

B19

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



AGITANDO POZASDEMUGRE

MÓDULO PARA PERSONAJES DE NIVEL 1-3



Agitando Pozasdemugre es una aventura introductoria para el juego de rol Aventuras en la Marca del Este y Crónicas de la Marca del Este. Se desarrolla en el pequeño pueblo de Pozasdemugre y sus alrededores, donde nuestros aventureros van a presenciar un robo que, en la medida de lo posible, resolverán. Sin embargo, sin darse cuenta, se adentrarán en la tenebrosa y oscura trama que lo rodea...



AGITANDO POZASDEMUGRE



CRÉDITOS

Autor: Oriol García.

Edición: Pedro Gil y Eduardo Antúnez.

Corrección: M.^a Ángeles Aparicio Peñarrubia.

Maquetación: Jara Villanueva Peñas.

Ilustración de portada: Quico Vicens Picatto, used with permission. Misfit Studios.

Ilustraciones interiores: Some artwork copyright William McAusland, used with permission. Some artwork copyright The Forge. Some artwork copyright Dean Spencer, used with permission.

Cartografía: Eneko Menica.

Depósito Legal: MU 424-2024

Agradecimientos del autor: Agitando Pozasdemugre (Sacsejant Pousderronya) ha sido posible gracias al apoyo de Rolets_CAT, RoliendoSaWea, la comunidad de rol en catalán y todos los roleros —y no roleros— que han confiado en mi potencial como creador de contenido. Muchas gracias.

Este módulo de juego trata de recrear las clásicas aventuras que aparecieron en su día para el juego que *Aventuras en la Marca del Este* emula. Es un homenaje a un estilo muy particular y querido de entender esta afición, así como una indisimulada pretensión de establecer una línea de aventuras con el aroma inconfundible de antaño, sencillas y adaptables, como aquellas que jugábamos ya hace más de veinte años.



INTRODUCCIÓN

Agitando Pozasdemugre es una aventura introductoria para el juego de rol *Aventuras en la Marca del Este* y *Crónicas de la Marca del Este*. Se desarrolla en el pequeño pueblo de Pozasdemugre y sus alrededores, donde nuestros aventureros van a presenciar un robo que, en la medida de lo posible, resolverán. Sin embargo, sin darse cuenta, se adentrarán en la peligrosa trama que lo rodea.

Como autor, considero que la aventura no trata temas que se puedan considerar sensibles. No obstante, recomiendo encarecidamente que se usen las herramientas de seguridad que la mesa considere necesarias.

Esta aventura está diseñada para un grupo de cuatro o más personajes de nivel 1-3.

DIRIGIR ESTA AVENTURA

Tal y como podrás apreciar al terminar de leer la aventura, el final queda bastante abierto y existen muchos misterios a los que se alude y que no se terminan de concluir, así como alguna tabla aleatoria. Esto se debe a que *Agitando Pozasdemugre* ha sido concebida para que el Narrador improvise y aporte su matiz personal a estos enigmas, con la finalidad de que cada grupo de aventureros viva una experiencia distinta con este módulo y con la posible campaña que se derive de las decisiones tomadas por el Narrador después de un par de sesiones.

Al tratarse de una aventura introductoria, debes asegurarte de dar libertad a los jugadores para que vean todas las posibilidades fascinantes que ofrece el rol. A pesar de ello, no debes olvidarte de marcarles un poco el camino, de modo que no se pierdan.

A lo largo del texto, he dejado algunas notas de dirección que no tienes por qué seguir. Se trata, tan solo, de matices que considero interesantes para quien lee y dirige esta aventura por primera vez.

CREACIÓN DE PERSONAJES

Agitando Pozasdemugre está escrita con la pretensión de enganchar a nuevos jugadores al rol. Por ello, la creación de personajes no tiene restricciones: configuralos como queráis, rebuscad entre la gran cantidad de clases, elegid la combinación que más os llame la atención y llevadla a la mesa. En definitiva, disfrutad al máximo de estas primeras sesiones y, si la hay, de la campaña que derive de ellas.

Lo único que se propone en esta sección es reunir a los aventureros y formar el grupo. Para ello, sería interesante compartir ideas y establecer vínculos que servirán para decidir el motivo por el cual la compañía ha decidido unirse y partir hacia Pozasdemugre. Podéis consensuarlo en esta sesión o seguir esta tabla:

1d6	MOTIVO
1	El grupo ha sido contratado por el gremio de aventureros para mapear la zona y poder establecer una sede.
2	El grupo cometió un crimen en otro lugar y tuvo que huir, ya que todavía los persiguen.
3	El grupo ha sido contratado para capturar a alguien. Les han prometido una importante suma de dinero si lo devuelven sano y salvo.
4	El grupo está unido desde que todos eran pequeños. Por suerte, ese día salió todo bien y aún lo recuerdan entre risas.
5	Todos los integrantes del grupo comparten la misma maldición que los ha traído hasta aquí. Parece que la fuente de sus problemas ha pasado por la zona recientemente.
6	El grupo está unido por el paladar y la cocina: ir a lugares lejanos, encontrar nuevos sabores y crear nuevas recetas es su mayor pasión.

RUMORES DE POZASDEMUGRE

En la siguiente tabla, se recogen aquellas habladurías que nuestros protagonistas podrían haber oído en los callejones, cruces de carretera, tabernas y otros tugurios de mala muerte en los que hayan parado durante sus aventuras previas.

Algunos de los rumores son ciertos [V], otros son falsos [F] y uno de ellos es parcialmente cierto [PV]. Para cada jugador, tirad 1d8 en la tabla y determinad qué información previa acerca de Pozasdemugre posee su personaje. No pasa nada si el resultado se repite una o más veces; de hecho, puede hacerlo hasta más interesante. Además, esta es una buena oportunidad para preguntar a nuestras protagonistas de dónde sacaron la información.

1d8	RUMOR
1	Un grupo de personas ataviadas con ropas muy llamativas subieron al teleférico de las Costas de Ónice y cargaban unas bolsas repletas de un extraño botín. [V]
2	Pozasdemugre son los restos aglutinados de una gran catástrofe resultante del ataque del titánico ser que duerme bajo de su suelo. [F]
3	Pozasdemugre son los restos aglutinados de una gran catástrofe resultante de un pérfilo experimento. [V]
4	Antes de la aparición del teleférico, las conocidas Damas de la Ciudad eran el orgullo de la región, así que no es ninguna deshonra rendirte ante una de ellas. [V]
5	Siempre se han visto teleféricos salir de las Costas de Ónice, pero nunca se ha visto uno llegar. Hay quien dice que no se puede regresar de Pozasdemugre. [PV]
6	El rey de las ranas es un monstruo que habita en las zonas más salvajes del pantano. No dudará en engullirte si te atreves a pedirle un favor. [F]
7	Las gentes de Pozasdemugre tienen una retorcida percepción del valor de las cosas, por lo que es habitual encontrar tesoros si rebuscas entre los restos y escombros. [V]
8	En algún rincón del pantano, hay otro emplazamiento habitado por un grupo de seres «civilizados». [V]

ACTO O: LA LLEGADA

«Hará ya dos o tres días que dejasteis las Costas de Ónix y subisteis al teleférico en el que vais. Digo “dos o tres” porque la constante oscuridad del pantano os ha empezado a afectar la noción del tiempo. Durante vuestro viaje, habéis podido ver algún hongo bioluminiscente, árboles de madera negra que se retuercen sobre sí mismos y, en lugares aparentemente aleatorios, lo que más ha llamado vuestra atención: farolas de gas encendidas y en perfecto estado de conservación».

En este momento, sitúa a los personajes dentro del teleférico y deja que se presenten de uno en uno. Si ves que se disponen a tener una conversación o a iniciar una primera escena, déjales interpretar hasta que la terminen o hasta que lo consideres oportuno para la trama.

«De repente, el teleférico va disminuyendo la velocidad hasta que se para. *Tschk...».

*Ruido de los anclajes de la puerta soltándose.

«Una vez os apeáis de la cabina, llegáis a una plataforma de madera que cruce con facilidad. En ella, encontráis el poste de la parada del teleférico. Hay una oscuridad tan densa que os impide ver más allá de unos pocos metros...».

En cuanto los AJ (aventureros jugadores) decidan cruzar la plataforma hacia esta oscuridad, descríbeles cómo surge del agua una mano pálida acompañada de un rostro humano blanco, con un característico maquillaje negro que le cubre los ojos y la boca y un gran manto negro y mojado con el que se tapa. Este ser dice, con un tono totalmente calmado:

«Hola, buenas. ¿Quiénes sois? Hacía tiempo que nadie usaba ese teleférico».

Deja que los AJ se presenten ante este ser y le cuenten su historia o los motivos por los que han llegado hasta aquí. Independientemente de si el argumento de los aventureros es verdad, mentira, consistente o completamente insostenible, haz que el ser les responda una manera similar a la que propone mos a continuación:

«Ah, bien. Parece que tenéis vuestros motivos —dice mientras arquea los hombros—. Bienvenidos».

Acto seguido, golpeará el tablón sobre el que se sostiene tres veces: mano abierta, mano cerrada y mano abierta. Este golpe hará que hongos bioluminiscentes y luciérnagas de todos los colores imaginables empiecen a iluminar el lúgubre y, a su manera, hermoso pueblo de Pozasdemugre.



ACTO 1: EL PUEBLO DE POZASDEMUGRE

Pozasdemugre es un curioso pueblo, la mayor parte del cual se encuentra flotando sobre un entarimado de madera amarrado a unas pasarelas ancladas al fango del fondo del pantano. Otras pocas construcciones en derredor se levantan sobre pequeños montículos fangosos. Se trata de un lugar oscuro, iluminado principalmente por hongos bioluminiscentes y colmenas de luciérnagas de distintos colores, lo que crea un tipo de belleza inquietante y particular. Sus construcciones son erráticas y desordenadas, pero dentro de todo ese caos parece existir cierta armonía. El nombre del pueblo proviene del centro de este: un gran baño de aguas del pantano en el que se sumergen con frecuencia los lugareños.

La población está formada, principalmente, por humanos y goblins de carácter calmado y silencioso. Al igual que el vigilante de la parada del teleférico, es usual que presenten pequeñas mutaciones provocadas por la exposición al pantano. Todos llevan el mismo atuendo: un maquillaje facial negro que cubre ojos y boca y un manto oscuro con el que esconden la cabeza y el cuerpo.

En cuanto los aventureros lleguen a la pasarela central, elige uno de los eventos o haz que tiren siguiendo esta tabla de acontecimientos aleatorios:

1D6	EVENTO
1	Al llegar al centro del pueblo, una niña se chocará con una de los AJ. En cuanto se recupere, se irá corriendo en silencio hacia el punto 7 del mapa. A ese AJ le faltarán un par de monedas.
2	Mientras los AJ pasean por el pueblo, un viandante con un atuendo distinto al habitual y con la cara cubierta rozará a un personaje. En la mente de este, aparecerán por unos instantes una ciudad enorme, un extraño laboratorio, un enorme pulsador en el que está escrito «Fénix» y esas malditas farolas.
3	Cuando alcancen el centro de Pozasdemugre, los AJ se encontrarán con unos Armónicos de Hueso ensayando su espectáculo de música en el punto 4 del mapa. Describe la escena como lúgubre, pero extremadamente bella.
4	Una importante cantidad de viandantes, sobre todo goblins, se están reuniendo en el punto 6 del mapa. Corre el rumor de que uno de los Recuperadores del mercado ha conseguido una de esas farolas que se encuentran repartidas por el pantano.
5	Una explosión y una columna de humo de un color naranja muy vivo saldrán del punto 9 del mapa. Las gentes del pueblo que se encuentren cerca empezarán a huir y a hablar mal de un tal Viejo Balmus.
6	Un grupo de personas muy corpulentas y fuertes parecen estar incomodando a una señora trasgo que pasea cargada por el pueblo. Al ver que no consiguen entenderse, se dirigen cabizbajos hacia el punto 8 del mapa.

LOCALIZACIONES

En este apartado se describen las localizaciones principales de Pozasdemugre:

Punto 1. Parada del teleférico:

En este lugar se encontrará el grupo de aventureros al llegar al pueblo. Se toparán con el vigilante, ya presentado en el Acto 0, y con el poste que indica que están en una parada del teleférico. Dicho poste presenta un estado avanzado de deterioro, como si nadie hubiese pasado por allí en mucho tiempo.

Punto 2. Ayuntamiento:

Este es el centro burocrático del pueblo, donde se pueden conseguir los pases para acceder al Mercado Goblin. En Pozasdemugre, la burocracia no es una de las principales preocupaciones, así que, si los AJ necesitan realizar un trámite, no les van a poner demasiadas pegas.

La fachada del ayuntamiento tiene un enorme reloj de aspecto anticuado con la manecilla del minutero atrancada en el minuto 27. La mayoría de los habitantes no saben a qué se debe, pero lleva tanto tiempo así que en el pueblo el nombre de las horas va en función de este número: «las casi arriba de 27», «las debajo de 27», «lejos de 27»...

Punto 3. La Boya Embarrada:

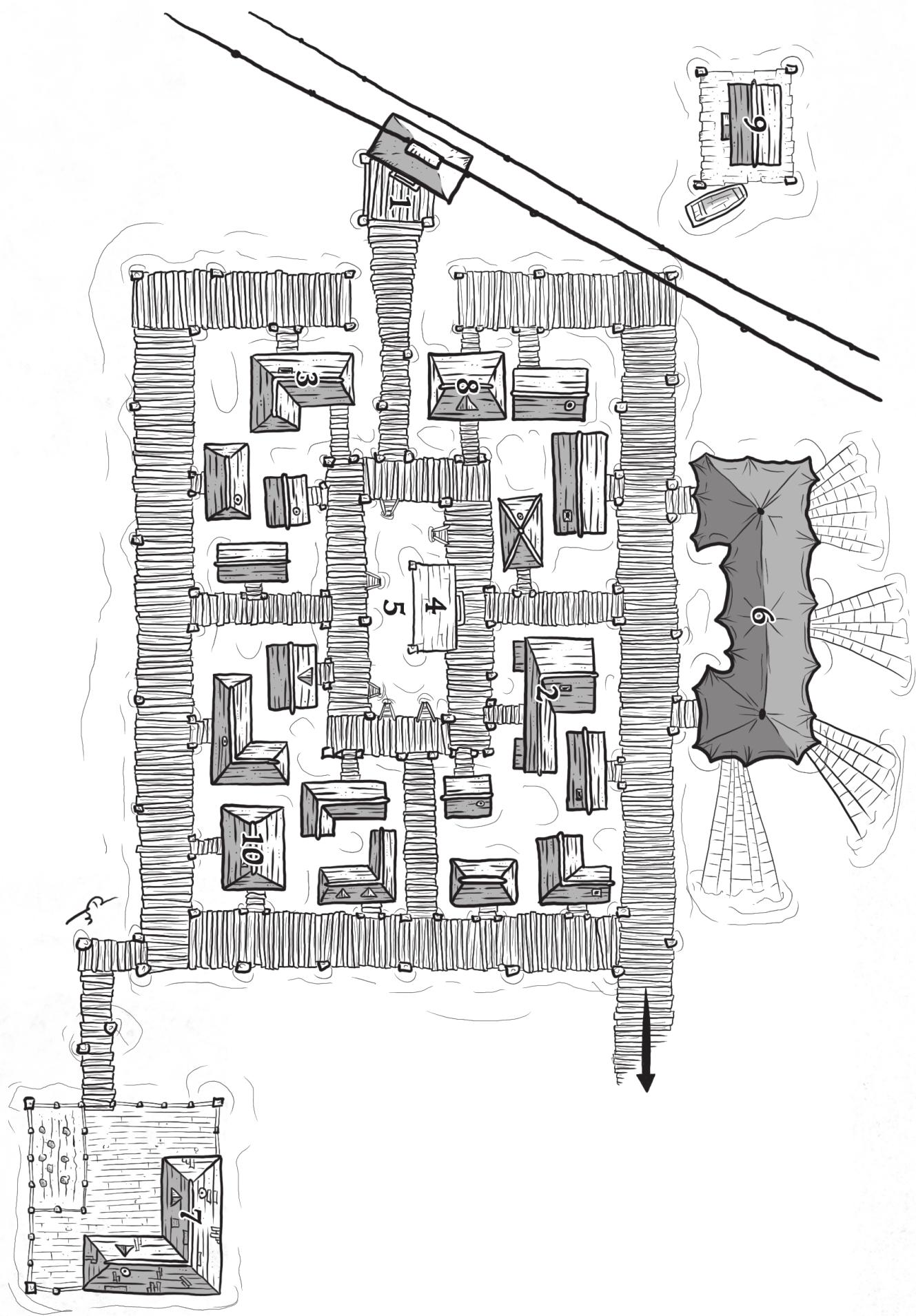
Se trata de la posada y taberna de Pozasdemugre, regentada por un matrimonio de semielfos. Es bastante exitosa, ya que en este pueblo es común no dormir en tu casa durante una o más noches por el simple hecho de no querer ir.

La hospedería se compone de tres pisos: la planta baja, donde están la entrada, la barra y varios camastros secos; el piso de arriba, en el que se encuentran las habitaciones más lujosas, y el piso subterráneo, que se sitúa por debajo del nivel del pantano y está lleno de barro, moho y filtraciones, pero donde puedes dormir siempre que quieras. Eso sí, en esta taberna, como en la mayoría de los lugares del pueblo, el dinero no tiene ningún valor, así que nuestros aventureros tendrán que ofrecer algo distinto con lo que pagar.

En el piso de arriba, los aventureros podrán ver que, de las tres habitaciones supuestamente lujosas que hay, dos están disponibles y la otra tiene la puerta cerrada. Desde detrás de dicha puerta, se distinguen varias voces: aparentemente, un grupo de personas debate sobre algo. Si los aventureros se acercan un rato con el fin de escuchar la conversación, podrán darse cuenta de que están discutiendo sobre algún tema muy complejo y difícil de comprender; a veces, hasta se da algún argumento que carece por completo de sentido, usando en más de una ocasión la palabra *progreso*. Los aventureros pueden decidir abrir la puerta, que no está cerrada con llave. En caso contrario, si se quedan mucho tiempo escuchando la conversación, alguien se levantará y abrirá la puerta.

Dentro de la habitación podremos ver una pared y un suelo de madera, un pequeño compartimento para el aseo, cuatro

MAPA 1: POZAS DEMUGRE



camas individuales y en el centro una mesa cuadrada con cuatro sillas ocupadas.

Las cuatro personas parecen estar un poco idas, como con la mente y la memoria nubladas y completamente obcecadas en sus argumentos. Si los aventureros les piden ayuda, tendrán otra discusión larguísima, con la participación de los protagonistas, para decidir quién de los cuatro les va a brindar ese favor. Solo será uno, dado que los otros tres se quedarán y continuarán con su conversación original.

Este grupo de cuatro personas está formado por:

- **Szekeres (clérigo, nv. 2)**, una médica de batalla que viste una bata larga de cuero blanco y carga una enorme sierra de hueso en la espalda. Su argumento en la conversación se fundamenta en que ella es el canal para llegar al «progreso». Tiene la capacidad de recuperar todos los puntos de golpe de una aliada a cambio de quitarle una extremidad.
- **Bolkhandar (ladrón, nv. 1)**, un asesino que viste una capa con capucha raída y un par de cintos repletos de cuchillos hechos con una sola pieza de hierro forjado. En la discusión, aduce que hay que abrazar el pasado para conseguir el progreso y a veces habla sobre un escorpión con boca humana. Su capacidad especial es la de ejecutar a un solo enemigo con total facilidad. Si Bolkhandar es quien se va con ellos, los jugadores deciden a cuál (no afecta al botín animado).
- **Jadeeda (guerrero, nv. 1)**, una guerrera larguirucha y escuálida con ojeras profundas en su rostro. Al cuerpo lleva pegada una armadura de placas ceñida, pero sin yelmo. Su postura se basa en que ella es el brazo ejecutor del progreso y que, sin su actuación, jamás conseguirán su meta. Tiene la capacidad de parar todos los ataques que reciba un personaje durante un combate. Los AJ deciden el combate si Jadeeda está con ellos.
- **Uri'zy (mago, nv. 3)**, un mago enigmático con el torso al descubierto, una capa amarilla con esqueletos dibujados, un sombrero de ala ancha y pico y una máscara de hierro con aspecto de calavera. Su argumento se fundamenta en que hay que reformularlo todo para llegar al progreso y que es necesario romper con lo establecido para avanzar. Posee la capacidad especial de conferir a los aventureros toda la información acerca de una casilla colindante del mapa en forma de profecía, pero solo puede hacerlo tres veces.

NOTA PARA EL NARRADOR:

Durante toda la escena en la que los aventureros están hablando con estos personajes, hazles notar que esta gente esconde alguna cosa. Si deciden que alguno les ayude, durante las escenas y combates venideros, ofrece a los jugadores pequeñas pistas de que este personaje está mostrando mucho menos

poder del que realmente tiene. Además, si este personaje llega a la casilla 1C del Mapa 2, subirá al tranvía y dejará al grupo.

Punto 4. El escenario:

En esta tarima que flota en la misma agua del pantano es donde se celebran los principales eventos del pueblo. Los más comunes son los ensayos de los Armónicos de Hueso, los artistas típicos de Pozasdemugre: gente con el don de juntar todo lo lúgubre y todo lo bello del pantano para generar una armonía perfecta de la que se desprende un ritmo melódico, hipnótico y relajante en el que se entremezclan el gris y la decadencia del pantano con los ruidos de sus aguas y las vívidas luces de los hongos e insectos que iluminan la ciudad. Su principal musa y fuente de inspiración es la reina luciérnaga que habita en la colmena farol colgante de la fachada del ayuntamiento.

Punto 5. Los Baños de Pozasdemugre:

La tarima central del pueblo tiene unos escalones que descienden a las aguas del pantano. En esas aguas, la gente se reúne para discutir sobre temas, solucionar problemas, asistir a los eventos que se celebran en el escenario (como los conciertos de los Armónicos o los juicios, que no son más que mediaciones en las que participa Juez) y... bueno, bañarse. Efectivamente, los Baños de Pozasdemugre, tal y como indica su nombre, son el lugar donde todos y cada uno de los habitantes del pueblo se lavan.

Punto 6. El Mercado Goblin:

Se trata de una gran estructura cubierta por una enorme tela negra de la cual se desprenden un montón de redes que se van lanzando y recogiendo con la intención de «recuperar» toda una colección de curiosos objetos y tesoros del fondo embarrado del pantano. Este edificio se encuentra vigilado por dos guardias, uno humano y otro goblin, con una armadura compuesta por objetos rescatados que carecen de valor. Estos solo permitirán el acceso a los AJ si previamente consiguen un pase de visitante en el ayuntamiento. Una vez dentro, verán a un montón de goblings, cada uno en su propio puestecito decorado con coloridas telas e inservibles cachivaches, que se gritan los unos a los otros mientras intercambian sus bienes.

Si los AJ rebuscan, encontrarán una parada regentada por [tirar de nuevo en la Tabla del punto 3. Salvo la especie, solo los goblings pueden tener un puesto] en la que, por un jugoso intercambio, les darán un «inservible» objeto cúbico con unos curiosos dibujos.

Se trata del Cubo de las Cosillas. Una vez por descanso largo, el propietario del cubo puede lanzarlo. Si no lo hace, el Narrador puede elegir en qué inoportuno momento el cubo cae de los bolsillos del propietario. Una vez caiga, mostrará uno de los dibujos y sucederá lo siguiente:

106	DIBUJO	EFFECTO
1	Dos dedos tocándose por las yemas	La primera vez que salga este dibujo, a la propietaria se le pondrá una mano blanca; la segunda vez, el brazo; la tercera, parte del pecho... Terminará completamente blanca. A no ser que el Narrador establezca lo contrario, esto no tiene ninguna consecuencia más allá de crear paranoia en la cabeza de la portadora. El efecto dura hasta que el cubo vuelva a ser lanzado o caiga de nuevo.
2	Sol sonriente	El cubo empezará a resplandecer con un fulgor tan potente que su luz será capaz de atravesar el cuero de los bolsillos. El efecto dura hasta que el cubo vuelva a ser lanzado o caiga de nuevo.
3	Pezuña	Cuando salga este dibujo, se oirá una mezcla entre berrido y relincho y aparecerá un elemental cuadrúpedo que servirá de montura a la propietaria hasta que el cubo vuelva a ser lanzado o caiga de nuevo. La descripción del ser variará según el entorno en el que el cubo se haya utilizado.
4	Cara sin boca	La propietaria del cubo perderá la facultad de hablar en idioma común. Sin embargo, podrá usar cualquier otro idioma que conozca. El efecto dura hasta que el cubo vuelva a ser lanzado o caiga de nuevo.
5	Moneda	En el punto exacto en el que el cubo sea lanzado o caiga mostrando este dibujo, brotarán 10 monedas de oro. No obstante, ese oro llamará instantáneamente la atención y avaricia de cualquier ser vivo que haya en el entorno cercano.
6	Silueta humanoide negra	Este dibujo está parcialmente borrado del cubo y es difícil discernir bien qué intenta representar. Durante el período de tiempo entre la aparición de este dibujo y el siguiente lanzamiento o caída del cubo, no existirá ningún tipo de segunda oportunidad. Quedarse a 0 puntos de golpe significará la muerte. Este efecto se aplica tanto a la portadora como a los AJ cercanos.

Punto 7. El Hogar de Mamá Araña para los Pequeños Huesos:

Esta vieja y gran casa se usa como orfanato y escuela. Su aspecto difiere mucho del de las viviendas ancladas a las pasarelas del pueblo; de hecho, se parece más al de las casas en ruinas de las afueras. Los niños del pueblo suelen reunirse aquí, donde aprenden y juegan al amparo de Mamá Araña, una amable goblin que los quiere y cuida a todos. Las criaturas visten el atuendo típico del pueblo, son silenciosas y escurridizas y tienen predilección por meterse en líos. Sin embargo, los AJ no tienen de qué preocuparse: si hacen alguna perrería, Mamá Araña los ayudará a solucionarlo.

Si los aventureros dedican un tiempo a estar con los Pequeños Huesos (jugando, hablando o pasando el rato en ese punto del mapa), una niña humana llamada Escapulina, cuya mutación característica es el hecho de que presenta un solo y enorme ojo en su carita, les contará que últimamente ha tenido unos sueños muy raros en los que la llevan a un laboratorio en lo más profundo del pantano. También hará referencia al regreso de los agentes del fénix y les pedirá que no permitan otro Proyecto Fénix. Si se lo comentan a Mamá Araña, esta les dirá que deben ser cosas de niños y que no deben tomarse en serio lo que digan los Pequeños Huesos.

Punto 8. Centro de entrenamiento de Pozasdemugre:

Su apariencia exterior es similar a la de cualquier otra casa del pueblo, pero dentro es una especie de gimnasio. En él vive un grupo de gente fuerte, musculosa y con aspecto algo amenazante o peligroso, pero nada más lejos de la realidad: los lugareños del centro de entrenamiento de Pozasdemugre son los más dispuestos a ayudar de todo el pueblo. En este punto del mapa, los personajes van a poder disfrutar de un lugar en el que descansar, comer, pedir un favor y hasta trabajar el cuerpo y la mente si así lo desean.

Las personas que aquí residen arrastran cierta frustración debido a que su aspecto puede llegar a violentar a sus vecinos y ellos desearían poder contribuir más a Pozasdemugre. Si los aventureros necesitan algo, los ayudarán de forma totalmente desinteresada.

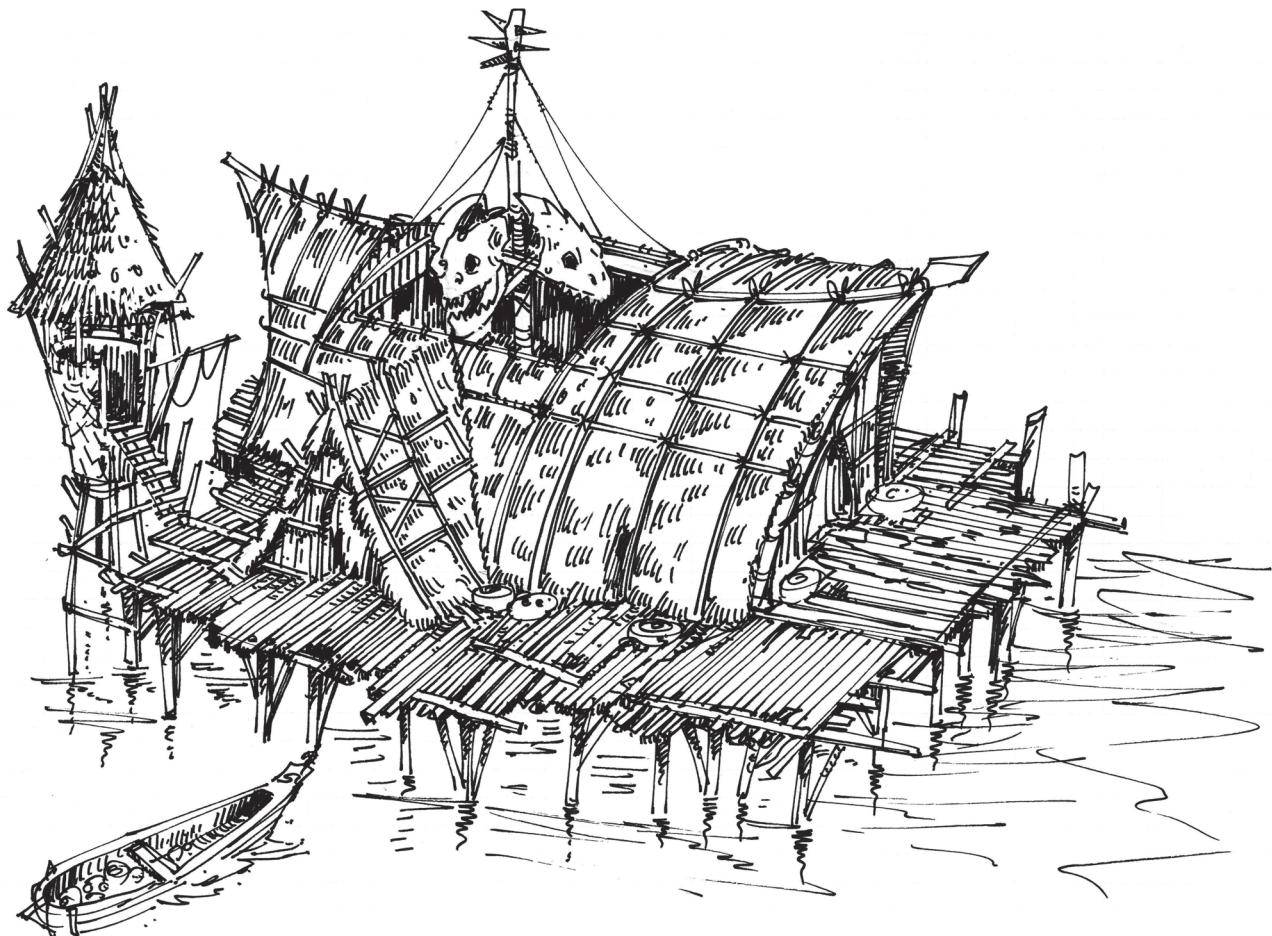
Punto 9. La choza del Viejo Balmus:

Flotando en unas planchas mal clavadas a las que solo se puede llegar con una barca de perchar, se encuentra la maldrecha choza del único enano que habita en todo Pozasdemugre, el conocido como Viejo Balmus. El resto de los habitantes no se acercan a este lugar, pues aún no comprenden muy bien qué hace este enano en Pozasdemugre. Por ello, si un AJ saca el tema a alguien, este tardará poco en llamarlo «viejo loco». Quizás Juez (el alcalde) será el único que no hable mal de él, pero intentará disuadir a los aventureros de visitarlo.

Una vez lleguen a este punto del mapa, los AJ se encontrarán con una choza de cuatro paredes y una chimenea que apenas se mantiene en pie, un cobertizo a medio roer y, al lado de la puerta, un balancín y un extraño instrumento de cuerda. Si los aventureros tocan a la casa, Balmus abrirá y los recibirá.

El interior es de lo más humilde: una chimenea con una olla colgando, una mesa, una cama de paja y un par de sillas. Al fondo, en una esquina, hay unas botellas raras llenas de un licor tan fuerte como casero. Si los aventureros aún no han comido, Balmus les ofrecerá un plato de comida caliente y un vaso del licor antes mencionado, mientras él habla de lo feliz que es y de lo contento que está viviendo en el pantano.

Prestando atención, los AJ verán que de las paredes y los muebles cuelgan algunos libros y pergaminos con unos símbolos muy extraños. Si continúan indagando, encontrarán un mapa



en el cual hay marcado un punto con el nombre «Laboratorio». En el caso de que pregunten a Balmus por algo relacionado con esto, se hará el loco; por ejemplo, mocándose con alguno de estos pergaminos.

Cuando los aventureros decidan irse, Balmus se despedirá diciendo: «Por lo que más queráis, ¡no permitáis otro Proyecto Fénix! ¡Yihá!».

Punto 10. Lúgubre Belleza, escuela para armónicos:

Se trata, ni más ni menos, que del sitio en el que los Armónicos de Hueso se reúnen para practicar sus artes y compartir sus técnicas para mejorar sus puestas en escena. Se trata de una plataforma descubierta que destaca entre los demás edificios por su llamativo, aunque oscuro, cartel de entrada y por sus vallas rebosantes de esta vida característica del pueblo: los hongos bioluminiscentes y las luciérnagas que llenan de color el lúgubre pantano en el que se emplaza Pozasdemugre.

Si alguno de los AJ ha decidido ser un Armónico de Hueso (consultar el apartado «Clase: Armónico de Hueso»), se reunirá con el resto del grupo en este punto. Si no, cualquier otro jugador puede venir a esta localización si decide cambiar su clase por la de Armónico de Hueso (sin renunciar al progreso que pudiera tener en su clase anterior; es decir, un guerrero de nivel 2 pasaría a ser un Armónico de Hueso de nivel 2).

EVENTOS CLAVE

Deja que los personajes paseen por el pueblo y conozcan sus edificios y habitantes. Durante las escenas que puedan derivar de esta exploración, haz que los vecinos hablen sobre el evento

que está a punto de celebrarse en los Baños de Pozasdemugre sobre las «muy cerca de debajo de 27», un concierto de uno de los mejores, si no el mejor, Armónico de Hueso del pueblo. En cuanto veas que la exploración del pueblo se ha estancado o que los AJ quieren asistir al concierto, interpreta el siguiente texto:

«Una infinita calma empieza a llenar las pasarelas de Pozasdemugre. La masa de viandantes comienza a congregarse en los baños del centro del pueblo, expectante de poder presenciar el concierto que se celebrará en escasos minutos. La gente empieza a adentrarse en las negras aguas del pantano, algunas personas se sientan y otras deciden mantenerse en pie, pero, poco a poco, se reúnen todos los habitantes del pueblo. Sobre el escenario, aparece una figura humanoide de constitución escuálida vestida con el atuendo característico del pueblo, del que cuelga una importante cantidad de huesos perforados. A medida que va tomando una postura relajada, este ser despliega sus cuatro brazos y el pantano parece fundirse en una perfecta armonía que une lo lúgubre con lo bello, con las gotas de agua cayendo, el gris de las hojas, la tenue luz de los hongos y las luciérnagas... Pero, cuando el espectáculo está a punto de comenzar, una horrible música empieza a sonar rompiendo esa perfecta unión».

Esta música creará en los personajes una sensación de asco, rechazo y malestar y, al contrario de lo que puedan pensar, no se trata del tipo de música habitual en estos espectáculos; de hecho, si se fijan, verán reflejada en la cara de los habitantes del

pueblo esa misma sensación que están experimentando ellos. Acto seguido, uno de los vecinos gritará señalando la fachada del ayuntamiento: la colmena farol que usualmente luce imponente está en el suelo y la reina luciérnaga que la regenta ha desaparecido. No obstante, hay un rastro de luciérnagas desamparadas que van desde este farol a la salida del pueblo.

En última instancia, alguno de los ANJ del pueblo (a discreción del Narrador) se acercará al grupo y les dirá lo siguiente:

«La reina luciérnaga no tiene mucho valor para el mundo de afuera. No sé quién la habrá querido robar, pero para nosotros significa mucho. Por favor, recuperad la luciérnaga, recuperad la armonía en Pozasdemugre».

Salir del pueblo conducirá al grupo de aventureros a la **casilla 2B del Mapa 2**.

HABITANTES DESTACADOS

Mamá Araña: Es la amable goblin de edad avanzada que reside en el orfanato del pueblo (punto 7) y cuida de los niños sin hogar, los Pequeños Huesos. A primera vista, su aspecto resulta grotesco, ya que la mutación que el pantano le ha provocado son tres diminutos pares de ojos en la cara en vez de los dos convencionales, así como unos colmillos finos y afilados. A esto hay que añadir la enorme peluca compuesta únicamente por arañas que suele llevar como atuendo (de ahí el nombre de Mamá Araña).

Sin embargo, no debe asustarlos su aspecto, porque es la goblin más amable y dulce del planeta y no dudará en acogerlos en su hogar o en sacarlos de algún lío en el que los traviesos Pequeños Huesos os hayan podido meter.

Juez: Juez, médico, alcalde, sastre, carpintero y dentista. Todos esos y más son los trabajos que este largo y seco ser desempeña en el pueblo. En algún momento tuvo un nombre, pero, debido a todas las labores que realiza, acabó por ser conocido como Juez. Es un humano especialmente largo al que el pantano le ha conferido dos codos en cada brazo y dos rodillas en cada pierna. No es un hombre muy extrovertido ni expresivo, pero, si eres bueno con el pueblo, no durará en echarte una mano y hasta puede que le veas una sonrisa. Si, por el contrario, perjudicas Pozasdemugre o te tomas la ley por tu mano para castigar al inocente, no tendrá compasión contigo durante los juicios.

El Viejo Balmus: El único enano que reside en Pozasdemugre. Viste un peto raído de color marrón por encima de una camisa que en algún momento pudo ser blanca, un sombrero de ala ancha hecho de paja, unas gafas a las cuales les falta un vidrio y su larga barba blanca a modo de bufanda.

Aunque ahora sea un loco (o se lo haga), antaño fue uno de los ingenieros que, bajo la sugerión de un grupo reaccionario, diseñó el Laboratorio Fénix, una instalación en la que

se realizaron actos atroces. Descubrir la realidad le tocó para siempre y provocó que optase por esconderse en una cabaña y vivir su vida en el plácido pueblo de Pozasdemugre. Si los AJ le preguntan por eso, no va a soltar prenda. Solo insistirá sutilmente en que no se debe permitir que el Proyecto Fénix ocurra de nuevo.

Esto queda a discreción del Narrador, pero puedes decidir que Balmus persiga o espíe a los aventureros en el momento en el que empiecen a deambular por el Mapa 2 con el objetivo de guiarlos o disuadirlos de llegar al laboratorio. Una vez allí, puede ayudarlos a comprender todo lo que ocurrió en ese lugar descubriendo su tapadera. Puedes usar recursos como «encontráis huellas frescas», «alguien ha estado aquí recientemente», «notáis que alguien o algo os vigila»...

NOTA PARA EL NARRADOR:

Pozasdemugre es un pueblo para nada beligerante. Por ello, los habitantes del pueblo generalmente no mostrarán resistencia a los ataques e intimidaciones de los AJ. Un ataque dirigido a un habitante con un arma terminará con la muerte del habitante y, si los vigilantes del pueblo encuentran el cadáver, se les ofrecerá a los AJ un juicio justo mediado por Juez que terminará con la expulsión permanente de los aventureros.

ACTO 2: LAS AFUERAS

Una vez dejamos atrás Pozasdemugre, nos encontramos a las afueras, abandonados en una zona de tierra más o menos firme rodeada de aguas pantanosas, hongos y juncos.

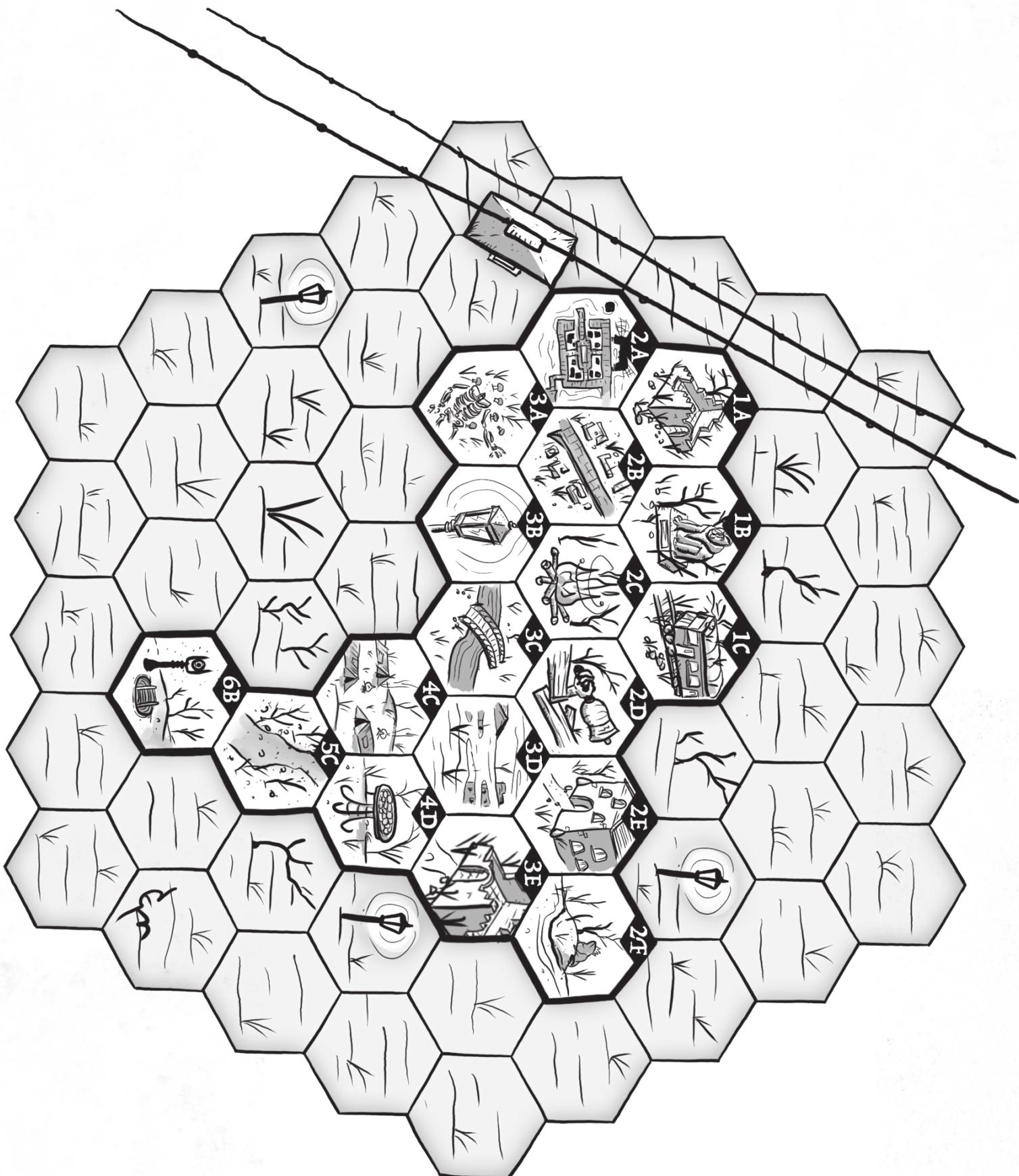
A medida que los AJ se adentren en el terreno, deducirán algo con un simple vistazo: en ese lugar hubo antes una ciudad. Hay escombros por todos lados, casas rotas (la mayoría de ellas, hasta los cimientos), caminos que antaño estuvieron repletos de adoquines de los cuales quedan apenas dos, árboles negros sin hojas y con la madera que parece que se retuerza en jirones sobre sí misma, algún hueso y, además, esas farolas, esas malditas farolas que siguen encendidas...

EL MAPA

En el momento en el que los AJ emprendan este acto, existen varias opciones para tratar el funcionamiento del mapa o las dinámicas de exploración.

Si los AJ se han preocupado de conseguir un mapa en el acto 1, será tan fácil como entregarles una copia (del mapa 2). Si no, hay otras posibilidades en función de tu benevolencia como Narrador. Por ejemplo, puedes facilitarles un mapa como si se lo hubiese dado Juez o Balmus antes de salir de Pozasdemugre. También puedes hacer que, tras resolver cada casilla, el aventurero que lo decida haga una tirada de orientación. Si la supera, podrá decidir hacia qué dirección avanza el grupo; si no, se decidirá la dirección al azar con una tirada de 1d6 en la que cada resultado coincide con un lado del hexágono.

MAPA 2: LAS AFUERAS



ENCUENTROS ALEATORIOS

A partir de este punto de la aventura, el grupo va a estar dando vueltas por el mapa y, claro está, no van a ser los únicos que merodeen por allí. Cada vez que así lo considere el Narrador, podrá hacer tirar 1d100 a los jugadores y ver con qué se encuentran en esa casilla. Otra opción es que cada vez que entren en una casilla nueva lancen 1d8. Con un resultado de 1 o 2, deberán tirar 1d100 en la siguiente tabla:

1d6	MOTIVO
1-15	1 Jackalope [CA 6 (14); PG 2d8; AT 1 Astas; D 2d4; ML 8; S Guerrero 1]. Si los aventureros se fijan en el suelo, verán que los adoquines están arrancados de su sitio y colocados de una manera muy exacta a la par que extraña. Con un hechizo de detectar magia o similares, podrán descubrir que se trata de un glifo de 1d6: 1-2 Portal, 3-4 Invocación, 5-6 Protección.
16-30	
31-45	Patrulla gentes del musgo (2 Goblins y 1 Humano) [CA 6 (14); PG 1d8-1; AT 1 Chatarra; D 1d6-1; ML 6; S Guerrero 1].
46-50	1 Nutria Gigante [CA 4 (16); PG 5d8; AT 1 Mordida; D 2d6; ML 9; S Guerrero 5].
51-65	1 Pantano viviente (Cieno) [CA 9 (11); PG 2d8; AT 1 Flagelo; D 1d4; ML 8; S Elfo 1]. Un poco más adelante, unos ruidos llevan hacia dos figuras humanoides que parecen mantener una acalorada discusión. Si nos acercamos, estas dos figuras se fundirán en pilas de insectos, barro y musgo.
66-70	
71-85	1d4 Garrapatas gigantes [CA 6 (14); PG 1d8; AT 1 Mordida; D 1d3 drenaje + enfermedad; ML 9; S Guerrero 1].
86-98	1d2 Cosechados [CA 7 (13); PG 2d8; AT 1 Atravesar víctima; D 0, la víctima será incapaz de dormir hasta que le quiten la maldición; ML 10; S Mago 2].
99	La Dama del Pantano [CA 0 (20); PG 14d8; AT 1 Farola; D 1d10 + 3 mágico; ML -; S Guerrero 15].
00	Dragón verde joven [CA 1 (19); DG 8, PG 8d8; AT 2 (2 garras, 1 mordedura), daño: 2d6+1/2d6+1/3d8; ML 9; S guerrero nivel 8. PX 1.500

A continuación, se especifican algunos detalles de aquellos encuentros que por su nombre pueden resultar confusos:

- **Patrulla Gentes del Musgo:** Las Gentes del Musgo son un grupúsculo escindido de los habitantes de Pozasdemugre. Son aquellas personas a las que la exposición al pantano les provocó demasiadas mutaciones y decidieron abandonar sus casas para establecerse en un campamento nómada, actualmente situado en el punto 4C del mapa 2. Sus mentes están hechas trizas, por lo que es difícil razonar con ellos. Tal vez el jefe, a quien conoceremos más adelante, es con quien mejor se puede hablar. Como armas y atavío llevan piezas de metal altamente degradadas y oxidadas.



• **Pantano Viviente:** Los pantanos vivientes son cienos muy débiles que se forman al juntarse los elementos típicos de un pantano (agua sucia, plantas pochas, insectos, hongos y algún hueso) con trazas de magia. Como hace tiempo que en esta tierra nadie practica la magia, los pantanos vivientes de esta zona suelen ser especialmente débiles, aunque alguno puede dar alguna sorpresa.

• **Cosechados:** Son las almas de aquellos seres a quienes el Proyecto Fénix solo pudo arrebatar su carne. Su aspecto es el de personas de bien, con unos ropajes muy diferentes a los de los habitantes de Pozasdemugre, que pasean por las ruinas de esta ciudad.

Los cosechados no van a resultar agresivos en primera instancia, pero, si algún aventurero cruza a través de ellos o incurre en el clásico error de atacarles, se pondrán furiosos y desatarán un deslumbrante fulgor de un color naranja muy vivo. Sus golpes no serán para nada mortíferos, pero las visiones que transmitan al tacto van a resultar tan aterradoras que aquellos aventureros que las reciban quedarán privados de la capacidad de conciliar el sueño hasta que un sacerdote o sacerdotisa les elimine esta maldición.

- **La Dama del Pantano:** Lejos de lo que cabría esperar, no es otro de estos espíritus que deambulan por las ruinas. La Dama del Pantano fue antaño la campeona de la gran ciudad cuyas ruinas pisan ahora los AJ. De ella solo queda una calavera postrada sobre una raída pero enorme armadura femenina con los tabardos y estandartes de la ciudad, hoy ya rasgados y prácticamente indiscernibles. Aparecerá cuando sea llamada, portando una de esas terribles farolas de hierro apoyada sobre el hombro, la cual blandirá a dos manos como si de una maza de hierro se tratara.

Si se cruza con los aventureros, más vale que huyan porque, si se le acercan mucho, se pondrá agresiva. En el mo-

mento en el que la Dama golpee o sea golpeada, esta caerá de brúces contra el suelo y se fundirá con el pantano. En ese instante el combate habrá terminado, pero no os confieis, puede volver...

- **Dragón verde joven:** Ansamathion es la criatura más peligrosa que habita el lugar. Aparte de las características listadas, este dragón puede lanzar seis conjuros de hasta nivel 3 a elección del Narrador. Además, posee un ataque de arma de aliento: expulsa de su boca una nube de cloro venenoso que se propaga en una zona de seis por seis metros, provocando a todos los que estén en el interior de la misma 6d6 puntos de daño (tirada de salvación para mitad de daño). No obstante, Ansamanthion es una criatura muy inteligente y hay hasta un 30% de posibilidades de que se pueda razonar con él y llegar a algún tipo de acuerdo.

LOCALIZACIONES

A continuación, se describen los diez hexágonos del mapa 2 y las situaciones que allí pueden suceder:

1A: Los restos de una casa que permanecen en pie a duras penas a pesar del paso del tiempo. En una de las esquinas han quedado acumulados lo que parecen ser escombros arrastrados por el viento y, entre ellos, algo que parece emitir algún tipo de destello...

Si recorremos los alrededores, lo más probable es que no haya nada ni nadie al acecho, pero esto lo dejaremos al criterio del Narrador.

Si los AJ deciden rebuscar entre esos escombros, hazles tirar 1d6 en la siguiente tabla de Tesoros o decide el resultado que consideres pertinente:

1d6	TESORO ENTRE LOS ESCOMBROS
1	1d100 monedas de oro
2	Un bote sellado que contiene, conservada en un líquido verdoso, una extraña criatura que ningún integrante del grupo pudiera haber visto o conocido jamás... ¿De qué se trata realmente? ¿Qué pasaría si de repente abriera un ojo?
3	Un precioso tenedor con unas espectaculares decoraciones. Si lo analizan, sabrán que es plata pura. ¿Podría valer algo?
4	Un muñequito de hojalata con un nombre escrito en la espalda con muy mala caligrafía: «Olena». ¿Qué forma tiene ese muñeco? Si lo dejan en el suelo, será arrastrado mágicamente hasta la casilla 2D.
5	Una pluma plateada que se clavará e integrará en el brazo del primer aventurero que la toque. ¿Qué acaba de pasar? ¿Esta pluma está a la vista? ¿Lo han visto los demás?
6	Un viejo pergamo con acabados metálicos que resulta ser un cartel de «se busca». Los criminales que aparecen son un dracónido, una humana, una gnoma, un drow y una goblin. Parece que lo que hicieron no fue poco y la recompensa ha sido borrada por el tiempo, pero conserva aún varios ceros legibles...



1B: Los restos de lo que parece haber sido un antiguo parque se alzan delante del grupo. Ya solo quedan retorcidos árboles negros de madera hueca y una estatua que representa a algún tipo de simio parecido a un babuino. Al pie de esta se puede leer la siguiente inscripción: «Al último de los simios pintados, extinguidos por el progreso de esta ciudad».

En un momento dado, se oirá un sonido similar a un ronquido. Si deciden investigarlo, detrás de la estatua, justo en la sombra que produce la cola del simio, podrán ver a una gatita de no más de 4 meses durmiendo plácidamente. El animal es de color blanco grisáceo con las orejas marrones oscuras. En este mismo tono, en el propio pelaje, tiene una especie de antifaz en la cara y la marca de una mano en el lomo. El animal no parece hostil, pero seguro que alguna cosa esconde... ¿Verdad, Narrador?

1C: A lo lejos, podemos observar una maltrecha estructura y un par de raíles que salen de debajo de una enorme pila de escombros y se dirigen al pantano, sumergiéndose someramente en sus aguas. Quedan cubiertos por los árboles negros, juncos y hongos que ya llevamos tiempo viendo...

Si entran en la estructura, los AJ verán que en esta hay un pequeño mostrador y dos o tres bancos. En una de las paredes, se aprecia lo que en algún momento fue un horario, pero que ahora es ilegible. Una vez salgan, deducirán que esa enorme pila de escombros es en realidad un vagón de tranvía. Detrás de una puerta corredera hecha trizas que apenas se mantiene unida por una de las bisagras, asoma un esqueleto con un curioso traje. Si entran en el vagón, los ojos de la calavera se iluminarán con una luz azulada y se presentará amablemente como el señor Radoslav Czajkowski, el maquinista, que pedirá a los personajes que le ayuden a quitar de las vías los escombros que frenan las ruedas. Si lo hacen, el vagón se iluminará y empezará a avanzar hasta perderse en el pantano.

2A: El pueblo de Pozasdemugre. En principio, no habrá ningún problema con que los personajes decidan regresar en algún momento.

No obstante, si decides que sus vidas están siendo demasiado tranquilas, puedes recurrir a los eventos de retorno que se proponen a continuación. Queda a tu elección si escogerlo por ti mismo o tirar 1d6 en la siguiente tabla:

1D6		EVENTO RETORNO A POZASDEMUGRE
1	El Viejo Balmus ha desaparecido del pueblo y con él, su cabaña. Si los AJ llegan a tiempo, podrán ver el fuego; si no, una larga columna de humo denso y un fuerte olor a ceniza mojada. Toda su información, libros y pergaminos han sido calcinados... ¿Hacia dónde habrá ido ese viejo loco?	
2	Una de esas malditas farolas de hierro ha aparecido en medio de los baños de Pozasdemugre (punto 5 del mapa 1). Nadie sabe de dónde ha salido, pero la gente empieza a estar asustada. Poco después de que los aventureros lleguen al pueblo, la farola empezará a emitir una débil y titilante luz. Juez está intentando pedir calma, pero parece que cada vez le cuesta más lograrla.	

3 Todos los hongos bioluminiscentes y las luciérnagas de colores han desaparecido de Pozasdemugre. Nadie sabe por qué, tal vez por el robo de la reina luciérnaga o quizás por efecto de algún sortilegio... Sea lo que fuere, el pueblo ha perdido toda luz y color y sus gentes se encuentran perdidas ante tal oscuridad.

El teleférico que llevó al grupo hasta aquí se ha esfumado.

4 Si preguntamos a los habitantes de Pozasdemugre, nos dirán que hace un buen rato que partió. Si se acercan al lugar, podrán ver cómo las cuerdas del aparato siguen en marcha. Esto solo puede significar dos cosas: bien alguien se ha ido del pueblo, bien alguien está viniendo...

5 El nivel del agua ha aumentado considerablemente en Pozasdemugre. Ahora, pasear por sus planchas de madera flotantes implica mojarse hasta los tobillos y parece que sigue subiendo. Además, el aire está enrarecido, como si fuera picante al respirarlo. Mamá Arafía y Juez discuten en el ayuntamiento. Tal vez lo mejor sería evacuar el pueblo...

6 Parte de la población ha comenzado a escuchar con detenimiento las sandeces que suelta el Viejo Balmus. Entre los vecinos han comenzado a correr rumores: muy preocupados, hablan sobre algo llamado Proyecto Fénix.

2B: Por la anchura de la calle y el hecho de que la mayoría de los adoquines continúan en su sitio, los aventureros saben que esta era una de las vías principales de la ciudad. A ambos lados, se observan casas en ruinas, algunas mejor conservadas que otras, pero todas destrozadas. Con algo de atención, los AJ se darán cuenta de que son construcciones bastante modernas y sólidas... ¿Qué pudo haberle pasado a la ciudad?

Un débil rastro de luciérnagas de colores totalmente perdidas parece dirigirse hacia la casilla 2C. Se trata, en esencia, de una zona de paso para empezar a conocer el entorno en el que sucederá realmente esta aventura. Para enriquecer la experiencia, el Narrador tiene a su disposición una pequeña tabla con eventos sutiles para generar en los personajes la necesidad de ir a dar una vuelta por los alrededores... Así pues, el Narrador tira 1d4 o elige el resultado según las circunstancias del momento:

1D4	EVENTO
1	Un viento repentino que no termina de parecer natural arrastra los escombros y el polvo en dirección a la casilla 1A.
2	Un aroma que produce algún tipo de bienestar en nuestros aventureros (sería buena idea preguntar a cada uno a qué les recuerda el olor) los reclama hacia la casilla 3A.
3	Una luz tenue y temblorosa se percibe muy al fondo, en dirección a la casilla 3B.
4	Unas minúsculas huellas (felinas) en el suelo parecen dirigirse hacia el monte, en dirección a la casilla 1B.

2C: A medida que los aventureros se adentran, ven una débil columna de humo que se alza desde los restos de una hoguera sobre la que vuelan las últimas luciérnagas despistadas. Alguien ha descansado por aquí recientemente.

Si durante la aventura aún no ha anochecido, es un buen momento para recurrir a este acontecimiento. Como Narrador, haz que los jugadores准备 un campamento, coman y descansen un rato y déjales espacio por si se genera alguna interacción o escena narrativa. Si no, haz pasar la noche (consultar eventos del Acto 2).

2D: Esta casilla es un espacio abierto que recuerda a una gran plaza en la que, aparentemente, se celebraban actos, puesto que al final de esta se alzan los escombros de una antigua tarima de madera. A medida que los AJ se aproximan a estas desordenadas planchas de madera, pueden apreciar a bando y bando del camino los restos de bancos con sus planchas de madera podrida y sus esqueletos de filigrana de hierro.

Si alguno de los personajes sube o rebusca entre los escombros de la tarima, encontrará una pila de huesos. Entre estos, un objeto llamará su atención: una campana dorada. Cuando esta campana sea tocada por un aventurero, los huesos de alrededor se unirán despertando a su portador, un **pregona-muertes** [CA 7 (13); PG 1d8; AT 1 *Campanada*; D 0, la víctima quedará ensordecida hasta que le quiten la maldición; ML -; S Mago 1]. Además, de entre los bancos se levantarán simultáneamente un grupo de 1d6 **esqueletos** [CA 7 (13); PG 1 golpe; AT 1 *Garras*; D 1; ML -; S Guerrero 0] que se volverá a alzar cada vez que suene la campana. Una vez el pregona-muertes sea derrotado, la campana se romperá, pero sus trozos podrían ser vendidos al comprador adecuado por un valor aproximado de 1d1000+500 monedas de oro. Mejor será no preguntar por qué quiere hacerse con ellos...

2E: Tras un rato andando entre los restos de la ciudad, los AJ ven cómo, entre los escombros, se alza una casa que se mantiene intacta y de cuyas ventanas se desprende luz.

Cuando entren dentro, verán que el edificio tiene dos plantas y que el interior está ostentosamente decorado. En el piso de abajo, hay cuatro sirvientes muy ajetreados que mueven platos desde la cocina al piso de arriba. Están tan absortos en su trabajo que no cruzan ni una palabra con los AJ. Por otro lado, en el piso de arriba hay unas preciosas habitaciones y un ancho comedor con una hermosa mesa en la que hay platos suficientes para todos. Los sirvientes los invitarán a sentarse y, al cabo de un rato, llegarán una pareja con dos hijos (uno de ellos con expresión de preocupación) y su abuela. La familia y los sirvientes tomarán asiento y destaparán sus platos para proceder a comer.

Sin embargo, si alguno de los aventureros prueba la comida o intenta mediar palabra con la familia, sentirá un gran mareo y caerá mientras todo empieza a desvanecerse; acto seguido, se despertará en la casilla 1A. Si luego deciden volver a este

punto, de esta casa no quedarán ni los cimientos. En su lugar, encontrarán una nota manuscrita:

«Jamás me creí todas esas patrañas del Proyecto Fénix. Sé que ellos están detrás de todo esto, así que me prepararé para lo peor... Llegados a este punto, ya no podemos hacer mucho más. He decidido entregar todas mis riquezas al rey de las ranas, él sabrá qué hacer. Cuando llegue a casa completamente embarrado, lo primero que haré será pedirle al servicio que hagan la mejor cena hasta el momento, que vacíen la despensa entera si es preciso y que los invitén a comer con nosotros. Despues pondré a mis dos hijos y a madre a dormir en nuestra cama, todos juntos, y los abrazaré hasta que llegue el Fénix».

2F: A medida que los AJ se adentran, el camino se vuelve más pantanoso y oscuro. En este punto, el agua les llega ya por las rodillas y avanzar resulta complicado, aunque parece que cerca hay un pequeño islote de barro en el que podrán descansar... si aún pueden soportar el olor a aguas estancadas.

La zona está realmente tranquila y los aventureros podrán reposar, consumir las raciones si es necesario o construir el campamento para pasar la noche y recuperar un poco de salud. Si el grupo explora un poco la zona, les llamará la atención que las ranas no hayan parado de croar desde que han llegado y que, a lo lejos, entre la oscuridad del pantano, se dibuje la silueta de una enorme rana que lleva algo parecido a una corona. De su boca sale un croar extraño y profundo, pero, por mucho que los AJ esperen o intenten ahuyentárla, no se va a mover ni medio paso. Si se acercan o iluminan el área, descubrirán que, en realidad, se trata de una cueva en forma de rana compuesta por rocas mal apiladas y que su croar no es más que los ecos de los ruidos que emiten las múltiples ranas que se reúnen en su interior. En el caso de que decidan adentrarse en la cueva, van a descubrir un tesoro formado por diferentes piezas (por lo que no se puede cargar fácilmente) con un valor equivalente a 2000 monedas de oro.

3A: Tras caminar un rato, los AJ llegan hasta un esqueleto humanoide (la especie queda a criterio del Narrador) de tamaño medio, perfectamente conservado, pero al cual le falta el cráneo.

Si nos acercamos, podemos ver cómo, de esta pila de huesos, crecen unos curiosos hongos blancos con el capuchón entre morado y verde. Curiosamente, todos parecen tener un pequeño palo clavado en el propio capuchón. Alrededor del esqueleto, los aventureros podrán percibir unas marcas, como puntitos, que se esparcen por todo el terreno y que se pierden hacia el horizonte en todas direcciones.

3B: Poco a poco, el terreno va quedando anegado y cubre los pies del grupo. Una débil y tenue luz titila en el horizonte y los terminará conduciendo a un pequeño islote en el centro del cual se alza una farola de gas encendida.

Si nos acercamos, aparecerá una figura de sombra de forma humanoide con la espalda y un pie apoyados en la farola. Esta sombra pronunciará las siguientes palabras: «Así que queréis saber por qué cayó la ciudad». Acto seguido, se escuchará cómo enciende y le da una calada a un cigarrillo que no existe. Si se acercan o retroceden demasiado, la sombra desaparecerá. Si logramos que vuelva a aparecer, se repetirá la escena.

Deja un rato para que el grupo haga sus pesquisas y finalmente describelos cómo esa figura sigue hablando, pero es imposible oír su voz con claridad, a excepción de las palabras «agentes Fenix».

3C: Un río de aguas infectas corta el paso a los AJ. Si siguen la orilla durante un rato, llegarán a un precioso puente cuya estructura está formada por barrocas filigranas de hierro macizo y por unas planchas de madera carcomida que no parecen del todo seguras. Aun así, este puente será la mejor forma de cruzar.

A medida que los aventureros lo atravesen, deberán hacer una tirada de destreza a dificultad 11. Si la pasan, la estructura se mantendrá en pie y solo se romperán algunas de sus planchas de madera. Si la fallan, el puente colapsará, provocando que quienes lo estén cruzando caigan al agua. El río es poco profundo, por lo que el problema no son sus aguas, aunque huelan mal. Sin embargo, debajo de estas anidan varios grupos de sanguisueñas hambrientas; por lo tanto, caer les hará 1d4 de daño a los personajes. Además, deberán tirar 1d6; con un resultado de 1, caerán enfermos de la sangre, con fiebres y vómitos que les reportarán una desventaja en las tiradas de constitución, fuerza y destreza hasta que descansen y consuman algún tipo de medicina.

3D: Una densa niebla cubre los pies de los aventureros. Conforme avanzan, ven más y más lúgubres esqueletos de casas: es como ver el cadáver de una ciudad, ahora podrido y anegado. Cuando se paren a escuchar sus propios pasos, los AJ podrán oír que el suelo crujе bajo sus pies.

Si logran disipar la niebla, podrán ver que el suelo se encuentra plagado de esqueletos y que todos miran en la misma dirección, como si hubieran intentado huir de algo o de alguien.

Esta visión no tiene ningún efecto más allá del narrativo, pero, si han llegado hasta aquí, los jugadores empezarán a hacerse una idea de lo que está pasando en realidad. El Narrador puede aprovechar para poner una música de piano melancólica de fondo.

3E: Al final del camino, se aprecian las ruinas de una mansión. Está más o menos conservada y una luciérnaga da vueltas sobre un tablón de la puerta que aún queda en pie (se trata de la actual guarida de los ladrones).

Al entrar a estos restos, finalizaremos el Acto 2 y pasaremos al Acto 3.

4C: Protegido por pequeñas formaciones rocosas y por las aguas infectas del pantano, encontramos un pequeño campamento formado por tiendas de tela mal cosida y sujetas por objetos rescatados del lodo. Está iluminado gracias a varias fogatas distribuidas por la zona y está oportunamente alejado de esas terribles farolas.

Conforme se aproximen, los AJ verán figuras humanoides altamente afectadas por las influencias del pantano: las auto-denominadas como Gentes del Musgo. Son personas huidas de Pozasdemugre a las que la exposición al pantano les provocó mutaciones excesivas, por lo que decidieron abandonar sus hogares. El campamento tiene todo lo que el grupo podría necesitar: unos barracones, unos pequeños puestos de aprovisionamiento y una suerte de la taberna, aparte de unas jaulas mal apañadas de madera negra. Eso indica que, si los aventureros se han topado antes con alguna patrulla de Gentes del Musgo, podrían haber llegado al campamento por otras vías.

Cabe volver a mencionar que las mentes de los habitantes de este campamento están peor que las de los propios habitantes de Pozasdemugre. No obstante, en principio esto no será un problema para la convivencia con los AJ.

Dentro de la tienda más grande del campamento, se encuentra el **Capitán del Musgo** [CA 4 (16); PG 6d8; AT 1 *Gran arma oxidada / 1 Mordida*; D 2d6/1d10; Se regenera 1 PG por ronda y al llegar a 0 PG se volverá a estabilizar pasadas 2d6 rondas; ML 10; S Guerrero 6], una enorme mole de carne verdosa con un extraño rasgo facial: da la sensación de que la piel de su cara se encuentra fusionada con un material elástico, tiene el ojo izquierdo cubierto por una enorme lente y respira por unos extraños filtros, aunque su horrible sonrisa queda completamente al aire. Si este ser se entera de que los aventureros van tras la luciérnaga, les hará una pequeña petición: hace unos días, le robaron también un pequeño juguete de hojalata y le gustaría recuperarlo. ¿La recompensa? No perseguirlos y aplastarlos. Y, por supuesto, la eterna gratitud de las Gentes del Musgo.

4D: Las ruinas de las casas de los alrededores se van espaciando y forman un enorme círculo rodeado por esas inaguantables farolas. No hay agua ni niebla en el suelo y parece que todos los adoquines se mantienen más o menos en su lugar. Frente a los AJ, se levanta lo que en algún momento fue un imponente edificio; en su entrada, hay unas mesas de hierro tiradas por el suelo con un cartel roto a los pies de una de ellas.

Este lugar es todo un remanso de paz dentro de este sitio maldito. Si los AJ son capaces de entender o descifrar idiomas antiguos, podrán leer en el cartel roto: «El café del hotelito del Nuevo Pueblo». Si recolocan las mesas, tendrán un buen sitio donde descansar e intentar curar sus heridas y demás contratiempos. Además, en el proceso un paquetito con un extraño polvo marrón caerá al suelo. En caso de hervir y consumir ese

polvo, las próximas 1d4 tiradas de quienes lo hayan bebido serán con ventaja.

5C: Ni adoquines, ni ruinas, ni farolas: solo oscuridad. En este camino pantanoso, los AJ solo alcanzan a ver las siluetas de esos retorcidos árboles negros que recorren el sendero.

Si estabas usando música durante la aventura, es un buen momento para pausarla. Deja al grupo a solas con sus pensamientos, no intervengas y, si estáis jugando en mesa, quizás podrías probar a apagar la luz. En esta casilla no va a suceder nada extraño, pero lo que os espera en la siguiente va a sorprender mucho a los jugadores.

6B: Es el final del oscuro pasillo, más adelante ya solo hay agua pantanosa. A los pies de los AJ se encuentra una escotilla de hierro abierta con una escalera que desciende hacia las profundidades y, a su lado, un palo de hierro coronado por una estructura metálica en forma de ojo que emite una tenue luz anaranjada y que parece seguirlos allá donde vayan.

Si el grupo desciende por la escalera, acabará llegando a una pequeña sala de paredes metálicas con una enorme puerta cerrada y rematada por varias de esas estructuras en forma de ojo, como las de la entrada. Al lado de la puerta hay un pequeño dispositivo que solicita identificación. Si los AJ lo rompen, la puerta se abrirá; en el caso de que no den con una forma de sortear este obstáculo y quieran irse, puedes hacer aparecer a un desquiciado y triste Balmus que dirá «no sé si estáis preparados para esto...» y pondrá su identificador en el dispositivo, abriendo la puerta.

Detrás de la puerta hay un pasillo que culmina en un laboratorio con probetas, controles, pantallas y papeles rotos y tirados por el suelo. En una pared hay unos cilindros de cristal; la mayoría de ellos están destrozados, pero en un par intacto se pueden observar lo que parecen embriones humanoides mantenidos en estado de latencia. Al final de este pasillo, hay una puerta que da a una última sala. En este punto, si así lo consideras, puedes tirar en la tabla de encuentros aleatorios.

En la última habitación hay cinco grandes pantallas que ahora ya no sintonizan nada y un escritorio en medio. En una de las paredes, hay un colgador con tres percheros; dos de ellos están ocupados por unos trajes rojos de un material plástico que podrían cubrir el cuerpo entero de una persona y que terminan con unas extrañas máscaras. Si los aventureros miran encima de la mesa, les llamarán la atención un par de cosas. En primer lugar, un pequeño diario o dietario en el que salen mapas de la antigua ciudad, listados de nombres y caras. Los nombres y caras están clasificados según sean sujetos o participantes. Algunos rostros son familiares para los AJ: el de Juez, con un nombre que no habían oído hasta ahora, junto a la palabra «sujeto», o el de Balmus, considerado «participante». Además, hay una última entrada: «El Proyecto Fénix es todo un éxito. Si podemos hacer esto

de forma cíclica sobre una ciudad tan grande, imaginemos qué podremos lograr cuando lo apliquemos a todo el mundo. Estamos listos para abandonar estas instalaciones». En segundo lugar, hay un botón en medio de la mesa con la palabra «fénix». Si, por lo que sea, los personajes lo pulsan, cuando salgan del laboratorio se encontrarán con una densa niebla, las farolas iluminarán con fuerza y en Pozasdemugre no habrá nadie.

EVENTOS CLAVE

En algún momento del Acto 2 caerá la noche: puede ser en la tercera o cuarta casilla recorrida por el grupo o automáticamente en la casilla 2C. Será entonces cuando, entre guardias o en algún momento de esta, los jugadores se den cuenta de que un grupo de 1d8 hongos bípedos está intentando robar a uno de los aventureros. Los hongos sostienen un palo puntiagudo, miden no más de treinta centímetros y tienen un capuchón entre morado y verde. Se intentarán llevar algo que parezca o tenga el tamaño de un cráneo. Dos de estos intentarán fugarse hacia la casilla 3A del mapa, mientras que el resto decidirán ponerse a la defensiva para asegurar la huida de sus compañeros.

Las estadísticas de estos enemigos son las siguientes:

Hongoñecos [CA 7 (13); PG 1d8; AT 1 Palo puntiagudo; D 1d4; ML 5; S Elfo 0]

Si el grupo no consigue parar la huida de los dos hongos, al regresar a la casilla 3A verán que el objeto robado ha sido colocado a modo de cráneo del esqueleto que se encuentra en este punto.

ACTO 3: RECUPERANDO EL BOTÍN

EVENTOS CLAVE:

«Cruzamos la puerta maltrecha que apenas mantiene su forma original y llegamos a una enorme sala a la que le falta toda la pared derecha, pero sobre la cual aún se sostiene milagrosamente el techo. Desde detrás de unas runas mal colocadas, que en algún momento debieron ser la separación entre dos habitaciones, se puede oír un extraño murmullo.

Justo a la entrada, a un paso de nuestros pies, podemos ver una bonita alfombra en perfecto estado...».

En este momento, si los AJ no intentan buscar trampas, en cuanto den un paso la alfombra cederá sobre un pequeño foso lleno de diminutos objetos metálicos puestos con la intención de hacer ruido. Pide una tirada de destreza a dificultad 11; si no la superan, caerán al foso y recibirán 1d4 de daño, lo que alertará a los tres ladrones que se esconden detrás de la pared.

- Si alguien cae en la trampa, narra lo siguiente:

«El ruido producido hace que, de detrás de la pared de runas, el murmullo se intensifique y, de repente, pare en seco. De pronto, un ser de tamaño mediano formado por un montón de objetos robados, entre los que destacan la reina luciérnaga en el corazón, un cráneo del que nacen hongos en la cabeza y un muñeco de hojalata en el hombro, rompe la pared y se dispone a atacaros. Ofrece la huida a dos de los ladrones y un tercero se queda detrás de este ser».

- Si nadie cae en la trampa, narra lo siguiente:

«Al asomaros a esa pared de runas, podéis ver a tres figuras arrodilladas sobre un montón de objetos que no parecen tener ningún valor. Entre la amalgama, distinguis un enorme bicho que emite luz, puesto encima de lo que parece un círculo mágico que desprende una viva luz de color verde».

Ahora pueden entrar y atacar a uno de los ladrones sin que haga falta una tirada. Decidan hacerlo o no, lo matan. Entonces, prosigue con la narración:

«De repente, el círculo se rompe y un ser de tamaño mediano formado por un montón de objetos robados, entre los que destacan la reina luciérnaga en el corazón, un cráneo del que nacen hongos en la cabeza y un muñeco de hojalata en el hombro, se levanta y se dispone a atacar. Esto facilita la huida a uno de los ladrones, mientras que el otro se queda detrás de este ser».

Comenzará ahora un combate contra el monstruo Botín animado, cuyas estadísticas aparecen a continuación:

Botín animado [CA 2 (18); PG 2d8+2; AT 1 Manotazo / 1 Cañonazo (reorganiza la estructura de su cuerpo para tomar la forma de un cañón y dispara un objeto de su interior al coste de 1PG); D 1d4+1 / 1d6+1; ML -; S Guerrero 2]

Una vez finalizado el combate, el ladrón que decidió quedarse fingiría estar acorralado en un rincón. En cuanto uno de los aventureros lo toque, ya sea por contacto directo o indirecto (por ejemplo, con el arma), una luz verde saldrá de la cabeza de este personaje y caerá en la mano del ladrón. Acto seguido, un humo verde empezará a brotar de entre las ropas de este y lo usará para escapar, dejando claro que él y su compañero se dirigen a algún lugar más allá de la ciudad en ruinas...

Mediante este método, el ladrón le ha robado un secreto a nuestra aventurero, así que pregúntale qué es aquello que los ladrones conocen ahora.

Epílogo

De entre la pila de escombros que ha dejado el Botín animado tras ser derrotado, saca la cabeza la reina luciérnaga. Por tanto,

el grupo debe decidir qué hacer con esta y con el resto de los objetos que allí se encuentran.

Si devuelven la luciérnaga a Pozasdemugre, todo el mundo les estará agradecido, se celebrará el concierto, que ahora sonará como es debido y llenará de paz y calma a nuestros héroes, y Juez los recompensará con cualquier cosa que puedan necesitar del pueblo.

Pero ¿qué sucederá a partir de ahora? ¿Qué hará la compañía? ¿Regresarán el cráneo a su sitio? ¿Perseguirán a los ladrones? ¿Cogerán el tranvía o volverán al teleférico? ¿Intentarán resolver el misterio de la ciudad y sus farolas? Eso, querido Narrador, queda en tus manos.

Espero que hayas disfrutado leyendo, jugando o dirigiendo esta aventura tanto como yo pensándola y escribiéndola. Muchas gracias.

ANEXO 1: CLASE, ARMÓNICO DE HUESO

Los Armónicos de Hueso son una clase de personaje específica de esta ambientación. Se trata de los artistas típicos del pueblo de Pozasdemugre, gente con el don de juntar todo lo lúgubre y todo lo bello del pantano con la finalidad de generar una armonía perfecta de la cual se desprende un ritmo melódico, hipnótico y relajante. Logran entremezclar el gris y la decadencia del pantano con los ruidos de sus aguas y las vívidas luces de los hongos y los insectos que iluminan la ciudad.

A efectos de personaje, esta clase sería una suerte de bardo, aunque sus capacidades no se basan en encandilar a los seres vivos, sino en que sus armonías y melodías trascienden lo mortal para hacer las delicias de aquellos que, aún después de su muerte, moran a su alrededor.

Lo primero que debemos tener en cuenta al crear un personaje Armónico de Hueso es que su entrenamiento en las artes de la armonía se ha realizado en la escuela del pueblo de Pozasdemugre; por tanto, el personaje se ha visto expuesto a las influencias del pantano. Así pues, tiraremos 1d6 en la siguiente tabla de mutaciones:

Tabla 1. Mutaciones del pantano.

1d6	MUTACIÓN
1	Tienes un tercer brazo.
2	Tienes antenas receptoras y ojos compuestos.
3	Tienes las costillas articuladas y las puedes mover a voluntad.
4	Tus articulaciones rotan por completo.
5	Dentro de tu boca hay tres lenguas retráctiles y prensiles.
6	Tienes otra cara en la mejilla (puedes conversar con ella o cantar a dos voces).

A nivel mecánico, el Armónico de Hueso cumple con las siguientes características:

- **Sube de nivel como:** Mago.
- **Dado de Golpe:** D6.
- **Salvaciones como:** Mago.
- **Tiradas de ataque como:** Ladrón.
- **Restricciones de armadura y equipo como:** Ladrón.
- **Requisito:** Carisma 9.

Las habilidades del Armónico de Hueso son:

- Tienes la capacidad de **hacer destacar la belleza de cualquier cosa en cualquier situación**, independientemente de lo horrible que sea el sujeto de tus armonías.
- **Susurros de la muerte:** el Armónico de Hueso puede, mediante una tirada de sabiduría o inteligencia con una dificultad impuesta por el director de juego, conocer las desgracias más recientes o importantes de la zona (y sus causas, si así lo considera el Narrador).
- **Asustar persona y/o monstruo:** una vez al día, el Armónico de Hueso puede inspirar temor en el corazón de otra persona o monstruo, haciendo que este decida no acercarse a él mientras dure el efecto (esto no implica que el ser afectado modifique su conducta hacia los otros integrantes del grupo). A nivel 3, lo podrá hacer dos veces al día; a nivel 6, dos veces más, y a nivel 9, otras dos veces más, pudiendo doblegar las mentes de seres cada vez más poderosos.
- **Lengua lúgubre:** el Armónico de Hueso es capaz de leer y entender las lenguas de los diferentes tipos de no-muertos y de las civilizaciones de las que se tenga constancia que ya no existen. Además, tiene la habilidad de interpelar de forma sencilla a los cadáveres que pueda encontrarse por el camino.
- **Usar pergaminos de magia:** el Armónico de Hueso puede hacer uso de los pergaminos que contengan hechizos de las diferentes escuelas de magia conocidas mediante una tirada de 1d20 sin modificador y con una dificultad impuesta por el director de juego. Un fallo en la tirada hará polvo el pergamino, interrumpiendo el descanso de los cadáveres y no muertos de la zona.

ANEXO 11: «REBUSCO POR LA ZONA O LOS CUERPOS»

Tabla 1. Objetos que se pueden encontrar en los pantanos de Pozasdemugre.

1d20	Objeto
1	5 monedas de oro.
2	Un tique para el tranvía.
3	Una hoja con unos huevos extraños en el anverso.
4	Una lista de la compra.

5	Un rollo de tela que contiene una pequeña colección de anzuelos.
6	Una flor seca conservada entre dos pequeñas planchas de cristal.
7	Una botella de cristal con agua del pantano.
8	Un saquito bien lleno de botones.
9	Una pluma de escribir de gran artesanía.
10	10 monedas de oro.
11	Dos pociones (1-2: Resistencia al ácido, 3-4: Curación [1d4], 5-6: Invisibilidad).
12	Un hacha de leña con el cabezal suelto.
13	Un pañuelo de vestir que está un poco sucio, pero que se puede lavar.
14	Un tarro con un puñado de cascarones de insecto.
15	Una pieza de cubería de plata.
16	Un par de sandalias para andar por el barro.
17	Un pequeño vial con sangre (si se consume, la persona contraerá vampirismo y entrará en contacto con su sire al instante).
18	Un arma de la conveniencia de quien la encuentre. Está oxidada y no tardará en romperse, pero hasta entonces provoca +1d4 de daño.
19	Un pergamo con un hechizo de mago de un solo uso.
20	Tira dos veces e ignora este resultado.

ANEXO 111: TABLA DE NOMBRES ALEATORIOS

Tabla 1. Nombres para las gentes de Pozasdemugre y Gentes del Musgo.

1d10	NOMBRE
1	Clima
2	Rotulina
3	Rodaja
4	Cuento
5	Tiko
6	Leko
7	Occipitán
8	Yunque
9	Dako
10	Lechuga

Tabla 2. Nombres para habitantes de la antigua ciudad.

1d10	NOMBRES FEMENINOS	NOMBRES MASCULINOS
1-2	Zelislava Morozoff	Bohumer Antokolskiy
3-4	Elka Kraykowski	Zrinoslav Bondar
5-6	Grozdana Kondratienko	Lyuben Podolan
7-8	Mirna Czjzek	Cescimer Maslovaric
9-10	Ljupka Stamenkovikj	Jaroslaw Markovic

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*. 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 armadura CA de todas las criaturas de *Aventuras en la Marca del Este* a Leyendas de la *Marca del Este* sólo tendremos que sustraer la CA de *Aventuras en la Marca del Este* a 19. 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 con una CA de 14 (el resultado de restar 5 a 19). Otro ejemplo, un monstruo con CA de -3 sería en Leyendas de la Marca 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, sólo tendremos que usar sus datos 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 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)

LISTADO DE AVENTURAS Y MÓDULOS PUBLICADOS EN LA LÍNEA

- (Licencia) Las esporas del hongo atribulado
- (Licencia) Más allá de las tierras de la Marca
- B1 La cripta nefanda de Uztum el maldito
- B2 La isla misteriosa
- B3 El orbe de Amonhotep
- B4 Muerte en la mansión del mago Malifax
- B5 Incursión a la tierra del Dios Azul
- B6 Tiempo fuera del tiempo
- B7 Presentes sangrientos
- B8 La tumba de hielo
- B9 La última frontera
- B10 Asalto a la ruina de Ritli (retirado)
- B10* El túmulo perdido de Azgoz el testarudo (sustituye al B10 original)
- B11 Las cuevas del Clan Atronador
- B12 El monasterio del dragón dormido
- B13 Sangre en la nieve
- B14 Vileza en el bastión de los bandidos
- B15 Las Minas del Elefante
- B16 La pirámide del Faraón Negro
- B17 El Búcaro de Alabastro
- B18 La perla de Ayakashi
- B19 *Agitando Pozasdemugre*
- BS1 Bestiario de criaturas extraordinarias
- C1 Los salones anegados de Leviatán
- C2 La catacumba de los espantos de Kavaduz
- C3 El jardín negro
- C4 La cúpula de huesos de Ixambel
- C5 La prueba de Lezen
- CT1 La lágrima de Zurâh
- E1 El legado perdido (descatalogado)
- ES1 La furia de Rastilon
- G0 Gazetteer de la *Marca del Este*
- G1 Un paseo por el campo
- G2 Alameda
- G3 Las frondas de los medianos
- HO El paramo
- HO1 Lo que El Ojo no ve
- K1 En compañía de cuervos
- MN1 Marjalnegro
- MN2 La balada del efímero paladín
- PS1 Manual de psiónica
- S1 La gesta del enano
- SP1 Tomo de magia
- TN1 Pacto de cenizas
- TN2 El feudo en llamas
- TN3 El corazón de la oscuridad.
- V1 El castillo prohibido de la Reina de Sangre
- V2 No profanarás el sueño de los muertos
- X1 En busca de la ciudad perdida de Garan
- X2 El Arca de los Mil Inviernos
- X3 La Taiga Maldita

OPEN GAME LICENSE VERSION 1.OA

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 1.0a Copyright 2000, Wizards of the Coast, Inc.

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

END OF LICENSE

AGITANDO POZASDEMUGRE

MÓDULO PARA PERSONAJES DE NIVEL 1-3

Agitando Pozasdemugre es una aventura introductoria para el juego de rol Aventuras en la Marca del Este y Crónicas de la Marca del Este. Se desarrolla en el pequeño pueblo de Pozasdemugre y sus alrededores, donde nuestros aventureros van a presenciar un robo que, en la medida de lo posible, resolverán. Sin embargo, sin darse cuenta, se adentrarán en la tenebrosa y oscura trama que lo rodea...

