

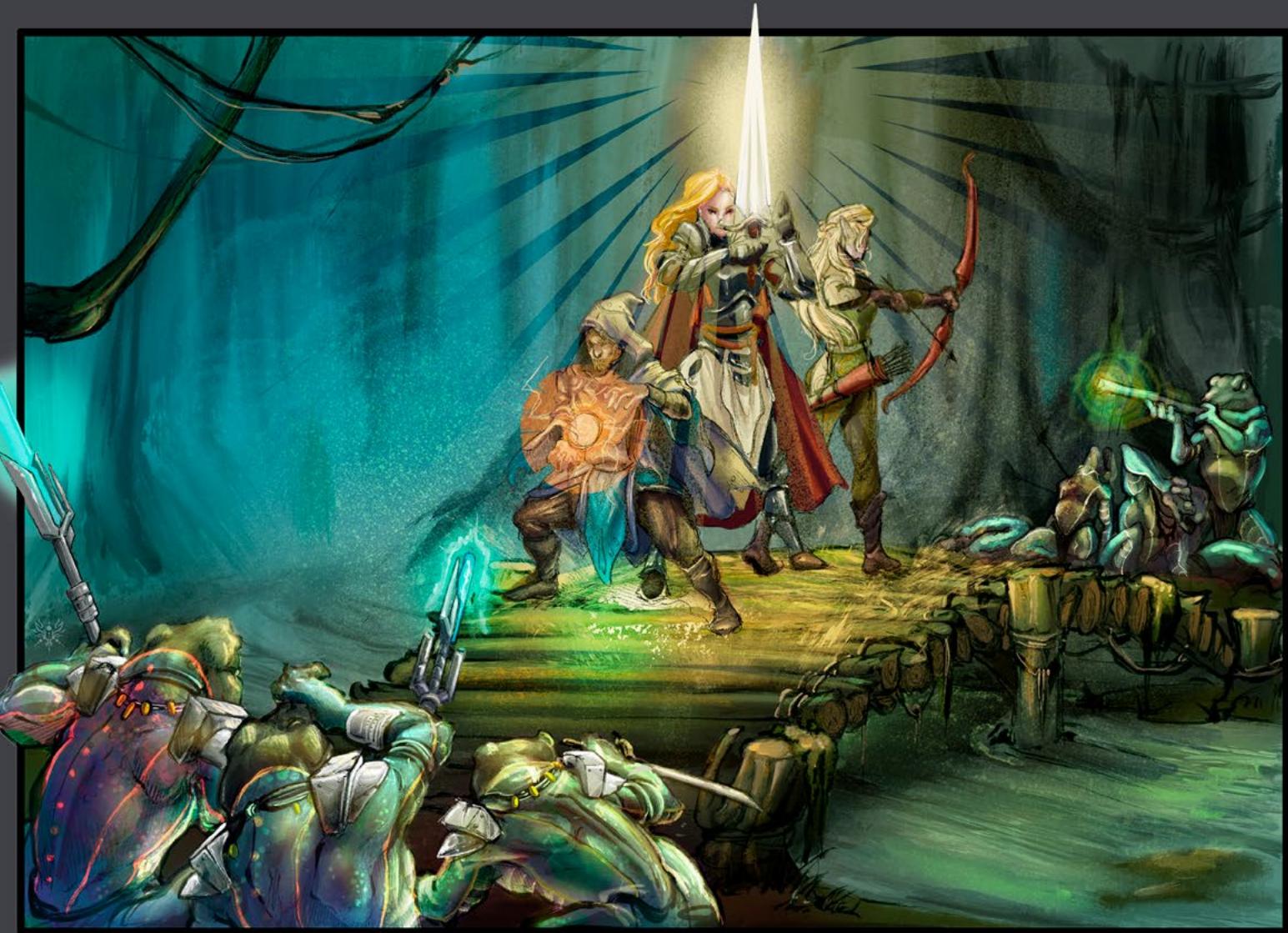
ES1

Para su uso con
Aventuras en la Marca del Este
y Leyendas de la Marca del Este

Aventuras en...
LA MARCA DEL ESTE
Clásicos

LA FURIA DE RASTILON

MÓDULO PARA PERSONAJES DE NIVEL 15 - 17



Un gran peligro se abate sobre la Marca del Este, tal vez la amenaza más grave que jamás pudiéramos imaginar, llegada de allende las estrellas. El Imperio Rastilon ha puesto sus ojos en Valion y sólo los más grandes héroes que jamás hayan existido podrán conjurar este desafío. Es la hora de la verdad.



LA FURIA DE RASTILON



CRÉDITOS

Autor: Pedro Gil

Edición: Pedro Gil y Eduardo Antúnez

Corrección: Pedro Gil

Maquetación: Francisco Solier

Ilustración de portada: Laura Jiménez

Ilustraciones interiores: Laura Jiménez y Adrián García. Some artwork copyright William McAusland, used with permission. Some artwork copyright The Forge, used with permission. Some artwork copyright Luigi Castellani, used with permission.

Cartografía: Manolo Casado (www.epicmaps.com) Some artwork copyright The Forge, used with permission. Algunos mapas obra de Santi Pastor

Depósito Legal: MU 316-2020

Este módulo ha sido especialmente diseñado para usarse con el reglamento de Aventuras en la Marca del Este. No obstante, podrá ser empleado con otros juegos similares con relativa facilidad y aplicando pocos cambios, incluyendo la quinta edición del juego de rol de fantasía por autonomía y nuestro más reciente reglamento: Leyendas de la Marca del Este. De hecho, y como podrán comprobar, al final del módulo encontrarán un anexo con todo lo necesario para adaptar todas las criaturas presentes en esta aventura a Leyendas de la Marca.

Esta aventura trata de emular los viejos módulos que aparecieran en su día para el juego que Aventuras en la Marca del Este emula, como homenaje a un estilo muy particular y querido de entender esta afición, así como una no disimulada pretensión de establecer una línea de aventuras clásicas, con el aroma inconfundible de antaño, sencillas y adaptables, sin pretensiones, como aquellas que jugábamos siendo apenas unos chavales.



INTRODUCCIÓN

La Furia de Rastilon es una aventura diseñada para un grupo de 4 a 6 jugadores de nivel 15-17. Este es, por tanto, un módulo complejo, para niveles avanzados, que retoma algunas de las criaturas antagonistas presentes en una de las aventuras anteriormente publicadas en la línea de Clásicos (La Catacumba de los Espantos de Kavadúz siendo concretos), los temidos y odiados rastilones.

Los rastilones son un especie alienígena oriunda del planeta Gorova, en el sector Galantanax de la Marca Estelar, en el Multiverso. Como sabemos, el Multiverso está integrado por mundos tangenciales, entre el que encontramos el propio de la Marca del Este y aquel de la Marca Estelar, entre otros muchos. Es decir, mundos y realidades que coexisten en un mismo tiempo en esta particular cosmogonía integrada de universos tangenciales, entreverados a su vez por diferentes planos de existencia, que se tocan en determinados puntos conformando lo que conocemos por Multiverso, dentro del cual encontraríamos, a la par y a un mismo tiempo como ya hemos visto, la Marca del Este y la Marca Estelar, así como otras muchas realidades que pudiéramos idear.

En este Multiverso vibrante y siempre cambiante, actúan poderosos agentes que, gracias al concurso de tecnología avanzada, cuando no la magia más formidable, han logrado dominar el tiempo y el espacio para desplazarse por los diferentes mundos que conforman el Multiverso empleando las conocidas como tangentes dimensionales o agujeros de gusano, que son esencialmente atajos espacio-temporales. Un agujero de gusano tiene por lo menos dos extremos conexionados a un corredor dimensional, a través del cual puede desplazarse materia y energía, conectando dos o más de los universos o planos tangenciales presentes en el Multiverso. Atravesar una de estas tangentes no es asunto baladí, y se requiere un gran poder, como ya sabemos, o ser víctima de una conjunción afortunada, o todo lo contrario. De hecho, no sólo circula materia por estas gargantas espacio-temporales, sino la propia energía arcana o psíquica, que se transforma al ser canalizada, adaptándose durante la transición a cada una de las realidades. De igual modo, esta conexión ocasional entre los diversos universos, a nivel de energía, sirve para equilibrar la presencia de la misma en cada una de las realidades, y su intensidad, pues las conexiones de los agujeros de gusano raramente son estables, y la mayoría se mantienen abiertas durante cortos pero intensos períodos de tiempo.

Pues bien, los rastilones, después de siglos de investigaciones, desarrollaron la tecnología apropiada para recorrer las tangentes dimensionales, enviando expediciones de exploración y caza a otras realidades, siempre a la búsqueda de reliquias arcanas, tesoros mágicos y artefactos tecnológicos extraordinarios. En sus viajes, los rastilones no tardaron en cruzar sus caminos con los mi-go, formidables entes arcaicos también empeñados en recorrer el Multiverso amasando poder y conocimiento. Y aunque condicionado por la naturaleza voluble y traicionera de ambas especies, desde tiempo inmemorial, rastilones y mi-go colaboran unidos en inmarcesible alianza, inmiscuidos siempre en planes malévolos.

Tras la ocurrido en la remota y maldita ermita de Kavadúz (ver aventura La Catacumba de los Espantos de Kavadúz*), donde un grupo de rastilones servía a las órdenes del nefando Zizoris, el Imperio Rastilon fijó su atención en este apartado y atrasado rincón del Multiverso, empeñados en vengar la afrenta sufrida, diezmadas sus filas por un grupo de podero-

sos aventureros, que se mostraron capaces de desbaratar los planes del nigromante y sus esbirros interestelares rastilones. El Esferoide de Ataraxia de Kasulathū, donde Zizoris mantenía vivo y cautivo al titán Kavadúz, fue destruido en la batalla, roto el Cetro de Kasulathū en dos trozos (la llave que permitía accionar el Esferoide de Ataraxia que retenía en su interior a Kavadúz), Guardián de las Puertas del Inframundo.

***NOTA:** Para todos aquellos de ustedes que no hayan leído o jugado La Catacumba de los Espantos de Kavadúz, de forma resumida, podríamos decirles que, en la misma, un poderoso huecuva de nombre Zizoris, pergeña y construye un artefacto mágico extraordinario asistido por aliados inopinados, los rastilones. Este aparato no es otro que el Esferoide de Ataraxia de Kasulathū, diseñado con el propósito de convocar al titán demonio Kavadúz al plano material, y aprisionarlo en el interior del Esferoide. Una vez cautivo, Zizoris pretendía arrancar el único ojo del titán, fuente de su poder, y engarzarlo en una corona, para sustituir al mismo como Guardián de las Puertas del Inframundo.

Tras resultar destruido el Esferoide, la ermita quedó abandonada, sellados y cegados sus accesos por los aventureros. Pasaron así muchos años, sin que nadie se atreviera a explorar las antiguas y malditas ruinas. Empero la codicia del hombre es infinita, y más aún lo es su curiosidad, y es por ello que, cuando las sagas de los juglares que hablaban del terrible horror que allí se produjo quedaron olvidadas, también se esfumó el miedo en el corazón de aquellos que moraban en la comarca, y los saqueadores de tesoros volvieron a rondar el lugar, profanando los sellos y glifos conjurados otrora, y desacerando sus herramientas de ladrón en las puertas y cancelas que aún permanecían hábiles. Los restos del Esferoide y las energías que desató, así como otras reliquias malévolas, aún restaban en el nivel inferior de la catacumba, y algunas de ellas fueron robadas y jamás aparecieron, hasta que una poderosa paladín, Ángela de Valion, se propuso recuperar el lugar, acabar con los ladrones y sus correrías y reclamar para sí la vieja ermita y sus oscuros subterráneos, custodiando y guardando aquellos tesoros de antaño que no fueron expoliados, así como el poder nefando que allí anidara muchos lustros atrás. Y Ángela, custodia incansable, mandó forjar una espada con los restos de metal meteórico del mítico Cetro de Kasulathū, una hoja sagrada que llamó Fulgor de Estrellas, fraguada en los arrabios plutónicos de los Salones del Enano, abajo la montaña en la lejana Moru.

Volveremos a Ángela más adelante en este relato, pero ahora queremos saber qué andan tramando los terribles rastilones. Y como se pueden imaginar, no es nada bueno. Fijada su mirada artera en las tierras de la Marca, ávidos de venganza y riquezas, y conscientes de la magia salvaje que impregna estos lugares, se han propuesto crear un portal de traslación interdimensional en el interior de un templo olvidado en lo más profundo del Gran Pantano, al norte de la ciudad de Robleda. Desde dicho lugar, una vez ande terminado y operativo el artefacto, pretenden introducir innúmeras y agresivas partidas de guerra para hostigar las Marcas y propagarse por el continente, destruyendo todo a su paso. De hecho, ya han construido un primer asentamiento subterráneo, al que han llamado en su lengua *Bilagáana bizquadish dinitis* (*Aquel que observa en la oscuridad*). Los rastilones no han perdido el tiempo, y en pocas semanas han podido organizarse y atacar algunos poblados de trámeros humanos en las ciénagas que circundan el Gran Pantano. Y fueron algunos de los supervivientes de estas razias los que dieron la voz de alarma sobre lo que estaba ocurriendo. Ahora las autoridades de la Marca del Este saben que un gran peligro crece de nuevo en el siniestro

Gran Pantano, y que será necesario enviar a los más poderosos aventureros para arrostrar esta amenaza.

Y es en este preciso momento cuando debemos volver nuestra mirada a la poderosa y valiente Ángela de Valion, pues la misma, enterada de las malas nuevas que llegan desde la capital de la Marca del Este, y sospechando que los rastilones pudieran estar inmuscidos en las correrías y matanzas registradas, decide acudir para ponerse a las órdenes del Duque de Robleda, Reginbrad, y liderar una partida de guerra que descubra lo que verdaderamente está sucediendo poniendo coto a estos desmanes.

Ángela de Valion es todo un carácter, probablemente uno de los más poderosos paladines que jamás hubo. Su vida y alma consagrada a la llama fulgida de Valion, a la luz resplandeciente del Señor de los Luceros, guardián del día y las mañanas esplendorosas, la Llama de Levante, de dorados y refulgentes amaneceres, de la esperanza y la dicha, de la alegría y la bondad. A sus cuarenta y un años, su rostro evidencia ya la quieta serenidad de aquellos que han visto cosas más allá de este mundo, y tal vez por ello, sus hermosos ojos oscuros, muestren siempre un brillo de tristeza que no ha de tener parangón en otra criatura que persista en esta era atribulada y finita. Y queda su rostro, como cincelado en roca nívea, de rasgos ahusados y duros, enmarcado en un torrente de pelo rubio que cae sobre su costado en rociones dorados de puntas retorcidas, brillantes y aureas, empero apagadas, como el postre rayo de luz al atardecer. Son sus manos preciosas, pero salpicadas de cicatrices y remiendos, recorridas por venas que riegan músculos y huesos duros, ahitas de una sangre incólume y brava, que camina hasta un corazón enorme y rocoso, endurecido por todas las dificultades que ha arrostrado en su vida, tal vez ayuna de todo cariño o ternura, o quizás presa de un amor imposible que dejara atrás con gran pena y resignación, transida por la más pura limerencia, quién sabe.

Ángela porta una armadura pectoral, hecha a medida, que muestra un grabado del astro solar alboreando al romper el día. Viste un capa encarnada larga, confeccionada en paño denso y organdi y festoneada por cuero fino, perfumada siempre con la fragante y delicada esencia de la flor del narciso, propia de los paladines de alto rango de la orden de Valion. Rara vez ha cubierto su cabeza con yelmo alguno, pues prefiere que sus enemigos puedan contemplar su adusto semblante, calmo e imperturbable, y sus fieros ojos desde los que se filtra un brillo tan terrible desde atrás, en la batalla, que pareciera que la guerrera hubiera perdido el juicio, llevada por la locura. Cubre sus piernas con unos pantalones de vellón; cinto de cuero endurecido y engrasado de ternero, del que pende su espada, Fulgor de Estrellas. Rematan su figura sendas botas de caballero, de excelente factura. Poco dada es nuestra heroína a adornos y alharacas, más allá de un anillo de oro luciendo una pequeña calavera de las Marcas en su pulgar, así como un cordón negro en la muñeca que atraviesa un minúsculo triángulo aureo.

Pero si destacara algo en la paladín, por encima de cualquier otro rasgo de su carácter, vendría a ser su voz, gutural y nasal, empero dotada de una gracia musical que no deja de representar cierta contradicción. La inflexión al hablar suele ser llana, como un páramo desolado, sosegada, aunque su voz cavernosa adquiere una notoria profundidad abisal cuando ordena, como si las palabras brotaran de una sima insombrable y oscura, adoptando un actitud aleccionadora y ejemplar, jamás alzando la voz más allá de lo necesario, pues siempre que se molesta en hablar, cosa que no sucede a menudo, su

presencia y carisma sin paragón atraen la atención de todos alrededor de manera inmediata.

Otra cosa notable es la gallardía de la que hace gala Ángela, plante y elegancia inherentes a una personalidad marcada por su individualidad e independencia. Sus movimientos están dotados de un donaire natural, innato, que atrae las miradas de aquellos próximos. Pareciera que las poses de la guerrera estuviera medidas por una conciencia preclara, pero nada más lejos de la realidad, porque Ángela se muestra indiferente y su circunstancia y movimientos son fruto de la espontaneidad involuntaria e instintiva de la pura donosura connatural a su linaje, generosidad e hidalgüía.

Una vez presentada la paladín, elemento primordial en esta aventura, podremos introducir al resto de personajes. El módulo echa a andar en la ciudad de Robleda, cuando el propio Duque realiza un edicto público reclamando a un grupo de aventureros veteranos dispuestos a explorar el Gran Pantano y averiguar lo que está sucediendo. Aquellos interesados en formar parte de este llamamiento, serán conducidos ante el mismísimo Duque, quien decidirá sobre todos los detalles de la expedición, adjudicando a la propia Ángela de Valion el mando de la partida. Los aventureros podrán disponer de todo el equipo y armas que precisen, así como algunos objetos mágicos, a discreción del Narrador, fundamentalmente pociones de curación. Valga añadir que el Duque otorgará un cuantiosa recompensa a los aventureros, un mínimo de diez mil monedas de oro, así como tierras y propiedades, siempre que nuestros héroes consigan solventar los peligros que se ciernen sobre la ciudad.

A continuación ofrecemos toda la información de Ángela a efectos de juego:

ÁNGELA DE VALION

Paladín de Valion, nivel 20

CARACTERÍSTICAS

Fuerza	16	+2
Destreza	16	-2 / +2
Constitución	15	+1
Inteligencia	18	+3
Sabiduría	18	+3
Carisma	18	+3

TIRADAS DE SALVACIÓN

Veneno o muerte	3	+5
Varitas mágicas	3	+5
Petrificación o parálisis	4	+5
Aliento de dragón	4	+5
Sortilegios, varas y báculos	6	+5

CA: -2; DG: 20 (227 puntos de golpe); Movimiento: 9 metros; Ataque: 2 ataques, espada fulgor de Estrellas; Daño: 2d12+7 (FUE más espada mágica vorpalina sagrada, Fulgor de Estrellas); Salvación: Paladín 20; Moral: -; Alineamiento: Legal.

HABILIDADES ESPECIALES

- Imposición de manos (2 pg/nivel)
- Sanar enfermedad (1 al día / 5 niveles)
- Inmune a las enfermedades y venenos
- Detectar el mal 20 metros
- Aura de protección contra el mal (3 metros)
- Expulsar muertos vivientes



Equipo

Armadura de placas	25 Kg.
Espada bastarda +5 Vorpalina sagrada inteligente	3 Kg.
Anillo de Protección +3	
Anillo de Resistencia a los elementos (fuego)	
Saco de Fistán	30 Kg.
Guanteletes de fuerza	
Curar enfermedad	
Lentificar veneno	
Curación	
Resurrección	
Sanar	
Agua bendita (frasco)	0.5 Kg.
Alforjas	0.5 Kg.
Alforjas	0.5 Kg.
Espejo	0.5 Kg.
Estacas (3)	0.5 Kg.
Estuche (mapa, pergamino)	0.5 Kg.
Manta	1 Kg.
Odre	2 Kg.
Símbolo sagrado de plata	0.5 Kg.

Carga máxima: 40 Kg.

Ángela porta la espada bastarda mágica +5 sagrada vorpalina *Fulgor de Estrellas*, forjada con los restos del Cetro de Kasulathu, acero meteórico, volframio de la Marca de los Titanes y platino consagrado y templado con oleos sacros y agua bendita. Por si fuera poco, en su interior habita un celestial eviterno antiguo, llamado Petrus Elisian Enias Tiaridies, que se comunica telepáticamente con Ángela, con una inteligencia de INT 20 y una sabiduría similar. Petrus es capaz de conceder deseos a la paladín (como el conjuro homónimo), y la guarda de todo mal, velando por su seguridad día y noche. Petrus Elisian no permitirá asir la espada donde habita a ninguna otra criatura sobre la tierra. En la hoja de la espada está grabado su nombre en élfico vetusto, Fulgor de Estrellas, más la frase *Estos siervos tuyos* y una única nota musical: la clave “Fa”. Sólo Ángela conoce el verdadero significado de este símbolo musical en su espada.

CONJUROS

Nivel 1 Conjuros disponibles: 3

- Curar heridas leves (5)
- Detectar el mal (2)
- Purificar agua y comida (2)
- Quitar el miedo (2)
- Resistencia al frío

Nivel 2 Conjuros disponibles: 3

- Bendecir
- Conocer alineamiento
- Encontrar trampas
- Retener persona
- Silencio

Nivel 3 Conjuros disponibles: 3

- Curar enfermedad
- Disipar Magia
- Hablar con los muertos
- Quitar maldición
- Golpear

Nivel 4 Conjuros disponibles: 3

- Neutralizar veneno (2)
- Crear comida y agua
- Protección contra el mal en grupo
- Hablar con las plantas
- Curar heridas graves (5)

1	Se dice que un gran dragón negro ha despertado en lo más profundo del Gran Pantano, sembrando el caos alrededor. (VERDADERO)
2	Tropas de Ungoloz se está infiltrando desde las llanuras de Eltauro para atacar los asentamientos norteños de la Marca en las estribaciones orientales de las Quebradas de la Ciénaga y el Gran Pantano. (VERDADERO)
3	Hace un año, cosa así, un gran destello iluminó el cielo al anochecer, como si un objeto enorme hubiera rasgado el firmamento dejando tras de sí una estela rutilante. Después, casi inmediatamente, se desató una tempestad muy violenta que asoló toda la Marca, con cientos de centellas y truenos. (VERDADERO)
4	Bajo la ciudad de Robleda hay docenas de pasadizos y salas secretas, conectando no pocas casas, incluso posadas y tabernas, así como comercios. Hay de hecho un mercado negro en las cloacas de la ciudad, donde puede conseguirse todo tipo de mercancía prohibida por las autoridades, desde loto negro a venenos, incluyendo todo tipo de magia nigromántica. (VERDADERO)
5	En una de las más lujosas posadas en la ciudad, se esconde una bella princesa visirtani, de nombre Mishael Al-Khalid Ushuraim, que huyó de palacio con una antigua y valiosa reliquia proveniente del Templo de Ishtar. (VERDADERO)
6	Ángela de Valion es la más poderosa paladín en las Marcas, y puede que en todo el mundo conocido. Su espada, Fulgor de Estrellas, está fabricada con los restos del Cetro de Kasulat <u>u</u> , acero meteórico, volframio de la Marca de los Titanes y platino consagrado en forja y templado con oleos sacros y agua bendita. El verdadero potencial de esta espada es desconocido, y sus poderes formidables. Además, Fulgor de Estrellas es una espada sagrada dotada de inteligencia y ego. (VERDADERO)
7	Unas extrañas criaturas, que bien podrían pasar por hombres batracio, pues tienen los rasgos y maneras de los sapos del cenagal, andan erguidos en el Gran Pantano, portando singulares armaduras y armas que disparan viroles de luz o haces vibrantes luminosos. (VERDADERO)
8	Los hombres batracio (en realidad son rastilones), han excavado el antes conocido como Riscal de los Gigantes, horadando docenas de túneles y salones bajo este peñasco del Gran Pantano. (VERDADERO)
9	El Duque de Robleda es en verdad un doppelganger, Krikor Bagdasar, que acabó con el legítimo noble ocupando su lugar. Es más, el Duque es un agente de esos insidiosos rastilones, y trabaja para ellos. (VERDADERO y FALSO) NOTA: En realidad es cierto que el Duque es un doppelganger, pero no trabaja para los rastilones. Esta criatura consiguió infiltrarse en el palacio ducal, y tomar el lugar del gobernante, siendo éste apresado y vendido a los rastilones, que lo mantienen cautivo. El doppelganger cree que el Duque ha sido asesinado por los insidiosos villanos interestelares, tal como se acordó en su día, y espera ahora acabar con los mismos, pues es consciente que son los únicos que saben de su secreto, y es por ello que busca a una partida de aventureros poderosa para destruirlos, pues, también en cierta medida, ponen en peligro la Marca, y por ende las planes insidiosos que Krikor ha pergeñado para toda la comarca, imitando al propio Duque.
10	Los doppelganger de los pantanos se han aliado con los rastilones, infiltrando a sus hombres en muchos asentamientos de la Marca, incluyendo Robleda y otras ciudades importantes. (VERDADERO)
11	Las hermanas brujas Zhora Ada y Ada Bal (ver Gazetteer) están descontentas con la presencia de los rastilones en sus cenagales, y gustosamente se aliarán con todo aquel que se proponga combatirlos. (VERDADERO)
12	Las tribus de hombres lagarto del Gran Pantano están agitadas por todo lo que está ocurriendo en los esteros, y reuniendo a sus más poderosos guerreros para arrostrar a los invasores rastilones. (VERDADERO)

INFORMACIÓN PARA EL NARRADOR

Vamos a recapitular toda la información referida anteriormente, más otros datos muy relevantes que añadiremos a continuación para completar la trama oculta:

1. Primero de todo, y tras los acontecimientos acaecidos en La Cataumba de los Espantos de Kavaduz, los rastilones deciden regresar para establecer una base de operaciones en Valion, en el Gran Pantano, cerca de la Marca del Este, para desde allí extenderse por todo el continente.
2. Los rastilones, ya asentados en el Gran Pantano, contactan con una colmena doppelganger de la tribu de los Chiro-teans sita en las ciénagas exteriores lindantes con los páramos de Eltauro. El líder de este asentamiento, Krikor Bagdasar, sella un acuerdo con los rastilones, infiltrando a su gente en los pueblos humanos cercanos, incluyendo Robleda. El propio Krikor, un cambiaformas de gran habilidad y poder, logra alcanzar el palacio ducal en la capital de la Marca del Este y apresar al Duque, ocupando su lugar. El Duque es trasladado subrepticiamente al norte,

siendo encarcelado por los rastilones. En este momento, y ya seguro de que los rastilones han dado buena cuenta del Duque, asesinándolo, Krikor decide romper su acuerdo, ambicionando el poder y las riquezas que le reportan fingir ser el propio Reginbrad. A la sazón, decide continuar con los planes del gobernante de contratar poderosos aventureros para acabar con los rastilones, consciente de que únicamente éstos saben de su situación, y también porque, siendo Krikor un ser muy inteligente, conoce a la perfección los planes rastilones, y la amenaza que suponen no sólo para la Marca del Este, sino para el mundo entero.

3. Ángela de Valion es reclamada por el Duque antes de que el mismo sea sustituido por Krikor. El Duque conocía el papel jugado por Ángela en la custodia de las ruinas de la ermita de Kavaduz. Además, es una de las pocas personas en Reino Bosque que conocen la verdadera identidad de la paladín, pues es la hermana bastarda de la reina Aura Valeris Vigdis II, y su verdadero nombre es Ángela Lavinia Tiberias de Valion, la más poderosa paladín de todo Valion. De hecho, si algo le ocurriera a la reina Vigdis II y hubiera de dejar el trono, sería su hermana quien la sucediera. Ángela es una semielfa, pues su padre no fue otro que Melangel de Valion, padre de Kymelin de Valion, señor de Esmeril. Así que en propiedad, Ángela

también podría optar al trono de Esmeril, pues el propio Kymelin es su hermanastro. La sangre de la paladín no podría ser más noble.

4. Ángela, haciendo honor a su inteligencia y sentido común, sabe que algo ha ocurrido con el Duque, y alguien se está haciendo pasar por el mismo, pero no quiere actuar temiendo que, a resultas de precipitarse en sus actuaciones, pudiera poner en peligro la vida de Reginbrad. De este modo, consiente en plegarse a la pantomima orquestada por el cambiaformas, esperanzada en descubrir así lo sucedido, barruntando que los rastilones están tras la desaparición y sustitución del Duque. Además tiene cuentas pendientes con las insidiosas criaturas, y sabe que su arma, Fulgor de Estrellas, es clave para desbaratar los planes de éstos. Aparte de que conoce como nadie la verdadera amenaza que subyace tras la presencia de los rastilones en el corazón de las Marcas.
5. Reginbrad está preso por los rastilones. El pacto suscrito con Krikor establecía que el Duque debería ser asesinado, y su cuerpo exánime quemado al poco de ser entregado. Pero los rastilones deciden mantenerlo con vida pues, como las criaturas astutas que son, saben que manteniendo vivo al noble puede serles de alguna utilidad en el futuro, más que nada como un valioso rehén que intercambiar en caso de verse comprometidos. No obstante, y debido a la edad avanzada de Reginbrad, y las heridas sufridas durante su captura, su estado de salud es lamentable, y su vida corre serios riesgos.
6. Hay muchas criaturas descontentas con la presencia de los rastilones en el Gran Pantano. De un lado las hermanas brujas Zhora Ada y Ada Bal; de otro el gran dragón negro Suriasz Saizzur Tiaraenrionz; y por último las tribus de los hombres lagarto oriundas de los marjales a septentrión. Tampoco es que los doppelganger de la colmena de la estirpe Chiroteans estén muy contentos con el acuerdo suscrito por su líder Krikor, y no pocos de ellos comienzan a sospechar que, una vez eliminados sus enemigos, los rastilones también acabén con ellos (y nos les falta razón). Y por si fuera poco, los unglolitas también están con la mosca detrás de la oreja, y saben que algo malo está ocurriendo más allá de las llanuras de Eltauro, un lugar que reclaman como suyo desde tiempo inmemorial. Por ello están mandando partidas de guerra hasta el Gran Pantano, para averiguar qué diantre está sucediendo por aquellos lares.
7. Hay otros aliados inopinados que bien podrían asistir en la tarea, comenzando con la princesa visirtaní, Mishaal Al-Khalid Ushuraim, supuestamente “huida” del país vecino. Mishaal es una hechicera del templo de Ishtar, que tras sufrir constantes y terribles visiones protagonizadas por los rastilones, en el curso de las cuales el mundo queda destruido por las acciones de estas monstruosidades, decide acudir a Robleda para ayudar en lo posible, trayendo consigo un poderoso artefacto mágico.

NOTA: A efectos de juego, Mishaal es un personaje jugador ya generado que puede ser interpretado, siempre que, de una forma u otra, el resto de jugadores hagan por incorporar a la maga al grupo de aventureros. A continuación ofrecemos toda la información referente a este personaje:

MISHAAL AL-KHALID USHURAIM

Magia de nivel 17

CARACTERÍSTICAS

Fuerza	10	+0
Destreza	15	-1 / +1
Constitución	12	+0
Inteligencia	18	+3
Sabiduría	17	+2
Carisma	15	+1

TIRADAS DE SALVACIÓN

Veneno o muerte	7	+6
Varitas mágicas	5	+6
Petrificación o parálisis	6	+6
Aliento de dragón	8	+6
Conjurados, varas y báculos	6	+6

CONJUROS MEMORIZADOS

Nivel 1 Conjuros disponibles: 5 + 1

Detectar Magia
Escudo
Proyectil Mágico
Luz
Leer Magia
Leer Lenguas

Nivel 2 Conjuros disponibles: 5 + 1

Abrir
Detectar lo invisible
Invisibilidad
Luz Permanente
Levitación

Nivel 3 Conjuros disponibles: 5 + 1

Bola de Fuego
Disipar Magia
Invisibilidad en Grupo
Rayo Eléctrico
Volar
Protección contra Proyectiles

Nivel 4 Conjuros disponibles: 4 + 1

Polimorfar
Muro de Fuego
Quitar Maldición
Ojo Arcano

Nivel 5 Conjuros disponibles: 4 + 1

Invocar Elemental
Revivir a los Muertos
Nube Aniquiladora
Teleportar

Nivel 6 Conjuros disponibles: 4 + 1

Conjuro de Muerte
De la Piedra a la Carne
Desintegrar
Escudo Protector Contra la Magia

Nivel 7 Conjuros disponibles: 4 + 1
 Deseo Limitado
 Bola de Fuego de Explosión Retardada
 Palabra Poderosa Atontar
 Puerta de Fase

Nivel 8 Conjuros disponibles: 3 + 1
 Clonar
 Nube incendiaria
 Puño golpeador de Fistan

Nivel 9 Conjuros disponibles: 1 + 1
 Esfera Prismática

Equipo

Bastón	8 Kg.
Anillo de Protección +2	
Anillo de Almacenar conjuros	
Bastón de defensa	8 Kg.
Saco de Fistan	30 Kg.
Túnica de archimago	
Lentificar veneno	
Curación	
Varita de proyectiles mágicos	
Catalejo	0.5 Kg.
Estuche (mapa, pergamo)	0.5 Kg.
Libro de conjuros	1 Kg.
Manta	1 Kg.
Mochila (vacía)	1 Kg.
Odre	2 Kg.
Pergamino	
Ración de comida	0.5 Kg.
Saco pequeño	0.5 Kg.
Tinta (vial)	
Símbolo sagrado de madera	
Velas (10)	
Yesca y pedernal	

Carga máxima: 40 Kg.

Carga total: 53 Kg.

Mishaal Al-Khalid Ushuraim es una maga oriunda de Palmira, sacerdotisa de Ishtar. Su pelo es de color negro azabache, como lo son sus ojos, grandes y almendrados. Viste una túnica sagrada de archimago, de color verde, el color de Ishtar (sólo las sacerdotisas de Ishtar pueden vestir este color en especial). Mishaal es delgada y enjuta, de rostro y maneras serenas y elegantes. Habla en susurros, con un tono quedo y apagado, contrastando con la intensidad de su mirada, sus ojos enormes, inquisitivos y curiosos.

Mishaal porta un poderoso artefacto, el Annular de Ishtar, un anillo de poder cuyo origen real es desconocido, aunque las leyendas locales de Visirtán declaran que el Annular procede de las estrellas, traído a Valion eones atrás por criaturas venidas de otro mundo. Este objeto maravilloso es en realidad un obliterador psíquico diseñado en los sintetizadores anuloides de Phuah Estrumus, en los Arsenales Nimbares de Ranqrans-Ninmus, capital del Imperio Rastilon. Construido para canalizar y potenciar el poder psíquico, se fabricaron apenas unos pocos de estos artefactos, dado su tremendo poder y lo complicado de los procesos de síntesis arcana precisos para su finalización. El anillo está fabricado con una aleación metálica conocida como zencoido primordial. Pequeñas proyecciones holográficas cambiantes decoran el exterior del aro, irradiando luz multicolor alrededor de la mano y brazo del portador cuando se activan sus poderes,



tornasolando además sus ropajes, potenciando los colores, que lucen como transidos por luz nebulosa. De hecho, el anillo desprende rayos gamma de nucleones, que aunque no afectan al poseedor del anillo, pueden causar daños en todo aquel que ose tocarlo estando el Annular en activo. Además, este efecto accesorio del Annular consume energía arcana, absorbiendo los conjuros que sean lanzados contra el portador. Por si fuera poco, el artefacto genera un campo de estática psíquica (veinte metros de radio), lo que interfiere con la capacidad de otros personajes psíónicos de manifestar sus poderes o usar habilidades de este tipo. Toda actividad psíonica dentro del área requiere una tirada de salvación contra muerte para manifestarse. Además, el portador puede realizar un ataque psíquico dos veces al día, conocido como Impulso Obliterador Mental (IOM) capaz de causar 14d6 puntos de daño a cualquier criatura, quedando la misma en estado catatónico durante 1d12 asaltos (tirada de salvación para mitad de daño).

COMIENZA LA AVENTURA

Antes o después, los personajes dejarán Robleda para dirigirse hacia el Gran Pantano e iniciar así su aventura. El grupo llegará a Pasoraujo trascurrido un día, dependiendo de la ruta tomada y el medio empleado para desplazarse. Ángela acompañará a los héroes, pero, aunque es oficialmente la líder del grupo, dejará a los jugadores la toma de decisiones, tales como el camino a seguir y demás consideraciones prácticas. No obstante, la paladín intervendrá e impondrá su criterio si los jugadores proceden de manera estúpida o poco hábil. Con todo, la guerrera se mantendrá distante, silenciosa, solitaria, taciturna y apesadumbrada. Pero siempre tendrá una sonrisa para todo aquel que se acerque a partir, o un gesto amable y humilde.

Cuando los personajes abandonen la ciudad de Robleda, podemos leer o parafrasear este texto:



La mañana es fresca y desapacible, camináis con paso presto por las calles de la vieja Robleda. Por el norte se aproximan unos negros nubarrones que amenazan lluvia. Un viento gélido sopla en ráfagas arrastrando algunas hojas secas, polvo y suciedad. El brillante sol de la primavera de la Marca apenas tiene fuerza hoy para atravesar los jirones nubosos que atraviesan el cielo con rapidez inusitada. En la lejanía un trueno resuena poderoso.

Una vez extramuros, en los campos circundantes, el ganado se refugia bajo los grandes robles. Los granjeros ya comienzan a despertar, temprano, y sus gallos cantan en los gallineros. Desde algunas chimeneas de las haciendas del campo ya se levanta una hilacha de humo de lumbre, que os hace añorar el calor de un buen fuego recogido en el hogar, más aún en un día tan desapacible como el de hoy. Algunos velones y fanales rielan tras los ventanales, en las casas cercanas a la cañadas del río.

en torno a este. El grupo podrá hacer noche, descansar y aprovisionarse en Fuerte del Vado.

Será aquí donde se produzca un episodio interesante, pues poco tiempo después de la llegada de los aventureros, un grupo de elfos fuertemente armados se presentará a las puertas del mismo, reclamando entrevistarse con Ángela de Valion. Liderados por la druida Lírien (aunque todos la conocen como Sombra) y el general Eglerior Angharad, esta hueste proveniente del Bosque Viejo está conformada por diez guardabosques guerreros de Osgaror, cuyos nombres son: Eliriel, Delossel, Meluinaer, Edendaer, Heletiel, Dinenith, Fingaendor, Merilinor, Ungoldar y Reviion.

Los elfos son criaturas harto inteligentes, como todos sabemos, cuyos agentes y diplomáticos están presentes en casi todas las naciones de Valion, así que muy pocas cosas pasan desapercibidas para ellos. Obviamente, la presencia de los rastilones en el Gran Pantano ha puesto en guardia al rey Kymelin que, presto intervenir, ha enviado a una de sus huestes de avanzada más veterana, conocida como Los Doce de Osgaror, de camino a Pasoraudo para ponerse a las órdenes de Ángela de Valion, enterados de su partida desde Robleda hacia el norte.

Ángela no dudará en encontrarse con los elfos, por razones sólo evidentes para ella (y para el Narrador, valga añadir, si se ha molestado en leer con atención hasta aquí). Los personajes que asistan a la reunión, pues todos son invitados a acudir, se mostrarán sorprendidos por las reverencias que los elfos dispensan a Ángela. El general Eglerior, un elfo de edad avan-

A partir de la llegada de la compañía a Pasoraudo, todo se tornará más complicado, pues desde esta localización fronteriza en la Marca, hacia el norte, se extienden territorios salvajes, marjales y esteros peligrosos, ciénagas y quebradas traicioneras, ahítos todos estos lugares de bestias terribles, horrores antiguos, ruinas y tumbas olvidadas. Es Pasoraudo una encrucijada en verdad, donde Sendaelfo cruza el Arroyosauce, cuyas quietas aguas se deslizan entre los cortados y barrancos hacia el sur, rumbo a Robleda. Hay aquí una pequeña tropa de soldados del Ejército del Este acantonada en un fuerte próximo al vado, así como un puñado de casas diseminadas

zada y porte magnífico, llega al extremo de arrodillarse ante la paladín, aunque ésta no tarda en recogerle, asíéndolo por sus brazos, obligando al mismo a incorporarse con un gesto de contrariedad y amabilidad, a la par, dibujado en las duras facciones de Ángela, mientras musita unas palabras cálidas en élfico antiguo.

A partir de aquí, los personajes jugadores podrán intervenir en el concilio, decidiendo el curso de acción a tomar. Aunque debemos apuntar que Ángela no es partidaria de que los elfos se sumen a la compañía, y prefiere que estos exploren el interior del Gran Pantano por su cuenta. No obstante, acatará cualquier decisión que se tome por unanimidad en el seno del grupo. El Narrador debería promover una larga escena, propiciando el roleo entre todos los personajes inmiscuidos en esta cita, de tal manera que surgiera un plan común consensuado al que atenerse. Si la decisión finalmente adoptada incluye que los elfos se unan al grupo, éstos lo harán sin rechistar siempre que Ángela así lo refrende finalmente. Sólo de este modo formarán parte de la, ya llamada, Compañía de Robleda.

Los elfos disponen de mucha información, que podrán compartir con los jugadores. Por ejemplo: saben que un anciano dragón negro ha despertado en el Gran Pantano, interrumpiendo su sueño milenario por la llegada de los rastilones. También conocen la agitación de los hombres lagarto, y la existencia de la colmena doppelganger, y la alianza de éstos con los rastilones. Igualmente saben de las dos hermanas brujas, pero se negaran a tratar con ellas, ya que las consideran criaturas despreciables y arteras.

Una vez los personajes abandonen el Fuerte del Vado, podemos leer este párrafo:

A la mañana siguiente, temprano, comenzáis vuestro camino rumbo al norte, hacia las Quebradas de la Ciénaga. Desde ayer, el tiempo está siendo muy desapacible, llueve intermitentemente y hace demasiado frío para la recién inaugurada primavera en la Marca del Este. Aún, la luna grande de Aneirín se resiste a abandonar el cielo, mientras el sol ya despunta por entre las lejanas lomas de los Páramos del Pasto, allá en oriente. El viento sopla gélido y la lluvia comienza a arreciar, transformando la vereda en un barrizal que dificulta el paso de la compañía. Un poco más a vuestra izquierda, tras un hilera de fresnos y sauces, corre, paralelo a la cañada, el Arroyosauce. Más allá, podéis distinguir en la lejanía la silueta, chata y rechoncha, de las Quebradas. Al atardecer llegaréis a las inmediaciones de la Gran Ciénaga.

EL GRAN PANTANO

A partir de este punto, esta aventura se desarrollará a la manera de un gigantesco “cajón de arena” (popular término empleado en los juegos de rol, más reconocible en su palabra inglés como *sandbox*) que abarcara la enorme extensión del Gran Pantano. A la sazón, hemos detallado este lugar, añadiendo no pocas nuevas localizaciones inéditas hasta la fecha, todas ellas presentes en este módulo y, obviamente, importantes para el mismo.

Los jugadores podrán explorar el lugar a su libre albedrío, aunque deben ser conscientes de que no disponen de mucho tiempo, y Ángela les apremiará si se demoran en demasiía.

Una vez se internen en el área pantanosa, varias circunstancias concurrirán para dificultar la marcha de nuestros héroes.

De una parte el intenso calor, y sobre todo la humedad sofocante, afectaran a los aventureros, especialmente a aquellos que empleen armaduras metálicas complejas, armaduras de bandas o cotas de mallas. Deberán ser muy cuidadosos, y emplear tiempo al cabo del día en limpiar bien las mismas, pues de lo contrario, comenzarán a oxidarse y deteriorarse con rapidez (las armaduras mágicas están libres de este problema). Así mismo, toda arma no mágica metálica sufrirá el mismo destino, oxidándose fruto del viciado y cargado aire de los marjales. El cuero se humedece y enmohece si no se seca al caer el día, y el agua se echa a perder, así como las raciones de comida, tras pocos días de marcha. De una forma similar, las ropajes de los aventureros se mojan mucho al caminar por los esteros, y tras un larga jornada de marcha han de ser secados de alguna manera, o emplear una muda de repuesto. Especialmente sensible a este efecto es el calzado y por ende los pies. Las extremidades expuestas a la humedad constante pueden verse afectadas por enfermedades, especialmente la temible afección conocida como “piemojado”. Tras cuatro o cinco días de exposición al calor y la humedad, la enfermedad se desarrolla en tres fases, siempre que los personajes no hayan cuidado sus vestimentas y secado las mismas a la noche (particularmente el calzado y las calcetas o calcetines), con un 30% de posibilidades en la tirada que habrá de realizar el Narrador. En la primera, existe una constricción de las venas por el sofoco y la humedad. Los pies se sienten calientes al tacto, abotargados y la piel reblandecida, provocando pruritos y uña dolorosa como síntomas principales. Cuando se recalienta el pie o se frota para secar, los tejidos dañados se vuelven rojizos y son dolorosos al tacto, provocando 1d12 puntos de daño. El dolor puede durar desde horas hasta días. En la segunda fase, el estado de los tejidos se agrava por la falta de circulación sanguínea provocando edemas serosos y supurando un líquido verdoso de olor desagradable. El enfermo siente un hormigueo doloroso que no disminuye, sufriendo 1d12 puntos de daño adicionales. Cuando se recalienta el pie, aparecen ampollas y úlceras que al romperse expulsan tejido pútrido. En casos severos el resultado es la gangrena gaseosa, que pueden producirse con un 50 o menos en una tirada de porcentual de 1d100. La gangrena gaseosa se produce cuando una herida provocada por “piemojado” se contamina con esporas (algo harto probable en el ambiente recargado del cenagal). La rápida progresión de la gangrena gaseosa ocurre por la tendencia del gas provocado por las esporas al reproducirse a velocidad de vértigo, abriendo y separando los tejidos, causando terribles edemas que dificulta la circulación favoreciendo la extensión de la infección exponiendo así progresivamente más y más tejidos sanos a la infección (cada hora que trascurre para una criatura afectada con este tipo de gangrena supondrá 1d12 de daño adicional), produciendo a su vez gas fétido y sepsis supurante de un líquido pestilente, que no son más que excreciones de la carne putrescente. Sólo es posible ser salvado extirmando el tejido infectado o amputando la extremidad afectada, con la perdida de 1d4 a la CON. El sufrimiento puede durar horas o días, según cada caso, salvo que se emplee un conjuro de *curar enfermedad* o *sanar*. Hacer notar también, que no sólo las heridas provocadas por “piemojado” pueden dar lugar a una complicación por gangrena, pues cualquier herida abierta tiene un 25% de posibilidades de generar una gangrena mientras se combata en el Gran Pantano.

Otra enfermedad que podrá afectar a todos los personajes es el paludismo, una afección muy grave trasmitida por los insectos presentes en la ciénaga. A efectos de juego, sus síntomas son los siguientes: fiebre, escalofríos, sudoración y dolor intenso de cabeza. Además se pueden presentar náuseas, vómitos, tos, heces con sangre, dolores musculares, ic-

tericia, falta de coagulación sanguínea, insuficiencia renal o hepática y trastornos nerviosos. La fiebre y los escalofríos son síntomas cílicos, repitiéndose cada dos o tres días. Por cada día que los aventureros pasen en el pantano tendrán un 30% de posibilidades de contraer la enfermedad. Una vez afectados, sufrirán 1d6 puntos de daño por cada día, así como una perdida temporal de 1d4 a la FUE y la CON.

Valga añadir, que cualquier insensato que beba agua estancada se arriesga a contraer el cólera, con los siguientes síntomas: diarrea acuosa profusa, vómitos y entumecimiento de las piernas. En los personajes afectados, la pérdida rápida de líquidos corporales lleva a la deshidratación y a la postración. Sin tratamiento adecuado (conjuro de *curar enfermedad* o *sanar*), puede ocurrir la muerte en cuestión de algunas horas. Desde el contagio de la enfermedad, y a partir de unas pocas horas, el personaje sufrirá 1d6 puntos de daño y 1d6 puntos de CON temporales. Será incapaz de moverse trascurridas doce horas sin tratamiento, debido a la debilidad y el entumecimiento.

Las moscas del pantano transmiten fiebres tifoideas, con los siguientes síntomas: fiebre alta constante, sudoración profusa, inflamación intestinal y diarrea, sarpullido de manchas aplastadas de color rosáceo, estupor, lengua tostada, úlceras en el paladar y tumefacción nasal. Tras dos o tres días de incubación, comienza los episodios de fiebre alta y demás efectos, provocando 1d8 puntos de daño al día, y 1d4 puntos de CON y FUE temporales. Un 30% de los afectados morirán fruto de las hemorragias internas transcurridos 1d6+2 días. Hay una probabilidad del 25% de contraer esta enfermedad por cada dos días que se permanezca en el pantano.

Como se puede ver, los insectos suponen una molestia constante, especialmente al atardecer y cuando cae la noche. Dormir en el pantano se torna una tortura, pues resulta imposible conciliar el sueño por las insidiosas nubes de mosquitos. Así pues, los personajes son incapaces de descansar adecuadamente, y no recuperan sus puntos de golpe, a no ser que encuentren una forma de ahuyentar a los molestos bichos.

No sólo los mosquitos y demás insectos suponen una seria amenaza, sino que también pululan por miles en los pantanos docenas de especies diversas de serpientes venenosas, cuya mordedura puede provocar la muerte de una persona en pocas horas. Esto en lo que se refiere a criaturas mundanas, pero aparte, como veremos, viven aquí bestias extraordinarias y muy peligrosas que pueden suponer un serio riesgo mortal para, incluso, los más avezados y curtidos aventureros, incluyendo al extraño catoblepas, entre otras monstruosidades que listamos a continuación. El Narrador deberá tirar cada poco para determinar qué encuentros podemos tener según exploramos el Gran Pantano.



TABLA DE ENCUENTROS EN EL GRAN PANTANO

1D20	Tipo de Encuentro
1-2	Broza asesina
3-4	Abejas gigantes
5-6	Oso lechuza
7-8	Troll
9-10	Enjambre ranas venenosas
11-12	Enjambre hormigas gigante terciopelo
13	Tiranosauro rex (único)
14-15	Catoblepas
16-17	Mantis gigante del pantano
18-19	Lagarto de magma
20	Heraldo de Tsathoggua (único)

BROZA ASESINA

CA: 0; DG: 8; Movimiento: 6 metros; Ataque: 2; Daño: 2d8; Salvación: G4; Moral: 10; Alineamiento: Neutral; PX: 2.300.

Pasa inadvertida, por lo que sus oponentes sufren un penalizador de -3 a las tiradas de sorpresa. Una víctima impactada por los dos ataques en el mismo asalto queda enmarañada y comenzará a ahogarse, muriendo en 2d4 asaltos. La víctima puede intentar escapar con una tirada de salvación contra muerte. También queda libre en el caso de que la broza muera.

Es inmune a las armas romas, y recibe sólo la mitad del daño de armas cortantes y perforantes. Es inmune al fuego, y sufre la mitad de daño del frío. En caso de un ataque que causase la mitad del daño con una tirada de salvación con éxito, la broza no sufrirá daño alguno. El daño de relámpago hace que la broza crezca con cada ataque de este tipo, aumentando sus dados de golpe en uno y su tamaño en treinta centímetros. Si se le amputa uno de sus miembros, se formará una nueva extremidad en un asalto. Si llega a cero puntos de golpe, es destruida. Una broza herida se recupera en 12 horas de todas sus heridas si puede descansar en una zona de follaje húmedo.

ABEJA GIGANTE ASESINA

CA: 7; DG: 3; Movimiento: 60 metros volando; Ataque: 1 agujonazo (una sola vez); Daño: 1d8+veneno mortal; Salvación: G3; Moral: 9; Alineamiento: Neutral; Tesoro: A discreción del Narrador; PX: 50.

Cualquiera golpeado por el aguijónazo deberá realizar una tirada de salvación contra veneno o morirá en 1d4+1 asaltos. Estas abejas pierden el aguijón con el primer ataque.

TROLL

CA: 4; DG: 6+3; Movimiento: 36 metros; Ataque: 2 garras / 1 mordisco; Daño: 1d6 / 1d6 / 1d10; Salvación: G6; Moral: 10 (8); Alineamiento: Caótico; Tesoro: 2.000 mo; PX: 650.

Poseen la habilidad innata de regenerarse cuando sufren daño. Transcurridos tres asaltos a partir de recibir la herida, el troll comienza a sanar tres puntos de daño por asalto. Esta habilidad incluye además la capacidad de regenerar miembros amputados o heridas muy profundas. Solo el fuego y el ácido pueden causarle heridas que no volverán a sanar. En esos casos, la moral del troll baja a ocho en lugar de su puntuación de diez habitual. Hasta que el troll no esté completamente destruido con fuego o ácido, seguirá manteniendo su capacidad de regeneración.

Oso lechuza

CA: 5; DG: 5; Movimiento: 12 metros; Ataque: 2 zarpazos / 1 mordedura; Daño: 1d8 / 1d8 / 1d4; Salvación: G3; Moral: 9; Alineamiento: Neutral; Tesoro: 1.500 mo; PX: 175.

Si logra golpear a su enemigo con las dos zarpas en un mismo asalto, el oso lechuza abraza a su oponente y le infinge 2d8 puntos de daño adicionales.

ENJAMBRE RANAS VENENOSAS

CA: 8; DG: 15 (140 puntos de golpe); Movimiento: 9 metros; Ataque: 1 mordisco; Daño: 2d6 más veneno; Salvación: G6; Moral: 8; Alineamiento: Neutral; Tesoro: A discreción del Narrador; PX: 400.

Cientos, cuando no miles, de ranas venenosas atigradas del Gran Pantano atacan en una marea imparable cubriendo a sus víctimas. El veneno de estas criaturas, transmitido por el mero contacto con su piel o bien por los mordiscos, provoca 1d6 puntos de daño adicional, más una tirada de salvación por veneno para no morir en 1d6 asaltos, sufriendo 1d6 puntos de CON temporales, más 2d6 puntos de daño adicionales por cada asalto que el veneno no sea tratado.

ENJAMBRE HORMIGAS VOLADORAS TERCIOPelo

CA: 5; DG: 15 (140 puntos de golpe); Movimiento: 20 metros volando; Ataque: 1 picotazo; Daño: 2d8 más veneno (parálisis); Salvación: G8; Moral: 9; Alineamiento: Neutral; Tesoro: A discreción del Narrador; PX: 600.

Cientos de miles de hormigas voladoras terciopelo, una especie oriunda del Gran Pantano, forman gigantescos enjambres que se mueven de un lugar a otro de las ciénagas, acabando con todo a su paso. Del tamaño de un pulgar de un humano adulto, estos insectos poseen una picadura venenosa formidable, pues la toxina que inoculan provoca parálisis (tirada de salvación para evitar los efectos) y finalmente la muerte en toda aquellas víctima que reciba varios ataques (no menos de dos), tras 1d12+2 asaltos.

TIRANOSAURIO REX

CA: 3; DG: 20 (120 puntos de golpe); Movimiento: 36 metros; Ataque: 1 mordisco; Daño: 6d6; Salvación: G10; Moral: 11; Alineamiento: Neutral; Tesoro: A discreción del Narrador; PX: 2.300.

Erguido sobre sus dos patas traseras, alcanza los 10 metros de altura y pesa unas 8 toneladas. El Tiranosaurio Rex ca-

mina sobre sus dos patas traseras apoyándose en su enorme cola para mantener el equilibrio. Sus dos patas delanteras son demasiado pequeñas para utilizarlas como armas, así que compensa esa minusvalía haciendo uso de sus poderosos colmillos, los cuales son del tamaño de un hombre de mediana estatura. Puede engullir a una criatura de la talla de un humano si obtiene un 20 natural en una tirada de ataque. La víctima tiene una leve oportunidad de salvarse si supera una tirada de salvación por arma de aliento, en cuyo caso sólo sufriría 2d4 puntos de daño.

CATOBLEPAS

CA: 7; Dados de golpe: 7 (40 puntos de golpe); Movimiento: 9 metros; Ataque: 1 golpetazo de cola y 1 ataque especial de mirada; Daño: 1d6; Salvación: Explorador nivel 7; Moral: 8; Valor de tesoro: 500 mo; Alineamiento: Neutral; PX: 1.250.

El catoblepas es una criatura de origen arcano muy extraña y extremadamente peligrosa debido a su ataque de mirada mortal. Cualquier criatura en la que el catoblepas pose sus ojos, deberá superar una tirada de salvación contra veneno o muerte para no morir al instante. Hay que hacer notar que la mirada del catoblepas no funciona del mismo modo que el ataque de la medusa (gorgona) o el basilisco, pues, al contrario que éstos, al catoblepas sólo le basta con fijar su vista en la víctima para lanzar su rayo mortal en lugar de cruzar las miradas como en el caso del basilisco o medusa, de ahí su extrema peligrosidad. De todos modos, el catoblepas es una criatura pacífica que se alimenta de plantas venenosas en los pantanos y marjales donde vive. Su aspecto es de un hipopótamo dotado de un largo cuello de piel rugosa terminado en una pequeña cabeza parecida a la de un cerdo salvaje o jabalí. Su cola es también larga, rematada con una protuberancia de hueso muy dura que usa para golpear a sus enemigos.

MANTIS RELIGIOSA GIGANTE DEL PANTANO

CA: -2; DG: 15 (140 puntos de golpe); Movimiento: 20 metros (volando); Ataque: 2 golpetazos más 1 mordisco; Daño: 3d10 más veneno corrosivo; Salvación: G15; Moral: 10; Alineamiento: Neutral; Tesoro: A discreción del Narrador; PX: 2000.

Esta es, sin lugar a dudas, una de las más insidiosas y crueles criaturas que pululan en la Gran Ciénaga: la mantis gigante, un insecto enorme y terrible, acorazado, dispuesto con placas quitinosas de color verde tan duras como el acero ungolita. Sus garras delanteras, siempre recogidas ante su cabeza, están provistas de hileras de afiladas espinas que supuran veneno. Destacan sus grandes ojos compuestos de color malva, más otros tres diminutos ojos emplazados en una hilera en la parte frontal de su cabeza, capaz de girar 180° grados.

Todo aquel que sufra un ataque con éxito de la mantis, sufrirá daño adicional por veneno, ácido corrosivo, capaz de provocar la licuefacción de los órganos internos de sus víctimas, provocando un dolor insopportable e incapacitante (2d10+4 puntos de daño). Si el veneno no es ralentizado o eliminado, tras 1d8 asaltos, el órgano vital más próximo a la herida comenzará a licuarse con las consecuencias y efectos añadidos que decida implementar el Narrador.

LAGARTO DE MAGMA

CA: 1; DG: 15 (150 puntos de golpe); Movimiento: 10 metros; Ataque: 1 golpetazo, 1 coletazo más veneno, 1 mordisco; Daño: 1d10 golpetazo, 1d2+4 mordisco; Salvación: G15; Moral: 12; Alineamiento: Neutral; Tesoro: A discreción del Narrador; PX: 2.500.

Este lagarto más pareciera un dinosaurio, pues anda sobre sus patas traseras normalmente. Su piel está cubierta de placas pétreas oscuras. Posee una larga cola terminada en un agujón óseo que emplea para estabilizar su cuerpo al desplazarse y atacar a sus objetivos. Un ataque con éxito de su cola venenosa provoca 2d8 de daño por veneno más la muerte si se falla la tirada de salvación. Pero si cabe, el ataque más terrorífico de esta criatura es su aliento magmático, capaz de lanzar un chorro de magma incandescente que se adhiere a la piel de la víctima provocando 10d6 puntos de daño por fuego. Puede realizar este ataque especial cada 1d6+2 asaltos.

HÉRALDO DE TSATHOGGA

CA: -2; DG: 20 (250 puntos de golpe); Movimiento: 15 metros (salto); Ataque: 4 golpetazos más 1 mordisco; Daño: 4d10 más veneno; Salvación: G20; Moral: -; Alineamiento: Caótico; Tesoro: A discreción del Narrador; PX: 3.500.

Esta es una criatura única, excepcional, así que sólo podremos enfrentarnos a ella en esta ocasión, y siempre que tengamos la mala fortuna de trocar nuestros pasos con los suyos.

El monstruo es una suerte de remedo de un sapo enorme, gigante, bestial, cuyas ancas hubieran sido sustituidas por tentáculos ciliares armados con púas venenosas, que emplea para desplazarse, saltar y acometer a sus víctimas. Todo individuo herido por el heraldo, deberá realizar una tirada de salvación contra veneno para no resultar paralizado y cegado, sufriendo 2d12+5 puntos de golpe adicionales. Además, la criatura puede realizar un ataque sónico especial, croando de manera estruendosa, por lo que todo aquel en un radio de veinte metros del sapo primigenio debe realizar una tirada de salvación contra conjuros para no resultar afectado por una sordera crónica (durará 1d6+2 días) y recibir 6d6 puntos de daño. Con un resultado de 18-19-20 en un 1d20, la criatura puede engullir a su víctima completamente, provocando 5d6 puntos de daño por ácido y veneno, amén de la parálisis. El heraldo de Tsathoggua regenera diez puntos de daño cada asalto, y es inmune a todo tipo de venenos y efectos paralizantes, así como al daño de toda arma que no sea mágica.

EL VIAJE PROSIGUE

La primera etapa en el viaje de la compañía termina en las inmediaciones de la choza de la bruja, puerta de entrada tanto a las Quebradas de la Ciénaga (noroeste), como el Gran Pantano (noroeste). A partir de aquí, los personajes podrán elegir su destino, rumbo y demás. Como prólogo, podremos leer este párrafo, que introduce un primer encuentro importante:

Hacia el final de la tarde, cuando el sol ya corre presuroso a descansar, arribáis a las inmediaciones de las ciénagas. El camino que seguís se pierde hacia el oeste, más allá de un valle boscoso que se adivina a lo lejos, muy lejos. Aunque durante todo el día ha llovido, según avanzaba la jornada, la temperatura ha ido suavizándose, así como la lluvia ha disminuido en intensidad hasta convertirse en un ligero chispear. Justo delante de vosotros, el terreno se hunde en una depresión, cubierta por agua estancada, donde crece el mangle y los juncos de ribera. El Arroyosauce, cuyo cauce discurre siempre a vuestra izquierda, se precipita pausadamente en la depresión, estancándose en varias hectáreas a la redonda. La espesura comienza unas pocas toses más abajo, el ambiente es húmedo y hay numerosos insectos revoloteando por doquier. Justo en medio de esta jungla pantanosa, en algún lugar de la ciénaga, se encuentran las pequeñas y chatas Quebradas. Una de ellas tiene por nombre la Colina del Muerto,

cerca de allí debe encontrarse la vivienda de Zhora Ada. Nadie en su sano juicio se acercaría por estos esteros, pues son el hogar intemporal de la bruja, una criatura tan antigua y malvada como la mismísima Penumbra.

Justo cuando todos observáis ensimismados el bosque cenagoso, a vuestra espalda, de entre los arbustos y la hierba alta del camino, una voz os llama: ¡Eh!, viajeros, ¿quién anda allende la ciénaga? Una silueta pequeña humanoide se recorta contra el cielo anaranjado de la tarde. Levantado sus manos, en señal amistosa, avanza hacia vosotros.

Estáis ante la afamada guardabosques del Consejo de Vicería de Robleda, Marilliel. Es una semielfa de considerable belleza, aunque su aspecto, a primera vista, sea algo salvaje, sucio y descuidado. Viste una gruesa capa verde oscura, vieja y desgastada, sus faldones están hechos jirones, manchados de fango. Calza unas botas de caña baja, fabricadas en cuero flexible engrasado y encerado para impermeabilizarlas en lo posible. Unas calzas gruesas de lana cubren sus piernas, embutidas en unos pantalones cortos de cuero parcheado. Utiliza como armadura una cota de cuero tachonado que parece muy ligera y cómoda. En su cintura porta un limpio y lustroso fafín rojo. La semielfa está armada hasta los dientes, por detrás de su espalda asoma un espada larga envainada, un arco largo compuesto, un pequeño escudo y un carcaj repleto de flechas con penacho negruzco, en su mano derecha lleva una lanza corta de cazador que le sirve de vara de caminante. Colgado de su brazo izquierdo pende un pequeño hatillo con una manta de viaje enrollada. Marilliel recoge su pelo negro con un pañuelo también de color oscuro. Su atezado cabello, como carbón de forja, rivaliza en belleza con sus ojos inmensos, de un brillante verde esmeralda.

Marilliel se presenta como Guarda de Vicería, encargada de la Linde Norte de la ciénaga. Se ofrece a guiaros hasta el Gran Pantano. En realidad Marilliel es un doppelganger, trabajando para los rastilones, y dispuesto a entorpecer el camino de los héroes en lo posible, conduciéndoles a lugares peligrosos cuando no marchando en círculos para retrasar su paso. Además, informará de los avances de la compañía a sus patrones empleando un intercomunicador rastilon que porta en su mochila. En el caso de los aventureros decidan prescindir de sus servicios, Marilliel seguirá al grupo subrepticiamente, a distancia, para vigilar sus avances y mantened informados así a los rastilones.

Independientemente de si los jugadores deciden aceptar en el grupo a Marilliel, la compañía deberá continuar su camino, momento en el que podremos leer el siguiente párrafo (eliminando las menciones de la semielfa según las circunstancias):

Al despuntar el alba os internáis en la espesura cenagosa. Una pequeña cresta natural, elevada por encima del pantano, que Marilliel conoce, os permite avanzar más cómodamente. Aunque, en ocasiones, la cresta desaparezca bajo el fango y las aguas negras del pantano, obligándoos a avanzar por el barro, entre el mangle. La intricada vegetación forma un laberinto verde espeso. Dentro del mangle la temperatura es más elevada, aunque el sol apenas atraviese el techo natural de las copas de los árboles. Miles de pequeñas criaturas e insecto revolotean en torno a vosotros, toda la selva bulle de vida. Tras unas dos horas de marcha, la semielfa os advierte que ya no conoce el terreno más allá de donde os encontráis. Pero apostilla que la Colina del Muerto y las Quebradas se encuentran tras una pequeña elevación de la cresta rocosa que habéis seguido hasta ahora. Os dice que el terreno de las Quebradas es peligroso y, muchos dicen, que habitado por criaturas preternaturales y horribles.

Decididos a continuar la marcha, subís la pequeña elevación y, tras ella, entre la vegetación, contempláis una pequeña colina baja y chata, cubierta de maleza y arbustos pequeños y coronada en su cima por la carcasa ennegrecida de un árbol reseco y muerto, con una extraña forma retorcida. Un poco más allá, hacia el norte, por encima de la Colina del Muerto, se adivinan las Quebradas de la Ciénaga, y hacia vuestra derecha, el Gran Pantano.

Descendéis la loma, para penetrar de nuevo en la jungla pantanosa. La falda más cercana de la Colina del Muerto, no distará más de medio kilómetro hacia el norte. La casa de Zhora Ada no debe andar lejos.

MARILLIEL (DOPPELGANGER)

Clase de armadura: 4 (armadura natural, armadura cuero tachonado)

Dados de golpe: 10d8 (120 pg)

Movimiento: 9 metros

Ataque: 1 ataque, arma.

Daño: Arma 1d8+2, espada larga o arco largo

Salvación: Guerrero nivel 10

Moral: 10

Valor del tesoro: Especial

Alineamiento: Caótico

Valor P.X: 600

Los doppelganger son extraños y singulares humanoides con la capacidad innata de adoptar la forma, apariencia y maneras (incluyendo el tono de voz) de cualquier otra criatura que vean, no superior en envergadura a los dos metros, lo que los convierte en maestros del disfraz, el engaño y la traición. Su metamorfosis es tan perfecta que, en ocasiones, ni incluso aquellos más allegados son capaces de detectar la suplantación. Los doppelganger son inmunes a los conjuros de dormir y hechizar, así como cualesquier otro sortilegio de cambio de aspecto o transformación. Cuando un doppelganger muere representando la apariencia de otra criatura, automáticamente vuelve a su forma primigenia, exánime.

El equipo de Marilliel es el propio que portara ella en vida, pero equipa otros objetos propios del doppelganger que adoptó su forma, incluyendo el comunicador rastilón, una *poción de curar heridas graves* y otra de *ralentizar veneno*, así como una poción de *curar enfermedad*. La espada de Marilliel es mágica +2, +3 contra gigantes, con el nombre de Viento del Oeste.

LA VIVIENDA DE ZHORA ADA

En las cercanías de una loma os topáis con una pequeña edificación de planta cuadrada, destalada y sin ventanas, cuyas paredes tiene aproximadamente nueve metros de longitud. Su estructura de madera y juncos retorcidos está recubierta de turba. La casa es diminuta, no podría tener más de dos habitaciones. Una chimenea humeante asoma por encima del barro de la techumbre. Todo está en calma y reina un silencio inusual.

Esta es la humilde morada de una de las criaturas más peligrosas de toda la Marca, la bruja Zhora Ada. Los personajes tienen dos maneras factibles de encarar este encuentro. Por un lado, puede abordar a la bruja de manera amistosa, cosa que no será fácil, y convencerla de las bondades de coadyuvar en la eliminación de los rastilones. La bruja es consciente de la llegada de estas criaturas, con las que no simpatiza, y le gustaría verlas fuera de sus amadas ciénagas, pero tampoco está muy contenta con la presencia de los insidiosos humanos en sus predios, y

mucho menos colaborar con ellos. Del otro lado, es posible que los jugadores decidan no complicarse con Zhora, ignorar su presencia y posible ayuda, o bien acabar con la misma, pues no deja de ser una criatura maligna y muy peligrosa. Esta escena, por tanto y como podrán entrever, es perfecta para rolear, y requerirá una buena sesión de discusiones, negociaciones y demás. Dependiendo de las dotes de persuasión y diplomacia de los personajes, es posible incluso que la misma Zhora acompañe personalmente al grupo para combatir a los rastilones. Y si así fuera, Zhora emplearía su magia para cambiar su aspecto, trocando su imagen actual, la propia de un anciana horrible de rasgos retorcidos, por la de una joven de aspecto lozano, ataviada con ropas livianas y calzado apropiado.

1. SALA PRINCIPAL DE LA CABANÁ DE ZHORA ADA

En el techo de la sala principal hay colgados cientos de objetos insólitos, manojo de raíces, frascos con líquidos multicolores y pequeños animales del pantano encerrados en reducidas jaulas de mimbre y alambre. Las estanterías de las paredes están repletas de recipientes de barro y cristal. Sobre una mesa cercana a un gran caldero de hierro que hay en el centro de la habitación hay una serie de herramientas colocadas de forma ordenada, como martillos diminutos, tenazas, espátulas, varillas de metal, cadenas, cucharones y tenedores de madera y hierro, berbiquí, pico de minero, palas y rastrillos, cazo, cubetas, y un largo etcétera. El ambiente en la cabaña está tremadamente cargado y el olor es muy intenso, fétido y mareante.

ZHORA ADA

Clase de armadura: -2

Dados de golpe: 20 (190 pg)

Movimiento: 9 metros

Ataque: 2 golpetazos o arma

Daño: Golpetazo 1d6+3, o arma (espada corta +3 Devastadora)

Salvación: Elfo nivel 13

Moral: -

Valor del tesoro: Especial

Alineamiento: Caótico

Valor P.X: 7.000

Zhora Ada hace tiempo que dejó de ser una bruja, o saga, pues actualmente es la encarnación de una demonio tan antigua como el mundo, de nombre Demoriel, antigua lugarteniente de Caizel, reina de los súcubos. Así pues, es capaz de lanzar casi cualquier conjuro de mago que desee de manera innata, mientras que sólo puede ser dañada por armas mágicas +2. Demoriel regenera seis puntos de vida cada asalto, y tiene resistencia natural a la magia (30%), y es inmune al fuego, veneno, frío y ácido.

La verdadera naturaleza de Zhora no es desconocida para Ángela, y esto supondrá una complicación más, pues ambas personalidades, Demoriel y Ángela, son antagónicas en sus concepciones morales, así que unirlas en un mismo grupo será una tarea improbable. Pero dejemos que los jugadores resuelvan estos dilemas “roleando” toda esta situación.

2. CUARTUCHO ACCESORIO DE LA CABANÁ

Una cortina negra separa esta habitación principal de un pequeño cuartuchón posterior cuyo mobiliario se reduce a un camastro cubierto de musgo verdoso y mustio.

Una anciana humana con largos cabellos blancos, está sentada en una mecedora de madera frente a un pequeño fuego que crepita mustio en un hogar sucio, en el extremo más alejado de la pequeña cámara atestada de baratijas y objetos extraños donde os encontráis. Su rostro está casi totalmente oculto por sus cabellos desgreñados que le caen delante de su cara. A duras penas podéis ver su cara, tremadamente arrugada y envejecida, como si esa anciana hubiera vivido por mil años. Un solo ojo amarillento os mira por entre las grenañas blanquecinas, de un color blanco grisáceo. Sus manos se crispan esqueléticas sobre los reposa brazos de su banqueta mecedora, que la balancea pausadamente adelante y atrás. Viste un túnica azul oscura simple, sucia, con grandes lamparones y manchas de diversos tamaños y tonalidades. Sobre su cuello largo, enjuto y apergaminado, luce un colgante de cuentas de aspecto extraño, adornado con una piedra cetrina y amarillenta como cadáverina, que refleja de forma macabra el fuego del hogar.

TESORO: Cinco pociones conteniendo un líquido azul verdoso sobre el que flotan varias hojas lanceoladas de color esmeralda (curar heridas graves); un elixir en bota de pellejo de extraño animal sellado con goma de savia (poción de forma gaseosa); un odre de lona cosido a un trozo de caña taponado con plasta de barro seco que huele a charca (una poción de invisibilidad); y un papelucio de papiro de cañizo de marjal anudado con raíz gomoso (un pergamo de resurrección verdadera).

POBLADO DE TRAMPEROS

En las estribaciones meridionales del Gran Pantano se encuentra este poblado de tráperos, conocido como Vozmediano. No es más que un conjunto de covachas que son habitadas cada estación de primavera por cazadores de la Marca, siempre a la búsqueda del preciado castor de los pantanos, cuyas pieles de pelaje aterciopelado son de gran valor para peleteros y los mejores sastres de Marvalar. La caza del castor compensa los increíbles peligros a los que se enfrentan estos hombres, dadas las terribles criaturas que habitan estos páramos cenagosos.

Recientemente, una patrulla de rastilones atacó el poblado, apresando o matando a la mayoría de sus habitantes. Sólo un pocos lograron escapar, internándose en los pantanos para más tarde retornar a tierras seguras de la Marca, más al sur.

Cuando los personajes lleguen a la zona para explorarla, podemos leer este párrafo a nuestros jugadores:

El olor a muerte es muy intenso en este rincón de la ciénaga, acompañado por un silencio sepulcral que pareciera cubrir el claro tal cual se tratara del sudario de un cadáver. Cientos de moscas rechonchas revolotean alrededor, golpeándose contra vosotros en sus erráticos vuelos, abotargadas y enfebrecidas por la masiva ingesta de carne pútrida. Peces gato orondos y achaparrados chapotean en las aguas, asomando sus bocas horribles para barbotar en la superficie hedionda de las charcas, expeliendo burbujas aceitosas y brillantes que flotan hasta morir en el fango ensangrentando de la orilla. La luz apenas se filtra por entre el ramaje, inundando la dantesca escena de una claridad mortecina. Entre el chaparral y las mandrágoras, se adivinan varios senderos entrecruzados, batidos por numerosas huellas, allá y acullá, repartidas en un caos informe, testimonio de la cruda y virulenta lucha que se sucediera aquí. Varios cadáveres, apenas carcasa renegridas, descansan en poses imposibles por doquier, atenazadas por el espasmo de la muerte y el rigor mortis. Las covachas quemadas, sus techos extintos, y los paños de troncos calcinados, negros de tizones y cenizas. Una cabeza humana luce espantosa, clavada en una lanza como muda advertencia. Los cuervos hace ya dieron cuenta de sus ojos, vacías las cuencas, y apenas queda carne adherida, más allá de unas encías sonrosadas congeladas en una mueca sardónica atroz erizada de dientes amarillos picados de negro.

Los rastilones no dejaron títere con cabeza, presas de una ira inefable: pasaron a cuchillo a casi todos los varones, apresando al resto, incluyendo dos mujeres. Los cadáveres muestran las heridas producidas por las espingardas de energía de los rastilones, así como sus granadas gema guiadas, usadas para destruir unas pocas covachas. El ataque sobre este poblado se produjo apenas cuatro o cinco días, aunque otros asentamientos de tráperos fueron asaltados anteriormente.



Si los personajes se molestan en explorar el lugar, no les será complicado encontrar una trampilla secreta en el interior de una de las cabañas donde se esconde un joven, apenas dieciocho años, de nombre Mantori, natural de Robleda, trampero como su padre. Dotado de una inusitada elocuencia, el joven contará todo lo ocurrido con pelos y señales, el ataque rastilón a la aldea y el rapto de los supervivientes. Se ofrecerá a acompañar a los aventureros, pues su padre fue apresado por los rastilones y arde en deseos de vengar la muerte de sus compañeros y rescatar a su progenitor. También se empeña en pedir ayuda a la compañía para enterrar los restos de los fallecidos, algo que Ángela reclamaría que se hiciera aunque Mantori no se pronunciara.

Destacar la cantidad de plantas de mandrágora o alraune dispersas por la zona, muy demandadas por sus propiedades, ya que es empleada en numerosos rituales arcanos y como componente de conjuros. Las hojas de mandrágora hervidas pueden aplicarse en las heridas abiertas como anestésico; mientras que la raíz fresca es empleada como purgante y detersorio; y macerada y mezclada con alcohol se puede diluir para inducir al sueño o como analgesia para mitigar dolores, ataques convulsivos e incluso la melancolía y el mal de amores.

La mandrágora, junto a la belladona y las daturas (estramonio, entre otras), son abundantes en el Gran Pantano, pues suelen crecer en terrenos ubérrimos en limo, a la sombra húmeda, entre los chaparrillos y arbustos de los esteros.

Si los personajes deciden descansar en este lugar o en las proximidades, al anochecer, de madrugada más concretamente, serán atacados por 1d4-1 espíritus de magnesio, atraídos al lugar por la carnicería.

ESPÍRITU DE MAGNESIO

Clase de armadura: 5, incorpóreo

Dados de golpe: 17d8 (156 pg)

Movimiento: 20 metros

Ataque: 2 toques

Daño: Golpetazo 1d8+2 más consunción de FUE (2 puntos de característica)

Salvación: Elfo nivel 11

Moral: -

Valor del tesoro: Especial

Alineamiento: Caótico

Valor P.X: 1.700

Estos espíritus son muy singulares, entes preternaturales convocados por poderosos nigromantes. Al contrario de lo que podría aparentar, no se trata de muertos vivientes, pues se cree que en realidad habitan en otras dimensiones o planos. Se presentan como una columna semoviente de fuego blanco que no desprende calor, dispuesta con una protuberancia de plasma de magnesio que atiza adelante y atrás con el fin de golpear a sus víctimas. Los espíritus de magnesio son criaturas incorpóreas, así que sólo pueden ser afectados por armas mágicas y conjuros, aunque poseen una resistencia a la magia del 40%. Son criaturas muy inteligentes, y de gran poder, ya que su ataque, además de consumir FUE de su víctima, drena un nivel efectivo de personaje si este fallara la tirada de salvación contra muerte. Por si fuera poco, pueden realizar un ataque lumínico cegador a voluntad, creando una efímera pero fulgurante onda de luz pura capaz de cegar durante 1d4 horas a todo aquel que falle la preceptiva tirada de salvación. Su ataque de toque ignora la puntuación de CA de su objetivo, y si logra asestar un golpe y drenar un nivel de personaje, el

individuo así atacado se considerará poseído por la criatura y comenzará a perder un nivel adicional cada asalto, hasta que no sea lanzado sobre el pobre desgraciado un conjuro de *dispar magia* o *quitar maldición*. Una vez que el individuo poseído por el espíritu de esta manera pierda tres niveles, se completará el ritual de aniquilación y tanto el alma como el cuerpo de la víctima desaparecerá en la entropía, restaurando los puntos de vida del espíritu de magnesio.

LA ALDEA DE HOMBRES LAGARTO

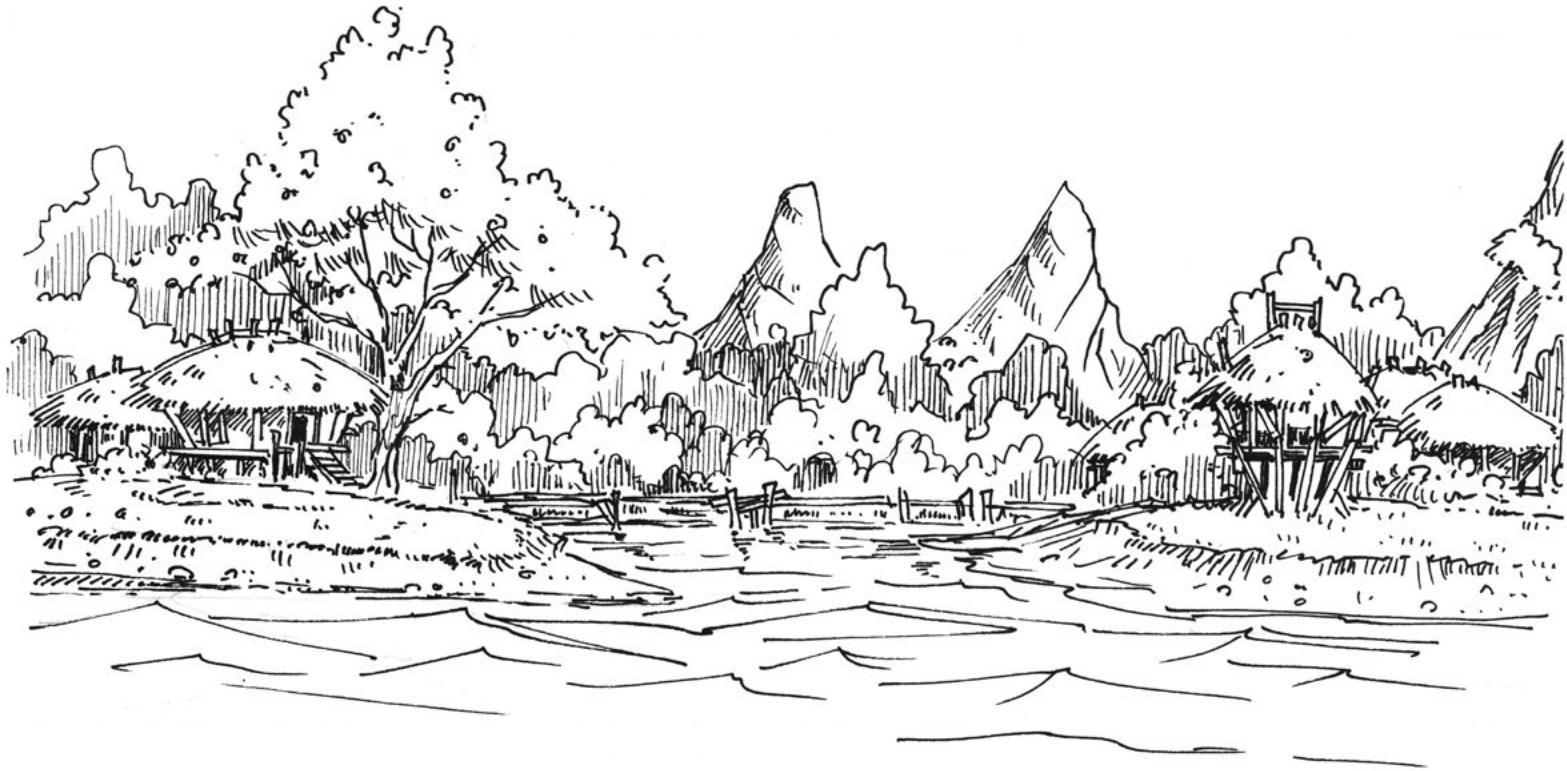
Entre el barrizal y la intrincada vegetación, apenas conseguís avanzar. Poco a poco, el pantano cede paso a unas dunas arenosas de formas redondeadas que se elevan por encima del nivel de agua estancada. Algunos arbustos ralos y amarillentos crecen en la arena húmeda de las ondulaciones, entre los que revolotean insectos enormes de caparazones brillantes y aceitosos. Aquí y allá, hay algunos afloramientos de piedra caliza, cubiertos por líquenes y musgo verdoso. Unos metros más al norte, entre las cañadas de las lomas arenosas, se levantan varias docenas de chozas de cañizo y bambú. Algunas fogatas pequeñas dejan escapar estilizadas columnas de humo negro. Sobre vosotros las nubes se deshacen en jirones de arrebol, tal vez teñidas con la sangre derramada en el cenagal que cubren como mortaja de difuntos.

Este es uno de los muchos asentamientos de hombres lagarto dispersos por el Gran Pantano, donde vive la tribu de los Chegrusaskz, emparentados con los Zakzask de Ciénaga Negra, allende los más remotos confines de los marjales.

Los hombres lagarto están en pie de guerra desde la llegada de los rastilones al Gran Pantano. Como sabrá todo aventurero veterano, estas criaturas son belicosas y violentas, y rara vez traban contacto con otras especies, y mucho menos con los humanos, a los que tienen como enemigos consuetudinarios. Dependerá mucho de la actitud de la compañía y cómo abordan este encuentro, si quieren conseguir el apoyo de los hombres lagarto, o bien enfrentarse a los mismos, con los consiguientes peligros, dificultando la resolución exitosa de su misión.

Los hombres lagarto son conscientes de la presencia de la Compañía de Robleda en sus tierras, vigilando sus movimientos desde mucho antes de que se aproximan a la villa. Una vez a la vista las primeras chozas del asentamiento, de entre los arbustos, perfectamente camuflados, surgirán no menos de dos docenas de los mejores guerreros Chegrusaskz, sus armas en ristre.

El líder del asentamiento es Trazzuk, apodado como "el tuerto". En total, el poblado tiene una población de mil doscientas almas, contando unos cientos de guerreros en condiciones de combate, cincuenta de ellos considerados guerreros y rastreadores de élite; aparte de ancianos, mujeres y crías jóvenes.



HOMBRES LAGARTO (24)

Clase de armadura: 3 (armadura natural, más armadura de hueso y escudos)
Dados de golpe: 4d8 (30 pg)
Movimiento: 9 metros
Ataque: 2 golpetazos (brazos y cola), o ataque con arma (cimitarra, lanza, cuchillos, arcos cortos)
Daño: Golpetazo 1d12, cimitarra (1d10+2 de FUE)
Salvación: Guerrero nivel 4
Moral: 10
Valor del tesoro: Especial
Alineamiento: Neutral
Valor P.X: 350

TRAZZUK

Clase de armadura: 0 (armadura natural, más armadura de hueso y escudos)
Dados de golpe: 7d8 (65 pg)
Movimiento: 9 metros
Ataque: 2 golpetazos (brazos y cola), o ataque con arma (cimitarra, lanza, cuchillos, arcos cortos)
Daño: Golpetazo 1d12, cimitarra (1d10+4 de FUE)
Salvación: Guerrero nivel 7
Moral: 11
Valor del tesoro: Especial
Alineamiento: Neutral
Valor P.X: 600

Trazzuk siempre va acompañado de su mascota, Drakzaqa, un enorme lagarto desgarrador de los pantanos, de unos tres metros de largo de su cabeza a la cola, pesando casi una tonelada de peso, capaz de engullir de una única dentellada a presas del tamaño de un humano, desgarrando su carne con sus tres hileras de dientes afilados como puñales.

Trazzuk es un chamán, y puede lanzar algunos conjuros de clérigo a voluntad, típicamente conjuros de *curar heridas leves*, y conjuros de *curar heridas graves*, entre otros a elección del Narrador.

LAGARTO DESGARRADOR DE LOS PANTANOS

Clase de armadura: 5 (armadura natural)
Dados de golpe: 16d8 (120 pg)
Movimiento: 9 metros
Ataque: 2 ataques (cola y mordisco)
Daño: Golpetazo 3d8+4, mordisco (3d10+4), puede engullir a su presa con un crítico natural
Salvación: Guerrero nivel 12
Moral: 11
Valor del tesoro: Especial
Alineamiento: Neutral
Valor P.X: 800

COLMENA DOPPELGANGER

Hacia el oeste, en las lindes orientales del Gran Pantano con la llanura de Eltauro, los aventureros podrán localizar la colmena de los Chiroteans. Alrededor de la localización hay no pocos centinelas doppelganger apostados, astutamente mimetizados con el entorno, así que es muy complicado dar con ellos. Podremos leer el siguiente párrafo a los jugadores conforme se aproximen al lugar:

Los esteros dejan paso a marjales arenosos, cuajados de afloramientos rocosos y peñascos envueltos por plantas rastreras, milenramas y cestillos de oro. A vuestros flancos se levantan bosquecillos de abedules y sauces, cercados por matojos de capuchinas y heliantemos de sonrosada y etérea iridiscencia, otorgando a la escena una aura exótica e impropia, como si todo aquí estuviera fuera de lugar, o sus elementos compuestos de manera inopinada y heterodoxa, artificial y engañosa, en una suerte de serendipia afortunada que os hubiera arrastrado a descubrir lo maravilloso en la mezquina charca. Una neblina ligera se arrastra por el suelo con jirones nebulosos que aparentan dedos espectrales que se aferran al suelo para cercar vuestro paso según avanzáis. Por encima de las copas de los árboles, erizadas de hojas lanceoladas que bailan y se retuercen al son de los céfiro nortenos, se levanta una estructura bulbosa, enorme, tachonada de motas negras, huecos o aberturas, pues parecen dispuestas en hilera, con cierto orden. Un olor dulzón y aterciopelado os rodea, una

mezcla armoniosa y caótica a la par de diversas fragancias: almizcle, flor de la klanderia, cardamomo, cuero viejo, ceras de insectos, pachulí de pogostemon, mirra y polenta de creosota. Y sobre este efluvio deslavazado, el miasma inconfundible, el sahumerio empalagoso y melifluo de la muerte, la corrupción putrescente, el halo de la Parca.

La colmena Chiroteans es un lugar peligroso, poco recomendable para cualquier grupo de aventureros, incluso para la Compañía de Robleda, no en balde, hay cientos, sino miles, de doppelganger en los alrededores, y en el interior de la estructura, por supuesto. No obstante, hay alguna posibilidad, por remota que aparente en un primer momento, porque la comunidad doppelganger de la colmena está dividida entre aquellos que se mantienen fieles a Krikor, y otros muchos que prefieren desentenderse de los rastilones y actuar en consecuencia, conscientes del peligro que suponen para todo el mundo conocido. Como podrán imaginar, esta es otra escena que debe ser acometida con tiento, y que sólo podrá ser resuelta gracias a la capacidad de "rolear" los personajes, negociando con los doppelganger, y sabiendo maniobrar una vez descubran las desavenencias abiertas entre los dos grupos enfrentados que tratan de hacerse con el control de la colmena. De hecho, ya se han producido varias muertes por peleas y trifulcas entre los miembros de ambas facciones, algo evidente por los restos de cadáveres doppelganger expuestos en tarimas de caña cerca de la colmena. Los doppelganger tienen por costumbre no enterrar a sus muertos, exhibiendo a los mismos, ligeramente embalsamados, en esta suerte de tablados funerarios, de ahí el olor a descomposición tan patente en las cercanías del lugar.

Aquí habitan unos seiscientos doppelganger, más otros pocos dispersos por los alrededores, incluyendo al menos unos

cien hábiles y peligrosos guerreros. Un soldado doppelganger posee las siguientes características estándar:

GUERRERO CHIROTEAN DOPPELGANGER

Clase de armadura: 4 (armadura natural, armadura cuero ta-chonado)

Dados de golpe: 6d8 (45)

Movimiento: 9 metros

Ataque: 1 ataque, arma.

Daño: Arma 1d8, espada larga, lanza y/o arco largo

Salvación: Guerrero nivel 6

Moral: 10

Valor del tesoro: Especial

Alineamiento: Caótico

Valor P.X: 250

Los doppelganger que hacen guardia camuflados en los alrededores de la colmena adoptarán la forma y apariencia de alguno de los componentes de la Compañía de Robleda, o bien de soldados ungolitas o soldados del Ejército de la Marca del Este, incluso de hombres lagarto o similares, con tal de confundir a los héroes. Antes de que los personajes alcancen las inmediaciones de la colmena, docenas de soldados saldrán de sus escondites, sus armas preparadas, para detener a nuestros héroes. En principio no atacarán, limitándose a pedir a los aventureros que retrocedan y vuelvan sobre sus pasos. Si se avienen a negociar, los guardias podrán conducir a la compañía, o al menos un grupo reducido de los mismos, al interior de la estructura, para comparecer ante el consejo de ancianos, integrado por cinco miembros, cuyos nombres son: Kyeex, Dox, Siiix, Xakx y Xrial Xen. Una vez en este punto, los personajes podrán descubrir, según avancen las conversaciones, las diferencias existentes en el seno del consejo, pues tres de sus miembros, Xrial Xen, Dox y Siiix, quieren acabar con el reinado de terror instaurado por Krikor y los rastilones, mientras el resto esperan conseguir que la comunidad se mantenga unida en torno a la figura de su líder (actualmente en Robleda, impostando la apariencia del Duque). La capacidad de negociación de los personajes deberán ser probada y puesta en buen uso llegados aquí. Así que el Narrador debería prepararse para una buena sesión de roleo clásico e interpretación.

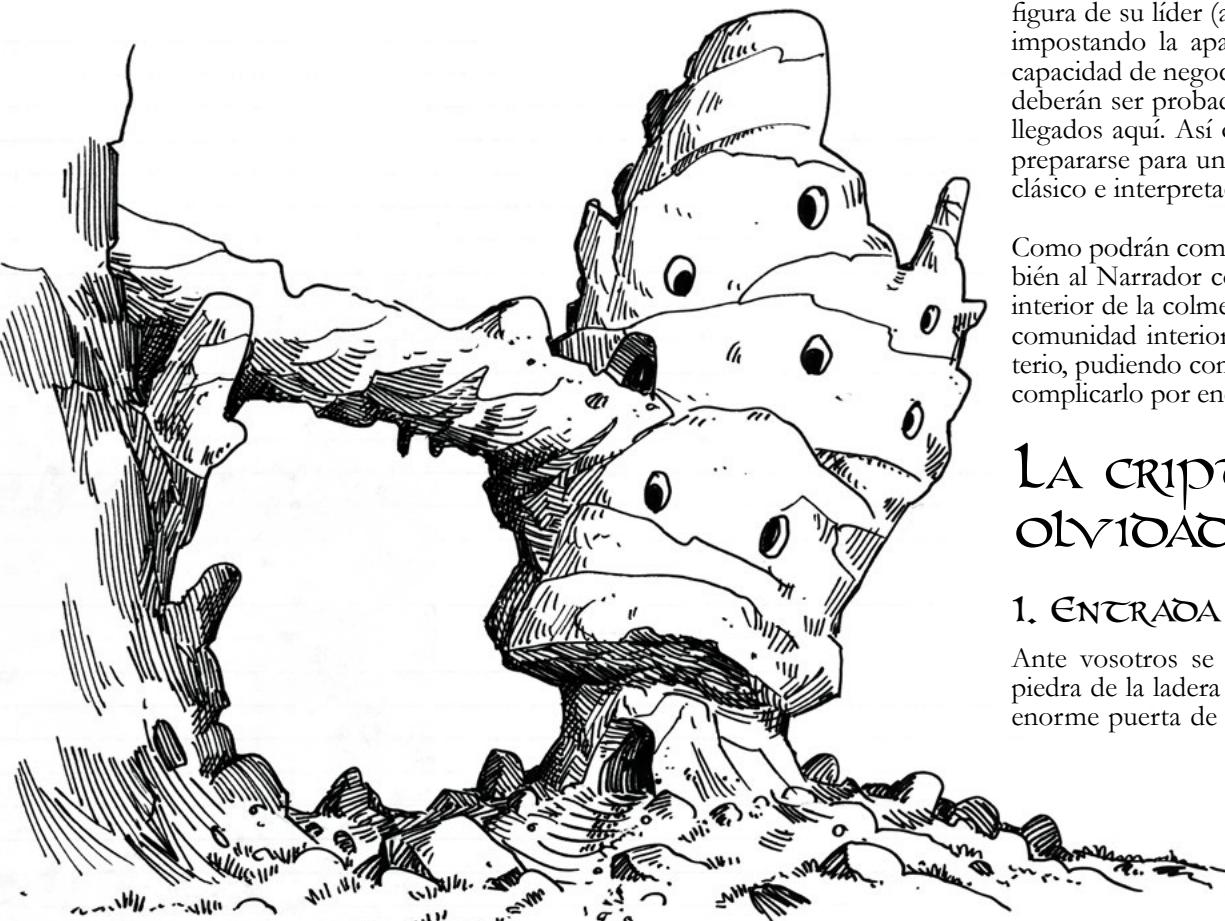
Como podrán comprobar, proveemos también al Narrador con un sencillo mapa del interior de la colmena, para que organice la comunidad interior doppelganger a su criterio, pudiendo completar este encuentro, y complicarlo por ende, a su gusto.

LA CRIPTA OLVIDADA

1. ENTRADA AL TÚMULO

Ante vosotros se yergue, esculpida en la piedra de la ladera rocosa del cortado, una enorme puerta de piedra labrada de doble

hoja, muy sólida, en cada hoja hay un bajorrelieve que muestra una suerte de disco ovalado, posiblemente una



representación del astro lunar. Coronando sendas hojas hay una escultura de un rostro femenino adornado con un tocado ceremonial. Parece como si las puertas se abrieran hacia dentro, pero no hay en ellas argollas o similares que asistan en la tarea, aunque una de las hojas, tal vez por el paso del tiempo, ha cedido hacia el interior medio palmo, lo que permitiría a una persona, o varias, introducir los dedos y empujar la hoja.

2. ANTECÁMARA DE ENTRADA

Una antecámara de forma rectangular se abre ante vosotros. Las paredes al este y al oeste se encuentran grabadas con escritura rúnica, en un idioma que aparenta ser antiquísimo y que no podéis descifrar. Justo en el centro del techo de la cámara cuelga una bola pulida de latón que refleja vuestras siluetas macabramente deformadas. Debajo de la esfera bronceína, también en el centro del solado, hay grabada una especie de advertencia, escrita en vetusto. En ella se lee: *A todo hombre o mujer que tome la ofrenda de la estatua. Su brazo será cortado como ladrón, su cuello será torcido como el de un pájaro, sus días se extinguirán, así como los de su progenie, su casa no persistirá en esta tierra, su historia borrada de los anales, su dios no aceptará su pan blanco, y sus campos quedarán yermos, su carne pertenecerá al fuego, su cadáver no será sepultado, y estaré contra él como un levitán bajo las aguas, como una serpiente sobre la tierra y como un espectro en el más allá.*

Frente a vosotros resta una puerta doble de piedra maciza, libre de todo adorno, cerrando el acceso a las cámaras más profundas de la cripta.

3. SALA DE LA INQUIETUD

Estáis en una gran estancia circular, pareciera como la cámara más importante de este lugar. Justo enfrente, en la parte central, unas escaleras ascienden por tramos alrededor de una estructura levantada en piedra hasta una plataforma superior donde podéis observar un trono esculpido en jade verde donde descansa los restos de un noble guerrero. A izquierda y derecha, contra los muros, hay varias esculturas de serpientes enroscadas de tamaño colosal, cada una de ellas sosteniendo en sus fauces abiertas arcas ceremoniales. También podéis ver hasta tres puertas en el paño de pared opuesto, separadas unos tres o cuatro metros.

El ambiente en este salón está cargado y viciado por los miles de años de aislamiento del exterior. Una gruesa capa de polvo lo impregna todo, especialmente el solado de grandes placas marmóreas de color marfil.

Hay excavados en la roca pulida del muro circular varios nichos que permanecen en penumbra, cubiertos parcialmente de viejas y polvorrientas telarañas. La cámara parece extraordinariamente vetusta, como el resto de toda esta profunda y largo tiempo olvidada tumba.

Diseminados por doquier, hay multitud de huesos humanos, amarillentos y mohosos por el paso del tiempo. También descubrís algunas armas destrozadas e inservibles, cubiertas por el polvo y la suciedad. Un silencio sobrenatural se ha apoderado del lugar.

Si los personajes rebuscan entre los esqueletos de la antecámara, encuentran un pequeño tubo de cristal esmaltado, sellado con goma de lacre, que parece contener un icor blancuzco de

esencia vaporosa. En realidad es icor de sepultura, un denso líquido blanco que se evapora casi instantáneamente al contacto con el aire, creando una ligera bruma apenas perceptible, inodora, que no parece afectar a criaturas mundanas. No obstante, el efecto es devastador para los muertos vivientes, que se ven incapaces de permanecer en contacto con esta bruma sacra a menos que tengan éxito en una tirada de salvación contra conjuros. La duración de esta neblina es de 1d12 asaltos, y puede verse afectada según las circunstancias y el lugar en el que sea empleada, ocupando un área de unos seis metros cuadrados.

El esqueleto sobre la plataforma pertenece a un caballero enterrado aquí hace siglos, cuyo nombre desapareció de las crónicas. Pero habría que ser muy cauteloso, pues en su interior descansa una terrible criatura, convocada por el vampiro Dinarius, un devorador de almas. Dinarius tiene controlada a esta criatura, estableciendo un vínculo telepático con la misma, de manera que puede ordenarle a voluntad.

El guerrero del trono está ataviado con una armadura mágica de placas de diseño muy antiguo, mostrando relieves de criaturas fantásticas (unicornio, dragón, minotauro, hidra y una medusa en la placa pectoral). Es una armadura hecha a medida, así que difícilmente encajará en otra persona (25% de posibilidades). No obstante, si es llevada a un armero profesional, podría ser adaptada. Como decíamos, se trata de una armadura mágica +3. Asimismo, la espada que sostiene en sus manos es igualmente mágica, +3. Se trata de una espada bastarda, de hoja ancha grabada, incluyendo el nombre de la espada, en vetusto antiguo: *Justicia*.

DEVORADOR DE ALMAS

Clase de armadura: 0

Dados de golpe: 16d8 (200 pg)

Movimiento: 20 metros (volando)

Ataque: 2 golpetazos (garras o bien tentáculos)

Daño: Golpetazo 3d12 más consunción de nivel

Salvación: Guerrero nivel 7

Moral: 11

Valor del tesoro: Especial

Alineamiento: Neutral

Valor P.X: 600

El devorador de almas es una criatura de otro plano de tremendo poder. Su aspecto es el de una caliginosa nube ondulante de la que emanan tentáculos o bien garras terribles, ahítas de pústulas supurantes. Cualquier criatura golpeada por un devorador de almas debe tener éxito en una tirada de salvación contra muerte para no perder un nivel. Todo aquel muerto por un devorador de almas ve consumida su alma por éste, siendo imposible resucitar los restos por cualquier medio mágico, incluyendo los más poderosos conjuros. Estos monstruos son inmunes a muchos sortilegios, como aquellos de dormir, parálisis y demás. No pueden ser flanqueados, ni atacados por la espalda. No son muertos vivientes, así que no pueden ser destruidos o expulsados por un clérigo. Además, no resultarán afectados excepto por conjuros y armas mágicas +2.

Si alguno de los personajes se acerca al esqueleto del trono, el devorador de almas surgirá de su interior tal cual una bruma nebulosa atacando por sorpresa y ganando la iniciativa en todos los asaltos de combate.

La mayoría de los cofres o arcas presentes en las fauces de las serpientes pétreas hace ya siglos que fueron saqueadas, excepto una de ellas, que contiene una lámpara maravillosa, que si es limpiada y frotada a conciencia, despertará en su interior un genio antiguo nirmalí, de nombre Muzumdar.

MUZUMDAR

Clase de armadura: 4

Dados de golpe: 11d8 (120 pg)

Movimiento: 9 metros, 20 metros volando

Ataque: 1 golpetazo aire

Daño: Golpetazo 2d8+2

Salvación: Guerrero nivel 11

Moral: -

Valor del tesoro: Especial

Alineamiento: Legal

Valor P.X: 2.300

Estos raros genios, espíritus ancestrales del pueblo de Nir-mala, son criaturas generalmente beatíficas, oriundas de otros planos, que pueden adoptar bien una forma física material, bien una representación nebulosa incorpórea, o bien la conformación de un remolino de aire capaz de golpear a sus enemigos. Por si fuera poco, pueden adoptar cualquier apariencia (igual al poder de un doppelganger), siendo inmunes a muchos efectos mágicos, como dormir o parálisis, así como todo tipo de venenos. Muzumdar sólo recibe la mitad de daño por cualquier ataque basado en el fuego. Además puede tornarse invisible a voluntad. Y ya para acabar, puede conceder hasta tres deseos. Muzumdar sólo aceptará órdenes de aquel que lo haya liberado frotando y limpiando su lámpara mágica, que no es otra cosa que una suerte de filacteria de poder.

4. SAGRARIO

Esta pequeña sala contiene dos sarcófagos de piedra, encajados en las paredes a izquierda y derecha de la camarilla mortuoria. El frío es gélido y os hiela hasta los huesos. Comenzáis a exhalar un vaho denso, tiritando de arriba abajo, con espasmos breves pero desagradables. Un ligero olor a carroña y putrefacción llena por completo la estancia.

Según os acercáis a las pétreas sepulturas, podéis percibir un claro sonido gutural que procede del interior, seguido por crujidos extraños y macabros, como si algo se agitara dentro, tratando de salir. De hecho, las pesadas tapas de los catafalcos se deslizan a un lado, mientras los personajes observarán atónitos como sendos esqueletos metálicos emergen de las tumbas.

ESQUELETOS DE PLOMO (2)

La apariencia de la criatura es un turbador y retorcido reflejo de lo que fue en vida. Sus ojos, son dos gemas rojas que brillan con malevolencia. Su esqueleto está cubierto por brillante plomo, y los dientes de la calavera han crecido hasta convertirse en afiladas e irregulares agujas.

Clase de armadura: -2 (recubrimiento de plomo arcano)

Dados de golpe: 20d8 (175 pg)

Movimiento: 9 metros

Ataque: 2 golpetazos (brazos)

Daño: Golpetazo 1d8+4

Salvación: Elfo nivel 10

Moral: -

Valor del tesoro: Especial

Alineamiento: Neutral

Valor P.X: 2300

Estas extrañas criaturas, cuyo secreto de fabricación se perdió hace eones, no son muertos vivientes en realidad, pues son más parecidos a golems o constructos mágicos.

Sus carcasas están recubiertas de plomo, mostrando sendos rubíes encajados en sus cuencas oculares que destellan con un brillo encarnado intenso. Sus defensas y armadura son extremadamente eficaces, así que ignoran el 50% de todos los golpes que reciben, ya sean producidos por armas mágicas o no. Del mismo modo, poseen una alta resistencia a la magia, mostrándose inmunes a ataques por ácido, electricidad, fuego y frío. Del mismo modo, disponen de la capacidad de ignorar los efectos del cualquier conjuro dirigido contra ellos, con un 40% de posibilidades. Y por si fuera poco, cada cuatro asaltos pueden lanzar una descarga de rayos por sus ojos (energía lumínica arcaica), causando 12d6 puntos de daño.

5. CÁMARA DEL TESORO

Esta habitación contiene multitud de objetos, típicos del ajuar funerario en enterramientos antiguos. Incluyendo innúmeras ofrendas votivas. Hay media docena de vasijas selladas con cera que supuestamente contendrá licores diversos; también distinguis ánforas de cuello alargado (dentro hay vino avinagrado y aceite de nabina). Por todo el suelo hay un puñado de figurillas de alabastro representando dioses hoy olvidados. Podéis ver arquetas de madera policromada; tablillas de escritura cuneiforme; legajos polvorrientos que se deshacen en vuestras manos apenas los rozáis. También ropajes apolillados que antaño sería considerados lujosos atavíos. Muchas joyas de bisutería, collares de cuentas marinas, colgantes de coral y un tocado de palma y estuco con mosaico de jade, conchas de nácar y una garra de felino disecada. Hay una completa vajilla de cerámica policromada, cubiertos, espesos y pasamanería; aparte de guardacorazones de cuero; abalorios y quincalla.

El Narrador podrá colocar en este tesoro cualquier objeto mágico de su elección, aparte de desarrollar lo descrito líneas arriba.

6. CÁMARA DE ENTERRAMIENTO

Esta es una cámara funeraria, de planta cuadrada. Todas las paredes están cubiertas por estandartes, banderas y enseñas de combate, aunque la mayoría se encuentran en un precario estado de conservación, hechas jirones y podridas. En la esquina nordeste de la cámara hay apilados seis barriles enorme,



de madera de tejo (contienen una especie de melaza infecta y apestosa). Cerca de estos hay tres cajones grandes de madera (contienen fardos de tela confeccionada con sedas naturales) y cuatro arcones sellados con lacre (contienen una vajilla completa de porcelana para muchos servicios de comensal). En la esquina noroeste hay amontonadas una gran cantidad de armas diversas (cinco espadas largas, tres espadas cortas, seis dagas, dos hachas de batalla, tres lanzas cortas, tres alabardas, dos cimitarras, cuatro mandobles, cinco espadas bastardas, tres arcos largos, un arco largo compuesto, tres arcos cortos, una ballesta ligera, dos ballestas pesadas, cientos de flechas y viroles). En la esquina opuesta, hay un montón de armaduras formando otra gran pila (una pesada cota de bandas, dos corazas de metal imitando un pecho musculoso y una cota de mallas). Las ataduras y correas de cuero de todas las armaduras hace tiempo que se pudrieron, pero una vez sustituidas por otras nuevas, las armaduras servirán a la perfección.

En el centro de la habitación, sobre un pedestal elevado de mármol, descansa un enorme catafalco de piedra negra.

La entrada secreta es una pequeña trampilla corredera en el fondo del sarcófago. Una vez abierta revela la existencia de una cámara aún más profunda, a unos cuatro metros. La habitación es pequeña, oscura como boca de lobo, de cinco por cinco metros. Toda la estancia está completamente cubierta de polvo. El frió es más acentuado aquí, si cabe, que en el piso superior. La única salida de la cámara, exceptuando la trampilla secreta por la que habéis accedido, es una puerta de doble hoja situada en la pared norte. Los muros no tienen ninguna inscripción, pero en las puertas hay grabados sendos símbolos, representando un círculo con dos líneas cruzadas en su interior.

Alrededor del vano de la puerta hay pintadas extrañas runas arcanas. Más allá de estas puertas, hay una sencilla cámara

sepulcral, en donde hay dispuesto un ataúd de madera noble oscura, envejecida por el paso del tiempo. Dentro descansa Dinarius, uno de los más poderosos vampiros de todo Valion. El mismo será consciente de la llegada de los aventureros, y les estará aguardando...

DINARIUS

Clase de armadura: 2

Dados de golpe: 20d8 (250 puntos de golpe)

Movimiento: 36 metros, en vuelo 60 metros

Ataque: 1 toque o especial

Daño: 2d10 + doble pérdida de energía o especial

Salvación: Elfo nivel 15

Moral: -

Valor de tesoro: Especial

Alineamiento: Caótico

Valor PX: 2.750

Dinarius es un vampiro mayor, también conocidos como vampiros de linaje o antiguos. Como tal, puede transformarse en un gran murciélagos. En esta forma puede volar y convocar a su vez 1d10x10 murciélagos a su servicio. De igual modo, puede transmutar su apariencia en la de un lobo gris. En esta forma puede convocar 3d6 lobos o 2d4 lobos terribles. Estas criaturas acudirán a su llamada tras 2d6 asaltos. Mientras mantenga una de estas formas, Dinarius atacará como si se tratara de un murciélagos gigante o de un lobo, conservando su CA, dados de golpe, tiradas de salvación y moral sin cambios. Durante cada transformación, el vampiro regenera seis puntos de daño. También puede cambiar a un estado gaseoso, pudiendo evaporarse de la vista de sus enemigos y escapar volando, cosa que hará si ve sus puntos de golpe reducidos dramáticamente. En esta forma, un vampiro sigue conservando sus características, pero no puede atacar ni ser atacado, excepto por medio de la magia. En su forma humana, el vampiro puede realizar un ataque de toque o un ataque de mirada, además de comandar a otras criaturas. El toque de un vampiro causa en su víctima una doble pérdida de energía (elimina dos niveles de experiencia), además del daño infligido. Su mirada puede hechizar si su víctima no supera una tirada de salvación contra conjuros con un penalizador de -4. Una criatura asesinada por un vampiro regresará de la muerte transcurridos tres días convertida, a su vez, en un vampiro esclavo de su asesino (engendro vampírico). Dinarius rehuye los símbolos sagrados. No puede cruzar una corriente natural de agua, ni siquiera puede sobrevolarla a menos que lo haga a través de un puente, a bordo de un barco o mientras reposa en su ataúd. Si es salpicada por agua corriente, recibe 1d8 puntos de daño; el doble si quien lo lanza es un clérigo o el agua está consagrada. Atravesar su corazón con una estaca de madera causa su muerte fulminante. Si Dinarius queda expuesto a los rayos del sol, debe superar una tirada de salvación contra sortilegios cada asalto o morirá desintegrado. Elconjuro *luz permanente* le causará una ceguera parcial (-2 a sus tiradas de ataque). Dinarius es especialmente resistente a los intentos de expulsión. También es resistente a la magia, pudiendo ignorar los efectos de cualquier conjuro con una probabilidad del 35%.

El vampiro está armado con una espada bastarda (Desgarrazas +3 y porta una coraza +2). Dinarius es el Maestre de la Prole Oscura, una organización secreta integrada por vampiros que domina el submundo criminal de la Marca del Este, oriundos de Vermigor.





GUARIDA DE MUERTENEGRA

En esta apartada región del pantano descansaba su más poderoso habitante, Suriasz Saizzur Tiaraenrionz, llamado Muertenegra, y escribimos descansaba, porque la presencia reciente de los rastilones en su ciénaga ha despertado de su sueño milenario a esta bestia de otro tiempo... Y está enfadada.

Este es otro de los encuentros introducido en la aventura para desencadenar una buena sesión de “roleo” e interpretación (quién lo diría, siendo un servidor el autor de esta aventura). O bien los jugadores se decantarán por combatir a la criatura, sosteniendo las posibilidades inherentes que nos brinda este encuentro, porque Muertenegra podrían bien ser un magnífico aliado para combatir a los rastilones. Todo dependerá de cómo los personajes decidan encauzar todo esto.

Una vez la Compañía de Robleda llegue a las inmediaciones del lugar, podremos leer el siguiente párrafo:

Según avanzáis, las Quebradas se yerguen sobre los esteros allá en poniente. La jungla pantanosa comienza a ralear, dando paso al sotobosque húmedo. Un farallón de piedra oscura sobresale entre el cañaveral, como si se tratase de una mano titánica que, rasgando la corteza lodoso, se alzara hacia el firmamento. Pero lo que verdaderamente os hiela la sangre en vuestras venas es la total ausencia de animales en los alrededores, en especial pájaros, cuyos gorjeos, trinos y piar melodioso os han acompañado en vuestro periplo hasta este lugar. Frente a vosotros, en la roca cubierta de limo y musgo del peñasco, se abre una oquedad inmensa, de la que emana una corriente de aire frío y húmedo, pestiloso, junto a una nemorosa bruma cargada de ozono y con un desagradable olor que se engancha en vuestras gargantas depositando en ellas un regusto acedo.

MUERTENEGRA

Clase de armadura: -3

Dados de golpe: 25d10 (299 pg)

Movimiento: 20 metros, 60 metros volando

Ataque: 2 golpetazos (garras), 1 mordisco, arma de aliento y/o conjuros

Daño: Golpetazo 1d12+6, mordisco 4d8+4 (más engullir con un crítico)

Salvación: Guerrero nivel 20

Moral: 12

Valor del tesoro: Especial

Alineamiento: Caótico

Valor P.X: 10.500

Suriasz es tan antiguo como el mundo, inteligente, astuto y ambicioso, sabio como pocas criaturas, pues ha visto pasar antes sus ojos océanos de tiempo, volando los cielos de antaño y recorriendo abismos y cavernas hoy olvidadas. Y en buena medida, si ha sobrevivido hasta hoy no es por su fuerza, que resulta temible, sino por la combinación de su sentido común, ingenio, listeza y entendimiento. Es por ello que a Suriasz no le dolerán prendas a la hora de negociar con los personajes, e incluso se rendirá a estos para salvar su vida o beneficiarse de otra manera. No en balde, su ego es inmenso, y aprecia su existencia, y los tesoros que acumula, por encima de cualquier otra cosa. Como hemos ya apuntado en otro lugar de este módulo, el dragón está muy descontento con la presencia de los rastilones en su ciénaga, siendo ese el motivo de su despertar, así que escuchará con atención cualquier plan que implique destruir a estas criaturas, de las que él sabe muchas cosas (dejamos a discreción del Narrador qué cantidad de información sabe al respecto). Dicho esto, se presentará a los personajes por vez primera trasmutada su apariencia en la propia de un niño de unos diez o doce años, de aspecto angelical (pelo rubio, ojos azules pero de realce extraño, como mortecinos, dotados de un brillo de sagacidad impropia de su edad y condición), ataviado con ricos ropajes, no obstante. Puede cambiar de forma de manera instantánea, pues Muertenegra es capaz de lanzar cualquier conjuro disponible para mago (incluyendo los propios presentes en el Tomo de Magia, algunos de manera innata). Suriasz puede comunicarse en dos docenas de idiomas, de manera telepática, si así lo desea, simultáneamente con varios individuos, y entiende otros cientos. No resta en Valion dragón negro más anciano y por ende peligroso que Muertenegra, despierto tras una duermevela de 320, 318 o tal vez 316 años, según a quién preguntes.

Algunos de sus muchos poderes y habilidades son los siguientes:

Inmunidad ácida: Suriasz es inmune a su propia arma de aliento y al ácido. Además recibe mitad de daño de todo ataque basado en el frío o el fuego.

Arma de aliento: El arma de aliento de Muertenegra infinge una cantidad de daño en puntos de golpe igual a su número total de puntos de golpe cuando se produce el ataque. El ataque es un chorro de ácido de 20 metros de largo de largo y metro y medio de ancho, y que puede usar tres veces al día (cuatro veces si lleva mucho tiempo dormido, como es el caso). Si las circunstancias lo permiten, el dragón usará el arma de aliento como su primer ataque.

Inmunidades: Aparte de su resistencia al ácido, fuego y hielo, Muertenegra es inmune a toda enfermedad y veneno. Ignora la mitad de los puntos de daño recibidos por ataques eléctricos, y tiene una enorme resistencia a la magia, ignorando los efectos del 50% de conjuros lanzados contra él. Su piel es condenadamente dura, y es imposible dañarlo con armas convencionales, pues sólo puede recibir heridas de armas mágicas.

Apuntadas todas las características de esta formidable bestia, y con su venia, me gustaría añadir unas palabras para todos ustedes, amados y dilectos lectores:

Yo he sido jugador habitual, aunque debo reconocer que la mayor parte de las veces he estado tras la pantalla, un *grognyard* de corazón. Y por ello conozco de primera mano las estupideces que podemos llegar a cometer los jugadores (y con más motivo aún si han crecido embebidos de los usos y maneras de la vieja escuela), espoleados por nuestra avaricia, la pura ambición, y la curiosidad, todo sea dicho. Así que, si los personajes cometen la imprudencia cretina de no negociar con el dragón y lanzarse a matarlo, y si finalmente tienen la fortuna de conseguirlo, dejamos al Narrador lidiar con este hecho, y completar el tesoro, sin duda fastuoso, que esta criatura milenaria guardará en su guarida... ¡Ah!, y a la sazón, les proveemos en esta aventura con un mapa que podrán emplear para recrear el dungeon del dragón.



PUESTO AVANZADO RASTILON

Hace muchos, mucho siglos, este lugar era un túmulo funerario. En eras pasadas, una antigua civilización medró en estos parajes, antes incluso de que las tierras bajas se anegasen de agua, convirtiéndose, con el pasar de los siglos, en el pantano que es hoy. Este pueblo indómito y orgulloso, fue conocido como el Reino de Morodar, y sus gentes llamadas Pueblo de Enmerkar, cuyo origen se cree en las tundras del norte, más allá de Eltauro. Los Enmerkar construyeron pueblos y villas, y docenas de asentamientos, todos ellos dominados por un zigurat ceremonial, entre otros edificios, destacando el más grande de todos ellos, tumba del rey Dumuzid IV, hoy perdido en lo más profundo del pantano, que según las leyendas se encontraba en el centro de la ciudad perdida de Ur-Untash, capital del reino. El imperio morodita decayó al pasar las eras, según el clima cambiaba, y tras el deshielo de los glaciares norteños, las tierras bajas boreales quedaron anegadas por las aguas, desplazando a este pueblo orgulloso hacia el sur, donde se mezclaron con otros hombres para, muchos siglos después, fundar otros reinos, incluyendo Reino Bosque. De hecho, la herencia de Morodar aún pervive, pues el propio apellido de los Ermegar es un trasunto de Enmerkar, pues se cree que la sangre de esta familia, su linaje antiguo, se remonta tan atrás en el tiempo que pudiera entroncar con los años de esplendor de Ur-Untash, cuando sus jardines colgantes de plátanos, sicomoros, cedros y palmeras no tenían parangón en el mundo.

Y volviendo a lo que nos ocupaba aquí, efectivamente, y como ya habrá podido imaginar después de leer lo que veníamos contándoles, el puesto avanzando rastilon está emplazado en una antigua cripta de Morodar, aquella que custodiaba los restos del príncipe Iltasadum. El lugar tiene dos entradas factibles, una excavada en la roca en la parte menos accesible de la loma o túmulo, y otra construida como una terraza elevada, que sirviera entonces como altar funerario. Acceder a esta plataforma es complicado, porque no es fácilmente alcanzable, emplazada a no menos de veinte metros sobre el llano. Además, los rastilones tienen aquí apostados varios centinelas, incluyendo sus monos voladores, que emplean la plataforma como una suerte de aeródromo. Por cierto, no habíamos hablado de los monos voladores hasta ahora, y son importantes, ya que patrullan esta zona, así como las inmediaciones de la base principal rastilon, y todo el Gran Pantano en general. De hecho, el Narrador debería tener esto presente, y establecer una posibilidad determinada para que una patrulla de monos voladores detecte la presencia de los aventureros en sus viajes por la ciénaga. Nosotros consideramos que un porcentaje adecuado sería del 35%, así que el Narrador debería lanzar esta tirada porcentual cada día dos veces, para ver si durante la jornada los aventureros son detectados. También ofrecemos a continuación toda la información referente a estas criaturas:

MONOS VOLADORES RASTILON (SIMIOPTEROS)

Clase de armadura: 1

Dados de golpe: 6d8 (50 pg)

Movimiento: 9 metros, 30 metros volando

Ataque: 2 golpetazos (brazos), o ataque con arma (vibroespada, bláster, granadas gema)

Daño: Golpetazo 1d8+1, carabina bláster (2d10)

Salvación: Guerrero nivel 6

Moral: 11

Valor del tesoro: Especial

Alineamiento: Neutral

Valor P.X: 400

Estas criaturas son uno de los muchos experimentos genéticos desarrollados por los científicos de Rastilon, llamados por estos simiopteros. Es muy común encontrar tropas simiopteras operando con los rastilones, especialmente en lugares o dimensiones dotadas de atmósferas adecuadas. Los simiopteros son criaturas inteligentes, que pueden comunicarse en varios idiomas, incluyendo el rastilon. Pueden manejar todo tipo de herramientas, armas complejas y equipo pesado, medio o ligero. De hecho, normalmente va equipados con armaduras sintéticas poliméricas tipo Kongrat, con o sin campos de energía, dotadas de sistemas de comunicaciones a distancia.

Los simiopteros pueden realizar ataques en picado, empleando sus vibroespadas o lanzas de energía, sumando 2d6 puntos de daño si logra impactar a su enemigo. Además pueden realizar pasadas de bombardeo, dejando caer sus granadas gema, provocando 6d8 puntos de daño.

1. ENTRADA AL COMPLEJO

Bien camuflada tras unos arbustos se encuentra la entrada a este viejo túmulo, una tumba excavada en el interior de una solitaria loma. Se trata da una puerta secreta, apenas distinguible en la abrupta pared rocosa. La puerta, una vez abierta, da paso a un pasillo corto, apenas dos metros, para terminar en una segunda puerta, la misma bien cerrada con una cerradura rastilona magnética. La puerta puede romperse, tirarse abajo, aunque ello hará sonar una alarma alertando a toda la guarnición. Una vez expedita la puerta, se puede acceder a una suerte de caverna, dispuesta con unos escalones esculpidos en la misma roca que ascienden hasta una tercera puerta, también cerrada a cal y canto.

Hay un 35% de posibilidades de que dos centinelas rastilones se encuentren en este lugar apostados. Las posibilidades aumentan a un 45% por la noche. Si se produce un combate aquí, los rastilones en la zona 2 (antesala de vigilancia) se percatarán gracias a sus cámaras de vigilancia y enviarán refuerzos, incluyendo al golem de mucílago mi-go.

RASTILONES (2)

Clase de armadura: -2

Dados de golpe: 12d10 (120 pg)

Movimiento: 9 metros

Ataque: 2 golpetazos (brazos y piernas), o ataque con arma (vibroespada, bláster, rayos oculares, granadas gema)

Daño: Golpetazo 1d12, espingarda bláster (2d12)

Salvación: Énano de nivel 10

Moral: 11

Valor del tesoro: Especial

Alineamiento: Neutral

Valor P.X: 1.650

Los rastilones son seres semejantes a batracios o anuros (ranas), de hecho son criaturas anfibias, que pueden respirar normalmente bajo el agua. Es más, esta especie no nace, sino que sus individuos se desarrollan desde larvas hasta la edad adulta en tanques de cría. Durante esta etapa primigenia, buena parte de su anatomía es sustituida y mejorada con diversos injertos tecnológicos. Una vez concluyen su fase de cría en los tanques biotecnológicos, los rastilones comienzan su existencia autónoma como sujetos adultos plenamente desarrollados, implantados ya sus córtex cerebrales con el conjunto de conocimientos, derechos y obligaciones precisos para desenvolverse en la estricta sociedad rastilon.



Los rastilones son especialmente resistentes a la magia, y dado que su cerebro ha sido modificado en la fase de cría, se muestran igualmente resistentes a los hechizos de dominación, adivinación, sueño y encantamiento. El equipo estándar de los rastilones incluye un dispositivo de camuflaje, que les permite imitar la forma de cualquier criatura humanoide de semejante tamaño, así como su impedimenta, lo que les permite infiltrarse en asentamientos de culturas mucho más primitivas de manera inadvertida. Además todos ellos portan la tradicional espingarda bláster, pudiendo disparar dos haces de energía por asalto, hasta cuarenta metros, causando 2d12 puntos de daño. Algunos rastilones pueden lanzar rayos de energía de un intenso color verde por los ojos cada dos asaltos, que golpean automáticamente a un contrincante como si se tratase de un conjuro de proyectil mágico, causando 1d8 puntos de daño. Los rastilones también emplean granadas gema de energía guiadas, que pueden desplazarse de forma autónoma hasta ochenta metros metros, estallando al alcanzar su objetivo tal como lo haría un conjuro de bola de fuego, causando 6d8 puntos de daño a todos los presentes en un radio de 3 metros. Y ya por último, sus armaduras irradian un campo de fuerza defensivo que les otorga una clase de armadura que varía entre 0 y -2, así como resistencia a los elementos, además de incorporar sistemas de comunicación a distancia y ordenadores-navegadores personales.

2. ANTESALA DE VIGILANCIA

Un ruido extraño os recibe nada más abrir la puerta, como un zumbido que sube y baja de tono, alternando chiflidos extraños modulados también en su volumen. Frente a vosotros, clavada en el suelo, hay una suerte de cómoda metálica con varios ahuecamientos iluminados donde se reproducen imágenes diversas. Docenas de clavijas de cristal brillan en cientos de colores diversos, destellando siguiendo un patrón hipnótico. Un orbe de luz flota a un palmo del techo, inundando de luz verdosa la estancia.

Esta es la sala de guardia del complejo, completa con una consola de vigilancia en la parte central controlada en todo momento por al menos cuatro rastilones armados. También hay aquí una extraña criatura alienígena, un golem de mucílago mi-go.

Todo el complejo está iluminado gracias a una instalación de luz estroboscópica rastilona, hay tomas de energía en cada estancia, así como pequeñas consolas de control en las paredes e intercomunicadores.

RASTILONES (4)

Clase de armadura: -2

Dados de golpe: 12d10 (120 pg)

Movimiento: 9 metros

Ataque: 2 golpetazos (brazos y piernas), o ataque con arma (vibroespada, bláster, rayos oculares, granadas gema)

Daño: Golpetazo 1d12, espingarda bláster (2d12)

Salvación: Enano de nivel 10

Moral: 11

Valor del tesoro: Especial

Alineamiento: Neutral

Valor P.X: 1.650

GOLEM DE MUCÍLAGO MI-GO

Clase de armadura: 6

Dados de golpe: 12d8 (160 pg)

Movimiento: 9 metros en el suelo

Ataque: 2 golpetazos

Daño: Golpetazo 2d8+6 más 1d6 ácido

Salvación: Elfo de nivel 10

Moral: -

Valor del tesoro: Variable

Alineamiento: Caótico

Valor P.X: 2.000

Diseñado por los mi-go, estas criaturas están construidas empleando las deposiciones mucilaginosas de los propios mi-go. Pueden adoptar cualquier tipo de forma, generalmente una humanoide. Son criaturas muy fuertes, midiendo no menos de dos metros, y capaces de moverse con rapidez y agilidad. Son inmunes al ácido y al daño de las armas sin filo (como mazas o bastones), además sólo pueden ser afectados por armas mágicas +2 y conjuros (aunque muestran inmunidad a la mayoría de conjuros). Debido a su naturaleza gelatinosa, pueden introducirse en grietas o huecos de apenas centímetros para traspasar obstáculos. Su naturaleza ácida provoca que, con cualquier golpe exitoso, produzca daño adicional por ácido, capaz incluso de desintegrar todo tipo de ropa, armaduras y objetos mundanos. Además, los golems de mucílago regeneran cuatro puntos de vida por asalto. Cuando esta criatura resulta muerta, explota provocando una lluvia de ácido alrededor, en un radio de seis metros, causando 6d6 puntos de daño a todos los que se vean afectados.



Los mi-go son incansables viajeros interestelares e interplanetarios, seres de una inteligencia prodigiosa y una malicia aún más extraordinaria, conocidos y temidos por su innata capacidad tecnológica, capaz de combinar los más diversos componentes y conocimientos (incluyendo el ocultismo, la magia y la nigromancia) para fabricar artefactos portentosos, cuando no abominables o perversos.

Un mi-go típico es, aproximadamente, del tamaño de un humano, aunque su masa molecular es mucho más liviana, conformada por materia alienígena ligera empero inusitadamente resistente. Estos seres poseen una peculiar fisonomía, dotados de una cabeza bulbosa con antenas, que pareciera una suerte de órgano cerebral compuesto de glándulas luminosas que irradian colores muy diversos cuando la criatura se mueve, actúa o se comunica. Además, dispone tres pares de patas segmentadas, y sendas pinzas, con las que pueden mostrar una habilidad impropia para manejar todo tipo de equipamiento (combinando las mismas con sus capacidades telekinéticas), amén de para atacar a sus enemigos. Por último, las criaturas cuentan con sendas alas translúcidas y brillantes que pueden agrandar y empequeñecer para adaptarse a cualquier entorno, capaces de impulsar a estos monstruos a gran velocidad, batiéndolas frenéticamente.

3. TALLER MI-GO

Aquí es donde los mi-go disponen de su taller tecnoarcano, donde arreglan armas, artilugios y cachivaches diversos. También es en este lugar donde recargan y sanan a sus poderosos golems de mucílago. Y es por ello que los personajes podrán encontrar aquí en todo momento un par de mi-go ocupados en sus quehaceres. También es probable que exista un segundo golem de mucílago (está en proceso de ser recargado sobre una mesa de disección mi-go, con un 40% de posibilidades de activarse) y otra criatura de aspecto alienígena, un re'zain escrauconiano.

MI-GO (2)

Clase de armadura: 0

Dados de golpe: 8d10 (85 pg)

Movimiento: 20 metros volando, 9 metros en el suelo

Ataque: 4 golpetazos, o ataque con arma (objeto mi-go)

Daño: Golpetazo 2d6+6, arma mágica +3 (1d12+8)

Salvación: Elfo de nivel 15

Moral: -

Valor del tesoro: Variable

Alineamiento: Caótico

Valor P.X: 1.700

Los mi-go son exploradores y colonizadores consumados, siempre en busca de recursos y objetos maravillosos para emplear en sus experimentos. No dudan en aliarse con otras criaturas, siempre por un interés coyuntural indisoluble, aunque por regla general los mi-go son criaturas arteras, desconfiadas y traicioneras, maestros para manipular a sus aliados y enemigos, gracias a su portentosa tecnología e inteligencia malévola.

A continuación detallamos sus poderes especiales:

Evisceración: Los mi-go son seres inteligentes y muy hábidos. Son capaces de reconocer los puntos débiles de sus enemigos, causando daño extra gracias a la rapidez y precisión de sus ataques. Así pues, pueden elegir dónde golpear a sus enemigos sin penalizadores. Si logran un crítico, causan triple daño en lugar del doble. Siempre que sea posible, intentará eviscerar a sus víctimas, incapacitándolas así gravemente.

Telekinésis: Estas criaturas son capaces de mover, manipular, desplazar y accionar todo tipo de materiales, equipo y demás empleando sus capacidades telekinéticas avanzadas.

Telepatía: Los mi-go se comunican normalmente empleando ondas telepáticas, aunque también tienen un lenguaje propio, compuesto por chasquidos y zumbidos rítmicos.

Tecnología: Los mi-go poseen enormes conocimientos científicos y arcanos, y son capaces de combinar ambos saberes de manera extraordinaria para crear artefactos complejos fabulosos. En muchas ocasiones, puede encontrarse a estas criaturas armadas con este tipo de objetos, u empleando tecnología de su invención, produciendo efectos de lo más singular.

Viaje estelar y temporal: Los mi-go sobreviven sin menoscabo en el vacío del espacio exterior, pudiendo desplazarse en vuelo sideral a una velocidad inusitada. También se dice que pueden viajar en el tiempo y a través de los planos gracias a su dominio de las artes tecnoarcanas.

RE'ZAIN

Clase de armadura: -1
Dados de golpe: 12d8 (120 pg)
Movimiento: 20 metros
Ataque: 4 mordiscos más veneno molecular
Daño: Mordisco 1d6+6 más veneno molecular (1d8+4)
Salvación: Guerrero nivel 12
Moral: 10
Valor del tesoro: Variable
Alineamiento: Caótico
Valor P.X: 2.300

Es esta una criatura muy peligrosa, una bestia alienígena voraz e insaciable, amaestrada por los mi-go para servir como guardián. Su apariencia es la de una enorme bola negra bamboleante de la que sobresalen una docena de tentáculos cuyos apéndices finales adquieren formas diversas, constituyéndose en oquedades erizadas de colmillos translúcidos justo antes de morder a sus víctimas, inoculando su veneno molecular. El re'zain también puede intentar atrapar a su objetivo con uno de sus tentáculos con un ataque con éxito, causando dos ataques por mordisco en el asalto posterior con un bonificador +4, más 1d6 de daño adicional por aplastamiento. El re'zain sólo puede ser daño por armas mágicas, y es inmune a los ataques de ácido.

Su potente veneno molecular es terrorífico, causando putrefacción inmediata y daño por ácido extendiéndose por todo el cuerpo poco a poco como una mancha negra que no dejará de crecer, provocando 1d6 acumulativo por cada asalto que permanezca activo hasta que sea extirpado el miembro afectado o detenidos sus efectos de alguna manera. De no ser así, el individuo envenenado morirá en seis asaltos.

Si los personajes registran el lugar tras acabar con los monstruos, descubrirán algunos objetos de interés, comenzando por una espingarda bláster rastilona con un cargador completo de diez cartuchos de energía y una vibroespada operativa de factura excepcional con un grabado en electro mostrando

un sistema planetario con tres lunas y dos soles (a todos los efectos hay que tratarla como un arma mágica +2).

4. PASILLO DESDE LA ANTESALA DE VIGILANCIA

Un corredor largo y algo estrecho abandona la antesala de vigilancia para adentrarse en el complejo, hasta llegar a una encrucijada de dos caminos. En la misma se ha practicado una suerte de hornacina en la pared en la que hay dispuesto un extraño ser de forma esférica...

Hay aquí un peligroso antagonista, un elemental de energía gravitacional, puesto aquí como centinela infatigable.

ELEMENTAL ENERGÍA GRAVITACIONAL

Clase de armadura: 0
Dados de golpe: 16d8 (170 pg)
Movimiento: 30 metros
Ataque: 1 golpetazo
Daño: Golpetazo 4d8+2, telekinésis.
Salvación: Guerrero nivel 16
Moral: -
Valor del tesoro: Variable
Alineamiento: Caótico
Valor P.X: 2.300

Estas criaturas aparecen como un núcleo esferoide de energía primordial rodeado por vórtices gravitacionales. A la sazón, el elemental es capaz de alterar la gravedad en la zona hasta una radio de seis metros, moviéndose a velocidad inusitada. Puede así invertir la gravedad, haciendo precipitarse a los personajes contra el techo o las paredes, provocando 1d6 puntos de daño, desviar todo tipo de ataques de energía, arcanos o físicos lanzados contra él de vuelta al lanzador o hacia la criatura que elija el elemental. Es extremadamente complicado acertar a esta criatura con armas físicas, ya que repele los golpes con una probabilidad del 60%. Además, es inmune a ataques de electricidad, frío y fuego. Sólo puede ser golpeado por armas mágicas.

5. CORREDOR SUR

Desde la antesala de vigilancia parte un tercer corredor al sur, discurriendo por un trecho del complejo cuyas paredes apenas han sido excavadas en la roca, a excepción hecha de la pared a vuestra derecha, perfectamente plana, obviamente obra de una mente inteligente. En este muro alisado se pueden observar cinco barras metálicas iluminadas en su interior por una franja de energía de un color rojo intenso. El lugar vibra con una extraño zumbido sónico reverberante y el aire parece estar cargado de una energía extraña.

Este pasadizo discurre hacia el sur hasta abrirse a una cueva natural apenas excavada, para luego continuar por un segundo trecho de corredor hasta otra nueva zona del complejo. En la primera parte del pasillo, hay tres barras metálicas que proyectan haces de energía móviles (arriba y abajo), invisibles en condiciones normales (es necesario un conjuro de *visión verdadera* u otros medios similares para percibirse de esta peligrosa trampa, como producir humo o bruma, que dejarán a la vista los rayos móviles de manera efímera). Un inten-

to de buscar trampas no tendrá éxito, pues este artificio es muy avanzado y desconocido para cualquier ladrón, incluso para aquellos con más experiencia. Así pues, si algún incauto trata de pasar, quedará despedazado, mutilado por los rayos móviles. Una vez los rayos puedan ser vistos, es posible pasar realizando tiradas de DES, hasta cinco. Las barras están protegidas por campos de fuerza y no se pueden destruir por medios físicos.

La caverna está vacía, salvo por varios cubículos higiénicos rastilones, empleados como letrinas y duchas.

6. ALMACÉN

Estas dos estancias accesorias, unidas por un estrecho pasaje, hacen las veces de almacén para el puesto, donde se guardan armas, municiones, vituallas, cachivaches diversos, repuestos y demás. También hay docenas cajas de pertrechos rastilones, conteniendo raciones secas de comida (matalotaje expedicionario rastilon compuesto de pasta deshidratada de larvas de egurion) y bebestible de compostaje aniónico (conocido como agua sideral). Los efectos de estos consumibles en los personajes los dejamos a criterio del Narrador, pero podrían provocar efectos secundarios imprevistos...

Siempre habrá aquí de dos a tres rastilones haciendo guardia.

RASTILONES (3)

Clase de armadura: -2

Dados de golpe: 12d10 (120 pg)

Movimiento: 9 metros

Ataque: 2 golpetazos (brazos y piernas), o ataque con arma (vibroespada, bláster, rayos oculares, granadas gema)

Daño: Golpetazo 1d12, espingarda bláster (2d12)

Salvación: Enano de nivel 10

Moral: 11

Valor del tesoro: Especial

Alineamiento: Caótico

Valor P.X: 1.650

Pero estos rastilones no están sólo, porque vienen acompañados de dos criaturas terroríficas: perros de Tíndalos.

PERROS DE TÍNDALOS (2)

Clase de armadura: 5

Dados de golpe: 5

Movimiento: 20 metros

Ataque: Ataque de lengua / 2 zarpas

Daño: 1d8 + Especial / 1d6, 1d6

Salvación: Guerrero nivel 6

Moral: 12

Valor del tesoro: Especial

Alineamiento: Caótico

Valor P.X: 700

Los perros de Tíndalos habitan en los ángulos del tiempo y, debido a esto, se mueven a través de los ángulos de nuestro plano. Suelen ser vistos por el rabillo del ojo, pero cuando se quiere mirar a una de estas criaturas de frente, desaparecen, por lo que resulta muy difícil combatirlas. Primero se materializan como humo para, posteriormente, aparecer su cabeza y el resto de su cuerpo. Cuando se encuentran en forma de humo solo pueden ser heridos mediante hechizos o armas mágicas, cualquier ataque físico con armas normales falla automáticamente.

Icor azulado: El cuerpo de los perros de Tíndalos está re-cubierto de una película viscosa que exuda de la propia

criatura. Este icor le permite regenerar dos puntos de golpe cada asalto. Además, si algún atacante entra en contacto con el icor, deberá superar una tirada de salvación contra venenos o perderá 1d4 puntos de golpe. Este efecto dura 1d6 asaltos y el atacante puede hacer una tirada de salvación en cada asalto. Si pasa un asalto completo limpiándose, el efecto desaparece.

Ataque de lengua: La lengua de un perro de Tíndalos puede alargarse hasta cinco metros, lo que le otorga un incremento en su radio de ataque. El daño al impactar es de 1d8 puntos de golpe, pero la característica especial hace que, además, el ataque drene 1d4 puntos de Constitución por impacto. Cuando un atacante resulta herido por un perro de Tíndalos, no puede recibir cuidados médicos hasta que no recupere la CON perdida. Esto sucede a razón de un punto por semana de reposo total. Los hechizos de curación reponen un punto por nivel del hechizo más modificadores.

7. SALA SUPERIOR

Unas escaleras asciende hasta una sala superior, emplazada en el segundo nivel de esta estructura. Desde aquí se puede llegar a varias zonas, pero las mismas sólo son accesibles a través de la única puerta de salida en la estancia. Como no podía ser de otra manera, la puerta está cerrada, y sólo es posible abrirla si se conoce el código numérico. En realidad, si los personajes apresan o interrogan a cualquier de los rastilones que han encontrado hasta ahora, podrán averiguar el código de marras y abrir al menos esta primera puerta. Lo malo es que tras la misma hay otras dos puertas, que sólo pueden abrirse desde la sala de control, ya que este corredor es vigilado por cámaras ovoides invisibles. Los rastilones de la sala de control se percibirán de la presencia de los aventureros, a no ser que estos procedan de alguna manera inteligente, electrificando las puertas (12d6 puntos de daño por contacto).

8. SALA DE CONTROL

Esta es la sala de control, punto neurálgico de la base. En la misma se ha construido una consola alargada en la parte central que es manejada por varios rastilones, desde la que gestionan todas las actividades del puesto avanzado, incluyendo la seguridad. Aquí hay siempre varios rastilones, armados con pistolas bláster, y puede que también algunos simiópteros (1d4, usar las características ya expuestas en este mismo módulo para estas criaturas).

RASTILONES (4)

Clase de armadura: -2

Dados de golpe: 12d10 (120 pg)

Movimiento: 9 metros

Ataque: 2 golpetazos (brazos y piernas), o ataque con arma (vibroespada, bláster, rayos oculares, granadas gema)

Daño: Golpetazo 1d12, pistola bláster (2d10)

Salvación: Enano de nivel 10

Moral: 11

Valor del tesoro: Especial

Alineamiento: Caótico

Valor P.X: 1.650

Es posible desactivar todas las trampas (trampa de rayos móviles, etcétera) y abrir la totalidad de las puertas del complejo usando la consola, aunque no será fácil, ya que dispone de cientos de botones señalados con grafías propias rastilonas, muy complicadas de asimilar, ya que es un lenguaje prácticamente desconocido en Valion.

9. CÁMARA DE LAS BATERÍAS

A través de un pasillo desde la sala de control se accede a una habitación dispuesta con una pesada puerta de acero cerrada con código numérico. Dentro se guardan varios juegos de baterías nucleares empleadas para surtir de energía a los generadores y consolas del complejo, así como todo el sistema electrónico, incluyendo las trampas y el alumbrado estroboscópico típico rastilon. Estas baterías son muy delicadas, y no pueden ser manejadas a la ligera. Si reciben el impacto de un arma de energía o una descarga arcana, pueden detonar causando una liberación violenta de radiación gamma (20d6 puntos de daño en un radio de veinte metros). Ah, si una de estas baterías es depositada en el interior de un morral mágico o un agujero portátil, el material nuclear presente en la misma iniciará un proceso súbito de fisión detonando con la potencia de una bomba nuclear de unos diez kilotonnes (unas 10.000 toneladas de TNT), liberando una energía equivalente a 1.000.000.000d6 de daño por la onda expansiva del pulso térmico inicial en un radio de 30 kilómetros. Los efectos del pulso electromagnético y la radiación ionizante los dejamos para otra ocasión...

10. OPTEROPUERTO

Desde esta plataforma exterior operan los simiopteros, despegando y aterrizando para sobrevolar los terrenos circundantes, conectando este puesto avanzado con la base principal rastilonia. Se accede a la plataforma mediante una puerta de acero blindada dotada de cerradura de código numérico. En todo momento habrá dos simiopteros centinelas en la plataforma, y es muy probable también encontrar más de estas criaturas en el corredor de entrada y salida.

Por si fuera poco, emplazado como defensa cercana de la posición, hay un lanzador cuádruple de misiles teledirigidos rastilon del tipo SKS-12 "Zkettek'Z" tierra-tierra/tierra-aire. Este arma de posición dispone de cuatro misiles con ojiva inteligente rastreadora de calor que causan al impactar 10d6 puntos de daño. No suelen fallar su objetivo, así que no es necesario realizar una tirada de ataque.

11. BARRACONES DE LA TROPA

En estas dos salas accesorias se encuentran los camastros donde descansa la tropa rastilona aquí destinada, así como unos pocos simiopteros. También hay aquí una pequeña cantina dotada de máquinas sintetizadoras de alimento y bebida. Existen taquillas y baúles sintéticos donde las criaturas guardan sus objetos personales, así como equipo diverso.

En este lugar siempre hay tres o cuatro rastilones, y algún simioptero.

12. GENERADOR PLUTÓNICO

Esta es la sala del generador que alimenta el complejo, provisto de sus baterías nucleares de plutonio (que se guardan en la cámara de las baterías, como ya hemos visto). Acceder a la sala es tarea ardua, ya que está custodiada por un rastilon que hace guardia día y noche ante la puerta blindada antimagnética, provista de un código numérico de seguridad en la cerradura (1213).

Si se logra acceder a este lugar, es posible desconectar el generador, o bien sabotearlo para causar una explosión y destruir todo el complejo. Hay muchas maneras de hacerlo, pero dejamos a discreción del Narrador resolver todas estas posibilidades.

13. APOSENTOS DE LOS MI-GO

Aquí están los nidos de estasis de estas odiosas criaturas. Además puede hallarse en este lugar mucho equipo y artilugios diversos empleados por los mi-go. Las paredes de la habitación están recubiertas por una babaza translúcida pestilente, conteniendo una sustancia muy peligrosa capaz de disolver todo tipo de materiales de manera inmediata, causando 4d8 por cada asalto que una criatura permanezca en contacto con esta sustancia dentro de la estancia.

Si los mi-go no están en su taller, muy probablemente estarán en este cubículo.

14. HABITACIÓN DEL COMANDANTE

Aquí reside el comandante del puesto avanzado, el coronel Zoqrak. Generalmente está aquí todo el tiempo o en la sala de control. Si se detecta la irrupción de los intrusos en el complejo, liderará el contraataque, pero escapará para luchar otro día cuando vea la situación complicarse. En este puesto avanzado hay un total de veinte rastilones, dos mi-go, amén de todos los demás bichos listados, incluyendo no menos de cinco o seis simiopteros (una escuadrilla).

CORONEL ZOQRAK

Clase de armadura: -4

Dados de golpe: 14d10 (140 pg)

Movimiento: 9 metros

Ataque: 2 golpetazos (brazos y piernas), o ataque con arma (vibroespada, pistola bláster, rayos oculares, granadas gema)

Daño: Golpetazo 1d12, pistola bláster (2d10)

Salvación: Guerrero nivel 15

Moral: 11

Valor del tesoro: Especial

Alineamiento: Caótico

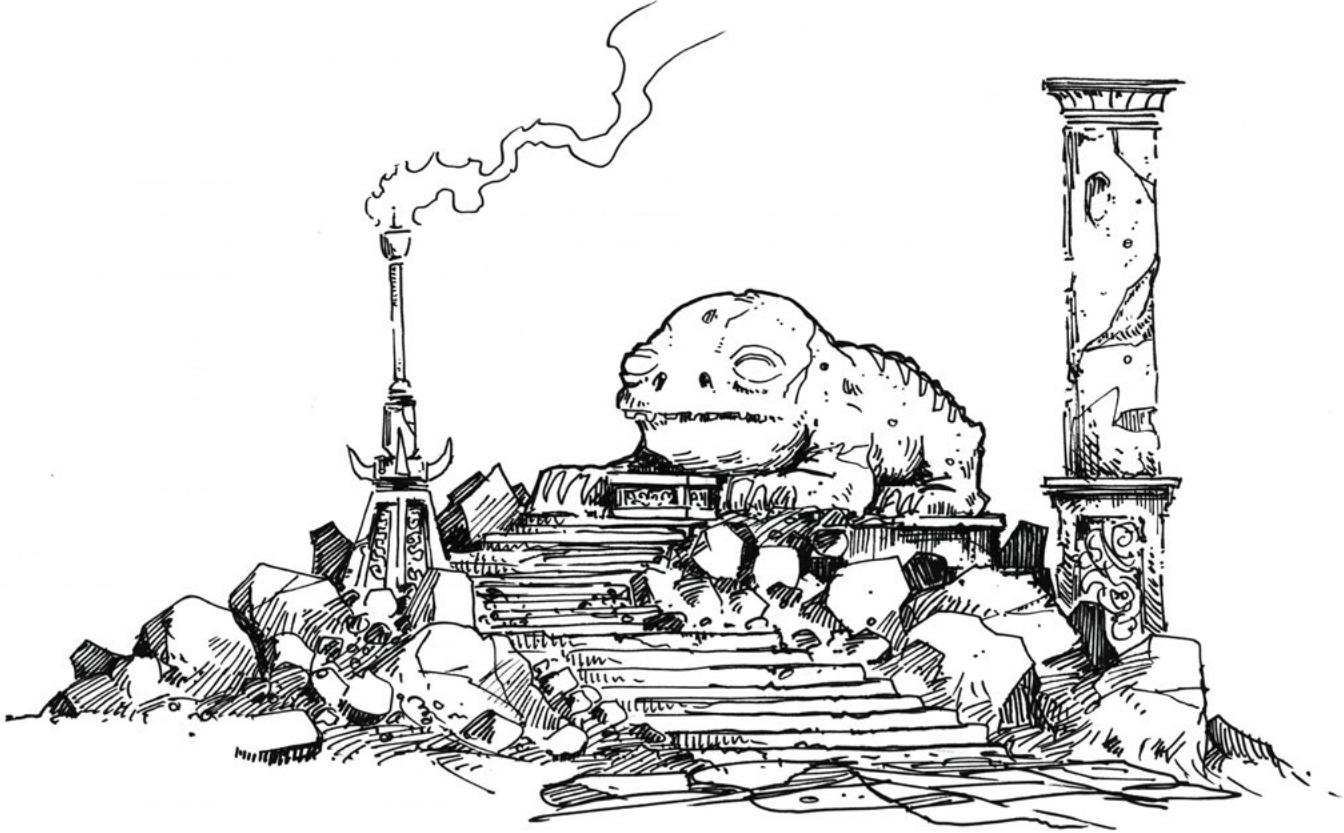
Valor P.X: 1.650

Además de su pistola bláster, Zoqrak dispone de algunos artilugios defensivos notables. Sin ir más lejos, equipa una lanzador de muñeca de micromisiles buscadores (actúan como un conjuro de *proyectil mágico*, causando 2d8+2 puntos de daño, con al menos seis cargas). Además posee una mina de teleportación instantánea que puede usar a placer una vez se vea comprometido para escapar a la base principal. Sólo tiene que lanzarla a sus pies provocando una súbita fumarada de color violáceo que lo envuelve de inmediato surtiendo el efecto de teletransportación.

ÍDOLO RASTILON

Cuando los personajes que alcancen esta zona, podremos parafrasear el siguiente texto.

Avanzáis por la jungla del manglar cautelosamente. Vuestros pies se hunde en el fango, y nubes de mosquitos revolotean alrededor de manera enloquecedora. El zumbido de los insectos se torna insoportable, así como el sofocante y húmedo calor. De repente el terreno se eleva sobre el barro, dando paso a un ralo en el bosque, dominado por una elevación pedregosa donde se atisba una construcción extraña. Sobre un ara ceremonial, a la que se accede por unas escalinatas, se ha colocado una escultura representando a un ídolo con forma de anuro. Destacan sus enormes cuencas oculares bulbosas, y su boca alargada y tachonada de dientes de puntas truncadas. Frente a la criatura pétrea hay una suerte



de antealtar, emplazado entre sus patas delanteras, estiradas hacia delante flanqueado la losa de piedra, que pareciera un sagrario votivo donde depositar ofrendas.

Este es un lugar sagrado para los rastilones, los cuales emplazan estos hitos escultóricos para señalar las regiones que consideran conquistadas o asimiladas. El monumento es una representación mitológica del dios Chazauxac, propio del acervo cultural rastilon. Junto a la escultura, se puede observar una luminaria extraña de la que emana un humo verde que desprende un olor rancio mentolado. Este humo cubre toda la zona tenuemente, pero resulta lo suficientemente peligroso para que todo aquel que se aproxime a Chazauxac deba realizar una tirada de salvación contra veneno para no morir de manera instantánea. Solo Ángela está libre de este efecto.

Por lo demás, esta zona carece de mayor interés. Aunque una patrulla de simiopteros (entre cuatro y seis individuos) sobrevuela el lugar con frecuencia, así que si los personajes se demoran en la zona o intenta dañar la estructura, aparecerán para atacar.

BASE RASTILONA

Este es el bastión principal rastilon en Valion, denominado en su lengua natal como Bilagáana bizaadísh dimits. Desde aquí se coordinan todas las acciones encaminadas a establecer el control de la región, y expandirse desde la misma a oriente y occidente, dominando todo el continente. Estas aciagas pretensiones sólo podrían verse comprometidas por la decidida acción de nuestros héroes, siempre que logren destruir el portal de traslación interdimensional que se encuentra en estas instalaciones, y a través del cual los rastilones están introduciendo refuerzos y pertrechos de manera sostenida.

Los astutos alienígenas aprovecharon un antiguo túmulo funerario para construir su base. Empleando su tecnología, expandieron y acondicionaron los vetustos salones, instalando todo tipo de cachivaches y artefactos traídos de allende las estrellas. De hecho, la única entrada al complejo es un pequeño mausoleo en la superficie, sobre el que se han colocado una estatua representando a uno de los dioses Primigenios que veneran los rastilones y cuyo nombre se ha perdido en el devenir de las eras.

Generalmente se podrán encontrar entre tres y cuatro guardias rastilones custodiando la entrada. Además la puerta de piedra original del mausoleo ha sido sustituida por una de metal de aleación desconocida y dureza considerable, que sólo puede ser abierta mediante un código numérico (código 318). La puerta cuenta además con una trampa mecánica, que descargará una potente onda de plasma negro de energía negativa a todo aquel que intente forzarla (20d6 puntos de daño, mitad de daño si se salva una tirada de salvación contra conjuros).

1. ENTRADA AL COMPLEJO

Una vez salvada la entrada principal del mausoleo exterior, una pequeña rampa desciende a una nueva puerta de metal, también cerrada y provista de una cerradura de código numérico (código 417). Tras la puerta se extiende un pasillo, con sendas puertas a izquierda y derecha, desde las que se accede a las dependencias de los guardias rastilones de la entrada. Hay un total de seis centinelas asignados a esta posición. Generalmente hay tres o cuatro de ellos en el exterior, y el resto permanecen en estas habitaciones o en la sección de pasillo, patrullando. En estas alcobas hay unos camastros sencillos y taquillas, poco más.

En la primera sección de pasillo hay una suerte de garitas dispuestas con pantallas, en donde se puede ver el exterior del complejo, todo alrededor del mausoleo de entrada.

RASTILONES (4)

Clase de armadura: -2

Dados de golpe: 12d10 (120 pg)

Movimiento: 9 metros

Ataque: 2 golpetazos (brazos y piernas), o ataque con arma (vibroespada, bláster, rayos oculares, granadas gema)

Daño: Golpetazo 1d12, pistola bláster (2d10)

Salvación: Enano de nivel 10

Moral: 11

Valor del tesoro: Especial

Alineamiento: Caótico

Valor P.X: 1.650

NOTA: A no ser que se especifique lo contrario, todas las puertas del complejo son metálicas, y se abren automáticamente al aproximarse a las mismas. Especifiquemos aquellas que dispongan de código de apertura numérico.

2. DISTRIBUIDOR

Desde aquí parten dos corredores en direcciones opuestas conectando con el resto del complejo (sólo el que se dirige a la zona número cinco dispone de una puerta, aunque la misma es deslizante por aproximación y no precisa de código numérico). El pasillo continua unos metros hasta un pilar de escandio iridiscente sobre el cual flota un teseracto de color glauco que destella con la fuerza de una estrella. Esta figura geométrica de energía gira lentamente sobre sí misma, aumentado y disminuyendo su tamaño con un ritmo pulsante hipnótico. En realidad se trata de un avanzado dron de vigilancia rastilon, construido por los mi-go. Pero contra lo que podría suponerse, este teseracto es un ente vivo y no mecánico. En realidad es un contenedor de energía en cuyo interior habita un xax'uk (una suerte de fuego fatuo oriundo del planetaide Xuul). Los xax'uk son criaturas ladiñas e inteligentes, capaces de comunicarse mediante un complejo sistema de pulsos cadentes luminosos. Esta criatura patrulla todo el complejo, aunque normalmente se la puede encontrar en este lugar, sobre el pilar de escandio, reponiendo su energía con efluvios de halogenuro primordial. El xax'uk es capaz de atravesar todo tipo de estructuras, desacoplejando su masa subatómica.

Atacará a cualquier intruso con el que se tropiece de manera inmediata.

XAX'UK

Clase de armadura: -2

Dados de golpe: 20d8 (200 pg)

Movimiento: 20 metros volando

Ataque: 2 rayos de energía

Daño: Rayo de energía 2d12+4.

Salvación: Guerrero nivel 20

Moral: -

Valor del tesoro: Especial

Alineamiento: Caótico

Valor P.X: 3.000

Los xax'uk son inmunes a los ataques de energía, así como a la electricidad (de hecho, un supuesto ataque eléctrico repone sus puntos de golpe). Además no les afectan los ácidos, ni el fuego, aunque los ataques de frío los ralentizan considerablemente y pueden llegar a paralizarlos por completo y sumirlos en un sopor momentáneo. Estas criaturas reciben la mitad de daño de todo ataque físico que se realice contra ellas. Tienen una considerable resistencia a la magia, y pueden reflejar de vuelta al lanzador un 50% de todos los conjuros lanzados en su contra. Además, una vez al día, pueden lanzar un rayo desintegrador (tirada de salvación contra muerte).

Cualquier infortunado víctima de este ataque, si falla la tirada de salvación, quedará desintegrado (atomizado realmente) de manera inmediata junto a todo su equipo.

3. SALA DE CONTROL

Esta es la sala de control principal de toda la base. Dispone de sendas consolas de mando y comunicaciones operadas por dos rastilones. Desde aquí se coordinan todas las operaciones, así como la seguridad del complejo y el estado de la maquinaria. En todo momento hay aquí dos rastilones operando en las consolas, y algún oficial rastilon supervisando.

OFICIAL RASTILON

Clase de armadura: -3

Dados de golpe: 14d10 (140 pg)

Movimiento: 9 metros

Ataque: 2 golpetazos (brazos y piernas), o ataque con arma (vibroespada, bláster, rayos oculares, granadas gema)

Daño: Golpetazo 1d12, pistola bláster (2d10)

Salvación: Enano de nivel 10

Moral: 12

Valor del tesoro: Especial

Alineamiento: Caótico

Valor P.X: 1.800

4. SALA DE OFICIALES

Esta es la sala de reuniones de los oficiales. Aquí existen también consolas de control y un dispositivo de comunicaciones cifradas empleado exclusivamente por los oficiales para comunicarse con las bases remotas rastilonas dispersas por todo el Multiverso. En la parte central de la estancia hay una larga mesa de conferencias sobre la cual se proyecta un holograma lumínico mostrando el emplazamiento de todas las patrullas rastilonas actuando en la región, incluyendo el puesto avanzado y las escuadrillas de simiopteros.

En todo momento hay aquí dos oficiales, y dependiendo del momento del día, a criterio del Narrador, puede encontrarse en la sala el general Zregyunz Shuuruns, comandante en jefe rastilon en Valion.

5. SALA DEL GENERADOR

En esta estancia se ha instalado un generador toroide de energía. Para acceder a esta sala debe franquearse una de las dos puertas provistas de código numérico (código 324).

Este artilugio de alta tecnología proporciona energía a todo el complejo, incluyendo el portal. Funciona con pilas de prometio encapsuladas en pastillas vítreas de didimio de ferrocero arcano mi-go, inyectadas por bujías nucleares de itria estabilizada negativa de captura neutrónica. Sólo los mi-go son capaces de hacer funcionar este cacharro, altamente peligroso dada la inestabilidad inherente de los enlaces magnetoelásticos de tantalato de lutecio empleados en combinación con las babazas-galgas traslúcidas scu'zun dispuestas en los másters transductores cthulhoideos.

Siempre hay aquí un mi-go, vigilando y manipulando el generador.

Hay una forma muy evidente de acabar con esta base, y no es otra que destruir este generador. Unos pocos golpes o una bola de fuego bien dirigida podrían bastar. El problema de actuar de manera tan irresponsable, tratándose de maquinaria desconocida para los personajes, son las consecuencias que podrían derivarse de esta simple pero expeditiva acción. De



hecho, si se manipula indebidamente el reactor, causaría una implosión súbita que podría ocasionar una rasgadura en el espacio-tiempo dimensional que, tal vez, atraería la atención de alguna entidad primigenia. Una disruptión en las conexiones de los actuadores magnetoarcanos cthulhoideos (transductores de másers) supondría que un avatar de Cthulhu podría ser convocado en la rasgadura producida por la implosión con un 45% de posibilidades. Además la implosión provocaría una onda expansiva de radiación gamma capaz de destruir todo el complejo, así como devastar un área de diez kilómetros a la redonda, y contaminar una extensión de miles de leguas cuadradas. Los personajes apenas tendría unos minutos para escapar una vez el reactor comenzara a colapsar sobre sí mismo. Huelga decir que, el avatar de Cthulhu convocado, permanecería en la zona una vez destruida la base, convirtiéndose en una amenaza mucho más severa que los propios rastilones. Así que, ustedes verán...

NOTA: Este encuentro es potencialmente devastador, así que recomendamos que el Narrador idee alguna forma sutil de advertir a los personajes sobre los riesgos inherentes. Tal vez encuentren un manual de instrucciones escrito en lengua mi-go donde se hable de los riesgos, incluso una tablilla de advertencia escrita en tono críptico, no muy evidente, o cualquier otra cosa que se les ocurra.

AVATAR DE CTHULHU

CA: -1

DG: 50 (mínimo 400 puntos de golpe)

Movimiento: 100 metros nadando o en tierra

Ataque: 2 garras o 4 tentáculos

Daño: Garra 2d10+15

Tentáculo 1d10+5

TS: Como un guerrero de nivel 20°

Moral: Sin cuantificar

Alineamiento: Caótico

Px: 40.000

El gran Cthulhu puede usar todos los conjuros de mago y clérigo como si se tratase de un mago o clérigo de nivel 20°, salvo que nunca agota sus hechizos. De igual modo, es inmune a la mayoría de los conjuros. Si un tentáculo golpea a un

contrincante, éste debe tener éxito en una tirada de salvación contra muerte o perderá dos puntos de fuerza (FUE). Cthulhu sólo puede ser herido por armas mágicas +4 o superiores. Esta criatura regenera veinte puntos de golpe por asalto.

6. APOSENTOS DEL GENERAL

Esta zona es donde reside el general rastilon Zregvunzs Shuuruns. La misma se compone de una antesala enorme, lujosamente adornada con toda suerte de reliquias pertenecientes a la colección personal del general, recolectadas en sus muchas campañas a través del Multiverso, desde los áureos desiertos leprosos de Cincor, con sus cielos cubiertos de nubes cobrizas abotargadas, hasta las níveas escarpaduras de las salvajes cordilleras de Polarion en Hyperborea, pasando por los páramos de amarillo, bañados de bronce por los soles gemelos, cerca de la venenosa Carcosa.

NOTA: Vamos a dejar a criterio del Narrador colocar aquí algunos objetos maravillosos, inspirados en las obras referidas, y los autores de culto que hay tras dichas referencias tan explícitas, empezando por el Genio de Auburn (sí, con mayúsculas está bien puesto): el señor Clark Ashton Smith (ciclos de Hyperborea y Zothique, que ustedes deberían leer antes de morir, o que Thasaidon, señor de los inframundos insondables, les persiga por toda la eternidad en esta vida o en la otra) y continuando por Ambrose Bierce (recomiendo Un habitante de Carcosa, relato publicado por vez primera la fría y oscura Navidad de 1886 en el periódico San Francisco Newsletter) y siguiendo con El Rey de Amarillo, magnum opus del caballero Robert William Chambers. Sirva así esta humilde nota de autor como acicate a la lectura de estos titanes de la literatura de fantasía, miembros del círculo de Lovecraft. Seguro que lo agradecerán, si algo de entendederas les resta en sus meninges llegados hasta aquí.

Desde esta antesala, se alcanza la alcoba del general, que está siempre cerrada (puerta de acceso con código numérico, respondiendo a los dígitos 320). Dentro podemos encontrar una cámara hiperbárica regeneradora de negatrónes sincréticos,

empleada por el anciano general, así como su ajuar y pertenencias. Cualquier personaje que emplee la cámara sanará todos sus puntos de golpe, eliminará todo perjuicio recibido a sus características, incluyendo enfermedades y venenos activos en su organismo, y también maldiciones (los negatrónes son muy efectivos, o qué creían ustedes).

GENERAL ZREGVUNZS Shuuruns

Clase de armadura: -4

Dados de golpe: 14d10 (130 pg)

Movimiento: 9 metros

Ataque: Ataque con arma (vibroespada, bláster, pistola de leptones, rayos oculares)

Daño: Pistola bláster (2d10)

Salvación: Enano de nivel 10

Moral: 12

Valor del tesoro: Especial

Alineamiento: Caótico

Valor P.X: 1.900

El general está siempre protegido por una armadura de escudo de fuerza de centellogramas ablativos, capaz de absorber los efectos de cualquier conjuro con un 70% de posibilidades, así como buena parte del daño físico que se le produzca por armas convencionales (reducción de un 50% del daño sostenido). Zregvunzs dispone de su vibroespada, y un bláster, pero también cuenta con una pistola de leptones, una arma extraordinaria que dispara proyectiles de neutrinos licuados no hadrónicos capaces de ignorar toda armadura y cobertura física causando 4d10+6 puntos de daño. Para emplear este arma, el general sólo debe realizar un ataque a distancia ignorando la armadura del objetivo.

7. BARRACONES DE LOS OFICIALES

Esta habitación hace las veces de alcoba para los oficiales destinados a la base, cuatro en total. Guardan aquí sus pertenencias y equipo, siempre que no lo lleven encima. Nada más hay de interés. Es muy probable que haya al menos un oficial en esta sala cuando los personajes accedan a ella.

8. MONSTRUOS!

En esta zona se mantienen con vida dos terribles monstruos traídos de otros mundos alienígenas por los rastilones. Planean dejarlos libres próximamente en lugares estratégicos para que siembre el terror entre los habitantes de Valion.

Uno de ellos es un quantum, traído de las remotas lunas de Pegaña. Lo podemos colocar en la sala con una rejilla en el suelo (ver mapa zona número 8).

QUANTUM

Clase de armadura: 1

Dados de golpe: 16d10 (160 pg)

Movimiento: 9 metros

Ataque: 4 golpetazos tentaculares

Daño: Golpetazo 2d6+3

Salvación: Guerrero nivel 16

Moral: -

Valor del tesoro: Especial

Alineamiento: Caótico

Valor P.X: 2.300

Esta es una criatura terrible y cruel como pocas en el Multiverso. Su silueta no es tal, porque cambia al segundo, en un amálgama de tejido bulboso pulsante y supurante del que emanan cuatro tentáculos poderosos y gomosos, erizados de espinas

traslúcidas. Lo único constante son seis ojos vidriosos de color azul celeste brillantes como centellas en una noche sin estrellas, separados en sendas hileras verticales, colocados en lo que debiera ser su cabeza. Pero quizás lo más horroroso de este bicho sea su ataque desintegrador. Cuatro veces al día, el quantum puede intentar atrapar a un oponente con un ataque exitoso con uno de sus tentáculos, agitándolo de manera tan violenta y aplicando una vibración molecular capaz de rasgar la tensión efectiva de los tejidos de la víctima destruyendo su integridad material y desintegrando la misma (similar a los efectos de un conjuro de *desintegrar*). El quantum sólo puede ser dañado por armas mágicas +2 o superiores. Además, la criatura puede usar a voluntad los conjuros de *crear ilusión* y *confundir*.

El otro monstruo es una babaza entrópica de materia oscura, una bestia amorfa oriunda de las balsas bariónicas de Yuggoth.

BABAZA ENTRÓPICA DE MATERIA OSCURA

Clase de armadura: 1

Dados de golpe: 20d8 (250 pg)

Movimiento: 9 metros

Ataque: 1 pseudópodo

Daño: Golpetazo 2d8 más consunción de nivel

Salvación: Guerrero nivel 20

Moral: -

Valor del tesoro: Especial

Alineamiento: Caótico

Valor P.X: 1.700

Como decíamos, una de estas singulares babazas es una masa amorfa de protoplasma oscuro capaz de cubrir un área de unos tres metros cuadrados. Una criatura golpeada con éxito por esta babaza pierde automáticamente tres niveles efectivos. Además, cualquiera que muera a "manos" de esta insidiosa monstruosidad perderá su alma, consumida por la entropía, así que no podrá ser revivida de ninguna forma hasta que se acabe con la babaza, momento en el que el alma asimilada podrá ser recuperada, una vez resucitado el interfecto.

Colocaremos la babaza en la habitación que muestra una suerte de tela de araña (ver mapa de la zona 8).

9. ZONA DE RECLUSIÓN DE ESTASIS

En este largo pasillo hay varios tubos de estasis empleados por los rastilones para contener a sus prisioneros. En uno de ellos encontraremos el cuerpo moribundo del Duque de Robleda. Así como algunos de los habitantes del poblado de tramperos, apresados por los alienígenas. También está aquí la pobre Marilliel. En esta zona hay dos shulhus, empleados por los rastilones como fieles carceleros.

Si los personajes extraen al Duque del tubo, éste morirá a los pocos minutos, incluso si es curado por los aventureros. Apenas tendrá tiempo para contar lo sucedido hasta el momento, entre estertores de agonía.

Shulhu

Clase de armadura: 3

Dados de golpe: 8d8 (90)

Movimiento: 9 metros

Ataque: 2 (arma o ataque con tentáculos)

Daño: Arma 1d8+4 (vibroespada), tentáculos 2d10

Salvación: Guerrero de nivel 8

Moral: 10

Valor de tesoro: Especial

Alineamiento: Caótico

Valor P.X: 1.700

Los shulhus son criaturas muy peligrosas, ya que si impactan con su ataque tentacular, consiguen aferrar la cabeza de su víctima entre sus apéndices pegajosos y acercarla a sus horribles mandíbulas. Al siguiente asalto, si tienen éxito en una tirada de ataque con un bonificador de +5, consiguen abrir el cráneo y chupar el cerebro, matándolo al instante. La víctima, una vez atrapada en los tentáculos, no puede atacar al shulhu, y sólo sus compañeros podrán romper la presa atacando con éxito uno de sus tentáculos. Los shulhus pueden lanzar cada tres asaltos un conjuro de *proyectil mágico*. Del mismo modo, pueden comunicarse telepáticamente y son inmunes a los conjuros de tipo ilusión, sueño y miedo.

10. BARRAS DE ALIMENTACIÓN

En esta zona se pueden encontrar barras de alimentación molecular. Los rastilones y demás criaturas presentes en la base las emplean para sintetizar sus raciones de comida y bebida. Poco más de interés hay aquí.

11. BARRACONES DE LOS SHULHUS

Aquí es donde descansan los shulhus. Hay presentes dos cámaras verticales oníricas, donde duermen los shulhus. Cualquiera que se introduzca en una de estas cámaras será teletransportado automáticamente a las Tierras del Sueño, concretamente a las llanuras de Leng, a cuatro leguas de distancia de la ciudad de Yian-Ho, donde residen los shulhus que trabajan en esta instalación. ¡Ah, no hay vuelta posible desde Leng a Valion! Así que, allí os quedáis. Pero quién sabe, quizás sea el comienzo de una aventura aún más épica. Pero esa es otra historia que debe ser contada, tal vez, en otro momento...

12. BARRACONES DE LA TROPA

Aquí descansan los soldados rastilones de la base. Podemos encontrar en esta gran sala un buen número de camastros y una cantidad pareja de taquillas. En todo momento hay un mínimo de veinte soldados rastilon de élite sirviendo en Bila-gáana bizaadish dinitis, incluyendo la tropa centinela apostada en la entrada del complejo. Por supuesto, al entrar en este barracón, nos toparemos con algunos de ellos, que tratarán combate con los intrusos de manera inmediata.

SOLDADOS RASTILONES

Clase de armadura: -2

Dados de golpe: 12d10 (120 pg)

Movimiento: 9 metros

Ataque: 2 golpetazos (brazos y piernas), o ataque con arma (vibroespada, bláster, rayos oculares, granadas gema)

Daño: Golpetazo 1d12, pistola bláster (2d10)

Salvación: Enano de nivel 10

Moral: 11

Valor del tesoro: Especial

Alineamiento: Caótico

Valor P.X: 1.650

13. ARMERÍA

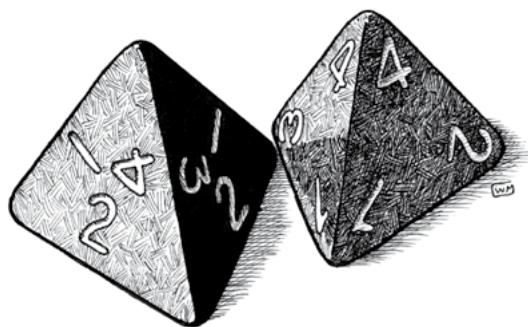
A esta sala sólo puede accederse a través de sendas puertas dotadas de cerraduras de código numérico (código 316, y código 609). Dentro hay varios anaques haciendo las veces de panoplias de armamento para los rastilones. Se guardan aquí espingardas láser, blásters, granadas y demás armas que el Narrador tenga a bien colocar.

14. PORTAL

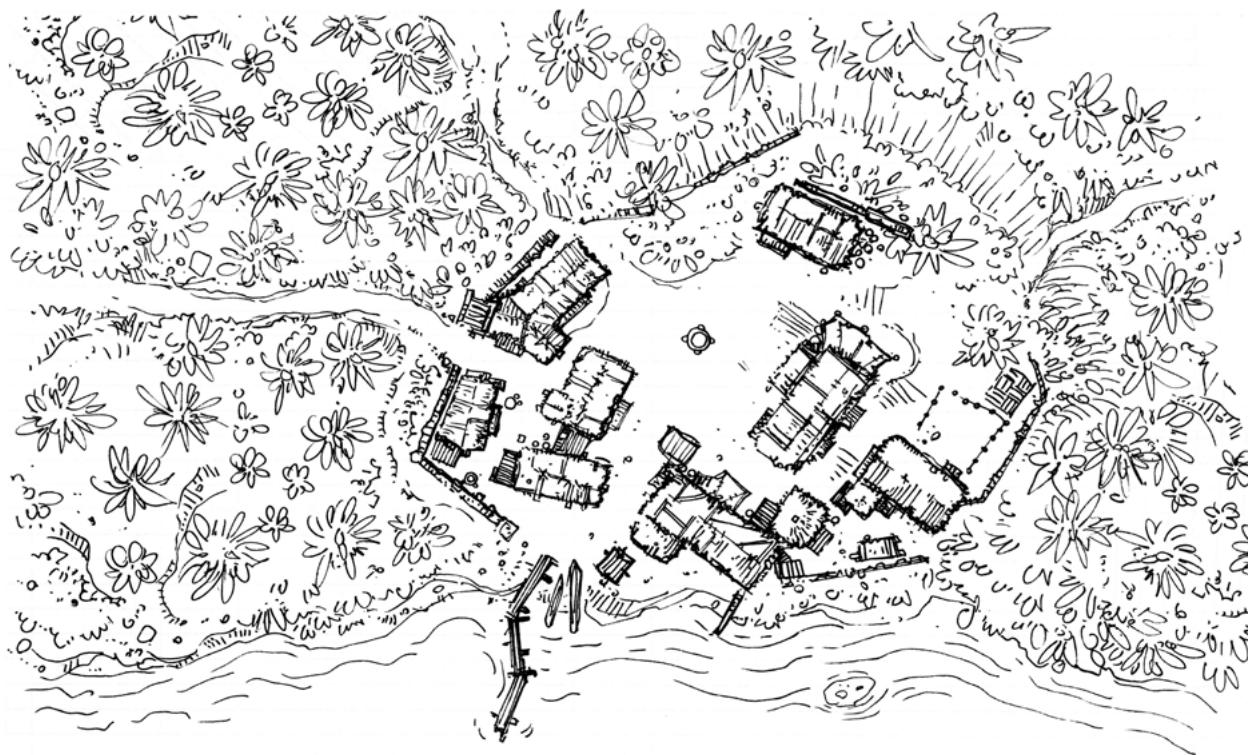
Aquí está el famoso portal de traslación interdimensional, el meollo de todo el asunto. Los personajes deberán destruirlo, aunque no saben que la única arma capaz de hacerlo es Fulgor de Estrellas, en manos de Ángela (la paladín intuye que esto es así, pues desde hace ya su tiempo, viene sufriendo una pesadilla donde ella se ve enfrentada al tenebrosos portal y logra destruirlo gracias al poder de su espada. En realidad esta pesadilla no es tal, sino más bien un sueño profético instilado en su mente por el propio Valion). El portal consta de un umbral de priones plasmáticos energéticos alienados, alimentados por barras de energía plutónica conectadas con el generador de prometío que hemos visto antes. Siempre habrá aquí varios rastilones, así como otros que pudieran aparecer a discreción del Narrador desde el portal, para acrecentar el clímax de toda esta fantástica historia.

Varios golpes de la espada de Ángela bastarán para desalinear los priones arcanos, causando el colapso por implosión del umbral de traslación, evento que no dañará a los presentes, pero que el Narrador debería presentar con boato y pompa, y mucho efectismo, tal cual colofón espectacular. Una vez destruido el portal, la amenaza rastilona se habrá conjurado, al menos por el momento...

Y esta historia termina aquí.



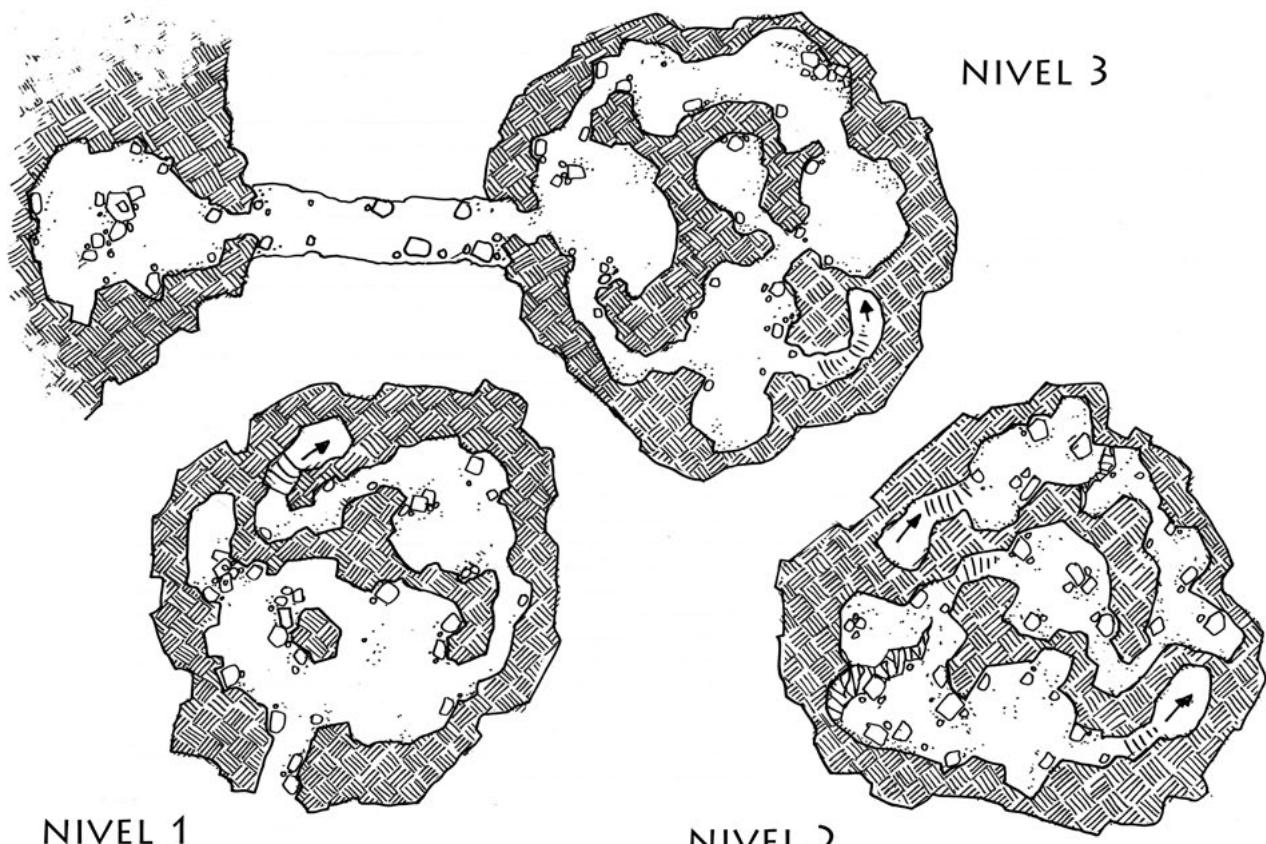
Poblado de Tramperos



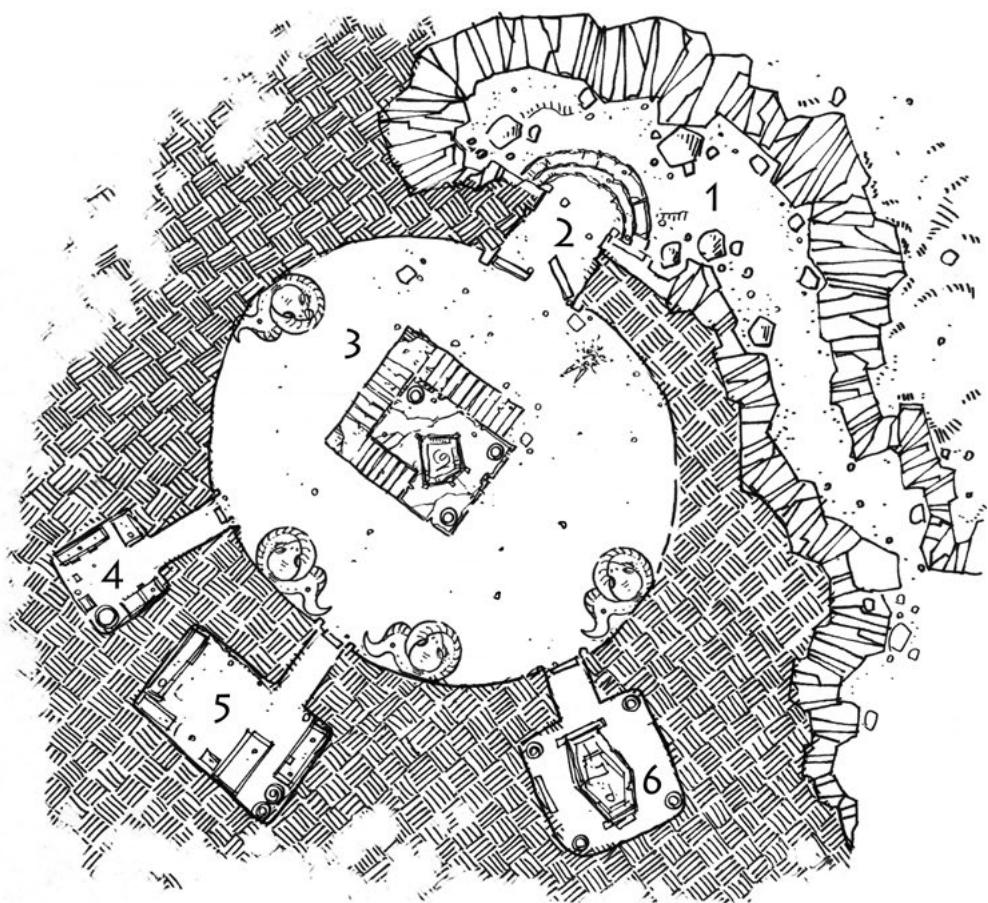
Aldea de Hombres Lagarto



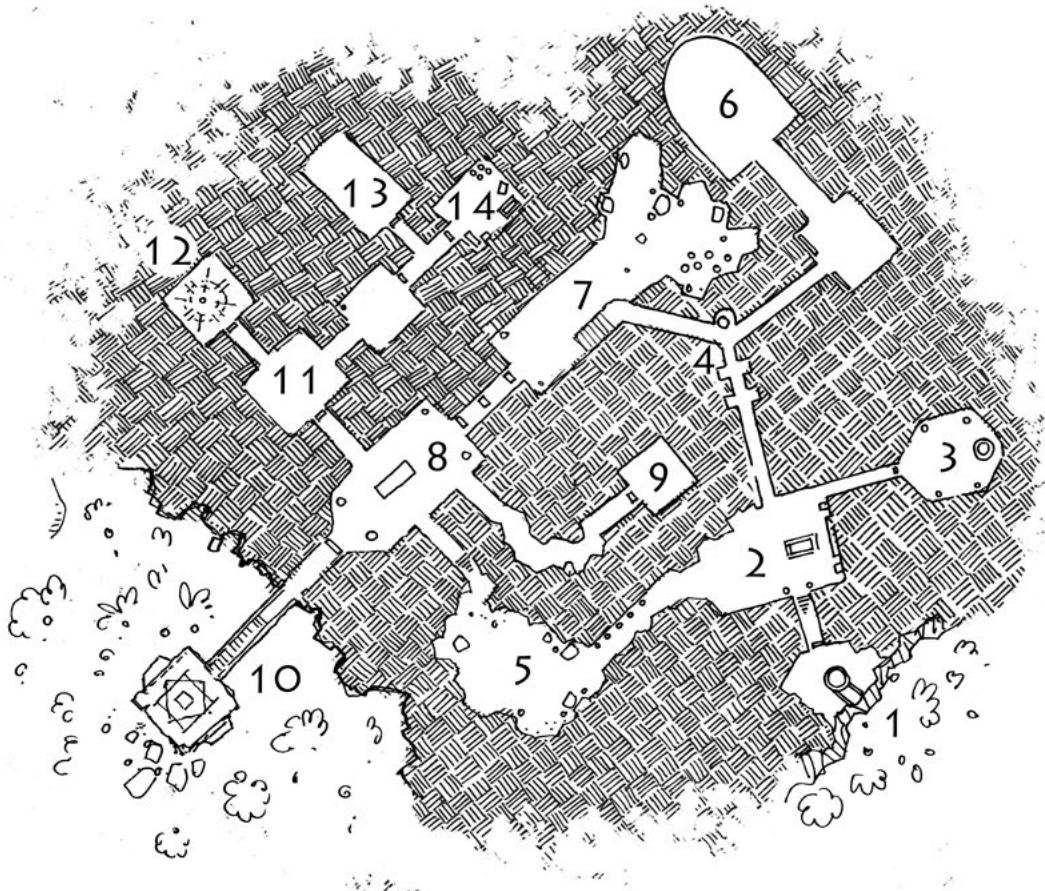
COLMENA DOPPELGANGER



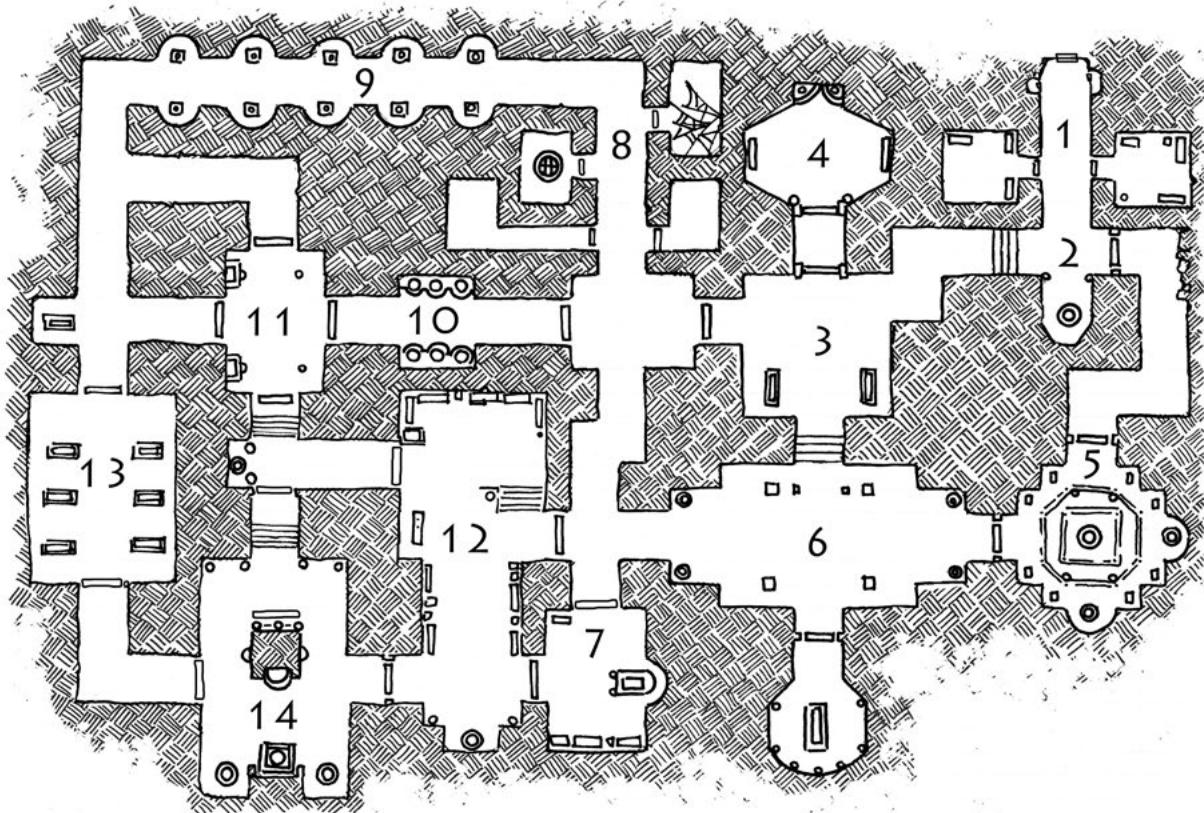
LA CRIPTA OLVIDADA



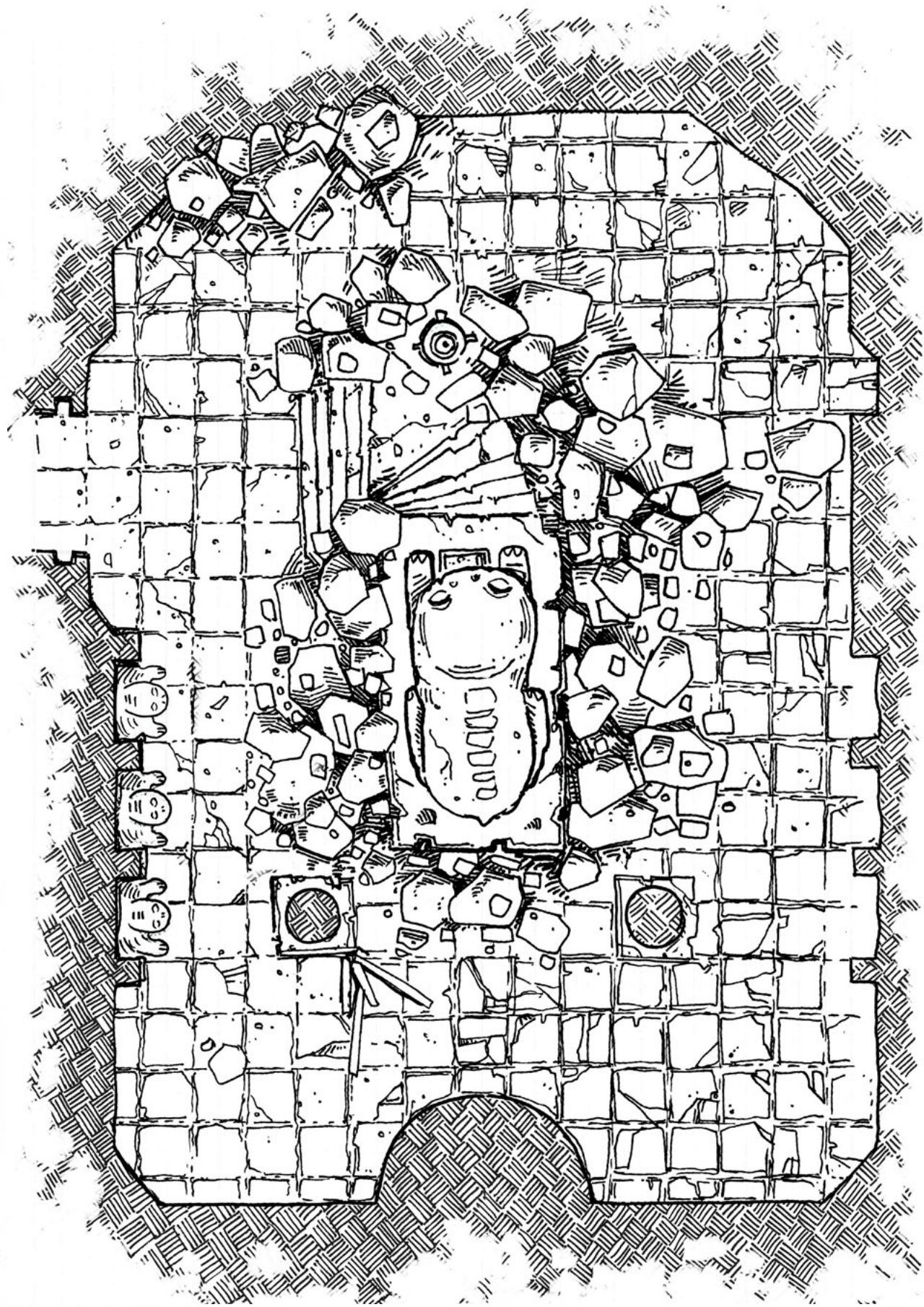
PUESTO AVANZADO RASTILÓN



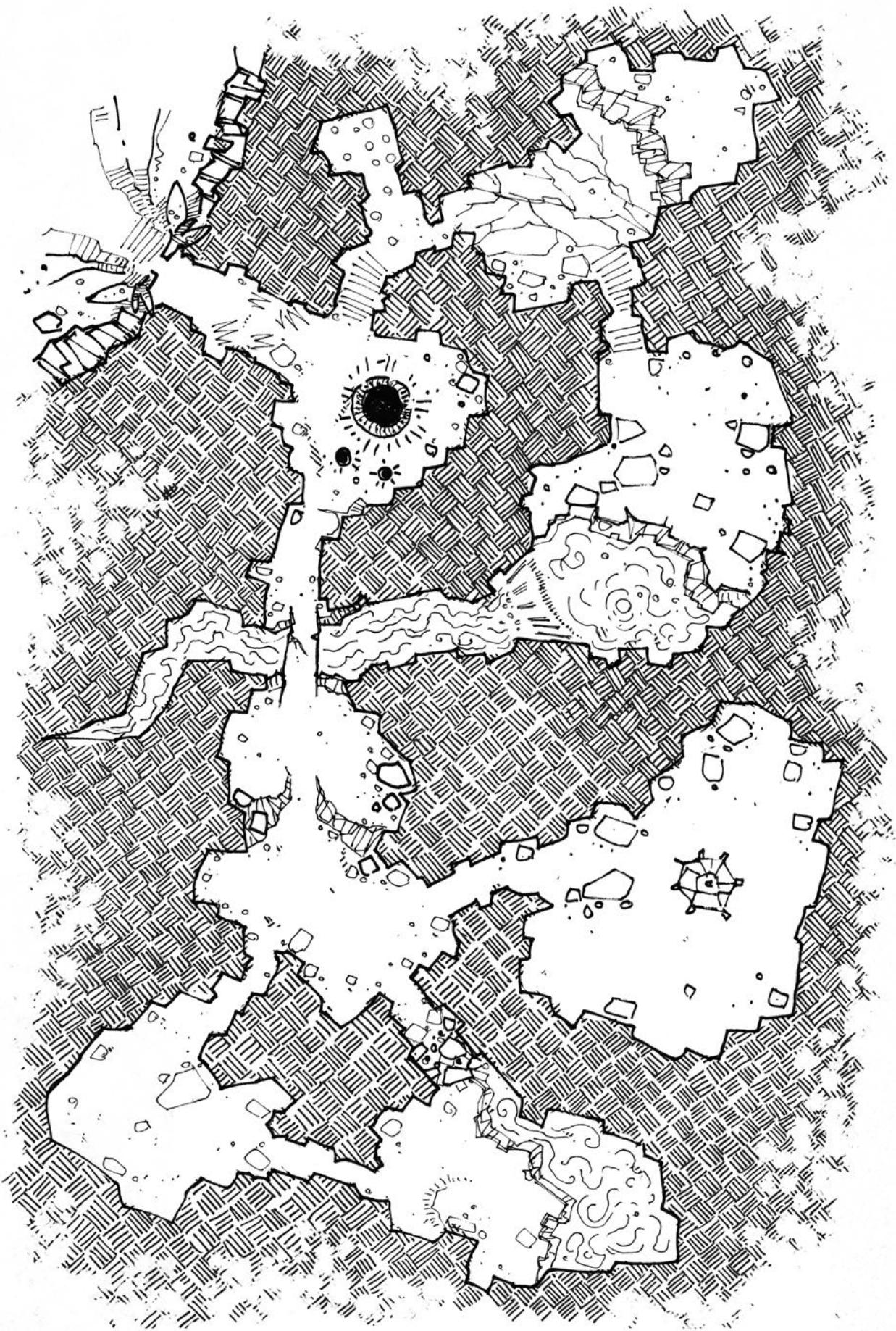
BASE RASTILONA



ÍDOLO RASTILÓN



GUARIDA DEL DRAGÓN NEGRO



APÉNDICE

REGLAS DE CONVERSIÓN DE PERSONAJES Y MONSTRUOS DE AVENTURAS EN LA MARCA DEL ESTE A LEYENDAS DE LA MARCA DEL ESTE

Algunos jugadores querrán usar esta aventura con otros reglamentos de fantasía, como por ejemplo nuestro *Leyendas de la Marca del Este*, o incluso otros sistemas publicados por terceras editoras y que beben también de la fuente original, como *Labyrinth Lord* (editado por Nosolorol bajo licencia). Todos los monstruos y personajes presentes en este módulo son por completo compatibles con *Labyrinth Lord*, y no hay que hacer cambio alguno. Sin embargo, para adaptar los mismos a *Leyendas de la Marca del Este*, hay que realizar unas pocas modificaciones que se detallan a continuación:

Los personajes y monstruos presentes en *Aventuras en la Marca del Este* son, casi por entero, compatibles con el reglamento de *Leyendas de la Marca del Este*, aplicando unos pocos y sencillos cambios. Para convertir la Categoría de Armadura de todas las criaturas de *Aventuras en la Marca del Este* a *Leyendas de la Marca del Este* solo tendremos que sustraer a 19 la CA de *Aventuras en la Marca del Este*. Por ejemplo, un monstruo de *Aventuras en la Marca del Este* con una CA de 5 quedaría convertido para su uso en *Leyendas de la Marca del Este* con una CA de 14 (el resultado de restar 5 a 19). Otro ejemplo, un monstruo con CA de -3 en *Leyendas de la Marca del Este* sería CA 22, esto es, el resultado de sumar 3 a 19. De igual modo, las tiradas de salvación son fácilmente convertibles siguiendo esta sencilla regla: si la criatura salva como un guerrero, ladrón, enano o halfling, su atributo primario es físico. Si la criatura salva como elfo, clérigo, druida o mago, su atributo primario es mental. Una vez catalogada la criatura en una de estas dos categorías, solo tendremos que usar sus dados de golpe (DG) como bonificador a sus tiradas de salvación.

Todos los demás datos relevantes, como Puntos de Golpe y puntos Experiencia, velocidad, ataques y daño no deberían ser modificados.

CONVERSIÓN DE TIRADAS DE SALVACIÓN DE AVENTURAS EN LA MARCA DEL ESTE A LEYENDAS DE LA MARCA DEL ESTE

La conversión de las tiradas de salvación desde *Aventuras en la Marca del Este* a *Leyendas de la Marca del Este* no debería suponer mayor problema. *Aventuras en la Marca del Este* dispone de 5 salvaciones mientras en *Leyendas de la Marca del Este* tenemos 6 asociadas a la media docena de características básicas. Las salvaciones de *Aventuras en la Marca del Este* son las siguientes y se convierten a *Leyendas de la Marca del Este* de esta manera:

- Parálisis (FUE)
- Arma de aliento (DES)
- Veneno, muerte (CON)
- Varitas, cetros, ilusión (INT)
- Conjuros (SAB)
- Conjuros de encantamiento y miedo (CAR)

THIS LICENSE IS APPROVED FOR GENERAL USE. PERMISSION TO DISTRIBUTE THIS LICENSE IS MADE BY WIZARDS OF THE COAST!

OPEN GAME LICENSE Version 1.0a

Designation and Product Identity

The names *Aventuras en la Marca del Este*, *La Marca del Este*, *Valión*, *Robleda*, *Marvalar*, and *Clásicos de la Marca*, when used in any context, are Product Identity. All logos and artwork are product identity.

Designation Open Game Content

All text not identified as Product Identity is Open Game Content.

The following text is the property of Wizards of the Coast, Inc. and is Copyright 2000 Wizards of the Coast, Inc ("Wizards"). All Rights Reserved.

1. Definitions: (a)"Contributors" means the copyright and/or trademark owners who have contributed Open Game Content; (b)"Derivative Material" means copyrighted material including derivative works and translations (including into other computer languages), notation, modification, correction, addition, extension, upgrade, improvement, compilation, abridgment or other form in which an existing work may be recast, transformed or adapted; (c) "Distribute" means to reproduce, license, rent, lease, sell, broadcast, publicly display, transmit or otherwise distribute; (d)"Open Game Content" means the game mechanic and includes the methods, procedures, processes and routines to the extent such content does not embody the Product Identity and is an enhancement over the prior art and any additional content clearly identified as Open Game Content by the Contributor, and means any work covered by this License, including translations and derivative works under copyright law, but specifically excludes Product Identity. (e) "Product Identity" means product and product line names, logos and identifying marks including trade dress; artifacts; creatures characters; stories, storylines, plots, thematic elements, dialogue, incidents, language, artwork, symbols, designs, depictions, likenesses, formats, poses, concepts, themes and graphic, photographic and other visual or audio representations; names and descriptions of characters, spells, enchantments, personalities, teams, personas, likenesses and special abilities; places, locations, environments, creatures, equipment, magical or supernatural abilities or effects, logos, symbols, or graphic designs; and any other trademark or registered trademark clearly identified as Product Identity by the owner of the Product Identity, and which specifically excludes the Open Game Content; (f) "Trademark" means the logos, names, mark, sign, motto, designs that are used by a Contributor to identify itself or its products or the associated products contributed to the Open Game License by the Contributor (g) "Use", "Used" or "Using" means to use, Distribute, copy, edit, format, modify, translate and otherwise create Derivative Material of Open Game Content. (h) "You" or "Your" means the licensee in terms of this agreement.

2. The License: This License applies to any Open Game Content that contains a notice indicating that the Open Game Content may only be Used under and in terms of this License. You must affix such a notice to any Open Game Content that you Use. No terms may be added to or subtracted from this License except as described by the License itself. No other terms or conditions may be applied to any Open Game Content distributed using this License.

3.Offer and Acceptance: By Using the Open Game Content You indicate Your acceptance of the terms of this License.

4. Grant and Consideration: In consideration for agreeing to use this License, the Contributors grant You a perpetual, worldwide, royalty-free, non-exclusive license with the exact terms of this License to Use, the Open Game Content.

5.Representation of Authority to Contribute: If You are contributing original material as Open Game Content, You represent that Your Contributions are Your original creation and/or You have sufficient rights to grant the rights conveyed by this License.

6.Notice of License Copyright: You must update the COPYRIGHT NOTICE portion of this License to include the exact text of

the COPYRIGHT NOTICE of any Open Game Content You are copying, modifying or distributing, and You must add the title, the copyright date, and the copyright holder's name to the COPYRIGHT NOTICE of any original Open Game Content you Distribute.

7. Use of Product Identity: You agree not to Use any Product Identity, including as an indication as to compatibility, except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of each element of that Product Identity. You agree not to indicate compatibility or co-adaptability with any Trademark or Registered Trademark in conjunction with a work containing Open Game Content except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of such Trademark or Registered Trademark. The use of any Product Identity in Open Game Content does not constitute a challenge to the ownership of that Product Identity. The owner of any Product Identity used in Open Game Content shall retain all rights, title and interest in and to that Product Identity.

8. Identification: If you distribute Open Game Content You must clearly indicate which portions of the work that you are distributing are Open Game Content.

9. Updating the License: Wizards or its designated Agents may publish updated versions of this License. You may use any authorized version of this License to copy, modify and distribute any Open Game Content originally distributed under any version of this License.

10 Copy of this License: You MUST include a copy of this License with every copy of the Open Game Content You Distribute.

11. Use of Contributor Credits: You may not market or advertise the Open Game Content using the name of any Contributor unless You have written permission from the Contributor to do so.

12 Inability to Comply: If it is impossible for You to comply with any of the terms of this License with respect to some or all of the Open Game Content due to statute, judicial order, or governmental regulation then You may not Use any Open Game Material so affected.

13 Termination: This License will terminate automatically if You fail to comply with all terms herein and fail to cure such breach within 30 days of becoming aware of the breach. All sublicenses shall survive the termination of this License.

14 Reformation: If any provision of this License is held to be unenforceable, such provision shall be reformed only to the extent necessary to make it enforceable.

15 COPYRIGHT NOTICE

Open Game License v 1.0 Copyright 2000, Wizards of the Coast, Inc. Labyrinth Lord™ Copyright 2007-2009, Daniel Proctor. Author Daniel Proctor.

System Reference Document Copyright 2000, Wizards of the Coast, Inc.; Authors Jonathon Tweet, Monte Cook, Skip Williams, based on original material by E. Gary Gygax and Dave Arneson.

System Reference Document Copyright 2000-2003, Wizards of the Coast, Inc.; Authors Jonathan Tweet, Monte Cook, Skip Williams, Rich Baker, Andy Collins, David Noonan, Rich Redman, Bruce R. Cordell, John D. Ratcliff, Thomas Reid, James Wyatt, based on original material by E. Gary Gygax and Dave Arneson.

Swords & Wizardry Core Rules. Copyright 2008, Matthew J. Finch. Swords & Wizardry Complete Rulebook. Copyright 2010, Matthew J. Finch.

Lead Skeleton from The Tome of Horrors Complete, copyright 2011. Necromancer Games, Inc, distributed by Frog God Games. Authors Scott Green, based on original material by Nick Louth. Magnesium spirit from The Tome of Horrors Complete, copyright 2011. Necromancer Games, Inc, distributed by Frog God Games. Authors Scott Green and Patrick Lawinger.

Soul eater from The Tome of Horrors Complete, copyright 2011. Necromancer Games, Inc, distributed by Frog God Games.

Authors Scott Green, based on original material by David Cook. Swarm, poisonous frogs from The Tome of Horrors Complete, copyright 2011. Necromancer Games, Inc, distributed by Frog God Games. Authors Scott Green.

Swarm, velvet ant from The Tome of Horrors Complete, copyright 2011. Necromancer Games, Inc, distributed by Frog God Games. Authors Scott Green.

Herald of Tsathoggga from The Tome of Horrors Complete, copyright 2011. Necromancer Games, Inc, distributed by Frog God Games. Authors Scott Green and Erica Balsley.

Demoriel from The Tome of Horrors Complete, copyright 2011. Necromancer Games, Inc, distributed by Frog God Games. Authors Scott Green.

Gravity elemental from The Tome of Horrors Complete, copyright 2011. Necromancer Games, Inc, distributed by Frog God Games. Authors Erica Balsley.

Quantum from The Tome of Horrors Complete, copyright 2011. Necromancer Games, Inc, distributed by Frog God Games. Authors Erica Balsley.

Ooze Entropic from The Tome of Horrors Complete, copyright 2011. Necromancer Games, Inc, distributed by Frog God Games. Authors Scott Green.

Aventuras en la Marca del Este 2014. Aventureros Errantes de la Marca del Este A.C.



LA FURIA DE RASTILON

MÓDULO PARA PERSONAJES DE NIVEL 15 - 17

La Furia de Rastilon es una aventura diseñada para un grupo de 4 a 6 jugadores de nivel 15-17. Este es, por tanto, un módulo complejo, para niveles avanzados, que retoma algunas de las criaturas antagonistas presentes en una de las aventuras anteriormente publicadas en la línea de Clásicos (La Catacumba de los Espantos de Kavadúz siendo concretos), los temidos y odiados rastilones.



9 780201 379624

Labyrinth Lord
Compatible Product



LEYENDAS DE LA
MARCA DEL ESTE

