

H1



LA ALDEA ASOLADA POR LA MUERTE

MÓDULO PARA PERSONAJES DE NIVELES 1 - 3

Para su uso con
Aventuras en la Marca del Este



En una apacible aldea la Muerte camina entre los vivos. Solo un grupo de aguerridos aventureros será capaz de enfrentarse a los muertos cuando éstos decidan alzarse contra quienes aún siguen en pie.

LA ALDEA ASOLADA POR LA MUERTE



Este documento que tienes frente a ti pertenece a una serie de módulos no oficiales para *Aventuras en la Marca del Este*, o cualquier otro juego OSR compatible.

Queda permitida la distribución y/o la modificación total o parcial del mismo. Queda prohibida la venta de este documento y la modificación total o parcial con fines económicos.

La aldea castigada por la muerte es una aventura para un grupo de 3 a 5 personajes de niveles 1 a 3. Puedes añadirla a tu campaña o jugarla de manera independiente.

CRÉDITOS

Autor: Héctor Prieto de la Calle

Ilustración de portada: OpenClipart-Vectors, Aknafi.

Ilustraciones interiores: Daniel F. Walthall "This work features art by Daniel F. Walthall, found at: drivethrurpg.com/product/181517, available under a CC BY 4.0 license: creativecommons.org/licenses/by/4.0/".

Ilustración de contraportada: Aaron Lee.

Cartografía: Héctor Prieto de la Calle

Revisión: Ilgrim Hwd y Papa Foxtrot.

COLABORADORES



AVENTURAS BIZARRAS.

Tu revista digital de género Pulp

www.aventurasbizarras.com



SANDORA DESIGNS.

Bolsas para dados, fundas de móvil, estuches

www.sandoradesigns.es

INTRODUCCIÓN

La villa de Campo Luengo se encuentra en la zona de la Comarcana, cercana a Coto del Draco. En su época de mayor bonanza, la villa llegó a contar con medio centenar de vecinos, entre los que se encontraban los trabajadores de las haciendas y los propietarios de las mismas.

Cuenta con un templo a Valion que en el pasado era muy visitado al ser punto de paso de los peregrinos a Marvalar. Pero cuando se terminó la construcción del Camino Real que une la capital con la Fortaleza del Vado, este paso quedó en desuso y por consiguiente la villa fue quedando relegada al olvido.

En la actualidad conviven cerca de una docena de personas en la villa. Aunque a la llegada de los Aj's se encontrarán con alguno más que se aloja en la posada. Esta posada, llamada "El inicio del camino" por la ubicación donde se encuentra levantada, fue abierta hace meses por Yelian Corredordelviento, un semielfo que se trasladó desde Marvalar en un intento de hacer fortuna con un negocio propio. Por el momento no le va mal y tiene clientes casi a diario, sobre todo gente que pasa por la zona y decide hospedarse allí. No encontrarán artículos como en una gran ciudad, pero Yelian intenta hacerse siempre con un producto de primera calidad.

LOS CIUDADANOS DE CAMPO LUENGO.

Antes de profundizar en la trama y descubrir qué ocurre en Campo Luengo, pasaremos a enumerar a los habitantes que los Aj's podrán encontrar en la villa. Al final del documento encontrarás además las estadísticas de juego de algunos de ellos.

El viejo Bill.

Humano, granjero.

78 años, 1.67 metros.

Tiene el pelo canoso y un denso bigote grisáceo. Siempre está mascando tabaco y desprende un ligero aroma a alcohol. No tolera que nadie pise sus tierras y no duda en soltar a su perro, irónicamente llamado Bill, contra cualquier intruso.

Se lleva mal con todo el mundo, hay quien dice que el viejo Bill ya era viejo años atrás. Nunca se le ha conocido pareja ni familia, únicamente su perro

y sus tierras, en las que cosecha trigo y cebada. Siempre tiene a mano su viejo arco y un par de flechas, por si alguien osa acercarse a incordiar.

Joseph Dos Orillas.

Mediano, ganadero.

120 años, 0.85 metros.

Rollizo, de pelo castaño y sonrisa afable. Joseph Dos Orillas se mudó a Campo Luengo hace ya 30 años. Le encanta contar historias y siempre tiene una taza de té humeante esperando a que cualquiera le haga una visita. Vive junto a su mujer, Ofelia Dos Orillas, con la que lleva felizmente casado más de 50 años.

Tanto él como su mujer gustan de charlar con todo el mundo, por lo que no es extraño encontrarles a la puerta de su casa, sentados en sendas mecedoras mientras él fuma su pipa y ella teje ropa para el invierno. Rechazan cualquier tipo de religión pero están abiertos a escuchar hablar bondades de cada Dios que adora la gente.

Eliza Grant.

Humana, propietaria.

57 años, 1.67 metros.

Enviudada hace casi cinco años, Eliza Grant es la actual propietaria de las tierras que se encuentran al norte de Campo Luengo. Heredera del apellido Grant de Coto del Draco, es la actual matriarca de la familia.

Es una mujer temerosa de Dios, adoradora de Valion. Cada mañana, al salir el sol, peregrina hasta el templo y pasa horas rezando. Es muy amiga de Minnel, el clérigo de Valion que cuida del templo, y siempre que puede se acerca a la casa de éste para merendar juntos. Eliza hace grandes donaciones al templo, algunos incluso piensan que demasiadas.

Dominica Grant.

Humana, heredera.

24 años, 1.70 metros.

Dominica es la viva imagen de su madre a su edad. Pero en cuanto a personalidad es diametralmente opuesta. Alegre, amistosa, vivaz, Dominica representa la ingenuidad en estado puro y siempre se la ve con una sonrisa.

A pesar de ser educada por su madre, a Dominica le gusta leer libros de aventuras y sueña con salir algún día de la villa para poder protagonizar sus propias historias. Pese a que los Grant y los Banver no se toleran, Dominica ha iniciado un romance

secreto con Edwin Banver IV, el primogénito de la familia. Ambos temen que si descubren su amor, les obliguen a separarse.

Edwin Banver III.

Humano, propietario.
59 años, 1.76 metros.

Heredero de la fortuna Banver, Edwin ha sido conocido como el león de Coto del Draco debido a su ferocidad al cerrar negocios. Su familia se ha dedicado desde tiempos de su abuelo, Edwin Banver I, a comerciar con el grano que cultivaban. Cuando su padre tomó las riendas de la familia inició una agresiva campaña de ampliación de terrenos, absorbiendo en el proceso las tierras de los Drex tras casarse con la única hija de estos. Edwin Banver III odia a los Grant y espera poder apoderarse de las tierras de Eliza cuando ésta muera pues duda que Dominica sea capaz de gestionarlas como hasta ahora ha hecho su madre. Lo curioso será cuando descubra que su hijo está enamorado de Dominica, con lo que esa unión le beneficiaría si se casaran.

Otro rasgo que caracteriza a Edwin es su marcado racismo. Sus sirvientes son humanos pero emplea a semielfos como esclavos, a pesar de que él diga que son también sirvientes.

Edwin Banver IV.

Humano, heredero.
24 años, 1.84 metros.

El hijo primogénito de los Banver tiene claro que su destino no es dirigir la familia con la mano de hierro que usa su padre. Aunque éste quiere que no le tiemble el pulso al dirigir la familia, el joven Edwin piensa diferente y pretende escapar con su amada, Dominica Grant, en cuanto tengan oportunidad. Es un joven al que le encanta la poesía, las leyendas de los grandes héroes y espera poder escribir algún día un Cantar que sea recordado como los de los grandes Bardos de la antigüedad.

Terence Barnon.

Humano, mercader.
46 años, 1.65 metros.

Aunque llama a su terreno “*Los acres de Barnon*”, Terence no se dedica a la agricultura. Posee uno de los servicios de distribución más importantes de la zona. Semanalmente acude con sus empleados, que viven en el edificio anexo a su vivienda, hasta Coto del Draco donde tiene un almacén central y su

primera tienda. Posteriormente abrió tiendas en Robleda, en la Fortaleza del Vado y en Marvalar, para llevar personalmente ciertos pedidos.

Es un hombre dicharachero que siempre está intentando venderte algo. Lo sorprendente es que, si le dan el tiempo suficiente y no se tiene problemas pagando precios en ocasiones desorbitados, puede encontrar cualquier cosa que le pidan.

El Joven Topher.

Semielfo, porquerizo.
32 años, 1.79 metros.

Cuentan las malas lenguas que Topher es el hijo ilegítimo de Edwin Banver III y una elfa que conoció en uno de sus viajes. Lógicamente, Edwin lo niega e incluso rechaza abiertamente a Topher (y a la mayoría de los elfos, no así a las elfas).

La realidad es bien distinta y el joven Topher simplemente adquirió la propiedad en la que vive ahora hace un par de años, cuando su madre falleció y le dejó en herencia una cuantiosa suma de dinero que decidió gastar en comprar un pequeño terreno y una docena de cerdos para comenzar a criarlos.

Klauss Huntsman.

Humano, explorador.
Edad indeterminada, 1.89 metros.

Klauss es lo que muchos conocen como un montaraz, criado en las montañas cerca de Castamir. Se mudó a Campo Luengo huyendo de su pasado, pues aunque no se lo ha dicho a nadie, asesinó a un hombre en defensa propia. Parco en palabras, no dudará en ayudar a aquel que lo necesite. Aunque tiende a mantenerse a distancia de sus vecinos, frecuenta la posada a diario.

Yelian Corredordelviento.

Semielfo, posadero.
50 años, 1.83 metros.

Natural de Marvalar, Yelian siempre ha estado detrás de una barra. Su padre tenía una posada en la capital que era frecuentada por aventureros y una de ellos fue la madre de Yelian, una maga elfa que se hospedaba allí entre sus aventuras.

Cuando Yelian creció y tomó las riendas del negocio, comprobó la dureza de estar situado en una gran ciudad. Por eso vendió el negocio y con las ganancias se trasladó hasta Campo Luengo, donde construyó la posada.

Minnel Spanza.

Humano, clérigo de Valion.

49 años, 1.81 metros.

A los 25 años entró al servicio de Valion en el templo de Robleda. Desde aquel momento, el joven Minnel recorrió los caminos llevando la palabra de su Dios a los necesitados. No sería hasta que cumpliera los 40 cuando fuera destinado a Campo Luengo.

Por aquel entonces la villa ya había caído en el olvido y a pesar de encontrarse en lugar de paso, los peregrinos no hacían noche en el templo o en las inmediaciones. Así, con el paso del tiempo, Minnel vio cómo su templo perdía más y más visitantes. En la actualidad el templo se sostiene con las donaciones regulares de Eliza Grant.

Pero el auténtico peligro viene por la pérdida de fe de Minnel. Tras ver cómo su dios no podía ayudarlo en la labor de expandir la Palabra, Minnel fue perdiendo gradualmente la fe, hasta llegar al punto de ser incapaz de efectuar milagros. Hasta el momento, el clérigo ha sido capaz de ocultarlo pero no sabe cuánto tiempo más podrá hacerlo.

El secreto de Minnel llega más allá pues Penumbra, el dios de la oscuridad, y a través de uno sus sirvientes, ha estado contaminando la mente del Clérigo, tentándolo con poder. Sabedor que está cerca de caer en manos del dios oscuro, Minnel teme su futuro.

Estos son los vecinos de Campo Luengo. Pero los AJ's podrán encontrarse a mayores con un par de Anj's más que se encuentran, al momento de su llegada, hospedados en la posada:

Herbert Hossper.

Humano, administrativo.

53 años, 1.62 metros.

Rechoncho y siempre acalorado, Herbert es el burócrata por antonomasia. Se conoce todas las leyes y no duda en aplicarlas. Ha viajado hasta Campo Luengo para llevar a cabo la inspección anual de la posada y comprobar que cumple las normas sin ningún tipo de falla.

Herbert odia la violencia y para asegurarse su protección ha contratado un guardaespaldas al que paga generosamente. Ya ha sufrido alguna agresión en su trabajo y no piensa tolerar el volver a pasar por aquellos malos ratos.

Guns del Trueno Negro.

Enano, guardaespaldas.

84 años, 1.38 metros.

Proveniente del lejano Norte, Guns dejó atrás su hogar para buscar venganza por la muerte de su clan a manos de un ejército de orcos. Viajó por los territorios conocidos, rastreando al líder de aquel ejército para terminar dándole caza y acabar con su vida. Tras cumplir con su venganza, Guns ofrece sus servicios de guerrero al mejor postor. Nunca rechaza una jarra de cerveza ni una buena pelea.

Además, cuando lleva varias cervezas de más, tiende a contar historias de su época de aventuras por lo que no sería extraño que comentase secretos que no debía mencionar...

Alissia.

Humana, ladrona.

26 años, 1.66 metros.

En el momento en que los AJ's lleguen a Campo Luengo, Alissia llevará dos días allí, trabajando como camarera en la posada. Huye de Fortaleza del Vado, donde ha robado unos papeles por un encargo que le han hecho. Como no tiene dinero para pagar su estancia, está trabajando por alojamiento en la posada. Trata muy bien a la clientela y Yelian parece encantado con ella.

No tolera a los hombres con las manos largas ni a los que la miran como un objeto. Ha rajado a más de uno por propasarse y, pese a que Yelian le cae bien y no le gustaría buscarle problemas (más allá de lo que le está haciendo por alojarla), no dudaría en sacar su daga a pasear.

Valerian del Pozo Claro.

Elfa , cazatesoros.

166 años, 1.62 metros.

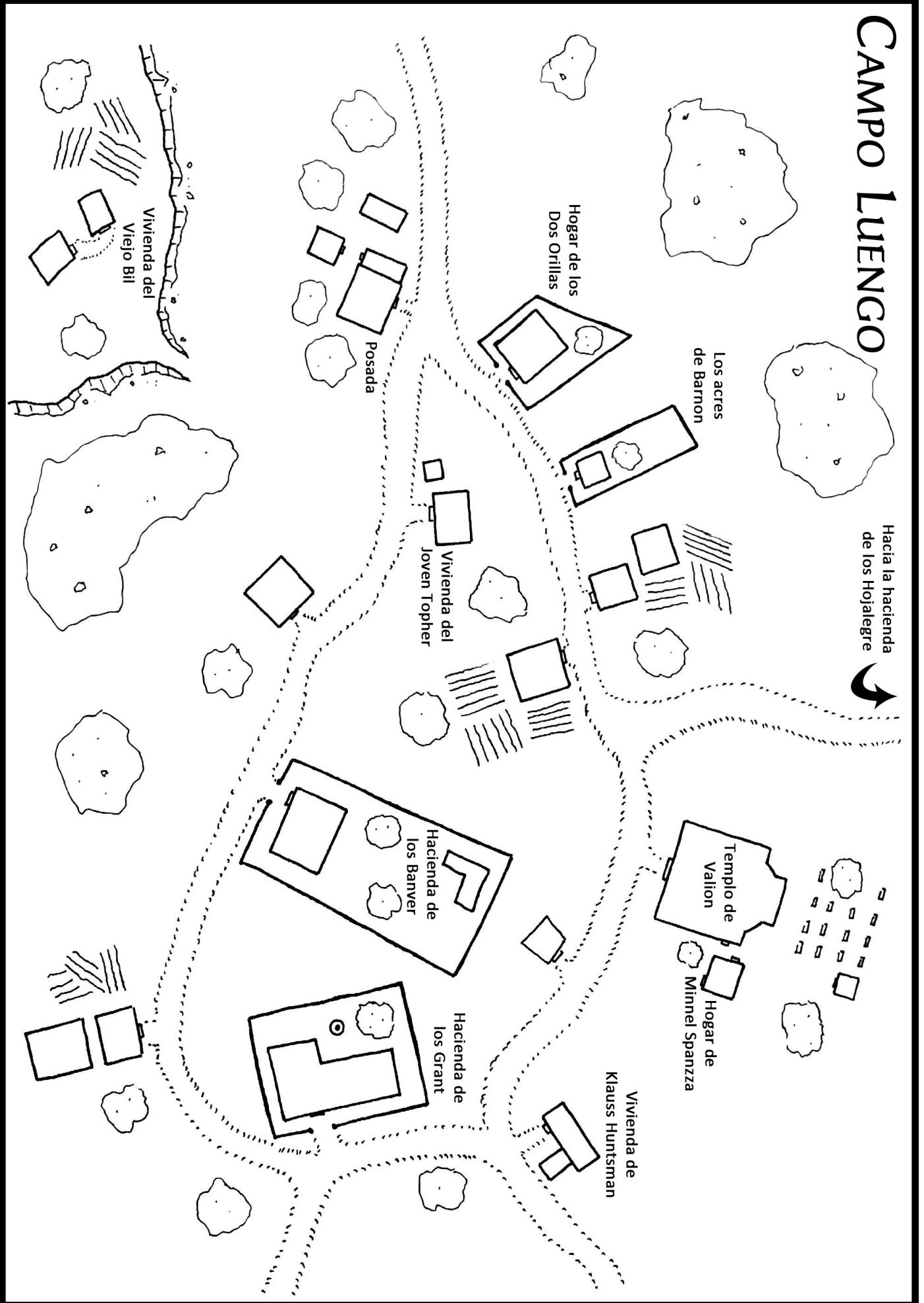
Esbelta, de cabello dorado, es la imagen del Alto Elfo. Sus ropajes la delatan como una noble mientras que un observador atento se daría cuenta que su calzado es más el de una aventurera que el de una dama de corte. Al cinto lleva una daga con empuñadura dorada y varias gemas incrustadas.

Es una mujer callada, no conversará con nadie y se mantendrá siempre apartada de los grupos. Está en Campo Luengo de paso hacia Marvalar, donde ha quedado con su grupo habitual, "Las Furias Doradas", compuesto exclusivamente de elfas.

Al llegar los AJ's, Valerian se encuentra en su dormitorio, tratándose unas heridas.

CAMPO LUENGO

Hacia la hacienda
de los Hojalegre



PRELUDIO.

Los aventureros están ayudando a poner en pie una carreta que ha sido atacada por unos bandidos. La aparición del grupo los ahuyenta, ya que trataban de hacerse con las pertenencias de la pareja que viajaba en la carreta: Buol Hojalegre y su mujer, Laia Hojalegre. El matrimonio les agradece su actuación y, como el camino les lleva a Campo Luengo, una pequeña villa situada al norte de la Comarcana, ambos grupos retoman el viaje juntos.

Puedes optar por hacer que los Pj's combatan contra los ladrones. En ese caso, usa las estadísticas de los bandoleros en la página 13.

Durante el viaje, la pareja les comenta que se trasladan a Campo Luengo para vivir allí y formar una familia, Laia está embarazada de 5 meses y no querían esperar más para realizar el viaje. Él siempre ha sido agricultor y conoció a Laia cuando ésta apareció en su casa herida de gravedad, pues para sorpresa de los aventureros la mujer antes era una aventurera y su nombre de soltera era *Laia Daggerfall*.

Pide a los jugadores que hagan una prueba de Inteligencia CD 14 o CD 18 para descubrir o recordar información sobre Laia Daggerfall.

CD 14: ese nombre pertenecía a una Asesina que formó parte del grupo de aventureros “*Los Bravos de Marvalar*”.

CD 18: además de lo anterior, sabrán que fue dada por muerta durante la última aventura del grupo.

Esa misma noche, pues Campo Luengo está a una jornada de viaje, el grupo acampa. El matrimonio se encarga de cocinar y curar las heridas de los aventureros. Laia prefiere olvidar su vida pasada como asesina, así que evitará cualquier conversación sobre el tema. Si optan por hacer guardias, Laia se retirará y dejará a su marido que haga la guardia; si los Pj's optan por hacer la guardia ellos solos, el matrimonio se lo agradecerá y ambos se retirarán a dormir.

Tras despertarse, desayunar y retomar la marcha, a media jornada de viaje llegan por fin a Campo Luengo. Es una villa de apenas una docena de personas, el matrimonio Hojalegre se despide de ellos ya que quieren llegar a su hogar cuanto antes pero invitan a los aventureros a cenar y pasar la noche bajo techo si quisieran. Si éstos quieren reponer su equipo, la villa cuenta con

una posada con habitaciones donde venden equipamiento básico (nada de pociones o equipo mágico) y varios lugareños que podrán contarles noticias de la zona.

Los precios de las habitaciones y los servicios que ofrece la posada, están a continuación:

Habitación sin ventana	1 mo
Habitación con ventana	1 mo y 5 p
Habitación doble	2 mo
Establo	3 mp
Comida	7 mp
Cerveza	1 mp
Vino	2 mp
Desayuno	4 mp

En el momento de la llegada de los aventureros a la villa, en la posada se encuentran Yelian, Alissia, Herbert y Guns. Cuando vayan a salir se toparán con Klauss. Si los aventureros quieren saber algo sobre la zona podrán preguntarle a Yelian, el posadero. Siempre está dispuesto a dar conversación y, si los Pj's piden algo para comer, beber o incluso alojamiento, está más dispuesto todavía. El resto de Pnj's no son capaces de dar un rumor cierto sobre la zona más allá de lo sucedido la noche anterior a la llegada de los aventureros.

Los rumores pueden averiguarlos de varias maneras, bien puedes pedirles a los jugadores tiradas de Carisma que representen las conversaciones que tienen con los Anj's. O bien puedes optar porque los propios jugadores interpreten la conversación. Si optas con la primera forma la CD de las tiradas puede variar desde los 12 a los 16 puntos. De la otra forma puede ser interesante que los Aj's adquieran bienes en la posada o inviten a bebida a los presentes.

Yelian: una nueva familia se va a instalar en la casa del norte, la que perteneció al difunto Krin Nuevededos.

Yelian: desde hace cuatro noches hasta hoy, se han sucedido ataques de lobos a los ganados de los vecinos. Esta noche van a llevar a cabo una batida para acabar con ellos.

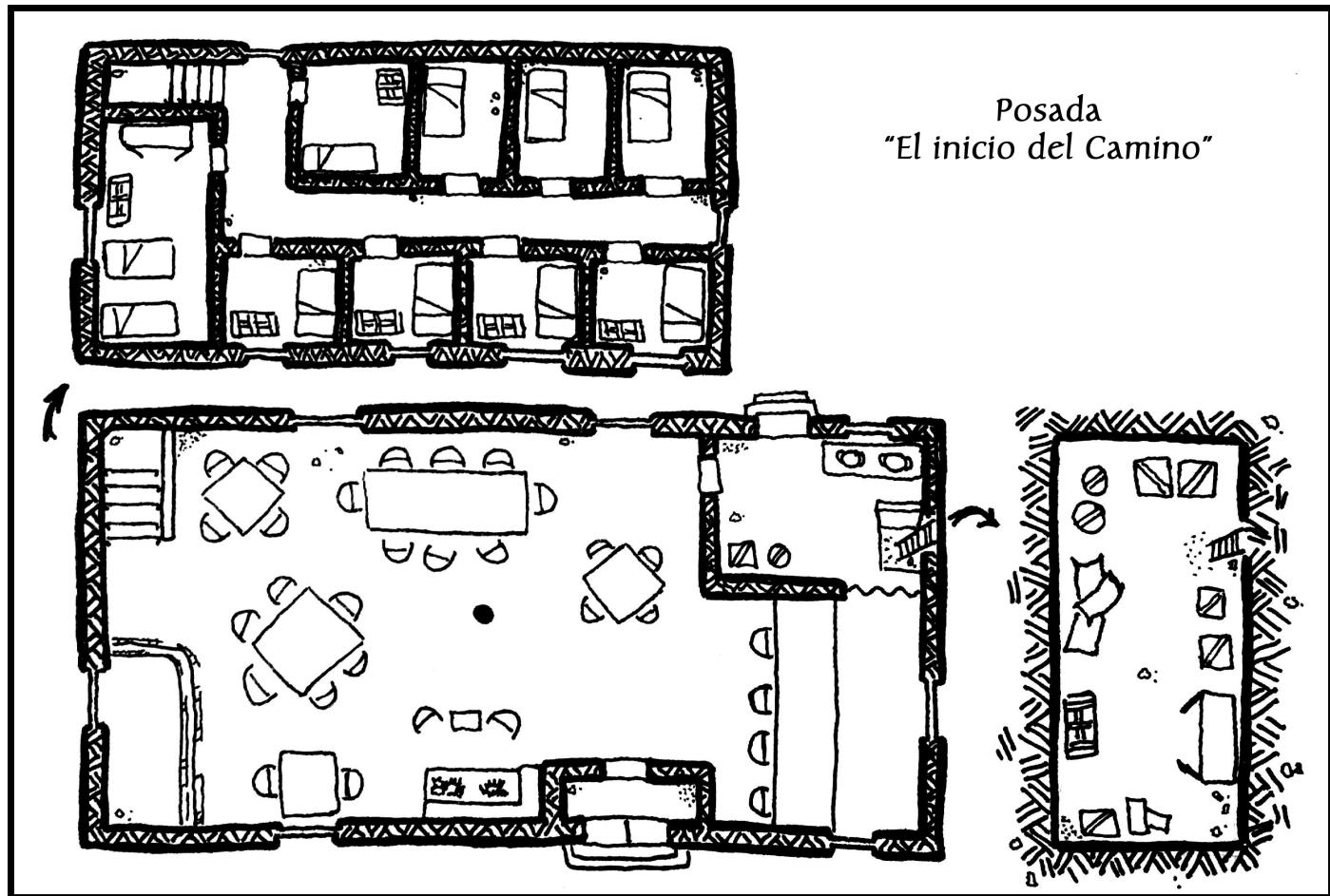
Alissia: la pasada noche se han visto luces en la atalaya que hay al este.

Herbert: cuando llegó a Campo Luengo, un grupo de bandidos trató de asaltarles en el camino. Afortunadamente Guns pudo rechazarlos.

Guns: cuando llegaron a Campo Luengo, hace dos noches, no quiso alarma a Herbert pero vio un rastro de huellas que le resultó extraño. Parecían lobos pero había algo diferente en las huellas que no ha llegado a discernir.

En la posada, Yelian tiene algunos bienes para su venta. De la lista de artículos de la

página 34 del *Manual Básico*, Yelian tiene un 40% de probabilidades de tener el artículo disponible. Su precio es un 25% más caro que lo mostrado en la tabla. Si quisieran vender artículos, Yelian solo cuenta con 35 mo disponibles para las compras. Las raciones de comida están disponibles de manera normal.



PASANDO LA NOCHE EN EL HOGAR DE LOS HOJALEGRE.

Si los Pj's deciden pasar la noche en el hogar de los Hojalegre, Buol les recibirá con una sonrisa. Está desempacando las cosas de la carreta mientras Laia está centrada en ventilar la casa. Si han decidido acercarse con algo para la cena, el matrimonio se lo agradecerá enormemente pues al haber llegado ese mismo día no han tenido tiempo de preparar nada que no sea raciones de viaje. De todas formas, agradecerán cualquier ayuda que les presten, ya sea descargando el equipaje o ayudando en la casa a organizarlo todo.

Si charlan sobre "cotilleos" de la villa, poco podrán añadir, salvo que la casa perteneció a Krin Nuevededos, un halfling bastante arisco que conocía al padre de Buol y le vendió la casa

a éste cuando Krin decidió mudarse a Marvalar. Obviamente, Krin no está muerto a pesar de lo que les puedan decir en Campo Luengo.

La cena avanza tranquila hasta el final de la misma. Los Pj's tienen dos opciones: quedarse a dormir en casa de los Hojalegre (hay varias habitaciones completamente vacías) o irse a la posada. Si deciden esto último, cuando lleguen frente al edificio de la posada, Yelian, Klauss, Guns y el joven Topher se están preparando para salir a dar caza a los lobos que están asediando la villa (se enterarán de esto si no hablaron con Yelian antes en la posada). El grupo les invitará a unirse a ellos.

Si deciden quedarse a dormir en casa de los Hojalegre, a mitad de la noche se escucharán ruidos provenientes del establo. Si salen a investigar encontrarán al caballo de los Hojalegre tirado en el suelo, parcialmente devorado.

El grupo de caza llegará a los alrededores de la vivienda de los Hojalegre en el mismo momento en que los Pj's encuentren el cadáver del caballo. Si éstos iban con los vecinos de la villa para dar caza a los lobos, encontrarán el cadáver del animal de la misma manera que al salir de casa de los Hojalegre.

Una jauría de lobos rodea a los aventureros, éstos pueden tratar de *Escuchar ruidos* para darse cuenta de lo que sucede a su alrededor. Si los aventureros superan esta tirada se percibirán de la emboscada que los lobos les están haciendo.

Los lobos (de los cuales aparecen 1d10+3 criaturas) son abiertamente hostiles y se lanzarán contra los aventureros sin pensarlo. Lo primero que harán será rodearlos y tratar de separar al más débil, para abalanzarse sobre él.

Tras el caos del ataque, los aventureros y el grupo de cazadores de la villa, se percibirán que los lobos han dejado al Joven Topher muy malherido. Klauss carga inmediatamente con él y sale en busca de Minnel, el clérigo de la villa, para que efectúe la curación sobre el joven porquero. Si alguno de los aventureros es capaz de realizar la curación, Klauss se detendrá y permitirá que sea él quien realice la sanación de las heridas. Pasado el momento de incertidumbre, Buol Hojalegre apartará el cadáver del caballo para prenderle fuego y evitar que se convierta en un foco de enfermedades.

Todos se recogen a sus casas, mientras ven cómo los Hojalegre se quedan viendo arder el cadáver del caballo que les llevó hasta Campo Luengo. Si alguno de los aventureros inspecciona los cadáveres de los lobos (INT CD 15) comprobará que tienen unas extrañas marcas alrededor del cuello, similares a punzadas (fruto de un collar con pinchos).

UN NUEVO DÍA EN CAMPO LUENGO.

A la mañana siguiente todo el mundo saluda a los aventureros. Su ayuda la noche anterior al enfrentarse a los lobos fue vital para acabar con los animales. Si los aventureros pudieron curar al Joven Topher, éste permanecerá en cama todo el día aunque podrán ir a visitarlo. De no ser así, Yelian les informará que murió durante la noche por culpa de las heridas.

A continuación tienes varios hechos que suceden en Campo Luengo a lo largo del día con los que los aventureros pueden interactuar.

Herbert y Guns abandonan la villa esa misma mañana. El administrativo ha cumplido con su trabajo y la posada de Yelian podrá seguir abierta durante 5 años más (que es lo que dura su licencia). Si hablaron con Herbert o con Guns durante el día anterior, éstos se despedirán de los aventureros y les indicarán que se dirigen hacia Coto del Draco siguiendo el camino que transcurre paralelo al río (el viaje les llevará 3 días a paso medio).

Por la mañana temprano, Buol Hojalegre irá hacia la posada para encargar un caballo nuevo (o al menos enterarse de quién puede venderle uno). Por el camino se encontrará con Minnel, que sale a dar su paseo matutino. El clérigo dará la bienvenida a Buol y lamentará lo que ha sucedido con su caballo (si el Joven Topher murió durante la noche, no hará ningún comentario al respecto). Tras la breve conversación, se despedirán y Minnel marchará de vuelta al templo. En la posada, Yelian no dispone en ese momento de ningún caballo de tiro pero en un par de días podrá facilitarle alguno. Tras esto, Buol encargará a Barnon varios sacos de semilla para comenzar a plantar. Y, como hasta que no reciba el caballo no podrá comenzar a labrar la tierra, Buol se ofrece para cuidar los cerdos del Joven Topher (o comprarles si ha fallecido).

La señora Grant irá, como cada mañana, al templo para encontrarse con Minnel y hablar sobre las bondades de Valion. Pero esa mañana no es capaz de encontrar al clérigo, a pesar de que se le vio entrando por la puerta principal del edificio. Así, decidirá ir a buscarlo a su casa. Al llegar la encontrará cerrada y con las cortinas echadas, aunque dentro escucha a Minnel hablando con alguien. Aunque llama a la puerta, el clérigo no la abre sino que cesa la conversación.

Yelian se queja sobre una inquilina, Valerian, una elfa que se hospeda en una de las habitaciones con ventana. Al parecer lleva dos días sin salir del dormitorio y no ha pagado la estancia, ya que debía abandonar la posada la noche anterior. La dará de tiempo hasta el día siguiente y si no recibe contestación, abrirá la puerta y la echará si hace falta.

Edwin Banver IV y Dominica Grant se citan a última hora de la tarde en el bosque que hay al este de la villa, más allá de la casa de Klauss Huntsman. En un momento dado Dominica cree ver algo entre los árboles y entra en pánico. Ambos vuelven corriendo y asustados a la

villa, sin saber exactamente qué han visto. Al verles aparecer juntos y extremadamente sobresaltados, Edwin Banver III y Eliza Grant reprenden a sus respectivos hijos, llevándoselos a sus casas e intentando aparentar normalidad.

Esa misma noche, un aullido sobrenatural resuena por la zona, despertando a todos los vecinos de Campo Luengo.

RUIDOS NOCTURNOS.

Klauss Huntsman es el primero en salir de su casa para comprobar qué sucede. Lo hace armado con su arco y un carcaj lleno de flechas. Decidido a dar con el origen del ruido, se adentra en el bosque en dirección al norte.

Si los aventureros se alojan en la posada, comprobarán que hay bastante ajetreo. Yelian está colocándose un peto de cuero y atándose a la cintura una espada corta. Alissia le pide que no vaya, pero el semielfo está decidido a ayudar a sus vecinos con el peligro que acecha fuera. Antes de salir, le pide a Alissia que a la mañana siguiente, si no ha vuelto, contacte con el clérigo para que eleve una oración por su espíritu.

En el caso de que los aventureros se hospeden en la casa de los Hojalegre, Buol y Laia estarán también preparándose para salir a dar caza a la criatura. Aunque Laia no puede acompañar a su marido, hará entrega a uno de los aventureros de la daga que usaba durante sus aventuras. Pedirá a los aventureros que cuiden de su marido y lo traigan de vuelta.

La daga de Laia es un arma mágica que adquirió durante sus aventuras con *Los Bravos de Marvalar*. Es una daga +1 que envenena con cada crítico, causando 1d4 puntos de golpe adicionales que la víctima puede ignorar si supera una tirada de salvación de venenos.

En casa de los Banver, Edwin Banver III, su hijo y dos de los criados saldrán armados a buscar el origen de los aullidos. Cuando salen de la propiedad, Edwin Banver IV verá luces extrañas provenientes de la casa del viejo Bill. Con esa información, el grupo se dirige hacia allí, pensando que es el origen del aullido.

El viejo Bill no escuchó el aullido, en su lugar algo comenzó a acecharlo en su casa. Vio la sombra de alguien asomándose por su ventana y cuando fue a salir armado con un cuchillo, le golpearon, dejándolo inconsciente. Cuando despertó, lo hizo atado a su camastro, en el

momento en que una figura encapuchada clavaba un puñal en su pecho.

Toda la villa se lanza a buscar el origen del aullido, tras los sucesos de la noche pasada los ánimos están en auge y creen ser capaces de defender Campo Luengo por ellos mismos. Según lo que hagan los aventureros, podrán encontrar diferentes situaciones:

El viejo Bill es encontrado sacrificado en su casa cuando los Banver llegan a ella. No son capaces de encontrar al perro por ningún lado.

Klauss Huntsman se enfrenta a una pareja de lobos algo más grandes de lo habitual.

Utiliza las estadísticas de los Lobos pero reduce su CA en un punto

Si salen desde la casa de los Hojalegre, al encaminarse hacia Campo Luengo, el grupo escucha ruidos por los laterales del camino. En un momento dado, Guns aparece malherido. Explica que una jauría de lobos, extremadamente grandes e inteligentes, les asaltaron; pueden tacharle de loco si quieren pero Guns jura que les tendieron una emboscada. Acabaron con la vida de Herbert en la primera acometida, él pudo acabar con varios de los lobos aunque recibió heridas bastante graves. El resto de los lobos escapó de nuevo al bosque y se vio incapaz de perseguirlos, decidió enterrar a Herbert (para que no fuera devorado por las alimañas) y volvió hacia Campo Luengo.

UNA TRISTE MAÑANA.

El cadáver del viejo Bill fue encontrado por los Banver, los cuales ponen la voz de alarma en el resto del pueblo. Si la noche anterior no se cruzaron con Guns, el enano pondrá sobreaviso a todo el pueblo de lo que le sucedió apenas varias horas atrás (si ya hablaron con él, toda la información ya la conocerán).

Ante esta situación, los vecinos de Campo Luengo, reunidos en la posada, toman la decisión de realizar una batida por la zona. Klauss se presta voluntario para rastrear a los lobos; en ese momento una elfa, que llevaba varios días alojada en la posada, aparece con un marcado gesto de miedo en su rostro. Lee o parafrasea el siguiente texto:

“¡Necios! ¡Sois todos unos necios! —grita la mujer elfa— Una terrible oscuridad se cierne sobre este lugar y vosotros solo pensáis en perseguir a las criaturas del bosque.”

Yelian, que hasta ese momento no había hablado,

sale desde detrás de la barra y se dirige a la elfa: "Señora, lleva metida varios días en una habitación que debió abandonar noches atrás. Así que, a no ser que vaya a abonar el importe que me debe ahora, le ruego que deje de decir bobadas y abandone este lugar."

La mujer, que aguantó estoicamente el reproche del posadero, deposita unas monedas sobre la barra y se dirige a la puerta pero antes de salir se gira y os mira: "Os he avisado, vosotros parecéis inteligentes, cuidaros de lo que se avecina."

Edwin Banver III mira de forma despectiva a la elfa cuando ésta cruza la estancia y hasta que no ha abandonado la posada no retoma la propuesta de rastrear a los lobos y darles caza. Klauss les informa que, si quieren aprovechar, deberían salir inmediatamente. Los Aj's pueden decidir acompañar a los hombres que irán a hacer la batida, quedarse en Campo Luengo o, si lo deseasen, podrían ir tras la elfa. Decidan lo que decidan en la aldea se quedan Yelian, Terence Barnon y Joseph Dos Orillas; el primero para dar cobijo a todo aquel que lo necesite en la posada, Terence porque prefiere quedarse en su hacienda cuidando de sus pertenencias y Joseph porque rehúsa la violencia y opina que solo sería un estorbo en una pelea.

Si el joven Topher sigue con vida, se unirá a la partida de caza.

CAZADORES CAZADOS.

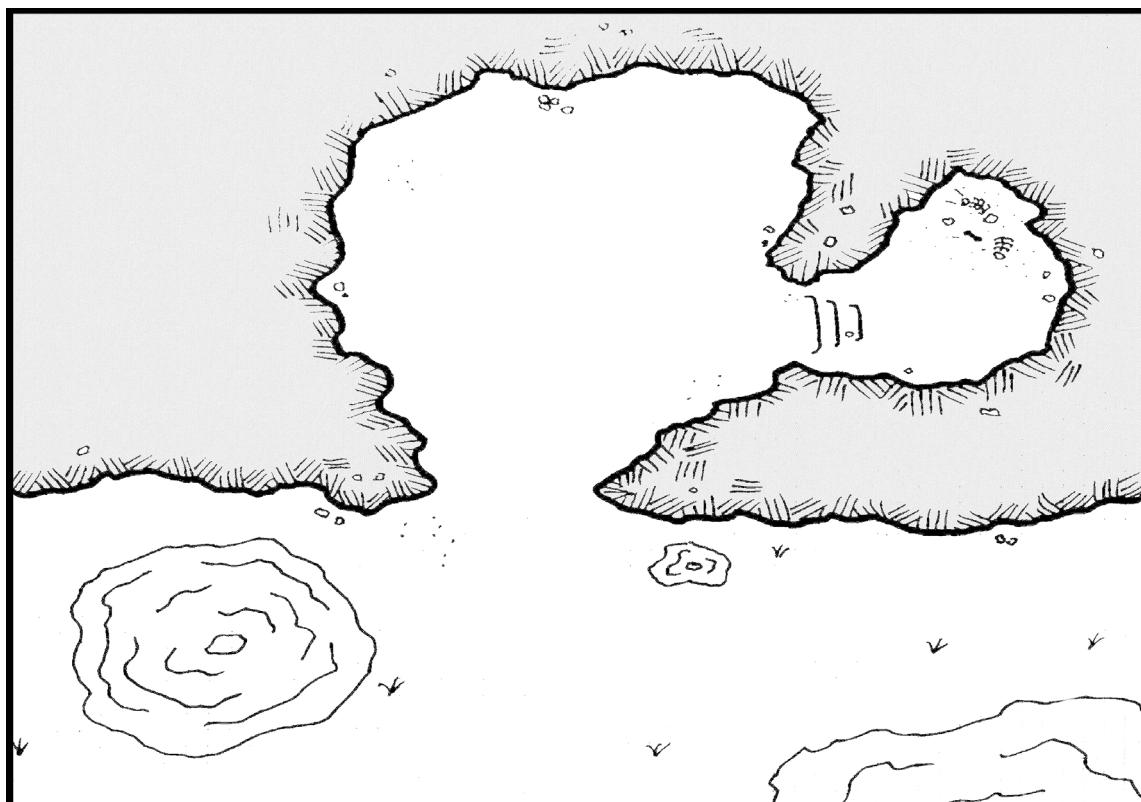
Los Aj's van acompañando al grupo que encabezan Edwin Banver III y Klauss Huntsman. Junto a ellos, Edwin Banver IV y un par de sirvientes les acompañan. Tras varias horas siguiendo a Klauss, que va rastreando a los lobos, llegan a una cueva. El explorador avisa al grupo de que guarden silencio, pues en el interior se encuentran los lobos y, por el momento, no les han detectado.

La manada ($1d12 + 1$ criaturas) está dirigida por un gran lobo que lleva alrededor del cuello un collar de pinchos que se le hincan en la carne. No es un lobo común pero tampoco un lobo gigante, la criatura queda a medio camino entre ambas especies.

Lobo líder.

Clase de armadura: 6
Dados de golpe: 3+1
Movimiento: 18 metros.
Ataque: mordedura.
Daño: 1d8.
Salvación: G2.
Moral: 8.
Valor del tesoro: ninguno.
Alineamiento: Neutral.
Valor PX: 75.

Tras acabar con los lobos, Klauss se percata que, en el fondo de la cueva, hay restos humanos. Con este hallazgo, el grupo vuelve a la aldea.



TRAS LOS PASOS DE VALERIAN.

Al abandonar la posada, la elfa se dirige hacia el este. Alcanzarla no es problema, pues va andando y carece de caballo.

Si los Aj's intentan conversar con ella, no se detendrá y continuará su camino ignorándoles. Si se disculpas con ella, Valerian podría detenerse a hablar con ellos. Si la preguntan, Valerian puede darles la siguiente información, siempre que logren convencerla de ello (los Aj's deberán superar una prueba de Carisma +2 (CD 14) cada vez que quieran sonsacarle información a Valerian):

- Los habitantes de Campo Luengo están completamente equivocados ante lo que sucede en la villa. Los lobos no son el auténtico peligro, sino la oscuridad que se está cerniendo sobre el lugar.
- Aunque se dirige a Marvalar, escuchó decir a la chica que trabaja en la posada que en la atalaya del este había luces extrañas. Piensa desviarse a investigarlo.
- No deben confiar en nadie de Campo Luengo. Si se detienen a examinar con atención, se darán cuenta que la gente oculta algo.

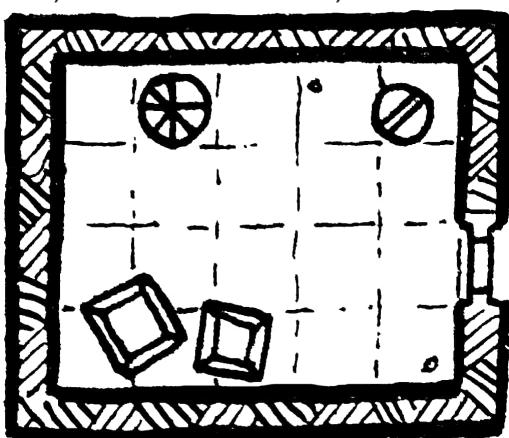
Valerian, como muchos elfos, habla de manera

críptica. Por lo que será trabajo de los Aj's discernir sobre lo que les está avisando. Si quieren acompañar a Valerian, ésta les informará que, como indica el estatuto de aventureros, ella figura como líder del grupo en el momento de investigar la atalaya por lo que, si encuentran algo, dispondrá del botín como ella decida.

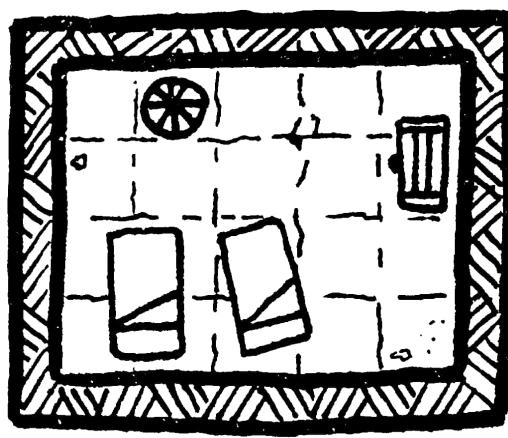
Alrededores de la atalaya.

Cuando los Aj's se acerquen, desde una distancia prudente podrán observar que en la parte alta de la atalaya hay un hombre oteando los alrededores. Todos coinciden en lo mismo: no es un hombre de la guardia que debería estar allí.

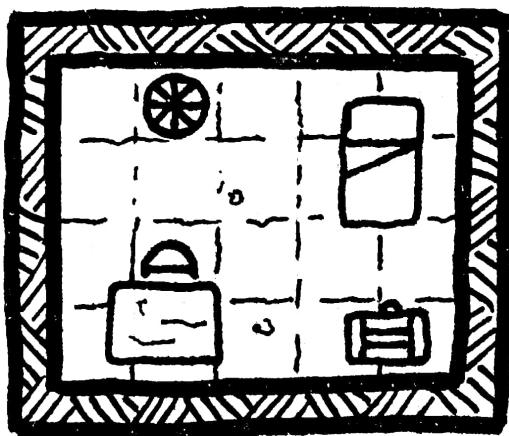
Para acercarse deberán hacerlo en silencio y con cuidado, pues el vigía puede detectarlos. Para ello será necesaria una prueba de Destreza (CD 14), los ladrones pueden usar su habilidad de Moverse en Silencio para acercarse. Al llegar a las inmediaciones de la atalaya, los Aj's descubren que otros cuatro hombres han acampado a la entrada de la fortificación. La escalera de acceso a la torre está puesta y la puerta abierta. Si los Aj's han conseguido llegar en silencio, pueden atacar de manera gratuita en el primer turno, si no el grupo de desconocidos está listo para el combate.



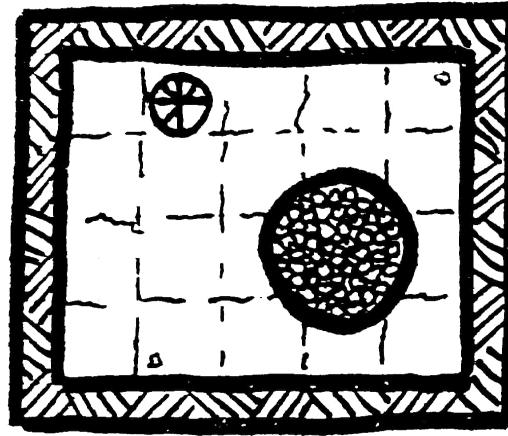
Planta de acceso



Primera planta



Segunda planta



Azotea

Bandoleros.

Clase de armadura: 8

Dados de golpe: 2

Movimiento: 18 metros.

Ataque: cachiporra o espada corta.

Daño: 1d6.

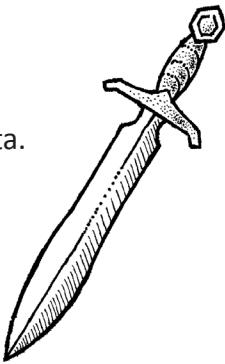
Salvación: G2.

Moral: 5.

Valor del tesoro: 50 mo.

Alineamiento: Neutral.

Valor PX: 125.



Los hombres que se encuentran en la atalaya son bandoleros que, tras encontrarse la edificación vacía, han decidido convertirla en su base. La atalaya es una torre rectangular de cuatro plantas cuyo acceso se encuentra metro y medio por encima del nivel del suelo, se accede mediante una escalera que se puede recoger desde dentro para complicar el acceso de los enemigos. La atalaya no cuenta con ventanales, posee un acceso interno a los diferentes pisos donde los bandoleros han dispuesto sus camastros (dos para los cuatro hombres que alternan las guardias y uno en la segunda planta para el líder), algunos víveres y el botín de sus saqueos. En la azotea, la atalaya tiene el lugar donde antiguamente los soldados que estaban allí apostados prendían la hoguera con la que avisaban a las atalayas cercanas, en estos momentos se encuentra apagada.

En los cofres de los bandoleros, los Aj's pueden encontrar enseres por valor de 150 mo y raciones de viaje para cuatro días.

MIENTRAS, EN CAMPO LUENGO...

Tras la marcha de los hombres a la batida, la villa ha quedado tranquila. En la posada, Yelian trata de calmar los ánimos de los vecinos que han quedado atrás invitando a una ronda de vino dulce. Allí permanecen Yelian, Terence Barnon y un par de sus hombres y Joseph Dos Orillas. Alissia sirve a los vecinos de la aldea cuando Eliza Grant aparece avisando que el clérigo, Minnel Spanzza no está por ningún lado y teme lo peor. Además, Eliza comentará que no consigue coincidir con Minnel desde hace un par de días, el clérigo está evasivo con ella.

Yelian, tratando de calmar a la mujer, le comenta que irá a buscarle a su casa, ya que Eliza puede no haber mirado bien. La mujer se lo agradece y, antes de que el posadero abandone el lugar, la joven Alissia le pide que no salga ya que tiene un mal

presentimiento con esto. El semielfo se despide de la joven y va en busca del clérigo, los Aj's pueden acompañarlo si quieren. Si se quedan en la posada, al rato Joseph Dos Orillas abandonará el lugar para ir con su mujer y Terence Barnon hará lo mismo con sus hombres para ocuparse de su negocio. Alissia se quedará acompañando a Eliza, que se está tomando un té para intentar tranquilizarse.

Si acompañan al semielfo, los Aj's se desplazarán hasta la vivienda del clérigo, que se encuentra junto al templo a Valion. Una vez allí, y tras llamar a la puerta y ver que no contesta nadie, Yelian comenta que, sabiendo que a Minnel le gusta salir a pasear, puede haberse ido hacia el bosque. Lo cual, con lo que está sucediendo, puede haber sido una sentencia de muerte para el clérigo. En ese momento se escuchan ruidos provenientes del cementerio, al asomarse, los Aj's y Yelian ven cómo la tierra de una de las tumbas comienza a moverse.

Si algún Aj lanzase un hechizo de *Detectar el Mal*, quedaría cegado durante 1d3 turnos por la fuerte presencia maligna que hay en la zona.

1d6 esqueletos se levantan de sus tumbas y comienzan a dirigirse hacia la villa. Los Aj's pueden hacerles frente fácilmente, pues los esqueletos carecen de armas.

Utiliza las estadísticas de los esqueletos de la página 99 del manual básico pero ten en cuenta que el daño que causan al golpear es de solo 1 punto ya que van desarmados.

Tras vencer a los esqueletos, queda claro que algo extraño está sucediendo en la aldea. Si los Aj's no han acompañado a Yelian y se quedan en la aldea, el semielfo acudirá corriendo con los esqueletos persiguiéndole, por lo que el combate sucederá frente a la posada.

... LOS MUERTOS SE LEVANTAN.

Si los Aj's han abandonado la villa para acudir a la batida o para seguir a Valerian, al volver se encontrarán con que varios esqueletos (1d6 criaturas como figura más arriba) están deambulando por Campo Luengo. Si, por el contrario, permanecieron en la villa, cuando los Anj's regresen podrán explicarles lo sucedido.

Los habitantes de Campo Luengo están nerviosos, recordando las palabras de Valerian: se han afanado en perseguir a las criaturas del bosque mientras la oscuridad se cernía sobre la villa. Pero sin más pistas que seguir, solo saben acudir a Minnel esperando que Valion pueda iluminarlos.

Al llegar frente al templo ven, con pavor, que el cadáver del viejo Bill está parado frente a ellos en la escalinata de piedra.

Si el joven Topher murió en el ataque, se encontrará junto al viejo Bill en esta escena.

El cadáver abre la boca y su voz resuena con maldad, mucho más terrorífica que como la recordaban cuando estaba en vida:

"Y la noche abrazará la muerte, como una madre abraza a su hijo cuando éste todavía duerme. Pues debéis recordar que no está muerto lo que yace eternamente."

Los Aj's que posean conocimientos ocultos (Clérigos, Magos, Bardos, Druidas, Elfos o Paladines) podrán realizar una prueba de Inteligencia (CD 15), de superarla sabrán que lo citado por el cadáver del viejo Bill corresponde a un pasaje del Libro de Penumbra. Un libro impío que, los cultos al dios de la oscuridad que hay repartidos por el mundo, siguen a rajatabla y en el que se recogen conjuros y conocimientos dispuestos para expandir la oscuridad por el mundo.

Klauss Huntsman se lanzará, armado con su hacha, contra el zombie del viejo Bill pero este se adelantará al explorador y de un solo golpe le partirá el cuello.

El viejo Bill.

Clase de armadura: 8

Dados de golpe: 3

Movimiento: 9 metros.

Ataque: garra.

Daño: 1d8.

Salvación: G2.

Moral: 12.

Valor del tesoro: ninguno.

Alineamiento: Caótico.

Valor PX: 150.

Como otros zombies, el viejo Bill no se ve afectado por los hechizos Dormir o Hechizar monstruo. Puede ser expulsado de manera normal por un Clérigo o un Paladín y, a diferencia de los zombies, el viejo Bill sí lanza iniciativa al inicio del combate.

Si el joven Topher es un zombi, sus características son iguales que las de la criatura vistas en la página 121 del manual básico.

Tras la muerte de Klauss Huntsman, los vecinos de Campo Luengo salen corriendo hacia sus casas, aterrados por la brutalidad de la situación. Los Aj's hacen frente al zombi y, después de vencerle, quedan solos frente al templo.

Si deciden entrar al templo se lo encontrarán cerrado. Pueden optar por forzar la cerradura (mediante la habilidad del ladrón) o abrirla por la fuerza (es necesaria una Fuerza combinada de 25 entre un máximo de 3 personas y superar una prueba de CD 20).

ACCIONES CONJUNTAS (regla opcional): cuando varios Aj's colaboran activamente en una acción, se suma un bonificador de +1 a la tirada. Solo un Aj puede realizar la tirada y, dependiendo de la acción, habrá un número máximo de Aj's que puedan interactuar para colaborar (por ejemplo, es imposible que 5 personas ayuden a otra a verter agua en una jarra).

Tras inspeccionar el templo los Aj's comprueban que Minnel no se encuentra en el lugar y algo más terrorífico: el cadáver de Klauss Huntsman ha desaparecido.

En ese momento se empiezan a escuchar gritos por todo Campo Luengo. Los espíritus de los muertos están acosando a los habitantes de la villa pero, gracias a que todavía es de día, su poder es muy inferior al que debería ser. A contrarreloj, pues al caer la noche el poder de los fantasmas crecerá, deben encontrar una forma de detener lo que está sucediendo en la villa.

UN CLÉRIGO SIN FE.

Los fantasmas solo pueden ser heridos por armas mágicas +2 o superiores, y son inmunes a la mayoría de los hechizos. Al cruzarse con un fantasma, un Aj deberá superar una tirada de salvación de miedo o huirá presa del pánico. Los espíritus se concentran en las inmediaciones de las viviendas de los Banver y los Grantz, ya que ambas familias han estado allí por generaciones y están más ligadas a los antiguos moradores de Campo Luengo.

Si los Aj's se mueven por la villa buscando ayudar a los habitantes, se encontrarán con diversas situaciones:

Yelian y Alissia están intentando calmar a los caballos que tienen en la cuadra (y los de los Aj's si éstos poseen monturas y las han dejado allí). Afortunadamente los fantasmas no les han atacado pero los animales sienten su presencia y están inquietos, temen que se suelten y escapen.

Joseph Dos Orillas y su mujer, Ofelia, están echando sus enseres en las alforjas de la mula que tienen, la cual también está bastante inquieta, para abandonar Campo Luengo hasta que las cosas se tranquilicen.

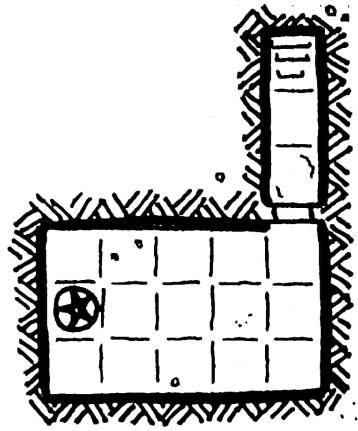
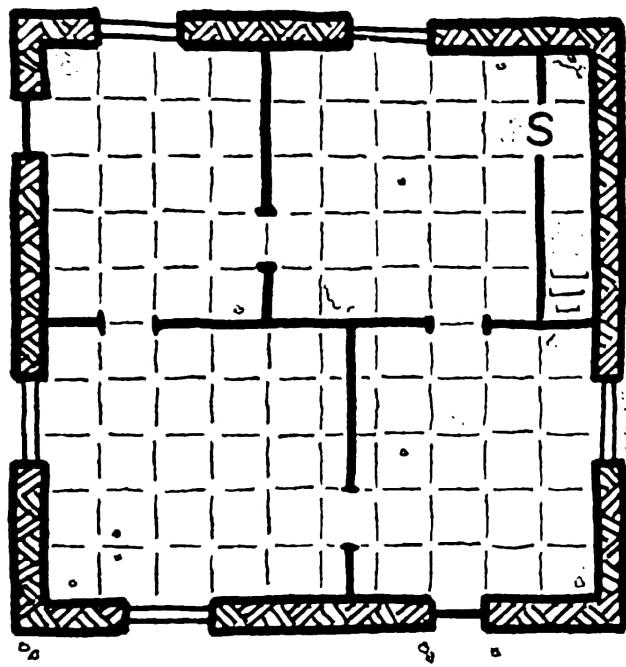
Terence Barnon se encuentra, junto a sus trabajadores, encerrado en su vivienda. Posee un arma capaz de dañar a los fantasmas (una Daga mágica +2) que aferra con fuerza. De ninguna manera prestará el arma, e incluso atacará a quien trate de arrebatarla.

Los Banver son, posiblemente, los que más problemas tengan en estos momentos. Un fantasma, según Edwin Banver III es el de su padre, ha invocado un ente menor que ha poseído al heredero de la familia. Edwin Banver IV está atacando a su padre, el cual aterrado ante la situación, no sabe qué hacer.

En la hacienda de los Grant la situación no es muy diferente. Varios de los sirvientes han huido presa del pánico, en la vivienda la señora Grant y su hija están encerradas en el dormitorio principal.

go es bastante sencillo. La puerta puede ser forzada de una patada, al acceder pueden comprobar que la casa está vacía pero las pertenencias del clérigo aún siguen allí.

Los Aj's elfos o enanos podrán tratar de encontrar el acceso secreto que Minel tiene en su habitación. Si no lo consiguen, cada vez que los Aj's pasen a través del quicio de la puerta que separa las dos habitaciones que se encuentran más al sur, deberán superar una tirada de salvación contra miedo. Los Aj's descubrirán que algo antinatural sucede en ese punto que separa ambas habitaciones, si superan una prueba de Inteligencia (CD 13) se percatarán que las paredes no parecen estar bien situadas en esa zona de la casa; esto permitirá que intenten encontrar el acceso oculto al sótano de la vivienda.



En las viviendas del viejo Bill y Klauss Huntsman no hay rastro de actividad fantasmal pero, si los Aj's se fijan, en torno a la vivienda de Minnel Spanzza, varios esqueletos se han situado en formación de defensa. Además, el cadáver de Klauss Huntsman deambula de un lado hacia otro, como si hiciera una ronda de vigilancia en torno a la vivienda. Si los Aj's se acercan, solo Klauss podrá lanzar iniciativa en el orden del combate, el resto de esqueletos (que esta vez sí portan armas) actuarán en último lugar.

Una vez que los Aj's han logrado superar a los esqueletos y al zombi, acceder a la vivienda del clérigo

Tras acceder al sótano, los Aj's encontrarán a Minnel entonando un cántico, su voz recuerda a la del viejo Bill cuando éste no era más que un zombi: gutural, profunda, con un toque de maldad.

[...]mantenga la puerta abierta y el destierro de este plano sea solo un eco del pasado. —el sacerdote se gira y veis cómo la oscuridad se ha apoderado de sus ojos, negros como la noche. —¡Incapaces sois de detener a mi Señor! ¡Pues suya es la noche y el temor de los hombres!"

Minnel se enfrentará directamente a los Aj's, empuñando una daga mágica +1 y con sus nuevos poderes mágicos, otorgados por Penumbra.

Minnel Spanzza.

Clérigo de Penumbra, nivel 4.

Clase de armadura: 5

Dados de golpe: 4

Movimiento: 9 metros.

Ataque: daga mágica y conjuros.

Daño: 1d4+1.

Salvación: C4.

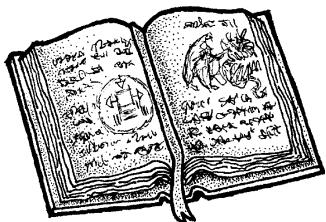
Moral: 12.

Valor del tesoro: ninguno.

Alineamiento: Caótico.

Valor PX: 375.

Tras el clérigo se encuentra el portal que éste intentaba abrir, aunque los Aj's se lo han impedido en el último momento. Si buscan entre los enseres que Minnel almacenaba en el sótano, los Aj's encontrarán objetos por valor de 300 mo. (aunque son objetos de clara alusión a Penumbra, por lo que venderlos puede suponer un problema) y el libro de cánticos que el propio Minnel usaba para abrir el portal. En el libro, pueden optar por estudiarlo, el hechizo principal que encontrarán es el de apertura del portal, el cual no deja de ser un hechizo de invocación de otro plano; entre las notas que Minnel escribió, figura el nombre de Penumbra remarcado una y otra vez.



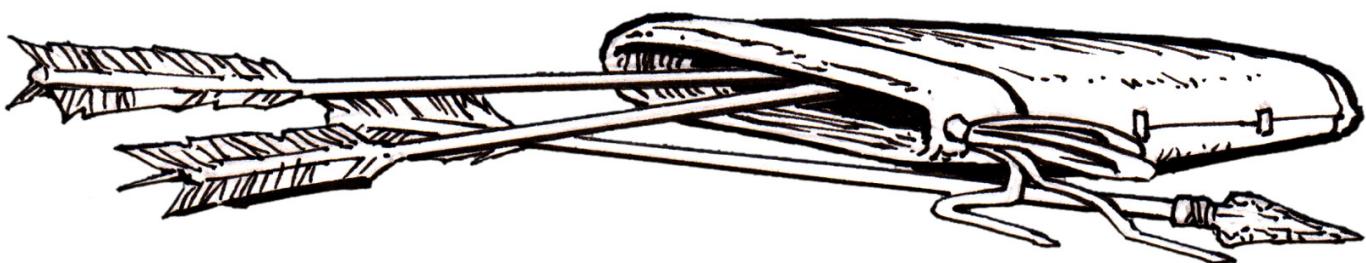
LA ALDEA ASOLADA POR LA MUERTE.

Al acabar con la amenaza de Minnel, los fantasmas se desvanecen al instante. La gente de la villa abandona lentamente sus escondites para volver a salir a la calle, perplejos ante lo que acaba de suceder. Los Aj's son recibidos como héroes y Yelian les ofrece hacerse cargo del coste del alojamiento.

Tras lo sucedido, aunque Campo Luengo no volverá a ser el mismo lugar que era, los vecinos parecen estar algo más unidos. Eliza Grant y Edward Banver III ven cómo sus hijos se abrazan. Alissia, sobreponiéndose a su timidez, agarra a Yelian de la mano y apoya su cabeza en el hombro del semielfo. Los Aj's abandonan Campo Luengo habiendo realizado un gran trabajo.

En el bosque, mientras los Aj's abandonan los alrededores de Campo Luengo, una figura embozada se mueve con una dirección fija. A su lado camina un lobo de gran tamaño con un collar de pinchos que se le hincan en el cuello. Al rato, la figura sale a un claro y se detiene frente a una casa que los Aj's podrían reconocer fácilmente: la hacienda de los Hojalegre. En el banco que hay junto a la puerta, Laia teje una manta, ignorante que un viejo enemigo ha seguido su rastro hasta su actual hogar.

Durante la aventura se ha hecho alusión a dos grupos de aventureros del entorno de juego de La Marca del Este: *Las Furias Doradas* y *Los Bravos de Marvalar*. Ambos grupos serán mostrados en mayor detalle a lo largo de los módulos que conforman la serie H.



APÉNDICE

A continuación encontrarás las puntuaciones de varios Anj's de la aventura.

Edwin Banver III

Clase de armadura: 6
Dados de golpe: 2
Movimiento: 18 metros.
Ataque: espada larga.
Daño: 1d8.
Salvación: G2.
Moral: 10.
Valor del tesoro: ninguno.
Alineamiento: Neutral.
Valor PX: ninguno.

Terence Barnon.

Clase de armadura: 6
Dados de golpe: 1
Movimiento: 18 metros.
Ataque: daga mágica.
Daño: 1d4+2.
Salvación: G1.
Moral: 7.
Valor del tesoro: ninguno.
Alineamiento: Neutral.
Valor PX: ninguno.

Yelian Corredordelviento.

Clase de armadura: 6
Dados de golpe: 3
Movimiento: 18 metros.
Ataque: espada corta.
Daño: 1d6.
Salvación: G3.
Moral: 11.
Valor del tesoro: ninguno.
Alineamiento: Neutral.
Valor PX: ninguno.

Guns del Trueno Negro.

Clase de armadura: 4
Dados de golpe: 6

Movimiento: 12 metros.
Ataque: hacha de combate.
Daño: 1d8+3.
Salvación: E6.
Moral: 12.
Valor del tesoro: ninguno.
Alineamiento: Legal.
Valor PX: ninguno.

Alissia

Clase de armadura: 7
Dados de golpe: 2
Movimiento: 18 metros.
Ataque: dagas (x2).
Daño: 1d4, 1d4.
Salvación: L2.
Moral: 9.
Valor del tesoro: ninguno.
Alineamiento: Neutral.
Valor PX: ninguno.

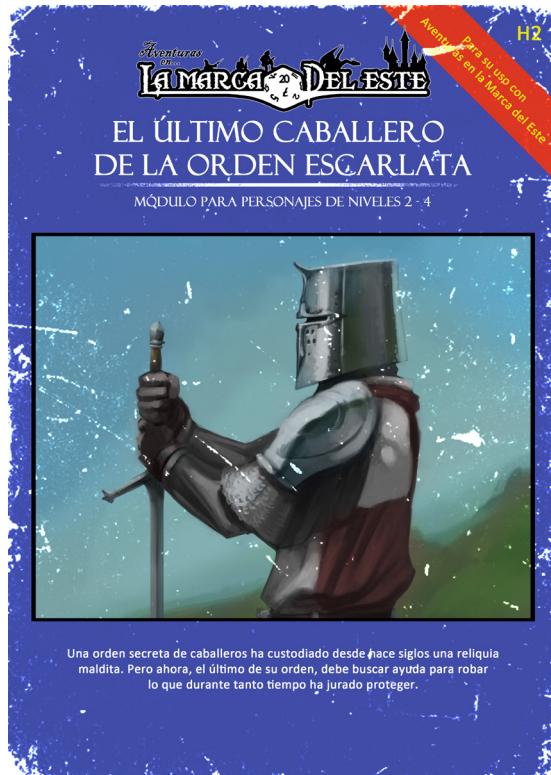
Valerian del Pozo Claro.

Clase de armadura: 6
Dados de golpe: 5
Movimiento: 18 metros.
Ataque: daga mágica, hechizos.
Daño: 1d4+1.
Salvación: E5.
Moral: 11.
Valor del tesoro: 3200 mo.
Alineamiento: Neutral.
Valor PX: 280.

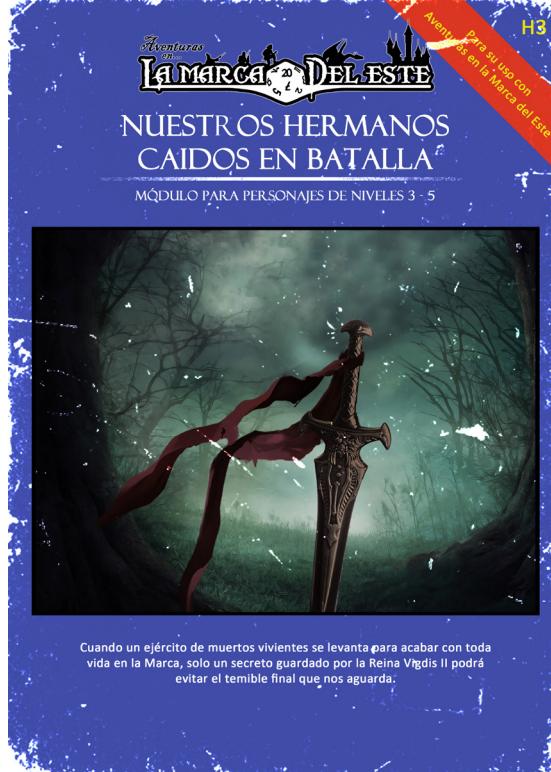
Valerian conoce varios conjuros de niveles 1 a 3, aunque siempre prefiere utilizar los mismos: (de nivel 1) Detectar magia, Leer magia, (de nivel 2) Imagen reflejada, Invisibilidad, (de nivel 3) Rayo eléctrico. Por lo que es probable que los Aj's, cuando se crucen con Valerian, ésta posea estos conjuros memorizados para ser usados.

La daga es, en realidad, una daga mágica +1 que le permite lanzar, sobre sí misma, el conjuro de Acelerar una vez por día.

OTROS TÍTULOS DE ESTA COLECCIÓN



El último caballero de la Orden Escarlata (módulo H2)



Nuestros hermanos caídos en batalla (módulo H3)

Estos títulos puedes encontrarlos para su descarga gratuita en la web:
LA BIBLIOTECA DEL CALAMAR

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 2003. Wizards of the Coast Inc. Authors Jonathan Tweet, Monte Cook, Skip Williams, Rick Baker, Andy Collins, Dave Noonan, Rick Redman, Bruce R. Cordell, John D. Rateliff, Thoma Reid, James Wyatt, based on original material from Ernest Gary Gygax and Dave Arneson.

Egyptian Adventures: Hamunaptra. Copyright 2004, Green Ronin Publishing. Author. C.A. Suleiman.

Aventuras en la Marca del Este. Copyright 2015. Aventureros Errantes de la Marca del Este A.C.



LA ALDEA ASOLADA POR LA MUERTE

MÓDULO PARA PERSONAJES DE NIVELES 1 - 3

Cuando el clérigo de una villa pierde su fe, poco se imagina que sus actos traerán la muerte a sus antiguos feligreses y amigos.

Ahora, es trabajo de los Aj's conseguir librarse de la villa de la maldad que éste liberó al abrazar la oscuridad.



Esta es una aventura no-oficial para el juego de rol Aventuras en la Marca del Este. Esta aventura trata de emular las encontradas en la línea "Clásicos de la Márca" publicadas por Holocubierta Ediciones.