
Registro Completo: Si derrotan al Sacerdote de los Huesos se reconstituirá en 1d6 días. Sólo puede ser destruido si la estatua de Hades de la sección 78 es destruida y el templo derrumbado.

Este espacio queda en blanco para las

Notas del Maze Master

Área 12: El Oráculo

Secciones 87-89



Resumen

Esta área es el hogar de Melaclea, la profetisa. Melaclea era la vidente más poderosa en el palacio del Rey Toro, y cuando el palacio se convirtió en una entrada al Inframundo, los Dioses dejaron que Melaclea se quedase allí y continuara vaticinando. Alimentándose con Ambrosía, ha permanecido en la Tumba décadas, profetizando para los inmortales, los magos y los héroes que han conseguido llegar a la Tumba

Secciones

87 – Sala del Oráculo

Descripción: En esta gran sala, iluminada con braseros, está Melaclea la profetisa. En los braseros arden hierbas sagradas, pues el humo ayuda a Melaclea con sus visiones. La Serpiente Estridente aguarda en las escaleras, enviada por Rea para proteger a la sagrada mujer.

Encuentros: La **Serpiente Estridente** que envió Rea aquí para proteger a Melaclea. La Serpiente no ataca a los héroes si actúan y hablan con respeto a la vidente. Si la Serpiente siente que Melaclea está en peligro, ataca con ferocidad. Melaclea es una mujer ciega y anciana, que está sentada en una silla de marfil, inhalando siempre el humo de la sala. Tiene una llave de oro en una cadena alrededor del cuello.

La Serpiente Estridente

Taxonomía: Monstruo

Descripción: La Serpiente Estridente es la más dura de las Serpientes de la Tierra Oscura. Cuando repta, sus escamas (que parecen estar hechas de metal) producen un sonido estridente. La Gran Diosa Rea le ha ordenado proteger a Melaclea la Profetisa.

Tamaño: Grande

Ferocidad: Peligrosa

Astucia: Alerta

Mística: Extraño

Movimiento: 27 m.

Iniciativa: 13

Melé: +6

Daño: 2d6 (mordisco)

Clase de Defensa: 21

PGs Totales: 30

Detección / Evasión: +6/+4

Fortaleza Mística: +2

Habilidades Especiales: Daño Aplastante, Presa (constricción, 20), Invulnerabilidad, Regeneración (2 PG / asalto), Sexto Sentido, Vigor Sobrenatural.

Recompensas: Gloria 380, Sabiduría 30.

Tesoro: Los dos braseros son pesados (Car 4) y valen 25 minas de plata cada uno. La silla de marfil está valorada en 300 minas de plata; es demasiado pesada para cargarla sobre la espalda.

Registro Completo: Si los héroes hablan con la mujer, se presenta como **La Profetisa Melaclea** y les dice que se marchen u ofrezcan un sacrificio a Rea, la gran diosa, y le hagan una pregunta. A Melaclea no le importa la naturaleza del sacrificio, aunque no aceptará ni tesoro saqueado de un templo ni tampoco objetos malditos. Acepta comida, vestimentas o dinero.

Preguntar a Melaclea

Cada héroe puede hacer una pregunta y Melaclea responderá con la verdad. Después de que cada héroe haya hecho su pregunta deben dejar la sala. Si siguen haciendo preguntas, Melaclea ordena a la Serpiente Estridente que ataque. Si matan a la Serpiente, Melaclea se queda en su silla y se niega a hablar o moverse, incluso si es atacada. Aquí hay unas posibles preguntas y respuestas:

¿Qué ese este lugar? *La Tumba del Rey Toro, una entrada al Inframundo donde el Rey Toro juzga las almas de los seguidores de los Dioses antes de enviarles al lugar donde merecen estar.*

¿Quién es el Rey Toro? *Fue el Rey de la Antigua Proteus, que reinó desde este palacio. El Minotauro, Rey de los Monstruos, destruyó su palacio y su reino. Tras la muerte del Rey Toro, se convirtió en el Juez del Inframundo.*

¿Quién es el Minotauro? *Es el Rey de los Monstruos de Proteus. Fue derrotado una vez en tiempos del Rey Toro por la Diosa del Hacha y fue encerrado en el Tártaro.*

¿Cómo fue liberado el Minotauro del Tártaro? *La Bruja Hekateria embaucó al Príncipe Parmenio para que realizara un impío ritual que liberara al Minotauro. Doce hombres y mujeres fueron arrojados a la grieta que podéis ver en el gran atrio, y el Minotauro se alimentó con su sangre.*

¿Por qué atacó Coristea el Minotauro? *Porque se lo ordenó el Príncipe Parmenio ya que el hechizo que lo liberó también le obligó a obedecer al Príncipe. Cuando el Minotauro se haya recuperado de sus heridas,atacará de nuevo Coristea y a todo Proteus.*

¿Cómo podemos derrotar al Minotauro? *Sólo la Labrys, el hacha mágica, puede matar al Rey de los Monstruos.*

¿Dónde está la Labrys? *La Labrys está protegida por la Diosa del Hacha en el Templo del Hacha, en la parte oriental de la Tumba. Pero el Velo de la Muerte que protege el Templo sólo puede alzarse por la voluntad del mismísimo Rey Toro.*

¿Cómo podemos obtener el permiso para recibir la Labrys del Rey Toro? *Hallad el Templo de Rea y ganad su Bendición.*

¿Dónde está [cualquier Templo, el Minotauro o el Rey Toro]? *El Maze Master deberá dar indicaciones a los jugadores para llegar a la localización deseada desde el atrio central, aunque no tiene que ser exhaustiva, y Melaclea no puede dibujar un mapa.*

La Profetisa Melaclea

88 – Dormitorio de Melaclea

Descripción: En este dormitorio hay una lujosa cama, una mesa y una silla. La cama está iluminada con lámparas de aceite de ricos diseños. En la mesa hay un cofre pequeño de oro, y en la esquina hay dos arcones grandes. Un Autómata dorado se encuentra en el centro de la sala.

Encuentros: El **Autómata** que se encuentra en el dormitorio, listo para servir a Melaclea. Ataca a los héroes si intentan llevarse algo de la habitación.

Tesoro: En los arcones grandes hay bellas ropas de lino, valoradas en 400 minas de plata (Car total 2). Cada una de las cuatro lámparas tiene una Car de 1 y un valor de 50 minas de plata. El cofre dorado (Car 2) tiene una cerradura que se abre con la llave de oro de Melaclea. Los Ladrones pueden intentar abrir el cofre, usando las reglas de Forzar Cerraduras de la p. 28. Dentro del cofre hay dos porciones de **Ambrosía,** el alimento de los Dioses. Si un héroe come la Ambrosía, no necesitará comer durante una semana y ganará un +2 a todas sus tiradas de salvación en este período. Si los héroes sacan el cofre fuera de este área, cinco **Grifos** descienden del cielo al atrio central (sección 100) y les exigen que les entreguen el cofre para devolverlo al Olimpo. Si los héroes matan a los Grifos, pueden quedarse el cofre, cuyo valor es de 2,000 minas de plata, pero serán malditos por los Dioses y sufrirán una pérdida permanente de 1d3 puntos de Suerte.

89 – Baño de Melaclea

Descripción: Este es el baño de Melaclea. Hay una letrina y una bañera alimentada con caños, y en un gran cofre hay unas ropas de baño de lino. Está iluminada con lámparas de aceite que el Autómata sirviente de Melaclea siempre mantiene encendidas.

Encuentros: Un **Autómata** dorado siempre está en la sala para ayudar a Melaclea con su baño. Lucha con los héroes si le tocan a él o la bañera.

Tesoro: La bañera está hecha de bronce y oro y tiene un valor de 1,000 minas de plata, pero es demasiado pesada para que la pueda transportar una única persona. Cada una de las cuatro lámparas tiene una Car de 1 y un valor de 50 minas de plata.

Grifo

Taxonomía: Monstruo

Descripción: El híbrido clásico de águila y león, tan grande como un león.

Tamaño: Mediana

Ferocidad: Peligrosa

Astucia: Alerta

Mística: Extraño

Movimiento: 24 m. (96 m. volando)

Iniciativa: 19

Melé: +5

Daño: 1d6 (garras & mordisco)

Clase de Defensa: 17

PGs Totales: 16

Detección / Evasión: +6 / +10

Fortaleza Mística: +6

Habilidades Especiales: Cargar o Picado a la Batalla (Iniciativa 21, Melé +7), Presa (Fortaleza 16), Veloz como el Rayo, Resistencia a la Magia, Sentidos Agudizados, Acechante (16), Vigor Sobrenatural, Piel Dura, Agilidad Sobrenatural, Alada.

Recompensas: Gloria 190, Sabiduría 30.

Autómata

Taxonomía: Animado

Descripción: Un hombre mecánico animado artificialmente. Los primeros Autómatas fueron creados por Dédalo, el mayor inventor de toda la Era de la Magia.

Tamaño: Mediana

Ferocidad: Agresiva

Astucia: Corriente

Mística: Extraño

Movimiento: 18 m.

Iniciativa: 11

Melé: +2

Daño: 1d6 (puños de metal)

Clase de Defensa: 17

PGs Totales: 12

Detección / Evasión: 0

Fortaleza Mística: +2

Habilidades Especiales: Presa (Fortaleza = 16), Sin Mente, Armadura Natural, Vigor Sobrenatural.

Recompensas: Gloria 50, Sabiduría 20.

Melaclea el Oráculo

Taxonomía: Gente (Humana)

Descripción: Una anciana mujer ciega.

Ferocidad: Pacífica

Astucia: Sagaz

Mística: Preternatural

Movimiento: 18 m.

Iniciativa: 12

Melé: 0

Daño: n/a (no combate)

Clase de Defensa: 14

PGs Totales: 6

Detección / Evasión: +4

Fortaleza Mística: +8

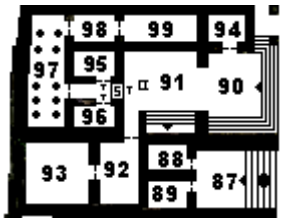
Habilidades Especiales: Don de la Profecía*, Resistencia a la Magia, Vigor Sobrenatural.

** Da a Melaclea algunos conocimientos de secretos ocultos y eventos futuros. Ver la página anterior para más detalles.*

Recompensas: Matar a Melaclea no otorga ninguna Gloria o Sabiduría a su asesino.

Área 13: Sala del Trono y Tesoro

Secciones 90-99



Resumen

En esta área se encuentra las viejas salas del trono y del tesoro de la Tumba, protegidas por guardianes antiguos pero incansables.

Secciones

90 – Gran Entrada

Descripción: Esta la entrada principal al área. Está protegida por un centinela inmortal, un Coloso de Bronce.

Encuentros: Un **Coloso de Bronce** está situado en la plataforma sobre las escaleras. Se mantiene inmóvil como una estatua, ignorando todo lo que ocurre en el atrio central (sección 100), pero si alguien da un paso sobre las escaleras, alza su brazo con la palma hacia delante. Si alguien sube, ataca, intentando arrojar a sus enemigos al atrio central. Cinco asaltos después de haber iniciado la lucha, los **Guerreros de Hierro** de la sección 94 se unen al combate, saliendo de la sala a un ritmo de uno por asalto. Tan pronto como el Coloso de Bronce sea destruido, los Guerreros de Hierro dejarán de luchar, cogerán los restos del Coloso y los arrastrarán hacia la forja (sección 93), cruzando con lentitud las secciones 91 y 92. Si atacan a los Guerreros de Hierro, estos se defienden y después continúan con su tarea.

Coloso de Bronce

Taxonomía: Animado

Descripción: Enorme hombre de metal animado. Este Coloso de Bronce está armado con un enorme martillo a dos manos que le da un bono de +2 a su modificador de Melé.

Tamaño: Grande

Ferocidad: Agresiva

Astucia: Corriente

Mística: Extraño

Movimiento: 27 m.

Iniciativa: 11

Melé: +6

Daño: 2d6 (arma)

Clase de Defensa: 17

PGs Totales: 24

Detección / Evasión: 0

Fortaleza Mística: +2

Habilidades Especiales: Cargar a la Batalla (Iniciativa 15, Melé +10), Presa (Fortaleza = 20), Daño Aplastante (tras una Presa exitosa), Sin Mente, Armadura Natural, Vigor Sobrenatural.

Recompensas: Gloria 140, Sabiduría 20.

91 – Sala del Trono

Descripción: Esta sección no está iluminada. En el muro oeste hay un trono de piedra. En el muro sur hay sillas de piedra. Los muros están cubiertos de frescos que representan obreros construyendo el palacio, reyes repartiendo justicia y marineros luchando en una batalla marina. En el suelo hay un mosaico que representa a varias criaturas marinas.

Trampas: La puerta secreta tras el trono tiene una trampa. Tipo: interior; Efecto: veneno, tirada de salvación de Vigor Físico de 15 o paralizado; Valor de Ocultación 20; Valor de Peligro 18. Se activa también una alarma que alerta a los Guerreros de Hierro en la sección 92, que llegan tras tres asaltos.

Registro Completo: Si un héroe se sienta en el trono y espera cinco asaltos (30 segundos), empieza a tener una visión. Primero escucha voces susurrantes. Si se concentra, podrá hacer una serie de tiradas de salvación de Fortaleza Mística (número objetivo 15). Cada tirada le revelará una de las siguientes piezas de información, pero también le hará perder 1 PG (o 1 punto de Poder si es mago). Cuando falle una de las tiradas, caerá del trono y las visiones se detendrán:

Asalto 1: Las voces se vuelven más nítidas y el héroe escucha a gente hablando en un idioma arcaico e incomprensible.

Asalto 2: La sala está iluminada con luces de una docena de lámparas y el héroe ve gente sentada en las sillas de piedra o de pie delante del trono.

Asalto 3: El mundo normal se desvanece y el personaje sólo ve gente del mundo antiguo, que están sentados en la corte.

Asalto 4: La corte continua, pero el héroe deja el trono y flota hacia el atrio central.

Asalto 5: El héroe vuela a la sección 90. Ve guardias armados en la entrada, y mucha gente esperando para entrar.

Asalto 6: El héroe vuela a través del atrio central (sección 100). Una luna llena ilumina el cielo nocturno. El atrio está lleno de gente: sirvientes, sacerdotes y guardias.

Asalto 7: El héroe vuela veloz hacia el muro contrario y entra por las escaleras de la sección 188.

Asalto 8: El héroe sube volando las escaleras a la sección 189 y continúa hacia el corredor de la sección 185.

Asalto 9: El héroe entra en la sección 190. La gran sala está iluminada con lámparas de llamas verdes y las Apariciones abarrotan la sala.

Asalto 10: El héroe marcha hacia el muro este de la sección 190. Allí, en el trono, se sienta el Juez del Inframundo, que le observa con llameantes ojos verdes. El héroe grita y es expulsado del trono. Está en la sección 91 otra vez.

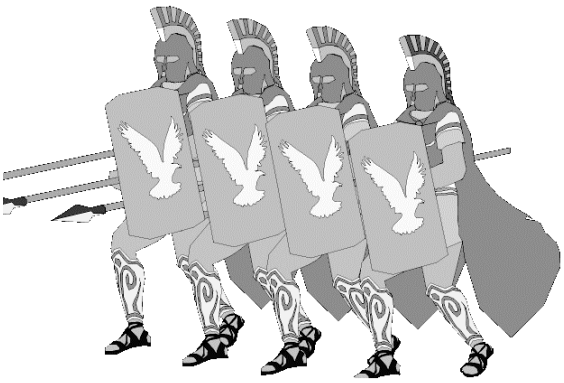
Detrás del trono hay una puerta secreta que conduce a las salas del tesoro. Los héroes pueden hacer una tirada de Detección con un número objetivo de 17. Si abren la puerta deben pasar una tirada de Evadir Peligros (número objetivo 15) o activarán la trampa y la alarma que llama a los Guerreros de Hierro de la sección 92, que llegarán en tres asaltos.

92 – Sala de los Guerreros de Hierro

Descripción: Esta sala está iluminada con antorchas de bronce mágicas. En la sala hay 1d6+3 Guerreros de Hierro.

Encuentros: 1d6+3 **Guerreros de Hierro** (ver página siguiente para sus estadísticas). El primer Guerrero se activa dos asaltos después de que los héroes entren en la sala y luego ataca. Tras cada asalto de combate se activa otro Guerrero de Hierro y ataca. No atacarán a los héroes que retrocedan a la sección 91, pero si van a la 93 (la forja) les seguirán. Si la alarma de la puerta secreta de la sec. 91 se activa, los Guerreros de Hierro se alzan 3 asaltos después y van a la sección 91.

Registro Completo: Cualquiera que toque las antorchas de bronce sufre 1d6 de daño de fuego. Las antorchas no se pueden quitar de los muros.



¡Legión de Hierro, reuníos!

Guerrero de Hierro

Taxonomía: Animado

Descripción: Estatuas de hierro de hoplitas animados con armas y armaduras integradas.

Tamaño: Mediana

Ferocidad: Mortal

Astucia: Corriente

Mística: Extraño

Movimiento: 18 m.

Iniciativa: 13

Melé: +6

Daño: 1d6 (arma)

Clase de Defensa: 19 (con escudo)

PGs Totales: 20

Detección / Evasión: 0

Fortaleza Mística: +2

Habilidades Especiales: Cargar a la Batalla (Iniciativa 15, Melé +8), Sin Mente, Armadura Natural, Vigor Sobrenatural.

Habilidad Única: Los Guerreros de Hierro pueden utilizar la táctica especial de *Muro de Escudos* (ver *Manual del Jugador*, Pág. 24).

Recompensas: Gloria 75, Sabiduría 20.

93 – La Forja

Descripción: Esta sala está iluminada por el gran fuego de una forja situado en el centro de la habitación. Junto a los muros hay grandes bloques de hierro y bronce. Cuatro **Guerreros de Hierro** están continuamente accionando los fuelles que la mantienen encendida. También hay un **Cíclope Menor** en la sala. El Maze Master deberá tirar 1d6 cuando los héroes entren en la sala. Con un resultado 1-3, el Cíclope está durmiendo en el suelo, mientras que con un 4-6 está trabajando en su forja, construyendo un Guerrero de Hierro.

Encuentros: **Melandro el Herrero**, el Cíclope Menor, está preso en esta sala, con órdenes de reparar a los Guerreros de Hierro y al Coloso de Bronce de la sección 90. Lleva décadas esclavizado y vive de la Ambrosía que los Dioses le entregan. Su pie está encadenado a la forja. Si le atacan, se defiende con su gran martillo, pero está cansado de su encierro y, si no le atacan, pedirá ayuda.

Melandro el Herrero

Tesoro: Los grandes bloques de hierro y bronce son simplemente demasiado pesados para transportarlos. Melandro el Cíclope Menor puede reparar las armas y armadura de los héroes e incluso forjarles unas nuevas. Si le liberan hace un esfuerzo especial y les fabrica armas con un bono de daño de +1 y armaduras con un CDE de +1.

Registro Completo: Para liberar a Melandro, los personajes deben hacer

Cíclope Menor

Taxonomía: Gente

Descripción: Humanoides enormes con un ojo que viven bajo tierra. Los Cíclopes Menores son los herreros del subsuelo y centinelas del dios Hefestos. Viven en profundas cavernas subterráneas cercanas a los volcanes y utilizan la lava como combustible para los rugientes hornos de sus enormes forjas.

Tamaño: Grande

Ferocidad: Peligrosa

Astucia: Corriente

Mística: Extraño

Movimiento: 27 m.

Iniciativa: 12

Melé: +6

Daño: 2d6 (martillo)

Clase de Defensa: 15

PGs Totales: 30

Detección / Evasión: 0

Fortaleza Mística: +6

Habilidades Especiales: Presa (Fortaleza 20), Resistencia a la Magia, Vigor Sobrenatural, Piel Dura.

Recompensas: Gloria 100, Sabiduría 30.

una Proeza de Fuerza (ver pág. 44 del *Manual del Jugador*). Si le liberan, se ofrece a reparar las armas y armaduras de los héroes. Lleva una hora reparar cada objeto, pero la armadura gana un bono de +1 CDE y las armas hacen +1 al daño. Además, Melandro actuará como seguidor de los héroes mientras estén en la Tumba si el Maze Master lo desea. Melandro sabe que hay una puerta secreta en la sala del trono, pero no sabe qué hay tras ella.

94 – Sala de Guardia de los Guerreros de Hierro

Descripción: Esta sala de guardia no está iluminada. Cuatro **Guerreros de Hierro** aguardan aquí para defender el lugar contra los intrusos.

Encuentros: Si atacan al **Coloso de Bronce** de la sección 90, los cuatro Guerreros de Hierro se activan y dejan la sala en 5 asaltos para unirse a la lucha (ver sección 90). Si alguien entra en la sala, los cuatro Guerreros de Hierro se activan en 4 asaltos y atacan. Sus valores están en la página anterior.

95 – La Trampa de Agua

Descripción: La puerta de esta sala está cerrada. Los héroes deben realizar una Proeza de Fuerza para abrirla o un Ladrón puede intentar abrir la cerradura, según las reglas opcionales de Forzar Cerraduras de la p. 28. La sala no está iluminada, aunque está llena de cofres de oro, plata y joyas.

Trampas: Tres asaltos después de que los héroes entren en la sala, las puertas empiezan a cerrarse solas. En un asalto, las puertas se cierran por completo y la sala empieza a inundarse de agua que sale de cuatro agujeros en las esquinas de la sala. En cinco asaltos la sala está llena de agua y los héroes comienzan a ahogarse. La puerta se puede abrir con una Proeza de Fuerza o por un Ladrón, por las reglas de Forzar Cerraduras (p 28).
Tesoro: En la sala hay cuatro cofres. Cofre 1: Cinco láminas de oro (cada una con una Car de 1 y un valor de 400 minas de plata). Cofre 2: 500 minas de plata. Cofre 3: Dos trípodes de bronce (cada uno con una Car de 3 y un valor de 400 minas de plata). Cofre 4: Diez joyas, valoradas en 300 minas de plata cada una (tres son rojas: serán muy importantes cuando los personajes conozcan al Sabio Rojo – ver p 43).

Registro Completo: El suelo está cubierto de huesos humanos y restos de ropajes podridos, como resultado de la trampa acuática.

96 – La Trampa de Fuego

Descripción: La puerta de esta sala está cerrada. Se puede abrir con una Proeza de Fuerza exitosa o un Ladrón puede abrir la cerradura (ver p. 28). La sala no está iluminada, aunque está llena de cofres de oro, plata y joyas.

Trampas: Tres asaltos después de que los héroes entren en la sala, las puertas empiezan a cerrarse solas. En un asalto, las puertas se cierran por completo y la temperatura de la sala empieza a subir. En tres asaltos hará tanto calor que todos los héroes sufren 1d6 de daño y 1d6 más por cada asalto siguiente, hasta que el calor se disipe al final del séptimo asalto. La puerta se puede abrir con una Proeza de Fuerza o por un Ladrón, por las reglas de Forzar Cerraduras de la p 28.

Tesoro: En la sala hay cinco cofres. Cofre 1: Cinco láminas de oro parcialmente fundidas (cada una con una Car de 1 y un valor de 300 minas de plata). Cofre 2: 1.500 minas de plata medio derretidas. Cofre 3: 500 minas de plata, semifundidas. Cofre 4: Cuatro copas de bronce y plata, semiderretidas. Las de bronce tienen un valor de 50 minas de plata cada una, mientras que las de plata valen 300 cada una. Cada par de copas tiene un valor de Car de 1. Así, el conjunto completo tiene un valor de 800 minas de plata, con una valor de Car de 3. Cofre 5: Joyas, valoradas en 2,000 minas de plata (cinco joyas son rojas).

Registros Completo: Los muros de la sala están quemados.

97 – Salón de las Cariátides Vivientes

Descripción: Esta gran sala no está iluminada. Grandes columnas con forma de mujer revisten los muros.

Encuentros: Las dos últimas columnas son en realidad **Cariátides Vivientes**. Si los héroes llevan antorchas o alguna otra fuente de luz, las Cariátides Vivientes se activan en cuanto la luz les ilumina y atacan a los héroes. Si se apagan todas las luces, las estatuas dejan de atacar y vuelven a su posición original.

Cariátide Viviente

Taxonomía: Animado

Descripción: Las Cariátides Vivientes parecen columnas de piedra decorativa labradas con la forma de una bella y joven mujer. Su uso más común es como guardianas de algún lugar o tesoro; mostrándose tan sólo como tallas sin vida, regresan a la "vida" cuando su carga es amenazada o perturbada. A menudo se las suele encontrar en las ruinas de palacios y templos antiguos.

Tamaño: Gigantesca

Ferocidad: Peligrosa

Astucia: Corriente

Mística: Extraño

Movimiento: 36 m.

Iniciativa: 14

Melé: +8

Daño: 3d6 (puño o pie)

Clase de Defensa: 23

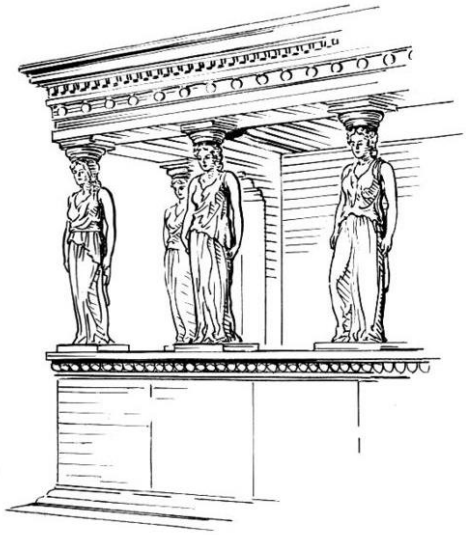
PGs Totales: 50

Detección / Evasión: 0

Fortaleza Mística: +2

Habilidades Especiales: Daño Aplastante (agarrón aplastante), Presa (Fortaleza 24), Invulnerabilidad, Temible, Sin Mente, Vigor Sobrenatural.

Recompensas: Gloria 450, Sabiduría 40.



¿Puedes ver a las Cariátides Vivientes?

98 – Sala Menor del Tesoro

Descripción: Hay unos grandes cofres en la sala, que no está iluminada.
Tesoro: Hay ocho cofres en la sala. Cofre 1: Cinco láminas de oro, valoradas en 400 minas de plata y Car 1 cada una. Cofre 2: Cinco láminas de oro, con un valor de 400 minas de plata y Car 1 cada una. Cofre 3: 1.500 minas de plata. Cofre 4: 2.200 minas de plata. Cofre 5: Adornos con joyas incrustadas (Car 2), valorados en 1.200 minas de plata. Cofre 6: Joyas, valoradas en 1.000 minas de plata (tres son rojas). Cofre 7: Joyas por valor de 700 minas de plata. Cofre 8: **Pergaminos de Tesalia** (ver *Guía del Maze Master)*.

Registro Completo: En la sala hay trípodes de bronce, lámparas y una gran mesa con incrustaciones de piedras preciosas.

99 – Gran Sala del Tesoro

Descripción: Esta gran sala no está iluminada y está llena de cofres y mesas con objetos maravillosos.

Encuentros: Cinco asaltos después de que los héroes hayan entrado, un amorfo **Engendro Lunar** sale de una gran ánfora negra y ataca. El Monstruo les persigue si abandonan la sala.

¡Cuidado con los Engendros Lunares en tinajas!

Tesoro: Hay cuatro grandes cofres y seis mesas en la sala. Cofre 1: 2.200 monedas de Oro (!). Cofre 2: 1.800 monedas de Oro. Cofre 3: Joyas, valoradas en 2.000 minas de plata (una es roja). Cofre 4: Joyas, valoradas en 2.500 minas de plata (incluyendo dos joyas rojas). Mesa 1: Un arco y 1d10 **Fechas Aqueronias**. Mesa 2: Una **Coraza de Ares** y una **Daga de Afrodita**. Mesa 3: Una **Espada del Inframundo**. Mesa 4: 3 viales de **Poción de Curación** (3 dosis cada una) y un **Caduceo**. Mesa 5: Un **Amuleto de los Sueños**. Mesa 6: Un **Bastón de Autólico**.

Engendro Lunar

Taxonomía: Monstruo

Descripción: Una masa amorfa de un blanco enfermizo, invocado desde la luna por sacerdotes de un culto olvidado hace siglos. Viven en el fondo de pozos llamados Agujeros Lunares.

Tamaño: Grande

Ferocidad: Peligrosa

Astucia: Corriente

Mística: Extraño

Movimiento: 27 m.

Iniciativa: 12

Melé: +6

Daño: 2d6 (seudópodos)

Clase de Defensa: 13

PGs Totales: 30

Detección / Evasión: 0

Fortaleza Mística: +2

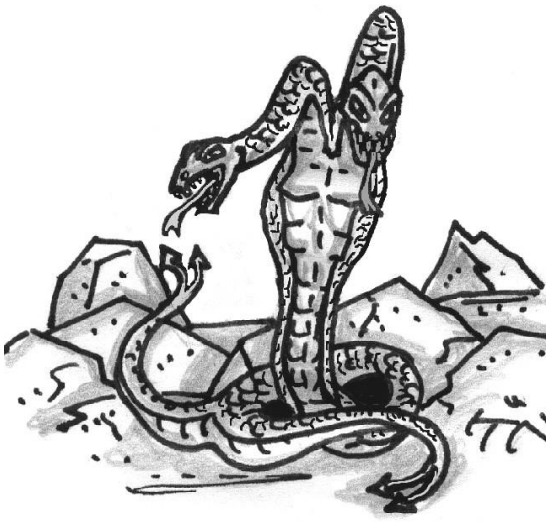
Habilidades Especiales: Presa (Fortaleza = 20), Sin Mente, Regeneración (2 PG por asalto), Acechante (10), Vigor Sobrenatural.

Recompensas: Gloria 260, Sabiduría 30.

Este espacio queda en blanco para las

Notas del Maze Master

Área 14 : Atrio Central
Encuentros Aleatorios



La Serpiente Bicéfala: Problema Doble

Serpiente Bicéfala

Taxonomía: Monstruo

Descripción: La Serpiente Bicéfala vaga por el atrio central y las secciones cercanas para matar a los esbirros del Minotauro.

Tamaño: Grande

Ferocidad: Peligrosa

Astucia: Alerta

Mística: Extraño

Movimiento: 27 m.

Iniciativa: 14

Melé: +6

Daño: 2d6 (mordisco)

Clase de Defensa: 15

PGs Totales: 30

Detección / Evasión : +7 / +4

Fortaleza Mística: +2

Habilidades Especiales: Daño Aplastante, Presa (FOR = 20), Cabezas Múltiples (dos; puede atacar hasta a 3 oponentes de tamaño humano en el mismo asalto), Regeneración (2 PG/asalto), Sexto Sentido, Acechante (12), Vigor Sobrenatural, Piel Dura.

Recompensas: Gloria 380, Sabiduría 40.

Grifo

Taxonomía: Monstruo

Descripción: El clásico híbrido de águila y león, más o menos del mismo tamaño que un león.

Tamaño: Mediana

Ferocidad: Peligrosa

Astucia: Alerta

Mística: Extraño

Movimiento: 24 m. (96 m. volando)

Iniciativa: 19

Melé: +5

Daño: 1d6 (garras & mordisco)

Clase de Defensa: 17

PGs Totales: 16

Detección / Evasión: +6 / +10

Fortaleza Mística: +6

Habilidades Especiales: Cargar o Picado a la Batalla (Iniciativa 21, Melé +7), Presa (Fortaleza 16), Veloz como el Rayo, Resistencia a la Magia, Sentidos Agudizados, Acechante (16), Vigor Sobrenatural, Piel Dura, Agilidad Sobrenatural, Alada.

Recompensas: Gloria 190, Sabiduría 30.

Troglodita

Taxonomía: Gente

Descripción: Seres reptilianos y carnívoros.

Tamaño: Mediana

Ferocidad: Peligrosa

Astucia: Corriente

Mística: Normal

Movimiento: 18 m.

Iniciativa: 12

Melé: +6 (con arma a dos manos)

Daño: 1d6 (arma)

Clase de Defensa: 14

PGs Totales: 12

Detección / Evasión: 0

Fortaleza Mística: +4

Habilidades Especiales: Cargar a la Batalla (Iniciativa 14, Melé +6 / +8 con maza a dos manos), Resistencia a la Magia, Acechante (12), Piel Dura.

Recompensas: Gloria 50, Sabiduría 20.

Licano

Taxonomía: Gente

Descripción: Humanoides con cabeza de lobo.

Tamaño: Mediana

Ferocidad: Agresiva

Astucia: Alerta

Mística: Normal

Movimiento: 18 m

Iniciativa: 12

Melé: +2

Ataque a Distancia : +2

Daño: 1d6 (armas)

Clase de Defensa: 12 (14 con escudo)

PGs Totales: 8

Detección / Evasión: +6 / +2

Fortaleza Mística: 0

Habilidades Especiales: Cargar a la Batalla (Iniciativa 14, Melé +4), Arma de Proyectil (jabalina, 36 m.), Sentidos Agudizados, Acechante (14).

Recompensas: Gloria 35 (40 con escudo)

Trago

Taxonomía: Gente

Descripción: Humanoides con cabeza de cabra propensos al pillaje, el saqueo y la violencia.

Tamaño: Mediana

Ferocidad: Agresiva

Astucia: Alerta

Mística: Extraño

Movimiento: 18 m.

Iniciativa: 12

Melé: +2

Arma de Proyectil: +2

Daño: 1d6 (armas)

Clase de Defensa: 13 (17 con escudo & coraza)

PGs Totales: 8

Detección / Evasión: +2

Fortaleza Mística: +2

Habilidades Especiales: Cargar a la Batalla (Iniciativa 14, Melé +4), Arma de Proyectil (jabalinas, 36 m.).

Recompensas: Gloria 30 (+10 para los que llevan escudo y coraza).

Trago Mutante Fuerte

Taxonomía: Gente

Descripción: Humanoides con cabeza de cabra propensos al pillaje, el saqueo y la violencia; estos Tragos en concreto tienen la habilidad especial Piel Dura.

Tamaño: Mediana

Ferocidad: Agresiva

Astucia: Alerta

Mística: Extraño

Movimiento: 18 m.

Iniciativa: 12

Melé: +2

Arma de Proyectil: +2

Daño: 1d6 (espada)

Clase de Defensa: 19 (con escudo & coraza)

PGs Totales: 8

Detección / Evasión: +2

Fortaleza Mística: +2

Habilidades Especiales: Cargar a la Batalla (Iniciativa 14, Melé +4), Arma de Proyectil (jabalinas, 36 m.), Piel Dura.

Recompensas: Gloria 45

Trago Mutante Ágil

Taxonomía: Gente

Descripción: Humanoides con cabeza de cabra propensos al pillaje, el saqueo y la violencia; estos Tragos en concreto tienen la habilidad especial Agilidad Sobrenatural.

Tamaño: Mediana

Ferocidad: Agresiva

Astucia: Alerta

Mística: Extraño

Movimiento: 18 m.

Iniciativa: 14

Melé: +3

Arma de Proyectil: +2

Daño: 1d6 (espada)

Clase de Defensa: 19 (con escudo & coraza)

PGs Totales: 8

Detección / Evasión: +2 / +4

Fortaleza Mística: +2

Habilidades Especiales: Cargar a la Batalla (Iniciativa 16, Melé +5), Arma de Proyectil (jabalinas, 36 m.), Agilidad Sobrenatural.

Recompensas: Gloria 50

Hombre Jabalí

Taxonomía: Gente

Descripción: Brutales humanoides con cabeza de jabalí. Son enemigos mortales de la mayor parte de los otros hombres bestia (especialmente Acteones, Cinoscéfalos y Licanos). Se les puede encontrar como merodeadores errantes o como mercenarios al servicio de tiranos, señores de la guerra, hechiceros malvados y otros camorristas.

Tamaño: Mediana

Ferocidad: Agresiva

Astucia: Corriente

Mística: Normal

Movimiento: 18 m.

Iniciativa: 11

Melé: +2 (+4 con arma a dos manos)

Daño: 1d6 (armas)

Clase de Defensa: 12 (14 con escudo)

PGs Totales: 12

Detección / Evasión: 0

Fortaleza Mística: 0

Habilidades Especiales: Cargar a la Batalla (Iniciativa 13, Melé +4), Vigor Sobrenatural.

Recompensas: Gloria 30, Sabiduría 10.

Ogro

Taxonomía: Gente

Descripción: Salvajes antropófagos habitantes de las cavernas; parecen humanos primitivos excepto por su gran tamaño, y enormes dientes caninos que parecen colmillos… Son los mortales enemigos de los Hombres Salvajes.

Tamaño: Mediana

Ferocidad: Peligrosa

Astucia: Corriente

Mística: Normal

Movimiento: 18 m.

Iniciativa: 12

Melé: +4 (+6 con maza a dos manos)

Daño: 1d6 (armas)

Clase de Defensa: 12 (14 con escudo)

PGs Totales: 12

Detección / Evasión: 0

Fortaleza Mística: 0

Habilidades Especiales: Cargar a la Batalla (Iniciativa 14, Melé +6), Acechante (12).

Recompensas: Gloria 30 (35 por los que lleven escudos o 40 por los que lleven mazas a dos manos).

Lobo Bicéfalo

Taxonomía: Monstruo

Descripción: Lobos de dos cabezas, que la mayoría de los eruditos y aventureros creen que son la progenie híbrida de un Cerbero y un lobo.

Tamaño: Mediana

Ferocidad: Agresiva

Astucia: Alerta

Mística: Extraño

Movimiento: 18 m. (72 m. al galope)

Iniciativa: 13

Melé: +2

Daño: 1d6 (garras & dientes)

Clase de Defensa: 13

PGs Totales: 8

Detección / Evasión: +7 / +2

Fortaleza Mística: +2

Habilidades Especiales: Galopar, Cabezas Múltiples (2); Sentidos Agudizados, Acechante (14).

Recompensas: Gloria 80, Sabiduría 10.

Arpía

Taxonomía: Monstruo

Descripción: Crueles criaturas humanoides con alas de murciélago, piel negra como el azabache, colmillos afilados, garras aún más afiladas y predilección por la carne humana…

Tamaño: Mediana

Ferocidad: Peligrosa

Astucia: Sagaz

Mística: Extraño

Movimiento: 72 m. volando

Iniciativa: 16

Melé: +5

Daño: 1d6 (garras & colmillos)

Clase de Defensa: 15

PGs Totales: 12

Detección / Evasión: +4 / +8

Fortaleza Mística: +2

Habilidades Especiales: Picado a la Batalla (Iniciativa 18, Melé +7), Presa (16), Agilidad Sobrenatural, Alada.

Recompensas: Gloria 120.

Combatir con el Minotauro

Si los héroes le atacan con la Labrys (el único arma que le puede herir), el Minotauro les combatirá, pero en cuanto pierda la mitad de sus PGs (es decir que sus PGs Totales se reducen a 18 o menos), huirá al Atrio Central (sección 100), aullando para convocar a sus esbirros para que le ayuden. Si los héroes han bloqueado todas las salidas, el Minotauro usará su increíble fuerza física para derribar cualquier muro que se cruce en camino.

En cuanto los esbirros del Minotauro lleguen para rescatar a su amo, la situación pronto se tornará en una auténtica batalla entre la Horda del Minotauro y los aliados de la Diosa Rea (ver *El Combate Final* (p 196)).

El Rey de los Monstruos

Cuando el Rey Toro desató al Caos en Proteus en su búsqueda de la inmortalidad, fue transformado en el Señor de los Minotauros, el Rey de los Monstruos. Su alma torturada fue atrapada en el cuerpo de un Monstruo, y cuando su hija lo mató, el alma del Rey Toro, su naturaleza humana, se transformó en el Juez del Inframundo, mientras que su cuerpo y su naturaleza bestial, el Rey de los Monstruos, quedó atrapado en el Inframundo.

Ahora, el Príncipe Parmenio ha liberado al Rey de los Monstruos con la ayuda de la Bruja Hekateria, y el Señor de los Minotauros está destinado a destruir primero Coristea y después al resto de aldeas de Proteus.

El Rey de los Monstruos es un rival cruel, mortal e implacable. Es agresivo en extremo, y controla a su horda a través del miedo y la violencia, aunque muestra también una astucia cruenta y brutal.

Sabe que la Diosa Rea y sus aliados están conspirando contra él, y ha ordenado a sus esbirros que encuentren el Templo de Rea y lo profanen, para que la Diosa no pueda interferir nunca más en sus planes de destrucción.

Cara a cara con el horripilante Señor de los Minotauros

El Señor de los Minotauros

Taxonomía: Monstruo Único

Descripción: Enorme Minotauro azabache.

Tamaño: Grande

Ferocidad: Mortal

Astucia: Alerta

Mística: Preternatural

Movimiento: 27 m.

Iniciativa: 18

Melé: +9

Daño: 2d6 (hacha enorme)

Clase de Defensa: 20

PGs Totales: 36

Detección / Evasión : +2 / +4

Fortaleza Mística: +8

Habilidades Especiales: Cargar a la Batalla (Iniciativa 22, Melé +13), Daño Aplastante, Temible, Presa (FOR = 20), Resistencia a la Magia, Regeneración (2 PG/asalto), Regresar de la Muerte, Vigor Sobrenatural, Piel Dura, Agilidad Sobrenatural.

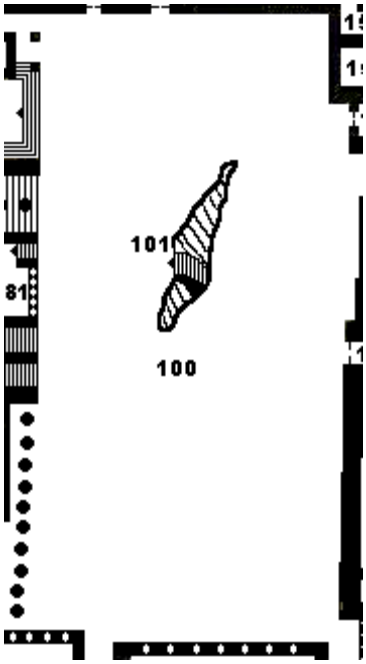
El Señor de los Minotauros tiene una habilidad especial llamada **Regresar de la Muerte**. Aún si le reducen a 0 PGs, el Minotauro gana 1 PG tras 5 asaltos y puede luchar de nuevo. En este caso, sus poderes de Regeneración se reducen y sólo recibe 2 PG/día hasta que recupere sus 36 PGs.

Si el Rey de los Monstruos muere por la Labrys, no puede usar esta habilidad especial. Esta habilidad única añade +10 a las Recompensas básica de Gloria y +20 a la de Sabiduría.

Recompensas: Gloria 500, Sabiduría 70.

Área 14: Atrio Central

Secciones 100-101



Resumen

Este es el gran espacio abierto donde se realizaban ceremonias sagradas y competiciones deportivas, cuando el palacio estaba lleno de vida. Hoy, hay una gran grieta abierta en el centro del atrio. Desde aquí, las almas de los muertos descienden al Inframundo.

Reglas Especiales: Esta área está continuamente patrullada por varios moradores de la Tumba. En cuanto los héroes lleguen al atrio (sección 100) el Maze Master deberá tirar 1d10 en la Tabla 1:

Tabla 1

1: La **Serpiente Bicéfala**. Tira de nuevo en la tabla 2.

2: Un grupo de 1d3 **Grifos**, sirvientes de Rea. Tira de nuevo en la tabla 2.

3: Un grupo de 1d6 **Trogloditas**. Tira de nuevo en la tabla 2.

4: Unas **Apariciones** vienen de la sección 31 y van hacia la sección 101.

5: Unas **Apariciones** vienen de la sección 23 y van hacia la sección 101.

6: Unas **Apariciones** vienen de la sección 128 y van hacia la sección 101.

7-8: Nadie, pero el Maze Master deberá tirar de nuevo en la tabla 2.

9-10: Nadie.

Tabla 2

1: Un grupo de 1d6 **Licanos** y un **Trago Mutante** con la habilidad especial Agilidad Sobrenatural.

2: 1d6 **Hombres Jabalí** y un **Trago**.

3: Un grupo de 1d6 **Ogros**, un **Trago Mutante** con la habilidad especial Piel Dura y un **Lobo Bicéfalo**.

4: Un grupo de 1d6 **Licanos**, un **Trago** y un **Lobo Bicéfalo**.

5-6: Un grupo de 1d6 **Arpías**.

7-9: Nadie.

10: ¡El mismísimo **Minotauro**!

Las estadísticas de estas criaturas se encuentran en las páginas previas.

Si un grupo de la Tabla 1 y otro de la 2 se cruzan en el atrio central (sección 100), lucharán entre sí. Los héroes pueden ayudar a cualquier grupo, pero los aliados del Minotauros son hostiles aunque les ayuden. La Serpiente Bicéfala y los Grifos son hostiles a menos que los héroes tengan la Bendición de Rea (ver sección 75). Los Trogloditas son amistosos si los héroes son aliados de Ancpah (ver sección 9).

Si aparece el Minotauro, los héroes deberán huir si no tienen la sagrada Labrys. Si deciden luchar contra él, ve a la sección *El Combate Final* (p 196)

Secciones

100 – Atrio Central

Descripción: Un gran atrio descubierto con suelo de mármol y sin mobiliario u objetos más allá de unos pocos escombros. En su centro hay una gran grieta de la que emana vapor.

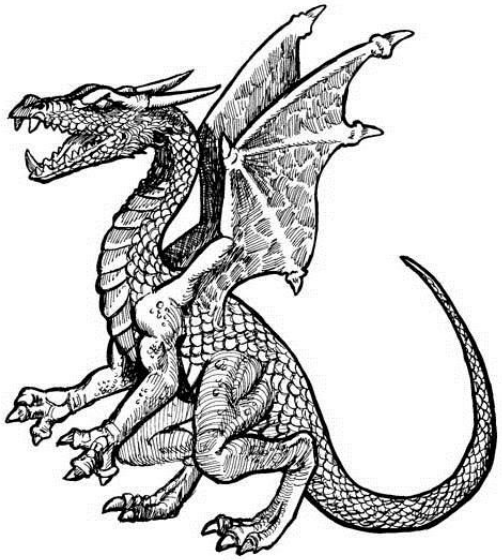
Encuentros: Tira 1d10 en la tabla de Encuentros Aleatorios para esta área.

101 – Escaleras al Inframundo

Descripción: Una gran grieta corta en dos el centro del atrio. La grieta parece oscura y no tener fondo, excepto por ocasionales luces verdes que brillan a varios niveles. Se alza un denso vapor de la grieta, oscureciendo la visión. Hay dos enormes monolitos a un lado de la grieta, con extrañas inscripciones que brillan en un idioma desconocido. Entre los monolitos, una escalera amplia desciende hacia la oscuridad.

Encuentros: Si los héroes bajan las escaleras, las luces verdes se mueven más rápido. Si continúan descendiendo y llegan al decimotercer escalón, escucharán un rugido que surge de la grieta. Cinco asaltos después, un Dragón rojo surge de las profundidades y ataca (ver *Glaurón el Dragón*).

Registro Completo: Si los héroes se quedan junto a la grieta, el Maze Master deberá tirar en la tabla de Encuentros Aleatorios para esta área. Si un grupo de Apariciones llega, los héroes ven cómo descienden los escalones y desaparecen en la oscuridad. Si los héroes derrotan al Dragón y bajan las escaleras, después de cinco días llegan al Inframundo. El destino de los héroes en tal lugar está más allá del alcance de esta aventura...



Glaurón, el Dragón de la Grieta

Glaurón el Dragón

Taxonomía: Monstruo

Descripción: Este Dragón rojo alado surge de la grieta del atrio central si los héroes se aventuran a descender las escaleras al Inframundo. Glaurón atacará a los héroes hasta que todos sean exterminados o huyan del atrio central, luego se queda en el atrio central el resto de la aventura. Como los dragones son criaturas muy territoriales, si Glaurón ve a Ofión el Dragón Negro (por ejemplo durante el Combate Final) los dos Dragones se atacarán el uno al otro.

Tamaño: Gigantesca

Ferocidad: Mortal

Astucia: Sagaz

Mística: Extraño

Movimiento: 36 m.

Iniciativa: 17

Melé: +10

Daño: 3d6 (garras & mordisco)

Clase de Defensa: 19

PGs Totales: 60

Detección / Evasión : +8

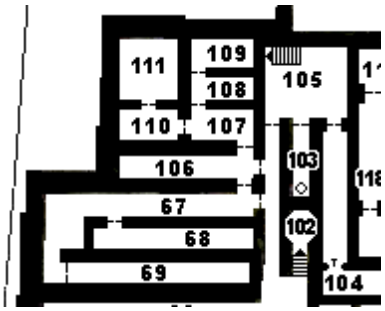
Fortaleza Mística: +6

Habilidades Especiales: Temible, Armadura Natural, Resistencia a la Magia, Vigor Sobrenatural, Sexto Sentido, Alada.

Recompensas: Gloria 950, Sabiduría 50.

Área 15: Las Estancias de la Noche

Secciones 102-111



Resumen

Esta área formaba parte de los almacenes del palacio y también servía como dormitorio para los criados. Ahora el área está embrujada por Espíritus de la Oscuridad y es el hogar de la Serpiente de la Noche.

Reglas Especiales: Un aura de muerte y decadencia impregna esta área. Todos reciben una penalización de -1 a las tiradas de salvación de Fortaleza Mística y Evadir Peligros.

Secciones

102 – Torre de las Arpías

Descripción: Estas escaleras suben a la alta torre que se alza dos niveles por encima del techo del resto de la Tumba. Las escaleras conducen al segundo piso de la torre. Hay varios tipos de excrementos en las escaleras.

Encuentros: Doce Arpías viven en esta torre, desde la que envían exploradoras alrededor de la Tumba del Rey Toro. Siempre hay 2d6 **Arpías** descansando en la torre. Atacan a cualquier héroe que entre en su hogar. Una de las Arpías es Ahrak, la Reina de estos monstruos. Foeles el Grifón (ver sección 134) quiere a la Reina muerta y recompensará a los héroes si matan a Ahrak..

Arpía

Taxonomía: Monstruo

Descripción: Crueles criaturas humanoides con alas de murciélago, piel negra como el azabache, colmillos afilados, garras aún más afiladas y predilección por la carne humana…

Tamaño: Mediana

Ferocidad: Peligrosa

Astucia: Sagaz

Mística: Extraño

Movimiento: 72 m. volando

Iniciativa: 16

Melé: +5

Daño: 1d6 (garras & colmillos)

Clase de Defensa: 15

PGs Totales: 12

Detección / Evasión: +4 / +8

Fortaleza Mística: +2

Habilidades Especiales: Picado a la Batalla (Iniciativa 18, Melé +7), Presa (16), Agilidad Sobrenatural, Alada.

Recompensas: Gloria 120.

Tesoro: Si las Arpías son derrotadas, los héroes pueden coger su tesoro: 450 minas de plata, 4 joyas valoradas en 400 minas de plata y una daga.

Registro Completo: Si los héroes se quedan un buen rato en esta sección, el resto de las Arpías llegará en media hora y les atacará.

103 – Pozo de Agua

Descripción: Esta sala no está iluminada. Al fondo de la sala hay un pozo donde los héroes pueden abastecerse con agua.

Registro Completo: Si los héroes se quedan durante quince minutos en la sala, el Maze Master tendrá que tirar

1d10 para comprobar si un grupo llega para beber del pozo:
1-5: Nada.

6: Un grupo de 1d6 **Hombres Salvajes**

7: Un grupo de 1d6 **Trogloditas**

8: Un grupo de 1d6 **Hombres Jabalí**

9: Un grupo de 1d6 **Ratianos**

10: La **Serpiente de la Noche** llega para beber en el agua.

Ver página siguiente para las estadísticas de Hombres Salvajes, Trogloditas, Hombres Jabalí y Ratianos.

Serpiente de la Noche

Taxonomía: Monstruo

Descripción: Esta enorme y monstruosa serpiente puede generar un aura de oscuridad alrededor de su cuerpo (ver abajo). La Serpiente de la Noche es la más agresiva de las Serpientes de la Tierra Oscura. Vive en la zona noroeste de la Tumba. No le gusta la luz del sol, pero tampoco la daña.

Tamaño: Grande

Ferocidad: Peligrosa

Astucia: Alerta

Mística: Extraño

Movimiento: 27 m.

Iniciativa: 13

Melé: +6

Daño: 2d6 (mordisco)

Clase de Defensa: 19 / 15 (luz del día)

PGs Totales: 30

Detección / Evasión: +6 / +8 (+4 luz del día)

Fortaleza Mística : +2

Habilidades Especiales: Manto de Oscuridad (ver abajo), Presa (FOR = 20), Veneno (mordisco, muerte en 1d6 asaltos), Regeneración (2 PG/asalto), Sexto Sentido, Acechante (12), Vigor Sobrenatural, Piel Dura.

Recompensas: Gloria 420, Sabiduría 50.

La habilidad especial ***Manto de Oscuridad*** de la Serpiente de la Noche genera un aura a su alrededor que le otorga un +4 a CDE y Evasión (ya incluido en las estadísticas), excepto a la luz del día. Esta habilidad especial añade +2 a la recompensa de Gloria (x4 puesto que es un monstruo Grande) y +20 a la recompensa de Sabiduría.

104 – Corredor

Descripción: Lámparas de llamas verdes iluminan este pasillo. La parte del corredor que lleva al atrio central no tiene techo. Cuando el pasillo gira al norte, pasadas las columnas, hay techo.

Encuentros: Tira 1d10:

1-5: Nada.

6: Un grupo de 1d6 **Trogloditas**.

7: 1d6 **Hombres Jabalí** y un **Trago Mutante** con la habilidad Piel Dura.

8: Un grupo de 1d3+3 **Ratianos**.

9: Una de las **Empusas** de la sección 105. Ataca a los héroes.

10: La **Serpiente de la Noche**.

Ver página siguiente para las estadísticas de

Trago Mutante Fuerte

Taxonomía: Gente

Descripción: Humanoides con cabeza de cabra propensos al pillaje, el saqueo y la violencia; estos Tragos en concreto tienen la habilidad especial Piel Dura.

Tamaño: Mediana

Ferocidad: Agresiva

Astucia: Alerta

Mística: Extraño

Movimiento: 18 m.

Iniciativa: 12

Melé: +2

Arma de Proyectil: +2

Daño: 1d6 (espada)

Clase de Defensa: 19 (con escudo & coraza)

PGs Totales: 8

Detección / Evasión: +2

Fortaleza Mística: +2

Habilidades Especiales: Cargar a la Batalla (Iniciativa 14, Melé +4), Arma de Proyectil (jabalinas, 36 m.), Piel Dura.

Recompensas: Gloria 45

Hombres Jabalí, Ratianos y Trogloditas, y p 104 para las características de la Empusa.

Hombre Salvaje

Taxonomía: Gente

Descripción: Estos hombres primitivos son feroces enemigos de la mayoría de las Gentes moradores de las cavernas.

Tamaño: Mediana

Ferocidad: Agresiva

Astucia: Corriente

Mística: Normal

Movimiento: 18 m.

Iniciativa: 11

Melé: +2

Ataque a Distancia: +1

Daño: 1d6 (armas)

Clase de Defensa: 12

PGs Totales: 8

Detección / Evasión: 0

Fortaleza Mística: 0

Habilidades Especiales: Cargar a la Batalla (Iniciativa 13, Melé +4), Arma de Proyectil

Ratiano

Taxonomía: Gente

Descripción: Traicioneros y malvados humanoides con cabeza de rata que viven en cavernas subterráneas.

Tamaño: Pequeña

Ferocidad: Agresiva

Astucia: Ladina

Mística: Extraño

Movimiento:18 m.

Iniciativa: 20

Melé: +3

Ataque a Distancia: +4

Daño: 1d3 (garras o armas)

Clase de Defensa: 15

PGs Totales: 4

Detección / Evasión: +10 / +12

Fortaleza Mística: +2

Habilidades Especiales: Veloz como el Rayo, Arma de Proyectil (dardos), Veneno (dardos envenenados, alcance 18 m.), Sentidos Agudizados, Acechante (22), Agilidad Sobrenatural.

Recompensas: Gloria 15.

Hombre Jabalí

Taxonomía: Gente

Descripción: Brutales humanoides con cabeza de jabalí. Son enemigos mortales de la mayor parte de los otros hombres bestia (especialmente Acteones, Cinoscéfalos y Licanos). Se les puede encontrar como merodeadores errantes o como mercenarios al servicio de tiranos, señores de la guerra, hechiceros malvados y otros camorristas.

Tamaño: Mediana

Ferocidad: Agresiva

Astucia: Corriente

Mística: Normal

Movimiento: 18 m.

Iniciativa: 11

Melé: +2 (+4 con arma a dos manos)

Daño: 1d6 (armas)

Clase de Defensa: 12 (14 con escudo)

PGs Totales: 12

Detección / Evasión: 0

Fortaleza Mística: 0

Habilidades Especiales: Cargar a la Batalla (Iniciativa 13, Melé +4), Vigor Sobrenatural.

Recompensas: Gloria 30, Sabiduría 10.

Troglodita

Taxonomía: Gente

Descripción: Humanoides reptilianos carnívoros.

Tamaño: Mediana

Ferocidad: Peligrosa

Astucia: Corriente

Mística: Normal

Movimiento: 18 m.

Iniciativa: 12

Melé: +4 (+6 con arma a dos manos)

Daño: 1d6 (arma)

Clase de Defensa: 14

PGs Totales: 12

Detección / Evasión: 0

Fortaleza Mística: +4

Habilidades Especiales: Cargar a la Batalla (Iniciativa 14, Melé +6 / +8 con arma a dos manos), Resistencia a la Magia, Acechante (12), Piel Dura.

Recompensas: Gloria 40, Sabiduría 20.

104 (continuación)

Trampas: Hay una trampa entre las dos columnas – caen rocas de una red sobre el personaje que abre la marcha. Tipo: interior; Efecto: aplastamiento; Daño 2d6; Valor de Ocultación 16, Valor de Peligro 18.

Registro Completo: Si los héroes se quedan en este pasillo, el Maze Master deberá tirar de nuevo en la tabla indicada arriba (*Encuentros*).

Empusa

Taxonomía: Espíritu

Descripción: Bellas (aunque chupasangres) tentadoras no-muertas. Las Empusas son los engendros vampíricos de brujas seductoras que han entregado su alma a Hécate, diosa de la oscuridad, a cambio de la eterna no vida.

Tamaño: Mediana

Ferocidad: Peligrosa

Astucia: Ladina

Mística: Preternatural

Movimiento: 27 m.

Iniciativa: 23

Melé: +5

Daño: Drenar energía.

Clase de Defensa: 18

PGs Totales: 16

Detección / Evasión: +10 / +14

Fortaleza Mística: +8

Habilidades Especiales: Temible, Presa (Fortaleza = 16), Drenar Energía Vital (beso; sólo contra víctimas inmovilizadas), Veloz como el Rayo, Resistencia a la Magia, Sexto Sentido, Acechante (20), Vigor Sobrenatural, Agilidad Sobrenatural, Trepamuros.

Algunas Empusas tienen Poderes Psíquicos (Don Psíquico 5, Fuerza Mística 17, 20 Puntos de Poder).

Recompensas: Gloria 120, Sabiduría 140. . Los Poderes Psíquicos añaden +20 Gloria y +400 Sabiduría.

Nota: La exposición de una Empusa a la luz del día le provoca 1d6 de daño por asalto de combate. Este daño no puede regenerarse. Una Empusa muerta se convierte en polvo.

105 – Cubil de las Empusas

Descripción: Lámparas de llamas verdes iluminan esta sala abandonada. Hay escaleras al segundo piso. Si los héroes las suben llegan a una sala con las mismas dimensiones que esta sección, iluminada por una obertura en el techo que deja entrar la luz.

Encuentros: Tres **Empusas** viven en el segundo piso. Si los héroes suben las escaleras, encuentran allí 1d3 Empusas. Las Empusas se hacen pasar por mujeres normales, pero si se las descubre atacan a los héroes. Si están perdiendo el combate, se rinden y ofrecen información y tesoros. Sólo una tiene Poderes Psíquicos.

Tesoro: En el segundo piso se halla el cubil de las Empusas y su tesoro: 400 minas de plata y un cofrecito (Car 1) que contiene 12 joyas (incluidos 2 rubíes rojos) valoradas en 1d6 x 100 minas de plata cada una.

106 – Almacén

Descripción: Esta sala no está iluminada. Hay unas grandes tinajas de aceite en el centro de la sala

Tesoro: El aceite puede usarse para rellenar cualquier lámpara que puedan llevar los héroes.

Registro Completo: Si los héroes se quedan demasiado tiempo en esta área, el Maze Master deberá tirar 1d6:

1-4: No ocurre nada.

5-6: 1d6 **Sirvientes Esqueleto** vienen de la sección 67. Cogen algo de aceite y lo llevan a la sección 50, ignorando a los héroes.

107 – Sala Vacía

Descripción: Una sala vacía y oscura.

108 – Sala de la Araña

Descripción: Esta sala, que no está iluminada, es la guarida de varias Arañas de las Cavernas, dominadas por Brimas la Alseide (ver sección 109).

Encuentros: Una colonia de 1d6 **Arañas de las Cavernas** vive aquí. Normalmente, la mitad se encuentra en el suelo y la otra mitad en el techo. Atacan a los héroes, a menos que les acompañe Brimas la Alseide.

109 – Guarida de la Alseide

Descripción: Esta oscura sala está llena de pequeñas estatuas, y tiene un trono en el centro. Los muros y el suelo están cubiertos de insectos.

Encuentros: Una **Alseide**, llamada Brimas, vive en esta sala. Ver la página siguiente para sus características. Brimas puede ordenar a los insectos y arañas que viven en la sala que ataquen a los héroes (ver **Enjambres de Insectos** en la página siguiente). Brimas está dispuesta a negociar con los héroes y les ofrece ayuda si matan a la Serpiente de la Noche.

Araña de las Cavernas

Taxonomía: Monstruo

Descripción: Enormes arañas capaces de atacar a dos hombres (u otros oponentes de tamaño mediano) al mismo tiempo.

Tamaño: Grande

Ferocidad: Peligrosa

Astucia: Alerta

Mística: Normal

Movimiento: 27 m.

Iniciativa: 15

Melé: +7

Daño: 2d6 (colmillos & patas)

Clase de Defensa: 16

PGs Totales: 24

Detección / Evasión: +2 / +4

Fortaleza Mística: 0

Habilidades Especiales: Enredar (telarañas, alcance 6 m., Fortaleza 20), Veneno (aguijón, parálisis), Acechante (14), Piel Dura, Agilidad Sobrenatural, Trepamuros.

Recompensas: Gloria 260.

Tesoro: El tesoro de Brimas incluye 450 minas de plata, cinco estatuillas antiguas de reyes, reinas y otros personajes importantes (valoradas en 75 minas de plata) y una estatuilla de bronce bellamente confeccionada de un delfín (valorada en 150 minas de plata). Cada par de estatuillas tiene un valor de Car de 1 (es decir un total de 3 por las cinco estatuillas y la del delfín).

Brimas la Alseide

Brimas la Alseide

Taxonomía: Espíritu

Descripción: Las Alseides son seres parecidos a las Ninfas que viven en ruinas antiguas, protegiéndolas del mismo modo que las dríades protegen a sus árboles. Se muestran como orgullosas y altaneras mujeres nobles de tiempos pasados. Son exclusivamente nocturnas, y se funden con sus ruinas en cuanto se alza el sol.

Tamaño: Mediana

Ferocidad: Agresiva

Astucia: Ladina

Mística: Preternatural

Movimiento: 18 m.

Iniciativa: 14

Melé: +2

Daño: 1d6 (si utiliza armas)

Clase de Defensa: 14

PGs Totales: 12

Detección / Evasión: +10 / +8

Fortaleza Mística: +8

Habilidades Especiales: Resistencia a la Magia, Poderes Psíquicos (Don Psíquico 5, Fuerza Mística 17, Poder 20), Sexto Sentido, Acechante (16), Vigor Sobrenatural.

Recompensas: Gloria 85, Sabiduría 480.

Enjambres de Insectos

Si los héroes intentan atacar a Brimas, todos los insectos y arácnidos de esta sala atacarán en 1d6 asaltos.

Esto no causa un daño real pero tener enjambres de pequeñas criaturas reptando y arrastrándose por todo el cuerpo, la cara o bajo la coraza puede ser incómodo y desagradable: los efectos son los mismos que un ataque de Enredar (penalización de -4 a los valores de Iniciativa, Evadir Peligros, Melé y Proyectiles) – sin tirada de salvación, ya que los condenados bichos están *¡por todas partes!*

Además, los magos tendrán que hacer un gran esfuerzo de concentración antes de usar su magia (una salvación de Fortaleza Mística contra un número objetivo de 15).

110 – Sala Vacía

Descripción: Una sala vacía y oscura.

111 – Cámara de los Huesos

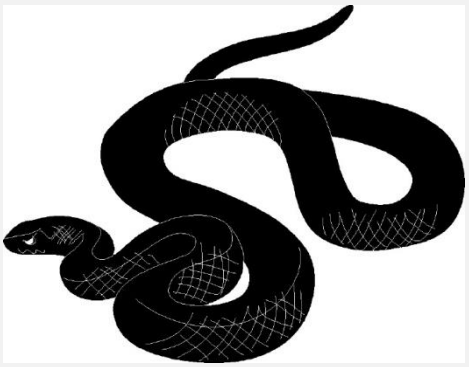
Descripción: Esta sala no está iluminada. Ni antorchas ni lámparas pueden penetrar su oscuridad. El suelo está cubierto de huesos.

Encuentros: Esta es la guardia de la **Serpiente de la Noche**, sierva de Rea. El Maze Master deberá tirar 1d6: Con un 1-4 estará aquí. Si los héroes no tienen la Bendición de Rea (ver sección 75) la Serpiente de la Noche ataca, protegida por la oscuridad mágica que genera. Persigue a los héroes a través de cada sala, y las luces se atenúan y apagan cuando la Serpiente llega. La Serpiente no querrá entrar en una sala sin techo, ya que le desagrada la luz del sol. Ver la siguiente página para sus estadísticas.

Tesoro: Entre los huesos hay 23 minas de plata, cuatro lanzas, un escudo y cuatro joyas valoradas en 50 minas de plata (aunque ninguna joya roja).

Registro Completo: Si los personajes se quedan durante quince minutos en la sala, la Serpiente de la Noche llega y ataca si no tienen la Bendición de Rea.

Serpiente de la Noche



Taxonomía: Monstruo

Descripción: Esta enorme y monstruosa serpiente puede generar un aura de oscuridad alrededor de su cuerpo (ver abajo). La Serpiente de la Noche es la más agresiva de las Serpientes de la Tierra Oscura. Vive en la zona noroeste de la Tumba. No soporta la luz del sol pero tampoco la daña.

Tamaño: Grande

Ferocidad: Peligrosa

Astucia: Alerta

Mística: Extraño

Movimiento: 27 m.

Iniciativa: 13

Melé: +6

Daño: 2d6 (mordisco)

Clase de Defensa: 19 / 15 (luz del día)

PGs Totales: 30

Detección / Evasión: +6 / +8 (+4 luz del día)

Fortaleza Mística : +2

Habilidades Especiales: Manto de Oscuridad (ver abajo), Presa (FOR = 20), Veneno (mordisco, muerte en 1d6 asaltos), Regeneración (2 PG/asalto), Sexto Sentido, Acechante (12), Vigor Sobrenatural, Piel Dura.

Recompensas: Gloria 420, Sabiduría 50.

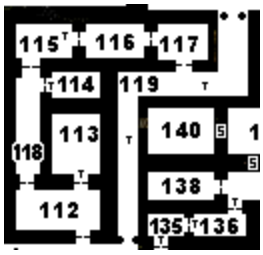
La habilidad especial ***Manto de Oscuridad*** de la Serpiente de la Noche genera un aura a su alrededor que le otorga un +4 a CDE y Evasión (ya incluido en las estadísticas), excepto a la luz del día. Esta habilidad especial añade +2 a la recompensa de Gloria (x4 puesto que es un monstruo Grande) y +20 a la recompensa de Sabiduría.

Este espacio queda en blanco para las

Notas del Maze Master

Área 16: Antiguos Almacenes

Secciones 112-119



Resumen

En tiempos antiguos, esta área fue un grupo de almacenes y bodegas. Ahora son el campo de batalla entre los esbirros del Minotauro y sus enemigos. El lugar está lleno de trampas.

Secciones

112 – Patio

Descripción: Este patio no tiene techo; sus muros están cubiertos de enredaderas.

Registro Completo: Si los héroes se quedan en esta sala quince minutos o más, el Maze Master deberá tirar 1d10:

1-5: Nada

6: 1d6 **Arpías** atacan a los héroes.

7: 1d3+3 **Ratianos** vienen de la sección 104. Sólo atacan si superan en número a los héroes. Si no, huyen.

8: 1d6 **Ogros** y un **Trago** vienen de la sección 104 y atacan.

9: 1d6 **Hombres Jabalí** y un **Trago Mutante** con la habilidad *Veloz como el Rayo* vienen de la sección 104 y atacan.

10: 1d6+3 **Trogloditas** vienen de la sección 118 y atacan a los personajes, a menos que estén aliados con Ancpah el Lagártido (ver sección 9).

Ver páginas siguientes para estadísticas

113 – Sala Vacía

Descripción: Esta sala está vacía y no está iluminada.

Trampas: Cuando los héroes abren la puerta activan una trampa de filo de hacha. Tipo: interior; Efecto: daño directo; Daño 1d6; Valor de Ocultación 15; Valor de Peligro 17.

Tesoro: Hay un Licano muerto en la sala, una víctima de la trampa de la puerta. Su única posesión de valor es una daga.

Registro Completo: Si los héroes se quedan en la sala durante media hora, El Maze Master deberá tirar 1d10:

1-5: Nada.

6-8: 1d6 **Licanos** y un **Trago** abren la puerta con cuidado e intentan desactivar la trampa. Cuando lo ven que está desactivada, entran en la sala y atacan a los héroes.

9-10: 1d6+3 **Trogloditas** entran en la sala. Atacan a los personajes, a menos que estén aliados con Ancpah, el líder de los Trogloditas (ver sección 9).

Ver las siguientes páginas para las estadísticas de todas estas criaturas

Un desaliñado Licano

Área 16 : Antiguos Almacenes
Criaturas Encontradas

Arpía

Taxonomía: Monstruo

Descripción: Crueles criaturas humanoides con alas de murciélago, piel negra como el azabache, colmillos afilados, garras aún más afiladas y predilección por la carne humana…

Tamaño: Mediana

Ferocidad: Peligrosa

Astucia: Sagaz

Mística: Extraño

Movimiento: 72 m. volando

Iniciativa: 16

Melé: +5

Daño: 1d6 (garras & colmillos)

Clase de Defensa: 15

PGs Totales: 12

Detección / Evasión: +4 / +8

Fortaleza Mística: +2

Habilidades Especiales: Picado a la Batalla (Iniciativa 18, Melé +7), Presa (16), Agilidad Sobrenatural, Alada.

Recompensas: Gloria 120.

Ogro

Taxonomía: Gente

Descripción: Salvajes antropófagos habitantes de las cavernas; parecen humanos primitivos excepto por su gran tamaño, y enormes dientes caninos que parecen colmillos… Son los mortales enemigos de los Hombres Salvajes.

Tamaño: Mediana

Ferocidad: Peligrosa

Astucia: Corriente

Mística: Normal

Movimiento: 18 m.

Iniciativa: 12

Melé: +4 (+6 con maza a dos manos)

Daño: 1d6 (armas)

Clase de Defensa: 12 (14 con escudo)

PGs Totales: 12

Detección / Evasión: 0

Fortaleza Mística: 0

Habilidades Especiales: Cargar a la Batalla (Iniciativa 14, Melé +6), Acechante (12).

Recompensas: Gloria 30 (35 si llevan escudos o 40 si son mazas a dos manos).

Ratiano

Taxonomía: Gente

Descripción: Traicioneros y malvados humanoides con cabeza de rata que viven en cavernas subterráneas.

Tamaño: Pequeña

Ferocidad: Agresiva

Astucia: Ladina

Mística: Extraño

Movimiento:18 m.

Iniciativa: 20

Melé: +3

Ataque a Distancia: +4

Daño: 1d3 (garras o armas)

Clase de Defensa: 15

PGs Totales: 4

Detección / Evasión: +10 / +12

Fortaleza Mística: +2

Habilidades Especiales: Veloz como el Rayo, Arma de Proyectil (dardos), Veneno (dardos envenenados, 18 m.), Sentidos Agudizados, Acechante (22), Agilidad Sobrenatural.

Recompensas: Gloria 15.

Hombre Jabalí

Taxonomía: Gente

Descripción: Brutales humanoides con cabeza de jabalí. Luchan con lanzas y escudos.

Tamaño: Mediana

Ferocidad: Agresiva

Astucia: Corriente

Mística: Normal

Movimiento: 18 m.

Iniciativa: 11

Melé: +2 (+4 con arma a dos manos)

Daño: 1d6 (armas)

Clase de Defensa: 12 (14 con escudo)

PGs Totales: 12

Detección / Evasión: 0

Fortaleza Mística: 0

Habilidades Especiales: Cargar a la Batalla (Iniciativa 13, Melé +4), Vigor Sobrenatural.

Recompensas: Gloria 30, Sabiduría 10.

Trago

Taxonomía: Gente

Descripción: Humanoides con cabeza de cabra propensos al pillaje, el saqueo y la violencia.

Tamaño: Mediana

Ferocidad: Agresiva

Astucia: Alerta

Mística: Extraño

Movimiento: 18 m.

Iniciativa: 12

Melé: +2

Arma de Proyectil: +2

Daño: 1d6 (armas)

Clase de Defensa: 13 (17 con escudo & coraza)

PGs Totales: 8

Detección / Evasión: +2

Fortaleza Mística: +2

Habilidades Especiales: Cargar a la Batalla (Iniciativa 14, Melé +4), Arma de Proyectil (jabalinas, 36 m.).

Recompensas: Gloria 30 (+10 para los que llevan escudo y coraza).

Licano

Taxonomía: Gente

Descripción: Humanoides con cabeza de lobo.

Tamaño: Mediana

Ferocidad: Agresiva

Astucia: Alerta

Mística: Normal

Movimiento: 18 m

Iniciativa: 12

Melé: +2

Ataque a Distancia : +2

Daño: 1d6 (armas)

Clase de Defensa: 12 (14 con escudo)

PGs Totales: 8

Detección / Evasión: +6 / +2

Fortaleza Mística: 0

Habilidades Especiales: Cargar a la Batalla (Iniciativa 14, Melé +4), Arma de Proyectil (jabalina, 36 m.), Sentidos Agudizados, Acechante (14).

Recompensas: Gloria 35 (40 con escudo)

Troglodita

Taxonomía: Gente

Descripción: Seres reptilianos y carnívoros.

Tamaño: Mediana

Ferocidad: Peligrosa

Astucia: Corriente

Mística: Normal

Movimiento: 18 m.

Iniciativa: 12

Melé: +6 (con arma a dos manos)

Daño: 1d6 (arma)

Clase de Defensa: 14

PGs Totales: 12

Detección / Evasión: 0

Fortaleza Mística: +4

Habilidades Especiales: Cargar a la Batalla (Iniciativa 14, Melé +6 / +8 con maza a dos manos), Resistencia a la Magia, Acechante (12), Piel Dura.

Recompensas: Gloria 50, Sabiduría 20.

Trago Mutante Ágil

Taxonomía: Gente

Descripción: Humanoides con cabeza de cabra propensos al pillaje, el saqueo y la violencia; estos Tragos en concreto tienen la habilidad especial Agilidad Sobrenatural.

Tamaño: Mediana

Ferocidad: Agresiva

Astucia: Alerta

Mística: Extraño

Movimiento: 18 m.

Iniciativa: 14

Melé: +3

Arma de Proyectil: +2

Daño: 1d6 (espada)

Clase de Defensa: 19 (con escudo & coraza)

PGs Totales: 8

Detección / Evasión: +2 / +4

Fortaleza Mística: +2

Habilidades Especiales: Cargar a la Batalla (Iniciativa 16, Melé +5), Arma de Proyectil (jabalinas, 36 m.), Agilidad Sobrenatural.

Recompensas: Gloria 50

114 – Sala Vacía

Descripción: Esta (aparentemente) sala vacía no está iluminada.

Encuentros: Cap, un guerrero **Licano**, se encuentran en la sala. Su jefe Calibán le dejó aquí encerrado con órdenes de vigilar que la trampa que dejó en la puerta funcionaba bien. En realidad le han dejado aquí como castigo. Si todos los héroes caen en la trampa y están indefensos, Cap se ríe de ellos y luego sale corriendo a avisar a sus jefes, que llegarán tras media hora para capturar a los héroes. Si los héroes eluden la trampa, se intenta quedar oculto en la oscuridad. Si los héroes le descubren, se rinde y se ofrece a servirles. Sus jefes le han tratado muy mal y servirá fielmente a los héroes, aunque es un cobarde y huirá si la situación se vuelve muy peligrosa. Conoce el camino al área donde descansa la horda del Minotauro (Área 22) y puede guiar a los héroes allí. También sabe dónde está el Cubil de las Brujas (Área 23), pero se niega a acompañar a los héroes dentro.

Trampas: Dentro de la sala, a 90 cm de la puerta, hay una trampa de pozo. Tipo: interior; Efecto: caída + encierro; Valor de Ocultación 18; Valor de Peligro 18. El pozo es lo bastante grande para que quepan todos los héroes cuando se active. El pozo es demasiado profundo como para que los héroes puedan salir sin ayuda.

Registro Completo: Si los personajes examinan la sala con detenimiento, hallan a Cap temblando en una esquina.

115 – Bodega

Descripción: Este almacén no está iluminado. Hay grandes ánforas cerca de los muros.

Trampas: En el suelo, cerca de un ánfora, hay un yelmo cerrado. Si un héroe lo coge, un escorpión sujeto al yelmo intenta aguijonearle. Si el héroe no hace una tirada de salvación de Evadir Peligros (número objetivo 15), el escorpión le pica; si el héroe falla una salvación de Vigor Físico (número objetivo 15), muere en 1d6 asaltos.

Registro Completo: Todas las ánforas están vacías. Si los héroes se quedan en la habitación quince minutos, el Maze Master deberá tirar 1d6:

1-3: No ocurre nada.

4-5: Un grupo de 1d6 **Licanos** y un **Trago** llega y ataca a los héroes.

6: Llegan 1d6+3 **Trogloditas**.

Las estadísticas de estas criaturas se pueden encontrar en las dos páginas anteriores.

116 – Bodega

Descripción: Grandes ánforas y tinajas llenan esta sala cubierta de oscuridad. Cuando los héroes entran, el Maze Master deberá tirar 1d6:

1-4: Nada.

5: Un grupo de 1d6 **Licanos**, se ocultan en la sala, atacan a los héroes, cogiéndolos por sorpresa.

6: 1d6 **Trogloditas**, ocultos en la sala, atacan a los personajes, cogiéndolos por sorpresa. Los Trogloditas atacan incluso aunque los héroes sean aliados de Ancpah, ya que no les reconocen en la oscuridad.

Registro Completo: Si los héroes se quedan en la sala quince minutos, el Maze Master deberá tirar 1d6:

1-4: No ocurre nada.

5: Llega un grupo de 1d6 **Ogros** y un **Trago** y atacan a los héroes.

6: Llegan 1d6+3 **Trogloditas**.

Las estadísticas de estas criaturas se pueden encontrar en las dos páginas anteriores.

Un vil saqueador Trago

117 – Sala Vacía

Descripción: Una sala oscura y vacía.

Registro Completo: Si los héroes se quedan en la sala quince minutos, el Maze Master deberá tirar 1d6.

1-4: No ocurre nada.

5: Llegan 1d6 **Licanos** y un **Trago** y atacan a los héroes.

6: Llegan 1d6+3 **Trogloditas**.

Troglodita

Taxonomía: Gente

Descripción: Seres reptilianos y carnívoros.

Tamaño: Mediana

Ferocidad: Peligrosa

Astucia: Corriente

Mística: Normal

Movimiento: 18 m.

Iniciativa: 12

Melé: +6 (con arma a dos manos)

Daño: 1d6 (arma)

Clase de Defensa: 14

PGs Totales: 12

Detección / Evasión: 0

Fortaleza Mística: +4

Habilidades Especiales: Cargar a la Batalla (Iniciativa 14, Melé +6 / +8 con maza a dos manos), Resistencia a la Magia, Acechante (12), Piel Dura.

Recompensas: Gloria 50, Sabiduría 20.

Trago

Taxonomía: Gente

Descripción: Humanoides con cabeza de cabra propensos al pillaje, el saqueo y la violencia.

Tamaño: Mediana

Ferocidad: Agresiva

Astucia: Alerta

Mística: Extraño

Movimiento: 18 m.

Iniciativa: 12

Melé: +2

Arma de Proyectil: +2

Daño: 1d6 (armas)

Clase de Defensa: 13 (17 con escudo & coraza)

PGs Totales: 8

Detección / Evasión: +2

Fortaleza Mística: +2

Habilidades Especiales: Cargar a la Batalla (Iniciativa 14, Melé +4), Arma de Proyectil (jabalinas, 36 m.).

Recompensas: Gloria 30 (+10 para los que llevan escudo y coraza).

Licano

Taxonomía: Gente

Descripción: Humanoides con cabeza de lobo.

Tamaño: Mediana

Ferocidad: Agresiva

Astucia: Alerta

Mística: Normal

Movimiento: 18 m

Iniciativa: 12

Melé: +2

Ataque a Distancia : +2

Daño: 1d6 (armas)

Clase de Defensa: 12 (14 con escudo)

PGs Totales: 8

Detección / Evasión: +6 / +2

Fortaleza Mística: 0

Habilidades Especiales: Cargar a la Batalla (Iniciativa 14, Melé +4), Arma de Proyectil (jabalina, 36 m.), Sentidos Agudizados, Acechante (14).

Recompensas: Gloria 35 (40 con escudo)

118 – Pasillo

Descripción: Cadáveres de Licanos, Ogros y Trogloditas están esparcidos a lo largo del suelo de este oscuro pasillo.

Registro Completo: Ya han saqueado los cadáveres. Si los héroes se quedan en la sala durante quince minutos, el Maze Master deberá tirar 1d6:

1-4: No ocurre nada.

5: Llegan 1d6 **Licanos** y un **Trago** y atacan a los héroes.

6: Llegan 1d6+3 **Trogloditas**.

119 – Corredor Abierto

Descripción: Este corredor no tiene techo. A causa de su estructura, el eco de las voces de los héroes suena extraño.

Trampas: Hay dos trampas de lanza en este corredor (ver las marcas en el mapa). Tipo: interior; Efecto: daño directo; Daño 1d6; Valor de Ocultación 17; Valor de Peligro 17.

Troglodita

Taxonomía: Gente

Descripción: Seres reptilianos y carnívoros.

Tamaño: Mediana

Ferocidad: Peligrosa

Astucia: Corriente

Mística: Normal

Movimiento: 18 m.

Iniciativa: 12

Melé: +6 (con arma a dos manos)

Daño: 1d6 (arma)

Clase de Defensa: 14

PGs Totales: 12

Detección / Evasión: 0

Fortaleza Mística: +4

Habilidades Especiales: Cargar a la Batalla (Iniciativa 14, Melé +6 / +8 con maza a dos manos), Resistencia a la Magia, Acechante (12), Piel Dura.

Recompensas: Gloria 50, Sabiduría 20.

Trago

Taxonomía: Gente

Descripción: Humanoides con cabeza de cabra propensos al pillaje, el saqueo y la violencia.

Tamaño: Mediana

Ferocidad: Agresiva

Astucia: Alerta

Mística: Extraño

Movimiento: 18 m.

Iniciativa: 12

Melé: +2

Arma de Proyectil: +2

Daño: 1d6 (armas)

Clase de Defensa: 13 (17 con escudo & coraza)

PGs Totales: 8

Detección / Evasión: +2

Fortaleza Mística: +2

Habilidades Especiales: Cargar a la Batalla (Iniciativa 14, Melé +4), Arma de Proyectil (jabalinas, 36 m.).

Recompensas: Gloria 30 (+10 para los que llevan escudo y coraza).

Licano

Taxonomía: Gente

Descripción: Humanoides con cabeza de lobo.

Tamaño: Mediana

Ferocidad: Agresiva

Astucia: Alerta

Mística: Normal

Movimiento: 18 m

Iniciativa: 12

Melé: +2

Ataque a Distancia : +2

Daño: 1d6 (armas)

Clase de Defensa: 12 (14 con escudo)

PGs Totales: 8

Detección / Evasión: +6 / +2

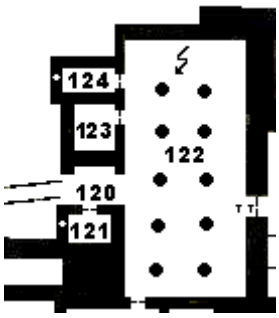
Fortaleza Mística: 0

Habilidades Especiales: Cargar a la Batalla (Iniciativa 14, Melé +4), Arma de Proyectil (jabalina, 36 m.), Sentidos Agudizados, Acechante (14).

Recompensas: Gloria 35 (40 con escudo)

Área 17: Templo del Joven Zeus

Secciones 120-124



Resumen

En esta área está el templo del Joven Zeus, el Dios del Trueno de los Proteanos. Actualmente los Trogloditas controlan el área después de haber combatido a los esbirros del Minotauro. Desde aquí envían grupos de exploradores al resto del complejo de la Tumba, buscando el Templo de Rea.

Reglas Especiales: Un aura de poder y fuerza divina rodea esta área. Todos los sacerdotes recuperan el doble de puntos de poder por hora de ceremonia (2d6 en total) y tienen un bono de +2 a su Fuerza Mística.

Secciones

120 – Entrada al Templo

Descripción: Esta gran puerta estaba flanqueada en su origen por dos enormes estatuas que ahora yacen en pedazos. El muro norte muestra un gran fresco del poderoso Dios portando un rayo en su mano.

Encuentros: Tira 1d6:

1-3: Nada.

4-6: 1d6 **Trogloditas** guardan la entrada. Si descubren a los héroes, los Trogloditas llaman a sus hermanos de la sección 121. Si los personajes les cogen por sorpresa, sus amigos en la sección 121 escuchan el sonido de la lucha y llegan en tres asaltos.

Troglodita

Taxonomía: Gente

Descripción: Seres reptilianos y carnívoros. Luchan con tocas hachas y mazas a dos manos.

Tamaño: Mediana

Ferocidad: Peligrosa

Astucia: Corriente

Mística: Normal

Movimiento: 18 m.

Iniciativa: 12

Melé: +6 (con arma a dos manos)

Daño: 1d6 (arma)

Clase de Defensa: 14

PGs Totales: 12

Detección / Evasión: 0

Fortaleza Mística: +4

Habilidades Especiales: Cargar a la Batalla (Iniciativa 14, Melé +6 / +8 con maza a dos manos), Resistencia a la Magia, Acechante (12), Piel Dura.

Recompensas: Gloria 50, Sabiduría 20.

Registro Completo: Si los héroes examinan la efigie del Dios en el muro norte, verán que el Dios parece ser Zeus, pero con algunas características extrañas; es un Dios joven, sin la barba del padre de los Dioses. Además, a sus pies hay un gran garrote de madera.

121 – Sala de Guardia

Descripción: De noche, la sala está iluminada por una serie de antorchas. De día, la luz del sol entra a través de una ventana en el muro occidental. Hay varias tinajas, ánforas y otros objetos junto al muro sur.

Encuentros: Esta sala está protegida siempre por tres **Trogloditas**, listos para hacer frente a cualquier enemigo. Desde aquí dan provisiones a los grupos de Trogloditas exploradores que entran en la Tumba buscando el Templo de Rea.

Tesoro: Hay comida (10 raciones) en la sala y agua en las ánforas. Hay 4 lanzas, 2 escudos y 3 yelmos en una esquina. En una gran pila hay adornos, máscaras, tinajas decoradas y otros objetos variados que descubrieron los Trogloditas fuera de la Tumba. Juntos tienen un valor de 250 minas de plata.

122 – Gran Templo

Descripción: La luz entra en este templo colosal desde un gran agujero en el techo. Enormes columnas recorren el largo de la sala; en el norte hay una gran estatua de un Dios, con ofrendas a sus pies.

Encuentros: Si los héroes tocan la estatua o intentan coger las ofrendas, aparecen seis **Curetes** y les atacan, persiguiéndoles donde vayan hasta que suelten los objetos robados. Si destruyen a un Curete, otro aparece junto a la estatua tras tres asaltos. Hay un número ilimitado de Curetes. Si sólo han tocado la estatua, los Curetes no les siguen fuera del templo

Trampas: Los Trogloditas han puesto dos trampas en la puerta este. La primera es una trampa de pozo. Tipo: interior; Efecto: caída + daño directo; Daño 2d6; Valor de Ocultación 19; Valor de Peligro 18. La segunda es una de caída de roca. Tipo: interior; Efecto: aplastamiento; Daño 2d6; Valor de Ocultación 15; Valor de Peligro 19.

Curete

Taxonomía: Espíritu

Descripción: Espíritus del relámpago que parecen hombres de rápidos movimientos armados con armaduras de bronce escudos y lanzas o espadas. La misión divina de los Curetes es castigar a los que se burlan de las leyes de Zeus. A veces se les encuentra en lugares que son sagrados para Zeus.

Tamaño: Mediana

Ferocidad: Mortal

Astucia: Alerta

Mística: Ultraterreno

Movimiento: 24 m.

Iniciativa: 22

Melé: +7

Daño: 1d6 (espada o lanza)

Clase de Defensa: 27 (con escudo)

PGs Totales: 20

Detección / Evasión: +2 / +8

Fortaleza Mística: +10

Habilidades Especiales: Cargar a la Batalla (Iniciativa 24, Melé +9), Temible, Veloz como el Rayo, Resistencia a la Magia, Sin Mente, Invulnerabilidad, Vigor Sobrenatural, Agilidad Sobrenatural. Los Curetes también son capaces de arrojar rayos (tratar como Arma de Aliento, 6 m.).

Recompensas: Gloria 155, Sabiduría 160.

Tesoro: La estatua está muy ricamente decorada, pero es demasiado pesada para moverla. A sus pies hay varias ofrendas: cofres y jarras llenas de plata y oro. Este botín tiene una Car de 8 y un valor total de 8.000 minas de plata.

Registro Completo: Si un Sacerdote de Zeus o Noble entra en el templo, la estatua se anima. Con voz de trueno

ordena a los héroes que cumplan una misión: dentro de la Tumba se esconde la Bruja Hekateria. Ha robado la Varita de Rayos de este templo. Si los héroes recuperan la Varita de Rayos, serán recompensados. Si preguntan dónde está Hekateria, el Dios les dice que la Profetisa Melaclea vive en las salas cercanas al atrio central (Área 12). Ella les guiará al cubil de la Bruja (Área 23). Si los héroes derrotan a Hekateria y recuperan la Varita de Rayos, el Dios les recompensará con los siguientes objetos:

- Un **Rayo**
- **Lanza de la Conquista**
- **Espada de las Tretas**
- **Caduceo**
- **Bastón de Poder**
- **Manto de Ocultación**

Solo hay un Objeto Mítico para cada personaje en el grupo. Por lo que, si hay sólo dos héroes, reciben sólo un Rayo y una Lanza de la Conquista. El Maze Master puede elegir qué Objetos Míticos de la lista recibe cada héroe.

Cada hora que los héroes pasen aquí, el Maze Master deberá tirar 1d10:

1-4: Nada.

5: Un grupo de 1d6 **Ratianos** llega de la sección 125 y se escabullen en el Templo. En cuanto les descubren, huyen hacia la sección 125 y cruzan la puerta secreta de la sección 128 hacia la 136.

6-7: Un grupo de 1d6+3 **Trogloditas** viene de la sección 120 y va a la 125, a explorar la Tumba.

8-9: 1d6 **Trogloditas** vienen de la sección 125 y van a la 120, después de haber explorado la Tumba.

10: 1d6+3 **Licanos**, 1d6+3 **Hombres Jabalí**, dos **Tragos** y un **Trago Mutante** con las habilidades especiales Cabezas Múltiples (2) y Piel Dura vienen de la sección 125, intentando expulsar a los Trogloditas fuera de esta área. Los Trogloditas de las secciones 120 y 121 les atacan, y quince asaltos después, otros diez Trogloditas se unen a la lucha.

Ratiano

Taxonomía: Gente

Descripción: Traicioneros y malvados humanoides con cabeza de rata que viven en cavernas subterráneas.

Tamaño: Pequeña

Ferocidad: Agresiva

Astucia: Ladina

Mística: Extraño

Movimiento:18 m.

Iniciativa: 20

Melé: +3

Ataque a Distancia: +4

Daño: 1d3 (garras o armas)

Clase de Defensa: 15

PGs Totales: 4

Detección / Evasión: +10 / +12

Fortaleza Mística: +2

Habilidades Especiales: Veloz como el Rayo, Arma de Proyectil (dardos), Veneno (dardos envenenados, 18 m.), Sentidos Agudizados, Acechante (22), Agilidad Sobrenatural.

Recompensas: Gloria 15.

Troglodita

Taxonomía: Gente

Descripción: Seres reptilianos carnívoros de pensamiento lento y sangre fría.

Tamaño: Mediana

Ferocidad: Peligrosa

Astucia: Corriente

Mística: Normal

Movimiento: 18 m.

Iniciativa: 12

Melé: +6 (con arma a dos manos)

Daño: 1d6 (arma)

Clase de Defensa: 14

PGs Totales: 12

Detección / Evasión: 0

Fortaleza Mística: +4

Habilidades Especiales: Cargar a la Batalla (Iniciativa 14, Melé +6 / +8 con maza a dos manos), Resistencia a la Magia, Acechante (12), Piel Dura.

Recompensas: Gloria 50, Sabiduría 20.

Hombre Jabalí

Taxonomía: Gente

Descripción: Brutales humanoides con cabeza de jabalí. Luchan con lanzas y escudo.

Tamaño: Mediana

Ferocidad: Agresiva

Astucia: Corriente

Mística: Normal

Movimiento: 18 m.

Iniciativa: 11

Melé: +2 (+4 con arma a dos manos)

Daño: 1d6 (armas)

Clase de Defensa: 12 (14 con escudo)

PGs Totales: 12

Detección / Evasión: 0

Fortaleza Mística: 0

Habilidades Especiales: Cargar a la Batalla (Iniciativa 13, Melé +4), Vigor Sobrenatural.

Recompensas: Gloria 30, Sabiduría 10.

Licano

Taxonomía: Gente

Descripción: Humanoides con cabeza de lobo.

Tamaño: Mediana

Ferocidad: Agresiva

Astucia: Alerta

Mística: Normal

Movimiento: 18 m

Iniciativa: 12

Melé: +2

Ataque a Distancia : +2

Daño: 1d6 (armas)

Clase de Defensa: 12 (14 con escudo)

PGs Totales: 8

Detección / Evasión: +6 / +2

Fortaleza Mística: 0

Habilidades Especiales: Cargar a la Batalla (Iniciativa 14, Melé +4), Arma de Proyectil (jabalina, 36 m.), Sentidos Agudizados, Acechante (14).

Recompensas: Gloria 35 (40 con escudo)

Trago

Taxonomía: Gente

Descripción: Humanoides con cabeza de cabra propensos al pillaje, el saqueo y la violencia.

Tamaño: Mediana

Ferocidad: Agresiva

Astucia: Alerta

Mística: Extraño

Movimiento: 18 m.

Iniciativa: 12

Melé: +2

Arma de Proyectil: +2

Daño: 1d6 (armas)

Clase de Defensa: 13 (17 con escudo & coraza)

PGs Totales: 8

Detección / Evasión: +2

Fortaleza Mística: +2

Habilidades Especiales: Cargar a la Batalla (Iniciativa 14, Melé +4), Arma de Proyectil (jabalinas, 36 m.).

Recompensas: Gloria 30 (+10 para los que llevan escudo y coraza).

Trago Mutante Bicéfalo

Taxonomía: Gente

Descripción: Un Trago mutante de dos cabezas.

Tamaño: Mediana

Ferocidad: Agresiva

Astucia: Alerta

Mística: Extraño

Movimiento: 18 m.

Iniciativa: 13

Melé: +2

Arma de Proyectil: +2

Daño: 1d6 (armas)

Clase de Defensa: 15 (19 con escudo & coraza)

PGs Totales: 8

Detección / Evasión: +3 / +2

Fortaleza Mística: +2

Habilidades Especiales: Cargar a la Batalla (Iniciativa 15, Melé +4), Arma de Proyectil (jabalinas, 36 m.), Cabezas Múltiples (2), Piel Dura.

Recompensas: Gloria 55, Sabiduría 10.

123 – Cámara del Carro

Descripción: Esta sala, que no está iluminada, contiene un gran carro preparado para que un buey pueda tirar de él.

Tesoro: El carro está decorado y puede venderse por 900 minas de plata.

124 – Sala Vacía

Descripción: De noche, esta sala no está iluminada. De día, la luz entra por una ventana en el muro oeste. Hay un Lagártido encadenado al muro.

Encuentros: **Heg**, un **Lagártido**. Es el hermano de Ancpah, líder de los Trogloditas (ver sección 9). Lideraba un grupo de guerreros que estaba explorando la Tumba, y encontraron el Cubil de las Brujas (Área 23). Sus guerreros murieron luchando con las Brujas y Heg fue maldito antes de que escapara de su Cubil. Ahora está loco y no distingue amigos de enemigos. Ancpah (ver sección 9) no pudo ayudarle, por lo que decidió dejarle en esta sala, esperando que se curara con el tiempo. Los héroes pueden romper las cadenas con una Proeza de Fuerza. Si liberan a Heg, éste les acompañará, pero su maldición hace que su comportamiento sea errático.

Heg el Lagártido Loco

Heg el Lagártido Loco

Taxonomía: Gente

Descripción: Humanoides reptilianos carnívoros emparentados con los Trogloditas, pero con una astucia, agilidad y vigor mayor así como con poderes de regeneración.

Tamaño: Mediana

Ferocidad: Peligrosa

Astucia: Sagaz

Mística: Normal

Movimiento: 18 m.

Iniciativa: 16

Melé: +5

Daño: 1d6 (espada)

Clase de Defensa: 16 (18 con escudo)

PGs Totales: 16

Detección / Evasión: +4 / +6

Fortaleza Mística: 0

Habilidades Especiales: Regeneración* (1 PG/asalto), Acechante (18), Vigor Sobrenatural, Piel Dura, Agilidad Sobrenatural.

Recompensas: Gloria 75, Sabiduría 10.

La Locura de Heg

Si Heg acompaña a los aventureros, el Maze Master deberá tirar 1d6 cada hora para determinar cómo se comporta:

1-2: Heg murmura, hablando de los espíritus de la oscuridad que mataron a sus camaradas. Si los héroes le interrogan, les dice que una Bruja les mató y marcha hacia el Cubil de las Brujas (Área 23), sin esperar a los héroes.

3-4: Heg está confuso y pregunta a los héroes quiénes son y por qué están aquí. Los héroes le pueden recordar su situación si hablan con él con calma.

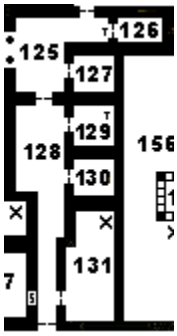
5: Heg cree que sus enemigos están detrás de una puerta, la abre y la atraviesa a la carrera, gritando y agitando su lanza. Sigue corriendo hasta que cruza tres salas, encuentra a alguien o le detienen.

6: Heg cree que los héroes son esbirros de las Brujas y ataca al héroe más cercano. Si le detienen, se recupera en pocos minutos.

Si los héroes encuentran Trogloditas amistosos estando Heg con ellos, les dirán que Heg está loco a causa de una maldición y deberían dejar al Lagártido con ellos. El único modo de curar a Heg es matar a la bruja que le maldijo, Hekateria.

Área 18: Entrada Septentrional

Secciones 125-131



Resumen

Esta área es una de las entradas principales al palacio. Las Apariciones de los guerreros muertos aún la cruzan para llegar al Inframundo.

Secciones

125 – Sala del Fresco de Guerra

Descripción: Esta sala tiene un techo y unas lámparas de llamas verdes que la iluminan. La parte oeste da al patio de la sección 133. Un gran fresco en los muros muestra escenas de batalla

Encuentros: El Maze Master deberá tirar 1d10:

1-5: Nada.

6: Un grupo de 1d6 **Trogloditas** viene de la sección 122.

7: Un grupo de 1d6 **Hombres Jabalí y un Trago Mutante** con Agilidad Sobrenatural vienen de la sección 128.

8: Un grupo de 1d3+3 **Ratianos** viene de la sección 128. Atacan a los héroes sólo si les superan en número. Si no, huyen.

9: Una procesión de **Apariciones** llega de la sección 133 y va a la 128. Son Apariciones de soldados, con armas y armadura. Ignoran a los héroes.

10: El **Lamparero** entra en la sala y enciende las lámparas de llamas verdes.

Trampas: Hay una trampa en la puerta que lleva a la sección 126 (ver sec. 126).

Registro Completo: Si los héroes se quedan más de 30 minutos en esta sección el Maze Master tendrá que tirar 1d10 de nuevo y consultar la tabla de *Encuentros* de arriba.

126 – Sala Vacía

Descripción: Una sala oscura y vacía.

Trampas: Hay una trampa en la puerta, montada por los Trogloditas. Tipo: interior; Efecto: daño directo + veneno; Daño 1d6 y salvación de Vigor Físico de 15 o paralizado; Valor de Ocultación 17; Valor de Peligro 17.

127 – Sala Vacía

Descripción: Esta sala parece estar vacía y a oscuras.

Encuentros: Tira 1d6:

1-4: Nada.

5: ¡Emboscada! 1d3+3 **Ratianos** atacan a los héroes, intentando *sorprenderles* usando su habilidad de *Acechante.*

6: ¡Emboscada! 1d6 **Licanos** atacan a los héroes, intentando *sorprenderles* usando su habilidad de *Acechante.*

Ver página siguiente para las características de los varios Hombres Bestias que pueden encontrarse en las secciones 125 y 127.

Ratiano

Taxonomía: Gente

Descripción: Traicioneros y malvados humanoides con cabeza de rata que viven en cavernas subterráneas.

Tamaño: Pequeña

Ferocidad: Agresiva

Astucia: Ladina

Mística: Extraño

Movimiento:18 m.

Iniciativa: 20

Melé: +3

Ataque a Distancia: +4

Daño: 1d3 (garras o armas)

Clase de Defensa: 15

PGs Totales: 4

Detección / Evasión: +10 / +12

Fortaleza Mística: +2

Habilidades Especiales: Veloz como el Rayo, Arma de Proyectil (dardos), Veneno (dardos envenenados, 18 m.), Sentidos Agudizados, Acechante (22), Agilidad Sobrenatural.

Recompensas: Gloria 15.

Troglodita

Taxonomía: Gente

Descripción: Seres reptilianos carnívoros.

Tamaño: Mediana

Ferocidad: Peligrosa

Astucia: Corriente

Mística: Normal

Movimiento: 18 m.

Iniciativa: 12

Melé: +6 (con arma a dos manos)

Daño: 1d6 (arma)

Clase de Defensa: 14

PGs Totales: 12

Detección / Evasión: 0

Fortaleza Mística: +4

Habilidades Especiales: Cargar a la Batalla (Iniciativa 14, Melé +6 / +8 con maza a dos manos), Resistencia a la Magia, Acechante (12), Piel Dura.

Recompensas: Gloria 50, Sabiduría 20.

Hombre Jabalí

Taxonomía: Gente

Descripción: Brutales humanoides con cabeza de jabalí. Luchan con lanzas y escudo.

Tamaño: Mediana

Ferocidad: Agresiva

Astucia: Corriente

Mística: Normal

Movimiento: 18 m.

Iniciativa: 11

Melé: +2 (+4 con arma a dos manos)

Daño: 1d6 (armas)

Clase de Defensa: 12 (14 con escudo)

PGs Totales: 12

Detección / Evasión: 0

Fortaleza Mística: 0

Habilidades Especiales: Cargar a la Batalla (Iniciativa 13, Melé +4), Vigor Sobrenatural.

Recompensas: Gloria 30, Sabiduría 10.

Licano

Taxonomía: Gente

Descripción: Humanoides con cabeza de lobo.

Tamaño: Mediana

Ferocidad: Agresiva

Astucia: Alerta

Mística: Normal

Movimiento: 18 m

Iniciativa: 12

Melé: +2

Ataque a Distancia : +2

Daño: 1d6 (armas)

Clase de Defensa: 12 (14 con escudo)

PGs Totales: 8

Detección / Evasión: +6 / +2

Fortaleza Mística: 0

Habilidades Especiales: Cargar a la Batalla (Iniciativa 14, Melé +4), Arma de Proyectil (jabalina, 36 m.), Sentidos Agudizados, Acechante (14).

Recompensas: Gloria 35 (40 con escudo)

Trago Mutante Ágil

Taxonomía: Gente

Descripción: Humanoides con cabeza de cabra propensos al pillaje, el saqueo y la violencia. Estos Tragos en concreto son especialmente rápidos y ágiles.

Tamaño: Mediana

Ferocidad: Agresiva

Astucia: Alerta

Mística: Extraño

Movimiento: 18 m.

Iniciativa: 14

Melé: +3

Arma de Proyectil: +2

Daño: 1d6 (espada)

Clase de Defensa: 19 (con escudo & coraza)

PGs Totales: 8

Detección / Evasión: +2 / +4

Fortaleza Mística: +2

Habilidades Especiales: Cargar a la Batalla (Iniciativa 16, Melé +5), Arma de Proyectil (jabalinas, 36 m.), Agilidad Sobrenatural.

Recompensas: Gloria 50

128 – Gran Corredor

Descripción: Lámparas de llamas verdes iluminan este corredor. Grandes frescos cubren los muros, mostrando escenas bélicas entre héroes y monstruos. Si se fijan con detenimiento, los héroes pueden ver figuras de Licanos, Tragos, Hombres Jabalí, Ogros, Ratianos y un gran Minotauro.

Encuentros: El Maze Master deberá tirar 1d10:

1-5: Nada.

6: Llega un grupo de 1d6 **Trogloditas** de la sección 125.

7: Llega un grupo de 1d6 **Licanos** y un **Trago** de la sección 100.

8: ¡Emboscada! 1d3+3 **Ratianos** vienen de la sección 131. Atacan a los héroes, que comienzan el combate sorprendidos. En cuanto los Ratianos sufren bajas y son superados en número, huyen.

9: Una procesión de **Apariciones** viene de la sección 125 y va hacia la 100 y luego a través de la sección 101 hasta el Inframundo. Estas Apariciones masculinas portan armas y armaduras. Ignoran a los héroes.

10: El **Lamparero** llega a la sección y enciende las lámparas de llamas verdes.

Registro Completo: Si los personajes examinan la parte sur del pasillo pueden encontrar una puerta secreta que les lleva a la sección 137. Para encontrarla deben pasar una tirada de Detección con un número objetivo de 17. Si se encuentran con alguien en la sección 137 le podrán atacar con la ventaja de la sorpresa.

129 – Almacén

Descripción: Esta sala no está iluminada. Hay grandes tinajas en el muro norte.

Trampas: Los Trogloditas han envenenado la comida de las tinajas. El héroe que la consuma debe hacer una tirada de salvación de Vigor Físico contra un número objetivo de 15 o morir en 1d6 asaltos.

Registro Completo: Hay manzanas y otras frutas en las tinajas, suficientes para cinco raciones. Pero han sido envenenadas por los Trogloditas, que las dejaron aquí como trampa.

Un Licano lobuno

Ratiano

Taxonomía: Gente

Descripción: Traicioneros y malvados humanoides con cabeza de rata que viven en cavernas subterráneas.

Tamaño: Pequeña

Ferocidad: Agresiva

Astucia: Ladina

Mística: Extraño

Movimiento:18 m.

Iniciativa: 20

Melé: +3

Ataque a Distancia: +4

Daño: 1d3 (garras o armas)

Clase de Defensa: 15

PGs Totales: 4

Detección / Evasión: +10 / +12

Fortaleza Mística: +2

Habilidades Especiales: Veloz como el Rayo, Arma de Proyectil (dardos), Veneno (dardos envenenados, 18 m.), Sentidos Agudizados, Acechante (22), Agilidad Sobrenatural.

Recompensas: Gloria 15.

130 – Sala Vacía

Descripción: Una sala oscura y vacía.

131 – Gran Sala Vacía

Descripción: Una sala oscura y vacía.

Encuentros: Cuando los héroes entren en esta sala, el Maze Master deberá tirar 1d6 y consultar la siguiente tabla:

1-3: Nada.

4-5: Hay 2d6 **Ratianos** en la sala. Atacan a los héroes, y luchan hasta que se vean superados en número.

6: Llega un grupo de 1d6+3 **Ratianos** de una trampilla secreta en el suelo (en la esquina norte de la sala). Atacan a los héroes, luchando hasta que se vean superados en número. Luego, huyen

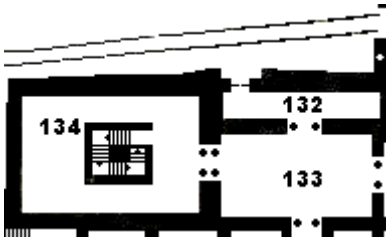
Registro Completo: En la esquina noreste de la sala hay una puerta secreta en el suelo. Para encontrarla se requiere una tirada de detección contra un número objetivo de 15; los personajes sólo pueden hacer una tirada cada 5 minutos, pero por cada fallo, el Maze Master deberá tirar en la tabla de *Encuentros* de esta sección. Si los héroes la encuentran y la abren verán un túnel que va hacia el este y el oeste. Hacia el este llega a la sección 156. Hacia el oeste, lleva a la sección 139.

Este espacio queda en blanco para las

Notas del Maze Master

Área 19: Fortaleza Septentrional

Secciones 132-134



Resumen

En esta área se encuentra una de las puertas por las que las Apariciones de los muertos entran en la Tumba en su viaje al Inframundo. En la torre de la sección 134 vive una familia de Grifos inmortales. Eran los encargados de proteger la puerta de la sección 132, pero fueron atacados y derrotados por los seguidores del Minotauro. Aún así, suelen vigilar y proteger de vez en cuando la puerta a la sección 132.

Secciones

132 – Entrada Septentrional

Descripción: Desde esta gran puerta los espíritus de los soldados muertos entran a la Tumba, en su marcha hacia el Inframundo. La puerta norte está hecha de bronce y tiene grabados de dos poderosos guerreros portando armadura completa. La sala está iluminada por lámparas de llamas verdes que cuelgan del techo.

Encuentros: Cuando los héroes llegan a la sección, tira 1d10:

1-5: Nada

6-7: Llega un grupo de **Apariciones** desde el exterior de la Tumba. Visten como guerreros y están cubiertos de sangre. Marchan hacia la sección 133, ignorando a los héroes.

8: El **Lamparero**, encendiendo las lámparas de llamas verdes.

9: Un **Grifo**, protegiendo la entrada. Prohíbe a los héroes entrar en la sala y les ataca si desobedecen. Sólo permite entrar a los aliados de la Gran Diosa Rea (ver sección 75).

10: Como en 9 pero son 1d3 **Grifos** los que protegen la entrada.

Registro Completo: Si los héroes se quedan media hora en esta sala, el Maze Master deberá repetir la tirada de Encuentros Aleatorios pero con un +1 por cada media hora que pase.

Grifo

Taxonomía: Monstruo

Descripción: El clásico híbrido de águila y león, de tamaño aproximado al de un león.

Tamaño: Mediana

Ferocidad: Peligrosa

Astucia: Alerta

Mística: Extraño

Movimiento: 24 m. (96 m. volando)

Iniciativa: 19

Melé: +5

Daño: 1d6 (garras & mordisco)

Clase de Defensa: 17

PGs Totales: 16

Detección / Evasión: +6 / +10

Fortaleza Mística: +6

Habilidades Especiales: Cargar o Picado a la Batalla (Iniciativa 21, Melé +7), Presa (Fortaleza 16), Veloz como el Rayo, Resistencia a la Magia, Sentidos Agudizados, Acechante (16), Vigor Sobrenatural, Piel Dura, Agilidad Sobrenatural, Alada.

Recompensas: Gloria 190, Sabiduría 30.

133 – Patio de las Lavanderas

Descripción: Este gran patio no tiene techo. Hay grandes tinajas y ánforas a los lados del patio.

Encuentros: Cuando los héroes lleguen a la sección, tira 1d6:

1-4: Nada

5-6: Un grupo de **Apariciones** llega de la sección 132, vestidos como guerreros y cubiertos de sangre. Cerca, un grupo de apariciones femeninas aparece en el patio y les da agua a los guerreros, luego les limpian la sangre que les cubre. Cuando terminan, los guerreros marchan hacia la sección 125.

Registro Completo: Los héroes pueden llenar sus pellejos de agua con el agua de las ánforas, pero es Agua del Leteo. Una Ninfa o un Sacerdote pueden darse cuenta y avisar a sus compañeros si pasa una tirada de Evadir Peligros (número objetivo 15).

134 – Torre de los Grifos

Descripción: En el centro de este gran patio hay una torre alta y fortificada. Mide 13 metros y no tiene ventanas. El patio está lleno de cadáveres en varios estados de descomposición.

Encuentros: 1d3+1 **Grifos** están en la cima de la torre. Avistan a los héroes en cuanto entran en el patio, pero su líder, Foeles, les ordena que les dejen actuar. Foeles es un **Grifón**, el líder de los Grifos que viven en las torres de la Tumba. Es muy viejo y ha sido herido muchas veces combatiendo a los esbirros del Minotauro. Aún así, rige con firmeza a los altivos Grifos.

Tesoro: En la parte superior de la torre se encuentra el tesoro de los Grifos: tres cofres llenos de oro y un cofrecito lleno de joyas y otros adornos. Cada cofre contiene más o menos 1.000 monedas de oro. El cofrecito tiene una Car de 1 y un valor total de 1.500 minas de plata en joyas y varios adornos de bronce (incluyendo cuatro joyas rojas).

Foeles el Grifón

Taxonomía: Monstruo

Descripción: Una rara subespecie de Grifos muy grandes; también conocidos como Grifos Reales, los Grifones tienen plumas doradas en forma de melena leonina en la base del cuello.

Tamaño: Grande

Ferocidad: Peligrosa

Astucia: Alerta

Mística: Extraño

Movimiento: 36 m. (144 m. volando)

Iniciativa: 19

Melé: +7

Daño: 2d6 (garras & mordisco)

Clase de Defensa: 17

PGs Totales: 30

Detección / Evasión: +6 / +10

Fortaleza Mística: +6

Habilidades Especiales: Cargar (o Picado) a la Batalla (Iniciativa 23, Melé +11), Presa (Fortaleza 20), Veloz como el Rayo, Resistencia a la Magia, Sentidos Agudizados, Acechante (14), Vigor Sobrenatural, Piel Dura, Agilidad Sobrenatural, Alada.

Recompensas: Gloria 380, Sabiduría 30.

Registro Completo: Si los héroes examinan los cadáveres del patio, descubrirán que les han devorado en parte y los han arrojado desde las alturas. Si entran a la torre, ven unas amplias escaleras. Si las suben, llegan a la cima de la torre, donde Foeles y los grifos les aguardan. Foeles les habla y les cuenta su historia: los dioses les encomendaron la tarea de proteger la entrada septentrional de la Tumba, para permitir que los espíritus de los guerreros muertos encontraran su camino al Inframundo sin problemas. También les habla del Minotauro, de cómo le han combatido a él y a sus esbirros y de cómo ahora se recuperan de sus heridas y se preparan de nuevo para el combate. Ver *Tratar con Foeles* en la siguiente página.

Este espacio queda en blanco para las

Notas del Maze Master

El Grifón Foeles

Tratar con Foeles

Foeles, una criatura de origen divino, ha sido líder de los Grifos de la Tumba durante siglos. Cuando era un joven Grifón, le encargaron la tarea de proteger las entradas de la Tumba, y entrenó a los Grifos más jóvenes para que le ayudaran. Cuando el Rey de los Monstruos se alzó, combatió contra él, pero le hirió y no pudo seguir luchando. Ordenó a sus Grifos detener la lucha contra el Minotauro y su horda hasta que una señal de los Dioses les diera una guía. La llegada de los héroes podría ser esa señal.

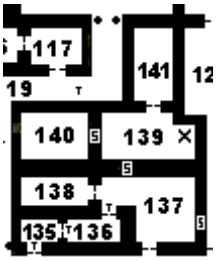
Si los héroes son aliados de Rea (ver sección 75), los Grifos son amistosos y les ofrecen ayuda. Foeles les da un silbato mágico que podrán usar dos veces, una para recibir ayuda en un combate y la otra para huir de la Tumba o de un peligro. Obviamente, los Grifos sólo pueden ayudar a los héroes si están en una sección sin techo.

Si los héroes no son aliados de Rea, deben convencer a Foeles de que quieren destruir al Minotauro. Si son respetuosos, Foeles les pedirá que prueben su voluntad de ayudarles trayéndole la cabeza de Ahrak, la Reina de las Arpías, que vive en una torre en la sección 102. Si consiguen matar a Ahrak y traer su cabeza, Foeles actuará como si los héroes fuesen aliados de Rea y también les dará joyas valoradas en 1.000 mp (incluyendo las cuatro joyas rojas).

Un majestuoso Grifo

Área 20: Cubil de los Ratianos

Secciones 135-141



Un desaliñado, traicionero y vil Ratiano

Resumen

Estas salas fueron las antiguas cocinas del palacio. Ahora el área es el cubil de la Tribu Dientes Rojos de Ratianos. Su líder, Yyrk, está aliado con las Brujas y las sirven fielmente. No obstante, no confía en ellas del todo, por lo que se ha guardado unos pocos secretos para sí, como la localización de las salas secretas de esta área.

Secciones

135 – Sala de las Trampas

Descripción: Esta sala está oscura y vacía.

Encuentros: Diez asaltos después de que la trampa de pozo se active, llega un grupo de 1d6+3 **Ratianos** a investigar. Llevan a los prisioneros a la sección 138 y los encierran, hasta que su líder Yyrk decida el destino de los cautivos.

Trampas: Los Ratianos han montado dos trampas en esta sala. Cuando se abre la puerta, se activa una trampa de lanza. Tipo: interior; Efectos: daño directo; Daño 1d6; Valor de Ocultación 17; Valor de Peligro 16. Dos asaltos después, se abre una trampa de pozo en el suelo. Tipo: interior; Efecto; caída + encierro; Daño 1d6 + encierro; Valor de Ocultación 18; Valor de Peligro 18. El pozo es lo suficientemente ancho como para capturar a todos los héroes.

Ratiano

Taxonomía: Gente

Descripción: Traicioneros y malvados humanoides con cabeza de rata que viven en cavernas subterráneas.

Tamaño: Pequeña

Ferocidad: Agresiva

Astucia: Ladina

Mística: Extraño

Movimiento:18 m.

Iniciativa: 20

Melé: +3

Ataque a Distancia: +4

Daño: 1d3 (garras o armas)

Clase de Defensa: 15

PGs Totales: 4

Detección / Evasión: +10 / +12

Fortaleza Mística: +2

Habilidades Especiales: Veloz como el Rayo, Arma de Proyectil (dardos), Veneno (dardos envenenados, 18 m.), Sentidos Agudizados, Acechante (22), Agilidad Sobrenatural.

Recompensas: Gloria 15.

Ratiano

Taxonomía: Gente

Descripción: Traicioneros y malvados humanoides con cabeza de rata que viven en cavernas subterráneas.

Tamaño: Pequeña

Ferocidad: Agresiva

Astucia: Ladina

Mística: Extraño

Movimiento:18 m.

Iniciativa: 20

Melé: +3

Ataque a Distancia: +4

Daño: 1d3 (garras o armas)

Clase de Defensa: 15

PGs Totales: 4

Detección / Evasión: +10 / +12

Fortaleza Mística: +2

Habilidades Especiales: Veloz como el Rayo, Arma de Proyectil (dardos), Veneno (dardos envenenados, 18 m.), Sentidos Agudizados, Acechante (22), Agilidad Sobrenatural.

Recompensas: Gloria 15.

136 – Otra Sala con Trampas

Descripción: Esta larga sala está vacía y a oscuras.

Encuentros: Diez asaltos después de que la trampa de pozo se active, llega un grupo de 1d6+3 **Ratianos** a investigar. Llevan a los prisioneros a la sección 138 y los encierran, hasta que su líder Yyrk decida el destino de los cautivos.

Trampas: Hay una gran trampa de pozo cerca de la puerta del muro oeste. Tipo: interior; Efecto; caída; Daño 1d6; Valor de Ocultación 17; Valor de Peligro 18.

137 – Cocinas

Descripción: Esta gran sala tiene un techo semiderruido que deja entrar la luz del exterior. En el centro de la sala quedan los restos de una gran hoguera, como si alguien hubiese usado la sala para cocinar. La puerta del muro oeste está cerrada.

Encuentros: Cuando los héroes entran en esta sección, tira 1d10:

1-5: Nada

6-8: Hay 1d6+6 guerreros **Ratianos** en la sala. Atacan a los héroes, pero huyen a la sección 100 si se ven superados.

9-10: 1d6+6 guerreros **Ratianos** y 1d10 hembras Ratianas. Los guerreros luchan hasta la muerte para proteger a las hembras. Las hembras tratan de huir a la sección 100 en cuanto pueden.

Trampas: Los Ratianos han montado una trampa de aplastamiento en la puerta suroeste. Tipo: interior; Efecto: aplastamiento; Daño 2d6; Valor de Ocultación 15; Valor de Peligro 18.

Registro Completo: Si los personajes examinan el muro este, podrán hallar una puerta secreta que les conduce a la sección 128. Para encontrarla deben pasar una tirada de Detección contra un número objetivo 17. Si los héroes se encuentran con alguien en la sección 128 pueden atacarles con la ventaja de la sorpresa. Hay una puerta secreta similar en el muro norte que les lleva a la sección 139, ésta tiene un número objetivo de 18. Si los héroes se encuentran con alguien en la sección 139 podrán atacarles por sorpresa.

138 – Prisión

Descripción: La mayor parte del tiempo hay varios prisioneros de diversos orígenes encadenados a los muros de esta oscura sala.

Encuentros: Tira 1d6 tres veces para ver quién está cautivo en la prisión cuando llegan los héroes:

1: Dem, un **Hombre Salvaje**. Puede guiarles al Área 8 (Guarida de los Hombres Salvajes).

2: Ahask, un **Troglodita**. Puede guiar a los héroes al Área 2 (Área del Teatro), para hablar con el Lagártido Ancpah.

3: Gorud, un **Trago**. Puede guiar a los héroes al Área 22 (Guarida de la Horda del Minotauro), pero les traicionará e intentará avisar a los esbirros del Minotauro de los intrusos en cuanto le sea posible.

4: Un **Guerrero de Hierro**. Si los héroes le liberan, atacará a todo aquel que se encuentre entre él y la sección 94.

5-6: Nadie.

Dem el Hombre Salvaje

Tamaño: Mediano

Ferocidad: Agresiva

Astucia: Corriente

Mística: Normal

Movimiento: 18 m.

Iniciativa: 11

Melé: +2

Ataque a Distancia: +1

Daño: 1d6 (arma)

Clase de Defensa: 12

PGs Totales: 8

Detección / Evasión : 0

Fortaleza Mística: 0

Habilidades Especiales: Cargar a la Batalla (Iniciativa 13, Melé +4), Acechante (12).

Recompensas: No (prisionero desarmado).

Ahask el Troglodita

Tamaño: Mediano

Ferocidad: Peligrosa

Astucia: Corriente

Mística: Normal

Movimiento: 18 m.

Iniciativa: 12

Melé: +4

Daño: 1d6 (arma)

Clase de Defensa: 14

PGs Totales: 12

Detección / Evasión : 0

Fortaleza Mística: +4

Habilidades Especiales: Cargar a la Batalla (Iniciativa 14, Melé +6), Resistencia a la Magia, Acechante (12), Piel Dura.

Recompensas: No (prisionero desarmado).

Gorud el Trago

Tamaño: Mediano

Ferocidad: Agresiva

Astucia: Alerta

Mística: Extraño

Movimiento: 18 m.

Iniciativa: 12

Melé: +2

Ataque a Distancia: +2

Daño: 1d6 (armas)

Clase de Defensa: 13

PGs Totales: 8

Detección / Evasión : +2

Fortaleza Mística: +2

Habilidades Especiales: Cargar a la Batalla (Iniciativa 14, Melé +4).

Recompensas: No (prisionero desarmado).

Guerrero de Hierro

Taxonomía: Animado

Descripción: Estatuas de hierro de hoplitas animados con armas y armaduras integradas.

Tamaño: Mediana

Ferocidad: Mortal

Astucia: Corriente

Mística: Extraño

Movimiento: 18 m.

Iniciativa: 13

Melé: +6

Daño: 1d6 (arma)

Clase de Defensa: 19 (con escudo)

PGs Totales: 20

Detección / Evasión: 0

Fortaleza Mística: +2

Habilidades Especiales: Cargar a la Batalla (Iniciativa 15, Melé +8), Sin Mente, Armadura Natural, Vigor Sobrenatural.

Habilidad Única: Los Guerreros de Hierro pueden utilizar la táctica especial de *Muro de Escudos* (ver *Manual del Jugador*, Pág. 24).

Recompensas: Gloria 75, Sabiduría 20.

Conocimiento Adicional: Estos mortíferos Animados probablemente fueron creados por los mismos magos ingenieros que construyeron a los Toros, Colosos, Caballos y Pájaros de Bronce.

El Ataque de los Ratianos !

139 – Salones

Descripción: Esta sala está iluminada muy débilmente por lámparas de aceite. Hay un gran número de pequeños seres peludos, al parecer madres con sus hijos.

Encuentros: Este es el salón principal de los Ratianos. En este momento hay en la sala 2d6+3 **hembras Ratianas** con número igual de crías. Las protegen seis **Ratianos** que luchan con fanatismo para defender a sus mujeres e hijos. Las hembras intentan huir por el túnel secreto hacia la sección 131. Cuatro asaltos después de que empiece la lucha, llegan **Yyrk** y los restantes guerreros Ratianos de la sección 140 y se unen al combate.

Registro Completo: En el muro sur hay una puerta secreta que conduce a la sección 137. Para ver la entrada se requiere una tirada de Detección (número objetivo 15). En el muro oeste hay otra puerta secreta (número objetivo 17 para detectar) que conduce a la sección 140. Cerca del muro este hay una trampilla oculta (número objetivo 17 para detectar). Se abre a un túnel que lleva a la sección 131.

Ratiano

Taxonomía: Gente

Descripción: Traicioneros y malvados humanoides con cabeza de rata que viven en cavernas subterráneas.

Tamaño: Pequeña

Ferocidad: Agresiva

Astucia: Ladina

Mística: Extraño

Movimiento:18 m.

Iniciativa: 20

Melé: +3

Ataque a Distancia: +4

Daño: 1d3 (garras o armas)

Clase de Defensa: 15

PGs Totales: 4

Detección / Evasión: +10 / +12

Fortaleza Mística: +2

Habilidades Especiales: Veloz como el Rayo, Arma de Proyectil (dardos), Veneno (dardos envenenados, 18 m.), Sentidos Agudizados, Acechante (22), Agilidad Sobrenatural.

Recompensas: Gloria 15.

140 – Cámara del Tesoro

Descripción: La sala no está iluminada pero hay antorchas apagadas en los muros que pueden encenderse con facilidad. La sala está llena de cofres, provisiones y armas.

Tesoro: El tesoro de los Ratianos está aquí. Se compone de los siguientes objetos: cinco cofres llenos de minas de plata y joyas, varios colgantes, adornos, vasos decorados y otros objetos preciosos y una gran cantidad de comida y agua. Cada cofre tiene unas 400 minas de plata así como cuatro joyas valoradas en 100 minas de plata cada una. Entre las veinte joyas de los cofres hay cuatro rubíes rojos. Los vasos, colgantes y otros objetos preciosos constituyen un botín de un valor total de 1.800 minas de plata y una Car total de 12 (o en otra palabras, 150 minas de plata por punto de Car). La comida y el agua representan el equivalente de 35 raciones.

Ratiano

Taxonomía: Gente

Descripción: Traicioneros y malvados humanoides con cabeza de rata que viven en cavernas subterráneas.

Tamaño: Pequeña

Ferocidad: Agresiva

Astucia: Ladina

Mística: Extraño

Movimiento:18 m.

Iniciativa: 20

Melé: +3

Ataque a Distancia: +4

Daño: 1d3 (garras o armas)

Clase de Defensa: 15

PGs Totales: 4

Detección / Evasión: +10 / +12

Fortaleza Mística: +2

Habilidades Especiales: Veloz como el Rayo, Arma de Proyectil (dardos), Veneno (dardos envenenados, 18 m.), Sentidos Agudizados, Acechante (22), Agilidad Sobrenatural.

Recompensas: Gloria 15.

141 – Sala del Rey Ratiano

Descripción: Esta gran sala está iluminada por lámparas de llamas negras, un regalo de las Brujas. En el muro norte hay un gran trono de madera que los Ratianos encontraron en la salas de la Tumba. Hay numerosos escudos, armas y otros trofeos colgando de los muros, que los Ratianos han conseguido en sus luchas dentro de la Tumba.

Encuentros: **Yyrk el Rey Ratiano** está en esta sala, sentado en su trono. Tiene seis **Ratianos** como su guardia personal. Yyrk no es estúpido e intenta negociar con los héroes. Los héroes le pueden convencer para que ataque el área 22 (Guarida de la Horda del Minotauro) y envíe hasta 10 de sus guerreros Ratianos para ayudarles. Si los héroes quieren atacar el área 23 (Cubil de las Brujas), Yyrk también les da diez guerreros Ratianos para que les guíen y ayuden, pero en secreto envía un Ratiano a través de un túnel que lleva de la sección 139 a la 162 para que advierta a las Brujas. Después, las intrigantes Brujas preparan una emboscada en la sección 158.

Tesoro: Yyrk tiene una **Daga de Impacto** mágica. Esta daga puede usarse en combate para 1d6 de daño (en lugar del 1d3 habitual) y también puede usarse para hacer mortales ataques furtivos (2d6 de daño).

Yyrik el Rey Ratiano

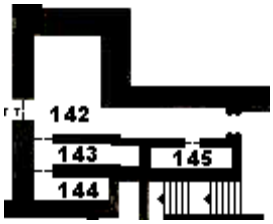
Yyrk es el líder de un grupo de Ratianos que vive en la Tumba y trabajan para la Bruja Hekateria.

Yyrk es un líder taimado, y no confía en la Bruja, pero ve a Hekateria como su mejor aliada en la Tumba.

Tiene las mismas estadísticas que otros Ratianos pero tiene una Daga de Impacto mágica (ver texto arriba).

Área 21: El Titán de Piedra

Secciones 142-145



El Masivo Titán de Piedra Sin Mente

Resumen

Esta área está protegida por un gigantesco Titán de Piedra. Ataca a todo el que intente cruzar la zona: Licanos, Ogros, Trogloditas... o héroes humanos.

Secciones

142 – Atrio Interior

Descripción: Este atrio amurallado no tiene techo. Un incansable **Titán de Piedra** lo patrulla continuamente; sus pisadas son perfectamente visibles en el polvo del suelo.

Encuentros: El autómata **Titán de Piedra** no negociará ni se rendirá y luchará hasta ser destruido, incluso si los personajes tienen la Bendición de Rea (ver sección 75).

Tesoro: Si los héroes matan al Titán de Piedra, podrán coger sus ojos, dos grandes rubíes rojos valorados en 500 minas de plata cada uno

Registro Completo: Si los héroes derrotan al Titán de Piedra, el estruendo de la caída del masivo Animado atrae a cinco Licanos y un Trago de la sección 146. que llegan cinco asaltos después.

Titán de Piedra

Taxonomía: Animado

Descripción: No son Titanes de verdad, sino golems de piedra enormes animados por la magia.

Tamaño: Grande

Ferocidad: Peligrosa

Astucia: Corriente

Mística: Extraño

Movimiento: 27 m.

Iniciativa: 12

Melé: +6

Daño: 2d6 (brazos de piedra)

Clase de Defensa: 21

PGs Totales: 30

Detección / Evasión: 0

Fortaleza Mística: +2

Habilidades Especiales: Cargar a la Batalla (Iniciativa 16, Melé +10), Presa (Fortaleza = 20), Invulnerabilidad, Sin Mente, Vigor Sobrenatural, Arrollar

Recompensas: Gloria 160, Sabiduría 30.

143 – Sala de los Cadáveres

Descripción: Esta sala tiene techo y no está iluminada. Los cadáveres de las víctimas del Titán de Piedra yacen aquí.

Tesoro: La mayoría de las armas y armaduras están rotas, pero algunas aún se pueden usar: 2 cuchillos, 1 espada, 1 yelmo y un saquillo con 139 minas de plata.

Registro Completo: En el suelo hay cadáveres de Trogloditas, Tragos, Ogros y Licanos, machacados por el Titán de Piedra, que los ha dejado en esta sección.

144 – Sala del Tragantasma

Descripción: Esta sala está vacía y no está iluminada. Se puede ver el cadáver de un Trago en la sala.

Tragantasma

Taxonomía: Espíritu

Descripción: Este fantasma parece la forma vaga y translúcida de un Trago.

Tamaño: Mediano

Ferocidad: Agresiva

Astucia: Alerta

Mística: Preternatural

Movimiento: 18 m.

Iniciativa: 14

Melé: n/a

Daño: Especial

Clase de Defensa: 14

PGs Totales: 8

Detección / Evasión : +6 / +4

Fortaleza Mística: +8

Habilidades Especiales: Temible, Etéreo, Drenar Energía Vital (ataque de toque), Resistencia a la Magia, Sexto Sentido, Acechante (18).

Como todos los seres Etéreos, a los Fantasmas no se les puede dañar con armas o medios mundanos y no pueden infligir daño físico a seres materiales (excepto con Drenar Energía Vital).

Recompensas: Gloria 85, Sabiduría 160.

Encuentros: Esta sección está embrujada por el **fantasma del Trago muerto** que yace en la sala. Su dolorosa muerte hizo que se convirtiera en un espíritu maligno que ataca a todo el que entra en la sala. No puede abandonar la habitación.

Tesoro: El Trago muerto tiene una lanza rota y una daga que los héroes pueden guardarse.

Registro Completo: Parece que el Trago fue aplastado por el Titán de Piedra y arrojado a la sección 143, pero se arrastró hasta esta sala antes de morir a causa de sus heridas.

145 – Sala Vacía

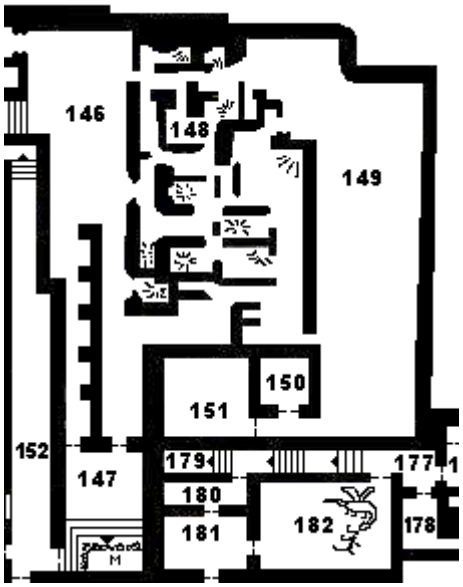
Descripción: Esta sala está vacía. La puerta es demasiado pequeña como para que el Titán de Piedra entre, por lo que los héroes pueden huir aquí si se ven superados por el Animado.

Este espacio queda en blanco para las

Notas del Maze Master

Área 22: Guarida de la Horda del Minotauro

Secciones 146-151



Resumen

Esta área de la Tumba del Rey Toro es el cuartel general del ejército del Minotauro.

Los líderes Tragos del ejército tienen una gran sala en el sureste, mientras que el resto de esbirros del Minotauro viven en las ruinas centrales. Envían expediciones frecuentes a la Tumba, buscando el Templo de Rea, pues el Minotauro quiere que sea profanado y destruido.

Secciones

146 – Atrio Occidental

Descripción: Este gran atrio no tiene techo. El fondo norte está lleno de suciedad y mobiliario roto. Los muros están cubiertos con dibujos obscenos pintados con sangre, en los que se muestran armas, rostros furiosos y la imagen de un círculo con dos cuernos.

Encuentros: Diez **Licanos** y dos **Tragos** protegen esta sección. Si oyen sonidos de lucha, cinco Licanos y un Trago vienen de la sección 142 a investigar. El resto se queda en la sala. Si los aventureros o un grupo de Trogloditas atraviesan la puerta noroeste, uno de los Licanos corre hacia la sección 147 a avisar al resto de esbirros del Minotauro, mientras que el resto lucha para demorar a los héroes. Los Licanos lucharán hasta la muerte y huirán en cuanto sientan que están perdiendo el combate. Si huyen, los Tragos supervivientes intentan llegar a un acuerdo con los héroes, rindiéndose y prometiendo servirles, aunque les traicionarán en cuanto puedan.

Tesoro: Los Licanos y Tragos tienen armas y escudos; los tragos también llevan una bolsa con 50 minas de plata.

Licano

Taxonomía: Gente

Descripción: Humanoides con cabeza de lobo.

Tamaño: Mediana

Ferocidad: Agresiva

Astucia: Alerta

Mística: Normal

Movimiento: 18 m

Iniciativa: 12

Melé: +2

Ataque a Distancia : +2

Daño: 1d6 (armas)

Clase de Defensa: 12 (14 con escudo)

PGs Totales: 8

Detección / Evasión: +6 / +2

Fortaleza Mística: 0

Habilidades Especiales: Cargar a la Batalla (Iniciativa 14, Melé +4), Arma de Proyectil (jabalina, 36 m.), Sentidos Agudizados, Acechante (14).

Recompensas: Gloria 35 (40 con escudo)

Un Trago: 50% humano, 50% cabra, 100% problemas

147 – Sala Fortificada

Descripción: La horda del Minotauro ha fortificado esta sala. La han dividido en dos niveles, una gran plataforma en el sur y unas escaleras que conducen a ella. Los Hombres Bestia han levantado una barricada con sacos de arena, madera y basura, colocándola entre las escaleras y la "M" indicada en el mapa. La sala está iluminada por varios agujeros en el techo y por lámparas de aceite que los esbirros del Minotauro siempre mantienen encendidas.

Encuentros: Dos **Tragos Mutantes** (Piel Dura) y diez **Licanos** guardan esta sección. Permanecen en el lugar marcado con una "M" en el mapa. Cinco de los Licanos llevan lanzas y los otros cinco arcos; en combate, los lanceros intentan proteger a los arqueros. Si los héroes atacan, marchan detrás de la barricada, lo que les otorga un bono de +2 a la CDE (incluso contra proyectiles). Los guerreros en esta sala son la élite de combatientes de la horda del Minotauro y luchan a muerte.

Trago

Taxonomía: Gente

Descripción: Humanoides con cabeza de cabra propensos al pillaje, el saqueo y la violencia.

Tamaño: Mediana

Ferocidad: Agresiva

Astucia: Alerta

Mística: Extraño

Movimiento: 18 m.

Iniciativa: 12

Melé: +2

Arma de Proyectil: +2

Daño: 1d6 (armas)

Clase de Defensa: 13 (17 escudo & coraza)

PGs Totales: 8

Detección / Evasión: +2

Fortaleza Mística: +2

Habilidades Especiales: Cargar a la Batalla (Iniciativa 14, Melé +4), Arma de Proyectil (jabalinas, 36 m.).

Recompensas: Gloria 30 (+10 para los que llevan escudo y coraza).

Trago Mutante Fuerte

Taxonomía: Gente

Descripción: Humanoides con cabeza de cabra propensos al pillaje, el saqueo y la violencia; estos Tragos en concreto tienen la habilidad especial Piel Dura.

Tamaño: Mediana

Ferocidad: Agresiva

Astucia: Alerta

Mística: Extraño

Movimiento: 18 m.

Iniciativa: 12

Melé: +2

Arma de Proyectil: +2

Daño: 1d6 (espada)

Clase de Defensa: 19 (con escudo & coraza)

PGs Totales: 8

Detección / Evasión: +2

Fortaleza Mística: +2

Habilidades Especiales: Cargar a la Batalla (Iniciativa 14, Melé +4), Arma de Proyectil (jabalinas, 36 m.), Piel Dura.

Recompensas: Gloria 45

Licano

Taxonomía: Gente

Descripción: Humanoides con cabeza de lobo.

Tamaño: Mediana

Ferocidad: Agresiva

Astucia: Alerta

Mística: Normal

Movimiento: 18 m

Iniciativa: 12

Melé: +2

Ataque a Distancia : +2

Daño: 1d6 (armas)

Clase de Defensa: 12 (14 con escudo)

PGs Totales: 8

Detección / Evasión: +6 / +2

Fortaleza Mística: 0

Habilidades Especiales: Cargar a la Batalla (Iniciativa 14, Melé +4), Arma de Proyectil (jabalina, 36 m.), Sentidos Agudizados, Acechante (14).

Recompensas: Gloria 35 (40 con escudo)

Tesoro: Los Tragos llevan lanzas, arcos cortos y yelmos. También tienen un pequeño tesoro de 250 minas de plata y 12 raciones de comida y agua.

148 – Ruinas

Descripción: Estos son los restos de una gran fortaleza cuyos muros y techo se derrumbaron tiempo ha. Ahora son las alcobas de la Horda del Minotauro.

Encuentros: Hay un total de cincuenta y cinco **Licanos**, treinta y cinco **Hombres Jabalí** y veinte **Ogros** aquí. Divididos en grupos, han levantado pequeñas chozas para protegerse de los elementos. Atacan a cualquier enemigo que entre en la sección 146, en cuanto sea avistado. Todos duermen cerca de sus armas.

Tesoro: Cada una de las diez chozas de esta sección es el lugar de descanso de un grupo de 4-7 criaturas (ver *Encuentros* arriba). Si los héroes rebuscan, hallarán 3d10x10 minas de plata en cada una.

Hombre Jabalí

Taxonomía: Gente

Descripción: Brutales humanoides con cabeza de jabalí. Luchan con lanzas y escudo.

Tamaño: Mediana

Ferocidad: Agresiva

Astucia: Corriente

Mística: Normal

Movimiento: 18 m.

Iniciativa: 11

Melé: +2 (+4 con arma a dos manos)

Daño: 1d6 (armas)

Clase de Defensa: 12 (14 con escudo)

PGs Totales: 12

Detección / Evasión: 0

Fortaleza Mística: 0

Habilidades Especiales: Cargar a la Batalla (Iniciativa 13, Melé +4), Vigor Sobrenatural.

Recompensas: Gloria 30, Sabiduría 10.

Ogro

Taxonomía: Gente

Descripción: Salvajes antropófagos habitantes de las cavernas; parecen humanos primitivos excepto por su gran tamaño, y enormes dientes caninos que parecen colmillos… Son los mortales enemigos de los Hombres Salvajes.

Tamaño: Mediana

Ferocidad: Peligrosa

Astucia: Corriente

Mística: Normal

Movimiento: 18 m.

Iniciativa: 12

Melé: +4 (+6 con maza a dos manos)

Daño: 1d6 (armas)

Clase de Defensa: 12 (14 con escudo)

PGs Totales: 12

Detección / Evasión: 0

Fortaleza Mística: 0

Habilidades Especiales: Cargar a la Batalla (Iniciativa 14, Melé +6), Acechante (12).

Recompensas: Gloria 30 (35 si llevan escudos o 40 si son mazas a dos manos).

149 – Patio Oriental

Descripción: En este amplio patio los esbirros del Minotauro entrenan y combaten. Los muros están pintados como en la sección 146.

Encuentros: De día, hay siempre 2d6 **Licanos** u **Hombres Jabalí** entrenando en este patio, supervisados por sus líderes. Si escuchan algún sonido que venga de la sección 148, irán allí con rapidez y se unirán al combate. Si ven que están perdiendo o que les superan en número, se retiran a la sección 151.

150 – Prisión

Descripción: La puerta de esta sala está bloqueada con un pesado tablón. Los Hombres Bestia mantienen dentro a los seres que capturan en la Tumba, hasta que el Minotauro decide qué hacer con ellos. La sala no está iluminada. Si los esbirros del Minotauro capturan a los héroes les encierran aquí. Si no encuentran un modo de escapar, tras un día de confinamiento se les lleva a rastras a la sección 149 donde servirán como blanco de las prácticas de tiro de los Hombres Bestia. Si el Maze Master se siente generoso, puede decidir que un grupo de tres Grifos ataca a los Hombres Bestia, creando una distracción suficiente para huir.

Encuentros: No hay prisioneros en esta sección pero si el Maze Master cree que los héroes necesitan ayuda, puede decidir que un grupo de **guerreros Coristeos** (tres Hoplitas y un Noble) estaban presos aquí. Los guerreros pueden ayudar a los héroes en sus intentos de huida. Si un jugador ha perdido a su personaje puede usar a uno de estos prisioneros como reemplazo (crea un nuevo personaje Noble u Hoplita con el mismo nivel que el de héroe muerto, pero sin equipo ni riqueza inicial).

Registro Completo: Para abrir la puerta, los héroes deben realizar una Proeza de Fuerza o un Ladrón una de forzar cerraduras exitosa (ver p 28).

151 – Sala de los Tragos

Descripción: En esta sala, iluminada sólo con varios braseros, viven los Tragos que lideran el ejército del Minotauro. La sala está repleta de trofeos y tesoros saqueados de la Tumba y las tierras de Proteus.

Encuentros: Hay 2d6+3 **Tragos Mutantes** aquí. Uno tiene Cabezas Múltiples (bicéfalo). El resto de Tragos también tienen mutaciones caóticas especiales: la mitad tiene Piel Dura y la otra Veloz como el Rayo. Redondea los valores en favor de Piel Dura. Así, si hay doce Tragos en esta sala, uno será el líder bicéfalo, seis tendrán Piel Dura y los cinco restantes Veloz como el Rayo. Los Tragos que no estén aquí estarán entrenando a otros esbirros del Minotauro en la sección 149 o explorando la Tumba. Los Tragos atacan en cuanto los héroes entran en la sala. Mira la página siguiente para sus estadísticas.

Tesoro: El gran tesoro de la horda del Minotauro está en esta sala: cinco cofres llenos de oro y minas de plata, dos cofrecitos repletos de joyas, quince armas decoradas (espadas y lanzas principalmente), un escudo enjoyado y cinco lujosos conjuntos de armadura, agua y comida suficientes para alimentar a la horda durante un mes, seis ánforas de vino y aceite. Cada uno de los cofres contiene más o menos 1.000 monedas antiguas surtidas (Car 10) de oro, plata, bronce y cobre: cada punto de Car tomado de este dispar botín tendrá un valor de 1d6 x 50 minas de plata. Los dos joyeros contienen aproximadamente treinta joyas (la mitad son rojas). Cada joya tiene un valor de 1d6 x 100 minas de plata. Las armas, escudos y piezas de armadura decorados tienen un valor de venta 3 veces mayor al valor monetario normal.

Trago Mutante Bicéfalo

Taxonomía: Gente

Descripción: Un Trago mutante de dos cabezas.

Tamaño: Mediana

Ferocidad: Agresiva

Astucia: Alerta

Mística: Extraño

Movimiento: 18 m.

Iniciativa: 13

Melé: +2

Arma de Proyectil: +2

Daño: 1d6 (armas)

Clase de Defensa: 15 (19 con escudo & coraza)

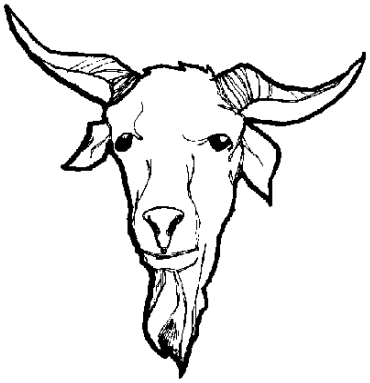
PGs Totales: 8

Detección / Evasión: +3 / +2

Fortaleza Mística: +2

Habilidades Especiales: Cargar a la Batalla (Iniciativa 15, Melé +4), Arma de Proyectil (jabalinas, 36 m.), Cabezas Múltiples (2), Piel Dura.

Recompensas: Gloria 55, Sabiduría 10.



Trago Mutante Fuerte

Taxonomía: Gente

Descripción: Humanoides con cabeza de cabra propensos al pillaje, el saqueo y la violencia; estos Tragos en concreto tienen la habilidad especial Piel Dura.

Tamaño: Mediana

Ferocidad: Agresiva

Astucia: Alerta

Mística: Extraño

Movimiento: 18 m.

Iniciativa: 12

Melé: +2

Arma de Proyectil: +2

Daño: 1d6 (espada)

Clase de Defensa: 19 (con escudo & coraza)

PGs Totales: 8

Detección / Evasión: +2

Fortaleza Mística: +2

Habilidades Especiales: Cargar a la Batalla (Iniciativa 14, Melé +4), Arma de Proyectil (jabalinas, 36 m.), Piel Dura.

Recompensas: Gloria 45

Trago Mutante Veloz

Taxonomía: Gente

Descripción: Este Trago mutado ha sido dotado de una velocidad sobrenatural.

Tamaño: Mediana

Ferocidad: Agresiva

Astucia: Alerta

Mística: Extraño

Movimiento: 24 m.

Iniciativa: 16

Melé: +2

Arma de Proyectil: +2

Daño: 1d6 (espada)

Clase de Defensa: 17 (con escudo & coraza)

PGs Totales: 8

Detección / Evasión: +2 / +6

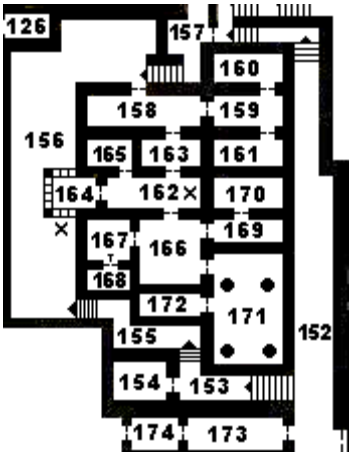
Fortaleza Mística: +2

Habilidades Especiales: Cargar a la Batalla (Iniciativa 18, Melé +4), Veloz como el Rayo, Arma de Proyectil (jabalinas, 36 m.).

Recompensas: Gloria 50

Área 23: Cubil de las Brujas

Secciones 152-172



Resumen

Hekateria vive en esta área con otras dos Brujas, Dulmodia y Odireta, y algunos Hombres Degenerados que usan como guardias y sacrificios ocasionales. Las tres Brujas se odian entre sí y sólo cooperan para realizar sus rituales al Caos. Las Brujas fueron atacadas por la Serpiente Blanca, que hirió y cegó a Hekateria antes de que la mataran. Ahora Hekateria permanece en el templo interior, mientras las otras Brujas traman contra ella para convertirse en la nueva líder.

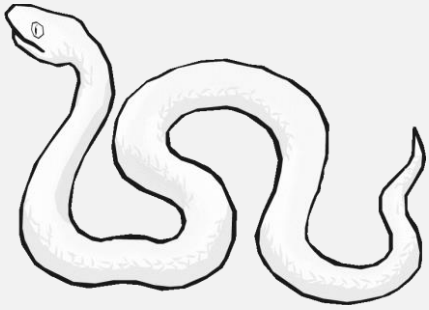
Secciones

152 – Pasillo Largo

Descripción: Un largo pasillo con el cadáver de una serpiente blanca gigante. El corredor no está iluminado.

Encuentros: El espíritu de la **Serpiente Blanca** habita esta sección. Es una sirviente de Rea que luchó aquí contra las Brujas. Aunque la mataron, su poderoso espíritu aún se encuentra en esta sección. Cuando los héroes llegan, el espíritu se alza de su cadáver y se arrastra hacia ellos. Sólo si tienen la Bendición de Rea (ver sección 75) pueden eludir el combate. El espíritu de la Serpiente Blanca no puede abandonar la sección.

La Serpiente Blanca



Taxonomía: Espíritu

Descripción: La Serpiente Blanca era la más mística de las Serpientes de la Tierra Oscura. Logró cegar a la Bruja Hekateria, pero murió luchando con ella. Ahora, es un poderoso espíritu que ataca a todo esbirro de las Brujas que intenta dejar su cubil.

Tamaño: Grande

Ferocidad: Peligrosa

Astucia: Alerta

Mística: Preternatural

Movimiento: 27 m.

Iniciativa: 13

Melé: n/a

Daño: ver abajo

Clase de Defensa: 13

PGs Totales: 24

Detección / Evasión: +6 / +4

Fortaleza Mística: +6

Habilidades Especiales: Etéreo, Drenar Energía Vital (toque), Resistencia a la Magia, Poderes Psíquicos (Don Psíquico 2, Fuerza Mística 14, Poder Total 8), Sexto Sentido, Acechante (16).

Recompensas: Gloria 210, Sabiduría 540.

Aparte de sus Poderes Psíquicos, el único ataque de la Serpiente Blanca es su ataque de toque de Drenar Energía Vital. Como todos los seres Etéreos, no se la puede herir con armas mundanas.

Fantasma

Taxonomía: Espíritu

Descripción: Los Fantasmas normalmente parecen humanos translúcidos e intangibles.

Tamaño: Mediana

Ferocidad: Agresiva

Astucia: Alerta

Mística: Preternatural

Movimiento: 18 m.

Iniciativa: 14

Melé: n/a

Daño: Especial

Clase de Defensa: 16

PGs Totales: 8

Detección / Evasión: +6 / +4

Fortaleza Mística: +8

Habilidades Especiales: Temible, Etéreo, Drenar Energía Vital (toque), Resistencia a la Magia, Sexto Sentido, Acechante (18).

Como todos los seres Etéreos, a los Fantasmas no se les puede herir con armas mundanas u otras maneras y no pueden infligir daño físico a seres materiales (excepto con su habilidad de Drenar Energía Vital).

Recompensas: Glory 85, Wisdom 160.

153 – Entrada Meridional

Descripción: Los héroes pueden llegar a la sección 153 subiendo las escaleras de la sección 152. Podrán ver una figura fantasmal de pie al final de las escaleras.

Encuentros: Un **Fantasma** ataca a los héroes con su Toque de Drenar Vida.

154 – Sala Vacía

Descripción: Una sala vacía y oscura.

155 – Corredor de la Sombra

Descripción: Un viento frío llega de la sección 156 apagando las antorchas y velas en este pasillo. En la oscuridad, los héroes pueden escuchar extraños sonidos.

Trampas: Hay una trampa mágica en este corredor, creada por la magia de las Brujas. Todos los héroes deben tener éxito en una tirada de Fortaleza Mística contra un número objetivo de 15 o les entrará miedo y no querrán cruzar el corredor. Cada héroe que pase la tirada podrá guiar a uno de sus compañeros a través del pasillo.

Registro Completo: En este corredor no pueden encenderse lámparas, antorchas ni otras fuentes de luz.

156 – Atrio Interior & Jardín

Descripción: Este atrio interior de techo abierto es un jardín bien cuidado. Los muros están llenos de enredaderas. En el centro del muro este hay un balcón de piedra. Es posible escalar al balcón (sección 164).

Encuentros: Las enredaderas del muro son tres **Enredaderas de Tántalo** y pueden atacar a los héroes en cualquier punto del atrio.

Tesoro: Aquí se pueden encontrar plantas medicinales y venenos. Por cada 15 minutos de búsqueda, el Maze Master deberá tirar 1d10, añadiendo un +5 si hay al menos una Ninfa en el grupo:

1-6: Nada.

7-8: Una planta venenosa cuya savia puede cubrir un arma, añadiendo 2 al daño en tres ataques (un sólo uso).

9-10: Una planta curativa que cura 1d6 PGs si se frota en una herida (un uso).

Registro Completo: El jardín está lleno de plantas curativas y venenosas. Bajo las plantas hay una entrada al túnel que va al este a la sección 162 y al oeste a la 131. Encontrar la entrada requiere una tirada de Detección contra un número objetivo de 17.

Enredadera de Tántalo

Taxonomía: Animado

Descripción: Enredaderas mágicas que succionan la vida.

Tamaño: Mediana

Ferocidad: Peligrosa

Astucia: Corriente

Mística: Extraño

Movimiento: 18 m.

Iniciativa: 14

Melé: Ver abajo

Daño: Ver abajo

Clase de Defensa: 15

PGs Totales: 12

Detección / Evasión: +4

Fortaleza Mística: +2

Habilidades Especiales: Enredar (enredaderas, Fortaleza 16, alcance 3 m.), Drenar Energía Vital (toque), Sin Mente, Regeneración (1 PG / asalto), Sexto Sentido, Acechante (14), Agilidad Sobrenatural.

La Enredadera no hace daño natural, siempre ataca con su habilidad de Enredar y sólo puede utilizar su ataque de Drenar Energía Vital en víctimas Enredadas.

Recompensas: Gloria 90, Sabiduría 50.

157 – Entrada Septentrional

Descripción: Esta sala está iluminada por un gran brasero y varias lámparas que cuelgan de los muros. En la sala hay dos **Cíclopes Menores**, sujetos al muro con una cadena lo bastante larga como para que puedan alcanzar a los héroes.

Encuentros: Dos **Cíclopes Menores**, esclavizados por las Brujas. Sus nombres son Bufelión y Rodón. Tienen cadenas mágicas que les atan a esta sala pero que les permite combatir. Se ven obligados por las cadenas a atacar a cualquiera que entre en la sala. Si los héroes consiguen romperlas, los Cíclopes Menores dejan de atacarles.

Trampas: Las cadenas mágicas mantienen a los Cíclopes Menores esclavizados y les obliga a defender la entrada.

Bufelión (¿o es Rodón?)

Cíclope Menor

Taxonomía: Gente

Descripción: Humanoides enormes con un ojo que viven bajo tierra. Viven en profundas cavernas subterráneas cerca de los volcanes y utilizan la lava como combustible para los rugientes hornos de sus enormes forjas.

Tamaño: Grande

Ferocidad: Peligrosa

Astucia: Corriente

Mística: Extraño

Movimiento: 27 m.

Iniciativa: 12

Melé: +6

Daño: 2d6 (martillo)

Clase de Defensa: 15

PGs Totales: 30

Detección / Evasión: 0

Fortaleza Mística: +6

Habilidades Especiales: Presa (Fortaleza 20), Resistencia a la Magia, Vigor Sobrenatural, Piel Dura.

Recompensas: Gloria 100, Sabiduría 30.

Registro Completo: Los héroes deben tener éxito en una Proeza de Fuerza para romper las cadenas. Si liberan a los dos Cíclopes, estos irán a la sección 158 buscando a las Brujas para matarlas. No querrán hablar con los héroes (ni con nadie) hasta que hayan matado a las Brujas.

158 – Sala de Guardia

Descripción: En esta gran sala, iluminada con braseros y lámparas, hay un gran grupo de Hombres Degenerados.

Encuentros: Hay 2d6+6 **Hombres Degenerados** en esta sala en todo momento. En cuanto los héroes entren en la sala, les atacarán, intentando capturarles. Siguen a los héroes a cualquier sección de esta área, pero no a la 152, ya que temen al espíritu de la Serpiente Blanca. Sus estadísticas están a la derecha.

Emboscada: Si los centinelas de la sección 164 vieron a los héroes en el jardín (sección 156), los Hombres Degenerados en esta sección se ocultan en las secciones 159 y 163, dejando sólo a uno de los suyos en esta sección. Cuando los héroes entran, el Hombre Degenerado aúlla y se retira a la sección 163, protegiéndose tras su escudo. En la sección 163 esperan la mitad de los Hombres Degenerados. Cinco asaltos después de iniciarse el combate, los Hombres Degenerados de la sección 159 atacan a los héroes por la retaguardia, sorprendiéndoles.

Tesoro: Cada Hombre Degenerado tiene un garrote o hacha de piedra. Sus posesiones se guardan en la sección 165.

159 – Cocina

Descripción: Esta cocina está iluminada con braseros y un gran fuego en mitad de la sala. Hay un agujero en el techo que permite que salga el humo. Hay ollas, tinajas y utensilios de cocina en la sala, así como algo de comida.

Encuentros: El Maze Master deberá tirar 1d6 cuando entren los héroes:

1-3: La cocina está vacía.

4-6: Hay dos Mujeres Degeneradas trabajando en la cocina, cocinando y limpiando. Cuando los héroes entran en la sala, huyen a la sección 160.

Registro Completo: Hay cinco raciones de comida en la cocina.

Hombre Degenerado

Taxonomía: Gente

Descripción: Estos caníbales bestiales parecen Hombres Salvajes peludos y encorvados. La mayoría de las veces se les confunde con Hombres Salvajes, que no comparten sus hábitos antropófagos (y que suelen matarles en cuanto les ven).

Tamaño: Mediana

Ferocidad: Agresiva

Astucia: Corriente

Mística: Normal

Movimiento: 18 m.

Iniciativa: 11

Melé: +2

Daño: 1d6 (hacha o maza de piedra)

Clase de Defensa: 12

PGs Totales: 8

Detección / Evasión: +4 / 0

Fortaleza Mística: 0

Habilidades Especiales: Presa (Fortaleza = 16), Sentidos Agudizados, Acechante (12).

Recompensas: Gloria 25.

160 – Almacén

Descripción: Esta oscura sala está llena de sacos, ánforas y cajas.

Encuentros: Las dos Mujeres Degeneradas que ayudan a las Brujas en la cocina duermen aquí. Si no están en la sección 159, los héroes las hallarán en esta sala. No combaten y se rendirán inmediatamente.

Tesoro: Tanta comida y bebida como sea necesaria. Algunas ánforas contienen un extraño vino, fabricado con el fruto de las Enredaderas de Tántalo de la sección 156, que son altamente venenosas: ver *El Brebaje de las Brujas* para más detalles. Las Brujas lo destilan en la sección 161.

Registro Completo: Las cajas y ánforas tienen suficiente agua y comida, para alimentar a los héroes durante semanas. En la esquina hay dos camas pequeñas donde duermen las Mujeres Degeneradas.

El Brebaje de las Brujas

Cualquier personaje lo bastante loco como para beber este brebaje sufrirá un atroz dolor que le impedirá actuar de cualquier forma durante los siguientes 1d6 minutos; luego tendrá que hacer una tirada de Vigor Físico contra un número objetivo de 10 para no morir. Si tiene éxito, el personaje sobrevivirá a la experiencia pero sufrirá una penalización de -4 a Melé, Proyectiles, Iniciativa y todas las tiradas de salvación durante el día siguiente; la penalización se reduce a -2 el siguiente día y desaparecerá por completo el tercer día.

161 – Destilería

Descripción: Una destilería iluminada con lámparas de aceite colgantes. Hay cinco ánforas en la esquina.

Registro Completo: Las ánforas contienen vino hecho con el fruto de las Enredaderas de Tántalo de la sección 156 y es muy venenoso: causa 4d6 de daño a quien lo beba.

162 – Sala Vacía

Descripción: Esta es una sala vacía, iluminada por la luz que entra de la sección 164 y por varias lámparas de aceite sobre pequeños pedestales. Los muros están decorados con tapices medio descompuestos.

Encuentros: Si los héroes llegan aquí por el túnel secreto (ver secciones 131 y 156) persiguiendo a unos **Ratianos**, estos huirán a la sección 158 para unirse a los Hombres Degenerados.

Registro Completo: Hay una puerta secreta que lleva a la sección 156 a través de un túnel. Para encontrarlo, los héroes deben realizar una tirada de Detección (número objetivo 16). El muro sur está cubierto con tapices que cuelgan del techo. Si examinan el muro tras los tapices, encuentran la puerta a la sección 166.

163 – Bodega

Descripción: En esta sala hay algo de comida y un vino de (muy) baja calidad.

Registro Completo: Los héroes pueden coger toda la comida y vino que quieran.

164 – Balcón

Descripción: Este balcón permite a los Hombres Degenerados vigilar el jardín (sección 156). El balcón tiene columnas donde estos se pueden ocultar.

Encuentros: Tira 1d6:

1-4: No hay nadie en el balcón.

5-6: Dos **Hombres Degenerados** centinelas vigilan el jardín. Si ven a los héroes allí, avisan al resto de sus congéneres para que puedan preparar una emboscada en la sección 158.

Registro Completo: Los héroes pueden escalar a la sección 164 desde el jardín con la ayuda de una cuerda.

165 – Sala de los Hombres Degenerados

Descripción: Esta sala contiene viejas camas y está iluminada por un pequeño brasero en el centro. Los Hombres Degenerados duermen aquí en turnos alternos.

Encuentros: No menos de dieciocho **Hombres Degenerados** sirven a las Brujas. Cuando no están descansando aquí, se les puede encontrar en la sección 158, el balcón en la sección 164 o fuera del cubil, cumpliendo con alguna misión para las Brujas. Todo Hombre Degenerado que no esté en la sección 158 estará descansando aquí.

Tesoro: Los Hombres Degenerados guardan un pequeño tesoro de 150 minas de plata.

166 – Antecámara

Descripción: Esta gran sala está iluminada con cuatro grandes lámparas

en cada esquina. El suelo de la sala tiene un gran mosaico en forma de espiral. En el centro de la espiral hay un trípode con una vasija humeante, decorada con extraños símbolos.

Encuentros: En cuanto los héroes entran en la sala, se invoca desde la vasija a una única criatura. El tipo depende de cuánto tiempo les lleve a los héroes volcar la vasija:

Un asalto: Nada. Si vuelcan la vasija en cuanto entren en la sala, no aparece ninguna criatura.

Dos asaltos: **Fantasma.**

Tres asaltos: **Cacodemonio.**

Cuatro Asaltos: **Nube Carnívora.**

Cinco asaltos o más**: Engendro Lunar.**

Si no vuelcan la vasija, un **Engendro Lunar** sale de la vasija después de cinco asaltos y ataca.

Ver abajo y las siguientes páginas para las estadísticas de estas criaturas.

Fantasma

Taxonomía: Espíritu

Descripción: Los Fantasmas normalmente parecen humanos translúcidos e intangibles.

Tamaño: Mediana

Ferocidad: Agresiva

Astucia: Alerta

Mística: Preternatural

Movimiento: 18 m.

Iniciativa: 14

Melé: n/a

Daño: Especial

Clase de Defensa: 16

PGs Totales: 8

Detección / Evasión: +6 / +4

Fortaleza Mística: +8

Habilidades Especiales: Temible, Etéreo, Drenar Energía Vital (toque), Resistencia a la Magia, Sexto Sentido, Acechante (18).

Como todos los seres Etéreos, a los Fantasmas no se les puede herir con armas mundanas u otras maneras y no pueden infligir daño físico a seres materiales (excepto con su habilidad de Drenar Energía Vital).

Recompensas: Glory 85, Wisdom 160.

Cacodemonio

Taxonomía: Espíritu

Descripción: Malicioso espíritu del Caos y la devastación; le encanta desatar la destrucción entre los pobres mortales. Tiene una apariencia vagamente humanoide aunque esté hecho de pura energía Caótica.

Tamaño: Mediana

Ferocidad: Mortal

Astucia: Ladina

Mística: Ultraterreno

Movimiento: 24 m.

Iniciativa: 22

Melé: n/a

Daño: Especial

Clase de Defensa: 17

PGs Totales: 16

Detección / Evasión: +10 / +14

Fortaleza Mística: +10

Habilidades Especiales: Etéreo, Drenar Energía Vital (toque), Veloz como el Rayo, Resistencia a la Magia, Poderes Psíquicos (Don Psíquico 6, Fuerza Mística 18, 24 puntos de Poder), Sexto Sentido, Agilidad Sobrenatural.

Recompensas: Gloria 145, Sabiduría 540.

Nube Carnívora

Taxonomía: Monstruo

Descripción: Un extraño hongo flotante que parece una nube blanca y esponjosa hasta que despliega sus zarpas desgarradoras y abre su enorme mandíbula llena de colmillos. Las Nubes Carnívoras viven en el cielo.

Tamaño: Grande

Ferocidad: Agresiva

Astucia: Corriente

Mística: Normal

Movimiento: 27 m. (volando)

Iniciativa: 11

Melé: +4

Daño: 2d6 (garras & mandíbula)

Clase de Defensa: 12

PGs Totales: 18

Detección / Evasión: 0

Fortaleza Mística: 0

Habilidades Especiales: Camuflaje (como nube, 14), Sin Mente, Acechante (10).

Recompensas: Gloria 120, Sabiduría 10.

Engendro Lunar

Taxonomía: Monstruo

Descripción: Una masa amorfa de un blanco enfermizo, invocado desde la luna por sacerdotes de un culto olvidado hace siglos. Viven en el fondo de pozos llamados Agujeros Lunares.

Tamaño: Grande

Ferocidad: Peligrosa

Astucia: Corriente

Mística: Extraño

Movimiento: 27 m.

Iniciativa: 12

Melé: +6

Daño: 2d6 (seudópodos)

Clase de Defensa: 13

PGs Totales: 30

Detección / Evasión: 0

Fortaleza Mística: +2

Habilidades Especiales: Presa (Fortaleza = 20), Sin Mente, Regeneración (2 PG por asalto), Acechante (10), Vigor Sobrenatural.

Recompensas: Gloria 260, Sabiduría 30.

167 – Cámara de Dulmodia

Descripción: Esta sala está iluminada con lámparas mágicas de llamas negras y contiene una mesa y herramientas. Los muros están repletos de baldas con multitud de jarras y viales.

Encuentros: Cuando los héroes entren en la sala, tira 1d6:

1-2: No hay nadie en la habitación.

3-6: La **Bruja Dulmodia** está preparando una poción. Si los héroes no la atacan, intenta rendirse. Les cuenta dónde se encuentra Hekateria, e incluso les da pociones para ayudarles en su lucha. Si tiene que luchar, usa sus poderes y pociones contra ellos. Suele usar primero su Polvo de Hipnos y su Agua Cocitana para dormir a los rivales más poderosos. Luego usa sus Poderes Psíquicos para huir.

Trampas: En la puerta hay una trampa mágica. Si alguien que no es una Bruja toca la puerta y falla una tirada de Fortaleza Mística (número objetivo 15), sufre 2d6 de daño. Si Dulmodia está en la sección 167, sabrá que alguien trata de entrar en la habitación.

Tesoro: Esta sala contiene varias pociones y otras sustancias mágicas: cuatro viales de **Veneno de Afrodita**, cuatro de **Agua Cocitana**, tres bolsas de **Polvo de Hipnos**, un frasco de **Ungüento de Medea**, tres viales de **Poción de Curación** y un vial de **Agua del Estigio**.

168 – Dormitorio de Dulmodia

Descripción: Esta sala tiene una gran cama y está iluminada con una pequeña lámpara de llamas negras.

Encuentros: Si la **Bruja Dulmodia** no está en su cámara (sección 168), los héroes la encontrarán aquí. Usará las tácticas explicadas en la sección 167, pero no tiene sus pociones.

La Bruja Dulmodia

Taxonomía: Espíritu

Descripción: Una malvada criatura que se parece a una vieja mujer extremadamente fea, pero que *no* es humana. Esta bruja en concreto, Dulmodia, es una experta en pociones y venenos. Conspira para matar a su "aliada" Hekateria y tomar el control del Cubil de las Brujas.

Tamaño: Mediana

Ferocidad: Mortal

Astucia: Ladina

Mística: Preternatural

Movimiento: 18 m.

Iniciativa: 16

Melé: +6

Daño: 1d6 (garras)

Clase de Defensa: 16

PGs Totales: 20

Detección / Evasión: +10 / +8

Fortaleza Mística: +8

Habilidades Especiales: Resistencia a la Magia, Poderes Psíquicos (Don Psíquico 5, Fuerza Mística 17, 20 Puntos de Poder), Regeneración (1 PG / asalto), Sexto Sentido, Vigor Sobrenatural, Piel Dura.

Recompensas: Gloria 115, Sabiduría 500.

169 – Cámara de Odireta

Descripción: Esta sala es una cámara de tortura, llena de instrumentos terribles. Hay cadenas en el muro y sangre seca en el suelo. Dos grandes lámparas de llamas negras iluminan la sala.

Encuentros: Tira 1d6 cuando los héroes entren en la habitación.

1-2: No hay nadie en la sala.

3-6: La **Bruja Odireta** está torturando a un Hombre Degenerado por una ofensa real o imaginada. Cuando los héroes entren, les ataca salvajemente con su cuchillo de tortura (daño 1d3). Tres asaltos después, recupera la razón e intenta usar sus Poderes Psíquicos para huir. Si los héroes liberan al Hombre Degenerado, éste intenta huir. En la página siguiente están las estadísticas de Odireta.

Registro Completo: Ningún héroe de verdad querrá registrar esta habitación.

170 – Dormitorio de Odireta

Descripción: Una cama, un brasero y un cofre son el único mobiliario de la sala.

Encuentros: Si **Odireta** no está en la cámara de tortura (sección 169), estará aquí y atacará a cualquier intruso. En este caso, usará los Poderes Psíquicos desde el primer asalto.

Tesoro: Odireta guarda en su cofre 1.000 minas de plata y una **Túnica de Neso** que a veces suele usar para torturar a sus víctimas.

Una cruel y maligna Bruja

La Bruja Odireta

Taxonomía: Espíritu

Descripción: Una malvada criatura que se parece a una vieja mujer extremadamente fea**,** pero que *no* es humana.. Odireta está totalmente loca (incluso para los estándares de las Brujas) y disfruta torturando prisioneros e hasta a sus propios sirvientes, los Hombres Degenerados. No le importa el poder y no ayudará a Hekateria si Dulmodia intenta matarla.

Tamaño: Mediana

Ferocidad: Mortal

Astucia: Ladina

Mística: Preternatural

Movimiento: 18 m.

Iniciativa: 16

Melé : +6

Daño: 1d6 (garras)

Clase de Defensa: 17

PGs Totales: 20

Detección / Evasión: +10 / +8

Fortaleza Mística: +8

Habilidades Especiales: Resistencia a la Magia, Poderes Psíquicos (Don Psíquico 5, Fuerza Mística 17, 20 Puntos de Poder), Regeneración (1 PG / asalto), Sexto Sentido, Vigor Sobrenatural, Piel Dura.

Recompensas: Gloria 115, Sabiduría 500.

171 – El Templo Negro

Descripción: Este templo oscuro está iluminado por braseros y lámparas que arden con llamas negras. La sala está llena de humo y un hedor nauseabundo. A lo largo de los muros hay estatuillas de plomo que representan extraños Dioses y espíritus desconocidos.

La Varita de Rayos de Hekateria

Encuentros: La **Bruja Hekateria** pasa la mayor parte de su tiempo en este templo al Caos. Quedó ciega en su lucha contra la Serpiente Blanca. Cuando los héroes entran en el templo, la Bruja les pregunta con voz débil pero espantosa: *"¿Parmenio? ¿Has vuelto?.* El dolor que sufre por sus heridas desorienta a la Bruja; los héroes pueden engañarla y hacerla creer que está hablando con Parmenio de Tomis, hermano de la Reina Parsifae. Con preguntas inteligentes, podrían descubrir que Parmenio es un discípulo de Hekateria y la historia de cómo liberó al Minotauro, pero más pronto o más tarde la Bruja descubrirá que no está hablando con Parmenio y atacará a los héroes con su **Varita de Rayos**, a la que aún le quedan 1d10 cargas. Al estar ciega su mod. de Arma de Proyectiles es 0. Cuando haya usado todas las cargas de la Varita, usará sus Poderes Psíquicos para luchar contra los héroes.

Tesoro: Hekateria tiene una **Varita de Rayos** que robó en el Templo del Joven Zeus (sección 122). El Dios del Trueno desea recuperar este artefacto.

Registro Completo: Si los héroes tocan las estatuillas de los Dioses oscuros, reciben una maldición: por cada estatua tocada sufren un -1 a las tiradas de salvación de Fortaleza Mística, hasta que les purifiquen con una Bendición Divina.

172 – Dormitorio de Hekateria

Descripción: Este es el dormitorio de Hekateria, pero la Bruja no lo usa, pues se pasa todo el tiempo en el Templo Negro (sección 171). El mobiliario es rico pero está cubierto de polvo.

La Bruja Hekateria

Taxonomía: Espíritu

Descripción: Hekateria es una Bruja, esbirro del Caos. En tiempos antiguos hizo que el Rey Toro de Proteus liberara a las fuerzas del Caos. Durante siglos se ha escondido en lugares oscuros, huyendo de la furia de los Dioses Olímpicos. Finalmente, se estableció en la Tumba del Rey Toro con otras dos Brujas. Allí, engañó a Parmenio para que liberara al Minotauro una vez más. Pero al hacerlo, la Diosa Rea descubrió su escondite y envió a la Serpiente Blanca a matarla. Hekateria consiguió matarla, pero antes de morir, la Serpiente la cegó y envenenó. Ahora, vive en un templo oscuro del Caos, dentro de su cubil, consumida por el dolor de sus heridas, pero recobrándose poco a poco.

Tamaño: Mediana

Ferocidad: Mortal

Astucia: Ladina

Mística: Preternatural

Movimiento: 18 m.

Iniciativa: 16

Melé : +6

Daño: 1d6 (garras)

Clase de Defensa: 17

PGs Totales: 20

Detección / Evasión : +10 / +8

Fortaleza Mística: +8

Habilidades Especiales: Resistencia a la Magia, Poderes Psíquicos (Don Psíquico 5, Fuerza Mística 17, 20 Puntos de Poder), Regeneración (1 PG / asalto), Sexto Sentido, Vigor Sobrenatural, Piel Dura.

Hekateria también ha robado la Varita de Rayos del Templo del Joven Zeus (secc. 122).

Recompensas: Gloria 115, Sabiduría 500.

Este espacio queda en blanco para las

Notas del Maze Master

Área 24 : Entrada Oriental al Atrio Central
Encuentros Aleatorios

Hombre Jabalí

Taxonomía: Gente

Descripción: Brutales humanoides con cabeza de jabalí. Luchan con lanzas y escudo.

Tamaño: Mediana

Ferocidad: Agresiva

Astucia: Corriente

Mística: Normal

Movimiento: 18 m.

Iniciativa: 11

Melé: +2 (+4 con arma a dos manos)

Daño: 1d6 (armas)

Clase de Defensa: 12 (14 con escudo)

PGs Totales: 12

Detección / Evasión: 0

Fortaleza Mística: 0

Habilidades Especiales: Cargar a la Batalla (Iniciativa 13, Melé +4), Vigor Sobrenatural.

Recompensas: Gloria 30, Sabiduría 10.

Ogro

Taxonomía: Gente

Descripción: Salvajes antropófagos habitantes de las cavernas; parecen humanos primitivos excepto por su gran tamaño, y enormes dientes caninos que parecen colmillos… Son los mortales enemigos de los Hombres Salvajes.

Tamaño: Mediana

Ferocidad: Peligrosa

Astucia: Corriente

Mística: Normal

Movimiento: 18 m.

Iniciativa: 12

Melé: +4 (+6 con maza a dos manos)

Daño: 1d6 (armas)

Clase de Defensa: 12 (14 con escudo)

PGs Totales: 12

Detección / Evasión: 0

Fortaleza Mística: 0

Habilidades Especiales: Cargar a la Batalla (Iniciativa 14, Melé +6 / +8 con armas a dos manos), Acechante (12).

Recompensas: Gloria 30 (35 si llevan escudos o 40 si son mazas a dos manos).

Trago

Taxonomía: Gente

Descripción: Humanoides con cabeza de cabra propensos al pillaje, el saqueo y la violencia.

Tamaño: Mediana

Ferocidad: Agresiva

Astucia: Alerta

Mística: Extraño

Movimiento: 18 m.

Iniciativa: 12

Melé: +2

Arma de Proyectil: +2

Daño: 1d6 (armas)

Clase de Defensa: 13 (17 con escudo & coraza)

PGs Totales: 8

Detección / Evasión: +2

Fortaleza Mística: +2

Habilidades Especiales: Cargar a la Batalla (Iniciativa 14, Melé +4), Arma de Proyectil (jabalinas, 36 m.).

Recompensas: Gloria 30 (+10 para los que llevan escudo y coraza).

Ratiano

Taxonomía: Gente

Descripción: Traicioneros y malvados humanoides con cabeza de rata.

Tamaño: Pequeña

Ferocidad: Agresiva

Astucia: Ladina

Mística: Extraño

Movimiento:18 m.

Iniciativa: 20

Melé: +3

Ataque a Distancia: +4

Daño: 1d3 (garras o armas)

Clase de Defensa: 15

PGs Totales: 4

Detección / Evasión: +10 / +12

Fortaleza Mística: +2

Habilidades Especiales: Veloz como el Rayo, Arma de Proyectil (dardos), Veneno (dardos envenenados, 18 m.), Sentidos Agudizados, Acechante (22), Agilidad Sobrenatural.

Recompensas: Gloria 15.

Un robusto guerrero Troglodita

Troglodita

Taxonomía: Gente

Descripción: Seres reptilianos carnívoros. Los Trogloditas de la tribu Sangrenegra luchan con toscas mazas o hachas de piedra a dos manos (+2 Melé).

Tamaño: Mediana

Ferocidad: Peligrosa

Astucia: Corriente

Mística: Normal

Movimiento: 18 m.

Iniciativa: 12

Melé: +6 (con arma a dos manos)

Daño: 1d6 (arma)

Clase de Defensa: 14

PGs Totales: 12

Detección / Evasión: 0

Fortaleza Mística: +4

Habilidades Especiales: Cargar a la Batalla (Iniciativa 14, Melé +6 / +8 con arma a dos manos), Resistencia a la Magia, Acechante (12), Piel Dura.

Recompensas: Gloria 50, Sabiduría 20.

El Señor de los Minotauros

Taxonomía: Monstruo Único

Descripción: Enorme Minotauro azabache.

Tamaño: Grande

Ferocidad: Mortal

Astucia: Alerta

Mística: Preternatural

Movimiento: 27 m.

Iniciativa: 18

Melé: +9

Daño: 2d6 (hacha enorme)

Clase de Defensa: 20

PGs Totales: 36

Detección / Evasión : +2 / +4

Fortaleza Mística: +8

Habilidades Especiales: Cargar a la Batalla (Iniciativa 22, Melé +13), Daño Aplastante, Temible, Presa (FOR = 20), Resistencia a la Magia, Regeneración (2 PG/asalto), Regresar de la Muerte, Vigor Sobrenatural, Piel Dura, Agilidad Sobrenatural.

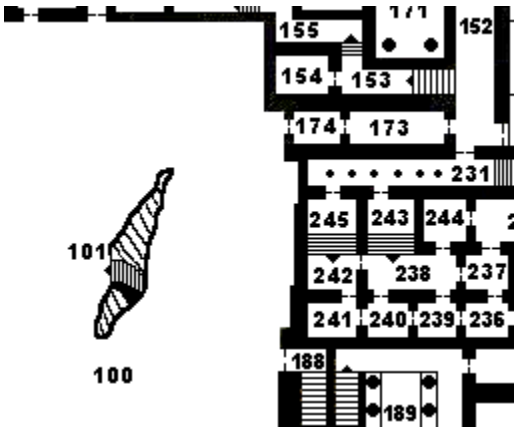
El Señor de los Minotauros tiene una habilidad especial llamada **Regresar de la Muerte**. Aún si le reducen a 0 PGs, el Minotauro gana 1 PG tras 5 asaltos y puede luchar de nuevo. En este caso, sus poderes de Regeneración se reducen y sólo recibe 2 PG/día hasta que recupere sus 36 PGs.

Si el Rey de los Monstruos muere por la Labrys, no puede usar esta habilidad especial. Esta habilidad única añade +10 a las Recompensas básica de Gloria y +20 a la de Sabiduría.

Recompensas: Gloria 500, Sabiduría 70.

Área 24: Entrada Oriental al Atrio Central

Secciones 173-174



Resumen

Esta es una de las salidas al atrio central desde la parte oriental de la Tumba. Diferentes patrullas llegan a veces desde o hacia la Tumba del Rey Toro a través de esta puerta.

Reglas Especiales: En el momento en que los héroes entren a cada una de las secciones de esta área o se queden más de media hora en una habitación, el Maze Master deberá tirar 1d10:

1-5: Nada.

6: 1d6 **Hombres Jabalí**.

7: 1d6 **Ogros** y un **Trago**.

8: 1d6+3 **Ratianos**.

9: 1d6 **Trogloditas**.

10: ¡El Minotauro en persona! Si aparece, los héroes deberían huir si no tienen la Labrys mágica (ver sección 184). Si luchan con el Minotauro, el Maze Master deberá consultar la sección *El Combate Final*.

Las estadísticas de estas criaturas se pueden encontrar en las dos páginas previas.

Secciones

173 – Sala Vacía

Descripción: Esta sala vacía no está iluminada.

Encuentros: El Maze Master deberá tirar 1d10 en la tabla de *Encuentros Aleatorios* dada arriba.

Registro Completo: Si los héroes examinan el suelo, verán numerosos rastros de diferentes seres (Licanos, Ratianos, etc.).

174 – Entrada Noreste

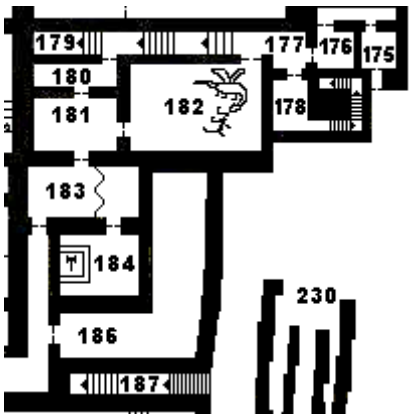
Descripción: Desde esta sección los héroes pueden llegar al gran atrio central. La sala no está iluminada, pero la luz del sol o la luna entra desde el atrio. La puerta del muro oeste está decorada y tiene elaborados grabados, que muestran a sacerdotes y jueces.

Encuentros: El Maze Master deberá tirar 1d10 en la tabla de *Encuentros Aleatorios* dada arriba.

Un bestial Ogro

Área 25: Fortaleza Oriental

Secciones 175-187



Resumen

Esta área es un antiguo grupo de fortificaciones donde los soldados que protegían el palacio residían tiempo ha.

Ahora en el palacio mora Ofión el Dragón y sus siervos Hombres Jabalí, invocado del Inframundo por el Minotauro. Este monstruo vil e infernal protege esta entrada y ha llegado a un acuerdo con el Minotauro para ayudarle en sus futuros ataques contra los habitantes humanos de Proteus.

En esta área también está el Templo del Hacha, donde los héroes podrán obtener la Labrys mágica, el hacha que puede matar al Minotauro, Rey de los Monstruos.

Un brutal Hombre Jabalí

Hombre Jabalí

Taxonomía: Gente

Descripción: Humanoides con cabeza de jabalí. Luchan con lanzas y escudo.

Tamaño: Mediana

Ferocidad: Agresiva

Astucia: Corriente

Mística: Normal

Movimiento: 18 m.

Iniciativa: 11

Melé: +2 (+4 con arma a dos manos)

Daño: 1d6 (armas)

Clase de Defensa: 12 (14 con escudo)

PGs Totales: 12

Detección / Evasión: 0

Fortaleza Mística: 0

Habilidades Especiales: Cargar a la Batalla (Iniciativa 13, Melé +4 / +6 con armas a dos manos), Vigor Sobrenatural.

Recompensas: Gloria 30, Sabiduría 10.

Secciones

175 – Entrada Oriental

Descripción: Esta gran entrada está bloqueada con pesados tablones que sólo se abren cuando los Hombres Jabalí salen de la fortaleza a cazar. La entrada no está iluminada.

Encuentros: Tira 1d6:

1-2: No hay nadie en la sala

3-5: Hay 1d3 **Hombres Jabalí** vigilando la sala.

6: 1d6+1 **Hombres Jabalí** que están abriendo la puerta ahora mismo para irse a cazar. Los héroes deben luchar con ellos si quieren entrar en la sala.

El Maze Master también deberá tirar en la tabla bajo *Encuentros* de la sección 178 para determinar si hay vigilantes en la torre adyacente que podrían ver a los héroes aproximándose.

Registro Completo: La puerta exterior está cerrada con un gran leño. Se puede echar abajo con un ariete o una Proeza de Fuerza. Si los héroes lo intentan, el Maze Master deberá tirar para ver si hay vigías en la torre adyacente (sección 178). En tal caso, los Hombres Jabalí oyen el ruido y preparan una emboscada en la sección 177. Por cada media hora que los héroes se queden aquí, el Maze Master deberá tirar y consultar la entrada de arriba de *Encuentros* para ver si un grupo de Hombres Jabalí viene a la puerta.

176 – Sala de Guardia

Descripción: Esta sala tiene antorchas en los muros y sirve como sala de guardia para los Hombres Jabalí.

Encuentros: El Maze Master deberá tirar 1d6:

1-2: La sala está vacía.

3-6: 1d3+2 **Hombres Jabalí** están en la sala. Uno de ellos huye al inicio del combate para avisar a los Hombres Jabalí de la sección 181 y al Dragón de la sección 182.

Registro Completo: Si los héroes están más de quince minutos en esta sala, el Maze Master deberá tirar de nuevo en la tabla de *Encuentros*.

177 – Pasillo de las Escaleras

Descripción: Este pasillo tiene peldaños que llevan arriba al oeste hasta terminar en la torre de la sección 179. Está iluminada de continuo por antorchas que emiten un humo nauseabundo. Los muros están cubiertos de hollín.

Encuentros: Si los vigías de la torre (sección 178) descubren a los héroes intentando entrar por la puerta de la sección 175, el **Dragón** y los **Hombres Jabalí** preparan una emboscada en este lugar:

Asalto 1: *Llegan tres* ***Hombres Jabalí*** *de la sección 180, protegidos tras sus escudos, para resistir ataques a distancia o una carga de los héroes. Al final de este asalto, otros cuatro Hombres Jabalí cierran la puerta de la sección 180 y la apuntalan para evitar que los héroes puedan huir.*

Asalto 4: *Llegan cuatro* ***Hombres Jabalí*** *de la sección 178, y bloquean la puerta entre las secciones 177 y 176.*

Asalto 8: *Llega* ***Ofión el Dragón Negro*** *desde la sección 182 y usa su Arma de Aliento contra los héroes. Si hieren al Dragón, éste se retira a la sección 182 donde cuatro Hombres Jabalí más le ayudarán en su lucha.*

Registro Completo: Si los héroes esperan un tiempo en esta sala, escucharán el aliento del Dragón en la sala contigua. Si examinan el hollín de los muros descubrirán que no lo han generado las antorchas (lo ha causado el aliento de fuego del Dragón)

Hombre Jabalí

Taxonomía: Gente

Descripción: Humanoides con cabeza de jabalí. Luchan con lanzas y escudo.

Tamaño: Mediana

Ferocidad: Agresiva

Astucia: Corriente

Mística: Normal

Movimiento: 18 m.

Iniciativa: 11

Melé: +2 (+4 con arma a dos manos)

Daño: 1d6 (armas)

Clase de Defensa: 12 (14 con escudo)

PGs Totales: 12

Detección / Evasión: 0

Fortaleza Mística: 0

Habilidades Especiales: Cargar a la Batalla (Iniciativa 13, Melé +4 / +6 con armas a dos manos), Vigor Sobrenatural.

Recompensas: Gloria 30, Sabiduría 10.

178 – Torre de Vigilancia

Descripción: Las escaleras en esta sección llevan a la cima de una torre pequeña desde la que se puede vigilar la entrada oriental (sección 175).

Encuentros: Normalmente, hay Hombres Jabalí en esta torre. Tira 1d6:

1: Nadie.

2-3: Un **Hombre Jabalí** dormido. Es un dormilón y sólo se despertará si los héroes hacen mucho ruido intentando abrir la puerta de la sección 175.

4-6: 1d3 **Hombres Jabalí** que vigilan atentamente.

Registro Completo: Desde lo alto de la torre, los héroes pueden saltar al tejado de la Tumba y caminar hasta la torre de la sección 179 o el atrio interior de la 186. Los héroes deben usar una cuerda para descender a la sección 186 pues hay 6 m. de caída hasta el suelo. Si no tienen cuerda, tendrán que hacer dos tiradas de Proeza Atlética contra un número objetivo igual a la Carga total del personaje, según las reglas habituales de Escalar.

179 – Segunda Torre

Descripción: Los héroes pueden llegar a esta sección desde las escaleras de la sección 177. Hay una torre estrecha que fue utilizada como pajarera hace muchos años. Aún hay bellas jaulas de oro colgando del techo.

Encuentros: El Maze Master deberá tirar 1d6:

1-5: Nadie.

6: Un **Hombre Jabalí**.

Tesoro: Las seis jaulas doradas tienen un valor de 1d6x10 minas de plata cada una pero son aparatosas y pesadas de llevar (Carga 4 cada una)

Registro Completo: Desde esta sección los héroes pueden llegar al techo de la Tumba y caminar hacia la Torre de Vigilancia (sección 178) o el atrio interior (sección 186). Los héroes deben usar una cuerda para descender a la sección 186 pues hay 6 m. de caída hasta el suelo. Si no tienen cuerda, tendrán que hacer dos tiradas de Proeza Atlética (una por cada 3 m.) contra un número objetivo igual a la Carga total del escalador, según las reglas habituales de Escalar.

180 – Sala de los Hombres Jabalí

Descripción: Los Hombres Jabalí que sirven al Dragón descansan aquí. Hay jergones suficientes como para una docena de Hombres Jabalí. Una serie de braseros mantienen la habitación iluminada.

Encuentros: Si los héroes llegan aquí sin ser descubiertos, el Maze Master deberá tirar 1d6 para ver cuántos Hombres Jabalí están descansando aquí en este momento.

1: ¡Ninguno!

2: 1d3 **Hombres Jabalí**.

3: 1d6 **Hombres Jabalí**.

4: 1d3+3 **Hombres Jabalí**.

5: 1d6+3 **Hombres Jabalí**.

6: 2d6+3 **Hombres Jabalí**.

Un salvaje Hombre Jabalí

Hombre Jabalí

Taxonomía: Gente

Descripción: Humanoides con cabeza de jabalí. Luchan con lanzas y escudo.

Tamaño: Mediana

Ferocidad: Agresiva

Astucia: Corriente

Mística: Normal

Movimiento: 18 m.

Iniciativa: 11

Melé: +2 (+4 con arma a dos manos)

Daño: 1d6 (armas)

Clase de Defensa: 12 (14 con escudo)

PGs Totales: 12

Detección / Evasión: 0

Fortaleza Mística: 0

Habilidades Especiales: Cargar a la Batalla (Iniciativa 13, Melé +4 / +6 con armas a dos manos), Vigor Sobrenatural.

Recompensas: Gloria 30, Sabiduría 10.

Si los héroes no matan a los Hombres Jabalí con rapidez, uno de ellos huye a la sección 181 y luego a la Cámara del Dragón (sección 182). Cinco asaltos más tarde, el Dragón se mueve a la sección 181 y espera a los héroes allí, Si los héroes le hieren en combate, alza a los Esqueletos de esta sección y huye a las secciones 182 y 177 para atacarles desde la 180, cogiendo a los héroes por sorpresa (le llevará cinco asaltos moverse hasta allá).

Tesoro: Los Hombres Jabalí guardan comida, agua y armas en esta sala. Los héroes pueden coger todos los escudos y lanzas que quieran y hasta siete raciones de comida.

Registro Completo: Si los héroes paran aquí más de una hora, 1d6+3 Hombres Jabalí regresan de su cacería en las Tierras Salvajes y atacan a los héroes.

181 – Sala Crematoria

Descripción: Esta larga sala está iluminada por antorchas. Los muros están cubiertos de hollín. En el suelo yacen los esqueletos carbonizados de unos cincuenta seres humanoides.

Encuentros: Esta sala está llena de los huesos carbonizados de las víctimas del Dragón. Debido a la maldición del Dragón, todos los seres que mueren por su fuego se convierten en Esqueletos. Los Hombres Jabalí lo saben y arrojan los cadáveres de sus víctimas aquí. El Maze Master deberá tirar 1d6 cada cinco asaltos que los héroes permanezcan en esta sala:

1-3: No ocurre nada.

4-6: ¡Diez **Esqueletos** se alzan y atacan a los héroes!!

Trampas: El Dragón puede activar a todos los Esqueletos de esta sala en cualquier momento, soplando sobre ellos. Si es así, diez Esqueletos se animan de inmediato para atacar a los héroes. Cada cinco asaltos, otros 1d3 Esqueletos se animan (hasta treinta).

Registro Completo: Si los héroes se quedan más de cinco asaltos en esta sala, el Maze Master deberá tirar de nuevo en la tabla de *Encuentros.*

Esqueleto

Taxonomía: Animado

Descripción: Esqueleto humano animado por la nigromancia.

Tamaño: Mediana

Ferocidad: Agresiva

Astucia: Corriente

Mística: Extraño

Movimiento: 18 m.

Iniciativa: 13

Melé: +2

Daño: 1d6 (espada)

Clase de Defensa: 15

PGs Totales: 8

Detección / Evasión: 0

Fortaleza Mística: +2

Habilidades Especiales: Cargar a la Batalla (Iniciativa 15, Melé +4), Temible, Sin Mente.

Recompensas: Gloria 40, Sabiduría 20.

182 – Cámara del Dragón

Descripción: En mitad de esta gran sala, duerme un gran **Dragón** negro sin alas. Si los héroes tienen suerte, estará dormido de verdad…

Encuentros: El Dragón es **Ofión el Dragón Negro**. Ver la siguiente página para sus estadísticas. Si los Hombres Jabalí no le han despertado, el Maze Master tirará 1d6 y consultará esta tabla:

1-3: El Dragón está durmiendo.

4-6: El Dragón está despierto. Finge estar dormido para que los héroes se le acerquen, pero en cuanto estén a su alcance, o todos los héroes empiecen a salir de la sala, Ofión se alza rápidamente y usa su llameante Arma de Aliento contra los héroes y luego carga al combate. Los Hombres Jabalí no le ayudan, pues temen su fuego.

Ver las estadísticas de Ofión más abajo

Tesoro: El Dragón aún no ha tenido tiempo para obtener un gran tesoro, pero hay trofeos y algún botín en su sala: espejos pulidos, braseros y ánforas con aceites caros, etc. Todos estos objetos conforman un botín de un valor total de Car de 20 y un valor combinado de 10.000 minas de plata.

Registro Completo: Si los héroes derrotan al Dragón pueden coger su tesoro, pero si los Hombres Jabalí no han sido totalmente derrotados, tratarán de matar al grupo para quedarse el tesoro antes de huir a las Tierras Salvajes. Incluso dejarán marcharse a los héroes a cambio del tesoro.

183 – El Velo de la Muerte

Descripción: En medio de esta sala hay un delgado velo, como una cortina de fina seda. El velo brilla con una luz blanca pálida y una sensación de frío emana de él. Muchas lámparas de llamas verdes cuelgan de los muros. En el suelo se puede ver el cadáver de un Hombre Jabalí.

Encuentros: Tira 1d6:

1-5: La sala está vacía.

6: El **Lamparero** llega desde la sección 185 para encender las lámparas. El velo se abre para dejarle pasar a la sección 184.

Ofión el Dragón Negro

Taxonomía: Monstruo

Descripción: Ofión es un gran dragón negro invocado del Tártaro por el Minotauro. Es vanidoso y cruel, pero un gran luchador. El Rey de los Monstruos planea usarle como arma contra las ciudades de Proteus. Ha provisto a Ofión con una guardia de Hombres Jabalí y un pequeño tesoro.

Tamaño: Gigantesca

Ferocidad: Peligroso

Astucia: Sagaz

Mística: Extraño

Movimiento: 36 m.

Iniciativa: 16

Melé: +8

Daño: 3d6 (garras & mordisco)

Clase de Defensa: 19

PGs Totales: 50

Detección / Evasión : +4

Fortaleza Mística: +2

Habilidades Especiales: Arma de Aliento (fuego, alcance 12 m.), Temible, Armadura Natural, Vigor Sobrenatural.

Recompensas: Gloria 850, Sabiduría 40.

Trampas: El Velo es una protección mágica creada por el Rey de la tumba (secc. 190). Cuando alguien se acerca al Velo, éste se mueve furiosamente. Si alguien lo cruza, caerá congelado al suelo y morirá si no recibe ayuda (una poción de curación o los poderes de Vitalidad Divina de un Sacerdote serán suficientes para salvarle).

Registro Completo: El Hombre Jabalí del suelo murió intentando cruzar el Velo y sus compañeros le dejaron aquí. No tiene nada de valor. Si los héroes hablan con el Rey de la Tumba (sección 190) y ganan su permiso para tomar la Labrys, el Velo se abre para ellos cuando llegan a la sala. Por cada media hora que los personajes se queden en la sala, el Maze Master deberá tirar de nuevo en la tabla de *Encuentros*.

A través del Velo

Sólo un héroe puede seguir al Lamparero cuando cruza hacia o desde la sala tras el Velo.

Pero si el héroe falla una tirada de Evadir Peligros (número objetivo 15), sufre el efecto del Velo (congelación y muerte si no recibe ayuda). Es el único modo de cruzar el Velo sin la bendición del Rey de la Tumba (ver sección 190).

184 – Templo del Hacha

Descripción: Esta sala está iluminada por lámparas de llamas verdes y decorada con grandes hachas de doble filo que cuelgan de los muros. Cada hacha tiene trofeos macabros (dedos, calaveras, etc.) atados a su mango. Junto al muro oeste hay una gran estatua de bronce de una mujer joven con un hacha de doble filo en su mano.

Encuentros: Este es el dominio de la **Diosa del Hacha**, guardiana del Labrys e hija del Rey Toro

La Diosa del Hacha (en su estado amistoso)

Diosa del Hacha Amistosa

Estas son las estadísticas de la Diosa del Hacha cuando pone a prueba a los héroes antes de darles la Labrys. No lucha con ellos a muerte y regenera todas sus heridas antes de cada combate.

Amazona Nivel 3

For = 13	**Hab = 18**	**Sue = 17**
Ing = 13	**Vol = 16**	**Gra = 18**

Iniciativa 16*

CDE 19* (melé 22*)

PV Totales 33

Ataque Melé +9*, Ataque a Distancia +7

Evadir Peligros +6, Fortaleza Mística +10*, Vigor Físico +6, Proeza Atlética +7

Carisma Personal +16*

Diosa del Hacha Colérica

Estas son las estadísticas de la Diosa del Hacha cuando los héroes entran en el Templo del Hacha sin el permiso del Juez del Inframundo, o después de luchar con la Diosa del Hacha individualmente y fracasar. En esta forma, la Diosa del Hacha usa la Labrys para combatir a los héroes a muerte.

Amazona Nivel 6

For = 15	**Hab = 20**	**Sue = 20**
Ing = 13	**Vol = 18**	**Gra = 20**

Iniciativa 17*

CDE 20* (melé 24*)

PV Totales 34

Ataque Melé +12*, Ataque a Distancia +9

Evadir Peligros +8, Fortaleza Mística +13*, Vigor Físico +9, Proeza Atlética +10

Carisma Personal +22*

Cuando lucha contra varios oponentes, la Diosa del Hacha puede hacer un ataque de melé a cada contendiente cada asalto.

Armamento: Labrys, Yelmo de Amazona Real.

El Yelmo de Amazona Real sólo puede ser portado por una valerosa guerrera. Añade +4 (en lugar del +2 habitual) a la CDE, así como un bono de +2 a Fortaleza Mística. También dobla el Carisma Personal.

** Estos valores tienen en cuenta los efectos de la Labrys y el Yelmo de Amazona Real.*

Tratar con la Diosa del Hacha

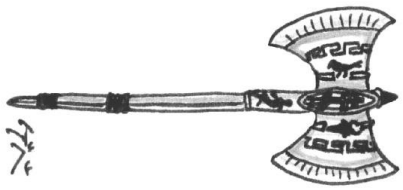
La actitud de la Diosa del Hacha hacia los héroes variará según las hazañas y acciones que hayan logrado hasta ahora:

Si los héroes tienen el permiso del Rey y entregaron el collar de la Reina a la Princesa Pelagia (sección 200), los héroes verán el collar alrededor del cuello de la Diosa del Hacha. La Diosa les da la Labrys sin combate.

Si tienen el permiso del Rey pero no dieron el collar de la Reina a la Princesa Pelagia (ver sección 200), la Diosa del Hacha entregará la Labrys a los héroes, pero antes deben probar que la merecen. Les desafía a combate singular. En ese caso el Maze Master usará el perfil de *Diosa del Hacha Amistosa*. Tras cada combate se cura a sí misma y al héroe que lucho con ella. Si alguno de los héroes consigue derrotarla, les entrega la Labrys. Si ninguno lo consigue, les ordena que se marchen, pues han demostrado no ser merecedores de portar el hacha sagrada. Si la derrota un personaje femenino, esta heroína recibirá como regalo adicional el Yelmo de Amazona Real.

Si los héroes pierden sus combates individuales y después intentan atacar a la Diosa para coger la Labrys, actúa como si los héroes no tuvieran el permiso del Rey, como se detalla abajo.

Si los personajes no tienen el permiso del Rey de la Tumba para obtener la Labrys, o si todos los héroes fueron derrotados en combate singular y luego atacan a la Diosa del Hacha de forma simultánea, la Diosa del Hacha trata a los héroes como ladrones enviados por el Minotauro y les ataca. En este caso, tendrá el perfil de características de la Diosa del Hacha Colérica y podrá realizar un ataque a cada oponente en el mismo asalto de combate. Si los héroes logran derrotarla podrán coger la Labrys. La Diosa del hacha se recupera en dos asaltos, restablecida de todas sus heridas, pero no puede abandonar el Templo del Hacha para perseguirles.



La Sagrada Labrys

Tesoro: Los héroes pueden coger las hachas de los muros. Si no tienen la bendición del Rey de la tumba (sección 190), reciben una maldición: siempre fallarán todos sus ataques cuando usen cualquier tipo de hacha hasta que devuelvan las armas al templo. Si los héroes consiguen la **Labrys**, el arma le conferirá varias ventajas a su portador (ver abajo).

Registro Completo: Cuando los héroes entran en el Templo, la estatua se anima y habla a los héroes. Sus acciones dependerán de si los héroes han obtenido o no la bendición del Rey de la Tumba (sección 190).

La Labrys

Esta hacha mágica única y de gran poder es indestructible y totalmente inmune a la corrosión. Sólo se puede portar a dos manos y da a su portador las siguientes ventajas:

- *Inmunidad absoluta a los poderes de Elementalistas y Hechiceros.*

- *Un bono de +2 a Melé e Iniciativa.*

- *Un d6 de daño extra contra todos los Toros y Minotauros (incluyendo al propio Señor de los Minotauros).*

Si se hiere al Señor de los Minotauros con la Labrys (al menos 1 PG de daño), este pierde su habilidad de Regeneración durante un día completo. Si muere a causa de un golpe de la Labrys, su habilidad especial de *Regresar de la Muerte* ya no funcionará (es decir, estará muerto).

185 – Corredor

Descripción: Todo el largo de este corredor está iluminado con lámparas de llamas verdes.

Encuentros: Tira 1d6:

1-5: El corredor está vacío.

6: El **Lamparero** viene de la sección 189 para encender las lámparas, luego se dirige a la sección 183.

Registro Completo: Por cada hora que los héroes pasen en este corredor, el Maze Master deberá hacer otra tirada en la tabla de *Encuentros* de arriba.

186 – Jardín del Gusano

Descripción: Este gran patio tiene muros de más de 6 metros de alto. Está abierto al cielo y se puede acceder desde las torres de las secciones 178, 179 y 187, y por la puerta que lleva a la sección 185. Los muros y el suelo están cubiertos de enredaderas y vegetación putrefacta.

Encuentros: **El Gusano** (ver página siguiente para las estadísticas) está oculto entre la vegetación del suelo y ataca a los héroes en cuanto se acercan a la puerta que lleva a la sección 185. El Maze Master deberá usar las reglas habituales de las habilidades de *Camuflaje* y *Acechante.*

Registro Completo: Los héroes hallan montones de vegetación putrefacta.

187 – Torre de Vigilancia Vacía

Descripción: Unas largas escaleras llenas de inmundicia y vegetación conducen a la alta torre.

Registro Completo: Desde lo alto de la torre se puede descender al patio interior de la sección 186. Los héroes deben usar una cuerda para bajar a la sección 186 ya que hay 12 m. hasta el suelo.

- Hola, ¿es aquí el cubil del Gusano Blanco?

El Gusano

Taxonomía: Monstruo

Descripción: Un gigantesco gusano carnívoro preternaturalmente fornido. Su piel gris verduzca le hace muy difícil de localizar entre la innumerable vegetación del Jardín (sección 186).

Tamaño: Grande

Ferocidad: Peligrosa

Astucia: Corriente

Mística: Extraño

Movimiento: 27 m. (reptando)

Iniciativa: 12

Melé: +6

Daño: 2d6 (colmillos)

Clase de Defensa: 15

PGs Totales: 30

Detección / Evasión: 0

Fortaleza Mística: +2

Habilidades Especiales: Camuflaje (bajo la densa vegetación 16), Daño Aplastante (constricción), Presa (F = 20), Sin Mente, Regeneración (2 PGs/asalto), Acechante (10), Vigor Sobrenatural, Piel Dura.

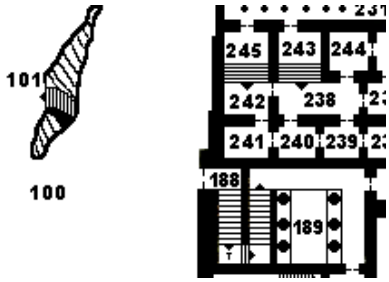
Recompensas: Gloria 340, Sabiduría 30.

Este espacio queda en blanco para las

Notas del Maze Master

Área 26: Gran Escalera

Secciones 188-189



Resumen

Esta es la entrada principal a las zonas nobles desde el atrio central.

Secciones

188 – Largas Escaleras

Descripción: Unas escaleras largas se alzan desde el atrio de esta sección. Grandes lámparas de llamas verdes iluminan las escaleras.

Encuentros: El Maze Master deberá tirar 1d6:

1-4: Nada

5: Llega un grupo de **Apariciones** de la sección 100. Una alta figura pálida de aspecto heroico las precede. Suben las escaleras a la sección 189.

6: El **Lamparero** llega de la sección 100 para encender las lámparas. Cuando termina se va a la sección 189.

Trampas: En cuanto los héroes suban las escaleras sentirán el peso de sus pecados. Cada mal acto que hayan hecho les viene a la mente y actua como un peso que les impide continuar. En términos de juego, cada acción que haya ofendido a los Dioses genera una penalización de -1 a las pruebas de Evadir Peligros y Fortaleza Mística. Ejemplos de estos actos serían: haber ofendido o herido a un Sacerdote, no ayudar a Melisa en el bosque junto a Tomis, matar a un enemigo que se hubiera rendido, actuar cruelmente con niños, mujeres o ancianos, robar objetos de un templo, etc.

El Maze Master debería recordar a los jugadores en este momento todas las acciones ofensivas que han hecho sus personajes en contra de la voluntad de los Dioses. El peso de sus acciones (y la penalización) acompaña al héroe mientras permanezca en la Tumba del Rey Toro. La figura encapuchada sólo se materializa si los héroes se acercan a las escaleras desde abajo, pues están entrando en el Reino de los Muertos.

Registro Completo: Si los héroes se acercan a la puerta desde el atrio central (sección 100), se materializa una figura encapuchada. Parece un humano, pero es imposible distinguir su raza. Alza una mano y habla con voz cavernosa: *"¡Alto, mortales! No deis ni un paso más, pues esta es la senda al Reino de los Muertos, y aquellos que continúen sentirán el peso de sus acciones sobre su espíritu". La figura no ataca ni interactúa con los héroes. Si se acercan a la figura, ésta simplemente se desvanece.*

189 – El Salón de los Héroes

Descripción: Esta gran sala soportada por columnas está iluminada con lámparas de llamas verdes. En el centro, entre las columnas, los héroes pueden distinguir figuras fantasmales.

Encuentros: Tira 1d6:

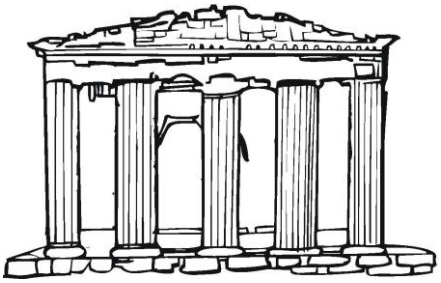
1-4: Nada.

5: Llega un grupo de **Apariciones** de la sección 188. Una alta figura pálida de aspecto heroico las precede. Marchan a la sección 190.

Una elusiva y elísea visión de un héroe perdido hace mucho tiempo

6: El **Lamparero** llega de la sección 188 para encender las lámparas. Cuando termina se va a la sección 185.

Registro Completo: Si los héroes entran en área entre las columnas para tener una mejor vista de las figuras, deben realizar una tirada de Fortaleza Mística (número objetivo 15). Los que la consigan verán como los muros de la sala desaparecen mientras se ven transportados a una verde pradera iluminada por una luz tenue. En el límite de su visión podrán ver figuras en movimiento, unas solas y otras en grupo. Los héroes han tenido una visión de los Campos Elíseos, el lugar donde descansan las almas de los héroes: ver *Visión del Elíseo* abajo.



Visión del Elíseo

Cada héroe se ve atraído hacia una de las almas, que siempre será una persona muerta de especial importancia para el personaje: puede ser un amigo héroe fallecido, un ancestro famoso o un personaje histórico que el héroe admire. Cada héroe experimenta el encuentro como si estuviera separado del resto del grupo.

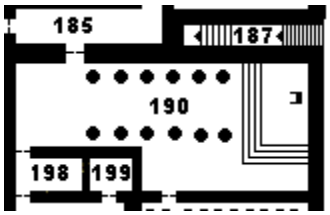
El alma saluda al héroe y le trata como un pariente y le pregunta qué le ha traído a los Campos Elíseos.

Si el héroe responde cortésmente y cuenta la verdad sobre su misión, el héroe muerto le bendice: como el poder de Bendición Divina de un Sacerdote, dando un bono de +2 a Clase de Defensa, Fortaleza Mística y Evadir Peligros durante un día entero.

Si el héroe responde de forma grosera o miente sobre su misión, el alma del héroe le maldice como una Bendición Divina pero otorgando una penalización en lugar de un bono, por la misma duración (un día),

Área 27: Megarón del Rey

Sección 190



Resumen

Esta área consiste en una única sala, el Megarón del Rey, un gran salón real donde el Rey Toro actúa como Juez del Inframundo y decide el destino de las almas que se ven atraídas a su corte.

Secciones

190 – Megarón del Rey

Descripción: Esta sala está iluminada por la lámpara de llamas verdes más grande que hayan visto los héroes en la Tumba. Grandes columnas sujetan el techo y los muros están decorados con pinturas que representan figuras regias que parecen observar a los héroes desde arriba. En la sala hay una gran multitud de escribas fantasmales que realizan anotaciones en pergaminos y papiros. Pálidos guardias permanecen junto a las columnas y una procesión de **Apariciones** marcha lentamente hacia la plataforma en la zona oriental de la sala. Allí hay un trono negro coronado con dos grandes cuernos. En el trono hay un hombre, viejo pero con un poder y fuerza divinos. Viste con ricas ropas negras, y tiene una alta corona en su cabeza, decorada con joyas que parecen absorber la luz. En sus manos porta un cetro fabricado con un metal oscuro y desconocido. En lugar de ojos, el hombre tiene dos orbes de llamas verdes.

Encuentros: Si los héroes actúan con hostilidad hacia el **Rey**, las Apariciones de repente se desvanecen... y son reemplazadas por incontables **Sombras** que atacarán a los héroes sin piedad. Cada héroe sólo es atacado a la vez por una Sombra pero si vence a esa Sombra, una nueva tomará su lugar de inmediato. Hay un número infinito de Sombras en esta sección y seguirán atacando hasta que mueran todos los personajes... o hasta que abandonen el Megarón, algo que las Sombras no podrán hacer. Ver también *Tratar con el Rey* en la siguiente página.

Sombra

Taxonomía: Espíritu

Descripción: Etéreo espíritu de la oscuridad que absorbe la vida y que parece la sombra de un humano.

Tamaño: Mediana (dos dimensiones)

Ferocidad: Peligrosa

Astucia: Sagaz

Mística: Ultraterreno

Movimiento: 18 m.

Iniciativa: 16

Melé: n/a

Daño: Ver abajo

Clase de Defensa: 17

PGs Totales: 12

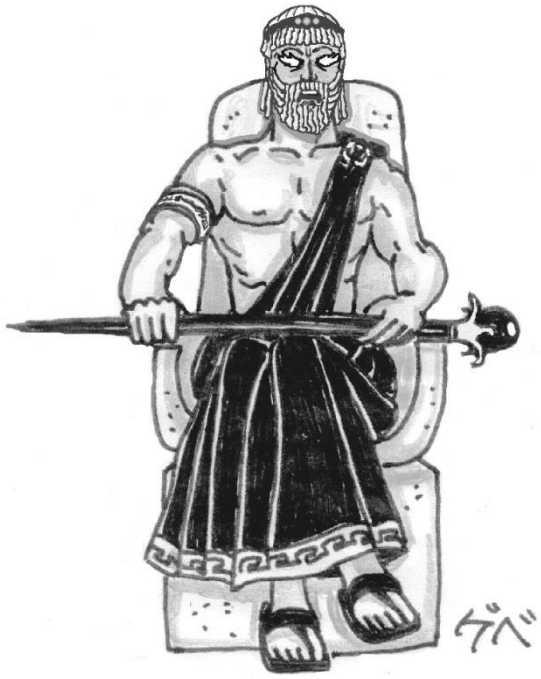
Detección / Evasión: +8

Fortaleza Mística: +10

Habilidades Especiales: Camuflaje (como sombra, 26), Etéreo, Drenar Energía Vital (toque), Resistencia a la Magia, Sexto Sentido, Acechante (22), Agilidad Sobrenatural, Trepamuros.

Como a todos los seres Etéreos, a las Sombras no se les puede dañar con armas mundanas; sólo les puede dañar con magia. Su único ataque físico es su toque de Drenar Energía Vital.

Recompensas: Gloria 110, Sabiduría 140.



El Rey Toro, Juez del Inframundo

Tratar con el Rey

Si los héroes se acercan a la plataforma, los guardias Sombra les detienen. El hombre del trono habla con potente voz:

"¿Quiénes sois, mortales, que osáis venir ante el Juez del Inframundo antes de que haya llegado vuestra hora?"

La conversación que surja dependerá de si los personajes consiguieron la Bendición de Rea o no (ver sección 75):

Si no tienen la Bendición de Rea, el Juez del Inframundo les escucha, pero no les ayuda.

Les cuenta a los héroes que los Dioses le impusieron la tarea de juzgar los actos de lo muertos y asignarles un lugar en el Inframundo, los Campos Elíseos o el Tártaro. Los actos realizados por el Minotauro en las tierras de los vivos no son de su incumbencia. Solamente estará de acuerdo en ayudar a los héroes si los propios Dioses se lo ordenan.

Deben hablar con dos de los Dioses que aún se manifiestan en la Tumba y obtener su bendición.

Los héroes pueden hablar con Rea en la sección 75 o con otros Dioses que aún conservan templos en la Tumba:

Poseidón (sección 43)

Joven Zeus (sección 122)

Hades (sección 78)

Hefestos (sección 205, sólo en el Pasado)

El Juez del Inframundo no da ninguna indicación de las localizaciones o los nombres de los diferentes templos de la Tumba a los héroes.

Si los héroes tienen la Bendición de Rea (u otros dos Dioses), pueden deducir que este es el Rey que la Gran Diosa Rea les ordenó que encontraran.

Sólo el Rey tiene el poder para abrir el Velo de la Muerte de la sección 183 para que los héroes puedan recuperar la Labrys, el hacha mágica.

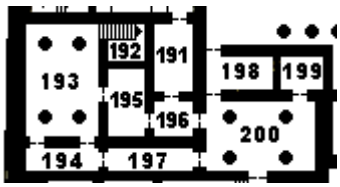
El Juez de los Muertos ha olvidado que una vez fue el Rey Toro, el monarca de Proteus, hace mucho tiempo; de hecho, si se le menciona su regio título, insiste en que no es un Rey, sino un Juez.

Los héroes deben hacerle recordar su pasado, hablándole sobre el gran palacio que han estado explorando en las últimas horas (o días), y sobre los tesoros y maravillas que han visto. Su éxito no dependerá de una tirada de dados, sino de las habilidades interpretativas de los jugadores, a juicio del Maze Master.

Si el Juez de los Muertos recuerda que una vez fue el Rey Toro, les da a los héroes su bendición, otorgándoles el poder de abrir el Velo de la Muerte (ver sección 183) y el permiso para recuperar la Labrys (ver sección 184).

Área 28: Salas Reales

Secciones 191-197



Resumen

Esta área de la Tumba está sujeta a extraños efectos de saltos temporales derivados del poder divino que cayó sobre el palacio cuando el Rey Toro se convirtió en el Juez del Inframundo.

Reglas Especiales: Siempre que los héroes entren en una de las salas de esta área, el Maze Master deberá tirar un dado como se indica en cada sección. Según el resultado los héroes estarán en un tiempo u otro: el Pasado, en el palacio viviente o el Presente, en la inerte Tumba del Rey Toro. Los seres de un tiempo no pueden seguir a los héroes a otro tiempo.

Secciones

191 – Sala de Guardia

Descripción: Tira 1d6:

1-3 (Pasado): Esta sala está decorada magníficamente con pinturas de soldados. Hay lámparas de aceite perfumado colgando de los muros. Un grupo de guardias armados se encuentran en la sala y ven a los héroes cuando entran.

4-6 (Presente): La sala de guardia no está iluminada. Contiene seis estatuas de soldados hoplitas – de hecho, son **Guerreros de Hierro** que se animan en cuanto los héroes entran en la sala.

Guardia de Palacio

Descripción: Guerreros con entrenamiento militar con lanza, escudo, yelmo y coraza.

Tamaño: Mediana

Ferocidad: Agresiva

Astucia: Corriente

Mística: Normal

Movimiento: 18 m.

Iniciativa: 11

Melé: +2

Daño: 1d6 (lanza)

Clase de Defensa: 18

PGs Totales: 8

Detección / Evasión : 0

Fortaleza Mística: 0

Habilidades Especiales: Cargar a la Batalla (Iniciativa 13, Melé +4). Los Soldados también pueden usar la maniobra especial *Muro de Escudos* en combate (ver *Manual del Jugador*).

Recompensas: Gloria 30.

Encuentros (Pasado): Seis **Guardias de Palacio** protegen esta sala. Primero hacen una pregunta a los héroes en un dialecto muy arcaico (pero compresible) para un Mineo. Les preguntan quiénes son y qué hacen en las salas de los reyes. No se creen las historias sobre Tumbas o Minotauros. Si los héroes son hostiles, luchan con ellos y les siguen a cualquier sección de esta área. Si los héroes entran en una sección y se transportan al Presente, los guardias desaparecen. Si los héroes les entregan sus armas, les escoltan a la sección 196 y de allí a la 200, para hablar con la Reina; los guardias de palacio desaparecen en cuanto llegan a la sección 200 y las armas de los personajes caen al suelo justo delante de ellos.

Guerrero de Hierro

Taxonomía: Animado

Descripción: Estatuas de hierro de hoplitas animados con armas y armaduras integradas.

Tamaño: Mediana

Ferocidad: Mortal

Astucia: Corriente

Mística: Extraño

Movimiento: 18 m.

Iniciativa: 13

Melé: +6

Daño: 1d6 (arma)

Clase de Defensa: 19 (con escudo)

PGs Totales: 20

Detección / Evasión: 0

Fortaleza Mística: +2

Habilidades Especiales: Cargar a la Batalla (Iniciativa 15, Melé +8), Sin Mente, Armadura Natural, Vigor Sobrenatural.

Habilidad Única: Los Guerreros de Hierro pueden utilizar la táctica especial de *Muro de Escudos* (ver *Manual del Jugador*, Pág. 24).

Recompensas: Gloria 75, Sabiduría 20.

Encuentros (Presente): Hay seis **Guerreros de Hierro** en la sala que atacan a los héroes. No pueden abandonar la sala.

192 – Escaleras a la Terraza

Descripción: Estas escaleras llevan a una terraza en el techo de encima (secciones 192, 193 y 195). En la parte central de la sección 193 hay un agujero que permite que entre la luz al primer piso de la sección 193. Se puede bajar por el agujero al primer piso. El Maze Master deberá tirar 1d6:

1-3 (Pasado): La terraza está decorada con múltiples floreros con plantas.

4-6 (Presente): La terraza está decorada con múltiples floreros vacíos.

Encuentros (Pasado): Hay cuatro chicas en la terraza, jugando. Cuando ven a los héroes se asustan. Son jóvenes y visten con extrañas pero ricas vestimentas. No responden a las preguntas de los héroes e intentan huir saltando por el agujero de la sección 193. Si las consiguen detener antes de que salten, podrán hablar con ellas y descubrirán que una de ellas es la Princesa Pelagia. Si estuvieron en el Megarón de la Reina (sección 200) y tienen el collar de la Reina, pueden dárselo ahora a la Princesa. Ella lo reconoce y da las gracias a los héroes.

Encuentros (Presente): Tira 1d6:

1-3: Tres figuras etéreas bailan bajo el cielo, pero en cuanto los héroes se les aproximan desaparecen, como si nunca hubieran estado allí.

4-6: Llegan 1d6+3 feroces **Arpías** a investigar y atacar a los héroes. Huyen en cuanto maten a dos de ellas.

Arpía

Taxonomía: Monstruo

Descripción: Crueles criaturas humanoides con alas de murciélago, piel negra como el azabache, colmillos afilados, garras aún más afiladas y predilección por la carne humana…

Tamaño: Mediana

Ferocidad: Peligrosa

Astucia: Sagaz

Mística: Extraño

Movimiento: 72 m. volando

Iniciativa: 16

Melé: +5

Daño: 1d6 (garras & colmillos)

Clase de Defensa: 15

PGs Totales: 12

Detección / Evasión: +4 / +8

Fortaleza Mística: +2

Habilidades Especiales: Picado a la Batalla (Iniciativa 17, Melé +7), Presa (16), Agilidad Sobrenatural, Alada.

Recompensas: Gloria 120.

193 – Megarón Menor

Descripción: Tira 1d6:

1-3 (Pasado): Este megarón tiene una fogata en el centro y el techo está soportado por cuatro columnas. En el techo hay una obertura por donde sale el humo. La sala está decorada con braseros, estatuillas de oro y otros ricos adornos.

4-6 (Presente): Esta gran sala está vacía. En el centro hay una plataforma y encima, una gran obertura en el techo por donde entra la luz.

Encuentros: Si los héroes están en el Presente, el megarón está vacío. Si están en el Pasado el Maze Master deberá tirar 1d6:

1-2: No hay nadie en el megarón. Si los héroes se quedan quince minutos, tres doncellas entran en el megarón y empiezan a remendar algunas ropas (ver resultando 3-4 abajo).

3-4: Un grupo de tres doncellas están trabajando en el megarón, remendando algunas vestimentas. Cuando entran los héroes, detienen su tarea. Si los héroes actúan con aplomo podrán cruzar sin problemas, pero si actúan sospechosamente, una de las chicas va a avisar a los guardias de la sección 194. Si los héroes las dejan ir, cuatro **Guardias de Palacio** (soldados humanos) llegan tres asaltos después e intentan capturarles para llevarles ante la Reina (sección 200). Las mujeres son doncellas del palacio y no saben nada de interés. Si se quedan durante quince minutos en la sala sin molestar a las mujeres un anciano y tres niñas entran en el megarón diez minutos después (ver 5-6 abajo).

5-6: Un grupo de tres niñas juegan en el megarón bajo la vigilancia de un anciano. A las niñas no les dan miedo los héroes y se les acercan y les hacen muchas preguntas. El anciano es Idomeneo, el tutor de la Princesa Pelagia, una de las tres niñas. Es un hombre gentil que cree que los héroes son visitantes extranjeros y les pide sus nombres cortésmente así como la razón de su visita al palacio del Rey Toro. Si los héroes muestran intenciones hostiles en algún punto, Idomeneo intenta proteger a la Princesa y hacer que huya, mientras llama a la guardia: tres asaltos después cuatro Guardias de Palacio (soldados humanos) llegan de la sección 194. Si los héroes han hablado con la Reina en la sección 200 y han aceptado la orden de darle el collar a la Princesa Pelagia, éste es el momento de hacerlo. La niña lo reconoce al instante. Está muy agradecida a los héroes, por haber encontrado el collar que perdió hace mucho tiempo.

Tesoro: En el Pasado, los héroes pueden coger las estatuillas o los adornos del megarón. Representan un botín con una Car total de 10 y un valor de 2.000 mp. Si mientras roban los objetos hay gente en el megarón, estos avisan a los guardias y en tres asaltos llegan cuatro Guardias de Palacio.

Guardia de Palacio

Descripción: Guerreros con entrenamiento militar con lanza, escudo, yelmo y coraza.

Tamaño: Mediana

Ferocidad: Agresiva

Astucia: Corriente

Mística: Normal

Movimiento: 18 m.

Iniciativa: 11

Melé: +2

Daño: 1d6 (lanza)

Clase de Defensa: 18

PGs Totales: 8

Detección / Evasión : 0

Fortaleza Mística: 0

Habilidades Especiales: Cargar a la Batalla (Iniciativa 13, Melé +4). Los Soldados también pueden usar la maniobra especial *Muro de Escudos* en combate (ver *Manual del Jugador*).

Recompensas: Gloria 30.

Guerrero de Hierro

Taxonomía: Animado

Descripción: Estatuas de hierro de hoplitas animados con armas y armaduras integradas.

Tamaño: Mediana

Ferocidad: Mortal

Astucia: Corriente

Mística: Extraño

Movimiento: 18 m.

Iniciativa: 13

Melé: +6

Daño: 1d6 (arma)

Clase de Defensa: 19 (con escudo)

PGs Totales: 20

Detección / Evasión: 0

Fortaleza Mística: +2

Habilidades Especiales: Cargar a la Batalla (Iniciativa 15, Melé +8), Sin Mente, Armadura Natural, Vigor Sobrenatural.

Habilidad Única: Los Guerreros de Hierro pueden utilizar la táctica especial de *Muro de Escudos* (ver *Manual del Jugador*, Pág. 24).

Recompensas: Gloria 75, Sabiduría 20.

194 – Las Puertas del Megarón

Descripción: Estas son las puertas del megarón menor (ver sección 193). El Maze Master deberá tirar 1d6:

1-3 (Pasado): En esta sala hay dos grandes puertas de bronce en el muro norte y dos más pequeñas en el muro este. La sala está iluminada con antorchas.

4-6 (Presente): En esta sala hay dos grandes puertas de bronce en el muro norte y dos más pequeñas en el muro este. La sala no está iluminada.

Encuentros (Pasado): Cuatro **Guardias de Palacio** protegen esta sala. Actúan de modo similar a los guardias de la sección 191.

Encuentros (Presente): Hay cuatro **Guerreros de Hierro** en la sala. Atacan a los héroes, pero no pueden abandonar la sala.

195 – Dormitorio Real

Descripción: Tira 1d6:

1-3 (Pasado): Esta es una sala ricamente decorada con una gran cama y una mesa con taburetes. Varias lámparas de aceite iluminan la sala. En el suelo hay dos grandes cofres.

4-6 (Presente): Una sala vacía y oscura.

Encuentros: Si los personajes están en el Presente, la sala está vacía. Si están en el Pasado el Maze Master deberá tirar 1d6 cuando entren.

1-3: La sala está vacía.

4-5: Una doncella está ordenando la habitación y grita cuando ve a los héroes. Si la dejan gritar durante dos asaltos, los guardias de la sección 191 llegan en cuatro asaltos. Si consiguen calmarla, les dice que están en las estancias del Rey y la Reina, y que deben abandonarlas inmediatamente.

6: La Reina está descansando en su habitación. Cuando entran los héroes está durmiendo, pero si hacen ruido se despierta y empieza a gritar llamando a los guardias, que llegan de la sección 191 en dos asaltos. La Reina es una Sacerdotisa de Hera de nivel 3 (ver La Reina como Sacerdotisa abajo). Si captura a los héroes ésta les lleva a la sección 200, pero entonces se convierte en la Reina del Inframundo y los héroes se verán allí transportados al Presente. Si los héroes ya han hablado con la Reina del Inframundo en la sección 200 y tienen el collar de la Reina, pueden dárselo a la Reina del Pasado. Tendrá los mismos efectos que si hubieran encontrado a la Princesa Pelagia: la Diosa del Hacha les entrega la Labrys mágica sin luchar (ver sección 184).

Tesoro: En el Pasado, los grandes cofres del Rey y la Reina están llenos de ricas vestimentas y adornos hechos con oro y plata. Juntos forman un botín de un total de Car 4 y un valor conjunto de 2.000 minas de plata.

La Reina como Sacerdotisa

La Reina puede considerarse como una Sacerdotisa de Hera de nivel 3 con estos valores: Iniciativa 11, PV 15, Clase de Defensa 16, Aura Espiritual 8, Fuerza Mística 20, Poder 16.

Si se siente amenazada, usará sus Prodigios Divinos para defenderse – en especial Ira Divina (daño 1d6+8) y también su Vitalidad Divina sobre sus guardias si son heridos de gravedad.

Registro Completo: Si los héroes están en el Pasado, el Maze Master deberá tirar en la tabla dada arriba en *Encuentros* cada quince minutos.

196 – Cámara Real

Descripción: Tira 1d6:

1-3 (Pasado): Esta sala tiene una serie de taburetes y está iluminada con lámparas de aceite. En los muros hay frescos que representan la vida diaria en el palacio.

4-6 (Presente): Esta sala es oscura. Los muros aún conservan frescos pero están dañados y son irreconocibles.

Encuentros: Si los héroes están en el Presente, la sala está vacía. Si están el Pasado, el Maze Master deberá tirar 1d6 cuando entren:

1-3: La sala está vacía.

4-6: Hay un hombre en la sala, sentado en uno de los taburetes. Su nombre es Focas y es un escriba de palacio. Confía en los héroes y charla con ellos si se muestran amistosos. Espera a que llegue la Reina, pues tiene que darle su material de escritura a la Princesa Pelagia. Si los héroes le preguntan dónde se encuentra la Princesa, Focas les dice que la niña prefiere jugar a juegos masculinos en lugar de convertirse en una Princesa. Focas les dice que la Princesa suele jugar con sus amigas en el megarón privado de los Reyes (sección 193), y les explica cómo llegar allí.

197 – Pasillo

Descripción: Tira 1d6:

1-3 (Pasado): Este pasillo está iluminado con lámparas de aceite y tiene frescos con escenas de granjeros y pescadores.

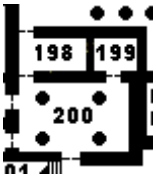
4-6 (Presente): Este pasillo no está iluminado.

Este espacio queda en blanco para las

Notas del Maze Master

Área 29: El Megarón de la Reina

Secciones 198-200



Resumen

Esta área es el dominio personal de la esposa del Juez del Inframundo. Es un área peligrosa en la que los héroes deberán tener mucho cuidado.

Reglas Especiales: En esta área se puede sentir el poder de las Diosas antiguas. Todos los héroes masculinos del grupo sufren un -2 a todas sus tiradas de salvación. Por contra, todas las heroínas ganan un bono de +2 a todas sus tiradas de salvación.

Secciones

198 – Guardianas del Hacha

Descripción: Esta sala está iluminada con lámparas de llamas verdes. En el centro de la sala hay cuatro mujeres de pie cuando entran los héroes.

Encuentros: Cuatro **Empusas** (una con **Poderes Psíquicos**) protegen esta sala. Atacan a todos los hombres del grupo. No atacan a las mujeres aunque se defenderán de ellas. Si los héroes tienen la Bendición de Rea (sección 75) o la Bendición de la Reina (sección 200) pueden cruzar la sala sin problemas.

199 – Dormitorio

Descripción: Esta fría habitación está iluminada por lámparas de llamas verdes. Hay un gran cama protegida por velos vaporosos.

Empusa

Taxonomía: Espíritu

Descripción: Bellas (aunque chupasangres) tentadoras no-muertas. Las Empusas son los engendros vampíricos de brujas seductoras que han entregado su alma a Hécate, diosa de la oscuridad, a cambio de la eterna no vida.

Tamaño: Mediana

Ferocidad: Peligrosa

Astucia: Ladina

Mística: Preternatural

Movimiento: 27 m.

Iniciativa: 23

Melé: +5

Daño: Drenar energía.

Clase de Defensa: 18

PGs Totales: 16

Detección / Evasión: +10 / +14

Fortaleza Mística: +8

Habilidades Especiales: Temible, Presa (Fortaleza = 16), Drenar Energía Vital (beso; sólo contra víctimas inmovilizadas), Veloz como el Rayo, Resistencia a la Magia, Sexto Sentido, Acechante (20), Vigor Sobrenatural, Agilidad Sobrenatural, Trepamuros.

Recompensas: Gloria 120, Sabiduría 140.

Nota: La exposición de una Empusa a la luz del día le provoca 1d6 de daño por asalto de combate. Este daño no puede regenerarse. Una Empusa muerta se convierte en polvo.

La Empusa con **Poderes Psíquicos** tiene un Don Psíquico de 5, una Fuerza Mística de 17 y 20 puntos de Poder. Tiene las mismas características que las demás excepto que vale 140 de Gloria y 340 de Sabiduría.

Trampas: Si un héroe se tiende en la cama, se duerme de inmediato. Si falla una tirada de salvación de Fortaleza Mística (número objetivo 15), cae tan profundamente dormido que no podrá despertarse. Si le intentan despertar, podrá repetir la tirada de salvación fallida. A la larga despertará, pero por cada tirada fallida pierde 1 punto en un atributo elegido de forma aleatoria (FOR, HAB, etc.). Los puntos perdidos sólo se recuperan al descansar fuera de la Tumba del Rey Toro.

La Reina y dos de sus doncellas

200 – Megarón de la Reina

Descripción: Esta gran sala es una megarón, con cuatro columnas que sujetan el techo; en el centro hay un gran fogón. Hay muchas mujeres en el megarón. Unas trabajan junto a los muros mientras otras hablan en corrillo. Cerca del fuego hay una alta figura de porte regio, rodeada de doncellas.

Encuentros: Hay casi treinta fantasmas en esta sala, las doncellas y las compañeras de la Reina. Si atacan a la Reina, las mujeres dejan sus tareas, gritan y atacan a los héroes, hasta que todos mueran. Si ya habían tratado con la Reina en la sección 195, ella *no* les recuerda (esos malditos vórtices temporales...). Los fantasmas no son lo bastante poderosos como para existir como entes separados; en su lugar conforman tres **Egregores** colectivos (ver página siguiente) de unos diez fantasmas cada uno.

Registro Completo: Si los héroes intentan hablar con las mujeres, verán que de hecho son Fantasmas que no responden a sus preguntas. Si hablan con la alta mujer junto al fuego, les responde con arrogancia que es la ama de la tumba y les pregunta qué hacen ellos aquí. Es muy importante que los héroes hayan obtenido la Bendición de Rea (ver sección 75).

Tratar con la Reina

Si los héroes tienen la Bendición de Rea, la Reina querrá ayudarles. Dice que hablará con su esposo, el Juez del Inframundo, que reside dos salas hacia el norte (sección 190).

Les advierte que deben ser muy respetuosos al pedirle al Juez el permiso para usar el hacha mágica, la Labrys (ver sección 184 para más detalles).

Luego, la Reina les pide un favor personal a los héroes. Se quita un collar de su cuello y se lo da.

Quiere que los héroes encuentren a su hija, la Princesa Pelagia, cuyo espíritu mora en las salas del oeste. Si la encuentran deben darle su collar:

"Lo perdió cuando era tan sólo una niña y ya nunca lo encontró.

Y después nuestro palacio se convirtió en la Tumba que es ahora.

Pero todas las cosas perdidas y olvidadas llegan a este lugar tarde o temprano, y aquí encontré el collar.

Encontrad a mi hija, la Princesa Pelagia, y dadle este collar, para que mi último vínculo con el mundo de los vivos se desvanezca y mi pesar desaparezca finalmente junto a él."

El espíritu de la Princesa (o su recuerdo) se encuentra en el área 28.

Si los personajes no tienen la Bendición de Rea, la Reina es hostil y les ordena que abandonen su megarón. Si desobedecen, los fantasmas colectivos de sus sirvientas atacan a los personajes (ver *Egregor*, en la página siguiente para más detalles).

Egregor

Taxonomía: Espíritu

Descripción: Los Egregores son "fantasmas gestaltas" entidades espectrales conformadas por psiques combinadas de un grupo de individuos

Tamaño: Grande

Ferocidad: Agresiva

Astucia: Alerta

Mística: Preternatural

Movimiento: 27 m.

Iniciativa: 14

Melé: n/a

Daño: ver abajo

Clase de Defensa: 16

PGs Totales: 18

Detección / Evasión: +2

Fortaleza Mística: +8

Habilidades Especiales: Temible, Etéreo, Drenar Energía Vital (toque, 1d6, un ataque por asalto), Resistencia a la Magia, Acechante (16).

Recompensas: Gloria 70, Sabiduría 70.

El Tamaño Grande del Egregor refleja la naturaleza colectiva de la entidad y la impresión de que cada Egregor es una cohorte entera de seres distintos. Este Tamaño da al Egregor unos PGs Totales de 18 pero no le permite hacer nada más que un ataque de Drenar Energía Vital por asalto, el cual es su único ataque. Como el Egregor no puede atacar a más de un objetivo por asalto su recompensa de Gloria no se dobla por su Tamaño Grande.

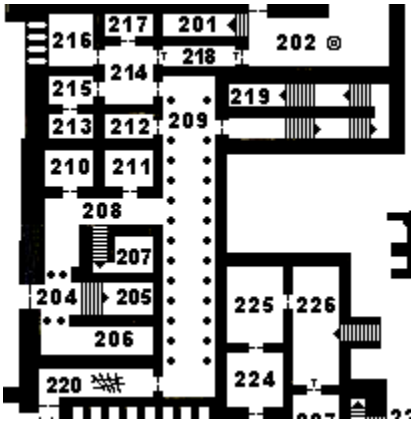
Al ser Etéreos los Egregores no pueden ser dañados por armas normales.

Este espacio queda en blanco para las

Notas del Maze Master

Área 30: Cuartos de los Artesanos

Secciones 201-219



Resumen

En esta zona de la Tumba los héroes hallarán los antiguos talleres y salas de los artesanos que trabajaban para el Rey Toro. Ahora sólo vagan Fantasmas por estos pasillos. No obstante, en ocasiones se pueden ver aún a los antiguos habitantes del palacio, debido al poder divino que transformó el palacio en la Tumba del Rey Toro.

Reglas Especiales: Siempre que los héroes entren en una de las salas de esta área, el Maze Master deberá tirar un dado como se indica en cada sección. Según el resultado, los héroes estarán en un tiempo u otro: el Pasado, en el palacio viviente o el Presente, en la inerte Tumba del Rey Toro. Los seres de un tiempo no pueden seguir a los héroes a otro tiempo.

Secciones

201 – Escaleras Derrumbadas

Descripción: Estas escaleras una vez condujeron a la parte superior del palacio, donde había más salas y talleres. Un gran derrumbe ha bloqueado el acceso, imposibilitando subir al segundo piso.

Registro Completo: Si los héroes intentan despejar las rocas provocan un nuevo derrumbe. Todo héroe que falle una tirada de salvación de Evadir Peligros (número objetivo 15) recibe 1d6 puntos de daño. Si los héroes persisten en sus intentos, el derrumbe continúa hasta que el techo se desploma sobre los héroes, matándoles.

202 – Patio Abierto

Descripción: Este patio interior tiene altos muros. Hay un pozo en el centro. Hacia el oeste, se pueden ver unas escaleras que suben a más edificios.

Encuentros: Tira 1d6:

1-2 (Pasado): Hay cuatro **Guardias de Palacio** en el patio. Preguntan a los héroes quiénes son y que hacen en el patio. Si no confían en los héroes les intentan capturar, para llevarles al megarón de la Reina (sección 200). Cuando llegan, los guardias desaparecen.

3-6 (Presente): Cuatro **Hombres de Hierro** se encuentran en el patio. Atacan a los héroes si intentan abrir las puertas que llevan a la sección 200 o 203. Sus estadísticas están en la página siguiente.

Registro Completo: Los héroes pueden llenar sus pellejos de agua en el pozo.

Guardia de Palacio

Descripción: Guerreros con entrenamiento militar con lanza, escudo, yelmo y coraza.

Tamaño: Mediana

Ferocidad: Agresiva

Astucia: Corriente

Mística: Normal

Movimiento: 18 m.

Iniciativa: 11

Melé: +2

Daño: 1d6 (lanza)

Clase de Defensa: 18

PGs Totales: 8

Detección / Evasión : 0

Fortaleza Mística: 0

Habilidades Especiales: Cargar a la Batalla (Iniciativa 13, Melé +4). Los Soldados también pueden usar la maniobra especial *Muro de Escudos* en combate (ver *Manual del Jugador*).

Recompensas: Gloria 30.

Guerrero de Hierro

Taxonomía: Animado

Descripción: Estatuas de hierro de hoplitas animados con armas y armaduras integradas.

Tamaño: Mediana

Ferocidad: Mortal

Astucia: Corriente

Mística: Extraño

Movimiento: 18 m.

Iniciativa: 13

Melé: +6

Daño: 1d6 (arma)

Clase de Defensa: 19 (con escudo)

PGs Totales: 20

Detección / Evasión: 0

Fortaleza Mística: +2

Habilidades Especiales: Cargar a la Batalla (Iniciativa 15, Melé +8), Sin Mente, Armadura Natural, Vigor Sobrenatural.

Habilidad Única: Los Guerreros de Hierro pueden utilizar la táctica especial de *Muro de Escudos* (ver *Manual del Jugador*, Pág. 24).

Recompensas: Gloria 75, Sabiduría 20.

203 – Biblioteca

Descripción: Tira 1d6:

1-2 (Pasado): Esta gran sala está tenuemente iluminada por pequeñas lámparas que cuelgan junto a las puertas. Docenas de baldas con tablillas y papiros llenan la sala y los héroes pueden ver gente moviéndose entre las librerías, consultando y ordenando documentos.

3-6 (Presente): Esta gran sala no está iluminada. Hay docenas de librerías, muchas volcadas unas sobre otras. Éstas y el suelo están cubiertos de polvo, tablillas rotas y papiros podridos. En algunos sitios hay tablillas bien conservadas. Luces fantasmales se mueven entre las librerías.

Encuentros (Pasado): Cinco escribas están al cargo de esta gran biblioteca y sus tesoros. Si ven a los héroes les preguntan que están buscando. Si les convencen de que no son intrusos los escribas son amigables y les ayudan en lo que esté en su mano.

Encuentros (Presente): Cinco **Fantasmas** moran las ruinas de la biblioteca. Atacan a cualquier héroe que estén más de diez minutos en la sala. Ver la siguiente página para las estadísticas.

Tesoro (Pasado): Si los héroes visitan la biblioteca pueden encontrar las **Obras Completas de Homero** y una copia de los **Siete Pergaminos de Tesalia**.

Tesoro (Presente): Si derrotan a los Fantasmas pueden buscar en la biblioteca. Después de unos veinte minutos encuentran dos **Tablillas de la Sumisión**.

Registro Completo (Pasado o Presente): Aparte de los tesoros, los héroes pueden encontrar mapas y antiguos documentos, según determine el Maze Master.

Fantasma

Taxonomía: Espíritu

Descripción: Los Fantasmas normalmente parecen humanos translúcidos e intangibles; El Fantasma de la sección 203 parece un escriba etéreo de ojos vacíos y ropajes hechos jirones.

Tamaño: Mediana

Ferocidad: Agresiva

Astucia: Alerta

Mística: Preternatural

Movimiento: 18 m.

Iniciativa: 14

Melé: n/a

Daño: Especial

Clase de Defensa: 16

PGs Totales: 8

Detección / Evasión: +6/+4

Fortaleza Mística: +8

Habilidades Especiales: Temible, Etéreo, Drenar Energía Vital (toque), Resistencia a la Magia, Sexto Sentido, Acechante (18).

Como todos los seres Etéreos, a los Fantasmas no se les puede herir con armas mundanas u otras maneras y no pueden infligir daño físico a seres materiales (excepto con su habilidad de Drenar Energía Vital).

Recompensas: Gloria 85, Sabiduría160.

204 – Entrada Occidental

Descripción: Tira 1d6:

1-2 (Pasado): Unas grandes puertas de bronce que separan los cuartos de los artesanos del pasillo que conduce al atrio central. Dos guardias protegen las puertas.

3-6 (Presente): Unas grandes puertas de bronce que separan los cuartos de los artesanos del pasillo que conduce al atrio central. El lugar está protegido por dos figuras imponentes (**Colosos de Bronce**).

Encuentros (Pasado): Los guardias son dos **Guardias de Palacio**. Preguntan a los héroes las razones de su visita al palacio. Si sus respuestas no les satisfacen, dan la alarma. Los otros seis Guardias de Palacio de la sección 206 llegan en tres asaltos.

Guardia de Palacio

Descripción: Guerreros con entrenamiento militar con lanza, escudo, yelmo y coraza.

Tamaño: Mediana

Ferocidad: Agresiva

Astucia: Corriente

Mística: Normal

Movimiento: 18 m.

Iniciativa: 11

Melé: +2

Daño: 1d6 (lanza)

Clase de Defensa: 18

PGs Totales: 8

Detección / Evasión : 0

Fortaleza Mística: 0

Habilidades Especiales: Cargar a la Batalla (Iniciativa 13, Melé +4). Los Soldados también pueden usar la maniobra especial *Muro de Escudos* en combate (ver *Manual del Jugador*).

Recompensas: Gloria 30.

Coloso de Bronce

Taxonomía: Animado

Descripción: Enorme hombre de metal animado. Este Coloso de Bronce armado con lanza y escudo.

Tamaño: Grande

Ferocidad: Agresiva

Astucia: Corriente

Mística: Extraño

Movimiento: 27 m.

Iniciativa: 11

Melé: +4

Daño: 2d6 (arma)

Clase de Defensa: 19 (con escudo)

PGs Totales: 24

Detección / Evasión: 0

Fortaleza Mística: +2

Habilidades Especiales: Cargar a la Batalla (Iniciativa 15, Melé +8), Presa (Fortaleza = 20), Daño Aplastante (tras una Presa exitosa), Sin Mente, Armadura Natural, Vigor Sobrenatural.

Recompensas: Gloria 140, Sabiduría 20.

Encuentros (Presente): Dos **Colosos de Bronce** protegen esta sección. Atacan a todo ser viviente en la sala y persiguen a los intrusos a través de las secciones 205 a 209, pero no más allá.

Registro Completo (Pasado): Tras cinco minutos, diez **Guardias de Palacio** llegan de la sección 207 a través de la 208 a derrotar a los intrusos. Si los héroes los matan a todos ya no les atacarán más soldados en esta área.

Registro Completo (Presente): El Maze Master deberá tirar 1d10 cada quince minutos:

1-5: Nada.

6-8: Un grupo de tres **Apariciones** llega de la sección 208, ignorando a los héroes. Tras unos minutos vagando por la sala, se marchan atravesando las grandes puertas de bronce, desapareciendo.

9-10: Llega un **Lobo Bicéfalo** y 1d6+3 **Licanos** de la sección 23 a espiar y capturar a los personajes. Los Licanos primero ordenarán a los héroes que se rindan y repetirán la orden cada vez que un héroe muera o quede incapacitado. Si los Licanos les capturan, les llevan a las habitaciones del Señor de las Bestias (sección 28).

Un doblemente peligroso Lobo Bicéfalo

Licano

Taxonomía: Gente

Descripción: Humanoides con cabeza de lobo.

Tamaño: Mediana

Ferocidad: Agresiva

Astucia: Alerta

Mística: Normal

Movimiento: 18 m

Iniciativa: 12

Melé: +2

Ataque a Distancia : +2

Daño: 1d6 (armas)

Clase de Defensa: 12 (14 con escudo)

PGs Totales: 8

Detección / Evasión: +6 / +2

Fortaleza Mística: 0

Habilidades Especiales: Cargar a la Batalla (Iniciativa 14, Melé +4), Arma de Proyectil (jabalina, 36 m.), Sentidos Agudizados, Acechante (14).

Recompensas: Gloria 35 (40 con escudo)

Lobo Bicéfalo

Taxonomía: Monstruo

Descripción: Lobos de dos cabezas, que la mayoría de los eruditos y aventureros creen que son la progenie híbrida de un Cerbero y un lobo.

Tamaño: Mediana

Ferocidad: Agresiva

Astucia: Alerta

Mística: Extraño

Movimiento: 18 m. (72 m. al galope)

Iniciativa: 13

Melé: +2

Daño: 1d6 (garras & dientes)

Clase de Defensa: 13

PGs Totales: 8

Detección / Evasión: +7 / +2

Fortaleza Mística: +2

Habilidades Especiales: Galopar, Cabezas Múltiples (2); Sentidos Agudizados, Acechante (14).

Recompensas: Gloria 80, Sabiduría 10.

205 – Templo de Hefestos

Descripción: Tira 1d6:

1-2 (Pasado): Las escaleras se elevan hasta una plataforma con una estatua tamaño humano de un Dios (¿Hefestos?) con varias herramientas. La sala está llena de pequeñas estatuillas y ofrendas y está iluminada con lámparas de aceite y perfumada con inciensos aromáticos.

3-6 (Presente): Las escaleras se elevan hasta una plataforma. La sala no está iluminada y está llena de estatuillas y ofrendas.

Tesoro: Los héroes pueden coger las estatuillas y ofrendas, aunque son tan sólo estatuas de barro cocido que un artesano entregó al Dios y no tienen valor monetario real. Cada par de estatuas representa 1 Car. Si los héroes están en el Pasado y se llevan la estatua del Dios, les cae una maldición: sus armas se rompen cuando infligen una cantidad par de daño. Además sus pellejos de agua, martillos, cuerdas y cualquier otra herramienta se romperán en el peor momento. La estatua se puede vender por 1d10x1000 minas de plata en un templo de Hefestos.

Registro Completo: Si los héroes están en el Pasado y examinan la estatua del Dios verán que parece tener los atributos de Hefestos, pero con herramientas de labranza además de las de forja. Si hay un seguidor (o Sacerdote) de Hefestos en el grupo, o si uno de los héroes tiene un arma, escudo o pieza de armadura mágica, el Dios anima la estatua y habla con los héroes. Si ya han hablado con el Juez del Inframundo y necesitan la bendición de dos Dioses para obtener la Labrys (ver sección 190), Hefestos les concederá su bendición de forma automática si hay al menos uno de sus seguidores o Sacerdotes en el grupo. Si no, la otorgará si los héroes aceptan realizar una búsqueda en su nombre (una próxima aventura, que queda a la imaginación del Maze Master).

206 – Sala de Guardia

Descripción: Tira 1d6:

1-2 (Pasado): Esta sala, iluminada con lámparas de aceite, está protegida por un grupo de soldados. En la sala hay sacos, ánforas y otras provisiones.

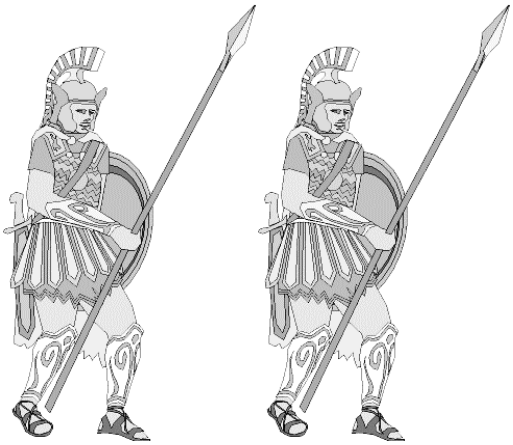
3-6 (Presente): Esta sala no está iluminada. La guardan seis **Hombres de Hierro**.

Encuentros (Pasado): Un grupo de seis **Guardias de Palacio** vigilan la sala. Atacan a los héroes si no dan explicaciones convincentes de por qué están aquí. Si les capturan, les llevan al megarón de la Reina (sección 200), pero se desvanecen en cuanto llegan.

Encuentros (Presente) Seis **Guerreros de Hierro** vigilan la sala. Atacan a los héroes pero no les persiguen fuera de la habitación.

Tesoro: En el Pasado los héroes pueden tomar las provisiones reunidas aquí. Los héroes pueden obtener cuerdas, herramientas y tantas raciones de comida como necesiten.

Registro Completo: Si los héroes están en el Pasado y se quedan en la sección durante más de quince minutos, los Guardias de Palacio les atacan (ver sección 204), a menos que ya hubieran sido derrotados.



¿Guardias de Palacio o Guerreros de Hierro?

Bueno, depende de CUÁNDO estés…

Guerrero de Hierro

Taxonomía: Animado

Descripción: Estatuas de hierro de hoplitas animados con armas y armaduras integradas.

Tamaño: Mediana

Ferocidad: Mortal

Astucia: Corriente

Mística: Extraño

Movimiento: 18 m.

Iniciativa: 13

Melé: +6

Daño: 1d6 (arma)

Clase de Defensa: 19 (con escudo)

PGs Totales: 20

Detección / Evasión: 0

Fortaleza Mística: +2

Habilidades Especiales: Cargar a la Batalla (Iniciativa 15, Melé +8), Sin Mente, Armadura Natural, Vigor Sobrenatural.

Habilidad Única: Los Guerreros de Hierro pueden utilizar la táctica especial de *Muro de Escudos* (ver *Manual del Jugador*, Pág. 24).

Recompensas: Gloria 75, Sabiduría 20.

Guardia de Palacio

Descripción: Guerreros con entrenamiento militar con lanza, escudo, yelmo y coraza.

Tamaño: Mediana

Ferocidad: Agresiva

Astucia: Corriente

Mística: Normal

Movimiento: 18 m.

Iniciativa: 11

Melé: +2

Daño: 1d6 (lanza)

Clase de Defensa: 18

PGs Totales: 8

Detección / Evasión : 0

Fortaleza Mística: 0

Habilidades Especiales: Cargar a la Batalla (Iniciativa 13, Melé +4). Los Soldados también pueden usar la maniobra especial *Muro de Escudos* en combate (ver *Manual del Jugador*).

Recompensas: Gloria 30.

207 – Escaleras al Segundo Piso

Descripción: Tira 1d6:

1-2 (Pasado): Unas escaleras suben al segundo piso donde se encuentran las grandes salas de la Guardia Real del palacio. Las salas cubren el segundo piso de las secciones 207, 208, 210, 211 y la mitad norte de la sección 209.

3-6 (Presente): Unas escaleras cubiertas de polvo suben al segundo piso donde no hay nada más que salas cerradas. Las salas cubren el segundo piso de las secciones 207, 208, 210, 211 y la mitad norte de la sección 209.

Encuentros (Pasado): Las salas son las residencias de la Guardia Real. Cuando entre los héroes, habrá 1d6+3 **Guardias de Palacio** listos para la lucha, pero cada dos asaltos se sumará un nuevo soldado al combate, hasta un total máximo de diez soldados. Si les capturan, les llevan al Megarón de la Reina (sección 200) para ser juzgados, pero al llegar a esa sala, los soldados se desvanecen.

Encuentros (Presente)**:** En estas salas hay diez **Guerreros de Hierro**. Cuando entran los héroes, 1d6 están activos y listos para la lucha. Cada tres asaltos dos nuevos Guerreros de Hierro se unen al combate. No pueden perseguir a los héroes más allá de sus salas. Sus estadísticas están a la izquierda.

Tesoro (Pasado): Si los héroes derrotan a los soldados y saquean sus cuerpos, encuentran 3d10 x 100 minas de plata, así como las armas y armaduras de los guardias.

Tesoro (Presente): Los Guerreros de Hierro no cargan con ningún tesoro; ya que son estatuas, su armadura, escudos y armas no son desmontables.

Registro Completo: Si los héroes examinan las salas, encuentran las posesiones de los soldados y viejos catres y grandes arcones con ropas.

208 – Ágora

Descripción: Tira 1d6:

1-2 (Pasado): Este pasillo está iluminado por antorchas y hay tinajas, cerámicas y otras artesanías junto a las dos puertas del muro norte.

3-6 (Presente): Este pasillo vacío no está iluminado.

Encuentros: En el Presente no hay nadie aquí. En el Pasado, hay varios mercaderes observando cómo miran los héroes sus objetos.

Registro Completo: Si los héroes en el Pasado se acercan a los objetos, un mercader sale de la puerta y les lleva al interior de su tienda (secciones 210 o 211). El Maze Master deberá tirar como es habitual para ver si los héroes están en el Pasado o Presente cuando entren en la nueva sección.

209 – Propileo

Descripción: Tira 1d6:

1-2 (Pasado): Esta es una gran sala con columnas, un Propileo. Grandes lámparas de aceite iluminan el corredor. Las altas columnas sostienen un techo decorado con pinturas. Los muros muestran escenas pictóricas de artesanos trabajando.

3-6 (Presente): Esta gran sala con columnas no está iluminada. Los muros muestran pinturas con escenas de artesanos trabajando, parcialmente destruidas.

Encuentros: En el Presente, la sección está vacía. En el Pasado el Maze Master deberá tirar 1d10:

1-5: Nadie.

6: Un grupo de tres artesanos viene de la sección 208 y va hacia la 214. Ignoran a los héroes. Si les llaman, les replican que están muy ocupados y no se detienen a charlar.

7-8: Menobantes el Mercader (ver sección 211) llega de la sección 208 e intenta llevar a los héroes a su tienda. Si van con él, el Maze Master deberá tirar como es normal para ver si se ven transportados al Pasado o al Presente cada vez que entren en una nueva sección (marchan a la sección 208 y luego a la sección 211).

9-10: Una patrulla de 1d3+3 Guardias de Palacio llega de la sección 208 para preguntar a los héroes qué hacen aquí. Si sus respuestas no les satisfacen, les atacan. Quince minutos después, la Guardia Real (ver sección 204) llega para investigar, alertados por los mercaderes y artesanos.

210 – Argileo el Alfarero

Descripción: Tira 1d6:

1-2 (Pasado): Este taller de alfarería está iluminado con lámparas de aceite. Hay varios alfareros trabajando en sus tornos. El dueño habla con los héroes.

3-6 (Presente): Esta sala no está iluminada. Hay fragmentos de tinajas y ánforas rotas en el suelo. Un par de tornos de alfarero yacen en una esquina.

Encuentros (Pasado): Argileo está en su taller con sus esclavos. Si necesitas estadísticas, Argileo tiene 4 PGs y no combate, incluso aunque sea atacado.

Encuentros (Presente): Tres Apariciones están trabajando en los tornos, pero no están creando nada. No interactúan con los héroes.

Registro Completo (sólo en el Pasado): Si los héroes hablan con Argileo, éste les intenta vender algunas ánforas y tinajas. Es un hombre parlanchín al que le gusta hablar con los héroes, al tomarles por visitantes. Está contento por haber conseguido establecer su taller aquí, en la capital del Reino de Proteus.

211 – Menobantes el Mercader

Descripción: Tira 1d6:

1-2 (Pasado): Esta sala está llena de vestidos y telas dispuestas por toda la sala y colgando de los muros. El dueño habla con los héroes.

3-6 (Presente): Una sala oscura y vacía.

Encuentros: En el Pasado, Menobantes el Mercader está en la tienda; en el Presente, la sala está vacía. Si necesitas estadísticas, Menobantes tiene 4 PGs y no combate, aunque sea atacado.

Registro Completo (sólo en el Pasado): El mercader Menobantes trata de vender sus productos a los héroes. Es un avezado mercader dispuesto a charlar con los héroes de cualquier cosa siempre que compren algo. Si los héroes se muestran amigables, les confiesa que pronto dejará la tienda, ya que el Rey ha comenzando a mostrar un extraño interés en la muerte y a ignorar los asuntos de estado. Les dice que ha llegado el momento de navegar a puertos más propicios.

212 – El Escriba Lisandro

Descripción: Tira 1d6:

1-2 (Pasado): Esta sala está iluminada por una lámpara. Lisandro el Escriba está escribiendo en un papiro cuando entran los héroes en la habitación.

3-6 (Presente): Esta sala no está iluminada. Se puede escuchar el débil sonido de alguien que estuviera rasgueando algo.

Encuentros (Pasado): El Escriba Lisandro está trabajando en su habitación. Si se necesitan estadísticas, Lisandro tiene 4 PGs y no combate, aunque sea atacado.

Encuentros (Presente): Una Aparición está escribiendo con un estilo en una tablilla de cera. Hace garabatos sin sentido que después borra, antes de empezar todo de nuevo.

Registro Completo (sólo en el Pasado): El Escriba (llamado Lisandro) les pregunta a los héreos si tienen alguna tarea que pueda realizar. Puede escribir mensajes, poemas o últimas voluntades. No le interesan mucho los sucesos del mundo.

213 – Enfermería

Descripción: Tira 1d6:

1-2 (Pasado): Esta sala está llena de camas, lista para recibir a los pacientes de Escamandrio (ver sección 215).

3-6 (Presente): Esta sala no está iluminada. Hay camas de madera podrida en la sala.

214 – Atrio Interior

Descripción: Tira 1d6:

1-2 (Pasado): Esta sala no tiene techo, permitiendo a la luz entrar por arriba. Hay varias puertas decoradas con dibujos que llevan a diferentes salas.

3-6 (Presente): Esta sala no tiene techo, permitiendo a la luz entrar por arriba.

215 – Escamandro el Médico

Descripción: Tira 1d6:

1-2 (Pasado): Esta sala está iluminada por lámparas; un ligero olor a incienso impregna el aire. Hay baldas con muchas tinajas y viales. En una esquina hay un grupo de cofres. En el centro de la sala hay un hombre, estudiando un pergamino.

3-6 (Presente): Esta sala no está iluminada. En una esquina hay un grupo de pequeños cofres.

Encuentros: En el Pasado, el Médico Escamandro está en la sala. Ver *Registro Completo* bajo. Si se necesitan estadísticas, Lisandro tiene 4 PGs y no combate, aunque sea atacado.

Registro Completo (sólo en el Pasado): Los héroes pueden hablar con Escamandro. El Médico es un hombre ocupado que quiere estudiar sus papiros de medicina. A cambio de 5 minas de plata puede curar las heridas de los héroes, e incluso permitirles descansar en su enfermería (ver sección 213). Tiene seis dosis de **Poción de Curación**, que puede vender a los héroes por 100 minas de plata cada una. También posee dos **Amuletos de la Curación** que usa para acelerar el tratamiento de los pacientes que descansan en la enfermería, pero se niega a venderlas

216 – Argemónides el Maestro

Descripción: Tira 1d6:

1-2 (Pasado): Las ventanas en el muro oeste dan luz a esta sala. En una serie de bancos hay varios niños sentados, mientras un profesor explica la lección.

3-6 (Presente): Las ventanas en el muro oeste dan luz a la sala. Hay varias herramientas en la sala.

Encuentros: En el Pasado, el maestro Argemónides está dando lecciones a sus pupilos. Si se necesitan estadísticas, tiene 4 PGs y no combate, aunque sea atacado.

Registro Completo (sólo en el Pasado): Si los héroes tratan de hablar con el maestro Argemónides, éste les dice que deben abandonar el aula, pues está ocupado educando a los hijos de los nobles del palacio. Les pide que vuelvan luego si quieren hablar con él.

217 – Idelías el Escriba

Descripción: Tira 1d6:

1-2 (Pasado): Esta sala está iluminada con lámparas de aceite. Varias tablillas y rollos de papiro cubren las baldas de los muros. En el centro de la sala hay un hombre trabajando en un papiro.

3-6 (Presente): Esta sala no está iluminada. Hay muchas tablillas en diferentes baldas y en el suelo.

Encuentros (Pasado): Idelías el Escriba está trabajando en esta sala. Si se necesitan estadísticas, Idelías tiene 4 PGs y no lucha, aunque sea atacado.

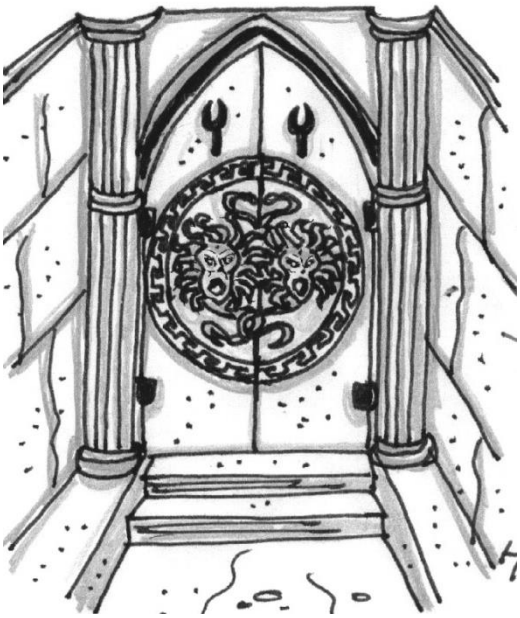
Encuentros (Presente): Una Aparición está escribiendo con un estilo en una tablilla de cera. Hace garabatos sin sentido que después borra, antes de empezar todo de nuevo.

Registro Completo (sólo en el Pasado): Si los héroes quieren hablar con Idelías, éste les dice que está ocupado finalizando un importante documento para el Rey, y que nadie debe molestarle. Si los héroes insisten, les dice que llamará a la guardia si no se van.

218 – Pasillo

Descripción: Las puertas de este pasillo oscuro muestran dos rostros de horrendas gorgonas talladas en sus caras interiores.

Trampas: Los rostros de gorgonas grabadas son unas taimadas trampas mágicas diseñadas para capturar a los intrusos. Ver *Las Puertas Gorgonas* abajo para más detalle



¡Cuidaos de las Puertas Gorgonas !

Las Puertas Gorgonas

Cuando los héroes llegan al centro del pasillo, los dos rostros de Gorgonas de las puertas abren sus bocas y empiezan a gritar.

El ruido es atronador y todos los héroes deben pasar con éxito una tirada de Fortaleza Mística (número objetivo 15) o caer inconscientes durante 1d6+4 asaltos.

Los que lo consigan pueden intentar llegar a una de las puertas, lo que requiere otra tirada de Fortaleza Mística (número objetivo 15).

Si consigue sacar la segunda tirada, puede intentar destruir la puerta. Cada puerta tiene 10 PGs. Se requiere de una nueva tirada de salvación de Fortaleza Mística por cada intento de destruir las puertas puesto que éstas continúan gritando.

Si una de las puertas es destruida, la otra deja de gritar y los héroes pueden arrastrar a sus camaradas caídos a la sección 214 o 202.

Si todos los héroes caen, un grupo de guardianes (Guardias del Palacio en el Pasado o guardias fantasmales en el Presente) les arrastran al Megarón de la Reina (sección 200).

219 – Torre de los Pájaros

Descripción: Tira 1d6:

1-2 (Pasado): Unas largas escaleras suben hasta una torre alta y ancha, donde docenas de jaulas contienen diferentes pájaros en su interior.

3-6 (Presente): Unas largas escaleras suben hasta una torre alta y ancha. Hay docenas de jaulas en la torre, cada una de ellas con un esqueleto de pájaro.

Encuentros: En el Pasado los pájaros enjaulados crean una gran tumulto cuando entran los héroes. En el Presente la sala está vacía.

Registro Completo (Pasado): Si los héroes esperan una hora, un grupo de tres jóvenes llena con comida y agua para los pájaros. Cuando ven a los héroes, huyen escaleras abajo. Si no les detienen, veinte asaltos (dos minutos) después un grupo de diez Guardias de Palacio viene a capturar a los héroes.

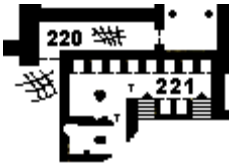
Registro Completo (Presente) Se alza una ligera brisa si los héroes se quedan en la torre unos pocos minutos. Después, los héroes observan cómo de cada jaula se alza un pájaro fantasmal y vuela a lo alto de la torre. Allí, todos los pájaros empiezan a cantar, volviéndose más armoniosos cada minuto. Tras unos quince minutos, la canción finaliza y los pájaros desaparecen.

Este espacio queda en blanco para las

Notas del Maze Master

Área 31: Entrada Sureste

Secciones 220-221



Resumen

Esta es una de las entradas a la Tumba, pero está oculta. Junto a la entrada hay un establo abandonado.

Secciones

220 – Puerta Sureste

Descripción: Esta entrada está cubierta con enormes telarañas que ocultan la gran puerta del sur, una de las Grandes Entradas a la Tumba. El interior del pasillo también está lleno de telarañas.

Encuentros: 1d6 **Arañas de las Cavernas** habitan esta sala. El Sabio Negro (ver sección 224) las ha puesto aquí como guardianas. Su veneno paraliza a sus víctimas, a las que siempre intentan atrapar en sus redes. Si las Arañas de las Cavernas consiguen inmovilizar a todos los héroes, horas más tarde se despiertan encadenados en la sección 223, capturados por el Sabio Negro.

Registro Completo: La entrada a la Tumba está totalmente cubierta con telarañas y los héroes no podrán verla desde fuera. Sólo si los héroes cortan las redes podrán hallar la puerta a la Tumba, pero las Arañas atacan en cuanto comienzan la tarea

221 – Los Viejos Establos

Descripción: Esta gran sala parece que fue usada como establo. Hay pesebres en el muro norte del primer piso.

Araña de las Cavernas

Taxonomía: Monstruo

Descripción: Enormes arañas capaces de atacar a dos hombres (u otros oponentes de tamaño mediano) al mismo tiempo.

Tamaño: Grande

Ferocidad: Peligrosa

Astucia: Alerta

Mística: Normal

Movimiento: 27 m.

Iniciativa: 15

Melé: +7

Daño: 2d6 (colmillos & patas)

Clase de Defensa: 16

PGs Totales: 24

Detección / Evasión: +2 / +4

Fortaleza Mística: 0

Habilidades Especiales: Enredar (telarañas, alcance 6 m., Fortaleza 20), Veneno (colmillos o aguijón, el efecto varía), Acechante (14), Piel Dura, Agilidad Sobrenatural, Trepamuros.

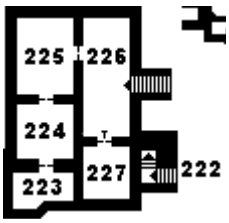
Recompensas: Gloria 260.

En su origen, una escalera llevaba al segundo piso, pero ahora está rota y el segundo piso está en su mayoría destruido.

Trampas: El Sabio Negro ha dejado dos trampas en esta sala para capturar a quienes se aventuren en esta sección. La trampa del norte es un pozo, lo bastante ancho como para coger a todos los héroes. Tipo: interior; Efecto: caída (1d6) + encierro; Valor de Ocultación 19; Valor de Peligro 19. La trampas del sur es una gran red lo bastante grande para coger a todos los héroes. Tipo: interior; Efecto: encierro; Valor de Ocultación 18; Valor de Peligro 20. Si los héroes son capturados por cualquiera de las trampas un grupo de seres esclavizados (ver p 184) les llevan a la sección 223, donde serán interrogados por el Sabio Negro (ver sección 224).

Área 32: Morada del Sabio Negro

Secciones 191-197



Resumen

Esta es la morada del Sabio Negro, un mago inmortal, hermano del Sabio Rojo que vive en la casa del lado oeste (Área 3). El mago tiene trampas y sirvientes distribuidos por toda esta área y el área 31 (entrada sureste).

Secciones

222 – Torre de Vigilancia

Descripción: Estas escaleras suben hasta una alta torre de vigilancia.

Encuentros: Tres **Licanos**, esclavos de la magia del Sabio Negro, vigilan la zona de esta torre. Solían pertenecer a la Horda del Minotauro, pero fueron capturados y hechizados por el Sabio Negro. Si los héroes entran por la puerta situada en la sección 226, hacen sonar una campana, alertando a los seres de las secciones 225 y 227, que entran en la sección 226 y atacan a los héroes.

Registro Completo: Si los personajes capturan a los Licanos, el único modo de liberarles de su Esclavitud hechiceril (además de matar a su amo) es pedir una Intervención Divina. Si los Licanos son liberados, no obstante, en lugar de agradecérselo, intentarán atacar a los personajes y huir para reincorporarse a las filas de la Horda del Minotauro.

Licano

Taxonomía: Gente

Descripción: Humanoides con cabeza de lobo.

Tamaño: Mediana

Ferocidad: Agresiva

Astucia: Alerta

Mística: Normal

Movimiento: 18 m

Iniciativa: 12

Melé: +2

Ataque a Distancia : +2

Daño: 1d6 (armas)

Clase de Defensa: 12 (14 con escudo)

PGs Totales: 8

Detección / Evasión: +6 / +2

Fortaleza Mística: 0

Habilidades Especiales: Cargar a la Batalla (Iniciativa 14, Melé +4), Arma de Proyectil (jabalina, 36 m.), Sentidos Agudizados, Acechante (14).

Recompensas: Gloria 35 (40 con escudo)

223 – Prisión

Descripción: Esta sala está oscura y vacía. Si los héroes son capturados en algún momento por los sirvientes del Sabio Negro, estos les arrojarán en esta celda hasta que el mago les interrogue.

Registro Completo: Para abrir la puerta los héroes deben superar una Proeza de Fuerza o un Ladrón debe intentar abrir la cerradura (ver las reglas de Abrir Cerraduras en p 28).

224 – Cámara del Sabio Negro

Descripción: Esta sala está lujosamente decorada con varios tesoros robados de la Tumba durante varios años. Múltiples librerías cubren los muros y hay un gran número de papiros y tablillas en ellas. La sala está iluminada por lámparas de aceite.

Encuentros: El **Sabio Negro**. Este poderoso mago llegó a la Tumba hace muchos años con sus hermanos, el Sabio Rojo (sección 16) y el Sabio Blanco (sección 22). Pronto se obsesionó con sus experimentos e investigaciones sobre el control mental y se aisló de sus hermanos. Ahora les teme y cree que conspiran contra él para robarle sus secretos. Consiguió Esclavizar a varios moradores de la Tumba que ahora trabajan para él. Ver abajo para más detalles.

Tesoro: El surtido tesoro del Sabio Negro representa un botín con una Car total de 10 y un valor total de 3.000 minas de plata. Los diversos pergaminos otorgarán a un Hechicero 300 puntos de Sabiduría si los estudia durante un mes. El Sabio Negro posee también dos objetos míticos afines a la Hechicería: su **Máscara de la Sumisión** (ver abajo para más detalles sobre ella) y su **Bastón de Mando**.

El Sabio Negro

Hechicero de Nivel 5

For = 10	**Hab = 10**	**Ing = 19**
Sue = 19	**Vol = 19**	**Gra = 10**
Iniciativa 14	CDE 16	PV Totales 16

Ataque Melé +4, Ataque a Distancia +8

Evadir Peligros +12, Fortaleza Mística +8, Vigor Físico +8, Proeza Atlética +4

Carisma Personal +8

Equipo: Bastón, Daga.

Reino de la Magia: Hechicería

Don Psíquico +8, Fuerza Mística 20, Poder total 24.

Objetos Míticos: Bastón de Mando, Máscara de la Sumisión (ver abajo).

Descripción: Cuando el Sabio, un Filósofo de gran sabiduría, viajó a la Tumba del Rey Toro para descubrir sus secretos, cayó bajo una maldición que le dividió en tres entidades. El Sabio Negro es la faceta malvada de su alma, sus deseos oscuros. Es un Hechicero obsesionado con el control mental. Ha Esclavizado a varios moradores de la Tumba para que le sirvan.

El Sabio Negro, completo con su Máscara de la Sumisión y su Bastón de Mando

La Máscara de la Sumisión

Este objeto mítico de origen Estigio parece la máscara teatral de un personaje colérico e intimidante.

Cuando la porta un Hechicero, añade 4 a su 'capacidad de Esclavitud', incrementando el número de seres menores (o nivel de personajes) que pueden estar Esclavizados a la vez.

Los poderes de la Máscara sólo funcionan si ésta se lleva encima de forma permanente. Si se quita la Máscara, todos los seres Esclavizados que sobrepasen la capacidad normal del Hechicero serán liberados de inmediato del vínculo hechiceril. Por supuesto sólo a los Hechiceros obsesionados con el poder (como el mismo Sabio Negro) se les puede pasar por la cabeza portarla de forma permanente...

La Máscara tiene un valor de Car 1.

Esclavos del Sabio Negro

El Sabio Negro quiere obtener el vial de Agua del Estigio que guardan las Brujas en su cubil (ver sección 167).

Con este fin, intentará Esclavizar a uno de los héroes: como se detalla en el *Manual del Jugador* (p 34), esta simple operación normalmente le costaría 10 puntos de Poder (4 para la Persuasión inicial y 6 para la subsiguiente Esclavitud) pero el *Bastón del Mando* del Sabio Negro le permite reducir a la mitad el coste de Poder de estos dos poderes.

El Hechicero escogerá bien su objetivo: el Maze Master puede considerar que su perspicacia oscura le permite elegir al héroe de nivel más bajo (o, si todos tienen el mismo nivel, el que tengan la menor Fortaleza Mística).

El Sabio Negro también debe tener bastante "espacio libre de Esclavitud" para el nuevo héroe Esclavo (ver *Manual del Jugador* p 34). Si no es el caso, el Sabio Negro no dudará en "liberar" unas cuantas criaturas actualmente Esclavas bajo su poder (ver sección 224), ordenando a sus otros esclavos que les maten. También tiene la *Máscara de la Sumisión*, un objeto hechicero que incrementa su capacidad de Esclavitud de 8 (su Don Psíquico) a 12. Ver página anterior para más detalles sobre este objeto mítico y los esclavos del Sabio Negro).

En cuanto uno de los héroes sea Esclavizado, el Sabio Negro habla con el grupo, y les explica que sólo liberará al héroe Esclavizado si éste y los otros personajes le consiguen el vial de Agua del Estigio del Cubil de las Brujas (sección 167). Si se niegan, dejará al héroe Esclavizado en un embrujo perpetuo.

Ver *La Misión del Sabio Negro* en la columna anexa para más detalles.

La Misión del Sabio Negro

Si los héroes aceptan el trabajo, el Sabio Negro les cuenta el modo de llegar al Cubil de las Brujas: deben ir a la sección 18 y recorrer las secciones 19, 21 y 23 hasta llegar al atrio central (sección 100)

Allí los héroes deberán cruzar las secciones 173-174 y después entrar en el Cubil de las Brujas por la sección 153.

Si se niegan, su única esperanza es liberar a su camarada de la Esclavitud matando al Sabio Negro – una tarea nada fácil considerando su poder y el hecho de que sus esbirros Esclavos (¡incluido el desdichado héroe!) lucharán hasta la muerte por protegerle.

Si atacan al Sabio Negro, se defiende con su magia. Tres asaltos después, los seres Esclavos de la sección 225 entran en la sala para ayudar a su amo.

Si los héroes consiguen el vial de Agua del Estigio, el Sabio Negro la usa para crear una poción que le da control sobre Fantasmas, Sombras y Apariciones. La usa en las ruinas orientales (Área 33) para animar un gran ejército de fantasmas. Luego, el Sabio Negro marcha a la Morada del Sabio Rojo (Área 3). Ver *La Batalla de los Sabios* (p 194) para conocer el desenlace de la batalla.

225 – Sala de los Esclavos

Descripción: Esta sala está iluminada con antorchas. Un grupo de seres se encuentra en la habitación.

Encuentros: En esta sala hay seres capturados y esclavizados por el Sabio Negro. Los esclavos realizan varias tareas para su amo: cazar, patrullar el área y capturar nuevos esclavos. El Maze Master deberá tirar 1d10 dos veces para determinar qué criaturas

Esclavas están de servicio en ese momento para el Sabio Negro, además de los tres Licanos de la sección 222.

1-2: 1d3 **Licanos**.

3-4: 1d3 **Hombres Salvajes**.

5-6: 1d3 **Trogloditas**.

7-8: 1d3 **Ratianos**.

9: 1d3 **Hombres Jabalí**.

10: 1d3 **Ogros**.

Así, teniendo en cuenta a los tres Licanos de la sección 222, el Sabio Negro tendrá entre cinco y nueve habitantes bajo su dominio, quedándole siempre espacio mental suficiente para Esclavizar a un héroe de nivel 3.

Licano

Taxonomía: Gente

Descripción: Humanoides con cabeza de lobo.

Tamaño: Mediana

Ferocidad: Agresiva

Astucia: Alerta

Mística: Normal

Movimiento: 18 m

Iniciativa: 12

Melé: +2

Ataque a Distancia : +2

Daño: 1d6 (armas)

Clase de Defensa: 12 (14 con escudo)

PGs Totales: 8

Detección / Evasión: +6 / +2

Fortaleza Mística: 0

Habilidades Especiales: Cargar a la Batalla (Iniciativa 14, Melé +4), Arma de Proyectil (jabalina, 36 m.), Sentidos Agudizados, Acechante (14).

Recompensas: Gloria 35 (40 con escudo)

Hombre Salvaje

Taxonomía: Gente

Descripción: Hombres primitivos moradores de las cavernas.

Tamaño: Mediana

Ferocidad: Agresiva

Astucia: Corriente

Mística: Normal

Movimiento: 18 m.

Iniciativa: 11

Melé: +2

Ataque a Distancia: +1

Daño: 1d6 (armas)

Clase de Defensa: 12

PGs Totales: 8

Detección / Evasión: 0

Fortaleza Mística: 0

Habilidades Especiales: Cargar a la Batalla (Iniciativa 13, Melé +4), Arma de Proyectil (jabalinas, 36 m.), Acechante (12).

Recompensas: Gloria 25.

Esclavos del Sabio Negro: Hombre Salvaje y Licano

Troglodita

Taxonomía: Gente

Descripción: Seres reptilianos y carnívoros.

Tamaño: Mediana

Ferocidad: Peligrosa

Astucia: Corriente

Mística: Normal

Movimiento: 18 m.

Iniciativa: 12

Melé: +6 (con arma a dos manos)

Daño: 1d6 (arma)

Clase de Defensa: 14

PGs Totales: 12

Detección / Evasión: 0

Fortaleza Mística: +4

Habilidades Especiales: Cargar a la Batalla (Iniciativa 14, Melé +6 / +8 con maza a dos manos), Resistencia a la Magia, Acechante (12), Piel Dura.

Recompensas: Gloria 50, Sabiduría 20.

Ratiano

Taxonomía: Gente

Descripción: Traicioneros y malvados humanoides con cabeza de rata que viven en cavernas subterráneas.

Tamaño: Pequeña

Ferocidad: Agresiva

Astucia: Ladina

Mística: Extraño

Movimiento:18 m.

Iniciativa: 20

Melé: +3

Ataque a Distancia: +4

Daño: 1d3 (garras o armas)

Clase de Defensa: 15

PGs Totales: 4

Detección / Evasión: +10 / +12

Fortaleza Mística: +2

Habilidades Especiales: Veloz como el Rayo, Arma de Proyectil (dardos), Veneno (dardos envenenados, 18 m.), Sentidos Agudizados, Acechante (22), Agilidad Sobrenatural.

Recompensas: Gloria 15.

Hombre Jabalí

Taxonomía: Gente

Descripción: Brutales humanoides con cabeza de jabalí. Luchan con lanzas y escudo.

Tamaño: Mediana

Ferocidad: Agresiva

Astucia: Corriente

Mística: Normal

Movimiento: 18 m.

Iniciativa: 11

Melé: +2 (+4 con arma a dos manos)

Daño: 1d6 (armas)

Clase de Defensa: 12 (14 con escudo)

PGs Totales: 12

Detección / Evasión: 0

Fortaleza Mística: 0

Habilidades Especiales: Cargar a la Batalla (Iniciativa 13, Melé +4), Vigor Sobrenatural.

Recompensas: Gloria 30, Sabiduría 10.

Ogro

Taxonomía: Gente

Descripción: Salvajes antropófagos habitantes de las cavernas; parecen humanos primitivos excepto por su gran tamaño, y enormes dientes caninos que parecen colmillos… Son los mortales enemigos de los Hombres Salvajes.

Tamaño: Mediana

Ferocidad: Peligrosa

Astucia: Corriente

Mística: Normal

Movimiento: 18 m.

Iniciativa: 12

Melé: +4 (+6 con maza a dos manos)

Daño: 1d6 (armas)

Clase de Defensa: 12 (14 con escudo)

PGs Totales: 12

Detección / Evasión: 0

Fortaleza Mística: 0

Habilidades Especiales: Cargar a la Batalla (Iniciativa 14, Melé +6), Acechante (12).

Recompensas: Gloria 30 (35 si llevan escudos o 40 si son mazas a dos manos).

Cuidaos de las Arañas de las Cavernas errantes…

226 – Salón

Descripción: Esta gran sala está iluminada por antorchas. Hay un grupo de humanoides en mitad de la sala.

Encuentros: Cuando los héroes entren, hay un grupo de **seres esclavizados** protegiendo la sala. El Maze Master deberá consultar la sección 225 para determinar qué esclavos tiene el Sabio Negro en este momento. El primer grupo estará en esta sala en lugar de en la sección 225. Atacan a los héroes en cuanto entran. Cinco asaltos después, los seres esclavizados de la sección 225 se unen a la lucha. Si los Licanos de la torre (sección 222) tocaron la campana, un asalto después de entrar en la sala los héroes son atacados por los seres esclavos de la sección 225 y las criaturas de la sección 227.

Trampas: Hay una trampa en la puerta sur. Si un héroe la abre, se verá atacado por un grupo de dardos. Tipo: interior; Efecto: daño directo (1d6); Valor de Ocultación 18; Valor de Peligro 18.

Registro Completo: En una esquina de la habitación hay utensilios de cocina y trampas de caza desarmadas.

227 – Almacén de Criaturas

Descripción: Esta sala oscura es el lugar de confinamiento de varias criaturas capturadas por los esclavos del Sabio Negro.

Encuentros: Los esclavos del Sabio Negro suelen capturar criaturas para su amo y las encierran aquí. Tira 1d10 para determinar qué criaturas están en la sala en este momento:

1-2: Ninguna.

3-4: Lobo Bicéfalo

5-6: Araña de las Cavernas

7-8: Empusa (sin Poderes Psíquicos).

9-10: 1d3 **Guerreros de Hierro**

Las estadísticas de estas criaturas se pueden encontrar en la página siguiente.

Empusa

Taxonomía: Espíritu

Descripción: Bellas (aunque chupasangres) tentadoras no-muertas. Las Empusas son los engendros vampíricos de brujas seductoras que han entregado su alma a Hécate, diosa de la oscuridad, a cambio de la eterna no vida.

Tamaño: Mediana

Ferocidad: Peligrosa

Astucia: Ladina

Mística: Preternatural

Movimiento: 27 m.

Iniciativa: 23

Melé: +5

Daño: Drenar energía.

Clase de Defensa: 18

PGs Totales: 16

Detección / Evasión: +10 / +14

Fortaleza Mística: +8

Habilidades Especiales: Temible, Presa (Fortaleza = 16), Drenar Energía Vital (beso; sólo contra víctimas inmovilizadas), Veloz como el Rayo, Resistencia a la Magia, Sexto Sentido, Acechante (20), Vigor Sobrenatural, Agilidad Sobrenatural, Trepamuros.

Recompensas: Gloria 120, Sabiduría 140.

Nota: La exposición de una Empusa a la luz del día le provoca 1d6 de daño por asalto de combate. Este daño no puede regenerarse. Una Empusa muerta se convierte en polvo.

Lobo Bicéfalo

Taxonomía: Monstruo

Descripción: Lobos de dos cabezas, que la mayoría de los eruditos y aventureros creen que son la progenie híbrida de un Cerbero y un lobo.

Tamaño: Mediana

Ferocidad: Agresiva

Astucia: Alerta

Mística: Extraño

Movimiento: 18 m. (72 m. al galope)

Iniciativa: 13

Melé: +2

Daño: 1d6 (garras & dientes)

Clase de Defensa: 13

PGs Totales: 8

Detección / Evasión: +7 / +2

Fortaleza Mística: +2

Habilidades Especiales: Galopar, Cabezas Múltiples (2); Sentidos Agudizados, Acechante (14).

Recompensas: Gloria 80, Sabiduría 10.

Guerrero de Hierro

Taxonomía: Animado

Descripción: Estatuas de hierro de hoplitas animados con armas y armaduras integradas.

Tamaño: Mediana

Ferocidad: Mortal

Astucia: Corriente

Mística: Extraño

Movimiento: 18 m.

Iniciativa: 13

Melé: +6

Daño: 1d6 (arma)

Clase de Defensa: 19 (con escudo)

PGs Totales: 20

Detección / Evasión: 0

Fortaleza Mística: +2

Habilidades Especiales: Cargar a la Batalla (Iniciativa 15, Melé +8), Sin Mente, Armadura Natural, Vigor Sobrenatural.

Habilidad Única: Los Guerreros de Hierro pueden utilizar la táctica especial de *Muro de Escudos* (ver *Manual del Jugador*, Pág. 24).

Recompensas: Gloria 75, Sabiduría 20.

Araña de las Cavernas

Taxonomía: Monstruo

Descripción: Enormes arañas capaces de atacar a dos hombres (u otros oponentes de tamaño mediano) al mismo tiempo.

Tamaño: Grande

Ferocidad: Peligrosa

Astucia: Alerta

Mística: Normal

Movimiento: 27 m.

Iniciativa: 15

Melé: +7

Daño: 2d6 (colmillos & patas)

Clase de Defensa: 16

PGs Totales: 24

Detección / Evasión: +2 / +4

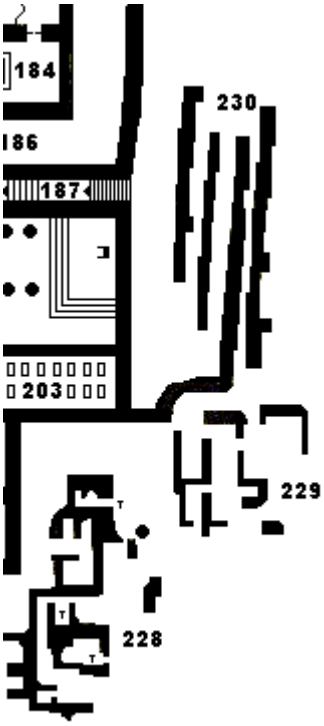
Fortaleza Mística: 0

Habilidades Especiales: Enredar (telarañas, alcance 6 m., Fortaleza 20), Veneno (colmillos o aguijón, el efecto varía), Acechante (14), Piel Dura, Agilidad Sobrenatural, Trepamuros.

Recompensas: Gloria 260.

Área 33: Ruinas Orientales

Secciones 228-230



Resumen

Esta zona exterior de la Tumba del Rey Toro está formada por varias ruinas y pequeños edificios que rodean el palacio. La mayoría de ellas son simples líneas de piedras, aunque las ruinas más significativas se muestran en el mapa.

Esta área suelen visitarla monstruos, animales salvajes y patrullas de moradores de la Tumba.

Secciones

228 – Casas en Ruinas

Descripción: Esta zona está formada por ruinas de casas y pequeños palacios. Ninguna de las casas tiene el segundo piso intacto, pero algunas aún tienen techo, y se pueden usar de refugio.

Encuentros: Cada media hora que los héroes estén en las ruinas, el Maze Master deberá tirar 1d10:

1-3: Nada.

4-5: 1d6 **Hombres Jabalí** del área 25.

6-7: 1d6 **Licanos** del área 22.

8-9: 1d6 **Trogloditas** del área 2.

10: Un grupo de **Esclavos del Sabio Negro** (ver p. 184-185). Este grupo será la mitad (redondeando hacia arriba) de la actual hueste Esclava del Sabio.

Las estadísticas de Hombres Jabalí, Licanos y Trogloditas se pueden encontrar en la siguiente página.

Trampas: En los puntos marcados con una "T" en el mapa hay trampas de caza puestas por los Hombres Jabalí del área 25 o los esclavos del Sabio Negro del área 32. Si el grupo camina cerca de una de las trampas, el Maze Master deberá determinar su naturaleza aleatoriamente tirando 1d6:

1-2: Tipo: exterior; Efecto: daño directo (1d6); Valor de Ocultación 18; Valor de Peligro 18.

3-4: Tipo: exterior; Efecto: daño aplastante (2d6); Valor de Ocultación 17; Valor de Peligro 19..

5-6: Tipo: exterior; Efecto: encierro; Valor de Ocultación 19; Valor de Peligro 17.

Troglodita

Taxonomía: Gente

Descripción: Seres reptilianos y carnívoros.

Tamaño: Mediana

Ferocidad: Peligrosa

Astucia: Corriente

Mística: Normal

Movimiento: 18 m.

Iniciativa: 12

Melé: +6 (con arma a dos manos)

Daño: 1d6 (arma)

Clase de Defensa: 14

PGs Totales: 12

Detección / Evasión: 0

Fortaleza Mística: +4

Habilidades Especiales: Cargar a la Batalla (Iniciativa 14, Melé +6 / +8 con maza a dos manos), Resistencia a la Magia, Acechante (12), Piel Dura.

Recompensas: Gloria 50, Sabiduría 20.

Licano

Taxonomía: Gente

Descripción: Humanoides con cabeza de lobo.

Tamaño: Mediana

Ferocidad: Agresiva

Astucia: Alerta

Mística: Normal

Movimiento: 18 m

Iniciativa: 12

Melé: +2

Ataque a Distancia : +2

Daño: 1d6 (armas)

Clase de Defensa: 12 (14 con escudo)

PGs Totales: 8

Detección / Evasión: +6 / +2

Fortaleza Mística: 0

Habilidades Especiales: Cargar a la Batalla (Iniciativa 14, Melé +4), Arma de Proyectil (jabalina, 36 m.), Sentidos Agudizados, Acechante (14).

Recompensas: Gloria 35 (40 con escudo)

Hombre Jabalí

Taxonomía: Gente

Descripción: Brutales humanoides con cabeza de jabalí. Luchan con lanzas y escudo.

Tamaño: Mediana

Ferocidad: Agresiva

Astucia: Corriente

Mística: Normal

Movimiento: 18 m.

Iniciativa: 11

Melé: +2 (+4 con arma a dos manos)

Daño: 1d6 (armas)

Clase de Defensa: 12 (14 con escudo)

PGs Totales: 12

Detección / Evasión: 0

Fortaleza Mística: 0

Habilidades Especiales: Cargar a la Batalla (Iniciativa 13, Melé +4), Vigor Sobrenatural.

Recompensas: Gloria 30, Sabiduría 10.

229 – Más Ruinas

Descripción: Estas ruinas están en peores condiciones que las otras. Sólo algunos muros siguen en pie.

Encuentros: Lo normal es que los depredadores usen las ruinas como escondite hasta que les expulse otra criatura más fuerte. El Maze Master deberá tirar 1d6 para determinar el morador presente de la ruinas:

1-2: Nada

3: Oso de las Cavernas

4: Empusa (sin Poderes Psíquicos).

5: Escorpión Gigante

6: Araña de las Cavernas

Ver página siguiente para estadísticas.

230 – Ruinas de la Fortaleza

Descripción: Estas ruinas son parte de la vieja fortificación que protegía parte del palacio. Los muros son altos, pero las escaleras y los parapetos que la cubrían desaparecieron tiempo ha.

Oso de las Cavernas

Taxonomía: Bestia

Descripción: Un oso colosal y cavernario.

Tamaño: Grande

Ferocidad: Peligrosa

Astucia: Corriente

Mística: Normal

Movimiento: 27 m.

Iniciativa: 12

Melé: +6

Daño: 2d6 (garras & mordisco)

Clase de Defensa: 14

PGs Totales: 24

Detección / Evasión: +4 / 0

Fortaleza Mística: 0

Habilidades Especiales: Cargar a la Batalla (Iniciativa 16, Melé +8), Daño Aplastante (abrazo del oso), Presa (F = 20), Sentidos Agudizados, Acechante (10), Piel Dura.

Recompensas: Gloria 110.

Empusa

Taxonomía: Espíritu

Descripción: Bellas (aunque chupasangres) tentadoras no-muertas. Las Empusas son los engendros vampíricos de brujas seductoras que han entregado su alma a Hécate, diosa de la oscuridad, a cambio de la eterna no vida.

Tamaño: Mediana

Ferocidad: Peligrosa

Astucia: Ladina

Mística: Preternatural

Movimiento: 27 m.

Iniciativa: 23

Melé: +5

Daño: Drenar energía.

Clase de Defensa: 18

PGs Totales: 16

Detección / Evasión: +10 / +14

Fortaleza Mística: +8

Habilidades Especiales: Temible, Presa (Fortaleza = 16), Drenar Energía Vital (beso; sólo contra víctimas inmovilizadas), Veloz como el Rayo, Resistencia a la Magia, Sexto Sentido, Acechante (20), Vigor Sobrenatural, Agilidad Sobrenatural, Trepamuros.

Recompensas: Gloria 120, Sabiduría 140.

Nota: La exposición de una Empusa a la luz del día le provoca 1d6 de daño por asalto de combate. Este daño no puede regenerarse. Una Empusa muerta se convierte en polvo.

Escorpión Gigante

Taxonomía: Monstruo

Descripción: Escorpiones del tamaño de un Rinoceronte. Normalmente acechan en ruinas del desierto y otras localizaciones funestas.

Tamaño: Grande

Ferocidad: Peligrosa

Astucia: Corriente

Mística: Normal

Movimiento: 36 m. (27 m. Trepamuros)

Iniciativa: 16

Melé: +6

Daño: 2d6 (aguijón & pinzas)

Clase de Defensa: 14

PGs Totales: 24

Detección / Evasión: 0 / +4

Fortaleza Mística: 0

Habilidades Especiales: Veloz como el Rayo, Sin Mente, Veneno (aguijón, muerte en 1d6 asaltos), Acechante (10), Piel Dura, Trepamuros.

Recompensas: Gloria 240, Sabiduría

Araña de las Cavernas

Taxonomía: Monstruo

Descripción: Enormes arañas capaces de atacar a dos hombres (u otros oponentes de tamaño mediano) al mismo tiempo.

Tamaño: Grande

Ferocidad: Peligrosa

Astucia: Alerta

Mística: Normal

Movimiento: 27 m.

Iniciativa: 15

Melé: +7

Daño: 2d6 (colmillos & patas)

Clase de Defensa: 16

PGs Totales: 24

Detección / Evasión: +2 / +4

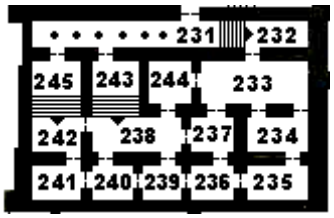
Fortaleza Mística: 0

Habilidades Especiales: Enredar (telarañas, alcance 6 m., Fortaleza 20), Veneno (colmillos o aguijón, el efecto varía), Acechante (14), Piel Dura, Agilidad Sobrenatural, Trepamuros.

Recompensas: Gloria 260.

Área 34: Guarida del Minotauro

Secciones 231-245



Resumen

Estas son las salas que el Minotauro ha reservado para sí mismo. Cualquiera que entre en ellas morirá a manos del Minotauro, incluidos sus propios sirvientes. La mayor parte del área no está iluminada, pues el Minotauro conoce bien las salas y prefiere usar la oscuridad para preparar emboscadas a aquellos que osen atacarle.

El aura de muerte y rabia que emana del Minotauro ha impregnado estas salas. Cuando los héroes entren en esta área, sentirán una opresiva sensación de condenación: en el fondo de su corazón, *saben* que más pronto o más tarde, hallarán aquí al Minotauro... a menos que lo haga él primero.

Reglas Especiales: Debido al aura que impregna el lugar, a los héroes les será difícil concentrarse o pensar con claridad; los magos tendrán que gastar un punto de Poder extra cada vez que usen sus poderes mágicos. Cada vez que los héroes entren en una nueva sección, el Maze Master deberá tirar 1d10:

1-5: Nada

6-7: El Minotauro llega de la sección más cercana y Carga a la Batalla.

8-9: El Minotauro está en esta sección y ataca de inmediato a los héroes.

10: El Minotauro está devorando a una víctima y es *sorprendido.*

El Maze Master deberá dejar de tirar una vez que el Minotauro aparezca.

Combatir con el Minotauro

Si los héroes le atacan con la Labrys (el único arma que le puede matar), el Minotauro les combatirá, pero en cuanto pierda la mitad de sus PGs (es decir que sus PGs Totales se reducen a 18 o menos), huirá al Atrio Central (sección 100), aullando para convocar a sus esbirros para que le ayuden. Si los héroes han bloqueado todas las salidas, el Minotauro usará su increíble fuerza física para derribar cualquier muro que se cruce en camino

En cuanto los esbirros del Minotauro lleguen para rescatar a su amo, la situación pronto se tornará en una auténtica batalla entre la Horda del Minotauro y los aliados de la Diosa Rea, como se detalla en *El Combate Final* (p 196).

El Rey de los Monstruos

Cuando el Rey Toro desató al Caos en Proteus en su búsqueda de la inmortalidad, fue transformado en el Señor de los Minotauros, el Rey de los Monstruos. Su alma torturada fue atrapada en el cuerpo de un Monstruo, y cuando su hija lo mató, el alma del Rey Toro, su naturaleza humana, se transformó en el Juez del Inframundo, aunque su cuerpo y su naturaleza bestial, el Rey de los Monstruos, quedó atrapado en el Inframundo.

Ahora, el Príncipe Parmenio ha liberado al Rey de los Monstruos con la ayuda de la Bruja Hekateria, y el Señor de los Minotauros está destinado a destruir primero Coristea y después al resto de aldeas de Proteus.

El Rey de los Monstruos es un rival cruel, mortal e implacable. Es agresivo en extremo, controlando a su horda a través del miedo y la violencia, aunque muestra también una astucia cruenta y brutal.

Sabe que la Diosa Rea y sus aliados están trabajando contra él, y ha ordenado a sus esbirros que encuentren el Templo de Rea y lo profanen, para que la Diosa no pueda interferir nunca más en sus planes de destrucción.

El Señor de los Minotauros

Taxonomía: Monstruo Único

Descripción: Enorme Minotauro azabache.

Tamaño: Grande

Ferocidad: Mortal

Astucia: Alerta

Mística: Preternatural

Movimiento: 27 m.

Iniciativa: 18

Melé: +9

Daño: 2d6 (hacha enorme)

Clase de Defensa: 20

PGs Totales: 36

Detección / Evasión : +2 / +4

Fortaleza Mística: +8

Habilidades Especiales: Cargar a la Batalla (Iniciativa 22, Melé +13), Daño Aplastante, Temible, Presa (FOR = 20), Resistencia a la Magia, Regeneración (2 PG/asalto), Regresar de la Muerte, Vigor Sobrenatural, Piel Dura, Agilidad Sobrenatural.

El Señor de los Minotauros tiene una habilidad especial llamada **Regresar de la Muerte**. Aún si le reducen a 0 PGs, el Minotauro gana 1 PG tras 5 asaltos y puede luchar de nuevo. En este caso, sus poderes de Regeneración se reducen y sólo recibe 2 PG/día hasta que recupere sus 36 PGs.

Si el Rey de los Monstruos muere por la Labrys, no puede usar esta habilidad especial. Esta habilidad única añade +10 a las Recompensas básica de Gloria y +20 a la de Sabiduría.

Recompensas: Gloria 500, Sabiduría 70.

Secciones

231 – Entrada

Descripción: La entrada norte a esta sala tiene el símbolo del Minotauro (un círculo con dos cuernos) pintado con sangre. La sala tiene varias salidas y múltiples columnas sujetando el techo.

232 – Sala

Descripción: Algunas escaleras de la sección 231 llevan a esta sala.

233 – Gran Sala

Descripción: Esta ancha sala está iluminada por un pequeño fuego en medio de una gran plataforma. La tenue luz crea extrañas sombras en los muros.

234 – Sala

Descripción: Hay una pila de ropas harapientas en la esquina. Las ropas y los muros están cubiertos de sangre.

235 – Sala

Descripción: Los muros y suelo de esta sala están cubiertos de sangre. En el suelo, puede verse el cadáver medio devorado de un humanoide.

236 & 237 – Salas Vacías

Descripción: Cada sala está vacía.

238 – Sala Iluminada

Descripción: En el techo de esta sala hay un agujero por el que entra la luz. El rayo de luz es demasiado estrecho para iluminar toda la habitación.

239 a 242 – Salas Vacías

Descripción: Todas las salas están vacías.

243 – Escaleras

Descripción: Unas escaleras llevan de esta sala hacia un nivel superior.

244 – Sala

Descripción: Esta sala está vacía.

245 – Escaleras

Descripción: Unas escaleras vienen de un nivel superior hasta esta sala.

LA BATALLA DE LOS SABIOS

Este evento especial tendrá lugar después de que los héroes lleven el número solicitado de joyas rojas al Sabio Rojo o el Agua del Estigio al Sabio Negro.

El Sabio Negro (Área 32) y el Sabio Rojo (Área 3) se odian mutuamente. Los magos han preparado poderosos conjuros y rituales para matarse entre sí, aunque ninguno ha tenido éxito hasta ahora. Pero con la ayuda de los héroes, uno de los Sabios podrá al fin lograr una ventaja. Los héroes pueden traer diez joyas rojas al Sabio Rojo (ver sección 16) o el vial de Agua del Estigio al Sabio Negro (ver sección 224). Con estos objetos, el afortunado sabio podrá desarrollar su arma definitiva: un Coloso de Bronce activado por las joyas rojas (Sabio Rojo) o un gran ejército Fantasma controlado por la poción fabricada con Agua del Estigio (Sabio Negro).

Ambos lucharán en el bosque de la sección 17. Los héroes pueden observar la batalla mientras los dos ejércitos se matan entre sí. Sabuesos de Estigia, Momias, Fantasmas, Coloso de Bronce y Hombres Bestia se aniquilan, mientras los Sabios desatan sus poderes en el campo de batalla.

Si los héroes quieren unirse a la lucha, ayudando a uno de los Sabios, el Maze Master deberá enviar unos monstruos para combatirles durante un par de asaltos. Si intentan atacar a los Sabios, serán detenidos por un invisible muro de fuerza generado por su mágica (e incluso metafísica – ver abajo) batalla...

Al final, la batalla termina. Los dos magos yacen en el suelo, mortalmente heridos. Después, sus ejércitos se dispersan, desvaneciéndose o huyendo a las tierras salvajes.

Entonces, desde el bosque se acerca una figura con ropas blancas. Si los héroes han conocido al Sabio Blanco (ver sección 22), le reconocen. Camina hacia los Sabios heridos y toma en sus manos las cabezas de sus beligerantes hermanos. Los héroes pueden ver que los tres Sabios son casi idénticos, excepto por sus túnicas y vestimentas.

El Sabio Blanco habla en voz alta, y una gran luz emana de él. Los héroes no pueden aguantar su brillo y deben apartar la mirada.

Cuando la luz se desvanece, verán a una única persona donde antes estaban los tres Sabios. Ésta dice *"¡Al fin! ¡Después de tanto tiempo vuelvo a ser una única entidad de nuevo!"*

Esta persona se presenta a sí misma como el Sabio. Explica que viajó a la Tumba del Rey Toro hace años para encontrar los secretos de los antiguos Proteanos. En sus oscuros pasillos halló unas extrañas inscripciones y las descifró. Pero eran una maldición, un poderoso hechizo que le dividió en tres entidades: su mente racional, el Sabio Rojo, sus oscuros anhelos, el Sabio Negro; y su compasión, el Sabio Blanco.

Sólo ahora que el Sabio Negro y el Rojo casi se han matado, ha podido el Sabio Blanco deshacer el hechizo.

Está unido de nuevo, y planea dejar la Tumba tan pronto como le sea posible, pero primero quiere recompensar a los héroes: el Sabio puede darles información sobre la Tumba.

Conoce la disposición de la Tumba del Rey Toro y puede dar a los héroes las direcciones de cualquier sala que quieran encontrar (como el Templo de Rea o cualquier otro templo, el Cubil de las Brujas, o el Megarón del Rey).

También da a los héroes los siguientes objetos míticos: dos pequeños viales con 3 dosis de **Poción de Curación** cada una, una **Vara de Rayos Beta**, una **Lanza de la Vigilancia** y la **Joya de la Maestría Animada** (ver abajo para más detalles).

Después, con un adiós, el Sabio inicia su andadura hacia las Tierras Salvajes.

Joya de la Maestría Animada

Este objeto mítico, que parece una gema roja del tamaño de un huevo, puede usarse para controlar de forma permanente a un único Animado.

El personaje que use este objeto debe concentrarse durante un turno entero y debe estar a 6 m. de su objetivo. Al Animado objetivo se le permite una salvación de Fortaleza Mística contra un número objetivo de 20.

Si el Animado falla, se convierte en un leal sirviente del portador de la Joya, obedeciendo todas las órdenes verbales de su reciente amo.

Estos efectos son permanentes; sólo el propio portador (o la destrucción de la joya) puede liberar al Animado.

Sólo se puede tener un Animado bajo el poder de la Joya de la Maestría Animada al mismo tiempo.

Ten presente que el Animado obedecerá a quienquiera que porte la joya – y esta persona no tiene por qué ser la misma persona que estableció el control por primera vez.

Si el Animado consigue su tirada de salvación, se hará inmune al poder de la Joya para siempre.

EL COMBATE FINAL

El combate final contra el Minotauro se divide en dos partes:

En la primera escena, el Rey de los Monstruos lucha en solitario contra los héroes. Suele estar en el área 34 (Guarida del Minotauro), un laberinto de salas llenas de oscuridad donde el Monstruo tiene la ventaja de luchar en un terreno que conoce muy bien. En esta escena, el Minotauro usa la oscuridad y su conocimiento de la disposición de las salas para emboscar a los héroes. Usa su habilidad de Cargar a la Batalla para atacar a un héroe, pero no se queda en la sala para luchar. En vez de eso, ataca una vez y luego desaparece en otra sala, intentando confundir a los héroes.

Cuando el Minotauro pierda la mitad de sus PGs, huirá al atrio central. Si los héroes usan un poder mágico para aturdirle, enredarle o detenerle de algún modo, éste usa el poder del Caos para liberarse. Puede usar este poder una vez y sólo para huir al atrio central.

En la segunda escena de la lucha, el Rey de los Monstruos se encuentra en el atrio central, junto a la gran grieta al Inframundo. Cuando ve avanzar a los héroes, aúlla, y su Horda acude en su ayuda. Si los héroes ya han matado a alguna de las criaturas que conforman la Horda, su tarea será más sencilla.

Cuando la Horda del Minotauro cae sobre los héroes, escuchan un gran siseo en el momento en el que la Serpiente Marrón baja de los tejados para combatir a la Horda. Los héroes también reciben ayuda de otros sirvientes de Rea, dependiendo de los aliados que hicieran en la Tumba.

Ambos grupos se atacan. Malignos Fantasmas surgen de la grieta del atrio central, para combatir a las Apariciones de nobles guerreros muertos.

Nota para el Maze Master: Esta batalla fantasmal está aquí por FX y atmósfera, no tiene un impacto en (y de hecho, sólo es un reflejo etéreo de) la batalla física real entre la Horda del Minotauro y los Aliados de Rea.

Los héroes pueden ver al Juez del Inframundo y la Reina observando la lucha desde un balcón.

Serpiente Marrón

Taxonomía: Monstruo

Descripción: La Serpiente Marrón es la más rápida de las Serpientes de la Tierra Oscura y la mejor cazadora. Vive en los tejados de la Tumba del Rey Toro, emboscando y devorando Arpías.

Tamaño: Grande

Ferocidad: Peligrosa

Astucia: Alerta

Mística: Extraño

Movimiento: 33 m.

Iniciativa: 17

Melé: +6

Daño: 2d6 (mordisco)

Clase de Defensa: 15

PGs Totales: 30

Detección / Evasión : +6 / +8

Fortaleza Mística: +2

Habilidades Especiales: Camuflaje, Daño Aplastante, Presa (FOR = 20), Veloz como el Rayo, Regeneración (2 PG / asalto), Sexto Sentido, Acechante (12), Vigor Sobrenatural, Piel Dura, Trepamuros.

Recompensas: Gloria 400, Sabiduría 30.

Las Dos Fuerzas

Pero antes de que tenga lugar el Combate Final, el Maze Master deberá calcular los respectivos **Factores de Combate** totales de la Horda del Minotauro y los Aliados de Rea, teniendo en cuenta los Conteos de Bajas respectivos (ver p 30).

La Horda del Minotauro

En conjunto, la Horda del Minotauro tiene una Fuerza de Batalla de **300**. Este total es igual a la suma de la Fuerza de Batalla de cada grupo de la Horda:

Ogros: Hay de veinte a treinta Ogros en la Tumba. Juntos representan una Fuerza de Batalla de 20.

Hombres Jabalí: Este grupo incluye a los guerreros Hombres Jabalí de Ofión así como a todos los otros Hombres Jabalí de la Tumba, para un total de cincuenta y una Fuerza de Batalla de 60.

Licanos: Son de lejos los Hombres Bestia más numerosos en la Tumba – hay entre sesenta y setenta dispersos por las ruinas, más casi una docena bajo el yugo del Señor de las Bestias. Estos muchos cabezas de perro representan una Fuerza de Batalla total de 60.

Tragos: Los guerreros mejor equipados de la Horda. El Minotauro puede contar con cuarenta o cincuenta cabezacabra, que tienen una Fuerza de Batalla de 60.

Esqueletos: Hay unos veinte Esqueletos al servicio de Ofión el Dragón. Tienen una Fuerza de Batalla total de 20 pero *no* se unen a la Horda si Ofión está muerto.

Ofión: El Dragón representa una Fuerza de Batalla de 20 por sí solo. Si muere, sus Esqueletos no tomarán parte en el Combate Final; sus Guardias Hombres Jabalí sí se unirán a los otros miembros de su raza, como se detalla arriba.

Arpías: Incluyen a las Arpías de Ahrak así como a las que están bajo el mando del Señor de las Bestias, para un total de quince a veinte Arpías. Esta fuerza aérea representa una Fuerza de Batalla total de 30 pero no se unirán al Combate Final si la Reina Arpía Ahrak ha muerto.

Señor de las Bestias: Incluye al Señor de las Bestias y sus fieras – una docena de Lobos Bicéfalos y el Cerbero de la sección 26. Él y sus mascotas representan una Fuerza de Batalla de 30, pero ninguna se unirá al Combate Final si su Señor murió durante la aventura.

Estos valores de Fuerza de Batalla se verán reducidos según el Conteo de Bajas llevado por el Maze Master durante el transcurso de la aventura (ver p 30):

Criaturas	Fuerza de Batalla	
Ogros	**20**	-1 por Ogro muerto
Hombres Jabalí	**60**	-1 por muerto
Licanos	**60**	-1 por Licano muerto
Tragos	**60**	-1 por Trago muerto
Ofión	**20**	
Esqueletos (1)	**20**	-1 por muerto
Arpías (2)	**30**	-2 por Arpía muerta
Señor de las Bestias (3)	**30**	-2 por Lobo B. muerto

(1): Si Ofión murió, ningún Esqueleto se unirá al combate.

(2): Si Ahrak la Reina Arpía murió, ninguna Arpía se unirá al combate.

(3): Si el Señor de las Bestias murió, ninguna de sus mascotas se unirá a la lucha. Si él vive pero su Cerbero murió, resta -5 a la Fuerza de Batalla.

Ejemplo

Supongamos que nuestros valientes héroes tienen el siguiente conteo de bajas: 7 Ogros, 14 Hombres Jabalí, 16 Licanos, 8 Tragos, 7 Esqueletos, 8 Arpías (incluyendo a Ahrak la Reina Arpía), 4 Lobos Bicéfalos y el propio Señor de las Bestias. Veamos lo que afecta esto a las fuerzas de la Horda del Minotauro.

Ogros: 20-7 = **13**, **Hombres Jabalí:** 60-14 = **46**, **Licanos:** 60-16 = **44**, **Tragos:** 60-8 = **52**, **Ofión:** El Dragón aún vive (**20**), **Esqueletos:** 20-7 = **13**, **Arpías:** Puesto que mataron a Ahrak, su Fuerza de Batalla se reduce a 0, **Señor de las Bestias:** Ya que le mataron, ni el Cerbero ni sus Lobos Bicéfalos se unen al Combate Final (0).

Esto resulta en una Fuerza de Batalla de la Horda del Minotauro de 13+46+44+52+20+13 = 188. Comparado con la Fuerza de Batalla de 300, significa que los esfuerzos de los héroes han debilitado las fuerzas del Minotauro en más de un tercio. Cuando el Maze Master narre el Combate Final, indicará la ausencia de las Arpías y las mascotas del Señor de las Bestias (así como la presencia de Ofión el Dragón Negro).

Los Aliados de Rea

Los Aliados de Rea tienen una Fuerza de Batalla de **150**, que se distribuye entre los diferentes grupos de criaturas, como se lista abajo. Estas figuras representan las fuerza *potenciales* de Rea; cualquier criatura que muera durante el transcurso de la aventura no podrá participar en el Combate Final. Además, muchos de estos seres sólo se unirán a la batalla si los héroes han conseguido la Bendición de Rea, como se detalla más adelante.

Las Serpientes de la Tierra Oscura: Este grupo de criaturas únicas incluyen a las Serpientes Marrón, Bicéfala, de la Noche, Estridente y de Bronce. Cada una tiene una Fuerza de Batalla de 5, para un máximo combinado de 25. Las Serpientes sólo tomarán parte en la batalla si los héroes han conseguido la Bendición de Rea – excepto la Serpiente Marrón que *siempre* se unirá a la batalla.

Hombres Salvajes: La tribu puede reunir una fuerza de unos veinte guerreros, lo que representa una Fuerza de Batalla de 20. Lucharán bajo el mando de Org, a menos que muriera en el escenario (en cuyo caso lucharán para vengarle).

Trogloditas: La Tribu Sangrenegra puede reunir una fuerza de unos cuarenta guerreros, que representa una Fuerza de Batalla de 45. Ancpah el Lagártido está demasiado malherido para tomar parte en la lucha pero inspirará a sus guerreros con una vibrante última arenga.

Glaurón el Dragón: Él solo representa una Fuerza de Batalla de 15.

Grifos: La manada de grifos de Foeles puede reunir hasta cuatro Grifos listos para el combate. Junto a su líder Grifón, representan una Fuerza de Batalla de 12 (2 por cada Grifo y 4 por el propio Foeles).

Cíclopes Menores: Hasta tres Cíclopes Menores se pueden unir a las fuerzas de Rea en el Combate Final (siempre que sigan vivos): Rodón y Bufelión (de la sección 157) y Melandro el Herrero (de la sección 93). Cada Cíclope representa una Fuerza de Batalla de 3, para un total máximo de 9.

Coloso de Bronce & Guerreros de Hierro: Si los héroes tienen la Joya de Maestría Animada, pueden usarla para tener el control del Coloso de Bronce de la sección 90 (siempre que siga vivo) y unirlo a las fuerzas de Rea. En este caso, el Coloso vendrá con una pequeña fuerza de diez Guerreros de Hierro. Juntos, representan una Fuerza de Batalla de 24 (2 por cada Guerrero de Hierro y 4 por el propio Coloso de Bronce).

Las fuerzas de los Aliados de Rea también pueden verse afectadas por el Conteo de Bajas de los héroes:

Criaturas	Fuerza de Batalla
Serpientes	**25** (5 por cada Serpiente)
H. Salvajes	**20** -1 por muerto
Trogloditas	**45** -1 por muerto
Glaurón (1)	**15**
Grifos	**8** -2 por Grifo muerto
Foeles	**4**
Rodón	**3**
Bufelión	**3**
Melandro	**3**
Coloso (2)	**4**
G. de Hierro (2)	**20**

(1): Glaurón, el Dragón de la Grieta, sólo se unirá a la lucha si Ofión el Dragón Negro, su archienemigo, participa en la batalla.

(2): El Coloso de Bronce sólo se unirá a la lucha si los héroes le controlan con la Joya de Maestría Animada. Estará acompañado por diez Guerreros de Hierro, que no se unirían a la batalla de otro modo.

La Última Batalla

En lugar de resolver la batalla con las reglas opcionales de Combate de Masas del *Companion de M&M*, el Maze Master debería centrar su atención en los PJs (que son, después de todo, los héroes de la historia) y su combate heroico contra el Minotauro.

El Maze Master sólo necesita comparar los Factores de Combate totales de los dos ejércitos para ver cómo la batalla en curso afectará a la lucha de los héroes contra el Rey de los Monstruos.

Si los aliados de Rea tienen más Fuerza de Batalla total que la Horda del Minotauro: el Minotauro está sobrepasado y los héroes ganan un bono de +2 a sus ataque de Melé y a Distancia contra él.

Si la Fuerza de Batalla total de la Horda es similar al total de los Aliados de Rea (pero menos del doble), los héroes pueden enfrentarse al Minotauro en combate singular sin modificadores especiales ni interferencias externas.

Si la Fuerza de Batalla de la Horda es dos veces mayor a la de los Aliados de Rea, los héroes son abrumados y sufren un penalizador de -2 a sus tiradas de ataque de Melé y a Distancia contra el Minotauro pero no reciben daños colaterales.

Si la Fuerza de Batalla de la Horda es tres veces mayor a la de los Aliados de Rea, los héroes son abrumados y sufren un penalizador de -2 a sus tiradas de ataque de Melé y a Distancia contra el Minotauro. Además, por cada ataque del Minotauro, cada héroe sufre un ataque colateral cada asalto, a Iniciativa 10 y con un mod. de ataque de 0: tira 1d20, si iguala o supera la CDE en melé del héroe, recibe 1d6 de daño.

Si la Fuerza de Batalla de la Horda es cuatro veces mayor a la de los Aliados de Rea, los héroes se ven superados y sufren los mismos efectos que arriba, excepto que cada héroe recibe *dos* tiradas de ataque colaterales cada asalto: el primero a Iniciativa 15 y el segundo a Iniciativa 10. Ambos con mod de ataque de 0.

Si la Fuerza de Batalla de la Horda es cinco veces mayor a la de los Aliados de Rea, los héroes sufren los mismos efectos que arriba, excepto que cada héroe recibe *tres* tiradas de ataque colaterales cada asalto: uno a Iniciativa 20, otro a 15 y el tercero a 10. Todos con mod de ataque de 0.

Si la suerte está de su lado, y con ayuda de sus varios aliados, los héroes deberían poder matar al Minotauro. Si esto ocurre, los restantes miembros de su Horda se dispersan de inmediato, huyendo de la Tumba, perseguidos por los siervos de Rea... El poder oscuro del Minotauro ha sido destruido para siempre.

VII : LA ÚLTIMA TRAICIÓN

REGRESO A CORISTEA

Ahora que el Rey de los Monstruos ha muerto, los héroes pueden regresar a Coristea, portando el Cuerno del Minotauro para el Rey Belerofonte.

Si trabaron amistad con los Grifos de la sección 134, estos aparecen y se ofrecen para transportar a los héroes. Si no es así, Rea ordenará a los Grifos que transporten a los héroes.

Si Melaclea la Vidente sigue viva, llega y advierte a los héroes: su misión no ha terminado, pues el Rey Belerofonte será víctima de un asesino si no le salvan.

En cuestión de horas, los héroes volarán de regreso a Coristea.

EL HECHICERO

Parmenio, hermano de la Reina Parsifae, liberó al Minotauro con la ayuda de la Bruja Hekateria. Guió a los héroes a través de las Tierras Salvajes hasta la Tumba del Rey Toro, con la esperanza de que murieran allí dentro.

Ahora, se ha vuelto loco por los remordimientos y el miedo a ser descubierto. Recluta a sus amigos más leales y viaja a Coristea desde Tomis. Entra en el palacio usando sus poderes e intenta matar al Rey Belerofonte.

Cuando los héroes llegan a Coristea, encuentran los cadáveres de varios guardias y un hombre con máscara de toro. Si salen corriendo a los aposentos privados del Rey Belerofonte, hallarán a la Reina Parsifae defendiendo a su marido de un grupo de seis hombres con máscaras de toro cubriendo sus rostros. Cinco de ellos son Impostauros típicos (ver abajo sus estadísticas); el último es el propio Parmenio (sus estadísticas se repiten en la siguiente página) que oculta tras una máscara de minotauro su verdadera identidad.

Los cinco Impostauros atacan a los héroes mientras Parmenio intenta apartar a su hermana y matar al Rey Belerofonte. Si los héroes matan a los Impostauros en menos de seis asaltos, podrán combatir con el último hombre. Si le desenmascaran, verán que es Parmenio. La Reina Parsifae queda aturdida, y Parmenio usa este momento de sorpresa para intentar matar a Belerofonte con una última puñalada de su daga. Si los héroes no le detienen, mata al bondadoso Rey...

Impostauro

Taxonomía: Especial

Descripción: Toscos humanos que se enmascaran como Minotauros (gracias a sus convincentes mascaras cornudas) para aterrorizar la región y satisfacer sus propios impulsos bestiales – bajo su máscara…

Tamaño: Mediana

Ferocidad: Agresiva

Astucia: Alerta

Mística: Corriente

Movimiento: 18 m.

Iniciativa: 12

Melé: +2

Daño: 1d6 (maza u otra arma)

Clase de Defensa: 14 (yelmo minotauro)

PGs Totales: 8

Detección / Evasión: +2

Fortaleza Mística: 0

Habilidades Especiales: Cargar a la Batalla (Iniciativa 14, Melé +4), Presa (FOR = 16).

Recompensas: Gloria 25.

Estos cinco matones son seguidores de Parmenio que comparten el mismo odio de su amo por el Rey Belerofonte y los colonos de Coristea. No saben que el responsable de la liberación del Minotauro y su Horda es Parmenio; creen que Parmenio odia a Belerofonte simplemente porque es un monarca extranjero "que no sabe nada sobre Proteus".

¡Cuidado con los Impostauros!

Parmenio está loco y culpa a la Reina Parsifae por todo lo ocurrido. Cree que Parsifae no debería haberse casado con el Rey, un extranjero para Proteus, y afirma que este simple acto trajo la condenación a Proteus.

Parmenio

Cazador Nivel 1 / Hechicero Nivel 3 *

For = 12	**Hab = 15**	**Ing = 17**
Sue = 15	**Vol = 17**	**Gra = 10**
Iniciativa 15	CDE 14	PV Totales 14

Ataque Melé +4, Ataque a Distancia +7

Evadir Peligros +8, Fortaleza Mística +5, Vigor Físico +5, Proeza Atlética +4

Carisma Personal +5

Bono Cinegética +5

Puntería Mortal (+2 daño con armas de proyectil contra Bestias y Monstruos).

Armas: Arco, Lanza, Daga.

Otras Posesiones: Aljaba (12 flechas), 90 minas de plata.

Carga total = 14 (con armas)

Reino de la Magia: Hechicería *

Don Psíquico +6, Fuerza Mística 18, Poder total 15.

** Parmenio no puede usar poderes de Magnitud mayor a 3. Sus poderes quedan limitados a Confusión, Ilusiones y Enmascarar. Ver **Parmenio el Medio Hechicero** en p 14 para más detalles.*

EL GRAN BANQUETE

Consiga Parmenio matar al Rey Belerofonte o no, el mágico Cuerno del Minotauro restablecerá al rey, incluso de la muerte. El Rey decide mantener la traición de Parmenio en secreto. Oficialmente, murió luchando por proteger a su hermana de los asesinos.

La Reina y el Rey dan un gran banquete en honor a los héroes. La Reina está triste por las acciones de su hermano, pero ver a su Rey vivo y fuerte de nuevo le ilumina el rostro.

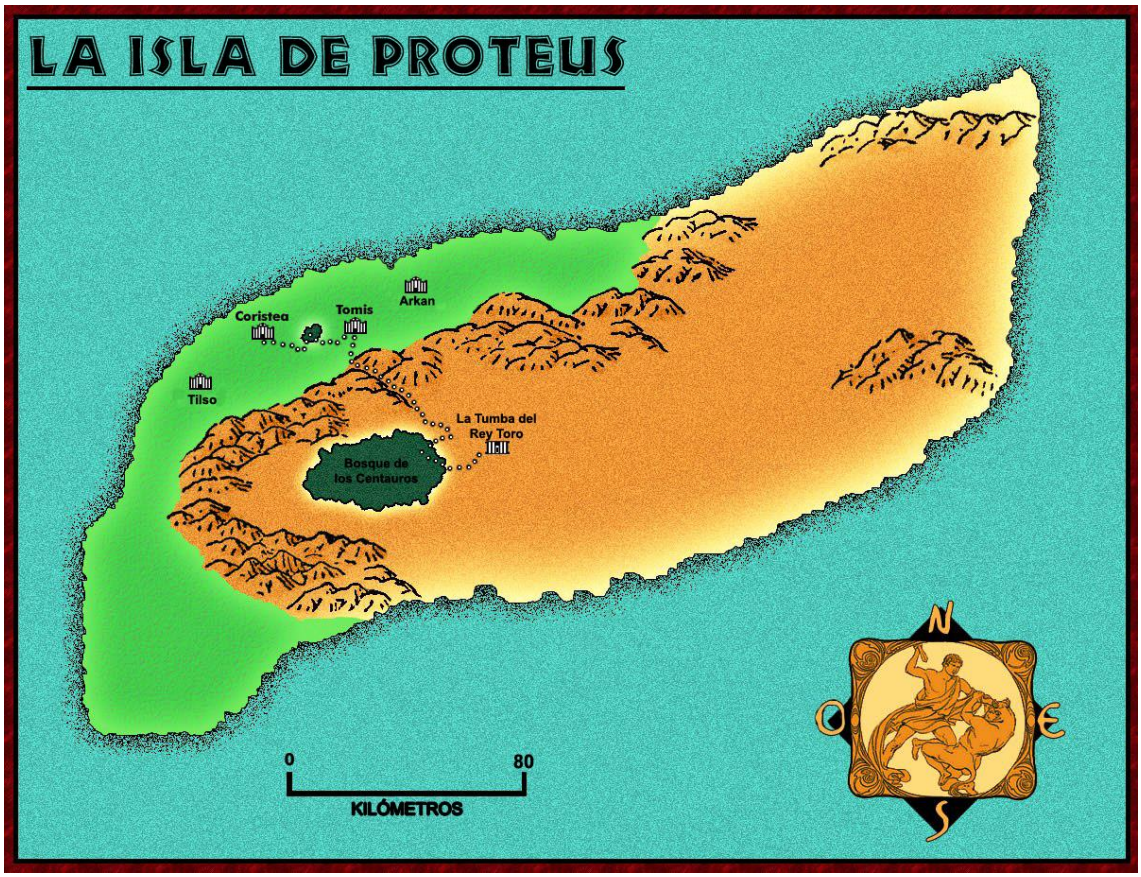
Las gentes y nobles de Coristea aclaman a los héroes. El Rey les concede tierras en Coristea y el estatus de Nobles. El Rey Belerofonte les ruega que se queden en Coristea como sus consejeros y acompañantes, pues la gran ciudad de Coristea sin duda necesitará de su ayuda en el futuro.

Pero eso es el futuro, y en el presente, los personajes son Héroes de Coristea y deberían regocijarse con su duramente ganada nueva Gloria, Sabiduría o Experiencia.

El Fin (¿?)

Apéndices

MAPA DE LA ISLA DE PROTEUS



Nota: *Puedes hallar una copia más grande del mapa (formato JPG) en la web de* ***Mazes & Minotaurs****.*

El mapa de arriba muestra la isla de Proteus, con la siguientes localizaciones:

1: Coristea

2: Tomis

3: La Tumba del Rey Toro

4: Arkan

5: Tilso

6: Bosque de los Centauros

El rastro que se muestra en el mapa indica el camino que siguen los héroes desde Coristea hasta la Tumba del Rey Toro.

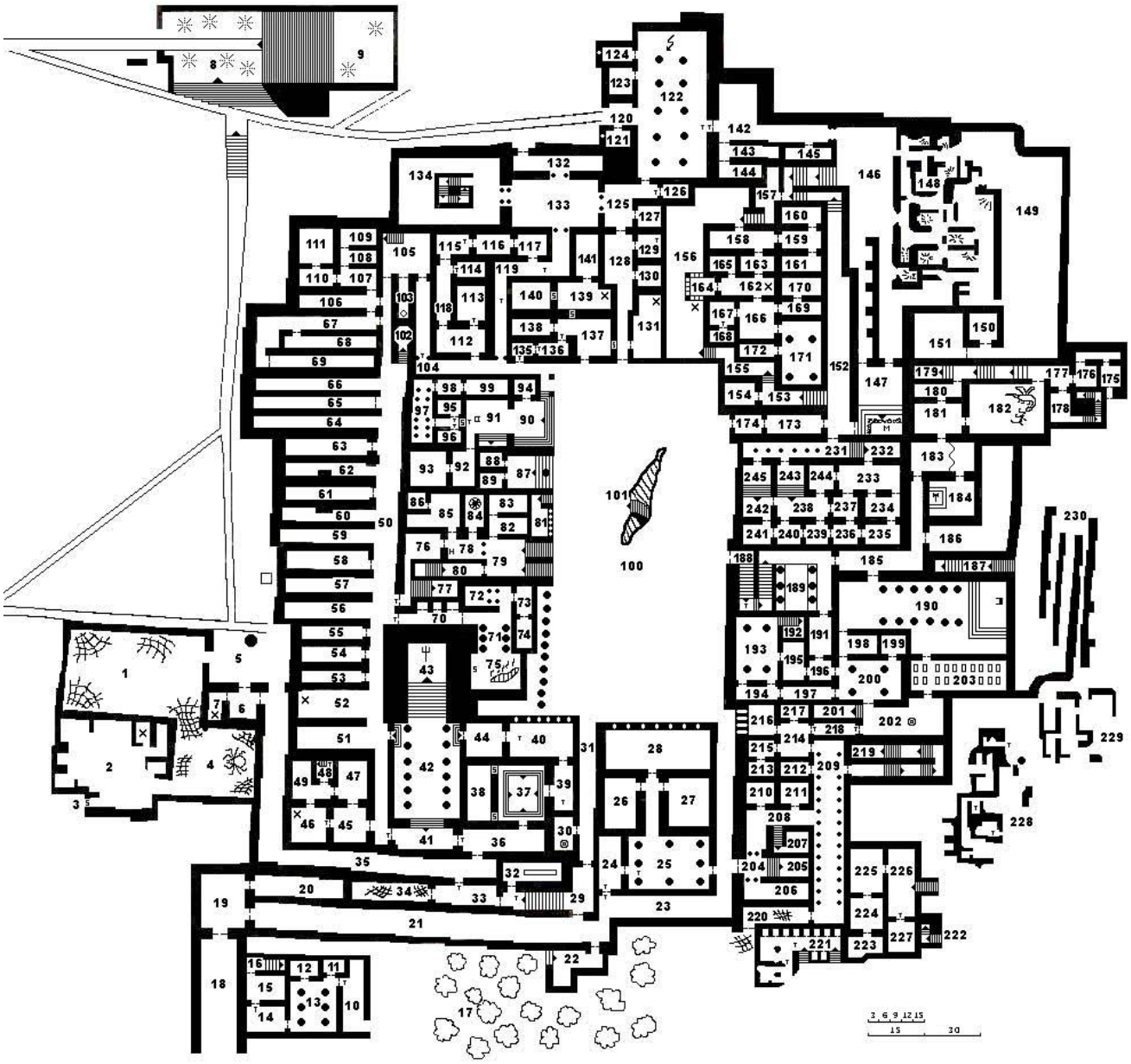
Entre Coristea y Tomis está el bosque sagrado donde los héroes combaten con el Toro Mágico (ver capítulo IV).

La gran zona verde corresponde con las partes de Proteus que aún siguen fértiles, sin que el hechizo del Caos que destruyó la antigua civilización Proteana les haya afectado. Está separada por una línea de colinas de las tierras corruptas por el Caos (en marrón).

MAPA DE LA TUMBA DEL REY TORO

Los números mostrados abajo en el mapa corresponden a las Secciones detalladas en el escenario. Las escaleras tienen un triángulo que apunta arriba; las puertas secretas se marcan con "S" en el mapa.

Nota: *Puedes hallar una copia más grande del mapa (formato JPG) en la web de* ***Mazes & Minotaurs****.*



LA CAiDA DE PROTEUS

La verdadera historia del Rey Toro, su trágico destino y la condenación que llegó a Proteus

En tiempos antiguos, antes de la Era de la Magia, Proteus fue la cuna de una de las primeras civilizaciones humanas. Muchas aldeas de cazadores, pastores y pescadores estaban unidas bajo un hombre. Él fue el primero que sacrificó un toro a los todopoderosos dioses y por eso se le dio el nombre del Rey Toro. Los dioses le recompensaron con dones de poder, sabiduría y longevidad. Construyó el palacio del Rey Toro en el centro de Proteus y desde allí gobernó.

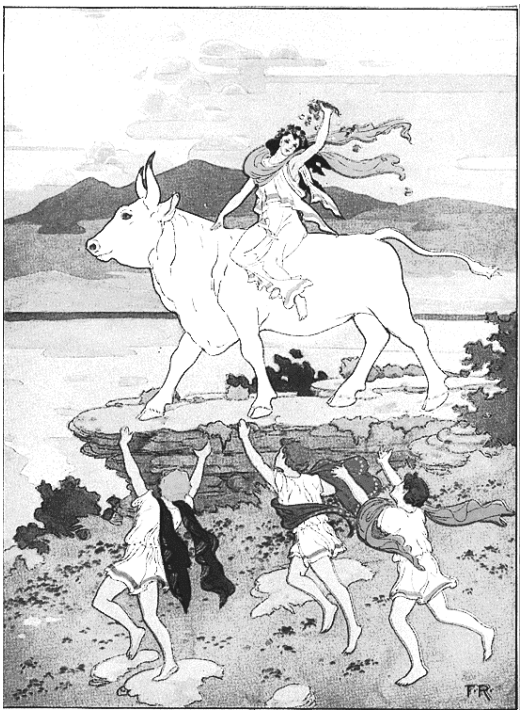
El Rey Toro reinó mucho tiempo, y su reino creció y se extendió. Sus barcos, benditos por Poseidón, traían extrañas mercancías de tierras lejanas, y ayudó a los Proteanos a construir puestos comerciales y pequeñas ciudades en las tierras que rodean el Mar Medio.

Pero al fin llegó la hora de la muerte para el Rey Toro. Había vivido mucho, bendito por los dioses, pero incluso los humanos más grandes deben morir. Habló con los sacerdotes de Hades, para llegar a un acuerdo con el Dios del Inframundo, pero los sacerdotes le contestaron que no podían cambiar el destino de los hombres.

El Rey Toro envió emisarios y aventureros a cada rincón del mundo para buscar un modo de ganar la inmortalidad, pero ninguno la encontró.

Entonces, en una noche sin luna, una anciana se acercó al Rey, y le habló de un poder mayor incluso que el de los Dioses. Le habló del Caos, el poder que existía antes que Zeus y sus Dioses Olímpicos, antes que Cronos y los Titanes, incluso antes que Gea la Tierra y Urano el Cielo. Al Caos no le afectaba el Tiempo, el poder de Cronos y era más antiguo que Hades y el Inframundo. El Caos podría volver inmortal al Rey Toro, por un pequeño precio…

La anciana susurró sus viles palabras de ruina y corrupción en los oídos del Rey Toro. Aceptó desesperado, y la condenación cayó sobre él y su propio reino.



Una doncella cabalgando un toro de sacrificio

Una visión idílica de la antigua Proteus

El Rey Toro siguió las instrucciones de la anciana y usó un hacha retorcida para matar a sus doce hijos, y un poderoso hechizo cayó sobre la tierra. El Caos fue liberado en Proteus, y todos en el palacio murieron en pocos segundos. El inmundo conjuro reptó sobre colinas y llanuras y la mayoría de las gentes de los pueblos cercanos mutaron por este poder…

El Caos dio poder a la bestia dentro de cada persona y les convertió en Hombres Jabalí, Licanos, Ogros, Tragos, y todo tipo de Hombres Bestia. Sólo aquellos de fuerte voluntad, respetuosos con los Dioses, no se vieron afectados, pero la mayoría murieron a manos de sus parientes.

En algunos lugares, la propia esencia del Caos entró en el mundo, e inmundas criaturas surgieron de las heridas de la Creación para extender la muerte y la destrucción en el mundo de los hombres.

La corte del Rey Toro en tiempos pasados

El Rey también cambió, transformándose en una gran bestia, el Señor de los Minotauros, inmortal Rey de los Monstruos.

La anciana rió, y se reveló como una malvada Bruja. El mutado Rey Toro intentó matarla, pero la Bruja huyó y el monstruo no pudo alcanzarla.

El Rey Toro estaba atrapado en el cuerpo del Minotauro, que era su propia naturaleza bestial. El dolor y odio por sí mismo que sintió el Rey Toro le instaron a irse del palacio, que ahora era una tumba, para vagar por los campos. Allí, unió bajo su liderazgo a Hombres Bestia, Monstruos y otros seres malignos, pues aún era un Rey, aunque ahora de los Monstruos y del Caos.

La Horda del Minotauro marchó a la costa de Proteus desde las tierras centrales, para matar al resto de humanos que habían ido hasta allí, huyendo del hechizo del Caos.

Y en la costa de Proteus, la Horda del Minotauro les encontró, pero no sin líder. La única hija del Rey Toro estaba cazando en las tierras salvajes, lejos del palacio, cuando se desató el poder del Caos, y no le afectó. En la costa de Proteus unió a los últimos humanos para hacer frente a la Horda del Minotauro, rogó a los Dioses, y los Dioses respondieron, enviándole la mágica Labrys, el Hacha Sagrada.

Armada con la Labrys, la princesa luchó con la bestia en la que se había convertido su padre. Finalmente le dio muerte, liberando el espíritu del Rey de la prisión de su cuerpo mutado.

El cuerpo del Minotauro, la mitad bestial del Rey Toro, no murió realmente, gracias al poder del Caos, pero fue encerrado en el Tártaro para toda la eternidad.

Al espíritu del Rey Toro, su mitad humana y racional, se le dio la tarea de juzgar a las almas de los muertos de su antiguo palacio, que ahora era la Tumba del Rey Toro, una entrada al Inframundo.

A la hija del Rey se le dio la tarea de proteger la Labrys, y dársela a los héroes apropiados si algún día el Señor de los Minotauros era liberado de nuevo en las tierras de los hombres.

La gran civilización de Proteus había sido destruida, y sólo unas diminutas aldeas sobrevivieron en las costas de la isla.

Los Hombres Bestia y Monstruos que casi habían sido exterminados, medraron en la tierra central, pero sin su gobernante, el Rey de los Monstruos, no podían escapar de allí para destruir a los habitantes humanos de Proteus.

Sin embargo, siglos más tarde, una vieja mujer encontró a un joven príncipe, y de nuevo engañó a un hombre de sangre real para desatar al Caos y liberar al Rey de los Monstruos, para que éste pudiera completar el inmundo trabajo que el Caos había dejado sin finalizar.

Ruinas antiguas de una olvidada era de esplendor

Reglas Adicionales

TRAMPAS

Las siguientes reglas son una versión reducida de las que puedes encontrar en el *Companion de Mazes & Minotaurs* (capítulo IV), que incluyen tablas de generación de trampas y reglas para trampas especiales.

Características de las Trampas

Tipo: Una trampa puede ser una trampa interior o exterior. Esta distinción es muy importante en lo que respecta a Ladrones y Cazadores (ver abajo).

Efecto: Cada trampa tiene un efecto concreto: la víctima puede caer en un pozo, pincharse con una aguja envenenada, terminar enterrado bajo una avalancha de rocas, etc. Hay cinco efectos de trampas básicos: daño directo, caída, veneno, aplastamiento y encierro. Ver abajo para más detalles sobre estos efectos.

Rangos: Una trampa tiene dos valores: valor de Ocultación, que refleja cuán difícil es detectarla, y valor de Peligro, que refleja lo difícil que es evitarla. Ambos van de 15 a 20 y actúan como números objetivo, como se detalla abajo.

Detectando Trampas

Las trampas sólo pueden detectarlas aquellos que estén buscándolas activamente. Los personajes distraídos las activan automáticamente en cuanto realicen el movimiento o acción requeridos.

Para detectar una trampa se requiere una tirada de detección exitosa realizada contra un número objetivo igual al valor de Ocultación de la trampa.

Los Ladrones y Cazadores añaden de forma normal sus valores de Latrocinio y Cinegética a todas sus tiradas de detección. En lo que respecta a las trampas, los Maze Masters pueden querer restringir el bono de los Ladrones para las trampas interiores y el de Cazadores para las exteriores, para reflejar la habilidad especializada de cada clase.

Si se detecta una trampa con éxito, el personaje podrá advertir su presencia y su funcionamiento general, lo que normalmente le permitirá evitarla no realizando la acción que activaría la trampa.

¿Conseguirá su tirada de detección Krondar el Bárbaro?

Evadir Trampas

Las trampas que no sean detectadas con éxito se activarán para la primera víctima aplicable.

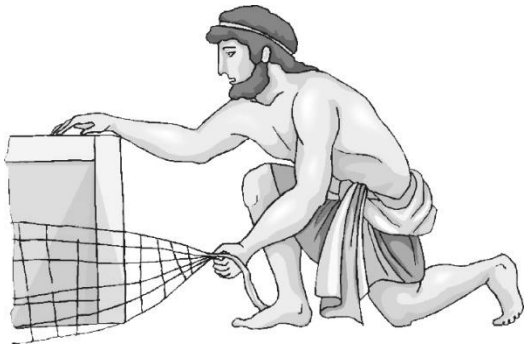
A ésta se le concede una oportunidad de hacer una tirada de Evadir Peligros contra un número objetivo igual al valor de Peligro de la trampa.

Los Ladrones y Cazadores *no* añaden su bono de Latrocinio o Cinegética a las tiradas de Evadir Peligros que realicen para evitar trampas no detectadas.

Una tirada con éxito implica que el personaje ha conseguido evitar la trampa en el último segundo. Una fallida implica que no estaba atento o no lo suficiente para evitar la trampa: ver *Efectos de Trampas* más abajo.

Dependiendo del tamaño y funcionamiento de la trampa, sus efectos podrán aplicarse a una única víctima o a alguien dentro de un área, etc. Tales especificaciones dependen de los rasgos físicos del entorno y se dejan a discreción del Maze Master.

La mayor parte de las trampas son mecanismos de un único uso: en otras palabras, sólo funcionan una vez y tienen que reiniciarse o rearmarse para poder funcionar de nuevo.



Mmmh… Me pregunto cómo funciona… (famosas últimas palabras)

Efectos de las Trampas

Las trampas pueden tener varios efectos cuando se activan:

Daño Directo

La víctima sufre 1D6 puntos de daño, por estacas, cuchillas, jabalinas, etc.

Caída

La víctima cae unos 3 metros y sufre 1D6 puntos de daño. Este efecto puede combinarse con el Daño Directo de arriba (para 2D6) si la víctima cae sobre estacas, puntas de lanza, etc.

Aplastamiento

La víctima queda enterrada bajo rocas que caen, aplastado por una roca enorme, una puerta sin goznes, etc. para 2D6 puntos de daño.

Encierro

La víctima queda atrapada en un espacio cerrado, sin salida natural aparente... Ésta puede combinarse con Aplastamiento o Caída.

Veneno

La víctima se pincha con una aguja, cuchilla, etc. envenenada. Los efectos de este veneno pueden definirse como por la habilidad Veneno de algunas criaturas (ver *Guía del Maze Master* Pág. 21).

Este efecto puede combinarse con Daño Directo, en la forma de unas estacas, puntas de lanza, cuchillas, etc. impregnadas de veneno.

Desactivar Trampas

Cuando detectan una trampa, los personajes averiguan qué movimientos o acciones las activan (y así pueden evitar hacer esas acciones)

En muchos casos, esto implica que los personajes no pueden tomar cierto curso de acción (como abrir un cofre de tesoro o cruzar a través de una entrada) a menos que la trampa sea desactivada.

Los Ladrones y Cazadores son los únicos personajes que pueden intentar desactivar trampas. Los Ladrones sólo pueden desactivar trampas interiores, mientras que los Cazadores sólo pueden desactivar trampas exteriores.

En el contexto de estas reglas, «desactivar una trampa» significa neutralizarla o retirarla, según como funcione la trampa. Cuidado: intentar desactivar una trampa es una tarea muy peligrosa, incluso para Ladrones o Cazadores experimentados.

Para desactivar una trampa, el Ladrón o Cazador debe conseguir una tirada de Evadir Peligros contra un número objetivo igual al valor de Peligro de la trampa, según las reglas de *Evadiendo Trampas* (ver arriba). Un fallo tiene las consecuencias normales (la trampa se activa) pero si la tirada tiene éxito, la trampa se desactiva con éxito.

Si se falla, la trampa se activa pero al Ladrón o Cazador se le permite una tirada de Evadir Peligros contra el valor de Peligro de la trampa, según las reglas normales. Esta tirada no se modifica por el bono de Latrocinio o Cinegética del PJ, ya que el personaje falló en desactivar la trampa primero.

Fabricar Trampas

Con el equipo y tiempo necesarios, Cazadores y Ladrones pueden construir y colocar las mismas trampas que puedan desactivar (es decir, Trampas Interiores los Ladrones y Exteriores los Cazadores).

Estas trampas «caseras» tiene un valor de Ocultación y Peligro igual a (14 + nivel del PJ). Así un Cazador de nivel 4 podría crear trampas con un valor de 18.

Nueva Clase

TAUMATURGO

El Sabio Blanco, uno de los principales PNJs de esta aventura, pertenece a una clase de mago muy rara y poco corriente. Este Apéndice detalla esta clase y sus habilidades.

Los Taumaturgos son magos del tipo más raro: encantadores benevolentes y obradores de maravillas, que derivan sus poderes mágicos de su esotérico entendimiento de lo que ellos llaman la Esencia, la mística fuerza vital del universo que penetra en todo.

TAUMATURGO

Atributos Primarios: Ingenio y Voluntad

Restricciones de Género: Ninguna.

Puntos de Golpe Básicos: 8

Taumaturgia: La magia de los Taumaturgos les permite realizar todo tipo de milagros y prodigios manipulando lo que ellos llaman la "Esencia" – la fuerza vital del universo. Su talento mágico se llama Visión Arcana.

Visión Arcana = mod ING + mod VOL

Fuerza Mística= 12 + Visión Arcana

Poder inicial = (4 + mod. Voluntad)

Recuperar Poder: Los Taumaturgos recuperan su poder a un ritmo de (nivel) puntos por cada dos horas de profunda meditación sin ser molestados.

Beneficios del Nivel: Cada nivel por encima del primero da a un Taumaturgo +2 Puntos de Golpe, +4 puntos de Poder, +1 a Suerte y +2 a Voluntad, Ingenio o Gracia.

Restricciones: Los Taumaturgos nunca llevan ningún tipo de armadura de metal (incluyendo escudos o yelmos), ya que podrían perturbar su conexión mística con la Esencia del universo.

Deidad Patrona: Los Taumaturgos no tienen deidades patronas: para ellos, dioses y diosas son sólo manifestaciones de la Esencia, con vida y personalidad propias debido a la fe colectiva de sus adoradores. Quizás esto explica por qué ninguna deidad les socorrió cuando los Autarcas los aplastaron en la Era de la Magia…

Efecto de Reputación: Los Taumaturgos reciben su bono de reputación cuando tratan con PNJs Menores, como Hechiceros y Elementalistas.

Un sabio y benevolente Taumaturgo

En el mundo de Mythika, la Taumaturgia es un arte mágica perdida (lo que convierte al Sabio Blanco en un personaje único); los Taumaturgos aparecieron en los primeros días de la Era de la Magia pero fueron rápidamente destruidos o corrompidos por los Hechiceros Autarcas (ver *Guía del Maze Master*, p 12), que los veían como bobos ingenuos con una patética falsa ilusión de la armonía cósmica. Dicho esto, nada impide que los Maze Masters reintroduzcan la clase de Taumaturgo en su campaña como una clase viable de personaje jugador.

Poder Taumatúrgicos

Magnitud 1: Hágase la Luz

Este poder permite a un Taumaturgo crear un globo de luz mágica blanca en la punta de su bastón o un aura alrededor de su persona, como un halo. Esta brillante luz mágica puede iluminar una área circular con un radio igual a la Fuerza Mística del Taumaturgo x 0,3 m. y brillará durante un número de horas igual a la Visión Arcana del Taumaturgo.

Contrariamente a la luz de una antorcha, no puede apagarse por agua, viento u otra fuerza natural y también funcionará en oscuridad sobrenatural, como el *Eclipse Preternatural* invocado por un Elementalista de la Oscuridad (ver *Companion de Mazes & Minotaurs*, p 27).

Además, los personajes nunca serán atacados por Sombras mientras mantengan la luz.

Si la Luz se crea en la punta del bastón, continuará brillando incluso en ausencia del mago, hasta un número de horas igual a su Visión Arcana – a menos que el mago muera, en cuyo caso la Luz expira con él.

Magnitud 2: Muro de Fuerza

Este poder permite al Taumaturgo erigir una barrera invisible de fuerza defensiva ante él. La barrera tiene forma de rectángulo con una altura máxima igual a la Fuerza Mística del mago x 0,3 m. y el doble de largo.

Ninguna fuera física puede traspasar el Muro; detendrá todo ataque de melé o a distancia, así como manifestaciones Elementales pero no ataques místicos como Ira Divina, Ataques Psíquicos, etc. El Muro mismo no puede ser dañado por nada.

La base del Muro puede colocarse a 3 m. de donde se encuentre el mago pero no puede alzarse por encima del suelo.

Una vez creado, un Muro no puede moverse de donde se encuentra durante un número máximo de asaltos de combate igual a la Visión Arcana del mago, durante los cuales éste deberá estar totalmente concentrado y no podrá usar ninguno de sus otros poderes. Traspasado este límite de tiempo, el Muro desaparecerá; erigir un nuevo Muro llevará un asalto completo (y el gasto habitual de 2 puntos de Poder). El Muro también desaparece si su creador muere, resulta herido, seriamente distraído, etc.

Magnitud 3: Restauración

Este poder permite al Taumaturgo curar la heridas de un individuo al instante imbuyendo al sujeto con la energía vital de la Esencia.

El mago podrá curar a cualquier ser que pueda tocar, incluyéndose a sí mismo. Cada uso de este poder cura al instante un número de PGs igual a 1D6 + la Visión Arcana del Taumaturgo.

Magnitud 4: Ataque Arcano

Este poder sólo funciona contra otros magos o criaturas que fueron animadas por la magia o estén imbuidas con energías místicas; esto incluye a todos los Espíritus y Animados, así como otros seres con Poderes Psíquicos. Permite al mago dañar a su objetivo al manipular y desestabilizar su propia energía mística.

En juego, este ataque mágico no requiere tirada de ataque y tiene un alcance de 6 m; si la víctima designada falla una tirada de salvación de Fortaleza Mística, recibe un daño de (1d6 + Visión Arcana).

Magnitud 5: Sirviente Animado

Este poder permite al Taumaturgo ligar a un Animado permanentemente a su servicio.

Para ello, el mago debe tener al objetivo elegido a 3 m.; si el Animado falla su tirada de Fortaleza Mística, se queda ligado para siempre a la voluntad del Taumaturgo, obedeciendo sus órdenes (incluso las suicidas) como un títere.

Si el Animado tiene éxito en su tirada de salvación de Fortaleza Mística, ataca al mago de inmediato, intentando matarle antes de que pueda realizar otro intento de control.

Hay un límite al número de Animados que puede tener como sirvientes un Taumaturgo.

Este límite depende de la Visión Arcana del mago y el Tamaño de los Animados: cada Animado Pequeño vale 1 punto, los Medianos 2, cada Grande 4 y los Gigantescos 8 puntos.

Así, un Taumaturgo con una Visión Arcan de 8 podrá controlar ocho Animados Pequeños, cuatro Medianos, dos Grandes o un único Animado Gigantesco (como un Titán de Madera o una Estatua Titánica) o cualquier otra combinación equivalente.

El Taumaturgo puede liberar a cualquier Animado en cualquier momento pero es una decisión arriesgada, ya que los animados previamente esclavizados normalmente se volverán contra su antiguo amo y el mismo Taumaturgo no le podrá esclavizar de nuevo. La muerte del mago también libera a todos los Animados Sirvientes de su encantamiento.

Magnitud 6: Chispa de Vida

Con este poder, los Taumaturgos pueden conseguir el milagro definitivo – devolver a la vida a una persona muerta.

Esto se consigue devolviendo el equilibrio Esencial del individuo recientemente muerto, imbuyéndole con el mismísimo poder de la vida.

Este poder no funcionará si el individuo ha muerto hace un número de asaltos de combate mayor que el bono de Visión Arcana del Taumaturgo o para personas que hayan muerto por causas naturales (como la edad avanzada) – en cuyo caso no hay “desequilibrio” que el mago pueda arreglar.

MAZES & MINOTAURS

LA TUMBA DEL REY TORO

Una Mega Aventura de Alto Nivel por Carlos de la Cruz Morales

Una siniestra maldición ha caído sobre la colonia de Coristea.

Antiguos poderes se han alzado, secretos olvidados han sido revelados y oscuros monstruos vuelven a amenazar las tierras de los hombres.

¿Podrán vuestros héroes desafiar los peligros y misterios de la Tumba del Rey Toro?

Para las Reglas Revisadas de Mazes & Minotaurs **JDR**

LGS