

COMPATIBLE CON LOS JUEGOS OSR DEL MERCADO



Para su uso con  
Aventuras en la Marca del Este

# El tesoro de Caliope

MÓDULO PARA PERSONAJES DE NIVEL 1 - 2



Los tesoros abandonados de una antigua cábala de magos, puede ser motivo suficiente para que un grupo de aguerridos aventureros se introduzca de lleno en esa antigua guarida.

Quien sabe que riquezas encontraran... y que peligros enfrentaran







# El tesoro de Calíope

## Créditos

**Aventura:** Calíope Iparraguirre y Joseba Iparraguirre

**Cartografía:** Calíope Iparraguirre

**Testers:** Arantxa, Loreto y Pablo

Esta aventura surge de un taller de dibujo de dungeons impartido por Eneko Menica. Mi hija Calíope de 10 años y yo participamos juntos. Como último ejercicio realizamos el Dungeon de 5 salas. Fruto de ese ejercicio tenemos el mapa de esta aventura. Salvo las piedras de la sala 2, todo lo demás es obra de Calíope.

Luego, mi hija comenzó a inventar lo que había en cada sala. Cuando se atascaba o proponía ideas poco coherentes, se lo hacía notar y lo hablábamos hasta que ella llegaba a una idea adecuada a lo anterior.

Durante las vacaciones me obligó a redactar la aventura en un día bajo la frase “yo te digo las cosas y tú lo escribes, que lo haces mejor”. Es decir, el mapa es todo suyo, las ideas para el dungeon son casi todas suyas, y la redacción y estadísticas son mías.

Finalmente, al día siguiente, nos dirigió el dungeon para probarlo y practicarlo antes de jugarlo con sus amigos. También insistió en que corrigiera algunas cosas que no quedaban como ella quería. También hemos incluido estadísticas para los monstruos tanto para La Marca del Este, como para Vieja Escuela.

Así que, a continuación tenéis el fruto de este proyecto padre-hija. Esperamos que lo disfrutéis tanto como nosotros.





## INTRODUCCION

Hace siglos una pequeña cábala de magos construyó un pequeño santuario para estudiar las propiedades de una fuente mágica en un templo aún más antiguo.

Con el paso del tiempo la vejez pudo con ellos, pero antes consiguieron encantar a un vecino para que ejerciera de guardián y servidor. Tras la muerte de los magos el guardián siguió ejerciendo su labor, hasta que alguien le librase de su deber.

Mucho tiempo después se extendió el rumor de la existencia de un tesoro al que llamaron el Tesoro de Calíope por el antiguo templo al que se asociaba. Ningún aventurero consiguió encontrar el lugar y la historia se convirtió en un cuento infantil.

Hace poco un viejo borracho encontró el lugar por casualidad, y ha vendido esta información a los aventureros, quienes creen que podría ser un botín fácil.

## ENCUENTROS ALEATORIOS

Para amenizar la exploración, puedes incluir detalles aleatorios cada media hora usando la siguiente tabla:

1. Un nido de ratas en un rincón oscuro.
2. Murciélagos salen volando al pasar los aventureros.
3. Un gusano carroñero huye a través de un agujero desde la pared.
4. Un pequeño derrumbe cerca de los aventureros (1 en 1d6 y golpea a un aventurero al azar, 1d4 de daño).
5. Suena una canción que proviene del interior de la cueva.
6. Se percibe una corriente de aire caliente.



## 1. ENTRADA

Al acercarse al lugar que les indicó el viejo borracho, tras sortear arbustos y árboles, en la pared de la quebrada aparece una alta entrada horadada en la roca.

Dos estatuas flanquean la entrada. Cada una representa a un mago que alza un báculo, acercando ambos báculos de piedra para formar un pórtico delante de la entrada. Las estatuas se encuentran en bastante buen estado, a pesar del tiempo que parecen tener. El musgo se asienta en su base y líquenes de colores manchan distintas partes de las estatuas.

Varios escalones dan acceso a la entrada a la tumba, pero ninguna puerta impide la entrada.

Tan pronto como se pisa el primer escalón, una luz brota de los báculos y se derrama sobre el escalón más alto. Una figura se materializa ante los aventureros. Un ser con aspecto de humano, viste una larga capa de piel marrón, una coraza dorada cubre su torso, a juego con las homberras, perneras y brazales. La coraza muestra el escudo de un pergamo cruzado por una trompa. Sujeta una enorme hacha con dos brillantes hojas.

Se dirige a los aventureros, y con tono severo, os interpeла:

*-Hace siglos que nadie osa acercarse a esta morada, ¿qué os trae por aquí?*

*-Mi deber es proteger este lugar ignorando las mareas del tiempo. Sólo quienes conozcan la clave de mis patrones podrán pasar.*

*"Puede devorar todas las cosas: plantas, bestias, flores y aves. Roe el hierro y muerde el acero, mata reyes, arruina ciudades, y puede derribar las altas montañas."*

*¿Cuál es vuestra respuesta?*

Por cada respuesta fallida tendrás que pagar un precio.

La respuesta es **EL TIEMPO**. Si adivinan la respuesta, el guardián les hablará con respeto y se retirará a su estancia, dejándoles pasar al interior

Por cada respuesta fallida les atacará, hasta dañar una vez a quien ha respondido mal.

Si se fijan bien, verán que en la muñeca derecha del guardián hay una pulsera, mientras que en la izquierda no la lleva.

Si cruzan el sello del pasillo, el guardián regresará a su estancia y continuará con su vida.

Guardian

Inmortal mientras no tenga la pulsera

Ataque +3

Daño 1d10



## 2. PASILLO

Unas largas escaleras descienden al interior de la quebrada, hasta que la luz apenas llega a su interior.

Frente a las escaleras una puerta entreabierta parece dar acceso a una sala en la que parpadea la luz de unas velas. La pared de la izquierda y los marcos de la puerta están recubiertos de bloques tallados en piedra.

A la derecha de las escaleras un pasillo excavado en la piedra se adentra en la profundidad de la quebrada. En las paredes no hay lugar para colocar antorchas, por lo que será necesario llevarlas encima.

Avanzando por el pasillo, a mano derecha puede encontrarse una sencilla puerta de madera.

En el centro del pasillo, si se observa el suelo, puede verse un sello arcano desgastado por el paso del tiempo.

Una vez pasado el sello, puede verse una estatua ante la pared de la derecha. La estatua representa a un joven que sujetaba unos pergaminos, y se muestra en posición de ofrecerlos a alguien.

Frente a la estatua y a la izquierda del pasillo encontramos una sólida puerta de metal, en la que hay grabado un círculo arcano. La puerta parece bien cerrada.

A la derecha de la puerta metálica, en la misma pared de roca, encontramos una palanca colocada hacia arriba.

*La palanca es una trampa. Quien la baje, accionará una trampa. Una trampilla se abrirá bajo sus pies y caerá a un pozo de 3m, recibiendo 1d6 de daño.*

Al fondo del pasillo se puede ver otra puerta cerrada, de piedra, pero esta vez tiene grabados una trompeta y un pergamino.

El sello del suelo impide el paso al guardián, no puede cruzarlo. Es el mismo círculo que hay grabado en la puerta de metal. Examinando la estatua puede verse que en los pergaminos se ha tallado el mismo círculo arcano que en el suelo y en la puerta de metal.

La palanca es una trampa. Quien la baje, accionará una trampa. Una trampilla se abrirá bajo sus pies y caerá a un pozo de 3m, recibiendo 1d6 de daño.



## 3. CAMARA DEL GUARDIAN

Tras la puerta entreabierta hay un suelo de madera, liso y limpio. A la izquierda puede verse una estantería con libros pegada a la pared. Junto a ella, dos toneles y una caja. En la esquina se encuentra una cama con una almo-

hada mullida y una gruesa manta. Justo a su lado, un tapiz muestra a una muchacha con aire majestuoso, coronada por una guirnalda dorada y portando una trompeta en una mano y un pergamo en la otra. Frente a la puerta una mesa se apoya en la pared, con dos sillas y un taburete. En el centro de la sala una colorida alfombra luce en su centro una trompeta y un pergamo cruzados. A la derecha de la puerta, otra estantería de libros cubre la esquina de la sala.

Si los aventureros investigan la sala pueden descubrir lo siguiente:

- En la pared derecha, en el suelo hay marcas de haber arrastrado la estantería.

- En la estantería de la izquierda hay un hueco entre los libros (no significa nada). Son libros de canciones, poesía y épica.

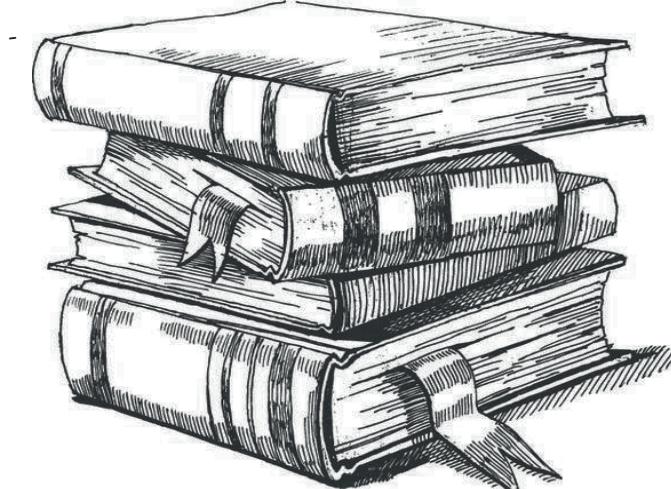
- Pueden coger provisiones de los toneles y caja, y verán cómo se rellenan casi instantáneamente. Los toneles y la caja contienen cerveza y alimentos, que se rellenan debido al encantamiento que retiene al guardián. La magia de los toneles y la caja, solo funciona dentro de la cueva.

Tras la estantería de la esquina, hay una palanca metálica en el suelo. Uno de los extremos tiene formas geométricas que podrían encajar en algún sitio.

Si los aventureros cruzan el sello, el guardián regresará a su sala. Aquí se le pueden preguntar cosas. Hablará sobre su pasado, pero no puede dar datos sobre los misterios de la tumba. Estas son las cosas que sabe y las que desconoce:

- No puedo cruzar más allá del sello.

- No puedo abandonar mi labor de protección de la entrada.



Antaño fui un guerrero. Entre al servicio de un cónclave de magos y desde entonces protejo este santuario.

- La magia del lugar me protege, y me tele porta a la entrada cuando alguien trata de entrar.

- No sé cuanto tiempo llevo aquí, pero no debe ser mucho, porque aun tengo comida y bebida.

- No sé lo que hay más allá del sello, no me está permitido cruzarlo.

- Mi cometido finalizará cuando la dama me conceda mi pago.

- No puedo darte mi pulsera, mi obligación me lo impide.

El guardián será liberado de su cometido, cuando alguien le entregue la pulsera que le falta. La pulsera se encuentra en la muñeca de la estatua de Caliope, en la sala del tesoro (S2)

## 4. LA GRIETA

La puerta de madera de esta sala permanece cerrada, pero pueden verse los daños ocasionados por el tiempo, ya que se encuentra en bastante mal estado y podría romperse fácilmente.

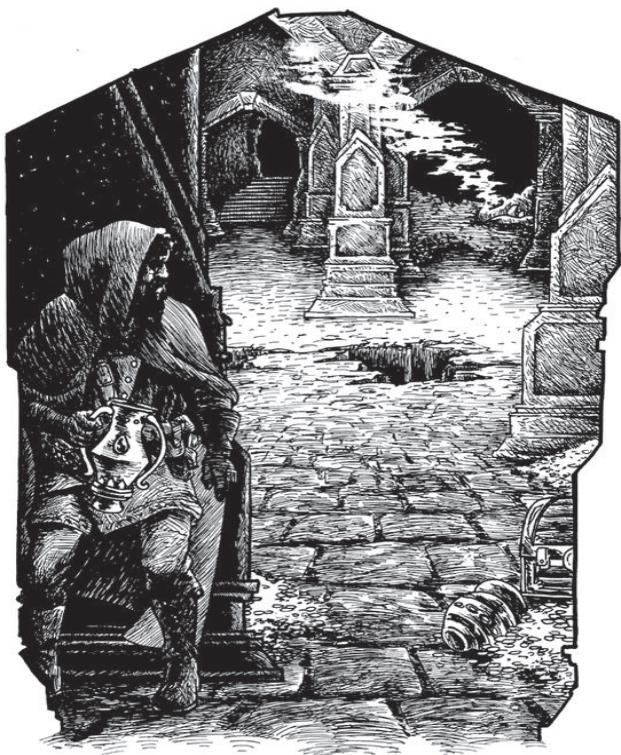
La puerta no está cerrada con llave, por lo que se puede abrir sin problemas. No obstante, cualquier golpe hará que caiga rota al suelo.

En su interior puede verse una enorme grieta en el suelo, que cae hacia las oscuras profundidades. Atravesando la grieta puede verse un puente de piedra. Las extrañas marcas y ondulaciones de la piedra sugieren que fue construido mediante magia, tal vez la de los mismos constructores de estas galerías.

Hay escombros de algún pequeño derrumbe en las esquinas de la sala.

No hay ningún peligro en esta sala, salvo el propio de caer por el precipicio.

Sin embargo, al otro lado del puente, en la pared opuesta, hay una puerta secreta en la piedra (S1). Esta puerta se abre empujando una piedra en la pared.



## S1. SALA DEL TESORO (FALSA)

Tras la puerta secreta se abre un amplio pasadizo que conduce a una sala excavada en la roca. La sala parece antigua, cubierta de polvo y suciedad. Desde la mitad de la sala asciende un desnivel de aproximadamente un metro, sobre el que se asienta un cofre antiguo, aunque en buen estado. En cuanto las antorchas iluminan la sala, pueden verse brillos dorados en el cofre.

Esta sala es una sala señuelo, pues este no es el auténtico tesoro. Se trata de un cofre mímico que atacará a los personajes en cuanto intenten abrirlo. Salvo que tomen especiales precauciones, el mímeto ganará la iniciativa y les cogerá por sorpresa.



### Mímeto

CA 6 [13], DG 7 (39 pg), ATQ 1 x mordedura (3d4), BA +7, MV 9, TS G7, ML 8, VT 2.200, AL Neutral, PX 750.

Golpea con una lengua elástica y pegajosa, y luego muere.

### VE: Mímeto

Niv 7; Iniciativa 12; Mov 9; Atq mordisco (3d4); Def 13. Talentos: Ventaja para sorprender; Gana la iniciativa el primer asalto.

## 5. SALA FUNERARIA

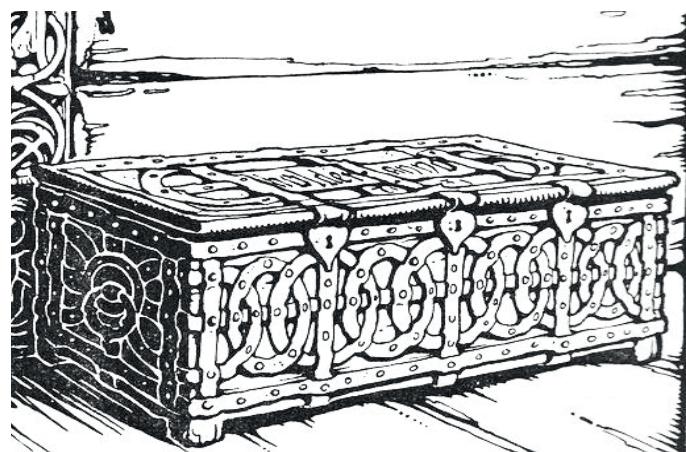
Una pesada puerta metálica cierra el paso a esta sala. Parece fuertemente cerrada. La puerta está decorada con un símbolo de una trompa y un pergamo cruzados, en cuyo centro poseen una ranura vertical.

No se aprecian cerraduras ni bisagras que puedan sugerir como abrir esta puerta.

Se abre con la palanca tras la estantería de la sala 2.

Tras abrir la pesada puerta de metal, un chirrido deja paso a una sala polvorienta y con olor a cerrado desde hace mucho tiempo. Una vaharada de aire cálido golpea las caras de los aventureros.

A la izquierda de la puerta puede verse un altar de madera vieja y ajada, casi petrificada por el paso del tiempo. Sobre ella se pueden observar dos candelabros sobre los que quedan los restos de dos velas derretidas. Las paredes están recubiertas de bloques de piedra finamente encajados entre sí para formar una pared regular y cuadrada. Dos columnas de piedra recubiertas de líquenes sujetan la bóveda de la sala. Tras ellas, unos escalones dan paso a un estrado sobre el que se asientan tres sarcófagos de piedra. Una densa capa de polvo cubre los catafractos, dejando vislumbrar filigranas metálicas que decoran su superficie.



El sarcófago central es más grande que los otros, y posee una mayor decoración.

Si los aventureros limpian la superficie de los sarcofagos, podrán leer una inscripción en el central:

**“Nire altxorra lortu baino lehen, zure bizitza sutan kiskali beharko duzu.”**

También podrán ver que el sarcófago central está sellado con cera, que es lo que retiene el gas en su interior.

Si se trata de abrir el cofre central, se activará una trampa de gas venenoso que inundará la habitación en 1 asalto. Los aventureros pueden tratar de correr al exterior en ese mismo tiempo, pero a riesgo de respirar el gas.

El gas lleva mucho tiempo almacenado y ha perdido propiedades, por lo que ya no es tan letal. Cada turno que se respira causa 1d10 de daño, o TS para la mitad. El gas tarda una hora en disiparse.

En el interior de los sarcófagos hay 3 esqueletos. Los dos más pequeños portan viejas y roídas túnicas, además de algunos abalorios de lapislázuli y marfil (50mo cada una).

El esqueleto del sarcofago central parece el líder de la cábala. Lleva las mismas túnicas raídas, abalorios de lapislázuli, marfil y ónice engarzados en plata. También sujetaba un pergamo que se deshará si alguien lo toca. En el interior de la tapa de su sarcófago puede leerse una breve inscripción:

**-PARATUS GOLEMIUM.-**

Si alguien coge los abalorios o el pergamo, los tres esqueletos se alzarán de sus sarcófagos y atacarán a los aventureros.

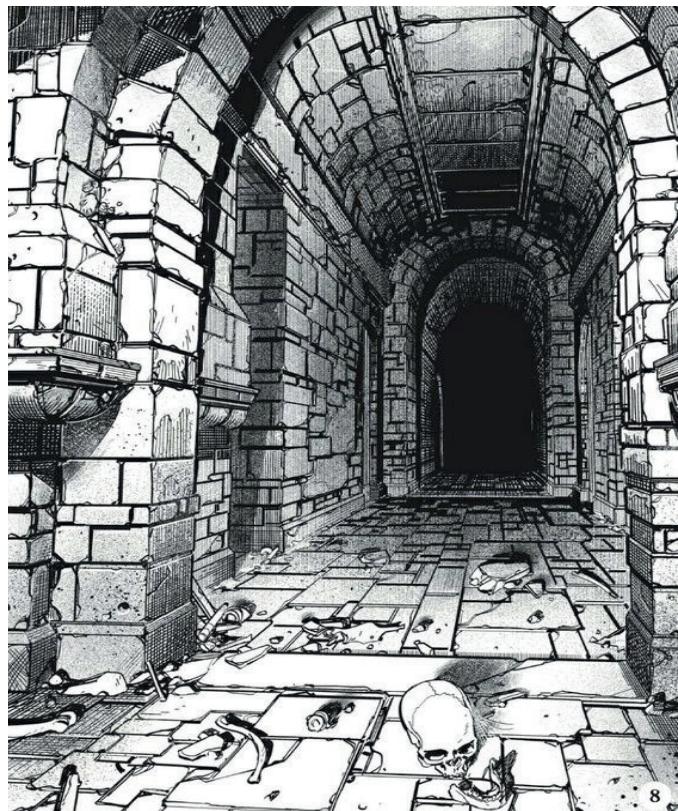


### Esqueletos (3)

CA 7 [12], DG 1 (6 pg), ATQ 1 x arma (1d6 o tipo de arma), BA 0, MV 6, TS G4, ML 12, VT 100, AL Caótico, PX 10. Inmunes a Encantar, Miedo y Sueño.

### VE: Esqueletos (3)

Niv 1; Iniciativa 9; Mov 12; Atq arma (1d6); Def 11 Talentos: Inmune a cualquier efecto sobre la mente.



## 6. SALA DEL GOLEM

La entrada a esta sala está bloqueada por una puerta de piedra, bien cerrada, sin muestras de ranuras para llaves ni pomo. En la superficie puede verse el mismo símbolo de la trompa y el pergamo, sin embargo, de la trompa emanan notas musicales y el pergamo no está enrollado como los anteriores, sino que está desplegado y presenta una partitura con notas y letra.

Si se analiza mejor la puerta, puede notarse que está un poco caliente al tacto.

Para abrir la puerta es necesario cantar la canción del pergamo. Los aventureros pueden cantar cualquier canción que deseen, pero los jugadores deben cantarla en la mesa. Si cantan decentemente bien, la puerta se abrirá.

Al abrirse la puerta una fuerte vaharada de aire caliente os

golpea en la cara. En el interior de la sala parece hacer bastante calor. La sala tiene bastante luz, que parece proceder de la parte baja y parpadea como una hoguera.

Aunque la sala es cuadrada y está excavada en la roca, varias esquinas del suelo se han desplomado, revelando flujo de magma que corren bajo la montaña. Algunos escombros se aprecian en el suelo, pero sobre todo, destaca una figura central.

En el centro de la sala una gran figura más grande que un humano, de aspecto humanoide, formado por rocas y magma que brilla en sus articulaciones. Por el cuerpo pueden verse líneas y símbolos que brillan con la luz del magma, mientras su cabeza mira al suelo.

Cuando el primero de los aventureros entre completamente en la sala, el golem recuperará la vida y se activará para defender la sala.

Dos rubíes se iluminan en la cabeza del ser, como ojos que escudriñan a sus visitantes. Y su rostro se alza y mira al aventurero que acaba de hollar su morada.

Se trata de un golem guardián de piedra. Debido a la lava que rodea la sala, algunas partes se han fundido y se han convertido en magma que brilla. Los hechiceros que guardaban y estudiaban el tesoro lo construyeron para que cuidara la entrada secreta a la auténtica cámara del tesoro. Antaño existió una palabra secreta que permitía a los hechiceros cruzar la sala sin riesgos, pero ha quedado olvidada en el tiempo (inscrita en el sarcófago de la sala 4, PARATUS GOLEMIUM). Si alguien dice la palabra en



su presencia, el golem se detendrá y volverá a la posición inicial.

El golem se activa cada vez que alguien entra en la sala.

En la pared a la derecha de la puerta, hay una puerta secreta que conduce a la cámara del tesoro. Hay una marca de un puño en la pared. Dado un puñetazo en el mismo sitio, la pared se desplazará y revelará el pasillo.

#### Golem Guardián de Piedra

CA 2 [17], DG 4+4 (25 pg), ATQ 2 golpetazos (1d6+1), BA +3, MV 40, TS G4, ML 12, VT

Ninguno, AL Neutral, PX 275. Inmunes a Encantar, Miedo y Sueño.

#### VE: Golem de piedra

Niv 12; Iniciativa 10; Mov 9; Atq puño (3d8); Def 14.

Talentos: Inmune a las armas mundanas. Inmune a la magia excepto hechizos que afecten a la roca o basados en el fuego.

Tesoro especial, 2 rubíes por un valor total de 7500mo.

## S2. SALA DEL TESORO DE CALIOPE

Un estrecho pasillo desciende sinuosamente a través de la roca excavada hasta llegar a una sala redonda. El alto techo está sustentado por seis estilizadas columnas.

Al fondo, frente a la entrada una enorme estatua de mármol blanco representa a una muchacha con aire majestuoso, coronada por una guirnalda dorada y portando una trompeta de oro en una mano y un pergamo de plata en la otra. Sobre su cuerpo cuelgan collares, pendientes, joyas y abalorios de oro y piedras preciosas. Todo ello cubierto de una capa de polvo, prueba del paso del tiempo.

Junto a la entrada hay una fuente de agua cristalina que mana sin parar.

Si los personajes investigan un poco, descubrirán varias cosas:

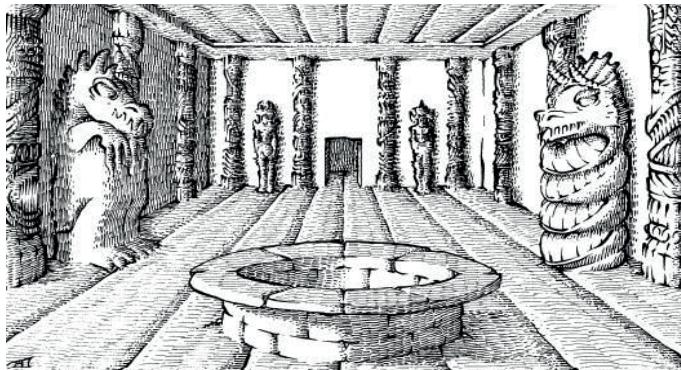
- En la muñeca izquierda la estatua lleva únicamente una



pulsera, similar a la que portaba el guardián de la entrada.

- El agua de la fuente es potable y tiene propiedades mágicas.

- Las columnas están grabadas con símbolos arcanos y glifos mágicos.



Si beben de la fuente elige un efecto al azar:

1. Recupera 1d6pv.
2. El personaje recupera todos sus Pv y sana cualquier enfermedad o maldición que tuviera.
3. El personaje gana +1 Carisma permanente.
4. El personaje gana +1 Sabiduría permanente.
5. El personaje tiene alucinaciones felices durante un rato y se desmaya después.
6. El personaje sólo puede hablar en verso o cantando durante una semana (maldición mágica).
7. El personaje se queda mudo (maldición mágica).
8. El personaje escupe babosas y se le estruja la veiga cada poco tiempo durante un día.

La magia de la fuente sólo funciona una vez en cada persona, después se trata de agua corriente.

El valor del tesoro en joyas y piedras preciosas asciende a 3000mo.

La pulsera que lleva la estatua es la que necesita el guardián para ser libre. Entregarla sin más no funcionará, pues está llena de suciedad y el guardián afirmará que “esa no era la llave que recordaba”. Es necesario introducirla en la fuente mágica para que se limpie, vuelva a brillar y rompa el encantamiento que ata al guardián



## EpíLOGO

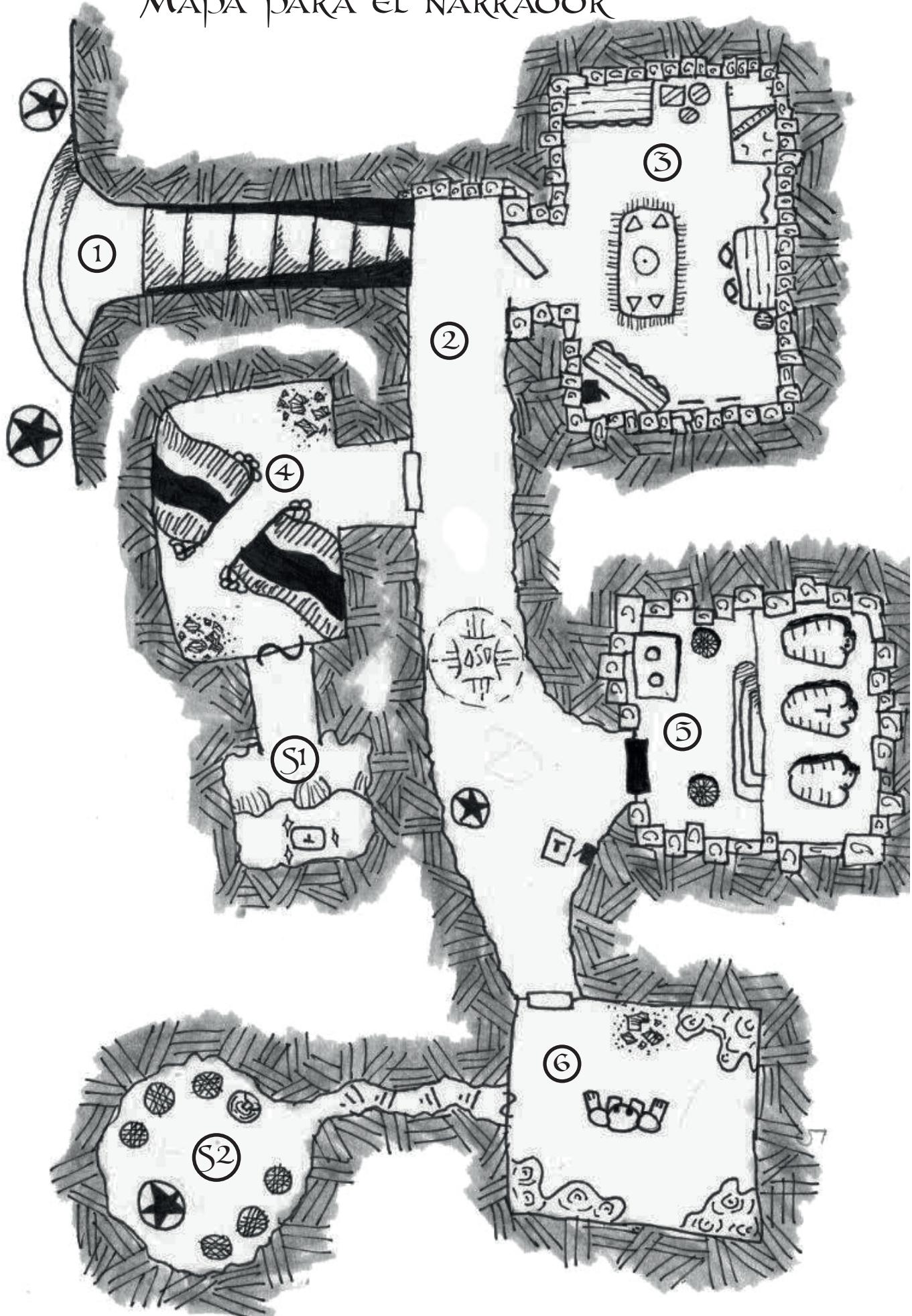
Los aventureros pueden regresar a su base con las joyas y los rubíes, incluso con la pulsera. Sin embargo, sería conveniente que entregaran la pulsera limpia al guardián para que este fuera libre.

Si lo hacen, el guardián lo agradecerá, se colocará la pulsera y desaparecerá como un fantasma. La armadura y el hacha se convertirán en polvo sin valor. La cueva temblará y se desmoronará, cayendo también las estatuas que custodian la entrada a la misma.

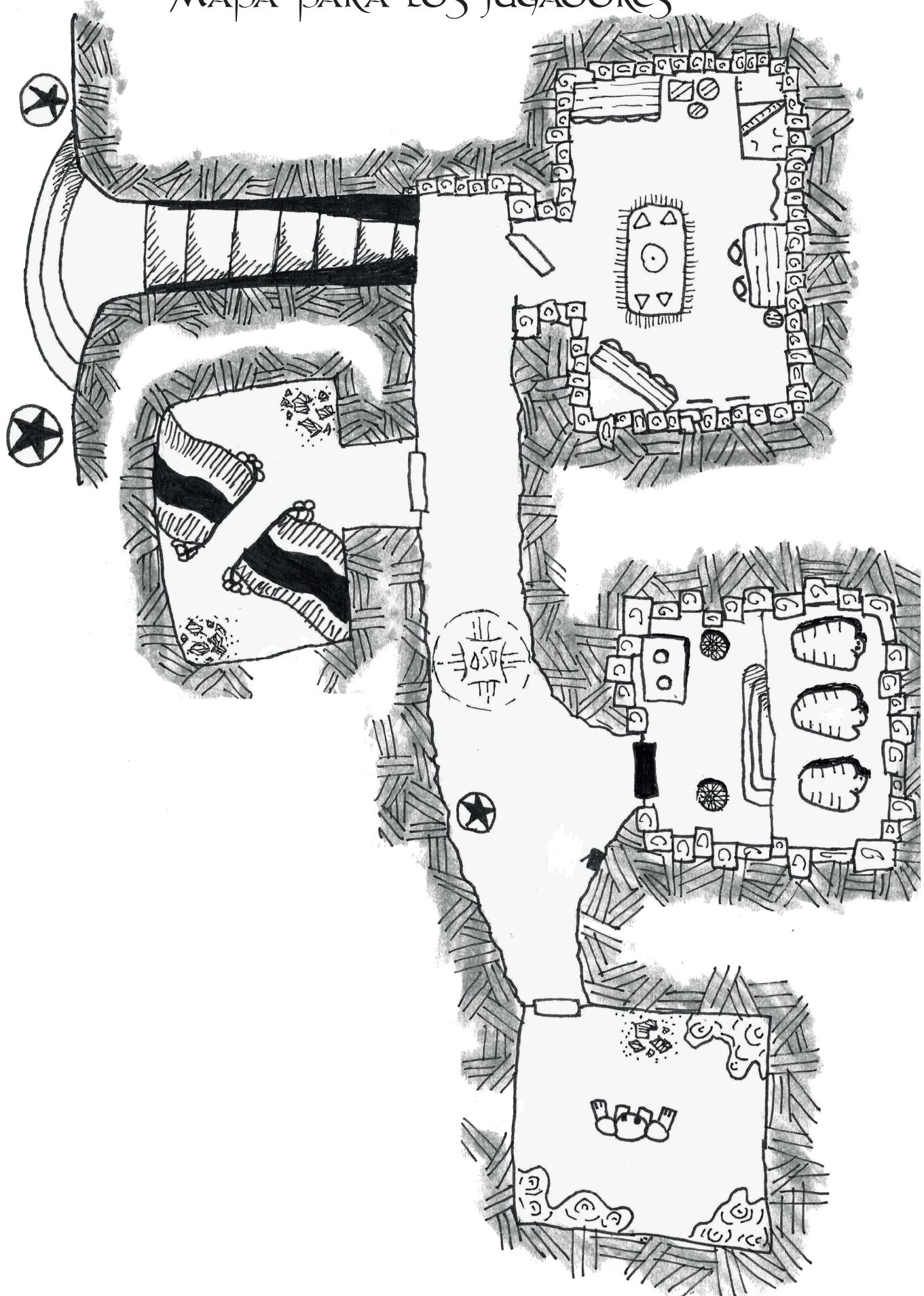
Entregar la pulsera al guardián merece una recompensa adicional de 100 Px.



# MAPA PARA EL NARRADOR



# MAPA PARA LOS JUGADORES







# El tesoro de Calíope

Alguien ha descubierto el paradero de un tesoro conocido por un cuento de niños. Ha vendido la información a los aventureros y ahora serán ellos los que deben adentrarse en una mazmorra largo tiempo olvidada, descubrir el secreto que oculta, y regresar con su tesoro... si son capaces de sobrevivir.

Aventura recomendada para 3 - 5 niños y jóvenes aventureros a partir de 10 años.