

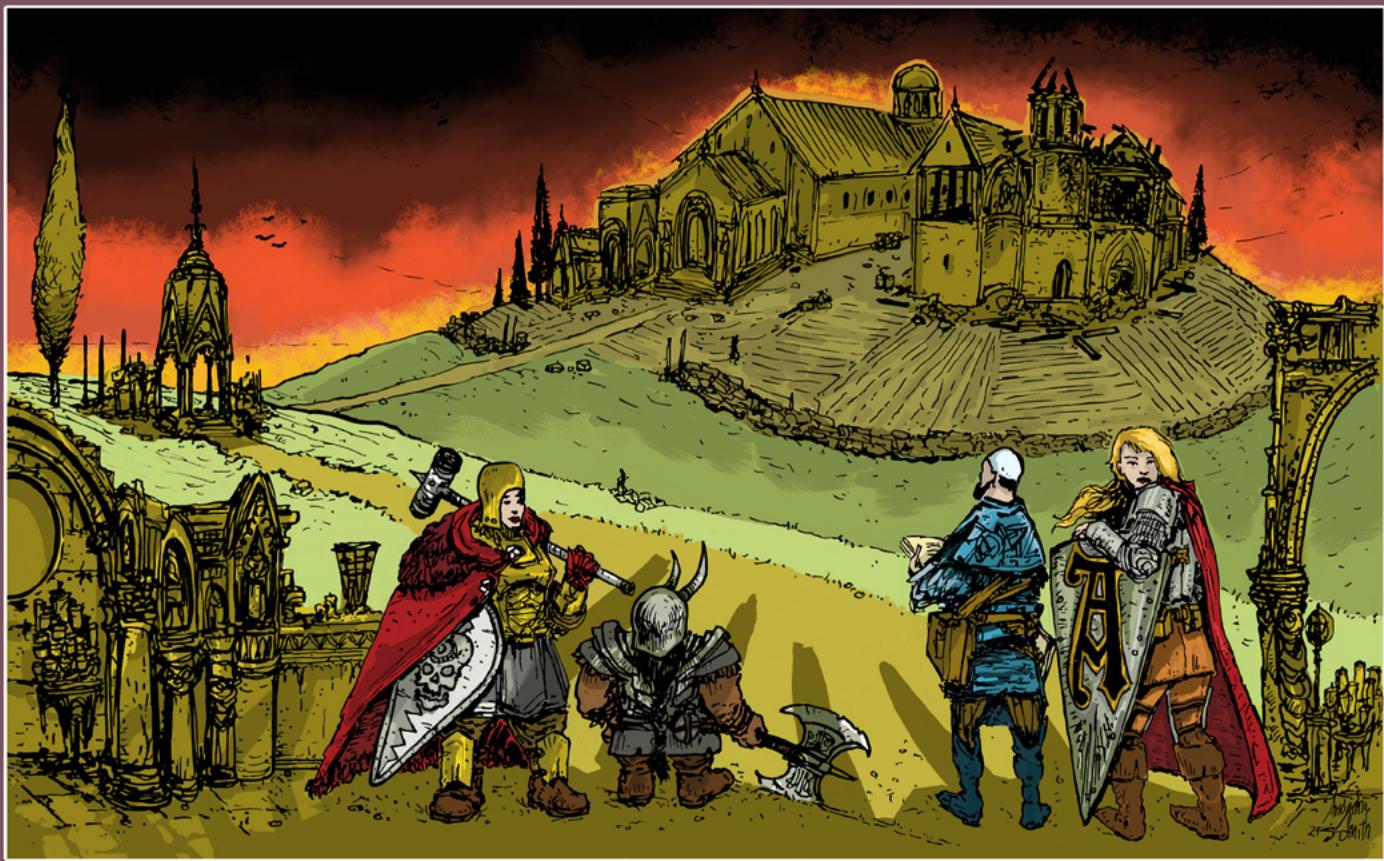
**B12**

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

Aventuras en...  
**LA MARCA DEL ESTE**  
Clásicos

# EL MONASTERIO DEL DRAGÓN DORMIDO

MÓDULO PARA PERSONAJES DE NIVEL 1



Corren rumores en el pueblo sobre el viejo monasterio sobre la colina. No son pocos los que afirman que una enorme sierpe roja despertó de su letargo milenario para atacar las vetustas piedras de antaño con su letal y poderosa arma de aliento flamígero. Algunos otros aseguran que el dragón rojo aún descansa en el oscuro interior de los ruinosos restos del enclave. Quizás todo ello no sean más que habladurías, pero la Marca precisa de valientes aventureros que arrojen luz sobre esta historia.





# EL MONASTERIO DEL DRAGÓN DORMIDO



## CRÉDITOS

**Autor:** José Francisco Asensi Noguera.

**Edición:** Pedro Gil y Eduardo Antúnez.

**Corrección:** Pedro Gil y Alejandra González.

**Maquetación:** Fran Solier.

**Ilustración de portada:** Anónimo Smith.

**Ilustraciones interiores:** Anónimo Smith. *Some artwork copyright William McAusland, used with permission.*

**Cartografía:** Eneko Menica. *Some artwork copyright The Forge, used with permission.*

**Depósito Legal:** MU 5960-2021

**Dedicatoria del autor:** A mi grupo de rol de toda la vida: Toñi, María (“Chitty”), Ana, José Carlos, Roberto y Javier. Al jovencísimo grupo de aventureros que me puso a prueba una y otra vez... ¡lo que me han hecho pelear!, y lo que he disfrutado con ellos. A Pedro Gil y La Marca del Este por darme esta oportunidad, su ayuda, y ponérmelo tan fácil. A Francisco Javier, por llevarme a la primera partida de rol. A mis hijos y, por supuesto, a mi mujer (guerrera de nivel 20), con quien tuve la suerte de casarme y me acompaña en todas mis aventuras.

Este módulo introductorio trata de emular las clásicas aventuras de iniciación 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 indisoluble pretensión de establecer una línea de aventuras con el aroma inconfundible de antaño, sencillas y adaptables, sin pretensiones, como aquellas que jugábamos ya hace más de veinte años.

Este módulo ha sido especialmente diseñado para usarse con el reglamento de Aventuras en la Marca del Este para introducir al juego a niños con poca o ninguna experiencia previa.



# INTRODUCCIÓN Y PREPARACIÓN

*El monasterio del dragón dormido es una aventura para el juego de rol Aventuras en la Marca del Este diseñada para un grupo de 4 a 6 niños que nunca hayan jugado a este juego o algún juego de rol. Esta aventura está pensada más bien para ayudar con mi propia experiencia a orientar a un padre o madre que quiera introducir a sus hijos y amigos en este tipo de juegos. Así pues, podrán encontrar diseminadas por el texto un buen montón de notas para el Narrador con mis consejos, derivados de mi propia experiencia dirigiendo este módulo. Hasta un máximo de seis aventureros podrían jugar el módulo, siendo aconsejable que no menos de cuatro personajes jueguen el mismo. Sería igualmente aconsejable disponer de varios juegos de dados, y aunque con uno solo bastaría, es más cómodo disponer de una cantidad suficiente. También es casi imprescindible tener en la mesa a mano algunos lápices, gomas de borrar y unos cuantos folios para realizar anotaciones y mapas.*

*Antes de dar comienzo a la aventura, los Narradores deberían leer la misma en su integridad, tomar notas y preparar todos los encuentros de antemano. Cuanto más familiarizados estén con el texto de este módulo, tanto mejor discurrirá la aventura.*

## COMIENZA LA AVENTURA

Una vez todos sentados en la mesa, dedíquenle un tiempo a explicarles el juego de imaginación al que van a jugar por primera vez, que transcurre en un mundo pleno de fantasía, y donde existen enanos, elfos... incluso dragones, y en el que cada uno interpreta un papel descrito en la ficha de personaje: la fuerza, destreza, puntos de vida, armas, dinero... Ya todo listo, cada jugador con su hoja de personaje, y después de que se hayan familiarizado con las mismas, podemos dar inicio a la narración de la aventura, simplemente leyendo o parafraseando el siguiente recuadro en voz alta:

El pueblo posee una taberna, donde descansáis después de un largo viaje desde vuestra última aventura.

Al cabo de un rato de estar sentados, veís que entra por la puerta un grupo de unas cinco personas vestidas con hábitos. Advertís que se acercan a cada mesa pidiendo limosna. Cuando uno de ellos llega a la vuestra, os mira fijamente. Pensáis que os va a pedir alguna moneda, incluso alguno de vosotros se echa la mano a la bolsa para dársela, pero antes de que lo haga, os dice lo siguiente: <<ustedes son forasteros, ¿verdad?>>

Lo normal es que los jugadores digan que sí. Es posible que alguno recele, pero hay que tratar de llevarlos en la dirección adecuada, animando a los mismos a averiguar las intenciones del monje y descubrir más sobre todo el asunto, estableciendo un diálogo entre los aventureros y el monje, cuyas respuestas las irá improvisando el Narrador, evidentemente. En definitiva, el monje les sigue diciendo:

<<Entonces creo que podéis ayudarnos. Tenemos un problema y para resolverlo necesitamos un grupo de aventureros. Los que hay en el pueblo no se atreven, y al ver que no sois de aquí, he pensado que a vosotros no os lo hemos ofrecido. ¿Queréis ayudar a estos pobres monjes?>>

Lo más seguro es que los jugadores pregunten qué es lo que quieren, o a cambio de qué, o que simplemente digan que sí. De cualquier modo, el monje prosigue con su relato:

<<Hace un par de años, fuimos atacados por la noche por algún ser desconocido. Nos atacó desde el aire con fuego, destruyó nuestro monasterio buscando el tesoro que custodiábamos desde hace siglos en él. Si nos ayudáis a recuperarlo os recompensaremos dándoos una parte. Con ese tesoro podremos construir otro monasterio, y dejar de vivir en la calle.>>

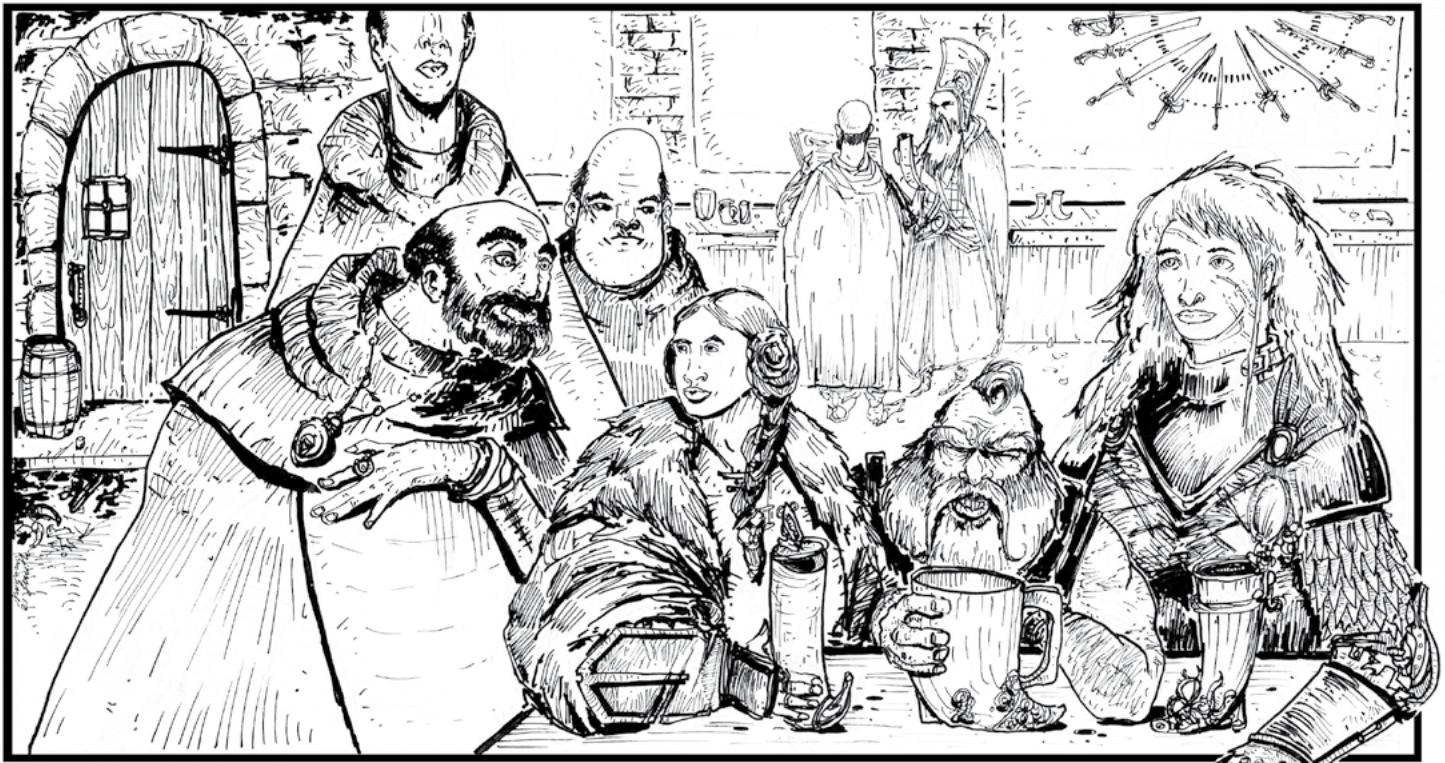
Es posible que alguno de los jugadores adivine que se trata de un dragón. Pueden preguntarle dónde lo tienen, a lo que el monje responderá lo siguiente:

<<El tesoro está escondido en algún sitio del monasterio. Ignoramos dónde, puesto que nuestro abad fue el encargado de esconderlo. Quiso ser el último en abandonar el lugar y murió durante el ataque de la criatura. Sabemos que protegió la puerta de entrada al recinto del tesoro con un conjuro, porque así nos lo dijo antes de morir, y que partió el pergamo con el conjuro en seis trozos. Para que no caiga en manos extrañas, cada trozo del conjuro está escondido en una de las estancias del monasterio. Para abrir la puerta de la habitación que contiene el tesoro, es necesario reunir los trozos del conjuro mágico, adivinar su contenido y leerlo en la puerta. Si así se hace, se abrirá, y podréis recoger el tesoro. Pero, cuidado, la presencia de esta bestia ha atraído a otros seres extraños y habitan en algunas de las estancias. Otras están prácticamente destruidas por el ataque del monstruo y son de difícil acceso. ¿Os atrevéis a entrar y devolvernos el tesoro?>>

La respuesta de los jugadores será, o debiera ser, evidentemente afirmativa. En caso contrario, se acabó esta aventura. Como Narrador, debería animar a los personajes a investigar este asunto, no en balde los monjes están en una situación apurada, y como buenos aventureros deberían ayudar en lo posible. Además tienen el acicate de poder conseguir un buen botín, realizando a la par una buena acción en beneficio de la comunidad.

**Nota para el Narrador:** En el primer recuadro de toda la conversación con el monje, verán que no mencionamos por el nombre el pueblo en el que se desarrolla esta escena. Lo hacemos de esta manera para que pueda emplear el pueblo de su elección, bien en el propio mundo de campaña de la Marca del Este, presente en el Gazetteer, o la caja azul, o bien en la ciudad o villa de su propia invención, o presente en cualquier otro escenario de campaña de su gusto. Una buena opción sería emplazar este inicio de aventura en la ciudad de Robleda, que aparece bien descrita en el Gazetteer, y que nos abre la puerta a que los personajes puedan visitar la misma, acudiendo a algunos de sus comercios, para comprar pertrechos, armas, raciones de comida o lo que se tercie. Es por ello que recomendamos otorgar a los jugadores una cantidad de monedas de oro adecuada para gastar y adquirir material. Recordemos que 1 moneda de oro (mo) equivale a 10 monedas de plata (mp), mientras que una moneda de plata equivale a 10 monedas de cobre (mc).

De todos modos, si no se quieren complicar, aquí ofrecemos una lista de los objetos más usuales que podrían querer comprar con su precio ya asignado. Verán que las armaduras tiene



## CAMINO DEL MONASTERIO

listado su valor normal, o CA, y en corchetes su valor si se emplea la regla opcional de armadura positiva. También las armas listadas aparecen con el daño que provocan al impactar, así como su valor en monedas de oro. Si bien es muy posible que el Narrador haya decidido otorgar algún arma a los aventureros, recogiendo las mismas en las hojas de personaje, no está de más que puedan o quieran comprar más cosas aparte de las expuestas a continuación. Siempre usando el sentido común, como Narrador puede permitirles comprar algún otro objeto no listado que pueda encontrarse en un comercio de la ciudad o pueblo donde emplacemos el inicio de esta aventura:

### Equipo NORMAL

- Diez antorchas: 1 mo
- Cuerda (10 metros): 1 mo
- Espejo: 5 mo
- Mochila: 1 mo
- Odre/cantimplora: 1 mo
- Saco grande: 1 mp
- Diez velas: 10 mc

### ARMADURAS Y ESCUDOS

- Armadura de cuero: 20 mo (CA 7 [12])
- Armadura de cota mallas: 150 mo (CA 5 [14])
- Escudo: 10 mo (baja o sube en 1 la CA)

### ARMAS

- Arco largo: 25 mo (1d8)
- Arco corto: 15 mo (1d6)
- Bastón: 2 mo (1d4)
- Diez flechas: 2 mo
- Espada larga: 10 mo (1d8)
- Espada corta: 5 mo (1d6)
- Hacha: 4 mo (1d8)
- Maza: 5 mo (1d6)
- Lanza: 4 mo (1d6)

Una vez los aventureros se hayan aprovisionado, comprado equipo y consideren que estén listos para marchar de camino al monasterio, pueden leer el siguiente pasaje. El monasterio se encuentra muy cerca del pueblo, y sólo tardarán unas pocas horas en llegar allí, cuatro o cinco a lo sumo. Si ha elegido Robleda como lugar de partida, una buena localización podría ser las Colinas Azules. Los campos alrededor de la villa, una vez se alejen de sus inmediaciones, son lugares peligrosos donde es posible encontrarse con animales salvajes y monstruos, como descubriremos muy pronto.

Ya preparados y equipados con todo lo necesario, partís hacia el monasterio, abandonando los muros del pueblo para seguir el camino a través de las tierras salvajes que os conducirá a vuestro destino. No deberías tardar más de cuatro o cinco horas a lo sumo en llegar, pero debéis estar muy atentos, porque, una vez os alejéis del pueblo, os podéis topar con animales salvajes y, lo que es peor, con monstruos al acecho.

**Nota para el Narrador:** Para ir abriendo boca y que se familiaricen con el juego, y también buscando que se diviertan un poco, vendrá bien algo de pelea. Y con esto en mente, siempre es un buen recurso recurrir a los orcos ladrones. Es decir, los aventureros serán asaltados por una banda de orcos bandidos. Así que, se tendrán que defender, se divertirán de seguro y, de paso, practicamos las reglas del combate. Este encuentro no debería ser muy complicado, no queremos que los chavales se frustren. Si vemos que el combate se torna demasiado difícil, siempre podemos hacer que alguno de los orcos huya presa del pánico, o que alguien aparezca para ayudar a los aventureros, como un caballero andante o un retén de soldados del reino, o lo que se nos ocurra.

Por el camino se encuentran con un grupo de orcos, que les atacan para robarles. Hay un orco por cada jugador.

**Orco (según número de jugadores): CA 6 [13], DG 1 (6 pg), ATQ 1 x cimitarra (1d8), BA 0, MV 9, TS G1, ML 8/6, VT 125, AL Caótico, PX 10.**

Odiados por todos, los orcos son criaturas malignas de aspecto humanoide y horrible piel curtida de color verdoso. Van armados con cimitarras, rudimentarias armaduras de cuero, sandalias o botines y capas de piel de oso. Aparte de todo esto, si los personajes rebuscan entre las pertenencias de los orcos al morir estos, encontrarán 125 monedas de oro, un anillo de plata (5 mp), un pendiente con una perla (10 mo), y un cepillo de marfil valorado en unas 20 mo.

## LLEGADA AL MONASTERIO

Tras superar el encuentro con los bandidos orcos, los aventureros llegarán a las inmediaciones del monasterio, enclavado sobre la cúspide de una de las Colinas Azules. Pueden enseñar la ilustración de portada a los jugadores para que se hagan una idea del mismo. En este momento, podemos decir a los aventureros que el monasterio estaba consagrado a Valion, que es el dios de la luz, del bien en el mundo de la Marca del Este. Su consagración al dios de la luz, llevó a los primeros monjes que lo habitaron a querer honrar su divinidad rememorando la luz del amanecer cada vez que se nombrara su morada, y así pues, le dieron el nombre de Monasterio de la alborada. Es posible que quiera cambiar este dios por otro más propicio al escenario de campaña que haya elegido para situar nuestra aventura. Sea como fuere, una vez los aventureros tenga a la vista el edificio en lontananza, pueden leer el siguiente fragmento en recuadro.

Al final habéis logrado llegar a vuestro destino, no sin pasar por algún apuro. Sobre una colina podéis ver el antaño magnífico edificio del monasterio, hoy en bastante mal estado, debido al ataque de la bestia, el paso del tiempo y el evidente abandono. Debéis tener mucho cuidado, pues no sabéis que nuevos peligros y misterios os aguardan en el interior de sus muros.

**Nota para el Narrador:** Para facilitarles la visión del juego, adjuntamos en esta aventura un mapa del monasterio. Todos los jugadores lo pueden ver fácilmente y pueden estudiarlo. Si por contrario, ustedes lo prefieren, pueden ir dibujando el mismo poco a poco a medida que van entrando en él y explorando el mismo. Como quiera que decidan hacerlo, estará bien. Les puedo asegurar que el despliegue del plano o mapa en sí suele ser un acontecimiento. Es como la promesa de lo que les espera. Seguro que los muchachos lo examinan detenidamente tratando de adivinar la aventura y misterios que les aguardan en cada estancia.

**Y otra nota más para el Narrador:** Antes de que los personajes entren en el monasterio, deben recordar a los chavales que pueden encontrar trampas o puertas secretas, y cómo hacerlo (la tirada preceptiva, etcétera). También es interesante que la tirada de buscar trampas y puertas secretas la realice el propio Narrador tras la pantalla. Como decíamos, este recurso aumentará la sensación de incertidumbre, porque no sabrán a ciencia cierta si han descubierto la trampa o no.

Pero volvamos a la aventura:

El monasterio posee una única entrada: en el punto marcado con un 1. Tiene otras entradas diferentes, pero están totalmente destruidas, y por tanto han sufrido derrumbes y no se puede acceder por ellas. Sólo la cocina y la cilla poseen otra entrada que pueden usar nuestros aventureros para entrar a las mismas y explorarlas, pero no dan acceso al resto del edificio.

### 1. ENTRADA PRINCIPAL DEL MONASTERIO

Esta es la entrada al monasterio. Está bastante dañada, y con aspecto de irse abajo en cualquier momento.

Es la única entrada al viejo edificio. El arco sobre la puerta está resquebrajado y puede desprenderse algún cascote en cualquier momento. Al pasar el grupo deben superar una tirada de habilidad de DES cada uno si no quieren que les caiga encima. Al que le dé, un punto menos de vida.

Una tirada de habilidad de DES (destreza) es muy fácil de realizar. Sólo tenemos que lanzar un dado de veinte caras y obtener un resultado igual o inferior a nuestra puntuación de destreza o DES en la hoja de personaje. Así que si tenemos un 14 en DES para tener éxito en la tirada deberemos lanzar 1d20 y obtener un 14 o menos.

### 2. CILLA

Esta es la conocida como cilla, que en realidad es el granero, donde se guardaba parte del grano, algunos animales y otros alimentos para los monjes. Este almacén o despensa dispone de unas puertas dobles de madera que están rotas, y que dan al exterior, en la fachada principal, a la izquierda de los jugadores según contemplan la puerta principal

Aunque es el lugar destinado para guardar la comida, no hay mucho aquí ya. La poca comida que ha quedado se ha podrido, y huele espantosamente mal. Es casi insoportable el hedor. Los sacos que guardaban el grano, están destrozados. Sólo quedan amontonadas las cuerdas que se utilizaban para atar la paja. La puerta interior que daba al monasterio se ha derrumbado y es impracticable.

En el techo de la cilla aguarda escondida una araña gigante, que atacará a los personajes en cuanto estos entren en el almacén y rebusquen.

**Araña gigante (1): CA 5 [14], DG 2 (12 pg), ATQ 1 x picadura (1d6) + veneno, BA +3, MV 12, TS G1, ML 8, VT 1.100 mo, AL Neutral, PX 125.** El veneno de esta araña es muy peligroso. Todo aquel afectado por el mismo debe realizar una tirada de salvación contra veneno o recibirá 1d6 puntos de daño muriendo envenenado en 10 minutos.

Una vez los aventureros hayan despachado a la araña, si rebuscan, podrán encontrar un trozo de pergamo con la letra "E" escrita. Este trozo de pergamo es muy importante, porque aporta una de las pistas que será fundamental para abrir la puerta de la sacristía y acceder al tesoros que se guarda en ella, según el relato que compartió con los aventureros el monje en el pueblo.

**Nota para el Narrador:** Como padre y educador de mis hijos, trato de aprovechar la oportunidad de que van a estar muy atentos para enseñarles algo de cultura. En este caso particular, por la localización de este módulo, cada vez que entran en una estancia significativa, les cuento algo relativo a la función real histórica de algunas de las estancias de un monasterio típico medieval. Y evidentemente, en otras aven-



turas, y según el contexto, podemos aprovechar la ocasión para que aprendan cosas nuevas, por ejemplo: nombres de gemas y piedras preciosas (presentes en un tesoro), metales, armamento medieval o costumbres de antaño, arquitectura, criaturas míticas... y muchas cosas más.

### 3. DEAMBULATORIO ESTE

Excepto una vieja mesa y un par de rotas sillas, no hay nada más.

Alguna rata gigante puede aparecer por aquí, si los personajes están relativamente bien de salud. Si vemos que andan regular, podemos evitar este encuentro.

**Rata gigante (1): CA 9 [10], DG 1 (4 pg), ATQ 1 x mordisco por rata (1d4 + enfermedad), BA 0, MV 6, TS G2, ML 8, VT Ninguno, AL Neutral, PX 5.** A diferencia de las ratas comunes, este tipo de rata puede superar con facilidad el metro de altura. Su piel es gris y negra, con dos pequeños ojos rojos con los que puede orientarse en la oscuridad. Es frecuente encontrarlas en solitarias catacumbas alimentándose de la carne de los muertos o lugares abandonados.

### 4. REFECTORIO PARA LOS FIELES

Se adivina por las destruidas sillas y mesas que es un comedor. El suelo está hundido y lleno de charcos, seguramente fruto de las goteras, ya que la techumbre está en muy mal estado en esta zona del monasterio, y cada vez que llueve se anega parte del comedor.

Hay poco de interés aquí.

### 5. LETRINAS PARA LOS FIELES

Aquí están las letrinas y cuartos de baño. Es un lugar muy desagradable por razones obvias, aunque ya hace tiempo que nadie ha empleado este lugar para sus necesidades. Es por

ello que aquí encontraremos un segundo pergamo escondido, con la letra "K". El problema es que aquí habita un cieno gris, que atacará a los aventureros.

**Cieno gris (1): CA 8 [11], DG 2 (14 pg), ATQ 1 x golpetazo (2d4) + ácido, BA +2, MV 1, TS G2, ML -, VT Ninguno, AL Neutral, PX 25.**

Esta extraña criatura gelatinosa es muy difícil de detectar a simple vista, pues su aspecto es el de una masa amorfa que rezuma ácido. Su contacto con la piel desnuda produce 1d8 puntos de golpe, pues se trata de un ejemplar joven de cieno. Además el ácido corroerá todas las armas y armaduras del infeliz aventurero de manera fulminante. Las armas u objetos mágicos quedarán destruidos en un turno completo. Durante cada asalto que el cieno gris permanezca en contacto con su víctima, seguirá causando 1d8 puntos de golpe. De hecho, su táctica consiste en abalanzarse sobre sus enemigos y pegarse a ellos mientras los va devorando lentamente. Este cieno gris es muy joven y aún débil, así que puede ser dañado por armas normales.

### 6. DEAMBULATORIO OESTE

Este pasillo, paralelo a una de las galerías del claustro, se usaba para el acceso de los trabajadores sin que tuvieran contacto con los monjes. También era por donde accedían a la iglesia los fieles.

A mitad de este corredor hay una trampa, que los monjes activaban por la noche evitando que algún monstruo pudiera acceder a la iglesia. Cuando los monjes huyeron durante el ataque del dragón, alguno de ellos o bien el abad, activó la trampa, por lo que ahora mismo puede ser accionada si los aventureros no se percatan de su presencia. Si los personajes no buscan trampas o no tienen éxito en una tirada de buscar trampas, justo cuando el primero de ellos llegue a la mitad del pasillo, pisará una placa de presión que hará dispararse

varias flechas de los lados al pasar. Se dispara una por cada metro. Hay que superar tiradas de destreza por cada jugador que pase. Si no la supera, recibe un flechazo que le quita un punto de vida al jugador. Pueden emplear trucos para pasar, por ejemplo: arrastrándose por el suelo. Prémiele si se les ocurre este truco u otro con puntos de experiencia.

Esta trampa tiene un número finito de flechas, que se calcula realizando una tirada de 1d6 cuyo resultado multiplicaremos por el número de jugadores. Una vez disparadas las indicadas, dejan de salir. No debería dejar que los jugadores vean el resultado de esta tirada, pues le otorga una cierta sensación de misterio. Si es posible, lance los dados detrás de la pantalla o en un lugar fuera del alcance de la vista.

Al final de este pasillo se vislumbra un montón de escombros, que dejan entrever la estrecha entrada al templo donde duerme el dragón y se oculta el tesoro que están buscando. El dragón destrozó esta entrada haciendo imposible pasar por ella, pero con el paso del tiempo, estos escombros fueron desplazándose, cayendo y dejando una rendija entre las rocas por la cual, con gran esfuerzo, pueden pasar nuestros valientes aventureros. Este es el único paso a la iglesia para llegar a la sacristía donde se encuentra el tesoro y por donde deberán sacarlo, si consiguen hacerse con él, claro.

## 7. COCINA

Esta sala es evidentemente una cocina. Veis algunos cuchillos, tenedores, sartenes y ollas oxidadas tiradas por doquier.

Aún quedan utensilios esparcidos. Un par de hombres-rata vive aquí. En el cajón de los cuchillos, encontrarán otro trozo del pergamo con la letra "U".

**Hombres rata (2): CA 5 [14], DG 2 (14 pg), ATQ 1 x mordedura (1d8) o zarpazo (1d4), BA +1, MV 18, TS G1, ML 6, VT 400 mo, AL Caótico, PX 50.**

## 8. RECTORIO PARA LOS MONJES

Una manada de perros salvajes habita este cuarto, que en su día servía como comedor para los monjes.

Un perro salvaje por jugador. Pegado bajo la mesa hay otro trozo del pergamo, este con la letra "A".

**Perro salvaje (uno por cada jugador): CA 7 [12], DG 1 (3 pg), ATQ 1 x mordedura (1d4), BA +1, MV 15, TS G1, ML 8, VT Ninguno, AL Neutral, PX 10.**

## 9. FUENTE

Esta debía ser la fuente por la cual salía el agua que necesitaban los habitantes del monasterio. Hay una pila de piedra enorme con un caño por el que ahora no brota ni gota. El caño es de un grosor considerable, por el que se puede introducir una mano. Pero en el interior del tubo del caño hay un trozo de pergamo con la letra "R". Un jugador puede meter la mano, y, si no supera una tirada de sabiduría, puede quedarse atrapado.

**Nota para el Narrador:** Se puede proponer el juego de que, si cogen el trozo de pergamo al fondo del caño, y cierran el puño, no pueden sacar la mano. A ver qué se les ocurre para extraerlo. Premie con puntos de experiencia toda iniciativa que no suponga que deban romper la fuente.

## 10. CALEFACTARIO

Este era el lugar habilitado por los monjes en su día para calentarse en las duras jornadas de invierno. Aquí había varias estufas a la sazón. No hay nada de interés aquí dentro, pero si rebuscan podrán encontrar dos pociones de *Curar heridas leves* que sanarán 1d8 puntos de daño cada una ocultas bajo una losa en el suelo.

## 11. AUDITORIO

Este es el lugar donde el abad se reunía con sus hermanos de congregación para tratar asuntos comunes. Hay aquí algunas sillas y mesas. Al fondo de la sala hay una pequeña capilla en la pared dispuesta con una reja que está doblada y rota, y de la que cuelgan enroscadas un par de serpientes de cascabel. Una de ellas lleva un trozo de pergamo en la boca. Este trozo de pergamo muestra la letra "E".

**Serpiente de cascabel (2): CA 6 [13], DG 1 (8 pg), ATQ 1 x mordisco (1d4 + veneno), BA +1, MV 9, TS G1, ML 7, VT Ninguno, AL Neutral, PX 15.** Una víctima de la mordedura de la serpiente de cascabel deberá superar una tirada de salvación contra veneno o sufrirá 1d8 puntos de daño adicionales.

## 12. SCRIPTORIUM

Esta era la habitación del monasterio dedicada a la copia de manuscritos por los escribas. Aquí hay lo que queda de varios pupitres de escritura y algunos pergaminos medio quemados a diestro y siniestro. El suelo de esta amplia sala está enlosado con mármol negro y blanco formando un diseño de damero.

Poco queda aquí, pero si los personajes rebuscan encontrarán un compartimento secreto en la pared conteniendo un pergamo de *Bendecir* y otro de *Curar heridas leves*. También hay un tomo lujosamente encuadrado con tapas de piel repujada rematadas sus esquinas con refuerzos de oro. En realidad es un libro de conjuros para mago, con la frase escrita en su portada con letras de color rojo: *El Nombre de la Rosa*, que contiene los siguientes conjuros:

- Nivel 1: *Detectar magia, Escudo, Luz, Manos ardientes.*
- Nivel 2: *Cambio de aspecto, Invisibilidad, Telaraña.*
- Nivel 3: *Bola de fuego y Clarividencia.*

## 13. CELDAS

Aquí están las celdas donde dormían los monjes. Hay camastros y mobiliario roto por doquier, así como algunos harapos, restos de los jergones llenos de paja que empleaban los novicios para dormir, así como los colchones de lana de los monjes. Todo está en un estado lamentable.

Hay aquí un par de gnolls que se han colado en el monasterio para rapiñar lo poco que haya quedado. Atacarán nada más ver a los aventureros.

**Gnoll (2): CA 5 [14], DG 2 (8 pg), ATQ 1 x espadas cortas (1d6), BA +1, MV 9, TS G2, ML 8, VT 150, AL Caótico, PX 15.** Los gnolls son unos peligrosos y ladinos merodeadores a medio camino entre hienas y humanoides. Poseen una escasa inteligencia, pero son particularmente fuertes, lo que les permite manejar cualquier tipo de arma con un bonificador de +1.

## 14. BAÑOS PARA LOS MONJES

Estos son los baños comunales empleados por los monjes en su día. Hay letrinas, bañeras de metal enormes, una cisterna



para el agua caliente dispuesta con un hogar para calentar la misma. En su día había estantes llenos de sales de baños, jabones, aceites, hierbas y otros ungüentos utilizados por los monjes para sus abluciones e higiene personal. Hoy todo está roto, podrido y diseminado por la estancia.

En mitad de estos lavatorios podemos ver el cadáver sanguinolento de un ciempiés gigante muerto por los gnolls hace apenas unos minutos. Nada hay de interés en esta sala más allá del morboso cadáver de la horrible criatura.

## 15. SALA CAPITULAR

Esta es la sala donde se reunían en cóclave los monjes para dirimir sus asuntos en asamblea. Está muy oscura porque las paredes no están provistas de ventana alguna, y la puerta de acceso es muy pequeña. No les va a quedar más remedio que encender una antorcha o fuego para poder ver dentro. En el momento que lo hagan, o si penetran en la sala con una fuente de luz encendida o haciendo mucho ruido, despertarán a una colonia de murciélagos vampiro que se han instalado aquí, que volarán rápidamente arremolinándose alrededor de las cabezas de los aventureros intentando morderles.

**Bandada de murciélagos:** CA 6 [13], DG 1 pg, ATQ 1 x confusión, BA 0, MV 3, 18 volando, TS G1, ML 6, VT Ninguno, AL Neutral, PX 5. Estos murciélagos apenas causan daño. Si tienen éxito en su tirada de ataque habrán logrado confundir y marear a su víctima revoloteando rápidamente en torno a su cabeza, siendo el sujeto atacado incapaz de mantener la concentración o lanzar conjuros; además sus tiradas de ataque serán penalizadas con un -2. Cuando se le causen de ocho a diez puntos de daño a la bandada, los supervivientes escaparán hacia el exterior del monasterio.

En la sala no queda nada, pero el suelo está resbaladizo, fruto del guano de los murciélagos. Cualquiera que entre en la estancia deberá realizar una tirada de habilidad de DES para no resbalar, caer y golpearse produciéndose 1 punto de golpe de daño. Si se combate contra los murciélagos en el interior de la sala capitular habrá que realizar esta tirada de DES durante cada asalto.

## 16. ARMARIUM

En este lugar se guardaban los libros de contabilidad y tenebrería del monasterio. Era una pequeña sala atiborrada de estantes para legajos y cartapacios. Hoy todo está roto y quemado. Restos de los pocos libros que se salvaron y poco más de interés.

Hay algunas ratas correteando por el suelo, ratas negras y pestosas, pero parece huir de vosotros cuando os aproximaís. También os llama la atención la cantidad de polillas que revolotean por toda la sala, seguro que encantadas alimentándose de los restos de papel y tela.

## 17. MANDATUM

Se trata de una galería porticada que circunda el claustro.

Buscando puertas secretas, pueden encontrar un ladrillo en la parte alta de la pared que se mueve. Tras él hallarán una poción de *Curar heridas leves* que sanará 1d8 puntos de daño.

Hay una puerta que comunica con el templo, pero ha sido destruida por el dragón, y es imposible utilizarla como paso entre ambas estancias.

## 18. CLAUSTRO

El claustro es un patio central ajardinado, donde los monjes pasaban y meditaban durante sus largas jornadas de trabajo. En el centro hay una pequeña estatua del fundador de la orden. Se ven pocas plantas, y muchos matojos silvestres. Otras aparecen quemadas. Unas pocas, sin embargo, son grandes y de enormes y preciosas flores. Estas de mayor tamaño son carnívoras, en concreto arbustos arqueros. Hay dos de estas peligrosas criaturas, que atacarán a los aventureros casi inmediatamente.

**Arbusto arquero (2): CA 7 [12], DG 2 (12 pg), ATQ 1 nube de espinas (1d4), BA +2, MV 1, TS G2, ML 12, VT Ninguno, AL Caótico, PX 50.** Los arbustos arqueros son plantas carnívoras capaces de lanzar una nube de espinas sobre sus víctimas para luego, muy lentamente, una vez muertas, desplazarse hasta ellas y devorarlas. Su aspecto es el de un arbusto de unos dos metros de envergadura, de hojas verdes oscuras ovaladas y tronco nudoso y retorcido, que esconde una boca repleta de espinas que usan para masticar a sus presas.

## 19. ENTRADA DE LA IGLESIA

Esta es la entrada principal de la iglesia. Los escombros provocados por los desprendimientos forzados por el dragón han cubierto la puerta por completo, y se puede adivinar que va a ser imposible abrirla. Así que no se pueda salir ni entrar por este lugar. Habría que trabajar durante días enteros para limpiar de escombros el área, y durante esta fatigosa tarea, es muy probable que se produjeran más derrumbamientos, pudiendo colapsar toda la fachada exterior del templo, provocando la muerte de los que quedaran atrapados. Mejor no intentarlo.

## 20. CORO PARA LOS FIELES

En este lugar, repleto de bancos hoy destrozados, hechos añicos prácticamente, era donde los fieles acudían para asistir a los ritos en honor al dios Valion que se realizaban en el lugar.

Esta es la parte meridional de la guarida del dragón. De hecho, se puede ver al mismo en la enorme sala contigua. El suelo vibra ligeramente con la respiración de la gigantesca bestia, y el calor aquí es más notable. Hay huesos humanos y de animales diseminados por el suelo, que muestra grotescas manchas de sangre reseca y restos pútridos de las entrañas de las criaturas devoradas por el dragón. El ambiente está igualmente cargado, con un fuerte olor a azufre y sulfuro. En el centro del coro se puede observar el cadáver de un monje ataviado con el sayo marrón amarillento típico de la orden de Valion (este monje es el abad, que resultó muerto por el dragón).

## 21. CORO ELEVADO

Entre el coro de fieles y el coro de los monjes, tenemos un coro elevado donde en ocasiones especiales accedían los trovadores para poner música a los ritos y encandilar con sus composiciones a monjes y fieles. El acceso a este coro elevado se efectuaba empleando una escalera de caracol construida en recia madera oscura de ébano labrada con motivos florales. La misma está hoy rota, y es imposible acceder al coro, que también se ha derrumbado en parte, fruto de los brutales ataques del dragón, que dormita plácidamente en la sala aledaña, en el conocido como coro de los monjes.

## 22. CORO DE MONJES

Hace muchísimo calor aquí, porque un dragón anida en esta enorme nave del templo. Su respiración flamígera

inunda de calor toda la estancia. En estos momentos el dragón duerme profundamente.

Este es un dragón de mediana edad que, aunque desconocido para nuestros aventureros, tiene el nombre de Zyrizsalantissar. Es el destructor del monasterio, quien expulsó a los monjes. Como todo el mundo sabe, a los dragones les gusta los tesoros, y este no es menos. Conocía la existencia de las riquezas acumuladas en el monasterio y lo atacó para apropiarse de ellas. Para que nadie le perturbe en su descanso, ha destruido todas las entradas al templo excepto una, la de la sacristía, que como sabemos está protegida por el conjuro que formuló el abad tratando de dificultar al dragón el acceso a la misma. El abad rompió el pergamo en trozos y los repartió a lo largo de las salas del monasterio. Para que nuestros aventureros puedan abrir la puerta, deben encontrar los pedazos, juntarlos y resolver el conjuro. El dragón intentó resolver el acertijo, pero desistió aburrido, cansado tras acabar con buena parte de los monjes y fieles y satisfecho con el atraco. El tiempo es algo de poca importancia para un dragón, pues pueden vivir miles de años, así que decidió echarse una siesta tras la comilona y resolver el problema de la puerta con la cabeza despejada una vez despertara de nuevo. Como todo en la vida de un dragón, las "siestas" de estas criaturas no son cualquier cosa, y una de sus cabezadas puede durar meses incluso. Así que este monstruo legendario lleva aquí su tiempo durmiendo tranquilamente, aunque no debería tardar en despertar, ya que seguro que desea retornar su cómoda guarida, en algún lugar de profundo de las lejanas montañas nevadas.

**Nota para el Narrador:** Huelga añadir que el dragón es un contrincante formidable, invencible para los jugadores (aún estando dormido, no podrán dañarle en modo alguno, pues su piel es de una dureza fabulosa, que sólo puede ser traspasada por armas mágicas +2). Si se despertara, su ataque de aliento de fuego acabaría de un plumazo con las vidas de los jóvenes aventureros. A efectos de juego, este mítico monstruo está aquí para introducir un elemento de maravilla para los niños, amén de un recurso de misterio y peligro, porque deberán hacer todo lo posible para descubrir la ubicación del tesoro y extraer el mismo, o la mayor cantidad al menos, antes de que el dragón despierte o evitando despertar a la bestia haciendo tonterías o actuando torpemente.

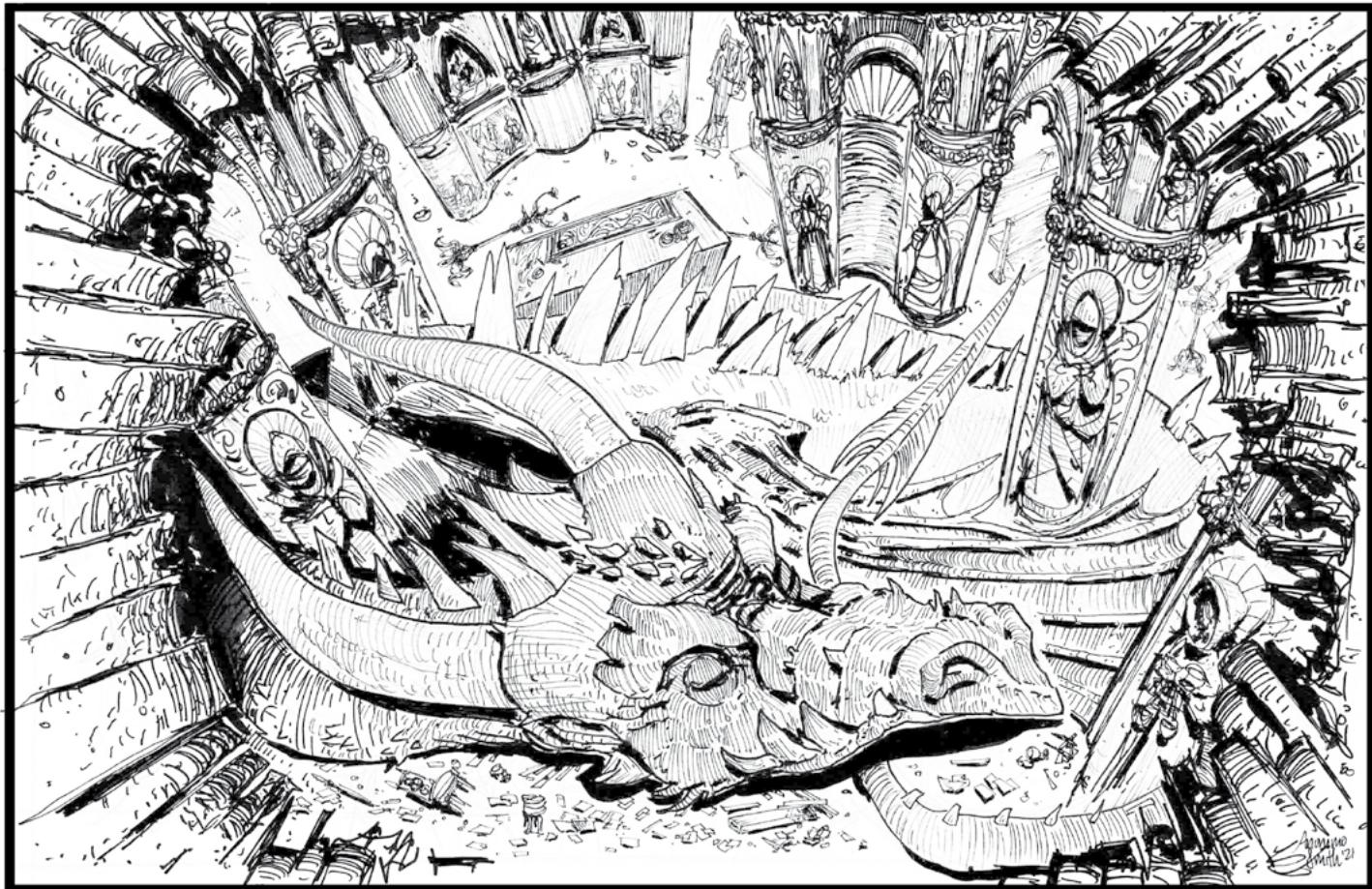
Si los jugadores desean pasar cerca del dragón para continuar hacia el norte, o pasar hacia el sur, dependiendo de donde vengan, deberemos exigir a los jugadores una tirada de habilidad de DES, para evitar hacer ruido y despertar a Zyrizsalantissar. Si fallaran la tirada, debemos narrar lo que sucede procurando instilar algo de miedo en los jugadores. Por ejemplo, podemos explicarles que el dragón se ha medio despertado, y ha mirado medio dormido a un lado y a otro, pero no los ha visto y se ha vuelto a quedar frito.

## 23. ACCESO AL CAMPOSANTO

Esta puerta lleva al cementerio del monasterio. Por el ataque del dragón, esta fachada ha sufrido graves daños y es prácticamente imposible atravesarla.

## 24. SANTUARIO

En esta capilla reposan en un catafalco los restos del fundador de la orden, el hermano Primigenius. A los laterales están enterrados los restos de algunos de los abades más prestigiosos en sepulcros de piedra labrada con sus nombres. El primero de la derecha es el de Segismundo. Los otros son prácticamente ilegibles, pero si los personajes se toman la



molestia de limpiar las losas de cascotes y demás, descubrirán los nombres de Severino, Teofilus y Romualdo.

No hay nada más. Sólo paredes y nichos. Nada de valor. Es poco probable, pero si los personajes se empeñan en abrir los sepulcros, debería advertirles que hacer tal cosa es una temeridad, pues mover las pesadas losas podría provocar mucho jaleo y despertar la dragón, además de que profanar tumbas es un acto malvado. Pero si aún así lo hacen, sólo descubrirán esqueletos polvorrientos en el interior de los sepulcros. El dios Valion quedarán muy decepcionado con esta acción, y lanzará una maldición sobre el osado u osados aventureros, a criterio del Narrador. Por ejemplo, pueden quedar mudos, o perder la visión durante un tiempo determinado, o que les pique todo el cuerpo de forma tan aguda que no pueda parar de rascarse durante 1d8 turnos, o un punto de característica (típicamente CAR), o cualquier otra cosa que tenga a bien idear el Narrador.

## 25. SACRISTIA

Este es el lugar más importante en el templo, aparte del santuario, pues es el lugar donde se guardan los ornamentos sagrados.

La puerta está cerrada y es imposible abrirla. En la parte de arriba hay dibujadas unas líneas de la siguiente forma:

nunca se hubiera partido en trozos. Una vez formada, deben susurrarla o pronunciarla en voz queda todos a la vez para que se abra la puerta, y digo susurrarla, y no gritarla, porque si así lo hicieran, podrían despertar al dragón. Si se equivocan de palabra, perderá un punto de vida cada uno de los jugadores.

**Nota del Narrador:** Es conveniente haber preparado de antemano unas hojas de papel con las seis letras. Aunque resultará más realista y fácil imprimir la palabra y rasgar aparte las diferentes letras, de modo que los niños pueda unir las líneas de rasgadura tal como si se tratara de un puzzle y que además les facilitará la adivinación de la palabra oculta. Lo que ustedes decidan, si se lo quieren poner más fácil o menos. La ilustración les puede dar una idea.

En este lugar es donde se encuentra el tesoro. La puerta debe abrirse con mucho cuidado, porque el tesoro está amontonado dentro. Es magnífico y muy abundante. Hay monedas, joyas, gemas, en definitiva un sinfín de riquezas. Como Narrador tal vez quiera crear su propio tesoro, con objetos maravillosos de su invención. Pero por si no quiere realizar este trabajo, le ofrecemos a continuación un pequeño listado con un tesoro adecuado para el nivel de los personajes.

Dentro de un enorme baúl de madera de teca ennegrecida encontráis un hermoso fanal de plata decorado con grabados solares (10 mo), una bolsa de terciopelo para el cinto con forro de seda (2 mp), dos pares de calzas de lana de excelente factura (1 mo), un retrato pequeño de la diosa Aneirin sosteniendo un bebé que duerme plácidamente en sus brazos (10 mo) y una caja de caoba con el interior forrado en terciopelo verde conteniendo una cubería de oro con doce tenedores y doce cucharas (cada pieza valorada en 20 mo). Otra caja de caoba, en esta ocasión forrada de tul azul oscuro, contiene un collar con una hermosa ristra de cristales de roca con forma de carámba-

Aquí es donde deben formular la palabra mágica que abre la puerta y permite el acceso al tesoro. La palabra mágica es “EUREKA”. Para poder adivinarla deben juntar los trozos del pergamo con las diferentes letras y adivinar la palabra. Al colocar los trozos de modo correcto, se juntan entre sí de forma mágica volviendo a formar el pergamo completo, como si

nos (1.800 mo). Bajo todos estos objetos hay un buen montón de lujosos ropajes ceremoniales, incluyendo estolas, casullas y manteos, además de una mitra, todos estas vestimentas decoradas con pespuntes y bordados en oro y plata reproduciendo símbolos religiosos asociados a Valion (en total hay 15 prendas, con un valor cada una de ellas de unas 70 mo). También encontrarán una rara ballesta de repetición (400 mo), así como dos pares de dagas de plata con sendas espinelas verdes que rematan sus empuñaduras (220 mo cada una). Y ya por último, hallarán la escultura de un perro esculpida en jade amarillo (700 mo), y un saco de cuero engrasado en el que se guardaron 57 mo, 195 mp, 941 mc, dos turquesas (10 mo cada una), cuatro peridotos (50 mo cada uno) y cinco hematíes (10 mo cada uno)

Es obvio que los personajes querrán sacar el tesoro de allí, pero deben tener cuidado. Cualquier ruido puede despertar al dragón. Deberán hacer un viaje cada uno de los personajes con una parte del tesoro. Todos deben superar una tirada de DES para ver si consiguen pasar sin despertar al dragón. Deben entrar uno a uno, o hacer una cadena, superando tiradas de destreza para que no se les caiga nada de las manos y montar jaleo. Hay que decirles que estén callados para no despertarlo, y trasladar este silencio a la realidad. Para incrementar la tensión, podría pedir a los jugadores que guarden silencio y sólo hablen por señas, o cualquier otra cosa que se les ocurra.

**Nota para el Narrador:** En mi caso, cuando ya habían sacado casi todo el tesoro, uno de los jugadores no superó la tirada de destreza, de forma catastrófica además, y despertó al dragón. No le dio tiempo a ocultarse en algún lugar y se colocó justo detrás de la enorme testuz de la bestia. A medida que ésta giraba su cabeza, el jugador se movía justo detrás de ella. Al no ver nada el monstruo, se volvió a dormir. Ninguno de los otros jugadores dijo nada. Prácticamente ni respiraron, muy tensos. Resultó tremendamente divertido. Quiero decir, se puede despertar al dragón, y con más motivo si los jugadores fallan estrepitosamente alguna de sus tiradas de DES, pero deberían idear alguna forma divertida que permitiera a los aventureros salvar el trámite y escapar con el tesoro, aunque fuera por los pelos. No queremos que el dragón despierte y los mate, evidentemente, y debemos evitar a toda costa este desenlace, pues tampoco queremos frustrar a los chavales, y mucho menos después de haber llegado tan lejos. El dragón, en esta aventura, es una simple herramienta que ponemos en manos del Narrador para añadir dramatismo, misterio y peligro, elementos esenciales de toda buena aventura.

## FIN DE LA AVENTURA

Si consiguen el tesoro, volverán al pueblo para dárselo a los monjes. Estos les darán las gracias y los besarán repetidamente. Después les entregarán lo prometido (2.000 monedas de oro), y se alejarán de allí, a un lugar lo más lejano del anterior emplazamiento donde quieren construir el nuevo monasterio, y donde confían que no les encontrará el dragón cuando despierte y vea que el tesoro que codiciaba ha desaparecido.

**Nota para el Narrador:** Este podía ser el comienzo de una nueva aventura. Por ejemplo, por una cantidad determinada, pueden escoltar a los monjes hasta el lugar donde quieren establecerse. Por el camino, atravesando un bosque, podrían ser atacados por bandidos, magos, lobos o trolls. En fin, un montón de cosas que se nos pueden ocurrir para continuar nuestras aventuras en el maravilloso y rico mundo de Aventuras en la Marca del Este.

Esto sólo es el principio...

¡Ah! Y por supuesto, no se olviden de repartir los puntos de experiencia, y subir de nivel a quien corresponda.

## APÉNDICES

### 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* u *Old School Essentials*. 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.

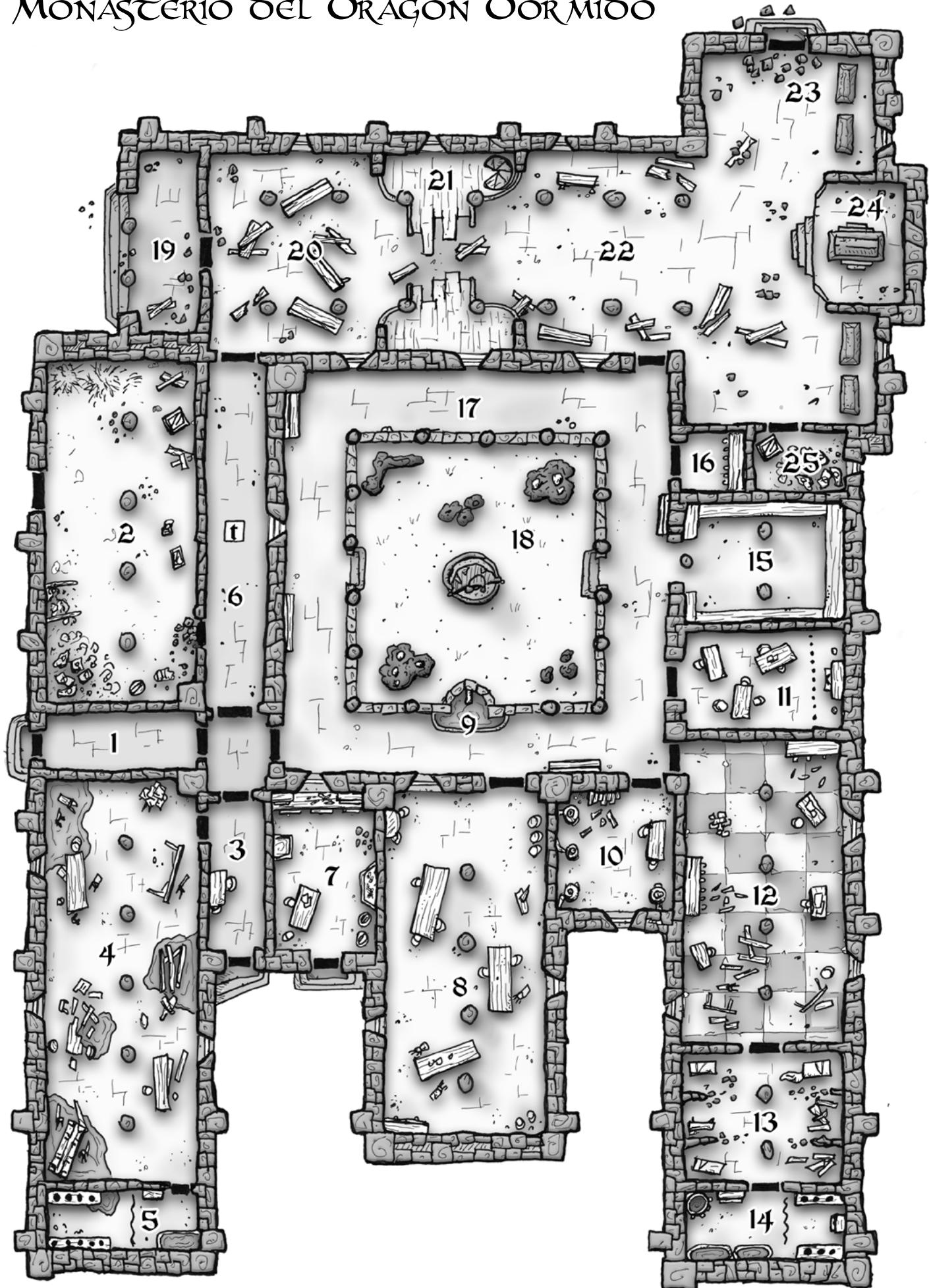
Todos los demás datos relevantes, como Puntos de Golpe y puntos Experiencia, velocidad, ataques y daño no deberían ser modificados.

### 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)

# MONASTERIO DEL DRAGÓN DORMIDO



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* 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.

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. Rateliff, Thomas Reid, James Wyatt, based on original material by E. Gary Gygax and Dave Arneson.

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





# EL MONASTERIO DEL DRAGÓN DORMIDO

MÓDULO PARA PERSONAJES DE NIVEL 1

*El monasterio del dragón dormido* es una aventura para el juego de rol *Aventuras en la Marca del Este* diseñada para un grupo de 4 a 6 niños que nunca hayan jugado a este juego o algún juego de rol.

Esta aventura está pensada para ayudar con mi propia experiencia a orientar a un padre o madre que quiera introducir a sus hijos y amigos en este tipo de juegos.



**Labyrinth Lord**  
Compatible Product



LEYENDAS DE LA  
MARCA DEL ESTE

