

TN2

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



EL FEUDO EN LLAMAS

MÓDULO PARA PERSONAJES DE NIVEL 3 - 5
SEGUNDO VOLUMEN DE LA CAMPAÑA EL TRONO DE NIEBLA



Un ejército perdido en su hora más aciaga, una ciudad sometida a asedio por una fuerza implacable, unos personajes a punto de perder sus hogares, dos asesinatos a punto de ser perpetrados y un castillo envuelto en llamas.



EL FEUDO EN LLAMAS



CRÉDITOS

Autor: Diego Marqués Vega

Edición: Pedro Gil, Eduardo Antúnez, Cristóbal Sánchez y Zonk/PJ

Corrección: Alejandra González

Maquetación: Francisco Solier

Ilustración de portada: Andoni Fernández

Ilustraciones interiores: Andoni Fernández. *Some artwork copyright William McAusland, used with permission.*

Cartografía: Manolo Casado (Epic Maps)

Depósito Legal: MU 911-2019

Este módulo ha sido especialmente diseñado para usarse con el reglamento de Aventuras en la Marca del Este y Leyendas de la Marca. No obstante, podrá ser empleado con otros juegos similares con relativa facilidad y aplicando pocos cambios, incluyendo la quinta edición del juego de rol de fantasía por antonomasia.

Esta aventura trata de emular los viejos módulos que aparecieran en su día para el juego que Aventuras en la Marca del Este emula, como homenaje a un estilo muy particular y querido de entender esta afición, así como una indisimulada pretensión de establecer una línea de aventuras clásicas, con el aroma inconfundible de antaño, sencillas y adaptables, sin pretensiones, como aquellas que jugábamos ya hace más de veinte años.



INTRODUCCIÓN

El feudo en llamas es una aventura para 4-5 personajes de nivel 3-5 que utiliza el trasfondo del *Gazetteer de Aventuras en la Marca del Este* y el *Manual básico de Aventuras en la Marca del Este* (las referencias que se incluyen en el texto pertenecen a la edición de bolsillo) y/o *Leyendas de la Marca*, o bien sistemas compatibles como *Labyrinth Lord*. También es aconsejable utilizar el *Manual avanzado de Aventuras en La Marca del Este* (la caja verde), ya que algunas clases de personaje y detalles de los mismos se incluyen en dicha caja. Sin embargo, si no la tienes, no te preocupes. En la presente aventura incluiremos lo que necesites de ella para que puedas jugarla sin problemas.

Esta aventura es el segundo capítulo de una campaña más amplia, *El trono de niebla*, y está precedida por el módulo *Pacto de cenizas*, el primero de la campaña. Aunque es muy recomendable jugar este primer episodio antes de proceder con *El feudo en llamas*, no es del todo imprescindible. Más adelante encontrarás un epígrafe llamado **La historia hasta ahora** que te pondrá en antecedentes de lo ocurrido en el anterior módulo y te servirá como punto de referencia para iniciar la narración de la presente crónica.

UN APUNTE SOBRE EL NIVEL

Cuando los personajes comiencen esta aventura, deberán tener al menos nivel 3. Si no es así, realiza los ajustes pertinentes para que lo tengan; por ejemplo, otórgales experiencia adicional por los objetivos logrados en la anterior crónica.

Cuando finalices la presente aventura, deberían tener nivel 4 o 5, momento en que saltarán a *El corazón de la oscuridad*, la última parte de esta trilogía. En ella los personajes se enfrentarán a un *dungeon* colosal donde tendrá lugar el desenlace de la campaña.

LA HISTORIA HASTA AHORA

Hace siglos, Cauchemar, una terrible criatura de Penumbra, fue convocada a Valion por los primeros pobladores de lo que ahora se conoce como las Rocas del Draco. Su verdadera intención no era esta, sino convocar a un sirviente de Silas (el astro rojo que aparece en Valion cada pocos años y llena de guerras y locura el mundo), para hacerle ofrendas y así aplacar su ira, pero por desgracia para ellos, fue otro tipo de mal el que respondió a su llamada.

Tras muchas y variadas atrocidades, Cauchemar acabó por destruir a la tribu que lo había convocado, pero estos le mal-dijeron de forma que no pudiera escapar del templo subterráneo en que lo habían confinado a menos que consiguiese la sangre de alguien nacido de los linajes reales de elfos y hombres. Pasaron los siglos y Cauchemar se rodeó de aduladores y locos que le servían; los organizó en una secta y comenzó a llamarla la Orden de las Cenizas. En una de las llegadas de Silas a Valion, la orden capturó a Laurana, una mujer nacida de una elfa y un humano, descendientes de sus respectivas casas reales. Gracias a ella, Cauchemar logró liberarse de su cautiverio, pero su plan de atacar Valion inmediatamente con la ayuda del sacrificio de una muchacha tan singular y un antiguo horror que habita en las profundidades de Marvalar fracasó gracias al mago Radovar, astrólogo de la reina. Este envolvió a Laurana en un estasis mágico, dejándola atrapada en el templo sin posibilidad de que la utilizaran para sus fines.

Cinco años después de aquello, los familiares y allegados de Laurana, los aventureros de esta historia, encontraron una pista que les guio hasta el templo. Sin embargo, la Orden de las Cenizas ya estaba allí cuando llegaron, lista para romper el estasis mágico de Laurana gracias a las enormes fuerzas mágicas de la inminente vuelta de Silas.

Tras un terrible enfrentamiento contra la orden en las entrañas del templo, los héroes surgieron del mismo solo para ver que Silas dominaba ya el cielo y cómo un enorme ejército de monstruos asediaba su hogar, el castillo del conde Varos Ermegar.

LAS DECISIONES PASADAS

Dependiendo de las decisiones que los personajes hubiesen tomado durante la narración de la anterior aventura, esta se desarrollará de una forma u otra. Esas diferencias en la narración vienen indicadas en el propio texto de la aventura para que puedas ajustarla de manera cómoda y sencilla. Sin embargo, para aquellos grupos de juego que deseen jugar *El feudo en llamas* como una aventura independiente o como comienzo de la campaña, adjuntamos el siguiente listado de acontecimientos importantes narrados en *Pacto de cenizas* para que puedas decidir (o tirar al azar), el desenlace ficticio de dichos acontecimientos. De esta manera, cuando leas el presente módulo y veas las distintas descripciones, dependiendo de los hechos acaecidos con anterioridad, podrás ajustarlos independientemente de que hayas jugado el anterior módulo o no.

1. Gormuz- Este bárbaro ungolita, un lugarteniente de Cauchemar, fue un temible adversario de los jugadores durante *Pacto de cenizas*. En esta segunda entrega de la campaña, Gormuz aparecerá como enemigo recurrente en ciertos puntos de la narración. Si decides incluirlo en tu crónica, este es su perfil básico:
CA: 5 (cuero tachonado y anillo); DG: 5 (24 PG); Movimiento: 10 metros; Ataque: 1 arma (espada a dos manos); Daño: Por arma; Salvación: Gue5; Moral: 10; Alienable: Caótico; Tesoro: 700 mo; PX: 150.
2. Laurana- Al final de *Pacto de Cenizas* los personajes pueden haber conseguido rescatarla o no, lo cual tenía fuertes implicaciones emocionales para los personajes jugadores. Si escoges que Laurana fue rescatada, puedes usar su hoja de personaje (que encontrarás un poco más adelante), como personaje jugador o no jugador y su liberación tendrá consecuencias más adelante, ya que la orden la necesita para despertar a un antiguo mal que yace en las profundidades de Marvalar. Como en la aventura anterior, se añade una pequeña biografía de este personaje. Dicha biografía contiene una parte pública que todos conocen y otra secreta que solo debería conocer el jugador. Si escoges que no fue liberada, no podrás usarla como personaje y la orden buscará a otra víctima de sangre real, lo cual se revelará en los capítulos siguientes de la campaña.
3. El terremoto- Al final de *Pacto de Cenizas* los personajes podían interrumpir un impío ritual de la orden que tenía como objetivo provocar un terremoto que debilitara las murallas del castillo Ermegar. Esto tendrá fuertes repercusiones al final del presente módulo, como verás en su momento. Evidentemente, los personajes que jugaron la anterior aventura tomaron más decisiones, pero estas tres son las más importantes de cara a preparar *El feudo en llamas* sin haber jugado *Pacto de cenizas*.



PERSONAJES PREGENERADOS

DERAN KOR

Deran es un joven mago que ha prosperado bajo las órdenes de su señor, el conde Varos Ermegar, padre de Laurana Ermegar, a la cual intentó rescatar durante *Pacto de cenizas*. Es un hombre sabio, afable y un buen conjurador, instruido por un hombre de gran poder mágico, Fistan el mago.

Secreto: Deran esconde un gran secreto: no tiene recuerdos propios anteriores a su llegada al castillo Ermegar.

Secreto que solo conoce el narrador: Deran es en realidad el astrólogo Radovar, que fue castigado por Cauchemar cuando este salvó a Laurana gracias a su estasis mágico. A lo largo de la aventura, sus recuerdos se irán aclarando hasta desvelar una terrible verdad: él es responsable del rapto de la muchacha y la catástrofe que se avecina en el reino.

ISABELLE ERMEGAR

Isabelle es la hermana del conde Varos, señor del castillo Ermegar, y tía de Laurana. Es callada, pero eficiente y no tiene piedad con los miembros de la Orden de las Cenizas.

Secreto: Isabelle hizo un pacto secreto con la Orden de las Cenizas para matar a su hermano y quedarse el castillo. Ese pacto se rompió cuando en vez de ayudarle a matar a Varos, la secta secuestró a Laurana e Isabelle juró vengarse de ellos por su traición. Sin embargo, si se llega a saber que formó parte de la orden, se encontraría en una situación de gran peligro.

SARKUS DONOVAN

Sarkus es hijo de un afamado guardia del conde Varos. Sirve a su señor con gran fiereza y jamás rompe su palabra.

Secreto: Sarkus está secretamente enamorado de Laurana. Este amor lo ha abrasado durante los cinco años que ha durado el confinamiento de Laurana, más aún dado que fue él quien enseñó a Isabelle la entrada secreta al castillo que luego ella y sus compinches sectarios usaron para entrar al castillo y raptar a la muchacha.

BRUNN «MARTILLO DE IRA»

Brunn es una sacerdotisa enana que sirve al dios Marvol Moru, quien la guio hasta el castillo Ermegar para predicar su palabra.

Secreto: Brunn fue desterrada de su tierra natal debido a la cobardía mostrada en una batalla contra los trasgos que atacaron su ciudad. Además, es la profesora y mentora de Sarkus y Laurana. Fue la culpable de que esta última no estuviera a salvo durante el asedio que propició que fuera raptada por la Orden de las Cenizas, ya que insistió en que la chiquilla estuviera presente en la sala de batalla para que presenciase el asedio, en vez de estar a salvo en la torre. La enana no lo hizo apostar, pero se siente culpable igualmente.

LAURANA

*Explorador nivel 3 Mujer Legal
1,75 metros 72 kilogramos Ojos azules Pelo rubio*

Fue	13 (+1)
Des	17 (+2)
Con	8 (-1)
Int	10 (+0)
Sab	14 (+1)
Car	16 (+2)

Tiradas de Salvación

Veneno o muerte 11
Varitas mágicas 12
Petrificación o parálisis 13
Armas de aliento 16
Sortilegios, varas y báculos 15

Iniciativa +2

Movimiento 30 (10 combate) Corriendo (sin combatir) 60

Sin armadura 7 (Base 7, Sorprendido 7)

Puntos de Golpe: 13 Actuales:

Habilidades:

Sorprendido 1
Escuchar ruidos 1
Derribar puertas 1-2
Detectar puertas secretas 1
Detectar trampas y fosos 1
Rastrear exteriores 1-5
Rastrear interiores 1-4
Ocultarse -

Tabla de combate

9	8	7	6	5	4	3	2	1	0	-1	-2
9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20

Equipo: Ninguno dado que acaba de ser rescatada.

Idiomas: común y élfico.

¿Quién Eres?

Eres Laurana Ermegar, hija del conde Varos Ermegar y Laurantia de Florisel, nobles humano y elfo respectivamente, emparentados con las familias reales de ambas razas. Hace cinco años, durante un ataque al castillo de tu familia, fuiste raptada por un grupo de encapuchados que se hacían llamar la Orden de las Cenizas y confinada por ellos en las profundidades de un decrépito templo cercano a tu hogar. Debido a las heridas que te infligieron durante tu rapto, tu conciencia iba y venía durante el desarrollo del mismo, pero conseguiste mantenerte despierta el tiempo suficiente como para saber que necesitaban tu sangre para algo y que el astro rojo, Silas, estaba involucrado de alguna manera.

Ahora, tras un largo periodo de inconsciencia, has vuelto en ti. Tus rescatadores te han indicado que has pasado cinco años sumida en un estasis mágico del que han logrado liberarte hace poco y que puede que tu familia esté en peligro, ya que un enorme ejército se dirige al castillo que siempre ha sido tu hogar.

¿Quién Eres en Realidad?

El hechizo que te ha sumido en un estasis mágico estos últimos cinco años te ha protegido de todo mal físico y ha adormecido

tu mente para hacer soportable el paso del tiempo. Durante tu encierro, sin embargo, había ocasiones muy concretas (como durante una conjunción de estrellas o cuando otro plano de existencia pasaba cerca de Valion), en que la fuerza del hechizo se debilitaba y tu conciencia se despertaba ligeramente.

Durante esos breves instantes de lucidez, tu mente se veía asaltada por terribles pesadillas y una voz que no cesaba de inundar tu mente con imágenes de fuego, sangre e ira. Aunque necesitaste varios intentos para lograrlo, finalmente te diste cuenta de que era el propio Silas quien te enviaba esas imágenes de pesadilla. El templo donde fuiste sellada está unido a dicho astro de alguna manera y por eso podías entrar en contacto con él cuando las fuerzas mágicas se debilitaban... Fue así como descubriste que el astro Silas es un dios, al igual que lo es Valion, el Sol o Aneirin, la Luna.

A medida que pasaban los años, fueron muchas las veces que contactaste con esta entidad y aunque tu frágil mente no podía soportar durante mucho tiempo su contacto, este fue suficiente como para darte cuenta de algo muy evidente: Silas es el caos. No tiene ni quiere ningún plan, pero parece que la Orden de las Cenizas y sus líderes sí lo tienen y es por eso por lo que crees que hay otra entidad detrás manejando los hilos, explotando la locura de Silas para sus propios planes.

Sea como fuere, el contacto con tal caótica entidad te ha afectado más de lo que te permite admitir. En ocasiones tus pensamientos no son coherentes y sufres breves estallidos de locura que cada vez se prolongan más en el tiempo. A efectos de juego, puedes usar este contacto para beneficiarte del mal de Silas tal como lo hacen todos los monstruos y criaturas violentas que aprovechan la actual supremacía del astro rojo en el cielo. Sin embargo, cada vez que lo hagas deberás superar una tirada de SAB o perderás un punto de SAB de manera permanente.

EL MAL DE SILAS

A partir de este módulo, y durante los siguientes cuatro días de la campaña, con sus respectivas noches, la presencia e influencia de Silas sobre Valion será total. Esto quiere decir que cuando los personajes alcen la mirada al cielo no verán más astro que la enorme luna carmesí brillando bajo un firmamento surcado de ensangrentadas nubes y rojizas estrellas.

El poder de este caótico astro hará que la sangre de las criaturas de Penumbra y otros seres malignos hierva con agresividad, incitándoles a la violencia y al saqueo, a dejarse llevar por la locura y volverles así más peligrosos de lo que ya son habitualmente.

Para representar esto con coherencia, el narrador podrá hacer que todos los enemigos que los personajes enfrenten durante el tiempo que dure la conjunción astral de Silas puedan beneficiarse de un bonificador al que llamaremos «el mal de Silas».

Este consiste en una bonificación de +1 a todas sus tiradas de ataque, así como un +2 a todas las tiradas de salvación contra conjuros enajenadores y un +1 a su moral. Como contrapunto, aquellos que se vean afectados por el mal de Silas tendrán un penalizador de -2 a su armadura (subiéndola en caso de que uses el sistema de armadura negativa y bajándola en caso de que uses el sistema de armadura positiva). Los miembros humanoides de la Orden de las Cenizas, las arpías, los elfos negros, los bárbaros de Ungoloz y cualquier otro adversario de alineamiento caótico con el que se encuentren los personajes y al que atribuyas una inteligencia superior, pueden

elegir tener o no el mal de Silas cuando combatan contra los personajes. Sin embargo, aquellos seres que estimes que están dotados con una voluntad o inteligencia muy bajas, como los ogros, los trolls o los dracos, no pueden elegir y SIEMPRE estarán afectados por el mal de Silas.

En el caso de los no muertos, estos no se ven afectados en modo alguno por esta regla especial.

ENCUENTROS ALEATORIOS

Adjuntamos los siguientes encuentros aleatorios que podrás narrar a los personajes cuando la situación lo requiera (normalmente, cuando viajan de una localización a otra) o cuando creas que pueda ser oportuno dar a tus personajes un pequeño susto o desafío. Estos encuentros están numerados para que elijas al azar cuál les toca, pero si lo deseas, puedes elegir directamente el que más te guste.

1-Desertores. Tras la aparición de Silas y el ataque al castillo, algunos de los soldados de la guardia decidieron olvidarse de su deber y huir del lugar para salvar la vida. Los personajes se encontrarán a cinco de estos desertores aún vestidos con la armadura de la guardia mientras saquean una granja destruida de la que han obtenido unas 100 mo en riquezas. Las estadísticas de estos miserables son las mismas que las de los falsos soldados que encontrarás más adelante. La resolución de este conflicto debería reportarles al menos 500 PX. Según lo que los personajes decidan hacer (por ejemplo, repartirse el botín de los desertores y dejarles sin castigo), es posible que tengas que apuntar la decisión de cara a cambiar el alineamiento del grupo al final de la partida.

2-¡Arañas, arañas! Mientras los personajes recorren un sendero arbolado, les caen encima tres arañas gigantes muy hambrientas. Aunque las criaturas están en inferioridad, tienen a su favor el factor sorpresa, que los personajes pueden eliminar si tienen éxito en una tirada de SAB en el turno anterior a que las arañas les ataquen.

ARAÑA CANCREJO

CA: 7; DG: 2 (6 PG); Movimiento: 12 metros; Ataque: 1 picadura; Daño: 1d8+veneno; Salvación: Gue1; Moral: 7; Alineamiento: Neutral; Tesoro: 500 mo; PX: 25.

El veneno de esta araña infinge al infectado 1d6 de daño al día justo después de levantarse hasta que sea sanado del veneno.

Sobrevivir a esta letal emboscada otorgará 500 PX al grupo.

3-El regreso de Almacor. Durante el ataque al castillo Ermegar, la torre de guardia que hace las veces de cárcel provisional de la ciudad fue dañada por un disparo de catapulta, facilitando la huida de los allí retenidos. Estos forajidos escaparon de la ciudad y han dedicado sus últimas horas a pertrecharse y asaltar a los pocos viajeros y campesinos que escapan de la guerra. Los personajes darán con ellos durante uno de sus viajes entre localizaciones, cuando los bandidos están atracando a un grupo de viajeros que escapan de la guerra y tendrán que encargarse de ellos, al tiempo que evitan la muerte de los inocentes a los que están saqueando. Si en Pacto de cenizas los personajes arrestaron a Almacor, el bandido visirianí, será él quien comande a los truhanes de este enfrentamiento, volviendo a aparecer como enemigo recurrente.

BANDIDO

CA: 7 (armadura de cuero) o 6 (armadura de cuero y escudo); DG: 1 (4 PG); Movimiento: 10 metros; Ataque: 1 arma (espada corta/arco corto/pica ligera); Daño: por arma; Salvación: Gue1; Moral: 8 (7 si su líder es capturado o muerto); Alineamiento: Caótico; Tesoro: 100 mo; PX: 10.

ALMACOR

CA: 6 (armadura de cuero tachonado); DG: 2 (6 PG); Movimiento: 10 metros; Ataque: 1 arma (Espada corta/pica ligera/arco corto); Daño: por arma; Salvación: Lad2; Moral: 8; Alineamiento: Caótico; Tesoro: 250 mo; PX: 25.

Volver a encarcelar a estos criminales o eliminarlos definitivamente proporciona 750 PX para el grupo... lo mismo que si deciden ayudarles a «desplumar» a los viajeros, solo que en esta ocasión recibirán 200 mo de oro adicionales como premio.

4-La osa y su osezno. Los personajes se encuentran en su camino con una osa atrapada por una trampa de cepo con cadena y un osezno que corretea preocupado a su alrededor. Debido al miedo, la osa atacará a los que intenten ayudarle, a menos que alguno de los personajes tenga éxito en una tirada de CAR.

OSA

CA: 6 (armadura de cuero tachonado); DG: 4 (16 PG, pero actualmente tiene 12); Movimiento: 12 metros; Ataque: 2 zarzazos o mordedura; Daño: 1d4/1d4/1d6; Salvación: Gue2; Moral: 7; Alineamiento: Neutral; Tesoro: 1.100 mo (pieles); PX: 125.

Liberar a la osa sin hacerle daño les recompensará con 1.250 PX. Matar a la osa, solo su experiencia de combate, incluso aunque decidan hacerlo a distancia. Hacerse cargo del osezno (de buenas maneras, en caso de no conseguir calmar a su madre), les recompensará con 500 PX y un posible futuro compañero animal para Laurana, ya que es Exploradora.

5-La banda necrófaga. En un recodo del camino, los personajes encuentran a un grupo de viajeros que están siendo asesinados y devorados por cuatro necrófagos.

NECRÓFAGOS

CA: 6; DG: 2 (8); Movimiento: 9 metros; Ataque: Dos garras o mordedura; Daño: 1d4/1d4/1d4 + especial; Salvación: Gue2; Moral: 9; Alineamiento: caótico; Tesoro: 500 mo; PX: 25.

Alguien alcanzado por un necrófago debe realizar una tirada de salvación contra parálisis o quedará paralizado durante 2d4 asaltos.

Acabar con los necrófagos y salvar a los viajeros reportará al grupo 500 PX

6-El draco: Un draco hambriento sobrevuela a los personajes. Cinco minutos después, ataca desde el aire, cayendo en picado sobre los personajes.

CA: 5; DG: 4+2 (18); Movimiento: 12 metros, 15 en vuelo; Ataque: mordedura + especial; Daño: 1d10; Salvación: Gue4; Moral: 7; Alineamiento: Neutral; Tesoro: 1.100 mo; PX: 125.

Alguien alcanzado por la cola de un draco debe superar una tirada de salvación contra veneno o morirá en 1d6 asaltos.



CAPÍTULO 1 ~ BAJO UNA LUNA ENSANGRENTADA

Os encontráis en lo alto de una colina cercana a la Floresta del Draco, observando cómo el castillo Ermegar es bombardeado por los proyectiles de fuego de un ejército que parece haber surgido de la nada en el corazón del reino. La presencia de Silas, el astro sangriento que, según los magos de la corona, debería haber aparecido dentro de varias semanas, tiñe cada árbol, cada roca, cada colina y cada hoja que veis de un fuerte color carmesí. Cansados y desesperanzados, recordáis las palabras del conde Varos, indicando que las tres compañías de soldados de la Marca que habitualmente protegen el castillo están acantonadas lejos del mismo, defendiendo posiciones amenazadas previamente por bárbaros y monstruos que sin duda han servido de soñuelo para este terrible plan. El olor del humo llega veloz hasta vosotros y pronto comenzáis a ver cómo el fuego se apodera de granjas y poblados, anunciando los saqueos y ataques de un ejército invasor sobre la región.

Esta es, sin duda, una hora sombría para los personajes, especialmente para Laurana, cuyos padres siguen en el castillo, atrapados en el asedio. Llegados a este punto de la campaña, te recomendamos dar un respiro a los personajes para que puedan relacionarse con Laurana (los personajes son seres queridos suyos y hace cinco años que no la ven), hagan recuento de sus recursos y comiencen a planear sus próximos pasos. Mientras lo hacen, narrales cada cierto tiempo cómo hace su aparición un nuevo fuego en la zona, anunciando el saqueo de otra casa, pueblo, granero o molino y que poco a poco el humo va cubriendo toda la comarca que tanto aman.

Una vez que veas que los jugadores se han cansado de interpretar o que han terminado de planear sus próximos pasos, lee o parafrasea lo siguiente:

De repente, el aire que se encuentra frente a vosotros estalla en forma de un óvalo multicolor. De su interior veis surgir a un anciano vestido con una túnica azul y un sombrero picudo, que se apoya en un fuerte bastón de madera; un grueso cinturón lleno de pociones, pergaminos, un libro y varias bolsas de cuero ciñe su cintura; sobre sus hombros reposa una vieja capa de viaje raída por el tiempo y el uso. Su rostro, marcado por las arrugas y varias cicatrices de batalla, permanece serio, pero orlado por la resolución que dan el conocimiento y la experiencia. Cuando el portal del que ha surgido se cierra tras él, sus ojos azules os observan uno a uno con calma y luego se dirige a vosotros:

—Aciagas han sido las últimas horas para el reino, sin duda, pero aún las han sido más para vosotros, según creo. Debemos solucionar esto con presteza, guerreros del draco (o si los jugadores han elegido nombre para su grupo de personajes, dirá ese nombre). Mi nombre es Fistan, el mago (si Deran está presente, añadirá como bien puede deciros mi pupilo, ese de ahí) y en las décadas que llevo protegiendo esta región y a sus gentes desde mi laboratorio de la Llambría, nunca había visto algo como esto: un plan perfectamente oculto y coordinado que puede llevar a la ruina de Reino Bosque en unos pocos días... ¡Por la barba de Talandar que no lo permitiremos! Tenemos que detener esta conspiración de raíz. En los próximos días debo hablar con mucha gente, explorar un par de mazmorras y triturar unos cuantos monstruos, como en los viejos tiempos, los malos tiempos. Si Steinkel estuviera aquí, ¡cuánto se alegraría!

El mago hace una pausa, dominado por sus recuerdos del pasado.

—Pero ¡basta de divagar! No me conocéis, pero ahora sabéis que soy aliado del conde Varos. Como veis, esta región arde en los fuegos de la guerra y por lo que he visto con mis hechizos de adivinación, no es la única, así que no tengo tiempo para hablar con vosotros e intentar caeros bien. Mientras hablamos, Puerto Oeste, Robleda, Alameda, las Quebradas del Este, Eltauro... todo y todo lo que alguna vez fue próspero y rico en este reino, arde. ¡Debemos detener este abyecto plan y devolver el golpe!

El mago os señala con vigor.

—Puede que estéis cansados, desanimados y heridos, pero ¡debéis contraatacar! Vuestro hogar se quema pasto de las llamas, vuestros seres queridos están en peligro... Debéis reunir a los soldados. Algunos se encuentran en el Bosque de las Arañas y otros al este del castillo en dirección a Robleda, esperando a un enemigo que nunca llegará, desperdigados y retenidos en sus inútiles puestos con sucios ardides. Sin embargo, su coraje permanece intacto y están deseando volver al castillo para atacar por la espalda al ejército asediante. Necesitan que alguien que sabe la verdad haga caer la venda que ahora cubre sus ojos... o quizás prefiráis ir directamente a la fortaleza para intentar marcar la diferencia desde dentro. Sea cual sea vuestro plan, os puedo ayudar a salvar vuestro hogar. Os teleportaré a donde me pidáis con mi magia, pero rápido, ¡decidid de una vez qué queréis hacer! —dice mientras agita su bastón.

Permita que este giro en los acontecimientos replantea las ideas del grupo y que decidan libremente lo que deseen hacer. Dependiendo de lo que elijan, Fistan los teleportará a las cercanías de uno de los dos campamentos que los soldados de la Marca tienen en la región, o bien a las cercanías del castillo. Los capítulos que encontrarás a continuación cubren esas posibilidades y debes dirigirlos dependiendo de lo que los personajes escojan, independientemente de su orden numérico.

Si escogen cualquier otra alternativa que sea compatible con el espíritu del módulo, diríjela sin dudar. Sin embargo, si eligen algún camino absurdo como que Fistan les teletransporte a una playa para tomar el sol o a otro continente, el mago les mirará severamente y les ofrecerá la posibilidad de enviarlos a otro plano de existencia, uno sin gravedad en el que solo existe un vacío infinito poblado por arañas carnívoras invisibles e inmortales.

Una vez los jugadores se hayan decidido, Fistan asentirá con la cabeza, les entregará una poción de curación a cada uno y les regalará uno de sus famosos sacos de Fistan (ver página 139 del *Manual básico de Aventuras en la Marca del Este*). Después les dirigirá estas palabras:

—Ojalá hayáis elegido bien y vuestro camino os lleve a buen puerto. Si eso sucede y lográis liberar vuestro hogar, buscadme en Marvalar. Hacia allí me dirijo ahora, pues creo que la reina Vigdis está en peligro y mucho me temo que en parte es por nuestra culpa. Debo partir. Os contaré más si volvemos a vernos. ¡Ah! Una cosa más.

El mago rebuscará un rato entre sus ropas mientras jura entre dientes. Luego sacará un frasco de cristal con un extraño líquido transparente dentro.

—Debéis estar cansados, pero no podréis deteneros ahora ni en las siguientes horas. El castillo está bajo asedio y el reino os necesita en plena forma. Tomad, esto es guimar, un brebaje especial, un regalo de los elfos. Un sorbo de esto repondrá vuestras fuerzas como si hubierais dormido toda una noche e incluso despejará vuestra mente para que podáis recuperar vuestra magia en apenas unos minutos. No queda mucho, pero creo que de momento será suficiente. ¡Usadlo con sabiduría!

Dicho lo cual, el mago usará su magia y varios de los pergaminos que lleva en la cintura para teleportar a los héroes al lugar al que hayan decidido ir.

Sin embargo, el mago Fistan nunca llegará a la corte de Marvalar tal como quería, pues justo después de teleportar al último de los personajes, cuatro asesinos elfos negros surgirán del escondite en el que habían estado escuchando la conversación y, tras una breve y dura batalla, dejarán inconsciente al mago y se lo llevarán. Lo que harán con él es una historia que contaremos en otra ocasión. Volvamos con nuestros héroes.

A efectos de juego, el guimar funciona como una poción que produce el siguiente efecto: transcurridos los siguientes diez minutos, el que tome esta poción recibe los mismos beneficios que si hubiera dormido ocho horas de sueño reparador, incluyendo la posibilidad de recuperar sus espacios de conjuro perdidos (es decir, recupera los conjuros que ya hubiera gastado el día anterior, pero no podrá escoger otros nuevos). El frasco de Fistan contiene diez dosis de este bebedizo.

CAPÍTULO 2 ~ EL CAMPAMENTO DEL ESTE

Los personajes llegan hasta aquí tras superar el **Capítulo 3 - El campamento del norte** o mediante la ayuda de Fistan. La siguiente narración corresponde a esta última posibilidad, pero puedes usarla también para el primer supuesto obviando la primera frase.

La sensación de presión y náusea que sentís cuando atravesáis el portal del mago desaparece tan rápido como vino. Llegáis a un páramo situado al este de vuestro hogar, el cual podéis ver en dirección oeste, aún bajo asedio. El lugar en el que os encontráis está atravesado por el Camino de la Mantícora, que comunica la ciudad de Robleda con el castillo Ermegar. Esta zona está silenciosa y tranquila, libre del olor acre del humo y de las explosiones quedas que podíais escuchar en la lejanía desde donde os encontrabais antes de venir aquí. Lo único que alcanzáis a escuchar aquí es el distante croar de los batracios del páramo y el roce de una brisa fresca sobre vuestros rostros.

Un breve vistazo a su alrededor, hará que los personajes vean un pequeño fuego de campamento que arde a unas dos millas en dirección sureste. El resto del paisaje está formado por millas de vegetación, pantanos y marismas, además del omnipresente camino y la imponente figura del castillo Ermegar, que se alza al este, coronado por una columna de humo. Si por alguna razón los personajes deciden ir hacia el castillo, pasa directamente al **Capítulo 4 – La noche de la ira**. Si deciden internarse por las marismas, puedes narrarles uno de los encuentros aleatorios que adjuntamos con la aventura. Si deciden ir hacia el campamento, pasa al siguiente epígrafe.

EL PUESTO AVANZADO

Cuando estáis a unos cien metros del fuego de campamento que visteis al llegar a la zona, veis a unos cincuenta soldados de la Marca, todos ellos perfectamente uniformados y empuñando escudos y espadas adornados con el emblema de la calavera blanca del ejército de la Marca del Este. Estos soldados se encuentran durmiendo, de guardia o afilando sus armas. Muchos de ellos miran hacia la silueta del castillo, pero no dicen ni hacen nada. Sobre la hoguera podéis distinguir varios espetos, sobre los que se están cocinando varias piezas de caza menor, como conejos, liebres y perdices. El aroma de la carne y el suave fuego que la cocina os hace la boca agua y os invita a intentar obtener la primera comida decente desde que salisteis del castillo Ermegar.

Cuando los personajes se dejen ver o estén a menos de cincuenta metros de la torre de vigilancia, los soldados apostados en esta les darán el alto y les pedirán que se identifiquen. Cuando lo hagan, los soldados les rodearán y les escoltarán hasta su superior. Este se llama Gadiel Dijon, un noble alto y atractivo, de pelo rubio y ojos claros que fue armado caballero por el propio Varos Ermegar y destinado al ejército de la Marca del Este con el rango de capitán. En concreto, cuando fue armado se le entregó el mando de la compañía Mantícora, una de las que suelen estar acantonadas en el castillo. Tanto Sarkus como Laurana lo conocen, ya que él y su destacamen-

to normalmente están alojados en uno de los cuarteles del castillo Ermegar. Los personajes lo encontrarán al lado de la hoguera, comiendo con las manos una pata del conejo que está cocinándose en ella. Si Laurana y/o Sarkus están en el grupo, se darán cuenta de que, aunque el caballero les saluda, se comporta como si acabara de conocerles.

—Bienvenidos a mi puesto de avanzada, señores. No son muchas las comodidades que tenemos, pero se las ofrecemos igualmente. Más al sur, a unos dos kilómetros de aquí, hay un campamento mejor equipado donde se acantona el grueso de nuestras fuerzas, casi dos compañías de soldados. Quizás deseen ir allí y hablar con mi superior, ser Rolken.

Es muy posible que los personajes aborden inmediatamente el hecho que les ocupa: por qué el ejército se encuentra a varias millas del castillo que deben proteger y no hace nada contra el ejército invasor. Gadiel indicará que tenía órdenes de permanecer aquí pasara lo que pasara. Aun así, en cuanto Silas apareció de improviso en el cielo, envió a un mensajero al campamento principal pidiendo nuevas órdenes a sus superiores, pero este aún no ha vuelto. Dado que eso pasó hace ya unas horas, Gadiel piensa que algo ha podido sucederle al mensajero y por ello estaba a punto de dar la orden de levantar el puesto de avanzada e ir él mismo al campamento. Por supuesto, les ofrecerá la posibilidad de ir con él hasta allí.

¿Qué está pasando en realidad?

Como sin duda has podido imaginar, algo no huele bien en la historia de Gadiel, ya que un mensajero no tardaría horas en cubrir una distancia de unos pocos kilómetros y, además, ya debería haber reaccionado por sí mismo a su tardanza. A fin de comprender mejor lo que está a punto de suceder, vamos a explicar qué es lo que ha pasado anteriormente en el campamento y por qué la historia del caballero no cuadra.

Hace unas horas, justo cuando Silas comenzó a brillar con fuerza en el cielo, un grupo de unos doscientos ungolitas atacó el puesto de avanzada en el que ahora se encuentran los personajes. Durante la refriega, los cincuenta soldados que protegían el puesto, así como su capitán, el verdadero Gadiel Dijon, murieron a manos de los atacantes. Tras la masacre, el grueso de los atacantes se dirigió hacia el castillo Ermegar para reforzar el asalto, mientras que algunos se quedaron aquí, se vistieron con las ropas de los soldados de la Marca y se pusieron manos a la obra para cavar una fosa donde enterrar los cuerpos. Una vez terminado tan macabro cometido, uno de los capitanes de la orden que se quedó con los falsos soldados de la Marca. Como posee capacidades mágicas, se lanzó sobre sí mismo un conjuro de *cambio de aspecto* (ver recuadro anexo o *Manual avanzado de Aventuras en la Marca del Este*, página 109), asumiendo el aspecto de Gadiel. El siguiente paso del plan consistía en marchar hacia el campamento principal, mezclarse con los soldados gracias al embuste de las tropas falsas, matar a tantos como pudieran usando el factor sorpresa y huir lo más rápidamente posible sin acusar bajas. Sin embargo, este plan se ha visto alterado por la llegada de los personajes.

Aunque el primer impulso del falso Gadiel (un hombre llamado Marcus) fue lanzar a sus soldados contra los personajes y darles muerte, comprendió que su presencia reforzaría la mentira, ya que todos saben que estos aventureros estaban bajo las órdenes de Varos. Debido a ello ha decidido incluirlos en la treta, hacer que les acompañen hasta el campamento principal, facilitando aún más la entrada de sus falsos soldados en el mismo, y luego matarlos junto con el resto de marqueños.

Volvamos ahora con los personajes.

Si los jugadores sospechan que algo no cuadra en la historia de Gadiel o te piden realizar una inspección del puesto avanzado, pídeles que realicen tiradas de SAB. Por cada una de ellas puedes revelar una de las siguientes pistas a tu elección:

- Uno de los soldados cercanos tiene manchas de sangre en su uniforme y este le queda pequeño.
- Algunos de los soldados no van armados con las armas reglamentarias de los ejércitos de la Marca.
- En la zona este del puesto avanzado hay una amplia zona de tierra de un color diferente al resto, como si la hubieran removido hace poco. Cavar superficialmente aquí revela una fosa común llena de cuerpos de marqueños. Uno de ellos lleva una bolsa con una carta dirigida al conde Ermegar, en la cual un tal ser Rolken Vilar, capitán de la Marca del Este (los personajes reconocerán su nombre, pues es uno de los capitanes más veteranos y condecorados de Reino Bosque y comandante de la compañía Grifo de la Marca del Este), muestra su sorpresa, vergüenza e ira al ver el castillo Ermegar bajo asedio y solicita a lord Varos el permiso para regresar y defenderlo.
- Hay una flecha clavada en el tronco de un árbol cercano. Las plumas de su asta no corresponden con las que usan los marqueños.
- Si Laurana obtiene un éxito en la tirada de SAB: Recuerdas haber visto a Gadiel con tu padre en más de una ocasión. Era un hombre de gran refinamiento al hablar y, sobre todo, al comer. Además, siempre te trató con distinción y simpatía, pero ahora lo notas un poco más frío de lo habitual.
- Si Sarkus obtiene un éxito en la tirada de SAB: No conoces a todos los soldados de la Marca que sirven en el castillo Ermegar, pero sí conoces a la mayoría. Sin embargo, ninguno de los presentes te resulta familiar y tampoco responden a tus saludos.

CAMBIO DE ASPECTO

Alcance: Personal

Duración 1d4 Horas + 1 asalto / nivel

Mediante este conjuro, el mago puede alterar su aspecto en forma y apariencia. La ropa y el equipo que el lanzador lleve consigo en ese momento también resultan afectados por el hechizo.

El cambio está limitado al 50% del tamaño del lanzador, y se puede transformar en cualquier criatura bípeda que haya visto en persona al menos una vez. Esta transformación no concede las características de la nueva forma adoptada y se mantiene la CA y las tiradas de ataque y salvación originales. Además, si la criatura no tiene manos, el mago no podrá lanzar hechizos al no poder ejecutar con ellas los movimientos necesarios para desencadenar la magia. Las únicas cualidades físicas de la criatura elegida de las que el mago se puede beneficiar, además de su aspecto, son las alas (que le permitirían volar a la mitad del movimiento de la criatura) y las branquias (que le permitirían respirar bajo el agua).

El lanzador puede elegir terminar el conjuro y volver a su aspecto original en cualquier momento.

Si los personajes hilan las pistas, se darán cuenta de que algo muy oscuro está sucediendo en este puesto avanzado. Si deciden encararse con «Gadiel» y exigir explicaciones, este revelará su verdadera identidad y los apresará gracias a su superioridad numérica. Si esto sucede, los llevará consigo al campamento principal y los esconderá en un lugar cercano, con el objetivo de usarlos como rehenes o posibles peones en caso de que el ataque sorpresa salga mal y necesite una moneda de cambio para escapar con vida. En el caso de que los personajes no quieran dejarse apresar y luchen, permítenselo, pero morirán en la refriega. Una proporción de entre diez y doce atacantes por cada aventurero no es algo que puedan manejar.

Por si los necesitas, los perfiles de los soldados del campamento y del falso Gadiel son los siguientes:

MARCUS

CA: 9 (cota de mallas y escudo ilusorios); DG: 4 (12 PG); Movimiento: 10 metros; Ataque: 1 arma (daga); Daño: Por arma; Salvación: Mag4; Moral: 9; Alineamiento: Caótico; Tesoro: 600 mo; PX: 125.

Conjuros preparados: nivel 1- *Proyectil mágico, escudo*; nivel 2- *Invisibilidad, cambio de aspecto* (gastado).

FALSOS SOLDADOS

CA: 7 (cuero); DG: 1 (4 PG); Movimiento: 10 metros; Ataque: 1 arma (cualquiera del reglamento); Daño: Por arma; Salvación: Gue1; Moral: 7; Alineamiento: Caótico; Tesoro: 100 mo; PX: 15.

En caso de que los personajes se den cuenta del engaño, pero no hagan saltar la trampa, o no se den cuenta en absoluto, acompañarán a Gadiel al campamento. Darse cuenta del engaño, tanto si enfrentan al falso caballero como si no, reportará al grupo 2.000 PX.

EL CAMPAMENTO

Tras algo más de media hora de camino a pie desde el puesto avanzado, llegáis hasta lo alto de una loma desde la que vislumbráis un pequeño valle cubierto por bosques y un campamento de guerra eficientemente construido en su parte más defendible. Aun desde la lejanía, veis brillar el color rojizo de Silas sobre los yelmos de los soldados que hacen guardia en el perímetro del campamento y el aleteo de los estandartes que se mecen al viento. Por la cantidad de banderas y la amplitud del fuerte, creéis que debe haber casi doscientos hombres acantonados aquí.

Cuando la comitiva de Gadiel se esté acercando al lugar, este ordenará el alto a unos metros del mismo. Si el falso caballero apresó a los personajes, ordenará a dos de sus hombres que se internen con ellos en un bosque cercano y los custodien, a la espera de nuevas órdenes. Al poco se acercan un par de jinetes de la Marca del Este, armados con lanzas de caballería y escudos con la característica calavera blanca de su ejército, acompañados por un oficial, un hombre con el pelo canoso y un ojo cubierto por un parche que levantará la mano cuando vea a la comitiva. Los personajes reconocerán al hombre como ser Rolken Vilar, el capitán más veterano de las tres compañías de la Marca a las órdenes de Varos. Tras un breve saludo entre oficiales, Rolken pedirá un informe de situación a Gadiel, el cual indicará simplemente un lacónico «*sin novedad*». Si Sarkus está presente, Rolken le ofrecerá la mano y un saludo amistoso, pues lo conoce de su vida en el castillo Ermegar; luego pasará a Laurana, cuya presencia le alegrará y asombrará profundamente, pues sabe de su secuestro y desea saber más sobre cómo escapó del mismo. Despues se presen-

tará al resto de personajes y pedirá que todos, incluidos los soldados del puesto avanzado, le acompañen.

Mientras se acercan al campamento, dependiendo lo que hayan descubierto previamente, o de lo que decidan hacer con este descubrimiento, esta escena cambiará sustancialmente:

- Si los personajes han llegado hasta aquí en libertad y además se han dado cuenta del engaño, es muy posible que se acerquen a Rolken e intenten dar la voz de alarma en este instante, tachando a Gadiel de impostor y espía. Sin embargo, esto no hará que Rolken les crea de inmediato, ya que dicha acusación le parecerá fuera de lugar. Al fin y al cabo, Gadiel y sus hombres no parecen ser lo que los aventureros indican. Para hacer que el viejo capitán reaccione, necesitarán tener éxito en una tirada de CAR con un penalizador de -6. Este penalizador se reducirá en un punto por cada pista encontrada en el campamento que le sea revelada y probada a Rolken (por ejemplo, enseñarle el astil de flecha, quitarle el yelmo a un soldado para revelar un rostro desconocido o cualquier otro hecho que pruebe las pistas que tienen). Dicho penalizador se verá reducido en un punto adicional si Laurana y/o Sarkus se encuentran entre los aventureros, ya que Rolken los conoce del castillo Ermegar. Esta tirada no será necesaria si los personajes logran quitarle el «disfraz» a Marcus de alguna manera (disipando el hechizo de *cambio de aspecto* de alguna manera o atacándole para hacer ver que la armadura no detiene ningún golpe, por ejemplo).

Tanto si tienen éxito en la tirada (solo pueden hacer una) como si desenmascaran a Marcus, Rolken mantendrá la calma.

—*Sandeceas, eso no prueba nada* —dirá, pero guiñará su único ojo a alguno de los personajes cuando Marcus no le vea.

En cuanto toda la comitiva se encuentre al borde del campamento, Rolken mandará a sus escoltas hacer sonar un cuerno de guerra para alertar a todos los soldados mientras insta a los personajes a huir a toda velocidad hacia el mismo o a unirse a él «en este sucio combate contra estas engañosas sabandijas» (pasa al epígrafe La escaramuza). Si Rolken no les cree o nunca se dieron cuenta del engaño, este tendrá efecto (pasa al epígrafe La carnicería).

- Si los personajes han sido apresados, estarán atados de manos, amordazados y acuclillados en las cercanías de un bosque cercano, a merced de los dos soldados que Gadiel envió con ellos. Estos soldados no son especialmente ingeniosos y están más pendientes de ver saltar la trampa de su líder contra los marqueños que de custodiar a los prisioneros. Debido a ello, estos tendrán la oportunidad de zafarse de ellos con el plan que logren discurrir. Si intentan liberarse de las ataduras, por ejemplo, necesitarán una tirada de salvación exitosa contra parálisis; si atacan a los soldados cuando estos están mirando hacia el campamento, podrán realizar un ataque sin armas sin penalizador debido al despiste de sus captores; y, por supuesto, como no tienen atados los pies, siempre pueden echar a correr hacia Rolken en un momento de descuido. Cualquier idea de escape es buena con tal de que surta efecto. Si logran escapar, premiales con 1.000 PX y pasa al epígrafe La escaramuza. Si no lo consiguen, pasa a **La carnicería**.

LA ESCARAMUZA

Si los personajes han dado la alarma de alguna manera, Rolken atacará a los falsos soldados de Marcus y si los personajes quieren, podrán involucrarse en el combate que está por llegar (si deciden hacerlo, prémiales con 1.000 PX, independientemente del resultado).

En cuanto el rugido del cuerno de guerra deja de sonar, el campamento parece estallar a vuestro alrededor. Las órdenes de los soldados se mezclan con el metálico crepitar de las armas al salir de sus fundas y el tintineo de las armaduras en movimiento; un instante después, os veis flanqueados por los soldados de la marca que se hallaban más próximos al campamento y que miran con expectación a los sorprendidos soldados falsos a los que acabáis de desenmascarar. Estos aún no han tenido ni el tiempo ni el ánimo de reaccionar, y miran ansiosos a su capitán Este, el falso caballero Marcus, les ordena cargar, confiando en desbaratar nuestras débiles filas antes de que las fuerzas del campamento puedan llegar a formarse por completo y puedan aplastarles. Debéis ganar el tiempo necesario para que dicho contrataque se produzca.

Aunque el ejército acantonado en el campamento es muy superior al de Marcus, lo cierto es que no estaba preparado para entrar en liza y necesitará tiempo para organizarse lo suficientemente bien como para vencer al atacante. Ese tiempo es el que los personajes y los primeros soldados que han formado junto a ellos deben conseguir.

Lo que sigue es una violenta escaramuza en la que los personajes deberán sobrevivir a una sucia y dura pelea que tendrá el siguiente desarrollo:

- En el primer asalto de combate, las filas de soldados de la Marca no están del todo organizadas, pero las del enemigo sí. Su líder ordenará una carga frontal mientras sus arqueros disparan a las líneas a medio formar de los personajes. En este asalto, cada personaje será atacado por dos arqueros (usa el perfil de los soldados falsos que indicábamos anteriormente para estos ANJs). Aquellos que tengan escudo pueden usarlo para aumentar su defensa en 2 puntos, ya que se trata de un ataque a distancia del que podrán cubrirse, pues verán venir las flechas. Por supuesto, los personajes pueden responder al ataque con el suyo propio, pero en ese caso no disfrutarán del bonificador del escudo en caso de tenerlo.
- En el segundo asalto de combate, cada personaje recibirá la carga de uno de los soldados y se enzarzará en combate con él (haz las tiradas de iniciativa pertinentes y dirige el encuentro como si de un combate normal se tratase). Los turnos subsiguientes serán iguales que este excepto que no recibirán ninguna carga, ya que ambos grupos están trabados en combate.
- En el cuarto asalto, los combatientes marqueños se verán reforzados por la llegada de más de los suyos. Llegados a este punto, Marcus, sabedor de que la balanza de la batalla empieza a inclinarse en su contra, ordenará a sus soldados que centren sus esfuerzos en matar a Rolken con el fin de quebrar la moral enemiga. En este turno y los siguientes, el mago lanzará sus hechizos sobre el capitán de la Marca y este sufrirá cuatro ataques por turno. Si muere en algún momento, deberás realizar un chequeo de moral con un valor de 9. Si el resultado es un fallo, las filas del ejército marqués se romperán. Si esto sucede pasa al epígrafe **La carnicería**. Si el resultado es un éxito, el ejército de la Marca seguirá combatiendo aun sin capitán (y será un buen momento para que uno de los personajes tome las riendas).
- Si la batalla llega al sexto asalto, los marqueños habrán conseguido formar filas y hacer valer su superioridad numérica, aplastando finalmente a sus oponentes. Recomendamos que, si es posible, Marcus escape de la escaramuza

para así presentarlo como enemigo recurrente de los personajes en el futuro. A efectos de comprobar el número de muertos en las filas de los marqueños durante estos asaltos de combate, tira 2d10. Ese será su número de bajas.

Además de lo indicado anteriormente, en la pelea pueden darse otras circunstancias que pasamos a indicar:

- Si algún personaje cae durante la misma, los soldados lo arrastrarán fuera de la primera línea para que no sean pisoteados o rematados por el ejército enemigo.
- Si los personajes indican que quieren fijar sus ataques en Marcus, permítéselo sin problemas, sobre todo a quien vaya a atacar a distancia. Si alguno de los personajes que combate cuerpo a cuerpo quiere llegar hasta él, tardará dos asaltos en hacerlo y recibirá dos ataques por turno en vez del ataque único habitual, representando así que se está internando dentro de las líneas enemigas. Si en algún momento Marcus muere, deberás realizar un chequeo de moral con un valor de 7. Si el resultado es un fallo, los atacantes perderán el valor y sus filas se romperán, dando por concluido el combate a favor de los soldados de la Marca. Si el resultado es un éxito, el combate continuará con normalidad.

Por supuesto pueden darse otras posibilidades durante la liza, pero son tan numerosas que se deja su resolución en manos del narrador.

Ganar esta escaramuza recompensará a los personajes con 5.000 PX. Si pierden, recibirán 2.500 PX.

ROLKEN

CA: 3 (armadura de bandas y escudo); DG: 4 (18 PG); Movimiento: 10 metros; Ataque: 1 arma (espada larga+1); Daño: Por arma; Salvación: Gue4; Moral: 10; Alineamiento: Legal.

SOLDADO DE LA MARCA

CA: 7 (cuero); DG: 1 (5 PG); Movimiento: 10 metros; Ataque: 1 arma (espada larga, espada corta, lanza, arco corto, jabalina, ballesta ligera, escudo, a elegir); Daño: Por arma; Salvación: Gue1; Moral: 9; Alineamiento: Legal.

LA CARNICERÍA

Si las filas de los marqueños se rompen, Marcus y los suyos matarán a 10D10 soldados de la Marca durante la huida de estos. Luego prenderán fuego a las tiendas y material bélico del campamento y se marcharán hacia el castillo Ermegar para reforzar a las tropas asediadas que allí se encuentran.

El número de bajas será el mismo si simplemente los falsos soldados llegan al campamento sin ser descubiertos, ya que, a una orden de su líder, atacarán a traición a los soldados de la Marca y a Rolken (que también resultará muerto).

En cualquiera de estos dos desenlaces, los personajes serán torturados por Marcus (cada uno recibirá 2d4 de daño) y abandonados en la zona en la que se encuentren (bien en el campamento tras presentar batalla, bien en la zona en la que están confinados por los dos soldados), ya que Marcus no les considerará una amenaza y dado que no forma parte de la Orden de las Cenizas no tiene ni idea del valor que Laurana tiene para la secta.

TRAS LA PELEA

Después de que se produzcan estos posibles desenlaces, los soldados de la Marca que queden se reagruparán, con más o menos moral dependiendo de si ganaron la batalla o fueron asesinados sin piedad al perder esta o al ser tomados por sorpresa. En cualquiera de los casos, los soldados que queden (y Rolken si

ha sobrevivido), hablarán con los personajes, indicándoles que fueron destinados aquí por el propio barón Ermegar y al no recibir una orden que revocase este mandato, se quedaron aquí esperando a una supuesta fuerza ungolita. Cuando hace unas horas Silas comenzó a brillar en el cielo y vieron el castillo bajo ataque, enviaron mensajeros al mismo para pedir instrucciones, pero estas nunca llegaron (los mensajeros y la fuerza del puesto de avanzada habían sido asesinados por Marcus y sus soldados). Poco después de la aparición de Silas, también vieron extraños resplandores, como relámpagos y fuego, que provenían de la zona norte del condado, donde Varos Ermegar destinó a la otra compañía de soldados de la Marca, con el fin de detener un supuesto ataque proveniente del Bosque de las Arañas.

Tras explicarse, lo que quede de las dos compañías seguirán las órdenes de los personajes, sean cuales sean estas. Además, puesto que al menos ha muerto uno de los capitanes que lideraba a una de estas compañías (Gadiel), los soldados ofrecerán, bien a Sarkus bien a Laurana, la posibilidad de liderarlos en lo que quede de guerra o al menos mientras dure el asedio, pasando a formar parte sumaria del ejército de la Marca del Este. Si han muerto los dos capitanes (Gadiel y Rolken), los soldados ofrecerán a ambos personajes la posibilidad de capitaneárlas. Si alguno de ellos ya es capitán (por el encuentro del campamento norte que se detalla a continuación) y se necesitan dos capitanes, los soldados ofrecerán el puesto a aquel AJ que haya tenido un mejor rendimiento en combate y que no sea lanzador de conjuros. Si alguno de los personajes acepta, asumirá el mando de los hombres que quedan (si hay dos capitanes, las tropas se dividirán en dos con el mismo número de integrantes), se le asignará un caballo (la compañía tiene diez en total), una espada larga +1, dos estandartes (uno con el emblema de su compañía, un grifo dorado sobre fondo blanco o una mantícora roja sobre fondo negro, según el regimiento, y otro con la calavera blanca sobre fondo negro de la Marca) y un yelmo con penacho de crin de caballo que le identifica ante sus hombres como capitán. Si se convierten en capitanes habiendo perdido la escaramuza, solo dispondrán del caballo, ya que el resto del equipo ha sido quemado o desvalijado por los falsos soldados de Marcus. Acepta cualquier petición que hagan los personajes respecto a su nuevo mando, siempre que sea comprensible y posible. Aquellos personajes que decidan convertirse en capitanes, recibirán 1.500 PX adicionales, no divisibles con el resto del grupo.

Después de finalizar este capítulo, es muy posible que los personajes decidan ir al castillo o intentar contactar con la otra compañía de soldados. Si van hacia el castillo, pasa al **Capítulo 4 - La noche de la ira**; si por el contrario deciden ir hacia el norte y contactar con los otros soldados, pasa al **Capítulo 3 - El campamento del norte**. Si toman este último camino, Rolken (o sus hombres si este ha muerto), les recordarán que el tiempo apremia y que, para llegar hasta la compañía perdida, deberían tomar unos caballos e ir hasta allí lo más rápidamente posible, ya que desplazar a los soldados a pie hasta el lugar en cuestión llevaría horas, unas horas que no tienen debido al asedio en marcha. Aun así, sigue siendo una sugerencia. Si los personajes quieren ir hasta la zona con todos sus soldados, son libres de hacerlo (pero traerá consecuencias durante el asedio, como luego veremos).

CAPÍTULO 3 ~ EL CAMPAMENTO DEL NORTE

Los personajes llegan hasta aquí tras superar el **Capítulo 2 - El campamento del este** o a través de los hechizos de te-

Nota para el narrador: En el Gazetteer de Aventuras en la Marca del Este puedes encontrar toda la información sobre la organización militar de los ejércitos de la Marca (ver página 12). No obstante, hemos querido hacer este breve apunte para facilitarte el trabajo a la hora de entender el encuentro que acabas de leer.

La Marca posee dos ejércitos: el de la Marca del Oeste y la del Este. Ambos dividen sus efectivos en varios rangos, al igual que cualquier otro ejército, pero para este encuentro, solo necesitas saber que se llama compañía a cada bloque de cien soldados y que cada una está dirigida por un capitán (o centurión, si prefieres usar la nomenclatura antigua de la Marca) que normalmente es un soldado veterano o caballero (de clase guerrero, paladín o explorador, normalmente) cuyo nivel oscila entre el 3 y el 5. En tiempos de guerra, cuando un centurión muere, los soldados de la compañía pueden elegir libremente a otro para que los lidere, normalmente uno de los suyos o alguien que esté íntimamente ligado a los intereses del reino, como un noble o un aventurero de probado valor.

letransporte de Fistan. La siguiente narración corresponde a esta última posibilidad, pero puedes usarla también para el primer supuesto obviando la primera frase.

Tras ser hechizados por el mago, sentís una sensación de presión y ligereza, como si vuestro ser se deshilachase durante un segundo para volver a unirse un instante después. Tras el viaje, os encontráis varias millas al norte de vuestro hogar, el cual veis al sur, ardiendo bajo los fuegos de la guerra y el asedio que soporta desde que Silas comenzó a brillar en el cielo. A unos trescientos metros al norte de vuestra posición, distinguís las siluetas de una veintena de tiendas de campaña y varios estandartes de guerra adornados con el fondo negro y la calavera blanca del ejército de la Marca del Este, y un par de ellos más con el dibujo de una quimera plateada sobre fondo azul. Un poco más al norte y al este veis un monolito de roca negra. Más al norte veis las lindes del ominoso Bosque de las Arañas, un lugar terrible del que se dice que nadie que entra vuelve a salir.

Si Sarkus está en el grupo, sabrá que los estandartes de la criatura mitológica pertenecen a la compañía Quimera, una de las tres compañías acantonadas normalmente en el castillo, dirigida por la capitana Gera.

Un vistazo a la zona de las tiendas de campaña la identifica como el campamento de la compañía de la Marca que Varos Ermegar destacó aquí ante la advertencia de que una fuerza de ataque estaba a punto de emergir de la espesura del bosque. La tierra del campamento está muy apelmazada y pisoteada, como si hubiera habido mucho movimiento en las últimas horas. Una tirada exitosa de SAB identifica los juegos de pisadas como de un combate reciente; una tirada exitosa de Rastrear indica este dato y, además, que las pisadas son de humanos mezcladas con las de seres con pezuñas, otras de pies ligeros y más pequeños que los humanos y de criaturas de muchas y afiladas patas.

Además, e independientemente del éxito obtenido en estas tiradas, el grupo encuentra zonas del campamento manchadas de sangre y huellas de arrastre que llevan hasta el extraño monolito.

EL MONOLITO

La estructura a la que se están acercando los personajes es conocido como Menhir de los Ancestros (ver Gazetteer, página 23), cuya procedencia y utilidad siempre ha sido un misterio para los marqueños. En esta aventura descubriremos que el menhir marca la posición de una cámara secreta de piedra que se encuentra enterrada bajo la colina en la que se alza. Dicha sala fue construida por los elfos negros de Xorandor y en ella se encuentra un portal que conduce las profundidades de la



tierra, donde viven estos odiados seres. La cámara se construyó en eras pretéritas y se hizo con la idea de servir como punto de inicio de un posible ataque de los elfos negros a las razas de superficie, ya fuese para librarse una guerra u obtener esclavos para su retorcida civilización. Los hombres de ese pasado remoto construyeron el monolito y lo llenaron de escrituras y runas de advertencia, indicando lo peligroso que era acercarse a esta colina de la que siempre surgía el peligro y desaparecía la gente, pero el tiempo y la lluvia han borrado estas advertencias y con el paso de los siglos la razón de su construcción se perdió.

Hablando más concretamente de lo que ha sucedido en el campamento norte hace escasas horas, poco antes de que Silas comenzase a brillar en el cielo, un grupo de veinte elfos oscuros y unos cincuenta esclavos combatientes surgieron del interior de la colina y atacaron por sorpresa el campamento de la compañía Quimera. La magia de oscuridad de los elfos oscuros unida a su maestría con las armas y la fuerza bruta de sus esclavos hizo fácil que la confusión se extendiera rápidamente entre las filas de los marqueños. Estos, al no estar acostumbrados a luchar aislados en medio de la oscuridad mágica y privados de su habitual orden de batalla, sucumbieron al miedo y al desorden al cabo de casi media hora luchando a ciegas. Tras la pelea, los soldados fueron hechos prisioneros en su mayoría, incluyendo a Gera Margon, la capitana que lideraba a esta compañía, y conducidos al interior de la colina. Aquí los elfos oscuros y sus esclavos están a punto de abrir de nuevo el portal para llevárselos a sus prisioneros a las profundidades del mundo.

CERCANÍAS DEL MONOLITO

El monolito al que os estáis acercando tiene planta cuadrada, unos cuatro metros de alto y está tallado en una extraña piedra negra. En su cara sur podéis apreciar la representación de un delicado rostro humanoide dotado de una expresión serena y ojos cerrados, el resto de lados están exentos de decoración. Las cercanías del monolito no poseen hierba ni zona arbolada, como si la vegetación hubiese de este lugar, y la tierra tiene un color negruzco, como el que deja el fuego tras extinguirse un incendio. Cuando llegáis a las cercanías del monumento, distinguís la hoja entreabierta de una pequeña entrada secreta que sin duda no habrás podido ver nunca de encontrarse cerrada. La zona exterior está camuflada con rocas, vegetación y material rocoso de la propia colina; el interior está hecho de mampostería de piedra. Haciendo guardia ante ella, veis a un

gnoll armado con una alabarda al tiempo que veis cómo otro introduce a un grupo de cuatro soldados de la Marca en el interior de la colina.

El gnoll en cuestión forma parte de los soldados esclavos que los elfos oscuros han traído consigo a la superficie y su perfil es el siguiente:

CA: 5; DG: 2 (8 PG); Movimiento: 9 metros; Ataque: 1 arma; Daño: Por arma+1; Salvación: Gue2; Moral: 8; Alineamiento: Caótico; Tesoro: 250 mo; PX: 20.

Si los personajes le atacan, este se enfrentará a ellos hasta que esté herido, momento en que se dará la vuelta e intentará huir al interior de la colina para avisar a sus amos y compañeros de la presencia de los personajes. Librarse del gnoll sin que este dé la alarma otorgará 750 PX al grupo. Si deciden no atacarle y esperar, tras un par de minutos más de vigilancia ante la puerta del monolito, la cerrará y se reunirá con sus amos en la cámara interna de la colina. Si esto sucede, los personajes tendrán que encontrar de nuevo la puerta disimulada (algo que conseguirán con una tirada exitosa de SAB con un bonificador +2, ya que ahora saben dónde está) y forzar la intrincada cerradura que la mantiene cerrada (tirada exitosa de Abrir Cerraduras o golpear la cerradura hasta romperla, lo cual generará ruido que traerá consecuencias más adelante).

EL INTERIOR DE LA COLINA

Ante vosotros se encuentra un largo pasillo de piedra de apenas un metro setenta de alto por uno de ancho, que desciende lentamente hacia las profundidades de la colina. De vez en cuando oís un ligero retumbar que parece provenir de lo que sea que os espera más adelante y el tintineo metálico de soldados con armadura en movimiento.

Este largo pasillo de unos veinte metros de largo desciende una altura de unos cinco metros de tierra en un ángulo pronunciado y conduce hasta la sala del portal. El pasillo en cuestión no posee trampas, aunque sí peligros, ya que justo al final del mismo, creciendo a la altura de los pies, se halla un chillón (ver página 155 del Manual básico de Aventuras en la Marca del Este), cultivado por los elfos oscuros en ese lugar para que les advierta de posibles intrusos. Si el chillón no es descubierto por los personajes a tiempo, empezará a «chillar», produciéndose el mismo efecto de

alarma que está indicado en el manual de juego (excepto que no vendrá ningún monstruo errante a averiguar qué pasa) y lo que sucederá en la sala del portal cambiará radicalmente.

LA SALA DEL PORTAL

Esta espaciosa sala de forma semiesférica mide treinta metros de diámetro y diez de alto en su parte más elevada. Numerosos hongos y líquenes fosforescentes crecen en la superficie de la piedra en la que está construida, iluminando la habitación con una tenue luz de colores azulados y verdosos. En el centro de la estancia se alza una escultura de unos tres metros de alto que representa a dos elfos oscuros entrelazando sus cuerpos en un exótico baile. Su movimiento deja vacío el centro de la escultura, donde brilla un fluctuante portal mágico. En su superficie podéis apreciar el siniestro perfil de una ciudad subterránea, dotada de altas y afiladas estructuras que os recuerdan a patas de araña. Delante del portal hacen guardia dos elfos oscuros armados con unas extrañas espadas de un color azulado que gritan órdenes a los que parecen ser sus sirvientes, una amalgama de criaturas de la superficie que prestan atención a todas las órdenes de sus amos. Gnolls, orcos, tragos, enanos y hasta hombres lagarto forman parte de tan variopinto grupo, cuyo único elemento en común es un extraño collar que llevan al cuello. Alineados en el centro de la sala y atados con sogas en grupos de cuatro, veis lo que queda de la compañía de soldados de la Marca, flanqueados por los sirvientes de los elfos oscuros, que los obligan a entrar en el portal, donde sin duda les espera un destino parecido al de ellos mismos. Al lado del portal, apilados sin ningún miramiento, se encuentran los cuerpos de los soldados muertos durante la refriega; un enjambre de moscas zumba sobre ellos, alimentándose de la carne. Al otro lado se amontonan las armas de toda la compañía, colocadas sin cuidado en el suelo de piedra.

En la sala hay un total de ochenta soldados de la Marca, divididos y atados en grupos de cuatro, para un total de veinte grupos. Cada dos grupos hay un sirviente de los elfos oscuros haciendo guardia y vigilando la marcha de los soldados hacia el portal (es decir, un total de diez). La posición de estos guardias se intercala de lado a lado de la fila, de manera que, si contamos el número de sirvientes por lado, hay dos por cada cuatro grupos (es decir, cinco por cada lado de la fila). Los elfos oscuros controlan el acceso al portal e introducen a un nuevo grupo de cuatro soldados cada tres asaltos (unos treinta segundos), incluyendo al guardia pertinente cada dos grupos. Esto quiere decir que si los personajes tienen pensado intervenir, cuanto más tarden en hacerlo, menos soldados les quedarán por salvar. Por otro lado, cuantos más grupos dejen pasar, tendrán que enfrentarse a menos guardias, ya que cada dos grupos, uno de estos se desvanecerá dentro del portal.

Una vez planteada la situación, es muy posible que los personajes deliberen sobre cómo afrontarla. Cuando estén trazando sus planes, deberías ir contando el tiempo y anotando cuántos grupos son introducidos en el portal mientras hablan. Si ves que tardan mucho, recuérdales que, mientras hablan, más soldados de la Marca desaparecen de Reino Bosque para no volver jamás.

Una vez trazados los planes, tendrán que ponerlos en acción. Aunque es difícil anticipar lo que harán los personajes para ayudar a los soldados, vamos a darte una serie de claves que te ayudarán a dirigir el encuentro:

- Aunque no van armados, los soldados cautivos llevan puestas las armaduras (sus captores tienen prisa por llevarlos a Xorandor y no los han hecho desprenderse de ellas).
- Los marqueños están atados con sogas. Cortarlas y liberar a un grupo completo lleva un asalto de combate por grupo.
- Los elfos oscuros no intervendrán en un eventual combate que se pueda producir. En vez de ello, ordenarán a sus sirvientes que ataquen a los intrusos, mientras ellos

aceleran la entrada de los reclusos a un grupo cada dos asaltos. Si en algún momento la cosa se pone fea para sus guardias o ellos mismos, los elfos oscuros cruzarán el portal y un asalto después, este se disipará.

- Los guardias solo atacarán si se lo ordenan sus amos, y lo harán en el orden que se les diga (a efectos de juego, tú decides cómo actúan, ya sea lanzando a todos contra los aventureros, solo los de un lado de la fila, flanqueándolos, etc.).
- Si los personajes preguntan por el capitán que dirige a estos soldados, describe a Gera, una mujer alta y desgarbada que se encuentra en el cuarto grupo empezando por atrás. A pesar de las heridas, los golpes y las magulladuras recibidas, sigue manteniendo la cabeza alta, orgullosa, entre sus soldados. Si los AJs actúan dentro de la sala, Gera será la primera en atacar a los soldados de los elfos oscuros, aunque sea empujándolos con el hombro, y arengará a sus hombres para que resistan y luchen.
- Si en algún momento algunos de los soldados de la Marca son liberados, se enfrentarán a los guardias a puñetazos y harán lo posible por proteger a su capitán y a los personajes. Si estas tareas están cubiertas, los soldados intentarán abrirse paso hasta las armas, liberar a más de los suyos y aprestarse para un combate justo. Puedes usar las mismas estadísticas que indicamos anteriormente para el capitán Rolken y sus hombres para los soldados y su capitán, excepto que Gera y los suyos no llevan armas ni escudos inicialmente.
- Si los personajes y marqueños matan al menos a seis de los guardias, o liberan a un total de diez grupos de soldados, los elfos oscuros huirán de la zona, tal como indicábamos anteriormente; aunque esta huida puede producirse antes si lo crees necesario, dependiendo de lo que hagan los personajes.

Si se ha dado **la alarma**, ya sea por efecto del chillón o por el gnoll de la entrada, esta escena cambiará un poco:

- Los elfos oscuros introducirán a un grupo cada dos asaltos desde el mismo momento en que los personajes lleguen a la zona.
- Los guardias tendrán las armas prestas y estarán organizados en dos grupos de combate de cinco miembros cada uno. Uno de los grupos se echará encima de los personajes en el primer asalto de combate y el otro irá sustituyendo a sus camaradas a medida que estos caigan. Dado que no saben que los personajes están solos, la idea de los elfos oscuros es entretenér a los personajes y a todos los marqueños que vengan a salvar a los suyos mientras ellos meten a los cautivos en el portal.

ELFOS OSCUROS ESCLAVISTAS

CA: 4 (cuero tachonado +2 de la infraoscuridad; se hace polvo si lo toca una luz más fuerte que una antorcha); DG: 4 (12 PG); Movimiento: 10 metros; Ataque: 1 arma (dos dagas); Daño: Por arma+2; Salvación: Gue4; Moral: 10; Alineamiento: Caótico; Tesoro: 750 mo; PX: 150.

GUARDIAS

CA: 6 (cuero+1); DG: 2 (8 PG); Movimiento: 10 metros; Ataque: 1 arma (cualquiera del reglamento); Daño: Por arma; Salvación: Gue2; Moral: 7; Alineamiento: Caótico; Tesoro: 250 mo; PX: 20.

Sea como fuere, salvar al menos a cincuenta soldados de la Marca supondrá una recompensa de 2.000 PX, otros 1.000 si consiguen salvar al menos a sesenta y cuatro soldados y 2.000 extra si rescatan a Gera con vida.

Tras la pelea, Gera (o sus soldados si esta ha muerto), les contarán a los personajes lo sucedido en el campamento. Tras so-

meter a la compañía, la mayor parte de las fuerzas de los elfos oscuros y sus sirvientes se encaminaron hacia el sur, hacia el castillo Ermegar, mientras una pequeña fuerza les llevó hasta las profundidades de la colina, donde ha tenido lugar la escena que ya conocen. Si Gera ha muerto, los soldados propondrán a uno de los personajes como su nuevo capitán, empezando por Laurana, luego por Sarkus y si los dos rehusan o ya son capitanes (por el encuentro del campamento del este), lo ofrecerán a cualquiera de los demás que haya tenido una actuación memorable.

Una vez más, indicamos que convertirse en capitán de la marca supone 1.500 PX para el personaje, recibir el equipo indicado anteriormente (ver epígrafe **Tras la pelea**) y el control de las tropas que queden.

Una vez finalizado el encuentro, si los AJs no han visitado aún el campamento del este, los soldados de esta compañía indicarán a los personajes que no saben nada del otro campamento, pero que es posible que también estén en apuros. Estos soldados saben cómo conseguir unos caballos y se los ofrecerán a los personajes para que viajen hasta allí si lo creen necesario. Mientras tanto, Gera (si está) y la compañía harán lo que los personajes digan, ya sea ir al castillo, esperar o realizar cualquier otra tarea.

CAPÍTULO 4 ~ LA NOCHE DE LA IRA

La siguiente narración da inicio a este capítulo y, como en anteriores ocasiones, corresponde a la posibilidad por la cual los personajes han sido teleportados aquí por Fistan, pero puedes usarla también para el resto de posibilidades, haciendo caso omiso a la primera frase.

Tras superar la leve sensación de náusea que os genera el encantamiento de teletransporte del mago, miráis a vuestro alrededor para constatar lo que ya veáis desde la lejanía. El castillo Ermegar sufre bajo la luz rojiza de Silas. Recortada sobre un lienzo de llamas veis la silueta de un terrible ejército de ogros, orcos, gnolls, arpías y bárbaros de Ungoloz que avanzan implacables contra la ciudad, cubiertos por el fuego de las catapultas, que castigan constantemente las fortificaciones del castillo.

Si los muros de la ciudad siguen intactos porque los personajes interrumpieron el ritual que causaba el terremoto en *Pacto de cenizas*, puedes continuar la narración con este texto:

La guardia de la ciudad, convertida ahora en sus soldados defensores, lucha desde las almenas, arrojando flechas, aceite y piedras contra los atacantes. Sin embargo, no son suficientes como para cubrir toda la superficie almenada y ya son varias las partes ocupadas por las escalas enemigas, que no cesan de vomitar atacantes contra los muros y el interior de la ciudad. Si alguien no hace algo pronto, el castillo Ermegar caerá.

Si los muros de la ciudad han sido dañados debido al terremoto producido en *Pacto de cenizas*, continúa con este párrafo en vez de con el anterior:

El terremoto provocado por el ritual de la orden ha dañado varios de los lienzos de muralla de la ciudad, quedando intactos solo algunos de ellos, así como las torres y puertas. Aunque la guardia de la ciudad defiende las murallas con bravura y protege a lanza y espada las brechas de los muros, el ejército invasor está en clara ventaja y ya han conseguido llegar hasta algunas de las zonas almenadas, llevando la batalla directamente hasta los defensores. Si alguien no hace algo pronto, el castillo Ermegar caerá.

Los personajes llegarán a este capítulo tras ser teletransportados por Fistan o tras haber jugado los eventos del campa-

mento norte y/o este. Dependiendo de la situación, de su llegada y de lo sucedido en la anterior entrega, *Pacto de cenizas*, el transcurso de este capítulo variará para ajustarse a las decisiones de los personajes, como veremos a continuación:

POSIBILIDAD 1

Si los personajes llegan hasta aquí teleportados por Fistan, se encontrarán a la guardia de la ciudad defendiendo a la desesperada el castillo, apenas unos cincuenta hombres contra unos setecientos atacantes. La posibilidad de influir en la batalla con tal número de hombres es mínima y deberías indicárselo a tus jugadores. En el mapa de situación que adjuntamos, los personajes aparecerán teleportados en el punto que hemos marcado con una «T». Al poco de llegar y ponerse en situación, podrán observar que en lo alto de la muralla más cercana se está produciendo un encarnizado combate entre una marea de orcos y un grupo de soldados de la guardia. Uno de estos soldados es apuñalado al borde de la muralla y empujado al vacío, cayendo prácticamente al lado de los personajes. Aunque el hombre está más allá de cualquier salvación que los personajes puedan darle, los reconoce y antes de morir consigue advertirles de lo siguiente:

—Los primeros en superar una de nuestras brechas fueron unos... (tose) unos ogros con armadura.... Iban escoltados por orcos con extraños collares y una elfa de piel oscura. Se dirigieron directos a la mansión Ermegar... el conde y su familia está en peligro.

Al lado de la muralla se encuentra la entrada secreta que Laurana, Isabelle y Sarkus conocen. Si ninguno está en el grupo, una tirada de SAB con un penalizador de -3 revela su existencia. Como ya vimos en la anterior entrega de esta trilogía, esta entrada fue de capital importancia durante los hechos acaecidos hace cinco años, durante el rapto de Laurana. Con ella, a los personajes se les abre la posibilidad de internarse en la mansión Ermegar sin tener que enfrentarse al ejército enemigo. Si toman este camino, pasa al **Capítulo 5 – Una dura despedida**. Si ninguno de los personajes conocedores de la entrada secreta está presente, nadie saca la tirada de SAB para encontrarla o si pese a conocer su existencia deciden no usarla, pasa al epígrafe **Entrar a las bravas**.

ENTRAR A LAS BRAVAS

Si por cualquier razón los personajes deciden entrar en la ciudad a lanza y espada para abrirse camino hasta la mansión Ermegar, permítéselo (la guardia les tirará una cuerda en cuanto los reconozcan para que puedan superar las murallas o pueden entrar por una brecha en estas). Para lograr llegar hasta su objetivo, tendrán que superar dos de los encuentros que te indicamos a continuación. Estos están ordenados por nivel de dificultad y deberás tirar al azar un 1d6 para ver a cuáles habrán de enfrentarse (si vuelve a tocar uno de los que ya has dirigido, vuelve a tirar). Si los muros de la ciudad están dañados por el terremoto, añade un +1 a todas las tiradas que realices con este fin.

1-Mientras los personajes recorren un espacio entre calles, un proyectil de catapulta impacta en sus cercanías. Pide a los personajes que realicen una TS contra veneno o muerte. Quienes fallen, recibirán 2d6 de daño al ser alcanzados por la piedra; quienes tengan éxito, la mitad. Superar este desafío supondrá 1.000 PX para el grupo.

2-Un grupo de ladrones de la ciudad está aprovechando el caos del asedio para sus pillerías. Cuando los personajes pasan por las cercanías de la tienda de magia, ven a seis ladrones saliendo de la misma tras saquearla. Llevan consigo una presea de sabiduría, unas gafas de noche, una poción de volar y una bolsa con



la recaudación de la tienda: 1.000 mo. Si se enfrentan a ellos, estos les ofrecerán coger dos de los artículos que han logrado a cambio de evitar las hostilidades y se irán con el resto del botín. Si se enfrentan a los ladrones, estos tendrán el siguiente perfil:

CA: 6 (cuero y +1 por DES); DG: 2 (6 PG); Movimiento: 10 metros; Ataque: 1 arma (espada carta, daga y ballesta ligera); Daño: Por arma; Salvación: Lad3; Moral: 7; Alineamiento: Caótico; Tesoro: 100 mo; PX: 15.

Puede realizar la maniobra de Apuñalar como un personaje ladrón de su nivel.

Sea cual sea el desenlace de este enfrentamiento, deberías anotar su resolución, (ética o no), con el fin de tenerlo en cuenta para cambiar el alineamiento del grupo al final de la partida. Superar este desafío supondrá 1.250 PX para el grupo.

3- Mientras recorren la ciudad a la carrera, los personajes ven a una mujer mesarse los cabellos y gritar desesperada mientras ve cómo su casa es pasto de las llamas. El tenue llanto de un niño atrapado surge del interior, lo que la impide a pedir ayuda a los personajes para salvar a su hijo. Si los personajes aceptan socorrer a la mujer, haz que realicen una tirada de Escuchar Ruidos o Rastrear en interiores por cada asalto que investiguen la casa. A partir del segundo asalto, y en asaltos subsiguientes, esta tirada recibirá un bonificador de +1, debido a que cuanto más tiempo pasan los personajes en la casa, menos sitios quedan por registrar (un 6 en el dado siempre se considerará un fallo). Un éxito supondrá encontrar al niño tras un derrumbe y lograr salvarlo; un fallo supondrá que tendrán que invertir otro asalto en buscar al muchacho o salir de la casa y abandonarlo a su suerte. El niño aguantará las llamas y el humo un total de

tres asaltos, momento en que dejará de llorar al haber fallecido. Los personajes recibirán 1d4 de daño por fuego y asfixia cada asalto que pasen en el interior de la casa en llamas.

Superar este desafío supondrá 1.500 PX para el grupo, más 500 PX adicionales si rescatan al niño con vida.

4- Los personajes están recorriendo uno de los muros almenados camino de la mansión Ermegar cuando de repente son atacados desde el aire por un grupo de cuatro arpías (ver página 151 del *Manual básico de Aventuras en la Marca del Este*). Estas intentarán usar el terreno a su favor hostigando con pasadas aéreas a los personajes e intentando tirarlos del muro (una caída desde lo alto del muro supone 2d6 de puntos de daño. Una tirada de salvación exitosa contra muerte reducirá el daño a la mitad).

Tras sufrir el daño, tira un dado. Si el resultado es par, el personaje habrá caído hacia el interior de la ciudad; si es impar, habrá caído fuera, donde seguramente le rodeen y ataquen los soldados del ejército atacante. A menos que los otros personajes reaccionen rápido (dispondrán de tres asaltos de combate para ello) y tengan un buen plan de su lado, la marea de soldados atrapará al personaje y le dará muerte cruelmente.

ARPÍA

CA: 7; DG: 3 (12 PG); Movimiento: 6 metros a pie, 15 metros volando; Ataque: 2 garras / 1 arma +Especial; Daño: 1d4 / 1d4 / 1d6; Salvación: Gue5; Moral: 7; Alineamiento: Caótico; Tesoro: 800 mo; PX: 50.

Toda criatura que escuche el canto de una arpía debe superar una tirada de salvación contra conjuros o caerá presa de un encantamiento similar al de *hechizar persona* (página 86 del *Manual*

básico de *Aventuras en la Marca del Este*). Si la tirada de salvación tuvo éxito, el personaje no puede volver a ser hechizado.

5- Una descarga de flechas del ejército enemigo cae de lleno sobre los personajes. Todos ellos reciben 1d10 de daño. Superar este desafío supondrá 100 PX por cada punto de daño recibido.

6 y 7- Cuando los personajes pasan al lado de un cobertizo de madera, este estalla al surgir de su interior la figura imponente de un ogro embutido en una gruesa armadura. La criatura no les da otra opción que luchar o morir.

Ogro acorazado

CA: 5; DG: 4+2 (18 PG); Movimiento: 9 metros; Ataque: 1 lucero del alba; Daño: Por arma +2; Salvación: Gue4; Moral: 12; Alineamiento: Caótico; Tesoro: 1.500 mo; PX: 200.

Matar al ogro de élite les otorga 1.500 PX.

Posibilidad 2

Si los personajes jugaron los eventos de cualquiera de los campamentos de soldados de la Marca (o los dos), llegarán al castillo Ermegar a la cabeza de un pequeño ejército con el que podrán defender la ciudad y cambiar su destino de ser destruida. Si los personajes indican que no desean entrar en la ciudad, sino atacar con su ejército a los asediadores desde fuera, recuérdales que sus fuerzas siguen siendo menores que las de estos y que las posibilidades de vencer de esta manera son harto complejas. No obstante, si se empeñan, permítéselo, pero su intento de vencer desde fuera debería acabar en un severo fracaso (la muerte de soldados de las compañías que los acompañan, 2d6 de daño para cada personaje y la imposibilidad de jugar **El asedio**). Pese al descalabro, los personajes pueden optar por la Posibilidad 1, que podrás aplicar con pocos ajustes.

También cabe la posibilidad de que, llegados a la ciudad, ordenen a los soldados que ayuden a los defensores mientras ellos se internan por la entrada secreta hasta la mansión Ermegar, con el objetivo de llegar a su hogar y seres queridos lo antes posible. Tomar este camino supondrá repetir los eventos que has leído anteriormente: el del soldado herido que cae y cuenta a los personajes que los condes están en peligro, así como la búsqueda de la entrada secreta si nadie la conoce y utilizar el epígrafe **Entrar a las bravas** si fuera necesario.

Si deciden acceder a la ciudad con el ejército y defenderla desde dentro, los personajes pueden acceder a ella atacando las cercanías de una de las puertas de la ciudad: la Puerta del Amanecer o la Puerta del Atardecer (aunque los muros estén dañados por el terremoto, las brechas no permiten el acceso rápido de un ejército a su interior, de ahí que necesiten una puerta, al igual que los atacantes). Este ataque no conllevará el desarrollo de combate alguno, será puramente narrativo, indicando que el peso de las fuerzas que ahora controlan los personajes es suficiente para abrir una brecha en el cerco enemigo y permitirles llegar al interior de la fortaleza. Si lo deseas, puedes parafrasear el siguiente párrafo para ilustrar este momento:

Conscientes de que la ciudad caerá si no hacéis algo para evitarlo, dirigís a los soldados hasta las cercanías de la puerta del castillo y les ordenáis que se preparen para cargar contra el grupo de enemigos que la están atacando con un ariete. Mientras los soldados maniobran para colocarse en formación, los atacantes de la puerta os avistan y forman a su vez para enfrentarlos, enardecidos por la locura que Silas susurra en su interior. Las flechas, jabalinas y viroles de ballesta vuelan de un lado a otro y varios soldados y monstruos caen; el cuerno de batalla suena de repente ordenando el ataque y los marquenos gritan con furia; este es su hogar.

Unís vuestras voces a las suyas y cargáis, en medio de la lluvia de flechas, el mar de llamas y la rojiza luz de Silas que vuelve locos a los monstruos que os esperan detrás de sus gruesos escudos. Chocáis contra madera y acero; lanzas y espadas; carne y sangre. La furia ruge a vuestro alrededor y os envolvéis con ella como si fuera un manto. El enemigo comienza a titubear, luego cede terreno y finalmente, cae. Vuestro número y disciplina abre una brecha en su formación antes de que sus compañeros que están atacando los muros cercanos puedan formar y atacaros por la retaguardia. La puerta de la ciudad se abre y detrás de ella veis a soldados de la guardia y a aldeanos, que gritan de alivio y orgullo. Los aventureros de Varos han vuelto y traen al ejército de la Marca con ellos.

Finalizada la escena, los soldados de la Marca se prepararán para resistir y rechazar el asedio, manteniendo a raya a los enemigos que intentan colarse por las brechas y escalas de los muros y controlando las puertas. En este momento, los personajes pueden elegir entre participar activamente en el asedio para rechazar al enemigo o dirigirse a la mansión Ermegar (lo cual conduce al **Capítulo 5 – Una dura despedida**, si ese fuese el caso).

Si los AJs optan por dejar en manos de los soldados la dirección del asedio para dirigirse a la mansión de los condes, el narrador hará una tirada de 1d100 bajo una puntuación de 35%. Si el resultado es un éxito, los soldados habrán vencido; si el resultado es un fallo, habrán perdido (las consecuencias del resultado, sea cual fuere, se indicarán más adelante).

Si deciden quedarse con los soldados e intentar ganar el asedio, habrás de leer las siguientes reglas que adjuntamos. Con ellas podrás narrar con coherencia un evento tan extraordinario como un asedio y, por supuesto, podrás usarlas para otros módulos y aventuras en que se desarrolle uno.

El Asedio

Tras hacerse cargo de la defensa, los personajes participarán en decenas de escaramuzas y hechos de armas que les permitirán inclinar la balanza del asedio en su favor o en su contra. Sin embargo, por razones de espacio para nosotros y de tiempo para ti y tus jugadores, es imposible que podamos recoger todas ellas al completo. Sin embargo, para mostrar esta batalla con coherencia y sin que sea una tarea de titanes, hemos creado este sistema de gestión de asedio que te permitirá dirigir los momentos más épicos de la batalla y medir su impacto en la resolución del mismo. Esperamos que te guste y que te sea útil.

Sistema

El sistema que hemos ideado permite a los personajes determinar su implicación en la batalla e inclinarla a su favor con sus capacidades y actos heroicos.

El tiempo de la batalla se dividirá en tres turnos, cuya duración está fijada no por un tiempo fijo de minutos, sino por aquella cantidad de tiempo lógica que se necesita para llevar a cabo los enfrentamientos a los que tendrán que plantar cara nuestros personajes. Por ello es más que probable que el asedio dure horas y que durante ese tiempo haya momentos de combate, de repliegue, de descanso, de planificación del siguiente movimiento, etc., y que sea el desgaste de las tropas el que termine quebrando a uno de los bandos y provocando su inevitable caída.

Al inicio de la batalla, los jugadores deben elegir un general que comande su ejército. Este general puede ser (o no) uno de los AJs, y será el que lleve el peso del mando sobre sus hombros durante toda la batalla. El papel del general y su importancia se describen un poco más adelante.

Cada uno de los tres turnos en que se divide esta batalla son cronológicos; deben dirigirse en el orden que indicamos más ade-

lante y cada uno tiene sus propios eventos, que te ayudarán a sumergir a los jugadores en la vorágine de la batalla. A su vez, cada turno se divide en tres pasos fundamentales: Posición, Eventos y Resolución, los cuales pasamos a explicar a continuación:

-Paso 1- Posición- Al comienzo de cada uno de los turnos, cada personaje deberá elegir su nivel de implicación en la batalla, indicando en qué posición jugará ese turno. Existe un total de tres posiciones en las que los héroes pueden influir dentro del asedio: muros y puertas, interior de la ciudad y puesto de mando. Todas ellas son importantes para mantener el esfuerzo de guerra, con lo que los personajes deberían ser conscientes de que cualquier posición es vital para soportar el asedio.

Tal como está pensado el sistema, cada personaje puede elegir libremente en qué posición jugará su turno, pudiendo pasar de una posición a otra sin restricciones en cada turno. No obstante, si quieras ponérselo difícil a los jugadores, puedes limitar su movimiento a una posición por turno y solo a una adyacente (es decir, que de muros y puertas se pueda pasar a ciudad, pero no directamente a los puestos de mando y viceversa. De esta manera, los personajes solo pueden «mover una casilla» por turno).

-Paso 2- Eventos: Como puedes ver en la tabla que adjuntamos, cada posición en el asedio tiene asociado un evento que sucederá en dicho lugar cada turno de batalla. Si hay algún AJ asignado a esa posición, deberás narrar el evento que tiene lugar ahí (encontrarás dichos eventos tras la explicación de las fases del asedio). En cada uno de ellos vienen indicadas las condiciones de éxito o fracaso del mismo, lo cual tendrá su impacto en el paso de Resolución. En caso de que no haya ningún personaje asignado a alguno de los eventos descritos en cada turno (porque los personajes han decidido mantenerse juntos en una única posición, dejar una posición sin ocupar o porque no son suficientes para cubrirlas todas), será uno de los capitanes de los soldados de la Marca que aún esté vivo el que ocupe el lugar de los personajes. Para determinar si dicho capitán tiene éxito en dicho evento, tira 1d20. Con un 10+, se interpretará que ha tenido éxito. Esta dificultad aumenta 2 puntos cada turno empezando por el segundo. Si nadie, ni AJs ni ANJs, ocupa una de las posiciones en un turno (es decir, que un evento queda «desierto»), se considerará un fracaso de cara al paso de Resolución.

-Paso 3- Resolución: Este es el paso final de cada uno de los turnos de batalla, donde determinaremos si los personajes van perdiendo o ganando el asedio, de manera que los jugadores puedan tomar conciencia de cómo de bien o mal lo están haciendo. Como puedes ver, cada uno de los eventos del turno tiene solo dos posibles finales: éxito o fracaso. En el paso de resolución debes sumar los éxitos obtenidos y compararlos con los fracasos. Si el número de éxitos supera el de fracasos, van ganando; si ocurre lo contrario, van perdiendo. Aunque ya hemos tenido en cuenta que solo se pueda ir perdiendo o ir ganando, es posible que quieras castigar o premiar las ideas de tus personajes añadiendo un éxito o fracaso adicional a sus acciones durante los eventos. Esto puede conducirte a que alguno de los turnos quede en empate. Si esto sucede, considera el turno como «ganando» si en *Pacto de cenizas* evitaron que el terremoto que amenazaba con dañar los muros del castillo tuviese lugar o «perdiendo» si no lo evitaron.

-Paso 4- Fin del asedio (especial): Al final del tercer turno, deberás determinar si los personajes han ganado el asedio o lo han perdido. Para saberlo, simplemente compara el número de turnos en que han ido ganando con los que han ido perdiendo. Si han ganado más que perdido, han ganado el asedio (pasa al epígrafe ¡Victoria!); si es al contrario, han perdido el asedio (pasa al epígrafe **Derrota**).

Un breve apunte sobre lo que deben saber nuestros jugadores: Es importante que los jugadores sepan que las decisiones que tomen y los combates que ganen durante el asedio tendrán su repercusión al final de este. También creemos importante que los personajes no sepan que el asedio durará tres turnos. De esa manera no podrán dar por ganado el asedio si todo les ha ido bien los primeros dos turnos y se esforzarán en todos y cada uno de los eventos.

LISTA DE EVENTOS

A continuación presentamos los eventos de la batalla divididos en turnos y posiciones. Nótese que en las descripciones hemos usado la segunda persona del singular pensando que será un solo personaje el que enfrente el evento, pero debe cambiarse al «vosotros» si hay más de un personaje jugando el mismo evento.

TURNO 1

Evento muros y puertas- Arenga

Tras rechazar una vez más el asalto del enemigo a los muros, tú y tus soldados os tomáis un leve respiro. Abajo, a poco más allá de un tiro de flecha, el enemigo se reagrupa de nuevo y esta vez parecen traer con ellos a sus últimos refuerzos y reservas. Sabes que el asalto final al castillo se acerca. Es el momento de animar a tus hombres y darles todos los ánimos que puedas.

El personaje realizará una tirada de CAR con una penalización de -1. Si tiene éxito en la tirada, el evento habrá tenido éxito. Si los muros fueron dañados por el terremoto ocasionado en *Pacto de cenizas*, la tirada de CAR será con -2. Si hay más de un personaje participando en este evento, será uno de ellos quien realice el discurso, mientras que el otro podrá aportar a la tirada su bonificador de CAR (si lo tuviere). También puedes permitir que, en vez de tirar, el jugador interprete de viva voz el discurso que quiere dirigir a los soldados. En ese caso serás tú quien juzgue si el discurso ha sido lo bastante meritario como para considerarlo un éxito.

Evento Interior de la ciudad- ¡Fuego!

Un pequeño grupo de hostigadores enemigos se ha abierto paso entre las defensas exteriores y está atacando a la población civil de la ciudad. Si nadie lo rechaza, acabará incendiando los barrios residenciales y sumirá la ciudad en el caos.

El personaje y tres soldados de la Marca (utiliza las estadísticas indicadas anteriormente para ellos) se enfrentarán en una escaramuza contra un grupo de hostigadores enemigos (puedes usar como referencia las estadísticas de los falsos soldados de Marcus) igual a cinco más el número de personajes implicados. Si el grupo del personaje vence al menos a cuatro enemigos, el evento se considerará un éxito, en caso contrario será un fracaso.

Evento puesto de mando- Decisiones

Te encuentras en la tienda de mando frente a una mesa de estrategia junto con otros capitanes de la Marca y de la guardia de la ciudad. Todos ellos te hacen partícipe de su preocupación por el conde Varos, que tras varias horas de asedio aún no se ha presentado para dirigir la defensa. Varios de ellos exigen que desvies parte de las tropas que ahora defienden la ciudad hacia la mansión Ermegar para que averigüen lo que ha pasado.

El personaje debe decidir si fallar voluntariamente este evento para enviar tropas a la mansión Ermegar o realizar una tirada de SAB para convencer a los capitanes de que la defensa del castillo es prioritaria. Si la tirada resulta exitosa, ningún soldado será destinado a la mansión. Si falla, se enviarán tropas a la mansión. Si el resultado es un fallo, se enviarán tropas a la mansión y se considerará que el evento ha terminado en fracaso. Esta decisión tendrá un impacto narrativo y en el asedio, que veremos más adelante.

Todos los personajes presentes en este evento recuperan 1d8 heridas debido a que aquí reciben atención médica.

TURNO 2

Evento muros y puertas- Defended el muro!

Una enorme torre de asedio se dirige hacia la sección de muro donde te encuentras. Calculando la distancia, crees que tus soldados y tú tenéis tres asaltos para destruirla antes de que el portón de la torre caiga sobre el muro y el enemigo cargue desde dentro con todo el peso de su furia. Debéis detenerla o toda esa sección del muro será tomada por el enemigo.

El personaje y cinco soldados de la Marca están manejando una catapulta defensiva en una torre del muro en que se encuentran. Para destruir la torre de asedio en ciernes, el AJ deberá realizar tres ataques a distancia (uno por asalto), usando la puntuación de INT como base del disparo, en lugar de DES (considera que la torre de asedio tiene CA 7 a la hora de calcular el acierto del disparo). Si tiene éxito en dos de los tres disparos, la torre de asedio será destruida y el evento puntuará como éxito; de lo contrario se considerará fracaso. Si hay más de un personaje realizando este evento, los jugadores pueden elegir libremente cuál de ellos realizará los disparos y el otro sumará su bonificador de INT (si lo tuviere) al disparo del primero. Si por cualquier razón este evento fracasa y además los muros de la fortaleza fueron dañados durante los acontecimientos de *Pacto de cenizas*, la posición de muros y puertas se considerará perdida sin remedio y no podrá ser elegida como posición de los personajes en el turno 3.

Evento Interior de la ciudad- Carga de caballería

Un breve respiro en el combate en una de las puertas de la ciudad te brinda la oportunidad de realizar una salida y atacar al enemigo en su punto más vulnerable: sus armas de asedio. En compañía de una pequeña unidad de caballería, dejas atrás la seguridad de los muros, rodeas las líneas de infantería enemigas y cargas contra sus catapultas, onagros y fundibulos.

El personaje y cinco jinetes de la Marca (tienen las mismas estadísticas que los soldados de la Marca normales) tienen un total de cinco asaltos de combate para destruir todas las armas de asedio que puedan. El enemigo cuenta con un total de siete y para que cada una de ellas se considere destruida, la caballería debe eliminar a los guardias que protegen a la dotación de cada una de ellas (usa el perfil de falsos soldados de Marcus, pero considera que van armados con lanzas y escudos). El número de guardias por máquina de asedio será dos más uno por cada personaje jugador implicado. Para este enfrentamiento, usa las reglas de combatir desde montura (ver página 69 del *Manual básico de Aventuras en la Marca del Este*). Apícalas tanto para los personajes jugadores como para los soldados de la Marca, considerando que los soldados van armados con lanzas largas (pica pesada) y que los personajes pueden elegir usar sus armas o la pica. Si eliminan al menos a los guardias de cuatro máquinas de asedio, el evento se considerará un éxito. En caso contrario, se considerará un fracaso.

Evento puesto de mando- La carta del estratega

Sabes que tus compañeros y tú os encontráis en el punto álgido de la batalla. Cualquier error de cálculo o despiste puede llevarte a perder la ciudad. Sin embargo, aunque es arriesgado, te toca decidir los movimientos de tropas y pensar dónde pueden ser más útiles en el futuro.

El personaje debe decidir si fracasar voluntariamente el evento presente para tener éxito automático en uno de los eventos elegibles del turno 3. Si decide hacerlo, deberá apuntar en un papel y en secreto cuál de las posiciones disfrutará de éxito

automático en el siguiente turno del asedio. De igual manera, puede decidir ganar automáticamente el evento presente, pero a costa de fracasar automáticamente en otro de los eventos del turno 3. Si decide hacerlo, deberá apuntar en un papel Y EN SECRETO cuál de las posiciones elegibles fracasará automáticamente en el siguiente turno del asedio.

Por supuesto, el personaje que decida sobre esto no podrá conocer la naturaleza de los eventos que tendrán lugar en el turno 3. Aquel evento que haya sido escogido para fracasar o tener éxito en el turno 3 simplemente no se jugará, indicando que no hay suficientes soldados aliados allí como para jugarlo siquiera o que hay tantos que no se necesita luchar para ganar esa posición.

Todos los personajes presentes en este evento recuperan 1d8 heridas debido a que aquí reciben atención médica.

TURNO 3

Evento muros y puertas- Cae el portón!

El enemigo ha logrado destruir con un ariete el portón principal de la fortaleza y sus tropas, encabezadas por un líder enemigo, están sobrepasando a los defensores de la puerta. Es hora de enfrentarse a ellos y rehazarlos de nuevo al otro lado de las murallas.

El personaje y diez soldados de la Marca se enfrentarán en escaramuza con diez soldados enemigos (más uno adicional por cada personaje jugador implicado), dirigidos por un capitán (un viejo enemigo de los personajes como Gormuz, Maleagant o Marcus sería ideal para hacer de capitán enemigo en este evento por la relación de odio mutuo con los personajes). Matar al capitán o a diez soldados enemigos hará que este evento se considere un éxito. En caso de que sea el personaje u ocho de sus soldados los que acaben muertos, se considerará un fracaso. El número de enemigos iniciales aumentará a doce, en vez de diez, si los muros fueron dañados durante los eventos de *Pacto de cenizas* o si se ha fracasado en el evento del turno 1 Decisiones. Si se producen ambas circunstancias negativas, el número de soldados enemigos iniciales será de catorce.

Evento Interior de la ciudad- El estandarte caído

A pesar de los esfuerzos de los soldados de las murallas por mantener la ciudad libre de enemigos, su ventaja numérica les ha permitido afianzar varias escaleras, conquistar varias secciones de los muros y abrir brechas en las defensas. Como resultado, te has visto obligado a tomar a un contingente de soldados y defender con ellos una de las calles principales de la urbe. En un momento del encarnizado combate, tu portaestandarte cae de un flechazo. Por fortuna, te encuentras cerca para recogerlo y hacerlo ondear alto para demostrar a enemigos y aliados por igual que tanto tu coraje como tú seguís intactos.

Durante tres asaltos de combate, el personaje recibirá 1d6 de daño por asalto. Si hay más de un personaje en este evento, podrán alternarse el estandarte para repartirse el daño, pero el número de asaltos de este evento aumentará en uno por cada personaje adicional. Si en algún momento uno de los personajes deja caer el estandarte, se lo pasa a un soldado aliado o huye, el evento se dará por fracasado al caer la moral de las tropas bajo el mando del personaje. Si por el contrario el personaje retiene el estandarte en su poder o muere con él en la mano, se considera que el evento ha tenido éxito.

Evento puesto de mando- Elegir el mal menor

Tanto enemigos como aliados saben que el asedio está a punto de terminar. Pronto se decidirá quién consigue las mieles del triunfo y quién la hiel de la derrota. Sin embargo, tú sigues en el puesto de mando, observando el diagrama de la batalla, pensando que aún es pronto para darlo todo por sentado... Aún tienes un as bajo la manga.

El personaje debe decidir si fracasa voluntariamente el evento presente para salvar la vida de otro personaje que haya caído durante la batalla (dicho personaje aparecerá en el puesto de mando con un punto de vida) o tener éxito automáticamente, infligiendo 3d6 de daño a un AJ al enviarlo a realizar un último movimiento arriesgado pero efectivo dentro del asedio.

Todos los personajes presentes en este evento recuperan 1d8 heridas, debido a que aquí reciben atención médica.

¡VICTORIA!

Mientras combatís una vez más al enemigo, cada uno en su posición, oíste de repente un cuerno de guerra proveniente del exterior de la fortaleza. El enemigo levanta la cabeza al oír el reclamo de retirada del cuerno y tras retroceder con sus escudos en alto, emprende la retirada. La moral del enemigo se ha quebrado. Habéis ganado el asedio y el día.

Si al final del tercer turno de asedio los personajes han ganado más turnos de los que han perdido, se considerará que han ganado la batalla del castillo Ermegar y recibirán 10.000 PX. Tras unos minutos de vítores, cantos de victoria y agradecimientos por parte de los habitantes de la ciudad, un mensajero llegará al galope a donde se encuentren los personajes y les dará una mala noticia: durante el asedio, un pequeño pero fuerte contingente de tropas se ha infiltrado en la mansión Ermegar, probablemente con la misión de matar al conde Varos y a Laurantia. El mensajero les ruega que acudan a la zona cuanto antes y ayuden a los pocos soldados de la guardia que parecen estar defendiendo la mansión.

Si los personajes desean llevarse a alguno de los soldados de la Marca, tras el asedio, estos no se encontrarán en condiciones de luchar, con lo que, una vez más, el peso de la aventura recaerá de nuevo sobre ellos.

DERROTA

A pesar de vuestro esfuerzo, el enemigo acaba superándoos. No solo cuentan con más soldados, sino que Silas los envuelve con un frenesí asesino que os resulta casi imposible de detener. Abrumados por su número, os retiráis de vuestras posiciones defensivas a zonas seguras y para vuestro dolor observáis cómo la marea de enemigos va devorando barrio a barrio la ciudad, haciéndola pedazos poco a poco.

Si la final del tercer turno de asedio los personajes han perdido más turnos de los que han ganado, se considerará que han perdido la batalla del castillo Ermegar y recibirán 7.500 PX. En estas condiciones, el enemigo masacrará a los soldados de la Marca, destruirá la mayor parte de la ciudad en apenas unas horas y miles de inocentes caerán bajo sus golpes o tendrán que dejar la urbe para huir al campo. Sin embargo, aún tendrán la oportunidad de marcar una diferencia, ya que mientras observan la destrucción de la ciudad, un mensajero llegará al galope y les contará lo mismo que se narra en el epígrafe ¡Victoria! Quizás no hayan podido salvar la ciudad, pero pueden salvar a los condes y sacarlos de allí.

CAPÍTULO 5 ~ UNA DURA DESPEDIDA

Este capítulo narra los acontecimientos que ocurrirán cuando los personajes lleguen a la mansión Ermegar para intentar salvar a los condes. Dependiendo de las decisiones tomadas, llegarán tras ganar o perder el asedio del castillo, haber cruzado la ciudad a la carrera o recorrido el angosto túnel secreto que comunica el exterior del castillo con la mansión Ermegar. Sea como fuere, la estructura de la mansión sigue el canon de cualquier mazmorra y como tal debes dirigirla. Si entre el grupo de personajes hay alguno de los pregenerados que adjuntamos en *Pacto de cenizas* para

protagonizar esta campaña, deberías entregarle los mapas que adjuntamos de la mansión, ya que la conocerá completamente (aunque no los eventos que tienen lugar en cada habitación).

SÓTANO

Entrada secreta

Esta pequeña habitación tres metros de largo por dos de ancho está llena de telarañas, suciedad y polvo y huele a detritus y descomposición.

Si los personajes acceden a la mansión a través de la entrada secreta que se encuentra fuera de los muros de la ciudad (la misma que usaron los sectarios e Isabelle para entrar en la mansión y raptar a Laurana), llegarán a esta habitación. Una vez en ella, en el muro norte verán una palanca de metal, que una vez accionada les permitirá entrar en el sótano en sí.

Si los personajes llegan a esta zona desde el interior de la mansión y no tienen conocimiento de que aquí hay una entrada secreta, haz que realicen una tirada de Detectar puertas secretas. Con un fallo no descubrirán nada, pero si tienen éxito encontrarán la puerta disimulada detrás de un montón de cajas y muebles rotos. Encontrar la entrada sin saber de su existencia les reportará 500 PX.

Si Deran se encuentra en el grupo y accede a la mansión a través de esta entrada, tendrá otro de sus *flashbacks*.

Te encuentras rodeado de encapuchados de la Orden de las Cenizas, recorriendo el mismo túnel en el que estás actualmente. Un hombre enorme con acento ungolita y una mujer marqueña que oculta sus facciones con la capucha no dejan de empujarte, obligándote a seguir adelante por esta estrecha entrada. A pesar de que tus oídos ya no son lo que eran y te cuesta escuchar algo más que los pasos de los sectarios sobre el suelo de piedra, alcanzas a escuchar el ruido de la guerra y el asedio que está teniendo lugar sobre tu cabeza... tal como está sucediendo ahora.

SALA DEL TESORO

La puerta de esta sala está hecha enteramente de metal y posee dos cerrojos de buena calidad. Para acceder a esta sala o bien se usa la llave que la abre, en poder de Varos Ermegar o Laurantia, o bien es necesario tener éxito en una tirada de Abrir Cerraduras por cada cerrojo (cada cerrojo forzado de esta manera otorgará 250 PX).

Esta habitación de cuatro metros de largo y tres de ancho, contiene una pila de monedas de oro y plata, armas de buena manufactura colocadas en una reluciente panoplia, un pequeño cofre lleno de joyas y varias obras de arte como cuadros, esculturas y tapices de gran calidad. Sin duda se trata de un tesoro digno de una casa de tanto renombre.

Los tesoros que aquí se guardan son las riquezas que la familia Ermegar ha acumulado durante sus siglos de existencia como señores feudales. Hay unas 5.000 mo en monedas de distintos metales y acuñaciones, dos armas +1 en la panoplia (aconsejamos poner aquí armas que sean usadas habitualmente por tu grupo de personajes), una piedra de la buena suerte en el cofre de joyería (ver página 139 del *Manual básico de Aventuras en la Marca del Este*) y una figurita de maravilloso poder (perro de arcilla; ver página 138 del *Manual básico de Aventuras en la Marca del Este*) entre las obras de arte. Las piezas de joyería y las obras de arte tienen un valor de unas 2.000 mo de oro más.

CAPILLA DEL CASTILLO

Esta espaciosa sala de planta cuadrada y diez metros de lado es, sin duda, el lugar de la mansión dedicado a los dioses. Frente a la entrada, al fondo de la

sala, podéis distinguir una espléndida estatua de Valion esculpida en mármol y adornada con sus símbolos (una máscara de oro que representa el sol, un cetro de poder y un códice que representa la luz del conocimiento). Delante de la estatua veis un altar de piedra ocupado con cálices, jofainas de plata y otros objetos sagrados que se usan en los oficios religiosos. A la derecha de la entrada, disimulada en medio de la oscuridad, distinguis otra estatua, esta de plata, que representa la figura de una discreta deidad: Aneirin, la diosa luna, especialmente querida por los elfos. Su semblante sereno elevado al cielo y los brazos abiertos con actitud protectora se encargan de representar la valiente defensa que Aneirin lleva a cabo todas las noches contra la malvada diosa Penumbra, señora de la noche y la oscuridad, hasta que su esposo Valion vuelve a arder en el cielo al alba y la releva de su deber.

A la izquierda de la sala veis la representación de otra diosa, Decerval, la hija de Valion y Aneirin, que Penumbra se llevó lejos, a una terrible tierra anegada de oscuridad llamada Vermigor. Esta blande una espada con una mano mientras que con la otra se cubre un hueco que tiene en el pecho, donde debería estar su corazón.

El centro de la sala está ocupado por un grupo de bancos desde el que los fieles pueden ver los oficios religiosos a los dioses. De pie ante el banco más cercano a la entrada se encuentran cuatro orcos, tres de ellos visten cotas de cuero, están armados con cimitarras y protegidos con escudos adornados con el emblema de la infame región conocida como Lamedal del Trasgo. El otro es especialmente delgado, lleva una túnica hecha de huesos ceñida con un cinturón lleno de pergaminos y pociones y va armado con un bastón.

Si Brunn se halla en la sala, continúa la narración con este párrafo:

En medio de los orcos se yergue un enano cuya garganta se encuentra amenazada por la espada de uno de los trasgoídes. Viste ropajes de mercader y en su jubón lleva el escudo de la ciudad de Myrthis. Nada más entráis en la sala, el enano os mira acobardado, implorando ayuda.

Si Brunn se encuentra en la sala, el enano musitará su nombre («Brunn, ¿eres tú?»), y habrá de hacerle llegar la siguiente información al jugador que la controla:

El enano se llama Fiern y es tu hermano pequeño. La última vez que lo viste fue hace muchos años, poco antes de que te exiliásemos de Myrthis por tu cobardía en la batalla contra los trasgos. Por aquel entonces, Fiern estaba comenzando a peinar su primera barba, con lo que en términos enanos era apenas un niño. Sin embargo, tu hermano siempre estuvo fuertemente unido a ti y cuando tuviste que exiliarte, su pérdida fue tan dolorosa como la de tus propios padres. Ahora, por alguna razón, se halla ante ti, a miles de kilómetros de donde debería estar, y amenazado por los mismos orcos que atacaron Myrthis.

Tras entregar la información, prosigue con la narración:

—Yo, Gugnaros, uno de los mil caciques de los trasgos del Lamedal, os saludo —dice el orco de la túnica—. No me importa lo que os ata a este lugar, pero hemos recorrido el mundo entero y a lo largo de muchos años para encontrar la figura de vuestro dios que abrirá la puerta del Olvidado. Si nos la dais, el enano no morirá y nos iremos de aquí sin hacer correr la sangre.

Si Brunn está presente, Gugnaros señalará a la figura de Marvol Moru que siempre lleva consigo. El cacique quiere ese símbolo y usará la amenaza sobre Fiern para conseguirlo. Este pataleará constantemente, indicando que no le den la figura, que ha descubierto su papel «en todo esto» y es más importante que nada. Permite que los jugadores tomen su decisión y luego continúa dependiendo de lo que hayan decidido.

Si los personajes deciden entregarle la figura al orco, Gugnaros cumplirá su palabra y dejará libre al enano tras obtenerla. A continuación usará uno de sus pergaminos para lanzar un

hechizo de *puerta dimensional* y salir del lugar. Si los personajes intentan atacar a Gugnaros tras darle la figura, sus compañeros orcos le defenderán mientras el mago orco escapa, pero si no atacan, estos simplemente saldrán de la habitación y se irán de la mansión. Este desenlace, en el que Fiern queda vivo, reportará 2.500 PX al grupo, la emotiva reunión de los dos hermanos y el relato de Fiern contando a su hermana gran parte de lo que sucede con esa figura:

—Después de que te fueras, invertí todo mi tiempo en averiguar más cosas sobre los trasgos del lamedal, intentando encontrar una lógica en su ataque a nuestra ciudad más allá del saqueo de nuestro pueblo y también, como forma de calmar el dolor de mi corazón y el vacío que habías dejado en él. Me preguntaba, porqué habían elegido Myrthis en vez de cualquier otra de nuestras ciudades para llevar a cabo su ataque. Los ancianos me dijeron que era porque Myrthis era la única ciudad de superficie de Moru y porque simplemente, los orcos buscan destruir y saquear a las razas que se asientan cerca suya. Sin embargo, yo creía ver en los patrones de ataque de entonces, algo más que esa idea simplista y abordé en ello durante mucho tiempo. Tras muchos años de esfuerzo, me di cuenta de que no había logrado llegar más lejos en mis averiguaciones que en el primer día de las mismas. Tras fracasar, pasé una mala racha. Me refugié en la bebida, jugaba a las cartas con malas compañías, me peleaba y a menudo perdía, me volví loco de rabia... Caí muy, muy hondo, hermana... Fue entonces cuando padre, viéndome en un estado tan deplorable, vino a verme y me contó una historia tan maravillosa como aterradora.

»Según lo que dijo, nuestra familia tiene un linaje muy antiguo, tanto como las piedras primordiales de Moru. Fuimos de los primeros en aprender y enseñar a tallar la roca con maestría y parece ser que la fama de dicho prestigio se extendió más allá de las fronteras de nuestro país, llegando hasta oídos de los hombres y los elfos. Estos, junto con varios clanes enanos, habían derrotado a un gran mal hacía poco, uno que había dominado lo que ahora es el Lamedal del trasgo y sus tribus, uno que no podía ser muerto, solo debilitado y encarcelado. Sin embargo, ellos no poseían ni el conocimiento ni la destreza como para construir una prisión adecuada para tal criatura, así que contrataron a nuestra familia como arquitectos de dicha cárcel. Esta fue erigida en las profundidades de una aldea, Marvlar; tiene gracia que con el tiempo, dicho pueblo se convirtió en la capital de Reino Bosque. Transportaron a la criatura hasta allí para alejarla de los orcos y sus dominios y tras encarcelarla allí, nuestra familia selló el lugar con ayuda de una llave. Esta ha pasado de generación en generación en nuestra familia y por lo que me dijo nuestro padre, conecta a su portador con la voluntad de Marvol. La figura de Moru que nuestro padre te dio cuando alcanzaste la mayoría de edad y que usas como centro de tu fe, no es una miniatura común, es esa llave, hermana... Por eso atacaron Myrthis los trasgos, o al menos esa era la intención de algunos de ellos. De alguna manera, adivinaron lo que esa figura es, a pesar del silencio que nuestra familia ha guardado durante siglos, averiguaron dónde estaba la llave de lo que buscan y atacaron Myrthis por ella. Hace poco, unos tipos muy amables fueron a nuestra casa y se hicieron pasar por ricos mercaderes que estaban interesados en comprarnos unas tallas de piedra... Pero en cuanto se ganaron nuestra confianza y les dejamos entrar en casa para negociar los términos finales del acuerdo, desenvainaron su acero y mataron a padre. Luego me capturaron y entregaron a los trasgos. Ellos me obligaron a hablarles de la llave y a guiarles hasta ti. Lo siento hermana, pero ¡No podemos permitir que abran la cárcel!

Si los personajes deciden no entregar la figura, deberán enfrentarse al grupo de orcos y al hechicero inmediatamente, pues este no cejará en su empeño de recuperar la figura. En el primer asalto de combate, cuando le toque actuar a cualquiera de los orcos, este degollará a Fiern. El resto del combate se desarrollará con normalidad. Cabe indicar que si Gugnaros pierde a todos sus «guardaespaldas» o falla alguna tirada de moral, conjurará una *puerta dimensional* y se pondrá a salvo. Si esto sucede, el brujo orco aparecerá más adelante en esta campaña, transformándose en un enemigo recurrente.



ORCO

CA: 6; DG: 1 (4 PG); Movimiento: 9 metros; Ataque: 1 arma; Daño: Por arma; Salvación: Gue1; Moral: 8 (6 si Gugnaros muere); Alineamiento: Caótico; Tesoro: 125 mo; PX: 10.

GUGNAROS

CA: 9; DG: 7 (14 PG); Movimiento: 9 metros; Ataque: 1 arma; Daño: Por arma; Salvación: Mag7; Moral: 9; Alineamiento: Caótico; Tesoro: 2.225 mo; PX: 650.

Hechizos disponibles en este encuentro: nivel 1: *Escudo, proyectil mágico, hechizar persona*; nivel 2: *Imagen reflejada, telaraña*; nivel 3: *Protección contra proyectiles; inmovilizar persona*; Nivel 4: *Maldición*.

Equipo: Bastón, pergamo de *proyectil mágico*, pergamo de *puerta dimensional*, poción de invisibilidad, poción de curación.

Siempre atacará al portador de la figura de Marvol Moru que busca e intentará huir con ella cuando caiga en sus manos.

Derrotar a los orcos otorgará 1.000 PX aparte de la experiencia habitual por su derrota y tesoro. Además, verán que todos ellos llevan tatuado el símbolo de la Orden de las Cenizas en sus brazos. Como explicación para ti como narrador, te adelantamos que algunos trasgos del Lamedal están conchabados con la orden desde hace décadas y fue la orden quien les hizo saber a los orcos que la llave del Olvidado estaba en Myrthis y que la familia de Brunn y Fiern era la clave, de ahí que hayan capturado al enano para forzar a Brunn a darle la figurita. El cadáver de Fiern, a su vez, guardará un pedazo de papel con una serie de anotaciones críticas que pondrá a los personajes sobre la pista de Marvalar:

«La llave de Marvol no debe llegar a la cárcel de Marvalar. Debo hablar con la reina sobre esto, pero no sé si me escuchará. El honor de la familia y el reino están en peligro».

Si por alguna razón los personajes logran retener la figura de Marvol Moru y además mantener a Fiern con vida, otorga al grupo 5.000 PX. En este caso, Fiern indicará a los AJs que sin la llave de la prisión los orcos del Lamedal no pueden liberar a la criatura, pero que la Orden de las Cenizas, con la cual se han aliado, posee recursos más allá de lo convencional. Si logran liberar al monstruo de alguna manera, el honor de su familia se hundirá para siempre y, lo que es peor, el mundo correrá un gran peligro. Sin embargo, pueden evitarlo si logran frustrar los planes de la orden o exterminarla por completo. Si le preguntan sobre la criatura que está encerrada allí, él indicará que no sabe qué es, solo que es un horror terrible.

Si Brunn no está presente (porque haya muerto previamente o porque nunca fue escogida por uno de los jugadores como personaje, aunque en ese caso se interpretará que los AJs la conocían, aunque fuese de vista, ya que era famosa por sus pendencias y carácter aventurero), cuando los personajes entren en la capilla, se encontrarán con los orcos (que no tendrán retenido a ningún enano), que les atacarán inmediatamente. Colgada del cuello de Gugnaros verán una miniatura de Marvol Moru muy parecida a la que llevaba Brunn siempre consigo y que parece haber robado de la habitación de la enana, que se encuentra contigua al mismo (la puerta aparecerá destrozada, la habitación revuelta y los personajes podrán verlo claramente).

En este supuesto, interpretamos que Brunn conocía la importancia de la figura, se hizo una réplica para llevar consigo como símbolo sagrado y dejó la verdadera a buen recaudo en la habitación. Gugnaros, informado por la orden, aprovechó el asedio para colarse aquí y robar su codiciada llave.

Lo malo es que cuando iba a irse se encontró de frente con los personajes. Cabe señalar que, en este supuesto, Gugnaros intentará derrotar a los personajes igualmente, aunque escapará en cuanto falle una tirada de moral o mueran todos sus «guardaespalda», pues ya tiene lo que buscaba.

Las piezas de metales preciosos de las estatuas y los objetos religiosos contenidos en la capilla tienen un valor de unas 300 mo cada una (calcula que habrá unas 10 en total que realmente merezcan la pena). Si alguno de los personajes se lleva algo de la sala, todos ellos tendrán que realizar una TS contra sortilegios o sufrirán el efecto de un hechizo de maldición (ver página 112 del Manual básico de Aventuras en la Marca del Este). Si, por el contrario, alguno de ellos reza con auténtico fervor a alguno de los dioses o realiza un donativo de al menos 100 mo, TODOS obtendrán el beneficio de un hechizo de bendición.

HABITACIÓN DE BRUNN

Esta es la habitación de Brunn, la enana clériga que incluimos como personaje pregenerado en *Pacto de cenizas*. Si ella está presente, podrá acceder a la misma con su llave. Si no está presente, Gugnaros habrá echado abajo la puerta y los objetos descritos estarán tirados y desordenados.

Esta pequeña habitación de tres metros de ancho por dos de largo contiene una cama, un escritorio, un armario y una perchera para armaduras en cuyos pies reposa un escudo lleno de abolladuras y golpes. El escritorio está lleno de velas a medio derretir, cuyo aroma aún persiste en la sala, y también descansa sobre su superficie un grueso códice religioso dedicado al dios Marvol Moru.

El escudo no es mágico y está tan dañado que no tiene un uso efectivo hasta que no se repare, pero tiene un valor sentimental para Brunn, dado que fue el que usó durante la batalla de Myrthis. Es, a la vez, una prueba de su cobardía y un recuerdo que la conecta con su hogar. La enana lo dejó aquí durante la anterior aventura dado que no esperaba que la guerra estallase antes de su vuelta. Su recuperación otorga 1.000 PX a Brunn.

SALA DE LA GUARDIA

Esta amplia habitación contiene diez literas, un cofre delante de cada una de ellas, dos muñecos de entrenamiento hechos de paja, una mesa con sillas y una panoplia llena de armas. La estancia huele a aceite para armaduras y al hollín de las antorchas de pared que la iluminan.

Esta es la habitación de los guardias de la ciudad que han sido elegidos para servir como guardianes del conde y su familia. Una tirada exitosa de SAB, permite encontrar unas botas invernales entre los ropajes de los soldados.

Botas invernales: Estas abrigadas botas protegen al usuario del daño producido por el frío (eliminan los primeros 5 puntos de daño recibidos de cualquier fuente que use dicho elemento como daño). Además, este no sufre penalizaciones al movimiento a causa de la nieve o el hielo y puede aguantar temperaturas de hasta -40° C solo con las botas. Si además lleva ropa gruesa, puede aguantar hasta los -60° C.

CRÍPTA FAMILIAR

Cuando encarais la puerta cerrada de esta sala, veis que un extraño resplandor verdoso surge de su quicio. Al acercaros más, podéis distinguir una voz profunda y grave que entona un cántico mágico, acompañada de varios siseos, gorgoteos y arrastrar de pies.

Tras leer esta descripción, permite que los personajes se preparen como deseen y luego continúa cuando abran la puerta:

Esta amplia sala de unos veinte metros de largo por diez de ancho es sin duda la cripta de la familia Ermegar. Las paredes de piedra están excavadas en forma de nichos, donde descansan los ataúdes y urnas funerarias de aspecto más antiguo; la zona este de la habitación está ocupada por tres sarcófagos donde parecen reposar los restos de los condes Ermegar más distinguidos. En la zona oeste se alza un gran catafalco de tres peldaños, adornados con ajados estandartes, espadas herrumbrosas, candelabros cubiertos de telarañas y pequeñas pirámides de cráneos. Cerca de cada una de estas tumbas, veis otras más sencillas, excavadas en el suelo, que parecen dedicadas a los soldados de la guardia más condecorados por sus servicios a la casa.

En la zona sur de la sala distinguís a un grupo de tres zombis y dos esqueletos vestidos con caros ropajes que se arrastran y vagabundean alrededor de un pentáculo de invocación trazado con sangre y rematado por velas de llama verdosa. En un lado del símbolo veis una pala, una lápida recién retirada, una lámpara de aceite, un montón de tierra y un ataúd abierto. En el interior del nefando círculo, un encapuchado está inclinado sobre el cuerpo que acaba de extraer del ataúd, susurrando un cántico mágico. En apenas un segundo, el hechizo finaliza y oís al nigromante preguntar al muerto:

—¿Quién eres? ¡Respóndeme!

El fallecido abre su boca, un amasijo de carne podrida y huesos, y le oís responder:

—Soy Taddheus, hijo de Lerian Donovan, padre de Sarkus Donovan.

En efecto, el nigromante está hablando con el padre de Sarkus (a través de un hechizo de *hablar con los muertos* de tres preguntas), que murió la noche en que Laurana fue raptada y fue enterrado en la cripta familiar de los Ermegar por el conde Varos como pago por su fidelidad y coraje.

Si el clérigo malvado Maleagant sigue vivo a estas alturas de la campaña, te recomendamos que el nigromante que está profanando la tumba del padre de Sarkus sea él para aprovechar así el tirón del enemigo recurrente (encontrarás su perfil actualizado más adelante). Si no es el caso, indica simplemente que se trata de un clérigo de la orden (verán el símbolo de la orden en sus manos). Si los personajes no intervienen en la escena que está teniendo lugar, el nigromante no se dará cuenta de su presencia y continuará con el interrogatorio. En esta escena, interpreta que Taddheus, a pesar de tener un alineamiento diferente al del brujo, siempre falla su tirada de salvación para evitar contestarle, ya que, como verás a continuación, lleva guardando secretos muy dolorosos durante mucho tiempo y realmente quiere contarlos. Si Sarkus está presente y no interviene, hazle realizar una tirada de salvación de SAB con un penalizador de -4; si tiene éxito, podrán seguir escuchando el interrogatorio y enterarse de por qué el nigromante habla con un simple soldado estando rodeado de cadáveres de nobles poderosos. Si falla, narra cómo Sarkus carga enfurecido contra el pentáculo y comienza el combate.

ZOMBI

CA: 8; DG: 2 (5 PG), Movimiento: 9 metros; Ataque: 1 arma (porra); Daño: Por arma; Salvación: Gue1; Moral: 12; Alineamiento: Caótico; Tesoro: -; PX: 20.

ESQUELETO

CA: 7; DG: 1 (3 PG); Movimiento: 6 metros; Ataque: 1 arma (puño); Daño: Por arma; Salvación: Gue1; Moral: 12; Alineamiento: Caótico; Tesoro: -; PX: 10.

MALEAGANT (O SUSTITUTO)

CA: 5 (cota de mallas); DG: 6 (23 PG); Movimiento: 10 metros; Ataque: 1 arma (maza+1); Daño: Por arma; Salvación: Cle6; Moral: 10; Alineamiento: Caótico; Tesoro: 700 mo; PX: 175.

Hechizos disponibles en este encuentro: nivel 1: *Curar heridas leves* (2), *quitar el miedo*; nivel 2: *Bendecir, retener persona* (2); nivel 3: *Hablar con los muertos* (2), uno de ellos gastado.

Equipo: Pergamino de *alzar a los muertos* y oreja espía (una repugnante oreja putrefacta que permite a la Orden de las Cenizas escuchar a distancia lo mismo que su subordinado).

Durante el combate, el nigromante seguirá interrogando a Taddheus, aun en medio del fragor de las armas. A continuación te presentamos las preguntas que le hace al fallecido soldado y las respuestas de este. Te recomendamos que intercale un asalto de combate entre cada pregunta y respuesta. Es interesante indicar que aun en medio del combate el nigromante no cejará en su empeño de interrogar al cadáver, ya que, como verás por la naturaleza de la información que ofrece, esta es de vital importancia para la orden... y para Sarkus.

—¿Quién sabe dónde está la prisión de Nergal? Sabemos que conoces a alguien que la ha visto. ¡Responde!

—La Rosa Negra.

—*No hables en acertijos, cadáver! ¿Quién es la Rosa Negra?*

—*Mi amor, la madre de mi hijo.*

En este momento, el efecto del hechizo de *hablar a los muertos* terminará. Esté haciendo lo que esté haciendo el nigromante, invertirá su siguiente turno de batalla en reformular el hechizo. Recuerda realizar la tirada del número de preguntas delante de los personajes, para que sepan cuánta información adicional podrán obtener si soportan los ataques del nigromante un poco más.

—*Tu esposa está muerta, murió en el parto ¡Dime dónde está su tumba y le preguntaré a ella lo que quiero saber!*

—Mentí... ¡mentí! Ella está viva, en Marvalar, en el Pozo.

Las siguientes preguntas y respuestas dependen del número alcanzado durante el segundo lanzamiento de *hablar con los muertos*, pero ninguna de ellas tiene una importancia capital para la continuación de la aventura.

—*El Pozo? ¿Qué es eso?*

—*Un antiguo subterráneo en Marvalar. Solo los nobles y los ladrones lo conocen.*

—*Cómo puedo llegar hasta allí?*

—*Solo los que ya han estado pueden guiarte...*

Si en algún momento del combate el nigromante llega al menos hasta la cuarta respuesta, tendrá el mínimo de información que le hace falta para guiar a la orden hacia el misterioso subterráneo que buscan. Si la cantidad de PG que le quedan es inferior a 8, usará su pergamo de *animar a los muertos* para resucitar a más cadáveres e intentará escapar de la sala y de la mansión a través de la **entrada secreta** (recuerda que la orden conoce la existencia de dicho pasadizo). Sin embargo, siempre que tenga más de esos PG, seguirá preguntando hasta la última de las preguntas que pueda realizar con sus hechizos y luego escapará de la sala.

En caso de que el nigromante muera antes de que Taddheus conteste al menos hasta la cuarta respuesta, tanto la orden (a través de la oreja espía) como los personajes tendrán infor-

mación incompleta sobre el subterráneo, pero suficiente como para seguir indagando y dar con él, aunque sea más difícil.

Si Sarkus no está presente en la sala, la escena continuará de la misma manera que has visto, solo que los personajes podrán elegir cuándo intervenir en la macabra conversación sin necesidad de realizar la tirada de SAB que indicábamos anteriormente.

Cada respuesta dada por Taddheus otorgará 300 PX a los personajes.

Escalera secreta

En la esquina sureste de la **cripta familiar** se encuentra un pequeño mausoleo sin lápida ni escrito que indique quién está enterrado en él. Un éxito en una prueba de Detectar puertas secretas revelará ese extraño dato y guiará al personaje hasta una pequeña palanca situada bajo una gárgola de la construcción. Si se acciona, la puerta del mausoleo se abre y revela una escalera de caracol secreta que lleva a los exteriores de la mansión, al punto marcado como **estatua de Valion** en el mapa. Encontrar esta escalera secreta otorga 500 PX.

PLANTA BAJA

JARDÍN EXTERIOR

Los exteriores de la mansión Ermegar están formados por un cuidado jardín adornado con estatuas de mármol, árboles y varias macetas de gran tamaño cubiertas de flores. En el centro del jardín hay unas escalinatas flanqueadas por dos muretes de apenas cincuenta centímetros que conducen hasta la entrada principal de la mansión. Esta, más que mansión, parece un pequeño castillo, ya que sus paredes están formadas por los mismos bloques de piedra que se emplearon en la construcción de los muros de la ciudad y sus pequeñas ventanas verticales son en realidad aspilleras defensivas desde las que los defensores pueden disparar flechas al exterior. Además, su estructura está reforzada en su lado noreste por una torre coronada con almenas y cubierta por un tejado cónico de pizarra.

Aunque habitualmente las paredes de la mansión tienen el color grisáceo de la piedra con la que está construida, la luz de Silas las tiñe actualmente con un desagradable color sangriento que enfatiza la carnicería que ha tenido lugar sobre las escalinatas. Los cuerpos de al menos una docena de orcos se confunden con los de los seis soldados de la guardia personal del conde que se enfrentaron a ellos, algunos golpeados con tanta saña que ni siquiera se les distingue el rostro. Entre los cadáveres veis multitud de espadas rotas, yelmos hendidos, flechas quebradas y un estandarte de la casa Ermegar ensangrentado y caído sobre su portaestandarte. La sangre que aún corre fresca por los peldaños, la ausencia de guardias en la entrada y el crujido de la puerta principal, que aún tiembla sobre sus forzados goznes, os hace pensar que los defensores perdieron la pelea no hace mucho y que el enemigo ha accedido a la mansión recientemente. Quizás en su interior aún queden defensores con vida.

En el jardín solo hay dos puntos de interés: la masacre descrita, en la que los personajes pueden hacer acopio de algunas flechas (1d10 aún son utilizables), armas y escudos normales; y la **estatua de Valion** que se encuentra al lado de la entrada. Un éxito en una prueba de Detectar puertas secretas revelará una pequeña palanca en la base de la estatua. Si se acciona, la puerta del mausoleo se abre y revela una escalera de caracol secreta que lleva a la **escalera secreta** y al punto marcado como **cripta familiar** en el mapa. Encontrar esta escalera secreta otorga 500 PX.



RECEPCIÓN

Esta sala cuadrada de unos cuatro metros de lado está equipada con sillas y mesas y sirve de zona de espera para los invitados a la mansión. Justo enfrente de la entrada, a unos pocos metros, arrancan unas escaleras de piedra blanca que ascienden al piso superior, del que proceden una serie de gritos y golpes. Bajo dichas escaleras se encuentra otra, de piedra gris mucho más estrecha y utilitaria, que parece descender al sótano de la construcción. A derecha e izquierda de esta habitación se abren también un par de puertas, ambas cerradas, estando la de la derecha, manchada de sangre.

No hay nada especial en esta habitación. Solo la necesidad del grupo de elegir su próxima dirección.

COMEDOR

Esta sala de unos diez metros de largo por cuatro de ancho está ocupada por una amplia mesa, estanterías llenas de vajilla, un par de lámparas de techo con velas y varias sillas de fina talla. Sobre la mesa están tirados los cadáveres de dos soldados de la guardia personal del conde, con la coraza de la armadura hundida sobre sus costillas y rodeados de su propia sangre. El zumbido de las moscas y el olor de la muerte impregna profundamente el lugar. En el lado norte de la sala distinguis un pasillo que parece adentrarse más profundamente en la mansión.

A partir de aquí, la narración de esta escena varía, dependiendo de las decisiones tomadas anteriormente por los personajes.

Si estos jugaron el asedio y decidieron enviar soldados a la mansión durante el primer turno de este, la descripción sigue así:

Caído al lado de la mesa podéis distinguir el enorme cuerpo de un ogro vestido con una fuerte coraza que parece haber sido atravesado una y otra vez por espadas y lanzas. Una de estas últimas aún atraviesa el tremendo corpachón y por la manufactura de su asta no os cabe duda de que la lanza pertenece al ejército de la Marca del Este, probablemente a alguno de los soldados que enviasteis aquí para defender la mansión.

En este caso, el grupo gana 1.700 PX, lo que corresponde a un ogro acorazado derrotado.

Si los personajes no jugaron el asedio o no enviaron soldados aquí durante el desarrollo de este, la descripción sería esta:

Sentado sobre el suelo del comedor, veis como un voluminoso ogro embutido en una gruesa coraza arranca con parsimonia trozos de carne de uno de los cadáveres de la mesa y los devora con evidente deleite. En cuanto os ve, os dedica una bobalicóna sonrisa de dientes teñidos de sangre, empuña el enorme garrote que tiene al lado y os ataca.

En este caso el grupo deberá enfrentarse al ogro, que tiene este perfil:

OGRO ACORAZADO

CA: 5; DG: 4+2 (18 PG); Movimiento: 9 metros; Ataque: 1 lucero del alba; Daño: Por arma +2; Salvación: Gue4; Moral: 10; Alineamiento: Caótico; Tesoro: 1.500 mo; PX: 200.

Para este enfrentamiento te aconsejamos usar los muebles como elemento para dar «color» a la escena. Usa las sillas para lanzárselas a los personajes, vuelca la mesa para que el ogro se parapete detrás y que así evite algún disparo, haz que el cabezón de este choque con las lámparas o narra que un personaje tira una estantería y cómo el ogro pisa los cuchillos y otros cubiertos, destrozándose las plantas de los pies. Nuestra recomendación es que uses estos ejemplos de éxito o fallo cuando el ogro o los personajes encajen o consigan un impacto. Por supuesto, siempre puedes obviar estos elementos si los consideras superfluos para tu forma de juego.

SALÓN DE BAILE

Las paredes de esta espaciosa sala de diez metros de largo por cinco de ancho están adornadas con largos tapices y hermosos candelabros de color dorado. La poca luz que se derrama en la habitación proviene de dos de estos, situados justo al lado de las dos puertas, la del este y la del norte. El suelo de la sala está un poco elevado por una escalera de pocos peldaños y

cubierto por una gran alfombra que está salpicada aquí y allá por estatuas de piedra de gran detalle y realismo, todas ellas esculpidas con un rostro desfigurado por el terror y una torsión en sus cuerpos que sugiere la intencionalidad de correr en dirección contraria a lo que están mirando.

En la esquina suroeste reis un soporte de madera donde reposan distintos instrumentos musicales, como un laúd, una zanfona, un timbal y una ocarina. Justo a su lado distinguis el voluminoso perfil de un órgano y, sentada sobre su asiento, la silueta de una mujer que rasguea ligeramente una pequeña arpa que sostiene entre sus delicados y finos dedos. La poca luz de la sala no os permite ver más que la silueta femenina de la mujer y el arco que porta a la espalda, pero si alcanzáis a distinguir el movimiento de sus cabellos, que parecen ondularse y bailar al ritmo del arpa como si tuvieran vida propia. Cuando os ve, la arpista deja de tocar el arpa, la deja sobre el asiento del órgano y camina hasta el círculo de luz del candelabro más cercano. Sus dientes afilados, ojos brillantes y cabello de serpientes no os dejan lugar a dudas. Os encontráis ante una nefanda criatura: una medusa.

Esta medusa se llama Euríale y forma parte del séquito de Yassis, la elfa oscura que ha atacado la mansión y que pronto se convertirá en una pesadilla para los personajes. Posiblemente, el enfrentamiento con Euríale quizás no sea el más duro, pero sí el más peligroso que han tenido que afrontar los personajes hasta la fecha, debido a la capacidad de petrificar de la criatura. Durante el primer turno de combate, permite a los personajes que elijan si combatir directamente al monstruo o hacerlo a ciegas. Aquellos que elijan hacerlo abiertamente, deberán realizar una tirada de salvación contra petrificación y parálisis para no acabar convertidos en piedra (esta tirada solo debe superarse una vez, la primera vez que se mire a la criatura); aquellos que lo hagan a ciegas, tendrán un penalizador de -4 en las tiradas de ataque. En cuanto al terreno, este se encuentra salpicado aquí y allá por estatuas a las que consideraremos terreno impráctico, aunque pueden ser destruidas con un objeto contundente o tirándolas al suelo, teniendo que invertir un asalto para cada una de estas acciones, tanto la medusa como los personajes.

Durante el combate, la medusa procurará serpentear entre las estatuas y usará su ataque de serpientes contra el personaje que parezca más débil físicamente (quien tenga menos CON). Si en algún momento sus puntos de golpe descienden a un tercio o menos, su táctica cambiará, intentando alejarse lo más posible de los personajes y usando su arco para abatirlos. Cuando la criatura llegue a cuatro puntos de golpe o menos, intentará escapar por todos los medios al salón del trono, en el piso superior, donde sabe que está su ama.

EURÍALE

CA: 8; DG: 4+2 (21 PG); Movimiento: 9 metros; Ataque: 1 mordedura de serpiente + especial o ataque a distancia; Daño: 1D6 + veneno o 1D8 +1 a distancia; Salvación: Gue4; Moral: 8; Alineamiento: Caótico; Tesoro: 1.100 mo (valor del arpa), Arco Largo +1 y caraj de Weit; PX: 200.

El ataque de serpientes tiene un +2 a las tiradas de ataque siempre que el objetivo luche a ciegas contra la medusa. Adicionalmente, debido a su naturaleza mágica, la medusa tiene un +2 en sus tiradas de salvación contra conjuros.

Veneno: Todo aquel que reciba el mordisco de las serpientes de la medusa, deberá realizar una tirada de salvación contra veneno o muerte. Si tiene éxito no sucederá nada, pero si falla, sus horas estarán contadas sin un antídoto o hechizo de protección adecuados. El efecto del veneno mata al cabo de 1d20 horas.

Si los personajes enviaron soldados a la mansión, la medusa estará herida (considera que tiene dos tercios de sus puntos de golpe totales) y algunas de las estatuas del salón serán soldados de la Marca petrificados.

BIBLIOTECA

Esta espaciosa sala rectangular de ocho metros de largo por cinco de ancho tiene las paredes ocupadas por estanterías llenas de libros. En el centro de la sala hay varios pupitres de caligrafía donde descansan tintos, plumas, papel, instrumentos cartográficos y todo lo necesario para realizar estudios de cualquier tipo, copias de libros o mapas.

El contenido de algunos de los libros de esta habitación es de carácter mágico, pudiendo ser tratados como pergaminos mágicos de los que aprender varios hechizos:

1. Luz.
2. Ventriloquía.
3. Telaraña.
4. Levitar.
5. Acelerar.
6. Bola de fuego.

Considera que hay un pergamino de cada uno de estos hechizos. Si en vez de entregar los hechizos sin más deseas hacer la búsqueda un poco más interesante, pide a los jugadores que realicen una tirada de SAB. Cada tirada exitosa revelará dos pergaminos mágicos (tira 1d6 para saber qué hechizos contienen y vuelve a tirar si se repite alguno) y premia al grupo con 100 PX por cada pergamino encontrado de esta manera.

COCINA

Esta sala de seis metros de largo y cuatro de ancho está ocupada por un par de fogones, un horno, un fuego, un par de mesas y varias estanterías llenas de platos, vasos, cuchillos y los demás utensilios usados para elaborar la comida de toda la mansión. A la derecha de la entrada distinguis otra puerta de madera, delante de la cual hay un par de cestas de madera llenas de frutas y carne en salazón.

Además de poder pertrecharse con cuchillos de cocina como si fueran cuchillos arrojadizos (usa para ellos el perfil de dardo del manual básico), lo único de interés en esta habitación es la puerta de la derecha.

Si la abren, los personajes descubrirán que se trata de la despensa y que en su interior no solo hay quesos, frutos secos, harina y otros alimentos almacenables, sino también un halfling, que se esconde aterrado en la esquina más profunda del pequeño cuarto. Viste ropas de buena calidad, porta un estiloso florete al cinto, una mandolina a la espalda y lleva su rizoso pelo tocado por un sombrero con pluma.

Si alguno de los personajes presentes es uno de los pregenerados, reconocerá al halfling como Perian Piefirme, el juglar de la corte, que lleva sirviendo en la mansión desde hace años. Si ninguno de los personajes lo es, el mismo halfling, al comprobar que no son orcos ni ningún monstruo igual de sanguinario, saltará de su escondite en la despensa y se presentará ante los personajes con una florida reverencia.

—¡Hola, amigos! Soy el juglar de la corte, Perian Piefirme. Seguro que el nombre o yo mismo os resulta familiar...

Si los personajes preguntan qué hacía metido en la despensa, Perian les informará de que hace casi una hora la mansión fue invadida por monstruos y él, temiendo por el destino que recibiría la comida en manos de criaturas tan despiadadas, bajó a la cocina desde su habitación en el piso superior para coger lo imprescindible. Fue entonces cuando oyó pasos y decidió esconderse con el firme ánimo de esperar a que terminase la pelea y...

—Bueno, ¡huir! ¿Qué habrían hecho ustedes? Las posibilidades de ensartar a una banda de orcos con mi florete son muy reducidas, a menos

que lo hubiese colocado en vertical sobre el suelo y ellos mismos decidiesen caer repetidamente sobre él con ánimo de finar... Pero ahora están aquí, bravos aventureros, y creo que podemos ayudar a los condes. Cuando huía valientemente del piso superior, pude ver como dos ogros enormes, una elfa oscura y un hechicero se dividían en dos grupos e iban uno hacia la sala del trono donde está Varos y otro a las habitaciones de la familia del conde, donde debería estar Laurantia. ¡Debemos ayudarles!

Si los personajes se lo permiten, Perian se unirá como compañero a la aventura de los personajes, aunque intentará evitar el combate en la medida de lo posible y usará sus capacidades desde una cómoda distancia de seguridad. También es interesante indicar que, aunque aún no lo saben, Perian se convertirá en un personaje fundamental en la trama de *El trono de niebla* y un personaje que podrá ser elegido para ser interpretado por uno de los jugadores a partir de la próxima entrega de esta saga. Además, es un personaje con un oscuro secreto (aunque ahora no lo aparente), relacionado con la muerte del hijo de Isabelle Ermegar.

PLANTA SUPERIOR

En esta planta tendrá lugar el desenlace principal de *El feudo en llamas*. En ella, los personajes tendrán que tomar una dura decisión dependiendo de las elecciones que hayan tomado durante la presente aventura y la anterior, *Pacto de Cenizas*, y de los eventos ajenos a ellos sucedidos a lo largo de las mismas. También se encontrarán con dos villanos que se convertirán con el tiempo en sus más encarnizados enemigos y que están profundamente implicados en los acontecimientos que están teniendo lugar en la vida de los personajes y en los que les sucederán en un futuro cercano.

Con el fin de que puedas interpretarlos correctamente y saber qué está sucediendo, a continuación se desgrana parte del guion que hace de motor de la próxima entrega de esta saga, *El corazón de la oscuridad*, sobre todo aquella parte relacionada con dichos villanos.

Los enemigos que han atacado la mansión son tropas de élite de la orden y del ejército de monstruos que han reunido para atacar por sorpresa Reino Bosque. Sus principales cabecillas son Yarissa, una elfa oscura de Xorandor que desea asesinar a Laurantia para hacer sufrir a un antiguo enemigo de su familia, el monarca elfo Kymelin, tío de Laurantia, que hace siglos desterró a su familia, los Ver'han, a las profundidades del mundo. Aunque ni el monarca ni Laurantia lo saben aún, los Ver'han han establecido una alianza con la Orden de las Cenizas y aprovechado el ataque sorpresa de esta contra Reino Bosque para enviar a un asesino a cada una de las fortalezas elfas y humanas donde se encuentre un miembro de la familia real de los elfos y liquidarlos a todos, descabezando así al reino elfo y a su monarca. El otro cabecilla es un noble humano llamado Freedan Malle, un caballero vasallo de la casa Guinot, la tercera familia más importante de Marvalar, que lleva siglos intentando llegar al trono de Reino Bosque, pero que es rechazada una y otra vez por los Vangelos (la actual familia real de la Marca) y los Ermegar, que los consideran ruines y maldados (y con razón). Para lograr su objetivo de llegar al trono, se han unido en secreto al plan de la orden para eliminar a todos los Ermegar y Vangelos que puedan durante la llegada de Silas, aprovechando el caos y la confusión de la guerra para encubrir sus acciones. Tras la caída de las dos familias principales, su plan es forzar a la Marca a que los elijan como regentes del reino. Por supuesto, entre dichas eliminaciones está la reina Vigdis II, actual monarca de la Marca, cuyo intento de asesinato será narrado en la siguiente aventura.

Por lo tanto, el objetivo de Yarissa es matar a Laurantia y el de Freedan, matar a Varos. Dependiendo de las decisiones pasadas de los personajes, este plan estará más o menos avanzado y los personajes se encontrarán en disposición a evitar los dos asesinatos, uno o ninguno de ellos, tal y como veremos más adelante.

ESCALERAS

A medida que subís las escaleras hacia el piso superior, escucháis con más fuerza un sonido que ya os resulta familiar: el estrépito de las armas y los gritos de dolor de los moribundos. Alguien está luchando sin cuartel en la siguiente planta. Con el pensamiento de que quizás no habéis llegado demasiado tarde, ascendéis hasta un pequeño rellano que conecta con un largo pasillo que se extiende tanto a derecha como a izquierda. Los ruidos de la batalla parecen provenir de ambas direcciones a la vez.

Si alguno de los personajes es uno de los pregenerados, sabrá que a la derecha se extiende el ala condal de la mansión, donde se encuentran las habitaciones de la familia Ermegar y donde Laurantia suele pasar la mayor parte del tiempo; mientras que por la izquierda se llega al salón del trono, donde es muy posible que se encuentre el conde Varos.

Por el ritmo cada vez más apagado del fragor las armas, los personajes deberían ser conscientes de que quizás no puedan ayudar a los dos condes a la vez, o que tendrán que separarse para hacerlo. Permite que elijan por sí mismos lo que hacer y procede con lo que decidan. Sea como fuere, a medida que se vayan acercando a las habitaciones clave: **habitación de los condes** y **sala del trono**, deberías incluir en tus descripciones que el ruido del combate se hace cada vez más fuerte, indicándoles así que van por buen camino.

HABITACIÓN DE PERIAN

Esta pequeña habitación cuadrada de tres metros de largo contiene una cama, un escritorio y un armario. Toda la habitación está muy revuelta, con la ropa del armario tirada en el suelo, el escritorio lleno de comida y la cama deshecha. Este desorden, sin embargo, no parece estar así por las manos de un ladrón o atacante, sino que más bien diríais que es el estado natural del lugar.

Esta es la habitación del bardo Perian Piefirme, que es un desordenado nato. Si cuando llegan hasta su habitación se encuentra presente, se disculpará, meterá la ropa a presión en el armario, estirará las sábanas de la cama y lanzará los platos de comida fuera de la habitación, al pasillo. Acto seguido invitará a los personajes a salir de sus aposentos y continuar con la aventura, intentando en todo momento que los personajes no revisen más de su habitación.

Si los personajes investigan la sala igualmente, ya sea con el bardo presente o no, si Isabelle está en el grupo, indícale que, en una esplanada del armario, bien escondida detrás de unos estraños sombreros, encuentra una pequeña figura de madera que representa a un león. Esta le resultará familiar, ya que es uno de los juguetes con los que jugaba su hijo Leo. Este juguete desapareció de su habitación cuando el muchacho se puso enfermo, pero debido a la gravedad de su enfermedad, Isabelle no dio importancia a tal hecho. Si la pícara coge la miniatura, se dará cuenta de que esta tiene la cabeza separada del cuerpo y su parte inferior termina en una afilada aguja. Además, el interior de la miniatura está hueco y sus paredes internas tienen un color verdoso oscuro y un olor muy fuerte, un olor que le resultará familiar, dado que, en sus últimas horas de vida, mientras era consumido por la fiebre, su hijo Leo parecía exudar ese olor a muerte. Si Isabelle no está presente, una tirada de SAB hará que los personajes encuentren la miniatura, pero a menos que presionen a Perian sobre esto, no obtendrán más información.

La reacción de Isabelle a este hallazgo dependerá en gran parte de la interpretación de su jugador, pero con este descubrimiento se hacen patentes dos cosas importantes: su hijo Leo no murió de enfermedad, sino envenenado, y probablemente Perian fue su asesino.

Si los personajes han conocido al halfling, es posible que se enfrenten violentamente a él (sobre todo si Isabelle está presente). Si se lo permiten, el bardo se explicará una vez más, indicando que tiene un documento que probará su culpabilidad, pero a la vez su imposibilidad de escapar de lo que lo condujo a ello. Si los personajes se lo permiten, Perian les entregará la siguiente carta:

Menos mal que Varos me invitó a su corte la semana pasada en honor al cumpleaños de Laurana. Llevaba varios años con ganas de hacerle un regalo a ese sobrino suyo que ahora tiene. El interior del león de madera que le acabo de regalar a ese pequeño bastardo contiene el veneno y la aguja para inoculárselo. Dos semanas después de leer esta misiva, entra en la habitación de Leo, píñchale con ella mientras duerme y hazla desaparecer junto con esta carta. Si no lo haces, me acabaré enterando y uno más de tu familia acabará muriendo.

Firmado F.G.

Perian les explicará que lleva años chantajeado por los Guinot, una de las familias más influyentes de Marvalar, que tienen esclavizados a sus familiares desde que estos no pudieron pagar una deuda y amenazan con matarlos si él no les hace de espía en el corazón de la corte del conde. Entre lágrimas, admitirá haber envenenado al hijo de Isabelle y haber pasado informes de situación a la familia Guinot durante años, obligado por el miedo por los suyos. Rogará para que los personajes no lo maten y les pedirá ayuda para librarse del chantaje, guiándolos en Marvalar.

—Conozco bien la ciudad, me formé como bardo allí. Quizás podamos ayudarnos mutuamente, yo liberaré a los míos y vosotros vengaréis al pequeño Leo o al menos podréis averiguar por qué rayos los Guinot lo querían muerto... os puedo guiar, ser útil. Sé por dónde se mueven los Guinot. Por favor, permitidme enmendar lo que he hecho y así también salvaré a los míos.

Permite que los personajes reflexionen sobre lo que hacer, ya que es evidente que Perian ha cometido graves crímenes, pero, por otra parte, les puede ser de ayuda. Si finalmente deciden matarlo, el bardo no se enfrentará a ellos, sino que intentará huir hacia la **sala del trono** o la **sala de arte** (dejamos en manos del narrador decidir a qué habitación va), donde se unirá por puro miedo a los atacantes de la mansión y aliados de su chantajeador, Yarissa o Freedan, dependiendo de la habitación escogida. Si, por el contrario, permiten a Perian ir con ellos, este estará verdaderamente arrepentido y se pondrá del lado de los personajes durante el resto de la aventura.

Independientemente de lo que suceda, encontrar la miniatura otorgará al grupo 500 PX. Decidir qué hacer con Perian (si lo llegan a conocer), les proporcionará 1.000 PX adicionales.

En caso de que Perian se enfrente a ellos, su perfil es el siguiente:

PERIAN

CA: 6 (armadura de escamas); DG: 4+1 (12 PG); Movimiento: 9 metros; Ataque: 1 daga o ballesta ligera; Daño: Por arma; Salvación: Bar4 o Cle4; Moral: 7; Alineamiento: Neutral; Tesoro: 500 mo; PX: 50.

Encantar persona/monstruo: 37%; conocimiento de bardo: 37%; usar pergamo de mago / elfo: 31%.

HABITACIÓN DE SARKUS

Esta pequeña habitación cuadrada de tres metros de lado está decorada de una manera muy espartana, ocupada tan solo por una perchera para armaduras, una cama, un armario y un muñeco de entrenamiento.

Esta es la habitación de Sarkus. Si está presente, volver a este lugar le permitirá recuperar sus ahorros (150 mo) y un anillo de petición de matrimonio que había comprado por si en algún momento se atrevía a pedirle la mano a Laurana. El anillo está

valorado en 250 mo y su recuperación otorgará a Sarkus 1.000 PX. Si no está presente, los personajes pueden encontrar tanto el oro como el anillo teniendo éxito en una tirada de SAB. Si Sarkus ha muerto a lo largo de la aventura y Laurana está viva y encuentra el anillo, es muy posible que este sea un momento especialmente triste para ella. Anima al jugador que la controla a que defina cómo se siente Laurana y premiale con experiencia adicional si interpreta a la semielfa con especial acierto.

HABITACIÓN DE DERAN

Esta habitación cuadrada de tres metros de lado está amueblada con una cama, un armario, un escritorio y una mesa de alquimia. Esta última está llena de libros de magia, astronomía, química, varios matracas, una balanza y varios frascos de vidrio vacíos.

Esta es la habitación de Deran, el mago sin memoria que en realidad es Radovar. Si está presente, podrá recuperar un libro de magia avanzada que le había regalado Fistan llamado *Una huida por los planos, el ojo del contemplador y otras maravillas*, que había dejado atrás por ser magia que aún estaba lejos de poder practicar. Este volumen contiene los hechizos de nivel 4 *hechizar monstruo y ojo arcano* y el hechizo de nivel 5 *pasadizo arcano*.

HABITACIÓN DE ISABELLE

Esta habitación cuadrada de unos cuatro metros de lado contiene una cama, un armario, un escritorio y un panel de metálico lleno de cerraduras, grilletes y candados de distintas formas y tamaños, que parecen preparados para ser usados como método de práctica de abrir cerraduras. Las paredes están adornadas con antiguos tapices que por los pequeños tajos que se aprecian a lo largo de toda su superficie, suponéis que han sido usados como diana para dardos y cuchillos arrojadizos.

Esta es la habitación de Isabelle. Aunque en ella no hay nada «práctico», sí hay varios objetos de carácter sentimental en ella, como la ropa de su hijo fallecido o el vestido que usó en su boda. Si los personajes insisten en investigar a fondo, hazles realizar una tirada de SAB. Si tienen éxito, también encontrarán la túnica de sectaria de la orden que Isabelle escondió al fondo del armario. Si los personajes aún no sabían que la noble perteneció a la secta, se enterarán ahora.

HABITACIÓN DE LAURANA

Esta habitación cuadrada de cuatro metros de lado consta de los mismos muebles que las demás habitaciones: una cama, un armario y una mesa. Todos ellos tienen una pátina de polvo debido al desuso, excepto la mesa, sobre la que hay un jarrón con flores frescas, una resma de papel, una pluma y un tintero.

Esta es la habitación de Laurana. Hace algo más de cinco años que nadie la usa, de ahí su abandono. Sin embargo, Laurantia entra aquí de vez en cuando para recordar a su hija, escribirle cartas contándole las novedades del reino como si simplemente estuviera de viaje y adornar su habitación con flores. En el cajón de la mesa se encuentran todas las misivas que Laurantia escribió durante el secuestro de su hija, lo que le proporciona a esta la posibilidad de reconstruir los acontecimientos que se ha perdido durante su secuestro y darse cuenta de cuánto amor le profesa su madre.

Hacerse con las cartas proporciona a Laurana 1.000 PX.

HABITACIÓN DE LOS CONDES

Esta amplia habitación de cinco metros de ancho por siete de largo está ocupada por una lujosa cama de matrimonio con dosel, un armario lleno de ropajes de gran calidad, un par de perchas de armadura vacías, una pequeña panoplia de armas que actualmente solo contiene una espada corta y un

tocador con espejo de medio cuerpo. El contenido de este último se encuentra desparramado por toda la habitación, con pinceles, cosméticos y joyería tirados por el suelo. En el lado norte de la habitación se halla el dintel de lo que parece ser el acceso a una pequeña sala anexa a la habitación. La puerta que la protegía, una resistente puerta de madera reforzada con metal, está destrozada y tirada en el suelo, arrancada por una fuerza descomunal. Del interior de ese acceso llega el inconfundible sonido de las espadas al chocar.

La espada corta que se encuentra en la panoplia es una espada corta +1; los cosméticos y las joyas desparramadas por el suelo tienen un valor de 500 mo.

Un breve apunte sobre las siguientes habitaciones: Las dos habitaciones que se describen a continuación son las últimas del módulo y en ellas se desgrana no solo su final, sino también cómo se continúan las aventuras de los personajes en la siguiente entrega de esta campaña. Sin embargo, la situación en la que están dichas habitaciones en el momento de entrar los personajes y el final de la aventura, dependerán por completo de las decisiones tomadas anteriormente por estos y de sus logros conseguidos a lo largo de este módulo. El elemento que cambiará en la sala dependiendo de las dos razones anteriormente citadas será la posibilidad de que el conde que se encuentre en dicha habitación esté vivo en el momento en que entren los personajes y, por lo tanto, tengan la oportunidad de salvarlo de su aciago destino; o por el contrario, los personajes hayan llegado demasiado tarde y esté muerto. Para narrar esto con coherencia, a continuación facilitamos un pequeño esquema que te permitirá saber si cuando los personajes entran en las habitaciones el conde que la ocupa está vivo o no:

- Si los personajes impidieron el ritual del terremoto en *Pacto de cenizas* y además jugaron y ganaron el asedio, cuando los personajes entran en ambas habitaciones, los condes estarán vivos.
- Si los personajes tuvieron éxito en uno de los elementos anteriormente citados (es decir, impidieron el ritual o jugaron y ganaron el asedio), solo el conde de la primera de las habitaciones a la que entren estará vivo. Cuando entren en la otra habitación, se interpretará que los enemigos han avanzado muy rápido, no han llegado a tiempo y ese otro conde estará muerto.
- Si los personajes no impidieron el ritual del terremoto y además no jugaron o perdieron el asedio, ambos condes estarán muertos cuando entren en cualquiera de las habitaciones.

LA SALA DE ARTE

Esta sala de forma semiesférica de siete metros de diámetro parece haberse construido como anexo al cuerpo principal de la mansión con el fin de servir como sala de estar privada para los condes. El suelo de la habitación es de madera y está tallado con intrincados elementos geométricos; las paredes norte y sur están ocupadas con pinturas que representan dioses, escenas de caza y retratos de los condes y su hija; la pared oeste está ocupada por una mesa, un telescopio y una pequeña estantería llena de libros. El olor de los óleos y otros materiales de pintura impregna la sala.

Si el conde de esta sala está vivo, continúa con la narración siguiente:

En medio de la sala se encuentra Laurantia vestida con una fina cota de mallas y armada con una espada élfica con la que no cesa de defenderse de los terribles golpes del enorme ogro que tiene delante. Al lado del monstruo, una elfa de cabellos blancos y piel oscura no cesa de lanzar hechizos de ataque contra la condesa, que poco a poco va cediendo terreno, acusando el cansancio y el dolor de las distintas heridas que han logrado infingirle sus oponentes.

OGRO ACORAZADO

CA: 5; DG: 4+2 (18 PG); Movimiento: 9 metros; Ataque: 1 lucero del alba; Daño: Por arma +2; Salvación: Gue4; Moral: 10; Alineamiento: Caótico; Tesoro: 1.500 mo; PX: 200.

YARISSA

CA: 4; DG: 6 (26 PG); Movimiento: 10 metros; Ataque: 1 Látigo pesado +2 (1d8+2) o espada larga +1; Daño: 1d8+1; Salvación: Cle6; Moral: 10; Alineamiento: Caótico; Tesoro: 2.500 mo; PX: 250.

Hechizos disponibles en este encuentro: nivel 1: *Causar heridas leves* (2), *causar miedo*; nivel 2: *Silencio, retener persona* (2); nivel 3: *Maldición, contagiar enfermedad*.

Equipo: Colgante de inmunidad al veneno, toga de resistencia a conjuros.

Comportamiento: Durante el combate, Yarissa siempre intentará matar a Laurantia. Si sus PG descienden por debajo de diez o falla una tirada de moral, intentará huir por el camino más corto fuera de la mansión y de la ciudad, convirtiéndose en un enemigo recurrente para los personajes más adelante.

Colgante de inmunidad al veneno: Mientras su poseedor lo lleve puesto, ningún veneno, ni mágico ni convencional, tiene efecto sobre él. Si ya está envenenado cuando se ponga este colgante, el efecto del veneno dejará de afectarle, pero si se lo quita, volverá a surtir efecto.

LAURANTIA

CA: 4 (cota de mallas élfica); DG: 6 (20 PG); Movimiento: 10 metros; Ataque: 1 espada élfica +1; Daño: 1d8+1; Salvación: Elf6; Moral: 12; Alineamiento: Legal.

Hechizos disponibles en este encuentro: nivel 1: *Proyectil mágico, escudo*; nivel 2: *Imagen reflejada, telaraña*; nivel 3: *Disparar magia, invisibilidad en grupo*.

Equipo: Perla de poder.

Perla de poder: Su portador puede gastar un asalto para pronunciar la palabra de activación de la perla, lo que le hará recuperar unconjuro gastado de hasta nivel 3. Esta propiedad no puede activarse de nuevo hasta pasadas veinticuatro horas.

Si tras el combate Laurantia sigue viva, otorga a los personajes 4.000 PX. Si su hija está presente, la condesa se tomará un instante para abrazarla con desesperación y llorar después de haberla dado por perdida durante 5 años. Cuando termine de abrazarla, o si Laurana no está presente, animará al grupo a ir con ella hasta la sala del trono para salvar a Varos, ya que antes del combate escuchó a la elfa oscura indicar que también iban a por él.

Si el conde de esta sala está muerto cuando los personajes llegan, continúa con la narración así:

Cuando llegáis a la sala veis a Laurantia en el centro del lugar, con el cuerpo de un enorme ogro derrumbado a su lado y el suyo lleno de cientos de magulladuras y cortes, algunos de ellos, lo sabéis, fatales. Su mirada, vidriosa a causa del sufrimiento y la amargura de la derrota, se fija brevemente con sorpresa. Un segundo después, una afilada espada surge de su pecho, la boca se le llena de sangre y se desploma, muerta. Tras ella, una elfa de pelo blanco y piel oscura sonríe con satisfacción cuando extrae la espada del cuerpo de la condesa. Luego os mira, haciendo chasquear el látigo que porta en la otra mano en un evidente gesto de desafío.

En esta ocasión, los personajes solo se enfrentarán a la elfa oscura.

LA SALA DEL TRONO

Esta majestuosa sala de veinte metros de largo por doce de ancho posee un paseo columnado en su zona central que lleva hasta un pequeño pedestal donde se yerguen dos tronos grabados con gran detalle. Las



grandes ventanas ojivales permiten a Silas iluminar la sala con su característico fulgor sangriento, acentuando el color de los estandartes y tapices de la sala, así como el brillo de las armaduras ornamentales y la sangre de los soldados que yacen muertos en torno al pedestal de los tronos.

Si el conde de esta sala está vivo, continúa con la narración siguiente:

En el centro del pedestal, portando espada y escudo, se encuentra el conde Varos Ermegar, ensangrentado y perlado de sudor, que intenta, cada vez con menos éxito, evitar los golpes que le lanzan un enorme ogro y un caballero vestido con una armadura negra que combaten contra él.

Ogro acorazado

CA: 5; DG: 4+2 (18 PG); Movimiento: 9 metros; Ataque: 1 lucero del alba; Daño: Por arma +2; Salvación: Gue4; Moral: 10; Alineamiento: Caótico; Tesoro: 1.500 mo; PX: 200.

Freedan Malle

CA: 3 (armadura de placas); DG: 5 (22 PG); Movimiento: 8 metros; Ataque: 1 espada a dos manos +1; Daño: 1D10+2 (+1 por Fuerza); Salvación: Gue5; Moral: 12; Alineamiento: Caótico; Tesoro: 1.750 mo; PX: 200.

Equipo: Broche elfico.

Comportamiento: Durante el combate, Freedan siempre intentará matar a Varos antes de volverse contra los personajes. Pase lo que pase, además, nunca huirá del combate, dado que es un fanático sirviente de su señor, (Folken, Guinot, y sabe que algo peor que la muerte le espera si fracasa en su empeño.

Broche elfico: Mientras alguien lleve puesto este broche, podrá ver en la oscuridad (infravisión hasta veinte metros) y detectar puertas secretas con un resultado de 1 y 2.

Varos Ermegar

CA: 3 (armadura de bandas + escudo); DG: 6+2 (28 PG); Movimiento: 8 metros; Ataque: 1 Espada larga +1; Daño: 1D8 +1; Salvación: Gue6; Moral: 12; Alineamiento: Legal.

Equipo: Amuleto de salud.

Amuleto de Salud: Tu valor de CON pasa a ser 18.

Si tras el combate Varos sigue vivo, otorga a los personajes 4.000 PX. Si su hija está presente, el conde se tomará un instante para abrazarla después de cinco años de ausencia. Cuando termine de abrazarla, o si Laurana no está presente, animará al grupo a ir con él hasta la **sala de arte** para salvar a Laurantia, ya que Freedan le dijo que mientras estaba combatiendo con él, alguien iba a matar a su esposa en su habitación.

Si el conde de esta sala está muerto cuando los personajes llegan, continúa con la narración así:

Un enorme ogro con coraza yace muerto a los pies de los tronos. Entre estos se encuentra el conde Varos Ermegar, que lucha con desesperación contra un caballero vestido con una armadura negra. Mientras os dirigís hacia donde se encuentran, el caballero logra burlar la exhausta guardia de Varos y su espadón le atraviesa el pecho de lado a lado. Justo antes de derrumbarse, el conde os mira con tristeza y muere.

En esta ocasión, los personajes solo se enfrentarán a Freedan, aunque si Gormuz sigue vivo, debería aparecer aquí como enemigo recurrente.

Independientemente de cómo se desarrolle esta escena, Freedan pecará de bocazas cuando se enfrente a los personajes, pues en su soberbia no tiene duda de que los vencerá y por eso durante el combate les hará un esbozo del plan de la orden para poner de rodillas el reino a través de frases como esta intercaladas entre los distintos asaltos del combate:

-«¿Crééis que este es el único castillo atacado? ¡Todo Valion arde!».

-«Con vuestra caída, los Ermegar se extinguirán y cuando la reina Vigidis sea asesinada, los Guinot gobernarán sobre todo Reino Bosque».

-«Mi señor tiene una alianza con poderes que están más allá de vuestra comprensión. Yo lo he visto... lo que yace en las profundidades de Marvalar...».

-«...y no es algo a lo que podáis enfrentaros ¡incluso aunque yo caiga!».

FINAL DE LA AVENTURA

Dependiendo de lo sucedido durante la aventura, el final de esta puede variar. En este epígrafe vamos a indicar los posibles finales que han podido producirse y cómo enlazan con Marvalar, la ciudad en la que se desarrolla *El corazón de la oscuridad*, la próxima entrega de esta saga de aventuras.

- Si los personajes jugaron y ganaron el asedio, la familia Ermegar podrá retener su ciudad y su feudo, habiendo fracasado así el intento de la orden de destruir este importante bastión en la defensa de Reino Bosque. Ahora bien, es posible que todos o alguno de los miembros de la familia hayan muerto durante los acontecimientos. En ese caso, si alguno de ellos sigue vivo, tendrá que tomar las riendas del castillo y la ciudad, como es su deber y derecho. El orden de sucesión que debe aplicarse para saber exactamente quién debe hacerse cargo del feudo sería el siguiente: Varos Ermegar, Laurantia de Florisel, Laurana Ermegar e Isabelle Ermegar. Si ninguno de ellos está vivo al finalizar este módulo, la ciudad aclamará al grupo de aventureros que la ha salvado como sus gobernantes hasta que la guerra contra los monstruos y la orden termine y la reina Vigdis decida quién debe gobernar el lugar. También te recomendamos que si notas que tu grupo de juego tiene mucho interés en regentar la ciudad, pero los condes siguen vivos y eso les impide llevar a cabo su ilusión de gobernar el castillo Ermegar, simplemente indiques que los condes han recibido un fuerte impacto en sus vidas en los últimos tiempos y necesitan que alguien les releve en sus funciones hasta que puedan recuperarse. De igual modo, si los condes han muerto y notas que tu grupo no tiene ningún interés en la gestión del feudo, no les obligues a ello e indica simplemente que un senescal elegido por el pueblo mantendrá las cosas en orden mientras la reina no nombre un nuevo señor feudal para la ciudad.

Como ves, salvar el castillo proporcionará a tus personajes una base segura desde la que llevar a cabo la siguiente aventura y, además, administrar un pequeño reino con ayuda del sistema de regencia que se encuentra en el *Manual avanzado de Aventuras en la Marca del Este*. No te preocupes si no las tienes, ya que las añadiremos en nuestra siguiente aventura para que tus personajes puedan administrar el castillo a su gusto mientras continúan de aventuras.

- Si los personajes no jugaron o perdieron el asedio, la ciudad estará perdida y pase lo que pase en la mansión, deberán escapar del castillo Ermegar para salvar la vida. Si alguno de los miembros de la familia Ermegar sigue vivo, sabrán que deben acudir a Marvalar y pedir ayuda a la reina Vigdis para recuperar sus tierras. La huida del castillo les obligará a echarse a los caminos, ahora infestados de criaturas de Penumbra y fanáticos de Silas que no les pondrán fácil la llegada a Marvalar. Narrar este recorrido hasta la ciudad puede servirte como forma de extender la vida útil del presente módulo y dar experiencia extra a los personajes para que alcancen al menos el nivel 5, el mínimo exigido para comenzar *El corazón de la oscuridad*.
- Independientemente de lo que suceda con el castillo, todas las pistas que los jugadores encuentran a lo largo de la aventura los ponen en la pista de que deben ir a Marvalar para perseguir a la orden, investigar ese rumor de asesinato contra la reina Vigdis que Freedan les dijo y ahondar en la historia personal de los personajes, con lo que hacer que el grupo continúe su camino hacia Marvalar no debería ser difícil.

APÉNDICE

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

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

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

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

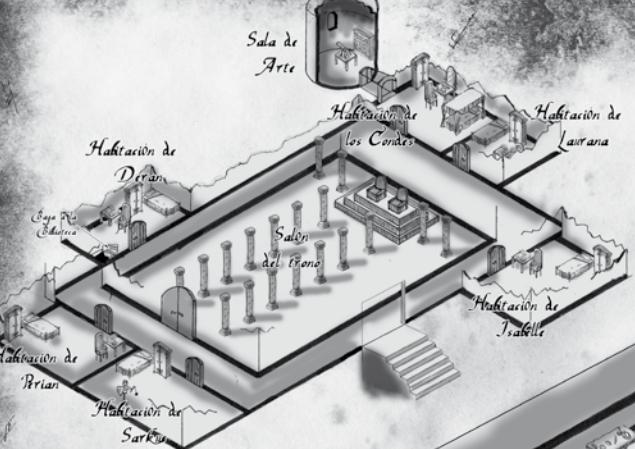
CONVERSIÓN DE TIRADAS DE SALVACIÓN DE AVENTURAS EN LA MARCA DEL ESTE A LEYENDAS DE LA MARCA DEL ESTE

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

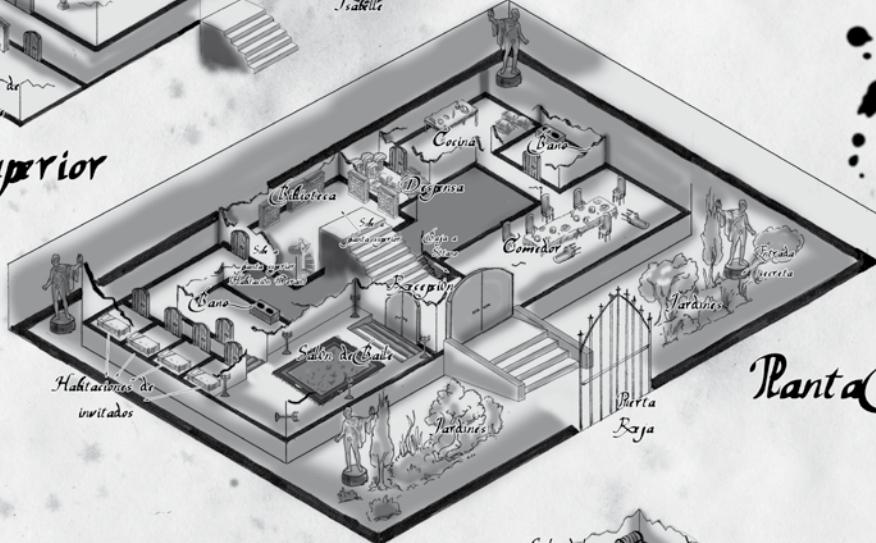
- Parálisis (FUE)
- Arma de aliento (DES)
- Veneno, muerte (CON)
- Varitas, cetros, ilusión (INT)
- Conjuros (SAB)
- Conjuros de encantamiento y miedo (CAR)



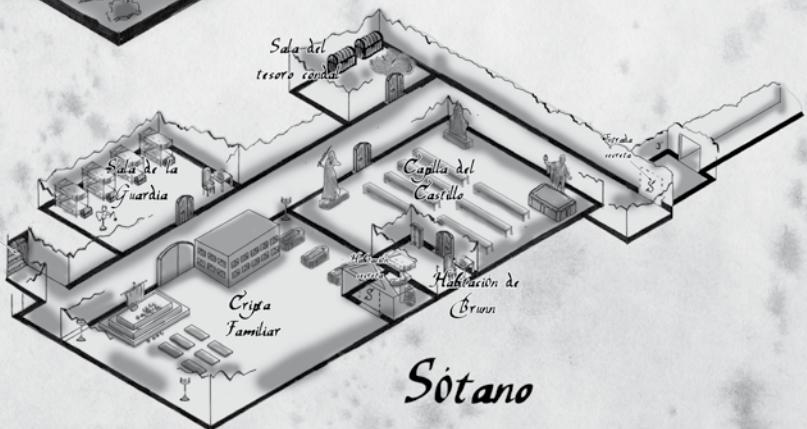
MANSIÓN ERMEGAR



Planta Superior



Planta Baja



Sótano



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*, *Nirmala*, *Robleda*, *Marralar*, *Gagendra*, *Rangaraján*, *Fistan*, *Sundar* 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.

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





EL FEUDO EN LLAMAS

MÓDULO PARA PERSONAJES DE NIVEL 3 - 5

Tras superar los eventos de las Rocas del Draco, los personajes se encuentran de brúces con la llegada de Silas, el caótico y el ataque de un ejército de monstruos al castillo Ermegar, la fortaleza a la que consideran su hogar. Su única esperanza radica en reunir a los ejércitos de la Marca, que se han dispersado por la zona, engañados por las artimañas y trucos del enemigo. Con los soldados de la Marca cubriendo sus espaldas, los personajes deberán romper el asedio que amenaza con destruir la ciudad o correr el riesgo de perderla para siempre...

Sin embargo, tras el asedio, los personajes descubrirán que este ha resultado ser una simple cortina de humo para encubrir un objetivo mucho más siniestro y retorcido: entrar en la mansión Ermegar, matar a los condes que regentan el feudo y hacerse con los secretos que dicha mansión oculta.

¿Lograrán los personajes salir victoriosos?

SEGUNDO VOLUMEN DE LA CAMPAÑA EL TRONO DE NIEBLA

El feudo en llamas es la segunda aventura de la trilogía El trono de niebla, un conjunto de aventuras interconectadas argumentalmente entre sí, que llevará a los personajes a explorar terribles mazmorras, desvelar peligrosas intrigas, luchar desde lo alto de las almenas de un castillo, desafiar los planes de criaturas tan antiguas y malvadas como el tiempo y, en definitiva, a recorrer el camino de los héroes desde la más brillante de las luces del mundo hasta la más densa oscuridad de sus almas.

Otros títulos de El trono de niebla:

- 1-Pacto de cenizas
- 3-El corazón de la oscuridad



Labyrinth Lord
Compatible Product



LEYENDAS DE LA MARCA DEL ESTE

