



EL TESORO PERDIDO (tercera parte): EL TEMPLO DEL MAR MUERTO

AQUELARRE ALMOGÀVERS

La saga llega a su fin. Ahora es cuando los personajes se encontrarán con una cruda y triste realidad. Después de tan largo viaje, de tantas penurias, sabrán que lo que estaban buscando no es la Santa Cruz, sino un fabuloso tesoro. ¡Qué pena!

POR ENRIC GRAU

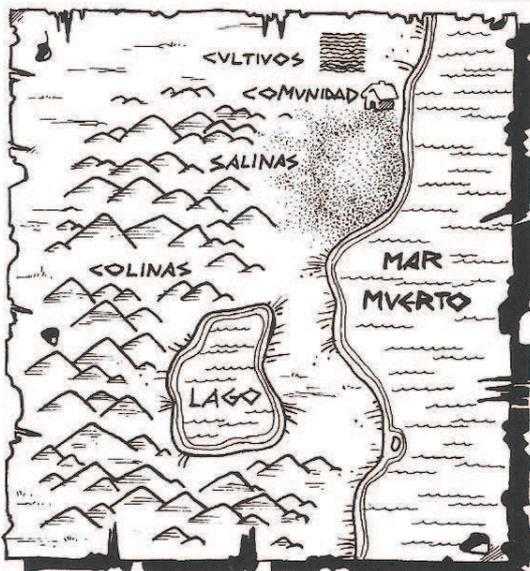


En el capítulo anterior dejamos a nuestros esforzados jugadores con un mapa, un medallón lleno de claves y la sugerencia de la presencia de la veracruz escondida en algún lugar de la zona. En este capítulo se supone que habrán llegado a las inmediaciones del Mar Muerto cumpliendo su "divina" misión.

Después de las múltiples peripecias que el Director de Juego haya tenido a bien prodigar, por fin han llegado a lo que parece ser el final de su viaje: el Mar Muerto. Delante suyo se extiende un paisaje desolado. Tierra yerma, escasos árboles de aspecto raquítico, y algunos arbustos arraigados al pobre suelo rocoso. El sol cae a plomo y el calor se desprende del reseco suelo haciendo agobiante la simple tarea de permanecer de pie. A pocos metros de distancia, siguiendo una ligera caída del abrupto terreno, empieza la línea de mar que se eleva hasta tocar al cielo azul, allá en la lejana línea del horizonte.

Los jugadores han llegado hasta allí siguiendo las instrucciones del mapa. Ni que decir tiene que la "precisión" de dicho mapa deja bastante que desear. Se impone, pues, un reconocimiento del terreno en la búsqueda de "algo" relacionado con las claves escondidas en el medallón. Recordemos cuales eran:

Símbolo del mercurio	(elemento agua)
Símbolo del hierro	(elemento tierra)
Símbolo del cobre	(elemento aire)
Símbolo del azufre	(elemento fuego)
Símbolo del oro	



El primer símbolo, mercurio, tiene relación con el agua. En la zona indicada hay una pequeña laguna de agua salada de unos 100 metros de diámetro. Esta situada entre un risco elevado de unos 50 metros y la costa del Mar Muerto. Su profundidad aumenta progresivamente a medida que nos adentramos en el agua hasta llegar a cinco metros a la altura del risco. Cuando la marea sube, las aguas del Mar Muerto rellenan la laguna manteniendo el nivel. O sea que este nivel oscila entre un máximo que coincide con la marea hasta un mínimo por la tarde, después de todo el día de evaporación. En concreto, durante la tarde de un día de luna

nueva (en un período de mareas bajas), se puede vislumbrar una entrada en el risco con una tirada sencilla de Descubrir. Para determinar cuanto falta para la luna nueva se tira un d20. El resultado son los días que faltan y también la penalización a la tirada. Además, la dificultad también depende de la hora del día: -1 por cada hora antes de las 6 de la tarde. La tirada se puede repetir una vez cada hora para cada personaje. El primer problema de los jugadores es cómo llegar hasta allí. La solución más directa podría ser nadando. Pero hay que recordar que en esa época la habilidad de nadar no era algo tan habitual como ahora. Así que, a menos que un personaje lo tenga especificado entre sus habilidades, en principio hay que suponer que nadie sabe. La otra posibilidad es la de utilizar una barca. Para ello habrían de pedirla o comprarla en algún pueblo cercano (construirla está fuera de toda cuestión ya que no hay ningún árbol útil en varios kilómetros a la redonda).

La comunidad judía

Por lo que saben de la región, hay una pequeña comunidad judía a poca distancia siguiendo la costa hacia el norte. La otra población más cercana se encuentra a más de cien kilómetros. La comunidad está compuesta por unos 20 miembros (todos hombres) y es una especie de monasterio o lugar retirado para la meditación. Viven de la pesca (aunque pescar en el Mar Muerto es algo difícil), y del cultivo de pequeños huertos (y no digamos cultivar en un desierto). Pero lo que realmente les mantiene vivos es el comercio de la sal que extraen de unas pequeñas salinas construidas hace cientos de años. Originalmente eran los guardianes de la entrada secreta pero con el tiempo se ha perdido ese conocimiento y actualmente sólo saben que la laguna "está prohibida o maldita" y que es mejor no acercarse a ella.

El problema para los jugadores es que el líder de la comunidad posee un antiguo conocimiento que se ha transmitido de jefe en jefe desde generaciones junto con el símbolo de su poder: una llave de hierro que lleva siempre colgada al cuello de forma bien visible. El hecho de poseer este secreto es lo que convierte en jefe al aspirante. Por eso ningún jefe ha dicho nunca en que consiste ese secreto. El paso de los siglos y los defectos inherentes a la trans-



MIEMBROS DEL COLECTIVO EREMITA

ALMOGÁVERS

DES: 12, AGI: 12, MEM: 12, ATE: 10, CON: 15, VOL: 10, FOR: F, GRA: G, ASP: N, CAR: N
 Capacidad de daño: 14
 Profesión: Mercenario
 Armadura: 2/7 y escudo

AQUELARRE

FUE: 15, AGI: 12, HAB: 12, RES: 15, PER: 10, COM: 12, CUL: 10
 Armas: Espada corta 50%
 Armadura: Escudo 40%
 Competencia: Esquivar: 60%

misión oral (cuchicheada al oído) han transformado las instrucciones respecto a no permitir el acceso a ningún no judío a la entrada del lago bajo pena de muerte hasta llegar a ser una especie de oráculo según el cual todo aquél que atravesase el lago estará maldito y será la perdición de todos. Si los jugadores les piden una barca para poder atravesar la laguna, el líder de la comunidad se opondrá abiertamente alegando que eso constituiría un sacrilegio ya que ellos no son judíos. Si los jugadores intentan tomar la barca por la fuerza, descubrirán con sorpresa que los pacíficos eremitas son en realidad fieros guerreros bien armados (ver características). Lo mejor sería robar la barca con nocturnidad y alevosía.

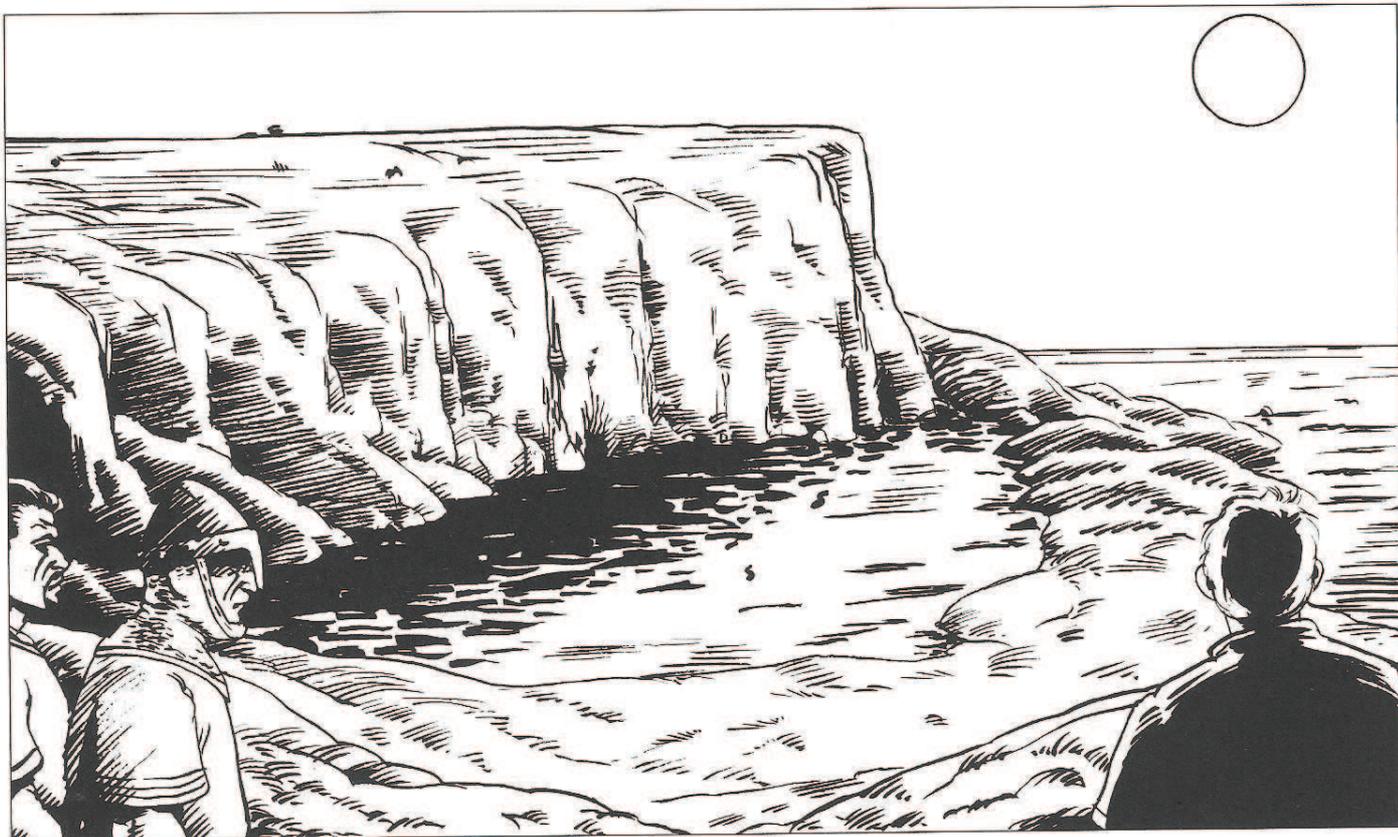
Más allá del lago salado

Suponiendo que los jugadores consigan llegar hasta la entrada en el risco, verán que hay unos escalones labrados en la roca que ascienden ocultos a un observador externo, hasta llegar a una puerta de hierro practicada en la pared (oculta a toda visión externa por los escarpados del risco). Si se fijan en la cerradura se darán cuenta de que la llave que la abre debe ser la que lleva el jefe de la comunidad colgada al cuello. Todo intento de abrir la puerta por la fuerza es inútil (aunque nada es imposible ya que a veces los jugadores pueden tener ideas ingeniosas y practicables). Intentar forzar la cerradura tiene una penalización de 20% a la tirada. Además hay un porcentaje igual al margen de fallo de que se rompa la ganzúa que se utilice. La otra opción es ir al pueblo otra vez para conseguir la llave. En ese caso, el Director de Juego habría de tener en cuenta la posibilidad de que se haya dado la alarma en la comunidad si los jugadores robaron la barca. Si es así e intentan un pequeño asalto tipo comando para robarle la llave al jefe las cosas podrían resultar un tanto peligrosas.

Pero no seamos pesimistas, confiemos en nuestros valientes personajes y supongamos por un momento que han superado todas estas dificultades y han abierto la puerta (que por cierto ha

de estar algo atascada después de varios siglos por lo que precisará de un buen empujón). Recordemos que éste es el segundo símbolo: una puerta de hierro en una pared de piedra (el elemento tierra). Pasando a través de la puerta, los jugadores llegarán hasta una gruta amplia que desciende en suave rampa inclinada. La oscuridad es total y es necesario el uso de algún sistema de alumbrado. Hay que tener en cuenta que el aire está algo enrarecido por lo que la respiración se hace difícil, y más con las antorchas encendidas.

La gruta continúa durante 500 m de vueltas y revueltas, hasta llegar a una gran caverna. En ella habitan varios cientos de murciélagos que huirán en desbandada asustados por la luz. Esto provocará un verdadero vendaval que apagará las antorchas con una probabilidad del 75%. De esa caverna salen multitud de túneles. Para saber cuál es el bueno habrán de razonar de acuerdo con la siguiente clave, el aire. Si esperan a que el viento se aquiete después del vendaval producido por los murciélagos, verán que hay una pequeña corriente de aire que hace inclinar ligeramente la llama de la antorcha. Siguiendo esta guía escogerán el túnel adecuado. El túnel se bifurcará varias veces, pero podrán seguir siempre la indicación de la corriente de aire. De hecho cada vez es más fácil ya que la corriente aumenta a medida que avanzan y, además, es





GUARDIAS ARMADURA

ALMOGÀVERS

DES: 12, AGI: 12, MEM: -, ATE: -, CON: -,
VOL: -, FOR: F

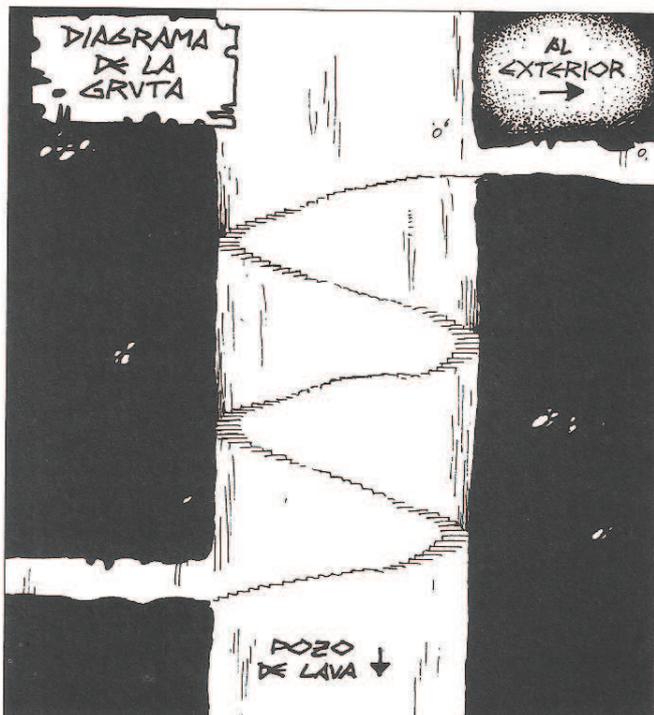
Capacidad de daño: Especial
Profesión: Competencias en armas
como el Mercenario
Armadura: 10/10 y escudo

AQUELARRE

FUE: 15, AGI: 12, HAB: 12, RES: , PER: -,
COM: -, CUL: -

Armas: Espada corta 50%
Armadura Armadura completa PROT: 10
RES: 300 y escudo 30%
Competencias -

cada vez más cálida hasta llegar a una temperatura de horno.. Hacia el final, la fuerza del aire es tan intensa que es imposible mantener ninguna antorcha encendida. Afortunadamente, dentro de la negrura más absoluta podrán percibir una suave luminosidad rojiza al fondo. Acercarse a esa luz es cada vez más costoso debido a la fuerte ventolera que pasa por el túnel, pero con esfuerzo es de suponer que nuestros aguerridos personajes llegarán a su objetivo. El túnel desemboca perpendicularmente en una inmensa gruta que cae a pico hacia las profundidades donde se puede observar claramente el característico color de la piedra fundida (al rojo vivo). Y, evidentemente, el calor proveniente de las profundidades que es insoportable.



En la unión del túnel y la gruta hay un pequeño saledizo o balcón que se prolonga en forma de cornisa adherida a las curvas de la pared de piedra. Este "camino" baja lentamente siguiendo las sinuosidades de la gruta. Parece la única vía o camino a seguir, pero es claramente peligrosa. Quizás hubo un día en que el acceso era más fácil pero ahora, debido probablemente a la erosión del aire, el camino está parcialmente roto en algunos tramos mientras que en otros tiene una inclinación de difícil equilibrio. Los personajes han de pasar totalmente pegados a la pared y habrán de hacer una tirada de Agilidadx3 cada tramo de 100 m. Fallarla significa hacer otra de Agilidadx4 para intentar agarrarse o caer al abismo (el director de juego puede tener en cuenta bonificaciones a las tiradas si los personajes sugieren un método más seguro para bajar). El recorrido total es de 600 m. Como el diámetro medio de la gruta es de 5 m y se bajan dos metros por cada vuelta, la bajada total en línea recta es de 80 m.

Después de estos 80 m se llega a otro túnel en la roca donde finaliza la cornisa. El camino sigue por ahí, dejando atrás la gruta, que continúa hacia abajo en una caída de unos 500 m. Avanzando a través de la roca llegarán hasta una ampliación del túnel que muestra algo increíble: la inmensa y majestuosa entrada de un templo de dimensiones colosales.

El templo perdido

En tiempos de la última rebelión de los judíos contra los romanos (allá por el año 66), un reducido grupo de sacerdotes encargados de preservar los tesoros del templo original decidió trasladarlo a un sitio seguro. Después de muchas cavilaciones, decidieron pedir ayuda a un conocido alquimista que vivía retirado en las orillas de Mar Muerto en busca del secreto de la vida eterna. Éste escuchó su demanda y les comunicó que conocía un lugar secreto al que nadie podría tener acceso sin su permiso. Dicho lugar se hallaba bajo tierra y el acceso era

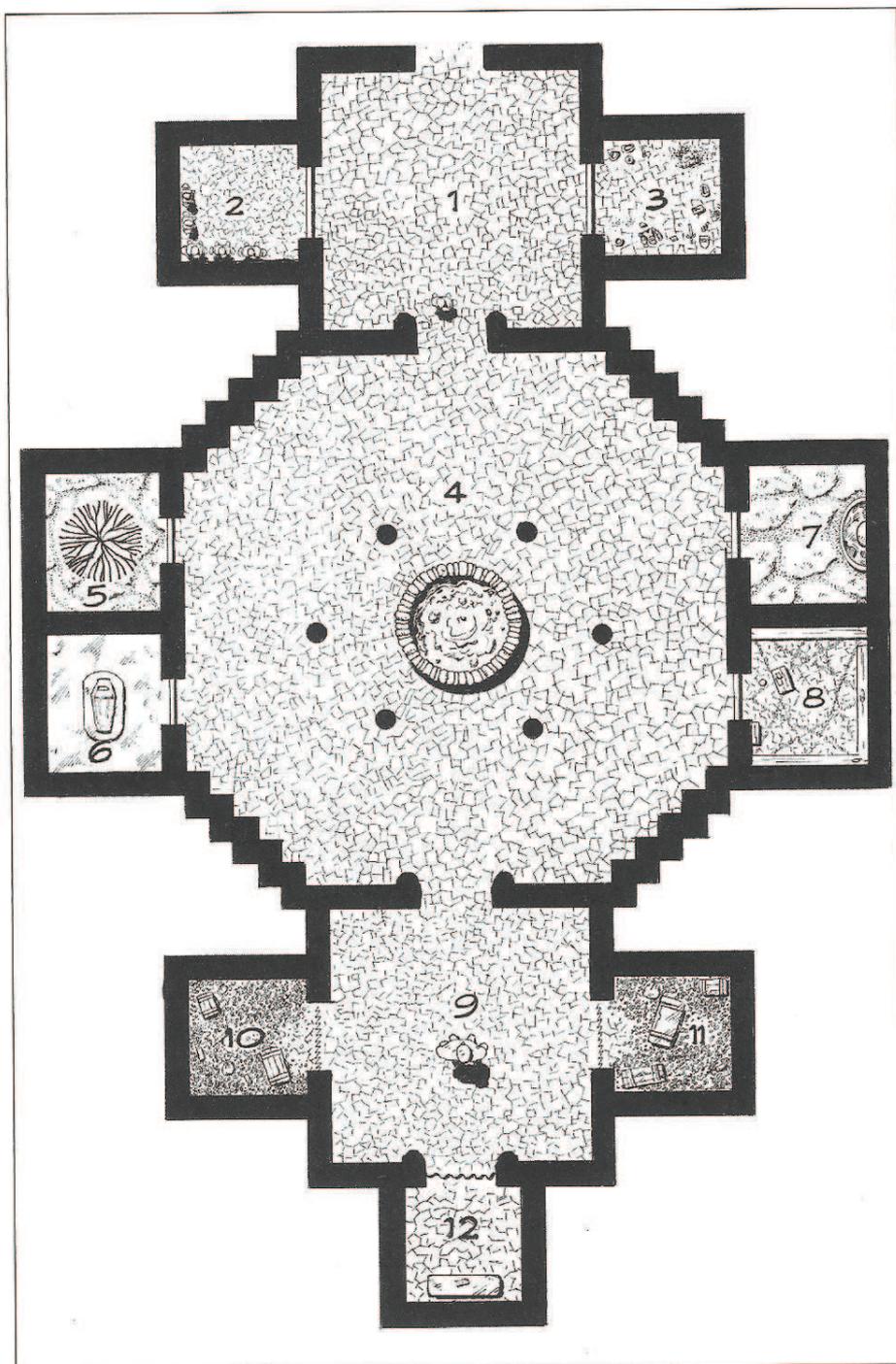
la entrada al risco que ya conocemos. Allí construyeron con ayuda de las artes mágicas del alquimista, un gran templo destinado a preservar los tesoros y conocimientos ocultos de manos de los romanos.

Así, establecieron una guardia permanente en el exterior que debía esperar la llegada de un alto dignatario del reino judío que se suponía que algún día volvería a existir. A él le conducirían hasta la entrada de la gruta y le darían la llave. El alquimista preparó un hechizo que le mantendría dormido hasta el día en que los judíos tuvieran de nuevo un reino propio. De esta manera les podría guiar en la obtención del antiguo saber.

Pero el curso de la historia les fue adverso y los judíos permanecieron sin patria durante siglos y siglos. Los guardias de la superficie perdieron la noción de su función y el alquimista quedó atrapado en su sueño.

A pesar de que han pasado más de 1000 años, la maquinaria mágica aún funciona, quizás con algunos fallos. En el templo, el suelo, las paredes y las columnas son de mármol. El suelo está enlosado formando complicadas formas geométricas. En las paredes el mármol es de un tono más oscuro y en las columnas negro. También hay ribetes plateados que bordean el suelo a una distancia fija, siguiendo el contorno de las aberturas de las puertas y portales. Las salas están iluminadas con una luz difusa aunque no se ve una fuente directa. Parece provenir del techo (que normalmente está a 5 m de altura) pero no hay focos ni nada parecido o, al menos, no se ven.

Recepción (sala 1): Hay un guardia en la puerta. Se trata de una especie de robot mágico hecho de una armadura metálica rellena de una substancia muy volátil. Esta substancia es un silfo (elemental del aire), encerrado allí mágicamente y con la orden de no dejar pasar a nadie que no pronuncie el saludo ritual judío. Hay que tener en cuenta que si la armadura se rompe en algún punto (el impacto atraviesa la protección), la sustancia volátil que compone el silfo se va perdiendo de forma gradual. Si sólo hay un agujero, se escapa completamente en cuatro turnos de combate, si hay dos en dos, etc. Cuando el silfo ha salido, la armadura cae al suelo como el objeto inerte que en realidad es. Hay otros cinco "guardias" de este tipo en la sala de guardia que acudirán rápidamente para ayudar a su compañero cuando se inicie el combate. Evidentemente estos seres no hablan y sólo actúan si alguien intenta acercarse a la puerta de entrada. Su única función es evitar la entrada o eliminar a todo aquel que permanezca en la sala 1.



En la sala hay cuatro entradas. El portal Norte es por el que entran los personajes. En el Este hay una puerta que da a la Sala de Guardia, al Oeste hay otra puerta que da a la Sala de las Ofrendas y al Sur hay un gran portal abierto que da a la Sala Central. Este portal mide 5 metros de altura y está bordeado por dos columnas en forma de árbol cuyas ramas se entrelazan en la parte superior.

Sala de guardia (sala 2): Aquí se hallan, alineados contra la pared, los otros cinco guardias. En el momento en que los personajes luchan

contra el guardia de la entrada éstos abandonarán su posición de descanso para acudir al combate.

Sala de las ofrendas (sala 3): Se trata de una pequeña sala llena de objetos sin importancia: cestas con monedas, frutos que ya se han convertido en polvo con el paso de los siglos, armas y armaduras totalmente oxidadas, etc.

Sala Central (sala 4): Aquí el techo está a 10 metros de altura. Hace bastante calor que proviene del centro de la sala donde hay un gran pozo circular. Si se asoma por la barandilla se

GOLEM

Se le destruye de un solo golpe rompiendo la mandíbula donde tiene la tablilla con la palabra de la vida. En *Almogâvers* no le afectan las heridas normales

ALMOGÂVERS

DES: 8, AGI: 8, MEM: 6, ATE: 6,
CON: -, VOL: -, FOR: 4H, GRA: 2G,
ASP: feo, CAR: N

Capacidad de daño: 20

En combate hace servir los puños:

3/6/12 +8D6

Armadura: 6/12

AQUELARRE

FUE: 40, AGI: 8, HAB: 8, RES: 40, PER: 6,
COM: -, CUL: 6

Armas: Puños 30% / Daño: 8D6

Armadura: Piel de hierro. PROT: 8 RES: 250

Competencias: -

ALQUIMISTA

ALMOGÂVERS

DES: 12, AGI: 10, MEM: 20, ATE: 20, CON: 8,
VOL: 20, FOR: D, GRA: N, ASP: N, CAR: MN

Capacidad de daño: 8

Profesión: Alquimista (Gran Maestro)

Poderes: Electricidad, Control de criaturas mágicas, Adivinación menor, Telequinesis, Telepatía, Viaje astral.

AQUELARRE

FUE: 8, AGI: 10, HAB: 12, RES: 8, PER: 20,
COM: 20, CUL: 20

Competencias: Alquimia 100%, Astrología 100%, Todos los conocimientos normales: 80%, Con. Mágico: 150%

Hechizos: Invulnerabilidad (nivel 4), Protección Mágica (nivel 4), Arma irrompible, Resistencia al frío y al calor, Dominación, Arma invencible, Hablar mediante sueños, Visión del futuro, Sumisión, Transmutación de los metales, Conmoción, Inmovilización, Invocación de Silfos, Ondinas, Igneos y Gnomos, Elixir de vida.

puede ver el mar de lava en el fondo. Hay seis grandes columnas distribuidas como si fueran los vértices de un hexágono alrededor del pozo (su función es la de extraer la energía del pozo de lava y utilizarla para el templo, cosas de alquimistas). Aparte del portal en la pared Norte por el que han entrado los personajes, hay dos más en la pared Este, otros dos en la Oeste y uno en la Sur. Los accesos de las paredes Este y Oeste tienen puertas relativamente pequeñas (comparadas con la escala gigantesca de la sala), mientras que el de la pared Sur es del mismo estilo que la Norte. También abierto y con dos columnas en forma de árbol.



Sala 5: En esta sala la temperatura es más agradable y hay una ligera corriente de aire o brisa. La luz es suave y verdosa y el techo es de un color azul claro, como queriendo imitar el cielo diurno. El suelo ya no es de mármol sino que está formado por senderos de gravilla y trozos acotados de tierra donde crecen algunas flores y arbustos. En el centro hay un gran árbol, de unos 3 metros de altura. Se trata de un árbol frutal pero las frutas no son identificables aunque se parecen a manzanas. Si alguien prueba alguna fruta perderá la memoria de forma temporal. Además se encontrará en un estado de felicidad y total despreocupación. Como efecto secundario no visible, el que coma esta fruta no envejecerá mientras siga comiendo de ella al menos una vez al año (la fruta se pudre normalmente una vez arrancada del árbol).

Sala 6: La temperatura es de 20 grados bajo cero y la luz es deslumbrante y claramente artificial. Todo el mármol es blanco y parece como si el frío proviniera de él. Evidentemente el cambio térmico es muy importante por lo que los personajes que entren aquí han de hacer una tirada contra Constitución o Resistencia $\times 2$ o sufrir una penalización del 20% en todas sus acciones mientras permanezcan dentro. En el centro hay un gran ataúd de hierro (en realidad es acero con una capa protectora contra el óxido). Hay una pequeña placa de vidrio a la altura de la cabeza. Si miran por ahí sólo verán hielo, a menos que pasen una tirada de Descubrir a la mitad de porcentaje. Entonces podrán vislumbrar la cara de un hombre muy viejo. Si los personajes logran romper algo del ataúd (golpear produciendo un impacto de más de 20 puntos de fuerza), se activará el proceso de descongelación para volver a la vida al alquimista. También se activará el Golem que hay en la sala 9, que vendrá para atacar al intruso. El alquimista tardará 10 minutos en despertarse y, en principio, su actitud no será hostil (a menos que el comportamiento de los jugadores le obligue a ello) y parará al Golem.

Sala 7: Al fondo de la sala hay una fuente con un pequeño estanque. La temperatura es agradable y los efectos visuales son del mismo tipo que en la sala 5. Si alguien bebe del agua, se curará de cualquier herida que tuviera. Pero, como contrapartida, los que beban no podrán hacer ningún acto violento (si les atacan sólo podrán parar o esquivar) durante todo el resto del día.

Sala 8: Esta es la biblioteca. Todas las paredes, desde el piso hasta el techo, están cubiertas de estanterías. En ellas hay libros, rollos de per-

gamino, tablillas, esquemas y dibujos, etc. Si alguien busca algo en ella se dará cuenta de que no siguen un orden aparente. Por lo tanto es inútil el buscar un libro en concreto. Si se confía en el azar hay un 5% de que el tema sea adecuado (a discreción del Director de Juego). En el suelo las losas forman un extraño dibujo geométrico. Si alguien lo estudia y falla una tirada de Voluntad o Inteligencia $\times 3$ quedará atrapado en una especie de trance hipnótico. Si se pasa la tirada sólo se notará un ligero mareo. En ese estado es posible comunicarse con el espíritu del alquimista si se pasa otra tirada de Voluntad o Inteligencia $\times 2$. Si esto sucede el alquimista le pedirá que le despierte y le indicará la forma de hacerlo. En agradecimiento les permitirá llevarse algo del tesoro aparte de responder las preguntas que se le quieran hacer (dentro de sus posibilidades). Si se intenta despertar al que entre en trance de forma violenta, el personaje pasa a un estado de catatonía que dura 1 hora.

Sala 9: En el centro de la misma hay una gran estatua (4 m de alto) de forma humanoide pero sin rasgos característicos. No tiene ojos ni orejas, carece de expresividad y posee una enorme mandíbula que está siempre cerrada (ver ficha). La sala tiene cuatro salidas: el gran portal por el que acceden los personajes, los portales más pequeños a izquierda y derecha que dan a las salas de los tesoros y el portal de acceso al altar. Todos ellos carecen de puertas pero tienen su peculiaridad.

El suelo del portal de acceso está preparado para ceder de forma casi imperceptible. Para darse cuenta de ello hay que buscar trampas o algo parecido en la zona y pasar la tirada correspondiente. Si se pisa se activa la alarma que pone en funcionamiento al Golem. La función del mismo a partir de ese momento es destruir a los intrusos (a menos que lo pare el alquimista).

Los accesos a las salas de los tesoros (salas 10 y 11) están protegidos por descargas intermitentes de rayos eléctricos (como si fueran relámpagos) claramente visibles. La dificultad para pasar a través es evidente pero se puede conseguir con una tirada de Saltar o Agilidad a mitad de porcentaje. Si se falla se recibe daño por valor de 6D6 y el personaje es repelido hacia fuera de forma que no entra en la sala.

El acceso a la sala del altar (sala 12) tiene una cortina de color rojo en la entrada, de forma que no se ve su interior. La entrada no está protegida aparentemente por nada pero el que intente entrar habrá de superar una tirada de Voluntad o Inteligencia (el valor directo en

%). Si se falla, el personaje no se decidirá a entrar arguyendo cualquier excusa (no se puede repetir la tirada). Este efecto está producido por una joya disimulada en lo alto del portal, entre las ramas del árbol que rodea la entrada. Si se coge o toca la joya con las manos desnudas se recibe una descarga eléctrica que produce 4D6 de daño. Si se consigue desencajar de alguna forma la joya se podrá pasar sin problemas a la sala 12.

Salas 10 y 11: Aquí se encuentra el tesoro del templo de Salomón. No especificaré el contenido pero es imposible sacarlo todo. Si alguien empieza a sacar de forma metódica el contenido, llega un momento en que se activa una alarma (un sensor que detecta la cantidad de oro presente en la sala) y todo el templo se autodestruye en 10 minutos. Se puede considerar que en cada turno de combate a partir de ese momento hay un 10% para cada personaje de recibir un cascote o piedra del techo. El daño es de 2D6 y puede ser esquivado con la correspondiente tirada. Dejamos a discreción del Director de Juego la cantidad de oro y riquezas que considere adecuada para su grupo de personajes. No hay que olvidar que también pueden haber objetos interesantes; una espada con un filo que le permite hacer más daño, o equilibrada para dar una bonificación al impacto, objetos mágicos, etc.

Sala 12: Esta es una sala aparentemente sencilla. Tras la cortina sólo se ve un altar encima del cual hay una pequeña tablilla de barro cocido. Si se acercan a la misma verán que hay unos símbolos grabados en la misma. Se trata de la Palabra de la Vida. Con ella, un estudioso puede llegar a fabricar golems o dar vida a seres muertos. En principio no tiene ningún poder más que el conocimiento que da a su poseedor (si es que es capaz de utilizarlo). Coger la tablilla supone la autodestrucción del templo tal y como se ha mencionado antes.

Fin de módulo y extras

Si todo sale bien los personajes podrían salir enriquecidos de la aventura, si sale mal, bueno... quizás algo aplastados por las piedras del templo. Es de esperar que haya un poco de todo. Pero no nos olvidemos de nuestros extras: unos sicilianos feroces esperando a la salida del templo, unos sicarios árabes deseosos de interrogar a los antiguos compañeros de Ahmed y, como no, unos espías templarios a los que no les gusta ser timados. Todo para uso y disfrute de nuestro bien amado Director de Juego.