

EL CORAZÓN DE LA OSCURIDAD



CRÉDITOS

Autor: Diego Marqués Vega

Edición: Pedro Gil, Eduardo Antúnez y Zonk PJ

Corrección: Pedro Gil y Alejandra González

Maquetación: Francisco Solier

Ilustración de portada: Emilio Rodríguez

Ilustraciones interiores: Jorge Moreno y José Gabriel Espinosa

Some artwork copyright William McAusland, used with permission. Some artwork copyright Dave Allsop, used with permission.

Some artwork copyright Dean Spencer, used with permission. Some artwork copyright Daniel Comerci, used with permission. Some artwork copyright Gary Dupuis, used with permission. Art by Miguel Santos, used with permission. Art by Joyce Mauriera used with permission. Some artwork copyright Ian MacLean, used with permission. Art by Geraldus Lewis Johnson, used with permission

Cartografía: Manolo Casado (www.epicmaps.com) *Some artwork copyright The Forge, used with permission.*

Depósito Legal:



SOBRE EL CORAZÓN DE LA OSCURIDAD

Marvalar es la capital y gran metrópolis de todo Valion, la sede de la monarquía de Reino Bosque, la ciudad admirada por las principales razas civilizadas del mundo de *Aventuras en la Marca del Este*, como ejemplo de equilibrio perfecto entre prosperidad, justicia y ley y principal escudo frente a la barbarie de las razas monstruosas y la oscuridad del mundo.

Sin embargo, y aunque sobre su superficie Marvalar representa todas estas virtudes, lo cierto es que bajo ella resta el mayor y más funesto de los secretos de Valion: una antiquísima prisión, construida por los enanos, sellada por la magia de los elfos y custodiada por los humanos. Fue erigida bajo la urbe, cuando esta era apenas una aldea. Durante siglos, la cárcel fue atendida por las razas que la edificaron, pero el paso del tiempo, los conflictos que estallaron en la superficie y el nacimiento y caída de nuevos reinos, imperios y fronteras hizo que, poco a poco, las tres razas fueran olvidando por completo el subterráneo que juraron vigilar juntos. Al final, solamente quedaron los guardianes mágicos y los encantamientos para custodiar el lugar, destinado a ser olvidado para siempre. Sin embargo, algo ha despertado el mal que hasta ahora dormía, una calamidad que amenaza con destruir la mayor capital de Valion y todo lo que les es querido a nuestros aventureros.

El corazón de la oscuridad es una aventura pensada para ser jugada con el *Manual básico de Aventuras en la Marca del Este*; en concreto, con la edición de bolsillo. Las referencias indicadas en el texto son precisamente de dicha edición. También hay algunas citas, reglas y alusiones al *Manual avanzado de Aventuras en la Marca del Este*, la denominada comúnmente como caja verde. Sin embargo, si no la tienes no te preocupes, pues aquellas reglas que hay en ese manual y que son necesarias para jugar esta aventura han sido consignadas también en este texto, para así asegurarnos que con este libro y el manual básico tengas lo suficiente como para jugar esta campaña de principio a fin.

El corazón de la oscuridad está pensado para ser jugado desde su inicio con personajes que tengan al menos 16.000 PX. Esto nos daría una media de personajes iniciales de nivel 5 (aunque dependiendo de la clase escogida por los jugadores, es posible que este nivel sea inferior, como en el caso del Elfo, el Mago o el Enano, por su velocidad de ascenso más lenta) y que llevará a los personajes hasta el nivel 17 (un poco menos para los casos indicados anteriormente). Es esta la tercera y última parte de la trilogía *El Trono de Niebla*, una serie de tres aventuras interconectadas argumentalmente entre sí. Esta tercera entrega, sin embargo, puede usarse independientemente de las dos entregas anteriores, funcionando como aventura o tomo único. Aun así, si has adquirido este tomo por separado, pero quieres jugar las precuelas, podrás encontrar las entregas anteriores en tu tienda especializada habitual. Estas llevan a los personajes desde un nivel inicial de 2 hasta el 4-5 en el que empieza esta entrega.

En raras ocasiones, puede suceder que los personajes que hayan jugado las precuelas de *El corazón de la oscuridad*, no lleguen a esa media de nivel 4-5 que exige esta aventura. En ese caso, recomendamos ajustar el nivel antes de comenzar este *megadungeon*, ya sea jugando alguna aventura independiente (por ejemplo, algún otro de los módulos oficiales de *Aventuras en la Marca del Este*), jugando encuentros aleatorios u otorgando directamente experiencia adicional antes de comenzar.

UN BREVE COMENTARIO SOBRE LAS DESCRIPCIONES DE ESTA MAZMORRA

La prisión que sirve de escenario para este *dungeon* está formada por tres edificios subterráneos interconectados entre sí, cada uno con sus niveles de mazmorra, túneles y entradas secretas. Al comienzo de cada nivel de mazmorra, hallarás una breve descripción del mismo que te ayudará a hacerte una idea de qué tipo de amenazas tendrán que manejar los personajes en sus salas y la ambientación propia del nivel. Así mismo, al comienzo de cada sala encontrarás un cuadro de texto con su descripción. El mismo está pensado para ser leído o parafraseado directamente a los personajes, para ayudarte como Narrador a introducirlos en la acción. Sin embargo, si prefieres usar tus propias descripciones eres totalmente libre de hacerlo.

SOBRE LA DIFÍCULTAD DE LA MAZMORRA

Seguramente has jugado mazmorras anteriores, en las que los niveles de mazmorra (con sus monstruos, trampas y enigmas) se adaptan al nivel de los aventureros que se internan en ella. Es decir, que el nivel 1 de la mazmorra es para personajes de nivel 1, el 2 es para personajes de nivel 2, así hasta el nivel final, en una suerte de progresión cómoda en la escala de dificultad para los jugadores. Nosotros creemos que una mazmorra es un lugar peligroso y aterrador, donde los monstruos viven dónde les parece, no en las zonas que corresponden a su nivel. Es decir, un verdadero desafío para tus jugadores no relacionado con ninguna escala de dificultad prefijada previamente que no obedece a lógica alguna. Por ello, debemos advertir que los niveles y encuentros de esta mazmorra no se adaptarán al 100% al nivel de los aventureros. Con esto queremos decir que si en el nivel 2 de la mazmorra (por poner un ejemplo), los personajes se encuentran con un dragón anciano reposando sobre una pila de oro, deberían pensar en continuar por otro camino y volver aquí dentro de varios niveles, ya que si lo arrostan en ese momento, el monstruo les devorará en un abrir y cerrar de ojos. Pensar con lógica en el cómo, cuándo y contra quién combatir debería ser otra de las decisiones del grupo, no pensar de manera automática que «el Narrador debe adaptar los encuentros a nuestras posibilidades».

Todo esto supone que, en muchos niveles, los personajes se encontrarán con amenazas más o menos de su nivel, otras por debajo del mismo, otras por encima y otras casi imposibles de superar y que deberán volver más adelante para resolver. Como aventureros que se van a internar en un lugar tan despiadado, creemos que es bueno que comunes esto a tus jugadores antes de comenzar a dirigir *El corazón de la oscuridad*, pero que una vez que empieces a narrar, sean ellos los que deban decidir bajo su propio riesgo a qué y cuándo enfrentarse.

ECOLOGÍA DEL DUNGEON

La mayoría de los monstruos que habitan la mazmorra y los héroes que la exploran, necesitan alimento y agua potable para llevar a cabo sus actividades. Vaelmor es una mazmorra enorme, en la que hemos dedicado gran atención a las características jugables y roleables de la misma. Sin embargo, también creemos que la mazmorra no tendría sentido si no hay cierta lógica en el ciclo vital de las criaturas que la pueblan.

Es por ello que en Vaelmor te encontrarás con diversas habitaciones que son susceptibles de ser forrajeadas por los personajes para poder alimentarse (como los corrales del nivel 6, por ejemplo) y que a lo largo y ancho de la maz-

morra y en todos sus niveles hay multitud de criaturas y alimañas que sirven de sustento natural a los monstruos de la misma, como ratas, murciélagos, raíces, gusanos, cadáveres (para los monstruos carroñeros) etcétera, y que pueden ser usadas por los personajes en caso de apuro.

Con todo esto lo que queremos decir es que, aunque no lo pongamos específicamente en el texto por falta de espacio, nos hemos asegurado de que en la estructura de la mazmorra existan ciertas salas cada pocos niveles y entre sí, que por su naturaleza puedan servir para que los personajes llenen sus bolsas de alimento y sus odres de agua. Además, si por el desarrollo exploratorio de la mazmorra, se da la casualidad de que no encuentran estas salas en varios niveles, siempre pueden cazar alguna rata, gusano o bicho desagradable con las que habitualmente se alimentan los monstruos del lugar hasta que encuentren un puesto avanzado o vuelvan a la ciudad y se aprovisionen. Las dos ciudades que salen en la aventura venden sus raciones a 1 mo cada cinco días de alimentos, por si deseas tener en cuenta este dato. Así mismo, deberías recordar a tus jugadores que no pueden llevar encima una cantidad bárbara de raciones para así no tener que volver a pertrecharse, ya que el peso les impedirá moverse bien. Si pensar en todo esto te parece superfluo y demasiado accesorio, siempre puedes obviar esta mecánica y explorar el *dungeon* como si los personajes no tuvieran que alimentarse.

De esta manera, te dejamos a ti como Narrador la decisión de dar peso o no a esta mecánica y de señalar, aunque en el propio texto no lo indique, en qué salas, debido a la lógica de su temática, es buena idea obtener provisiones.

AVANCE DE LOS PERSONAJES

Tal y como indicábamos en el epígrafe anterior, los encuentros y dificultades de la mazmorra responden a la estructura natural de la propia mazmorra y no a la aplicación de un sistema de niveles medido. Esto puede llevar a que si los personajes se internan mucho en la mazmorra, acaben por encontrarse con desafíos cada vez más complicados o incluso con algunos que, directamente, es improbable superar. Esto puede llegar a frustrar a tu grupo de juego, pero deben ser conscientes de que están explorando una mazmorra mítica, con su historia y razones de ser, no una sucesión de salas fácilmente superables. Si ves que esta frustración resulta insalvable para tu grupo en un punto dado, te recomendamos indicarles que retrocedan a niveles anteriores en los que han dejado cosas sin revisar, para que puedan hacerse lo suficientemente fuertes como para seguir avanzando o incluso facilitarles una salida de la mazmorra para que puedan jugar aventuras externas a ella.



BONIFICADOR DE EXPERIENCIA

En cada nivel de la mazmorra, los personajes deberán hacer frente a trampas, encontrar puertas secretas, forzar cerraduras y, en general, superar los obstáculos que toda mazmorra conlleva. En una aventura convencional, lo normal sería dejar indicado en cada obstáculo, cuánta experiencia otorga al grupo de jugadores si consiguen superarla con éxito. Sin embargo, hacer esto en una aventura de miles de palabras como la que tienes delante, con cientos de obstáculos indicados entre sus páginas, sería complicado. Para solucionarlo, adjuntamos la siguiente tabla, en la que indicamos cuánta experiencia obtendrán los personajes cada vez que tengan éxito en una de las tareas anteriormente mencionadas, según el nivel de la mazmorra en el que se encuentren.

NIVELES DE LA MAZMORRA	EXPERIENCIA
Niveles 1 - 3	200
Niveles 4 - 6	400
Niveles 7 - 9	800
Niveles 10 - 12	1600
Niveles 13 - 15	3200

También puedes utilizar esta tabla de experiencia para otorgar experiencia adicional a los jugadores por buena interpretación de sus personajes. Sin embargo y solo para esta razón en particular, recomendamos no ser estrictos y variar la cuantía de la experiencia, otorgando más si crees que la calidad de la interpretación lo merece.

UN APUNTE SOBRE LA CARTOGRAFÍA DE LOS NIVELES

Aquellos de vosotros más avisados y puntillosos descubriréis que algunas de las descripciones de las salas (solo unas pocas), en lo que se refiere a su tamaño, no se corresponden exactamente con lo representado en algún mapa puntual. Y esto es así porque hemos reducido sucintamente las dimensiones de algunas de las salas para cuadrar el tamaño del mapa al formato A3 empleado, de tal manera que cada nivel cupiera en un sólo pliego o mapa. A efectos de juego primará siempre el texto sobre el mapa. De todos modos, esto que comentamos ha sido aplicado en muy pocas estancias.

DRAMATIS PERSONAE

A continuación presentamos un listado con los principales personajes intervenientes en esta aventura y una breve descripción de quiénes son y porqué están aquí. De esta manera, facilitamos al Narrador una aproximación ágil a los personajes y su implicación en la aventura.

Brann Martillo de Ira (personaje pregenerado) – Enana de Myrthis, descendiente de los constructores de Vaelmor.

Cauchemar – Poderoso demonio a las órdenes de la diosa Penumbra y mentor de Nergal. Actualmente ha usurpado la identidad de Radovar Khan en la corte.

Cimac - Capitán minotauro, uno de los campeones de la casa Ver'han de Xorandor.

Deran Kor (personaje pregenerado) – Mago al servicio de la casa Ermegár, sufre de amnesia.

Dios-limo – Una infame criatura adorada por varios sectarios que desean liberarla de su cautiverio en la mazmorra.

Fistan – Mago de gran poder, secuestrado por los elfos oscuros de la casa Ver'han.

Fiezen Guinot – Cabeza de familia de los Guinot, una casa noble de Marvalar que codicia el trono de la capital.

Ikki-Mik – Rey de los hombres rata que pueblan el subterráneo.

Isabelle Ermegar (personaje pregenerado), de la familia condal de los Ermegar, con una vida atribulada y razones siniestras para descender a la mazmorra.

La Rosa negra – Líder de la cofradía de ladrones instalada en la mazmorra y madre de Sarkus Donovan.

Laurana Ermegar – (personaje pregenerado) Hija de los condes Ermegar, con lazos de sangre con la familia real humana y élfica.

Mortimer – Un astuto nigromante.

Nergal - Hijo de la diosa Penumbra, horror olvidado en las profundidades de la mazmorra.

Oráculo – Entidad creada por los magos adivinadores

Agrael – Demonio de gran poder atrapado en la torre de los magos

Yala – Ángel de gran poder atrapado en la torre de los magos

Perian Piefirme (personaje pregenerado) – Bardo de la corte del castillo Ermegar.

Radovar Khan – Astrólogo de la reina y mago de la corte de Marvalar. Antiguamente fue Deran Kor, pero su identidad ha sido usurpada por Cauchemar, un poderoso servidor de Penumbra.

Sarkus Donovan (personaje pregenerado) – Soldado de la casa Ermegar e hijo de la Rosa Negra.

Giles de Mantoverde – Caballero del Bastión de la Llama, en Marvalar.

Valka Ver'han – Líder de los Ver'han, una casa noble de elfos oscuros afincada en Xorandor y madre de Yarissa.

Vigdis II – La actual reina de Reino Bosque y cabeza de la familia Vangelos.

Yarissa Ver'han - Uno de los campeones de la casa Ver'han, primogénita de la matriarca Valka Ver'han.

CAPÍTULO 1: LA MAZMORRA

Hubo un tiempo en que todo era oscuridad.

Un tiempo lejano y olvidado. Pero en la oscuridad había vida, seres espirituales y cosas aún más horribles, regidas por un poder eterno, malévolos y cruel.

Y un día llegó la Llama sobre un carro ígneo tirado por cuatro corceles blancos como la nieve del Liafdag. Y, sobre el carro, Luz, el más poderoso, recto y honesto de los titanes. El fuego de los titanes iluminó la oscuridad de Penumbra, revelando a los Primogénitos, los elfos oscuros doblegados bajo la tiniebla de Espectra. Y, cuando al fin vieron la luz, descubrieron el engaño, pero no todos siguieron el paso de la Llama y abandonaron la Sombra. Y los Primogénitos de la Luz pudieron usar la Llama para prender los Luceros en Esmeril e iluminar el bosque, y las colinas, y el Rando del Sance, y todos los campos, páramos y desiertos de más allá del Draco, hasta las montañas del Liafdag, allende el mar, y los yermos arenosos de Cirinea. Y todas las criaturas que volaban, caminaban y nadaban se agitaron y criaron, multiplicándose al calor de la Llama. Otras decidieron esconderse de la Llama y medrar en la sombra de Penumbra. Y allí aguardan junto a los Antiguos, seres más viejos que la Luz y la Sombra, más viejos que el mundo y el tiempo, seres que duermen un sueño que no debe ser interrumpido.

Y el fuego viajó con los Primogénitos de Esmeril, iluminando Elverion, encendiéndo por vez primera las forjas de los enanos bajo la montaña, y los hombres usaron la Llama para fundir el acero y conquistar el páramo al trasto.

Y del acero y la piedra nacieron naciones, sobre fortalezas y palacios, templos y criptas, y todas las civilizaciones que surgieron en la sombra, solo conocidas por los demonios de antaño, ocultos en las entrañas de la tierra.

Y el hombre llegó más allá que ninguna otra criatura, hacia el este y el oeste, hacia el norte y el sur, a través del mar y la montaña. Fundaron estados, ciudades, pueblos, villas y haciendas. Progresaron y sembraron, recogieron y criaron. Levantaron pirámides y casas de jade, castillos de mil torres y murallas tan altas como los faros de Utmoste. Muchos de estos pueblos prosperaron y crecieron, pero otras civilizaciones sucumbieron al olvido y se perdieron en el albor de los tiempos, y hoy solo son ruinas en el páramo, abítas de reliquias de antaño.

Y la Sombra acogió a los desencantados, a los marginados, a los impuros de corazón, a los malvados, al trasto y al dragón. Y Penumbra crió a los gigantes, remedos de los titanes de antaño, para burlarse de estos. Y otras muchas criaturas malévolas fueron creadas en Espectra y aguardan en la sombra, en la oscuridad de la noche, en las encrucijadas de los caminos y las ruinas del pasado. Y su poder creció en la oscuridad, bajo la tierra, bajo el mar y las aguas oscuras de la ciénaga, en el páramo y donde reinan los muertos, más allá de la Llama Sagrada que aún resplandece en el Trono de Florisel, a la vera del Señor de Esmeril y Elverion.

Y Penumbra, la Sombra del Pasado, espera pacientemente, oculta en todo lo malvado que es y ha sido, eterna, desde los jirones de sombra de Espectra y las fosas abisales de Leriafán, su sirviente. Y su poder crece cada día, imparable y horrible, amenazando con cubrir de sombras todo Valion.

No hay vida sin muerte, ni luz sin oscuridad.

LA HISTORIA DE LA MAZMORRA

Hace siglos, cuando la luz de Valion aún era joven, Penumbra, la diosa de las tinieblas, molesta por la aparición de la Llama y la verdad que reveló al mundo, trazó un plan para extinguirla y seguir reinando en un mundo envuelto en completa oscuridad.

Aunque les odiaba y despreciaba, Penumbra acudió a los Antiguos, los Durmientes, los que no deben ser molestados ni despertados, buscando apoyo para sus planes, pues no podía destruir la Llama por sí misma. Penumbra se introdujo como una bruma negra en sus sueños. Con astucia, tejió cambios en dichos sueños, haciendo a los Antiguos partícipes de lo que sucedía en el mundo: el daño de Valion y la llegada de la Verdad. Aún aletargados, los Durmientes fueron cegados por la Llama; se agitaron en sus sueños y la tierra se agrietó y bramó y fueron muchos los destrozos que esto provocó. Iracondos, los Antiguos interrogaron a Penumbra y ella, por una vez, habló sinceramente.

Y los Antiguos, molestos por la aparición de una amenaza imprevista, meditaron juntos como una sola mente y decidieron ayudar a Penumbra con estas palabras:

—Debemos destruir esa Llama, no importa qué, hija de la noche; hemos visto esa Luz y Verdad a través del tiempo y como poco a poco irá acercándose a nosotros hasta destruir nuestros planes para este mundo. Aunque despiertos podríamos extinguirla con un leve soplo del más débil de nosotros, aún no podemos alzarnos de nuestras tumbas ancestrales. Por ello engendraremos un hijo, un paladín tenebroso que destruya la Luz, y dado que destrucción somos, destrucción será lo que crearemos... Sin embargo, tú, que nos has pedido ayuda, tendrás que ayudarnos. Serás la madre del paladín y para ello deberás entregarnos como sacrificio algo que jamás podrás recuperar, aun siendo diosa como eres.

Y Penumbra respondió a los Antiguos:

—Odio a Valion y su Llama con cada brizna de existencia preternatural que poseo. Destruiré la Verdad como sea y por ello os cederé una parte de mi poder.

Y fue así como Penumbra introdujo una mano en su pecho y tras arrancárselo, ofreció su corazón a los Antiguos.

—Os doy mi corazón, como cualquier madre a su hijo. Sus latidos le pertenecerán a él a partir de hoy; con él saboreará el miedo del moribundo, el favor del soldado en la batalla, del niño ante los monstruos de la infancia; el poder de las mentiras, la satisfacción de la traición consumada, el gozo de una condena injusta, de la venganza llevada al extremo. Solo soy oscuridad y mentiras, así que oscuridad y mentiras engendraré.

Y los Antiguos, complacidos, moldearon a su hijo en torno al ennegrecido corazón de Penumbra. Cuando terminaron, los Antiguos volvieron a sus sueños más profundos y dejaron a la diosa a solas con su hijo. Este creció rápido y fuerte, una suerte de ente tumoroso repugnante y obsceno que cubría de sombras y muerte todo lo que le rodeaba. Cuando su vástago hubo madurado, Penumbra convocó a uno de sus más antiguos lacayos, una entidad demoníaca y terrible conocida como Cauchemar, para que le sirviese de protector; luego le ordenó la tarea de instruir a su hijo y darlo a conocer al mundo cuando estuviera listo. Tras estas órdenes, Penumbra volvió a las sombras de Espectra, para descansar y trazar nuevos planes de pesadilla.

Mientras tanto, Cauchemar educó al hijo de Penumbra en las artes de la magia, la estrategia, el liderazgo, el gobierno, lecciones que la criatura pervirtió con su propia naturaleza y así aprendió sobre la vileza, la tiranía, la magia negra, la confabulación, el odio y la muerte. Cuando lo juzgó digno de su madre, Cauchemar lo condujo hasta la región conocida como

Lamedal del Trasgo y se lo mostró a las tribus orcas que allí vivían, para que lo reconociesen como a un dios y le sirvieran de ejército. Los trasgoideos pronto lo aceptaron de buen grado y comenzaron a adorarlo con fervor. En poco tiempo, todas las tribus del Lamedal se unieron con él en un inmenso ejército, preparados para cubrir el mundo de sombra.

Los elfos leales a Valion y los enanos, las razas más avanzadas en aquel entonces, comenzaron a saber de la llegada de algo terrible proveniente de los pantanos del Lamedal y pronto sus exploradores confirmaron sus temores. Un ejército que consumía la Luz a medida que avanzaba se cernía sobre ellos. Pronto, la líder de los elfos, la matriarca Ciliren y el caudillo de los enanos, Hagrim, cerraron una alianza contra la oscuridad que venía a devorarlos, aún a pesar de las diferencias que les separaban.

Prestos al combate, ambas razas organizaron la defensa de sus reinos y avisaron a los humanos para que les ayudasen. Estos poco sabían del mundo por aquel entonces, pues su llegada al mismo había sido muy reciente, pero vieron el miedo en los ojos de elfos y enanos y sus cabecillas se reunieron en concilio y deliberaron durante mucho tiempo hasta que su líder, un hombre llamado Agandaur les dijo estas palabras:

—Somos aún débiles, hermanos de montaña y hermanos de bosque. No sabemos forjar mejores armas que unas pobres lanzas de piedra, ni construir casas con algo mejor que madera, pero hemos nacido bajo la luz de la Llama, ella nos sigue y acompaña y os ayudaremos a que esta siga ardiendo, sin importar el riesgo.

Así, las tres razas se aliaron y afrontaron al mal en la frontera del Lamedal. El ataque de los trasgos y monstruos fue rápido y sangriento, pero la tenacidad de los enanos y la magia de los elfos consiguió frenarlo durante varias horas. Sin embargo, en cuanto el último rayo de luz se desvaneció en el horizonte y llegó la noche, Cauchemar y el gigantesco hijo de Penumbra cayeron sobre las líneas de los aliados; y tal era el miedo que inspiraban, que muchos aguerridos guerreros murieron de terror nada más verlos.

En aquel momento de flaqueza, cuando las líneas de elfos y enanos se quebraban bajo el envite de la oscuridad, llegaron los humanos. Vestidos con el hierro de los enanos y montados sobre los caballos de guerra de los elfos, los hombres irrumpieron en la retaguardia del enemigo.

Los humanos cargaron contra el enemigo y, cuando lo hicieron, los trasgos y sus aliados, cogidos por sorpresa, cayeron por millares.

Pero el ejército del Lamedal era inmenso y la lucha se extendió durante toda la noche, pues aunque caían tres trasgos por cada aliado y estos se habían recuperado gracias a la carga de caballería, no cesaban de ceder terreno. Aún lejos del amanecer, las filas de los aliados volvieron a descomponerse, acercándose a la derrota. En aquel instante, Agandaur, líder de los humanos, supo que debían jugarse el todo por el todo y descabezear el ejército enemigo antes de que el suyo se rompiera por completo. Tomó a sus mejores hombres y cargó al corazón de la batalla, donde se encontró a los cabecillas de los elfos y enanos combatiendo ya a Cauchemar y la abomación que le acompañaba.

Comenzó entonces una terrible pelea, en la que el retumbar de los hechizos de combate rivalizaba con el brillo de las espadas y la sangre de los que combatían. Tras un horrible duelo, Cauchemar logró destruir a Hagrim, apodado «El

Martillo», con su magia, pero su retorcida sonrisa le duró muy poco. Ciliren lanzó sus hechizos contra él, separando su alma de su cuerpo y arrojó a la misma de vuelta al bárbaro abismo del que procedía.

Mientras tanto, Agandaur arrostraba sin esperanza al hijo de Penumbra, que tras varios minutos de ataques y acometidas, logró burlar las defensas del guerrero y empalarle con los muchos zarcillos y apéndices que sobresalían de su cuerpo retorcido. La bestia entonces se lo llevó a una de sus bocas, amenazando con devorarlo, pero aún herido de muerte como estaba, Agandaur se resistió, golpeando a la inmensa criatura con los puños desnudos. Fue inútil. Instantes después, la bestia atravesó el cuerpo del guerrero con sus afilados dientes. Sabiendo que su fin estaba cerca, Agandaur susurró una despedida para su familia y le agradeció a la Llama todos los años de vida que le había dado. Y para sorpresa de todos, Valion respondió. La Llama entró en el alma de Agandaur y el cuerpo de este se transmutó en luz. La noche se tornó en día y entonces el silencio cubrió el mundo. Al ver la Llama, el valor volvió de nuevo al corazón de los aliados y los trasgos, cegados por la claridad de este luminosidad inesperada, cayeron como trigo segado ante la alianza. El hijo de Penumbra, herido y aterrado por el sol que había estallando en sus mismas fauces, se encogió primero, zaherido en su pura esencia oscura, huyendo desesperado.

Pero Agandaur le persiguió, atacándolo con fuego, furia, ira y determinación hasta que le dio muerte.

Entonces la lucha terminó y Agandaur se acercó a Ciliren, que entre aterrada y maravillada, oyó de la Luz estas palabras:

«Ciliren de los elfos, a ti entrego este saber: la oscuridad no puede ser erradicada, solo contenida. Te encargo la misión de construir una cárcel para el hijo de la oscuridad, pues ahora está muerto, pero a criaturas así, ni siquiera la muerte puede detener. Apóyate en amigos y enemigos, en enanos y en humanos, en justos e injustos, pero encarcela este mal y asegúrate que jamás vuela a surgir. Te daré algo para que puedas llevar a cabo tu misión, pero las leyes antiguas me obligan a llevarte algo tuyo conmigo también. Ahora mírame, pues soy Agandaur, pero también Valion y no podré estar aquí mucho más tiempo».

Entonces Ciliren miró a Agandaur y quedó cegada por su luz. A cambio, Valion le dio un presente, pero aún ahora, nadie sabe qué fue lo que la Llama le dio a la elfa.

Tras la batalla, esta recibió el nombre de Dala Vael (*batalla de la Luz* en élfico) y los elfos, los enanos y los humanos, construyeron juntos una cárcel subterránea bajo la aldea humana de Marvalar, en la que encerraron al hijo de Penumbra, al que los elfos llamaron Nergal «el Sombrío», pero los enanos le llamaron «el Daño de Hagrim», por la muerte de su rey y se esforzaron mucho en tenerlo bajo custodia. La prisión se erigió usando la mejor ingeniería y arquitectura enana, con intrincados pasadizos, puertas, trampas y fosos que podían usarse en caso de que alguien intentase entrar para liberar a Nergal; los elfos contribuyeron dotando al lugar de protecciones mágicas, sellos de purificación y guardianes eternos que vigilarían al monstruo; los humanos se comprometieron a ser los vigilantes de la cárcel y avisar a las otras razas si algo no iba bien. Una vez terminada, le dieron un nombre: Vaelmor (luz y oscuridad), en honor a la batalla librada y al horror que esta venció. El pacto fue así cerrado y comprometido y todos sabían de la necesidad de que cada uno cumpliese su parte.

Pasó el tiempo.

Los humanos se extendieron por el mundo y aprendieron muchas cosas sobre el mismo. Los soles se alzaron y pusieron incontables veces; los imperios se erigieron y cayeron; miles de guerras y periodos de paz se entrelazaron al pasar de los siglos, y todas las razas medraron lentamente y se alejaron, olvidando las antiguas alianzas por mor del paso del tiempo. Y así, el recuerdo del terrible mal que duerme bajo Marvalar se agostó para postrarse en el olvido... Hasta ahora.

ESTRUCTURA DE LA PRISIÓN Y ACCESOS EN LA ACTUALIDAD

Tal y como puedes apreciar en el esquema que adjuntamos, la cárcel de Nergal consta de tres edificios subterráneos construidos en dos cavernas excavadas para tal fin, quedando los barracones, la torre y la celda, todos con sus respectivos niveles, interconectados entre sí. A medida que los aventureros recorran las distintas salas y alturas, encontrarán accesos a otras zonas, abriéndoseles así una gran cantidad de caminos y decisiones distintas, haciendo que cada vez que juegues *El corazón de la oscuridad* el recorrido pueda ser diferente.

Cuando los enanos construyeron Vaelmor, la diseñaron teniendo en cuenta las principales necesidades que Reino Bosque necesitaría de ella: debía ser un lugar de habitación para los humanos que vigilarían al Daño de Hagrim, un sancta sanctórum para los eruditos que viniesen al lugar a estudiar a la bestia y una cárcel que la mantuviese recluida. Además, previendo la posibilidad de que los servidores de Penumbra atacasen la prisión o que Nergal volviese a despertar, los arquitectos enanos diseñaron una serie de contramedidas a nivel estructural que podrían activarse con facilidad para frustrar o al menos retrasar un proceso de invasión desde fuera de la prisión o de huida desde dentro. Dichas medidas se explican en cada uno de los niveles, en el cuerpo principal de la aventura.

A continuación describimos los edificios que forman el complejo y sus peculiaridades:

LOS BARRACONES

Los barracones son la estructura más superficial del megadungeon y hace las veces de castillo subterráneo, en el que las defensas no están colocadas para resistir un ataque a su alrededor, ya que este no existe, sino desde arriba en caso de invasión y desde abajo, en caso de que la bestia se libere. Sirvió como centro de reclutamiento, adiestramiento y habitación de los carceleros de la prisión, con multitud de salas de guardia, zonas de entrenamiento, estancias para pernoctar y todo lo necesario para la vida en el lugar. Hace siglos que el bastión fue abandonado y ahora solo recorren sus salones los monstruos y alimañas que han elegido estas dependencias como su hogar. Como puedes apreciar en el esquema, esta estructura está conectada a la superficie por cuatro lugares: a través de las cloacas por varias entradas, un antiguo túnel que conecta un mausoleo del cementerio de Marvalar con el segundo nivel, un túnel que da a la campiña que rodea la ciudad y un acceso que comienza en una taberna de Marvalar de mala reputación llamada La Bota Negra y que desemboca en un costado de la estructura. Esta última entrada fue horadada hace décadas por los elfos oscuros, como acceso a la ciudad, con el fin de espionar a las razas de la superficie.

LA TORRE

La torre fue construida tanto con la piedra de los enanos como con la magia de los elfos. Se erigió cerca de la celda con la intención de que los eruditos que quisieran investigar a la criatura tuvieran un acceso rápido y seguro a ella. Sus niveles están llenos de laboratorios abandonados, salas protegidas con custodias mágicas, almacenes de pociones, tesoros y una gran cantidad de información y libros. Aunque en su momento este lugar fue un hervidero de actividad, actualmente ya nadie usa sus estrechas escaleras ni estudia en sus amplias bibliotecas. Los únicos seres que aún moran en este lugar son los gólems y otras criaturas invocadas por los magos durante sus estudios, así como monstruos sensibles a la magia que se han visto atraídos por las fuertes corrientes arcanas que rodean el lugar. La torre tiene conexión tanto con los barracones como con la celda, pero también con la superficie. En su sabiduría, los elfos decidieron instalar una cámara de teleportación en Marvalar, con la idea de que si la bestia se soltaba, los estudiosos aquí hospedados pudieran escapar. La existencia de dicha cámara mágica es un gran secreto. La misma, de hecho, se encuentra en el propio palacio real, en los aposentos del astrólogo de la corte (actualmente ese puesto está ocupado por el gran mago Radovar Khan, pero aunque nuestros jugadores aún no lo saben, dicho mago ha sido sustituido por Cauchemar, una entidad demoníaca que se hace pasar por él y que se lo pondrá muy difícil a nuestros personajes a lo largo de la aventura) y también puede accederse a ella a través del nivel 9.

LA CELDA

La celda es la zona más antigua y primordial de Vaelmor. A pesar de su nombre, en realidad este edificio no está formado por una única habitación, sino por muchas que forman una superestructura orientada únicamente a un fin: mantener a Nergal encerrado. Esta zona no fue construida por los enanos, sino que se encontraron por sorpresa con ella cuando hacían las prospecciones iniciales del terreno. No obstante, aunque desconocían su origen, estaba abandonada y podía usarse para sus fines. Para ello descargaron sobre el lugar todo su ingenio como constructores, intentando que aún con el paso de los siglos, el lugar siguiese siendo tan sólido y seguro como el primer día. Para ello, escogieron para sus muros materiales ancestrales; crearon criaturas colosales, dándoles



como única razón de ser la protección del lugar. Además de estas precauciones, los enanos dotaron al lugar de dos entradas de difícil acceso y fuertemente protegidas: la Puerta del Heredero y la Puerta de los Ancestros, ambas situadas en la torre, con el fin de que si una de ellas caía en manos del enemigo, la otra permitiría escapar o rodear al enemigo y atacarlo por la espalda a través del otro acceso.

¿Y hay algo más?

Siempre hay algo más.

Durante la construcción de estas estructuras, los enanos, elfos y humanos erigieron un campamento en una caverna central, cercana y accesible al resto del complejo, con el fin de servirles como campamento base para la edificación de Vaelmor y transporte de materiales. Tras finalizar esta, se llevaron todo lo que aún les era útil del lugar y luego derrumbaron los accesos a este y los enlaces con los edificios, con el fin de que nunca fueran descubiertos. Sin embargo, con el paso de los siglos, varias razas subterráneas encontraron la caverna, el antiguo asentamiento y sus enlaces con aquellas extrañas estructuras. Ignorantes de su función, estas razas co-

menzaron a realizar incursiones a estas ruinas, con el fin de enriquecerse con los saqueos. A pesar de la alta mortandad generada por las trampas, monstruos y peligros de estos edificios, las riquezas obtenidas de las incursiones atrajeron cada vez a más aventureros y entidades subterráneas, las cuales a su vez comenzaron a necesitar una infraestructura para sus actividades. De esta forma comenzó a formarse una pequeña ciudad, libre de un control central establecido, sin pertenencia a ninguna raza ni fuerza concreta, que acabó convirtiéndose en una suerte de puerto franco también para las razas subterráneas. La falta de leyes estrictas, la ausencia de un gobierno central que las impusiese, y la posibilidad de adquirir riquezas rápidamente, hizo que la ciudad pronto se llenase de fugitivos, estafadores, contrabandistas, saqueadores, asesinos y, en general, gente de mala catadura aún entre los habitantes del mundo subterráneo.

Este pequeño asentamiento es conocido por todos como «El Pozo de los Muertos» o simplemente «El Pozo».

El Pozo y sus habitantes son descritos con mayor precisión en el Nivel 5.

CAPÍTULO 2: MARVALAR Y EL COMIENZO DE LA AVENTURA

SITUACIÓN DE MARVALAR

Tanto si vas a comenzar a dirigir *El corazón de la oscuridad* como tomo único, como si vas a hacerlo como continuación de las otras dos aventuras de *El Trono de Niebla* (ya sea con personajes propios o pregenerados), necesitarás conocer la ciudad en la que se va a desarrollar parte de la trama de la aventura, así como el estado en que se encuentra actualmente.

Dicha ciudad es Marvalar, la capital de Reino Bosque, donde la reina Vigdis II, de la casa Vangelos, gobierna con mano firme tanto la Marca del Este como la del Oeste. Marvalar es la joya de la corona, una metrópolis de miles de habitantes que goza de todos los servicios y sofisticaciones que una ciudad de este tipo puede llegar a tener. Marvalar dispone de alcantarillado, tiendas de tipo tipo (incluyendo artículos mágicos), herrerías, curtidurías, herboristerías, templos, mercados y gran abundancia de tabernas.

Aunque habitualmente se trata de una ciudad alegre y bulliciosa, cuando tenga lugar el inicio de este volumen, la ciudad acabará de pasar por uno de sus peores momentos. Una horde de monstruos la atacó hace pocos días, cuando el astro rojo Silas apareció en el cielo e insufló de una ira homicida y enloquecedora a dichas criaturas. Estas atacaron la ciudad desde abajo, usando unos túneles secretos que casi nadie conocía. Durante el ataque, la misma reina Vigdis comandó en persona a la guarnición de la ciudad y consiguió rechazar al grueso de las tropas atacantes, frustrando así sus planes de someter rápidamente la ciudad. Aunque el peligro real de perder Marvalar ha pasado, el ataque ha destruido una gran cantidad de edificios y estructuras defensivas, así que cuando los personajes accedan a la ciudad, se encontrarán con que gran parte de ella ha sido afectada de algún modo. Además, aunque el grueso de las fuerzas atacantes fue contenido, hay algunos edificios y barrios que aún están bajo el control de las criaturas atacantes y aún no han podido ser eliminadas, con

lo que no sería del todo raro que los personajes se dieran de brúces con estos monstruos, dando lugar así a la posibilidad de que se produzca algún encuentro de combate dentro de los muros de la urbe.

Este es el resumen de la situación con la que los personajes se encontrarán cuando lleguen a Marvalar. Es importante que sientan el mal ambiente que hay en la ciudad, el peligro que a día de hoy se esconde en cualquiera de sus esquinas y la necesidad de que bravos aventureros echen una mano para que todo vuelva a la normalidad.

GANCHOS DE AVENTURA

Si vas a jugar *El corazón de la oscuridad* sin haber jugado las aventuras previas de esta trilogía o si las has jugado pero no has usado los personajes pregenerados, necesitarás una razón por la cual tus jugadores quieran implicarse en la trama de la aventura y descender a la prisión. A continuación presentamos varios ganchos de aventura que te permitirán poner a los personajes en marcha hacia este *megadungeon* y las aventuras que encontrarán en él.

- La súplica del contrabandista:** Los personajes están hospedados en La Bota Negra, una taberna de mala muerte del centro de Marvalar donde desde hace años se lleva a cabo un juego cruel. El dueño de la taberna se llama Grishnak la Rata, el jefe del hampa de Marvalar, que usa el establecimiento para sus trapicheos y negocios turbios, pero también para llevar a cabo una suerte de competición. En los sótanos de la taberna se encuentra la entrada a una vieja galería que lleva hasta una mazmorra peligrosa, de la que dicen está llena de riquezas, pero también de trampas y peligros. Si alguien quiere acceder a ella, deberá pagar una cuantía fija de 100 mo por persona y de esa manera podrá usar este acceso para descender a dicho lugar. Ni Grishnak ni los suyos saben qué está

haciendo allí esa mazmorra, ni quién la construyó, pero la encontraron hace años mientras ampliaban el sótano de la Bota y la usan igualmente debido a los pingües beneficios que les ofrece (aunque tú sabes que dicho acceso no es fortuito sino producto de las conspiraciones de los elfos oscuros). La existencia del subterráneo es un secreto a voces entre los hampones y habituales de la Bota, pero fuera de ella no es conocida. Todos intentan evitar acercarse a los dominios de la mafia. Además de cobrar la entrada al lugar, Grishnak ha encontrado otro uso para este acceso. Cuando alguien de la ciudad le debe mucho dinero, el hampón lo envía a la mazmorra, con la misión de que recupere las suficientes riquezas como para pagar su deuda. Durante su estancia en la taberna, los personajes verán como un parroquiano discute con varios guardias del señor del crimen sobre que «alguien debe bajar allí abajo para rescatar a mi hijo». Si los personajes preguntan al hombre, este se identificará como Melo Melkan, un contrabandista cuyo hijo perdió una gran cantidad de dinero en una timba de cartas organizada (y amañada) por Grishnak. Al no poder pagar la deuda, el muchacho fue enviado a la mazmorra. Días después, Melo volvió de la mar, se enteró de lo ocurrido y fue a La Bota a pagar la deuda de su hijo. El hampón sin embargo no quiso enviar a nadie a la mazmorra para rescatar al muchacho, alegando que el trato no incluía ningún rescate. El contrabandista ya está mayor, así que necesita ayuda para rescatar a su hijo y se la pedirá a los personajes. Melo les ofrecerá una recompensa de 2.500 mo por devolverle a su hijo, el pago de la entrada de los personajes a la mazmorra y conseguirles un precio especial de compra de todos los objetos que encuentren en ella (un comerciante amigo de Melo les comprará todo lo que no quieran a un 40% de su precio base). En la descripción de la aventura se incluyen pistas y la localización del hijo de Melo.

- Cuchillos de sombras:** Este gancho puede tener lugar en cualquier momento en que los personajes se hallen en la ciudad, pero es especialmente recomendable que se produzca durante la noche. Los personajes andan recorriendo la ciudad, cuando oyen un grito de auxilio, proveniente de un callejón cercano. Cuando acceden a la entrada de dicha callejuela, llegan a tiempo para ver como un grupo de tres sombras (ver *Manual básico de Aventuras en la Marca del Este*, pág. 204) hieren gravemente a un mediano al que han acorralado al final del callejón. En cuanto les vean, las sombras atacarán inmediatamente a los personajes.

Si logran derrotar a las criaturas, el mediano herido llamará su atención y les dirá lo siguiente:

—Mala noche para salir a tomar el fresco... Muchas gracias por salvarme. Sin vuestra ayuda, sin duda me habría convertido en otra sombra retorcida como las que me acaban de atacar. Me llamo Kivan, soy explorador y aventurero como vosotros o más bien debería decir que lo era. Hace años, descubrí un subterráneo secreto oculto en lo más profundo de la ciudad, donde hallé riquezas, objetos mágicos, maravillas y peligros.

»En una de las salas del lugar, encontré un tesoro. Quizás no el más grande que se puede recuperar allí abajo, pero sí lo suficiente como para poder jubilarme gracias a él. Con el tiempo, conseguí llevármelo de allí abajo y comencé a vivir una buena vida gracias a él. Sin embargo, al poco de comenzar a disfrutar de mi jubilación, descubrí que el tesoro estaba maldito. Los negocios que emprendía con él acababan fracasando, mis seres queridos me abandonaban, no lograba disfrutar de las fiestas que celebraba gracias a él y para

colmo, empezaron a perseguirme espíritus, sombras y monstruos horribles. Consulté a un clérigo de Valion y me dijo que para librarme de la maldición necesitaba devolver el tesoro robado. Con gran esfuerzo, conseguí recuperarlo por completo, pero soy ya viejo y he sufrido tantas penurias que no me siento con fuerzas para ir yo mismo hasta allí abajo y romper la maldición.

Kivan pedirá a los personajes que le ayuden a librarse del maleficio. Su misión consistirá en acceder al misterioso subterráneo, encontrar una sala en la que «todas las columnas están hechas de huesos y calaveras» (esta sala aparece en el cuerpo principal de la aventura, en el nivel 10, sala 8) y devolver el tesoro robado (el cual consiste en un conjunto de unas 2.500 mo repartidas entre pequeñas obras de arte, armas ornamentales, joyería y algunas monedas). Ninguno de los objetos del tesoro son mágicos. Por este servicio, Kivan les pagará una recompensa de 1.500 mo «en acuñación moderna de Marvalar, para que sepáis que no os pago con dinero maldito». Por esta aventura, los personajes obtendrán como experiencia el valor del tesoro maldito devuelto y 25.000 PX para cada uno. El acceso que Kivan conoce para entrar en la mazmorra es la entrada desde el mausoleo del cementerio.

- La ciudad enterrada:** Este inicio de aventura puede tener lugar en cualquier momento de la estancia de los personajes en Marvalar, aunque es especialmente recomendable que se produzca cuando hablen con alguno de los guardias (por ejemplo, cuando entren a la ciudad y tengan que pagar el pontazgo). Cuando esto suceda, los guardias en cuestión, viendo la planta de aventureros de los personajes, no dudarán en proponerles que les ayuden con un problema que llevan tiempo queriendo solucionar, pero sin éxito.

—Llevamos tiempo detrás de una banda criminal que actúa en Marvalar desde hace años. Son un grupo de asesinos, estafadores y matones conocidos como Los Hijos de la Rosa. Este estúpido nombre es por su líder, una infame mujer que se hace llamar la Rosa Negra. Esta banda actúa muy de vez en cuando, pero cuando lo hace, sus golpes están muy bien coordinados y son veloces, dejándonos poco tiempo para reaccionar, y esfumándose nada más cometer el crimen. Tras muchas pesquisas, hemos averiguado que la razón de que no logremos encontrar su guarida es porque esta no se halla en la ciudad propiamente dicha, sino por debajo. Con gran peligro para sus vidas, varios de nuestros guardias han peinado las alcantarillas de la ciudad y han encontrado un acceso a una antigua ciudadela subterránea de la que no tenemos constancia ni planos. Creemos que la banda de la Rosa se encuentra en algún lugar de ese subterráneo. Tras la llegada por sorpresa de Silas, y los combates que la guardia tuvo que librarse para defender la ciudad, estamos un poco escasos de hombres ahora mismo. Querríamos que nos ayudase en esta tarea, que investiguen el subterráneo y nos informen en cuanto encuentren la guarida de esos miserables.

La guardia pagará a los personajes 5.500 mo por encontrar la guarida de la Rosa Negra (que ya te adelantamos que se encuentra en una zona de El Pozo y cuya descripción y acceso encontrarás en el cuerpo de la propia aventura), más 1.500 mo adicionales si logran arrestar o matar a la banda. El acceso a la mazmorra que conocen los guardias, es el de la entrada sur del primer nivel de las alcantarillas. Eliminar a la banda o conseguir que deje de hostigar la ciudad, recompensará al grupo con 10.000 PX para cada uno.

Estos son los ganchos de aventura propuestos para que los personajes tengan ganas de enfrentarse a los desafíos y aven-

turas que les esperan en *El corazón de la oscuridad*. Por supuesto, si eres uno de los Narradores que han jugado los otros dos números de esta trilogía, también puedes usar estos ganchos como misiones secundarias con las que enriquecer la experiencia de tus personajes a lo largo de la campaña.

PARA LOS VETERANOS DE LA TRILOGÍA COMPLETA

Si has jugado los volúmenes iniciales de *El Trono de Niebla*, sabrás que los personajes iniciales pregenerados que incluimos en dichos volúmenes están íntimamente ligados con la trama que nos ha conducido a este volumen final. Como forma de recapitular lo sucedido y también como herramienta para enlazar bien el final de las aventuras pasadas con la que ahora comienza, vamos a llevar a cabo a continuación un repaso de los hechos acaecidos en los anteriores números de la trilogía, la repercusión que dichos hechos va a tener en *El corazón de la oscuridad* y cómo comienzan dichos personajes sus andanzas en este libro.

Al final de *El feudo en llamas*, los personajes podrían haber perdido el control de su hogar, el castillo Ermegar, en caso de haber fracasado en la defensa del mismo durante el asedio o bien directamente no habiendo participado en él. Si fue esto lo que pasó con tu grupo de juego, lo que sucede después es, que tras la caída del castillo, los personajes escapan de la fortaleza antes de que los monstruos asediadores les capturen. Si alguno de los condes Ermegar (Laurana y/o Varos) sigue vivo en el momento de escapar del bastión, también huirá con los personajes, pues saben que quedarse en la fortaleza a esperar una muerte segura no ayuda ni al reino ni a sí mismos. Tras su huida del castillo, los personajes (y los condes si

siguen en pie) se pondrán en camino hacia Marvalar, con el fin de tomar contacto con la reina Vigdis y organizar un plan de contraataque para todo el reino. Tardarán unos tres días en llegar desde el castillo hasta Marvalar. En estos tres días, la luz de Silas aún brillará fuerte en el cielo, sobre todo de noche, con lo que en ese tiempo es muy posible que los personajes se encuentren con nuevos monstruos, partidas de guerra, soldados de la Marca en apuros y mucha destrucción. Si lo deseas, puedes aprovechar este interludio para añadir alguna escena o encuentro de combate adicional, aprovechando el contexto de guerra en que se moverán los personajes.

Para cuando lleguen a Marvalar, Silas habrá continuado su órbita y dejará de estar cerca de Valion, con lo que los monstruos y ejércitos enemigos ya no contarán con la ayuda del frenésí asesino del astro. Además, durante ese tiempo, los ejércitos de la Marca del Este y del Oeste habrán tenido tiempo para reaccionar y combatir al enemigo, recuperando parte del terreno perdido. Esto, sin embargo, no significa que el peligro haya pasado. El furibundo ataque coordinado que la Orden de las Cenizas y sus aliados han lanzado sobre Reino Bosque, ha hecho que muchas de sus zonas hayan sido destruidas o conquistadas por el enemigo; muchas fortalezas y torres están ahora habitadas y defendidas por trasgos, orcos y criaturas aún peores; los caminos están infestados de bandidos; los pasos de los ríos han sido destruidos o inhabilitados para evitar que el enemigo se mueva con facilidad; muchas casas nobles y de banderizos de la corona han sido exterminadas durante el ataque y, en general, reina un caos y una desesperanza que hace tiempo no se veía en Valion.

Para enderezar todo esto, los personajes saben que deben poner su granito de arena y, debido a su pertenencia a la casa noble de los Ermegar, podrían pedir ayuda a la propia reina o prestársela en caso que Vigdis así lo reclamara.

Sin embargo, para cuando los personajes lleguen a Marvalar, se darán de brucos con otra dura realidad: durante el asedio, los ejércitos de monstruos y de la Orden de las Cenizas atacaron Marvalar, pero no desde fuera, sino desde abajo. En cuanto Silas apareció en el cielo, una enorme horda de monstruos atacó Marvalar desde las profundidades de la ciudad, usando túneles y estructuras cuya presencia se había olvidado, cogiendo a los defensores por sorpresa. Aunque la fuerte guarnición de la ciudad y la presencia de la reina guerrera Vigdis acabó rechazando el ataque, los monstruos causaron graves destrozos en la ciudad para luego retirarse a los túneles de los que habían surgido. Insuflada de ardor guerrero y ansias de devolver el golpe recibido, la reina escogió entonces a varios de sus mejores caballeros y banderizos y descendió junto con ellos a dichos túneles, con el fin de limpiarlos de monstruos y averiguar hasta dónde llegaban los accesos y cómo era posible que estos hubiesen permanecido en secreto hasta ahora.

Esto significa que, cuando los personajes lleguen a Marvalar y soliciten audiencia con la reina, la misma no estará. Sin embargo, no adelantemos acontecimientos, ya que dicha escena y alguna más, las encontrarás un poco más adelante, donde proporcionamos más información al respecto para dirigir a tus jugadores y así puedas sumergirlos directamente en lo sucedido.

Este resumen de lo acaecido cambia un poco si los personajes ganaron el asedio durante los hechos ocurridos en *El feudo en llamas*. Si los personajes han conseguido conservar su hogar, nada más finalizar lo sucedido en dicho módulo, recibirán un mensaje mágico proveniente de la corte real de Marvalar, en el que informan de un ataque generalizado a todo Reino Bosque. A fin de arrostrar esta amenaza, recuperar las tierras



perdidas a manos de los monstruos y estudiar cómo se ha podido producir un ataque sorpresa de esta envergadura, la reina Vigdis ordena que una leva de soldados de las tierras de los Ermegar y un grupo de representantes de la familia de los condes se personen en Marvalar cuanto antes. Este mensaje está firmado por Radovar Khan, astrólogo de la corte y consejero arcano (que, si recuerdas, es Cauchemar disfrazado, aunque tus personajes aún no lo saben). Como pasaba en el ejemplo anterior en el que los personajes habían perdido el asedio, el camino hasta Marvalar no está exento de peligros, con lo que puedes aprovechar el viaje para realizar algún encuentro con el que añadir experiencia a tus jugadores.

De estas dos maneras que indicamos, independientemente de cómo haya finalizado *El feudo en llamas* para tus jugadores, los personajes tendrán una razón para acudir a Marvalar.

Es muy posible que, llegados a este punto, tengas ganas de saber cómo ha conseguido la Orden de las Cenizas y sus funestos aliados hacerse con el control de varios niveles de Vaelmor y cómo han logrado atacar Marvalar. Paciencia, todo tiene una explicación y se irá desvelando a lo largo de la aventura.

PERIAN PIEFRIME

Al final de *El feudo en llamas*, aparecía en escena un personaje no jugador llamado Perian Piefirme que intentaba formar parte del grupo. Pensando en que quizás los jugadores se lo permitieron y que quieras usar dicho personaje como jugador, adjuntamos su ficha de personaje. No obstante, debes tener en cuenta que Perian es un bardo, una clase de personaje que encontrarás en el *Manual avanzado de Aventuras en la Marca del Este*, la caja verde, pág. 17.

*Bardo nivel 5 Hombre neutral
1,20 metros 70 kilogramos Ojos verdes Pelo oscuro*

Fue	12 (+0)
Des	13 (+1)
Con	13 (+1)
Int	14 (+1)
Sab	10 (+0)
Car	16 (+2)

Tiradas de salvación

Veneno o muerte 12
Varitas mágicas 13
Petrificación o parálisis 11
Armas de aliento 14
Sortilegios, varas y bastones 12

Iniciativa +1

Movimiento 20 (7 combate) **Corriendo** (sin combatir) 40

Cota de malla 4 (Base 8, Sorprendido 8)

Puntos de Golpe: 8 Actuales:

Habilidades:

Sorprendido 1-2
Escuchar ruidos 1
derribar puertas 1-2
Detectar puertas secretas 1
Detectar trampas y fosos 1
Rastrear exteriores -
Ocultarse -

Armas:

Bastón Ataque: Espada corta +0 (1d6)

Ballesta ligera +1 (1d6)

Equipo: Laúd, pergamo de Detectar magia, pergamo de Hechizar persona, poción de curación, 15 mo.

Idiomas:

Habilidades de bardo: Encantar persona/ monstruo: 40; Conocimiento de bardo: 40; usar pergamo de mago/elfo: 35.

¿Quién eres?

Eres Perian Piefirme, un bardo formado en la academia de Marvalar que lleva años sirviendo como intérprete en la corte del castillo Ermegar. Su señor, Varos Ermegar, siempre ha conseguido mantener la paz en su feudo, a pesar de la honda tristeza que le produjo el rapto de su hija Laurana, hace ahora cinco años. Sin embargo, la última llegada de Silas, el astro loco, y el ataque de los monstruos al feudo, ha puesto el castillo Ermegar en graves apuros, forzándote a salir del lugar y a buscarte la vida. Y es por ello que has decidido unirte al grupo de aventureros que combatieron a los monstruos que atacaron el castillo.

¿Quién eres en realidad?

Eres Perian Piefirme, el bardo que para poder estudiar en la academia de Marvalar pidió dinero prestado a Fiezen Guinot, un poderoso noble de la ciudad. Tras terminar tus estudios, intentaste encontrar trabajo en la ciudad, pero nadie te lo daba, ni siquiera de manera gratuita. Al no pagar tus deudas, Fiezen secuestró a tu familia (tu madre Margot, tu padre Itsvan y tu hermano Sorin) y te forzó a servirle bajo amenaza.

Tu primer encargo fue viajar al castillo de los Ermegar, donde su cabeza de familia, Varos Ermegar, buscaba un bardo para su corte. Tu misión consistía inicialmente en espiar a dicho noble y a su familia, pero pasado un tiempo, cuando Varos tuvo un sobrino nacido de su hermana Isabelle y de un miembro de la casa real de los Vangelos, Fiezen te exigió que lo envenenases. Tras cometer el crimen, intentaste pasar desapercibido en la corte de Ermegar y durante años dicho crimen no te afectó. Sin embargo, sí que fuiste testigo de primera mano de la caída de la casa Ermegar, de cómo esta fue decayendo tras conocerse también la desaparición de la primogénita de Varos, Laurana Ermegar, y de la terrible depresión que atenazó al cabeza de familia. Sintiéndote culpable de todo esto, pero incapaz de hacer nada, dejaste que pasara el tiempo. Hasta que una noche, hace apenas unas semanas, el castillo fue atacado por una gran fuerza de monstruos y te viste obligado a unirte al grupo de aventureros que lucharon para salvar la fortaleza y a tí de paso. Ahora debéis partir a Marvalar para informar de lo sucedido. Marvalar, donde espera el maldito Fiezen, el opresor de tu familia y causante de todos tus males. Si vuestros caminos vuelven a cruzarse, es posible que puedas deshacerte de su yugo con ayuda de los aventureros, pero si sale mal, toda tu familia acabará muerta.



GESTIÓN DEL FEUDO

Si jugaste la aventura *El feudo en llamas*, dependiendo de las decisiones de los personajes, estos tendrán la oportunidad de regentar el condado de la familia Ermegar. Los personajes podrán llevar a cabo este ejercicio de gobierno entre aventuras, cuando salgan de la mazmorra para reponer sus víveres, cuando decidan pasar un tiempo sin explorar el lugar, etcétera.

Para llevar a cabo esta gestión, necesitarás familiarizarte con las reglas del *Manual avanzado de Aventuras en la Marca del Este* pág. 88 y ss, y tener en cuenta los siguientes datos sobre el condado:

- Aunque es obvio, el condado Ermegar lo regenta un conde de la familia Ermegar.
- Se le considerará asentamiento y tierra civilizada, estando habitada por 5.000 familias.
- En cuanto a sus recursos, se le considerarán 3: cabaña ovina, plantas medicinales y la plata extraída de las zonas montañosas al sur.

LA REINA DESAPARECIDA

Este epígrafe está pensado para servir de prólogo de *El corazón de la oscuridad* a aquellos grupos de aventureros que hayan jugado los volúmenes anteriores de *El Trono de Niebla*. Sin embargo, creemos que con unos pocos cambios para adaptarlos a los personajes que hayan creado tus jugadores, puede servirte también para tu partida, aunque estés jugando este volumen como tomo único. Si aun así no deseas realizar la adaptación, siempre puedes usar las misiones iniciales indicadas como ganchos de aventura para comenzar tu narración.

Tal y como indicábamos en el epígrafe anterior, los personajes llegarán a Marvalar tras ser convocados por el astrólogo de la corte o como destino natural tras haber perdido sus hogares. La siguiente narración comienza en el mismo momento en que el grupo llega a Marvalar, justo cuando vayan acercándose a las puertas de la urbe.

los siguientes rumores (puedes darles todos, solo algunos de ellos o tirar dos veces 1d6 e indicar el rumor que les cuentan a los personajes según el resultado obtenido, como deseas).

1d6	RUMORES
1	La ciudad fue atacada durante la venida de Silas. El ataque vino desde las cloacas de la ciudad (Verdadero).
2	Dicen que uno de los monstruos de la ciudad era un poderoso vampiro que aún se oculta en alguna parte de ella (Falso).
3	La reina combatió codo con codo con la guardia de la ciudad, hasta que lograron expulsar a los atacantes. No se la ha visto desde entonces (Verdadero).
4	Entre los atacantes había ogros, bestias aladas, orcos y hasta elfos oscuros (Verdadero).
5	Todas las noches se oye un lamento en el distrito de la catedral. Dicen que una banshee ronda por esa zona, matando a todos los que se encuentra (Falso).
6	Algunos de los monstruos no surgieron del suelo de la ciudad, sino que aparecieron en la campiña que la rodea. Estos dedicaron sus esfuerzos en atacar y destruir los muros de la ciudad, no en superarlos convencionalmente (Verdadero). Dichos monstruos han usado un acceso de la mazmorra que está en la campiña que rodea la ciudad).

Cuando lleguen hasta las puertas de la ciudad, los dos guardias que la custodian les darán el alto, preguntarán por sus nombres y la razón que les trae a la ciudad. Tras la formalidad, los guardias les darán acceso a la urbe. Dado que es muy posible que los personajes pregunten a los guardias sobre la ciudad o los rumores que han escuchado de los campesinos, adjuntamos los datos que conocen:

- Si los personajes les preguntan por alguno de los rumores, los guardias desvelarán cuáles de ellos son ciertos y cuáles falsos.
- No se sabe dónde está la reina Vigdis. Algunos dicen que sigue en el palacio, otros que fue herida durante el asedio y está a punto de morir, otros que se ha ido de Marvalar... En todo caso, no se sabe nada.
- En ausencia de la regente, Fiezen Guinot, líder del consejo de la corte, rige la ciudad en su nombre.
- Aunque la mayor parte de los atacantes han sido cazados ya, algunos de ellos podrían haberse escondido. *«Id con cuidado cuando vayáis por la calle, sobre todo de noche. Nunca se sabe lo que puede estar acechando»*.

En caso de que alguno de los personajes lleve los galones de capitán de la Marca del Este o si se han ganado la simpatía de los guardias (como entregándoles una propina o teniendo éxito en una tirada de CAR), estos indicarán lo siguiente a los personajes, incluso aunque ellos no les hayan preguntado por estos asuntos:

- Aunque Guinot es el hombre fuerte de la ciudad ahora mismo, quien realmente gobierna el reino es el consejero de la magia y astrólogo, Radovar Khan.
- Uno de los guardias combatió cerca de la reina durante el asedio y no cree que haya huido ni que esté herida. *«Esa mujer es un demonio con la espada. Durante el asedio no le vi descansar ni una vez. Sea lo que sea lo que esté haciendo, no me cabe duda de que es para proteger Reino Bosque»*.

Tras superar la puerta, los personajes tendrán acceso a la ciudad más grande del reino.

Si los personajes se detienen a hablar con los niños o sus progenitores y les piden noticias de la ciudad, estos les contarán

Cuando traspasáis el umbral del portón, entráis en la ciudad más grande que halláis visto jamás. Las casas de los cindadanos se confunden con los edificios gubernamentales, los cuarteles de soldados, las plazas adornadas con estatuas y fuentes, las bulliciosas tabernas, los hospicios, los puentes, las torres de vigilancia y así cientos y cientos de lugares que os resultan inverosímiles por su número, aún para vosotros. El olor de las especias de los mercados se mezcla con el de la carne asada servida en las tascas, el de las bostas de los caballos que pasean con sus dueños por la ciudad y el pescado que os ofrecen en la lonja. Mientras camináis por Marvalar, oís constantemente el traqueteo de las ruedas de madera de los carros que trajinan de lado a lado de la urbe, las risas de los niños que juegan en la calle, las campanas de los diversos templos o el tintineo metálico de las armaduras de los soldados y guardias que patrullan el lugar. En definitiva, os perdéis en medio del abrazo de una ciudad tan inmensa, como nunca habréis podido imaginar.

Es muy posible que los personajes pregunten por una taberna, posada o algún tipo de alojamiento. En Marvalar hay muchos locales que se dedican a la hospedería:

- La Puerta del Agua.
- El Jardín de Elverion.
- La Alegre Canción.
- El Cuervo de la Marca.
- La Bota Negra.
- La Botella de Ron.

Y un largo etcétera que puedes consultar en la página 15 del *Gazetteer de la Marca del Este*.

Entre ellos, como puedes ver, se halla La Bota Negra, un lugar de mala muerte, como hemos visto en el epígrafe referente a los ganchos de aventura, pero puede ser un buen lugar para que los personajes se hospeden debido a su cercanía con la mazmorra que nos ocupa.

En todo caso, tarde o temprano, los personajes se encaminarán hacia el palacio real, ya sea con el objetivo de pedir ayuda para salvar el castillo Ermegar o cumpliendo la convocatoria de la reina que se les hizo llegar a través de carta. Este se encuentra en la loma más alta de la ciudad y, al igual que el palacete del castillo Ermegar, es más una fortaleza que un palacio. Cuando se hallen cerca, puedes describirlo de esta manera:

Encumbrado sobre la colina más alta de Marvalar, veis el Bastión de la Llama, el palacio-fortaleza que desde tiempos inmemoriales ha sido el centro neurálgico de Reino Bosque. Sus gruesos muros coronados de almenas y fuertes torres adornadas con gárgolas parecen haber sido erigidos en tiempos antiguos, anteriores a la construcción de las murallas que ahora protegen la ciudad. Sus estrechas ventanas, sin duda antiguas aspilleras, parecen servir más de punto defensivo en caso de ataque que de verdaderas ventanas; un profundo foso lleno de agua rodea todo el complejo, teniendo como único punto de acceso un puente levadizo de madera que actualmente está tendido delante de su portón principal; sobre el mismo, esculpido con gran precisión, alcanzáis a ver la familiar imagen de Valion, portando en su mano una espada, mientras una corona de llamas remata su cabeza. Flanqueando la entrada, distinguis dos ajados estandartes, uno adornado con el blasón de Reino Bosque y otro con el de la familia regente, los Vangelos. Cerca de las banderas, alcanzáis a ver a dos caballeros de la Marca, vestidos con capas negras, pieles de lobo y gruesas armaduras blasonadas con el escudo heráldico de la reina. Cuando os acercáis, uno de ellos leranta la mano y os da el alto.

—Bienvenidos seáis al Bastión de la Llama, damas y señores. Soy ser Giles de Mantoverde y este es mi compañero, ser Dren de Robleda. Ambos somos miembros de la guardia real y velamos por la seguridad de la corte y la reina. ¿Quiénes sois y qué os trae a palacio?

Dependiendo de lo que haya sucedido en las aventuras anteriores, los personajes tratarán con los caballeros hablándoles del mensaje que se les envió para acudir a la capital o contando lo sucedido en el castillo Ermegar. En cualquier caso, los caballeros les permitirán acceder al palacio y el mismo ser Giles les acompañará a su interior, guiándoles por el entramado de pasillos, escaleras de caracol, salones y habitaciones de la fortaleza. Durante el camino, el caballero les preguntará sobre su viaje, sus aventuras, experiencias y demostrará ser un guía agradable y atento que escuchará con atención y cortesía todo lo que los personajes le cuenten. Si se han portado decentemente con él y le preguntan por Vigdis, el estado del reino, el regente o cualquier otro dato de importancia dentro de Marvalar, ser Giles suspirará y les contará lo poco que sabe:

- La reina ha descendido a los túneles por los que atacó el ejército de monstruos, buscando la grieta inicial por la que se infiltraron y cerrándola por completo. Para la tarea, va escoltada por varios caballeros de la guardia real y un par de decenas de soldados.
- En su ausencia, la corte está dirigida por ser Fiezen Guinot y Radovar Khan. A ser Giles parece caerle mal el primero y bien el último.
- Reino Bosque ha sufrido mucho con la llegada de Silas y aún no se sabe cuán enorme es el destrozo provocado, pero es muy posible que haya territorios que nunca puedan recuperarse de nuevo.
- Si los personajes preguntan al caballero alguna cosa más de lo indicado previamente y crees que Giles puede saberlo, contéstales con veracidad, ya que el guerrero es un hombre sincero y noble.

Nota para el Narrador: Si Perian Piefirme se halla presente, deberías indicarle que este hombre, Fiezen Guinot (sea cuando sea que se hable por primera vez de él), es el cabeza de familia de la ambiciosa casa Guinot, los mismos que tienen presos a sus familiares y que conspiraron para asesinar al hijo de Isabelle Ermegar. Nuestra recomendación es que le hagas llegar esta información en secreto, para que pueda actuar en consecuencia libremente. También es interesante indicar que mientras estén en público, Fiezen hará como que no conoce de nada a Perian, ignorándole por completo o tratándole como un aventurero más. Es poco probable que suceda, pues su familia está en peligro, pero es posible que el mediano acuse directamente a Fiezen de todas las villanías que ha cometido con él. Si esto sucede, el noble se echará a reír y negará **«toda esa sarta de calumnias»**. Por muchas pruebas que aporten los personajes, Fiezen seguirá negándolo todo y si es necesario, apelará a una vieja ley en que el senescal del reino no puede ser juzgado por ningún crimen, excepto traición, mientras el país se halle en guerra, como es el caso.

También es importante indicar que si Isabelle Ermegar sabe que Fiezen fue el que conspiró para matar a su hijo, es posible que el jugador que controle a la noble decida tomarse la justicia por su mano y atacar al senescal inmediatamente (y posiblemente, ayudado por Perian). Esto sería un desastre para los personajes, ya que los cinco caballeros de la sala más Radovar y Fiezen representan una amenaza formidable para los personajes en este punto de la aventura. Si lo crees necesario, puedes usar a alguno de los condes Ermegar presentes en la sala (si es que sobrevivió alguno), para retener el ardor vengativo de los personajes jugadores. Si esto se produce, deberías poner en boca de los condes que ellos también quieren ver *«muerto a ese malnacido. Mató a tu hijo, sí, pero Leo también era familia mía. Acabaremos con él, pero no ahora»*. De esta manera dejarás clara la implicación emocional de los condes en el crimen y justificarás la necesidad de posponer la venganza.

Cuando veas que los personajes han terminado de hablar con Ser Giles o cuando creas que es oportuno que «lleguen» a su destino, nárrales lo siguiente:

Tras doblar el último recodo, enfiláis un largo pasillo que finaliza en una labrada puerta de madera, delante de la cual se encuentra un ujier. Flanqueando el camino hasta la misma, distinguis decenas de estatuas de mármol a cuya espalda se han situado estandartes blasonados y armas antiguas.

—Este es el Camino de los Reyes —dice ser Giles—. En él están representados todos los monarcas que han regido Reino Bosque desde su fundación y también algunos hombres extraordinarios que ayudaron a la humanidad a llegar donde está ahora. Entre ellos podéis ver a Sírión Tiberius Vangelos, unificador del reino, Agandaur, primer señor conocido por los hombres, Mordechai Ermegar «el-que-cedió» para que Marvolor Vangelos pudiera ser rey y varios más. De todos los que podéis observar, solo uno sigue vivo. Este de aquí.

El caballero señala la estatua de un hombre a punto de entrar en la senectud, vestido con una túnica de mago, apoyado en un bastón y tocado con un ajado sombrero.

Nota para el Narrador: Si Deran Kor está presente durante esta escena, pídele que realice una tirada de SAB con -4. Si falla no sucederá nada, pero si tiene éxito, indícale que el rostro del hombre reflejado en la estatua le resulta familiar, como si lo hubiera visto anteriormente (de hecho, ha visto una versión de Radovar, es decir, de sí mismo, un poco más joven en sus visiones, pero no deberías decírselo directamente al jugador, sino que sea él mismo el que hile las ideas y una las piezas del rompecabezas).

—Este es Radovar Khan. Hace años predijo en qué momento llegarían las siguientes apariciones de Silas, lo que nos permitió estar en guardia cuando el astro rojo aparecía, trayéndonos épocas de paz y prosperidad. Por desgracia y a pesar de todos los años en que su predicción resultó cierta, parece que, a la vista de lo sucedido los últimos días, el pobre mago ha fracasado en su misión. No creo que tarden en retirar su estatua de aquí. Lástima, porque es un buen hombre. En fin, ya hemos llegado.

Si Laurana está en el grupo, indícale que, al ver el rostro de Radovar Khan, comienza a sentirse extraña, como si una voz desagradable estuviese arañándole la mente por dentro. La razón es la siguiente:

Tal como aparece en su ficha de *El feudo en llamas*, durante el tiempo que estuvo encerrada, Laurana tomó contacto mental con Silas, el astro rojo. Este, a su vez, fue usado por Cauchemar para crear la Orden de las Cenizas y preparar el ataque que sumió al reino en el caos y la guerra. Aunque estaba desmayada y desfallecida cuando fue encerrada en el cristal que la aprisionó durante ese tiempo, la parte inconsciente de Laurana que «habló» con Silas, fue contaminada por este, el cual aún busca combatir al que le usó en falso para sus planes.

Es por eso por lo que siempre que Laurana se halle cerca de un miembro de la Orden de las Cenizas y, en especial, de Radovar Khan (recordemos que en realidad es Cauchemar disfrazado), notará que Silas «rasca» en su interior, provocándole una sensación de odio y locura. Esto tendrá un efecto positivo y otro negativo. El positivo está en que su odio hará que se concentre cuando se halle en presencia del objeto de su odio, teniendo un +1 en las tiradas de ataque y daño contra cualquier miembro de la Orden de las Cenizas (independientemente de si usa su habilidad de trasfondo incluido en su ficha). La negativa es que la voz que le hace daño y que le impele a acabar con estos enemigos, van a poner a prue-

ba su autocontrol. Mientras esté cerca de una fuente de su odio, deberá realizar una tirada de salvación de SAB cada diez minutos. Fallarla supone comportarse de manera realmente enloquecida y sin que el jugador se dé cuenta: tendrá breves episodios de ausencia de memoria, se reirá sin quererlo, se quedará mirando fijamente el vacío, etcétera. Además, en algunas de las situaciones en las que aparezcan estos enemigos a lo largo de la campaña, es posible que Laurana reciba información adicional debido a su peculiar inestabilidad.

Finalmente, el caballero se detiene ante el ujier, da a este los nombres de los personajes y pide que sean vistos por Fiezen y Radovar. Cuando el sirviente abre la puerta para solicitar la reunión, los personajes tienen la oportunidad de ver brevemente como un anciano, muy parecido a la estatua que Ser Giles les enseñó, discute acaloradamente con un hombre bien vestido, de nariz aquilina y pelo canoso. Tras unos minutos, el ujier vuelve al Camino de los Reyes, con rostro preocupado y agitado, pero consiente en que la reunión entre el regente y los aventureros se produzca de inmediato. Ser Giles se despedirá de los personajes antes de que estos entren y les deseará buena suerte.

Si alguno de los condes Ermegar (Laurana o Varos), sobrevivió al ataque sobre el castillo Ermegar y está presente con los personajes, el mismo o la misma les advertirá que Fiezen Guinot es un hombre muy rico y poderoso, pero también duro y severo. El conde en cuestión aconsejará a los personajes que cuando hablen con él lo hagan con prudencia y sencillez, más sabiendo que hoy en día es el regente de la ciudad y del reino. Así mismo, si durante la conversación que está a punto de tener lugar con Radovar y Fiezen, los personajes los tratan con exceso de rudeza o están a punto de meterse en un lío diplomático por cualquier cuestión que planteen, el conde saldrá en su ayuda, cortará en seco las palabras desafortunadas de los personajes e intentará reorientar la conversación. En definitiva, deberías usar el conde en cuestión como método para sacar a los personajes de los atolladeros en que ellos mismos se metan al no conocer la forma adecuada de actuar en la corte.

Cuando trasponéis la puerta labrada, entráis en un amplio salón de forma semicircular en cuyo centro hay una gran mesa de madera. En torno a ella hay varias sillas, pero actualmente solo hay dos personas sentadas: las que ya habéis visto cuando el ujier abrió la puerta. El resto de la sala lo componen tapices, varias obras de arte, algunos instrumentos musicales, mapas, armas ornamentales y un aparador con varios vasos y un par de jarras de barro. En los extremos más alejados de la sala, colocados al lado de las paredes, alcanzáis a ver la figura de unos cinco caballeros de la guardia real, que parecen estar allí como guardaespaldas de los dos hombres.

—Bienvenidos al Bastión de la Llama —dice el noble de rostro aquileño—. Soy Fiezen Guinot, regente de Marvalar y senescal de Reino Bosque, en ausencia de su majestad, la reina Vigdis. El hombre que me acompaña es Radovar Khan, astrólogo de la corte y consejero de la reina. Conocemos vuestros lazos con la casa Ermegar y queremos saber las nuevas que traéis del lugar.

Llegados a este punto, permite que los personajes hablen lo que deseen, sobre sus aventuras, sobre sí mismos, sobre el castillo Ermegar, etcétera. Una vez finalizado su relato, Radovar, educado y sonriente, les hará preguntas adicionales sobre aquellos aspectos de su relato que se hayan quedado en el tintero y que tú como Narrador consideres importante que el mago (o Cauchemar, si lo prefieres) conozca.

En algún momento del relato, Fiezen dará un puñetazo sobre el reposabrazos de la silla en que se haya sentado:

—*¿Y qué importa ahora eso? La reina ha desaparecido! ¡Y todo es culpa tuya, Radovar! Tú la animaste a seguir el origen de los monstruos con ese cuento tuyo del subterráneo bajo palacio. ¡No hay tal lugar!; un par de túneles de huida del edificio abandonados, como mucho. ¡La enviste a las cloacas, Radovar! Lo más probable es que se haya derrumbado y la haya atrapado allí; o quizás la ha emboscado un grupo de rezagados del ejército y esté presa. Debemos descender de nuevo allí y rescatarla.*

A lo que el mago responderá:

—*Entiendo su preocupación, senescal, pero si una reina ordena a su consejero de la magia que averigüe cómo es posible que un ejército de monstruos se cuele bajo su ciudad, dicho consejero tendrá que buscar una respuesta y dársela.*

Tras la réplica, el mago se volverá hacia los personajes:

—*Perdonadnos, señores. La corte no está en su mejor momento. Son varios los compañeros que han muerto durante el ataque y los que quedamos estamos agotados. Permitidme que os cuente qué fue lo que sucedió exactamente.*

Tras estas palabras, Radovar les explicará que tras el ataque a Marvalar y el deseo de Vigdis de saber cómo se había producido el mismo, usó hechizos de adivinación y escrutinio que finalmente arrojaron una posible respuesta. Bajo Marvalar se halla un enorme subterráneo, construido con fines olvidados, que seguramente conecta con distintos puntos de la superficie de la ciudad. Radovar no conoce la localización exacta de dichos lugares, pero tras hablar con varios soldados, estos le revelaron que los ataques iniciales se produjeron en torno al cementerio, en las granjas de la campiña que rodean la ciudad y cerca de los colectores más grandes de las cloacas:

—*Hace dos días, tras contarle mis descubrimientos a la reina, descendió a las cloacas por el socavón que ahora hay al oeste del Bastión de la Llama, acompañada de varios soldados y un puñado de caballeros. Nosotros le insistimos en que no hiciera la búsqueda en persona, que era muy peligroso, pero la reina es una mujer dura y testaruda. Me respondió que el día en que se sentara en su trono para esperar resultados, en vez de obtenerlos por sí misma, su reinado habría terminado. En fin, que no pudimos persuadirla. Además, nos pidió que no enviásemos soldados a buscarla, ya que la ciudad aún estaba débil y podía sufrir otro ataque sorpresa y que esos soldados serían muy necesarios en caso de que se produjera. Además, dejó por escrito que si no volvía en el plazo de un mes, coronásemos al siguiente en la línea de sucesión y que la olvidásemos...*

»*Así que aquí estamos, atados de pies y manos...*

Llegados a este punto, Fiezen volverá a tomar la palabra, indicando que la reina no dijo nada de no enviar ayuda externa.

Debido a la guerra, los aventureros que solían tener Marvalar como centro de operaciones, se habían ido, con lo que el grupo de los jugadores son los primeros «mercenarios» con los que la corona podía contar. Además, tienen un fuerte lazo de unión con la corona por su pertenencia al castillo Ermegar y en caso de que este haya sido tomado por el ejército que lo atacó en *El feudo en llamas*, necesitarán que la reina dé la orden de retomarlo y envíe tropas y recursos a la zona para hacerlo.

Debido a esto, es muy posible que los personajes acepten directamente y de buena gana el encargo. Además, los consejeros les ofrecerán oro a cambio de sus servicios y en caso de que los personajes les regateen, puedes añadir alguna otra recompensa que creas oportuna, como algún objeto mágico, un puesto de peso en la corte, un nombramiento de caballero, tierras, etcétera. En todo caso, la orden que les darán será clara: descender a ese enigmático subterráneo, encontrar a la reina y traerla de vuelta.

Si Isabelle Ermegar o Perian están presentes, Fiezen también dejará caer la posibilidad de que él mismo acabe descendiendo al *dungeon* para rescatar a la reina pero «**más adelante, cuando termine mis asuntos aquí**». Esto es, claramente, una declaración de intenciones del malvado que ha arruinado sus vidas, haciéndoles pensar que quizás se enfrenten a él más adelante (realmente no tiene ninguna intención de bajar a ningún *dungeon*, pero como veremos en próximos niveles, los acontecimientos y las acciones de los personajes le acabarán empujando a hacerlo).

YÁ PERO... ¿CUÁL ES SU PLAN?

Como sabes de los otros volúmenes de la trilogía, tanto Radovar como Fiezen son un par de miserables enemigos de la corona y de Valion que han logrado colarse en el corazón del reino. La razón por la que envían a los personajes allí abajo para «recuperar» a la reina y no los fulminan allí mismo es porque los caballeros que están en la sala son gente juiciosa, justa y valiente que no va a permitir atropellos de ningún tipo. Además, ordenando algo tan cruel, atraerían la sospecha sobre sí mismos, cosa que no desean que suceda. Por ello su plan va a consistir en enviarlos allí abajo, avisar a sus aliados de la mazmorra para que los maten y si entre los aventureros se halla Laurana o Brunn, hacerse con la sangre de la primera o la llave de la segunda para abrir la celda de Nergal y despertarlo. Además, si por alguna razón, los personajes lograsen rescatar a la reina y traerla de vuelta, lo tendrían fácil para matar a todos sus enemigos a la vez, con lo que el rescate no es mala opción para ellos tampoco.

Si por cualquier razón, se produce un combate en la sala del trono, estos son los perfiles de los implicados:

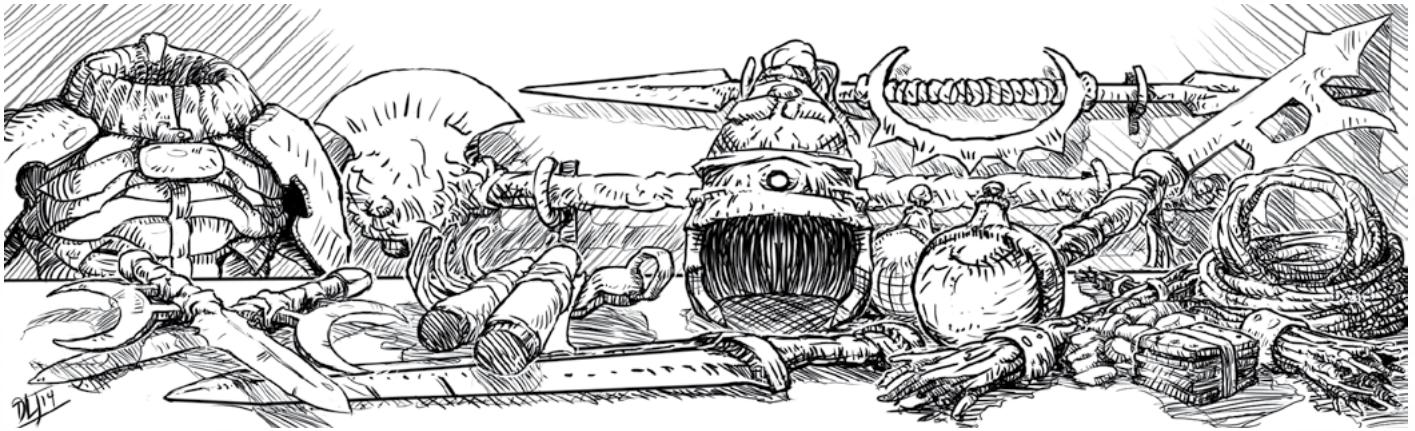
FIEZEN GUINOT

CA: 1 (armadura de placas +2); DG: 12; PG: 50; Movimiento: 10 metros; Ataque: 2, mandoble+2; Daño: 1d10 + 4 (+2 por la calidad del arma y +2 por su Fuerza); Salvación: Gue12; Moral: 10; Alineamiento: Caótico; Tesoro: 25.000; PX: 1.950.

Especial: Fiezen siempre intentará matar a Perian y a Isabelle Ermegar en primer lugar. Si cae derrotado, ya sea aquí o en cualquier parte de la aventura y alguno de los dos personajes anteriormente indicados se halla presente, dirá estas palabras antes de morir: «*puede que caiga ahora, pero si Nergal llega a despertar... mi voluntad se cumplirá*». De esta manera, emplazamos a los personajes citados, a que participen de la misión de acabar con la criatura.

CABALLERO

CA: 4 (armadura de placas); DG: 8; PG: 32; Movimiento: 10 metros; Ataque: 1, mandoble; Daño: 1d10 + 2 por su Fuerza; Salvación: Gue8; Moral: 10; Alineamiento: Legal; Tesoro: 5.000; PX: 750.



CAUCHEMAR (en la forma de Radovar Khan)

CA: -2; DG: 15; PG: 70; Movimiento: 10 metros; Ataque: Bastón +3; Salvación: Mag17; Moral: 12; Alineamiento: Caótico; Tesoro: 71.000; PX: 8.500.

Conjuros: Nivel 1: *Detectar magia*, *Escudo*, *Proyectil mágico* (3); Nivel 2: *Invisibilidad* (3), *Telaraña*; Nivel 3: *Bola de fuego* (2), *Inmovilizar persona* (2); Nivel 4: *Confusión* (4); Nivel 5: *Atontar* (2), *Nube aniquiladora* (2); Nivel 6: *Desintegrar* (3); Nivel 7: *Palabra poderosa*: *Atontar* (2); Nivel 8: *Nube incendiaria*.

Especial: Inmunidad a los hechizos de encantamiento.

Por último, indicar que, durante toda esta escena, si Laurana está presente y ha fallado sus tiradas de SAB para evitar que la locura de Silas entre en su mente, además de sus efectos habituales, llegará a «oír» de la voz en su interior una constante retahíla de improperios contra Radovar que puedes transmitir al jugador que controla a Laurana a través de estas frases:

-¡El mago! ¡Mata al mago! Te ha hecho daño y lo sabes... a ti y a tu familia... mátalo.

-Tanto tiempo encerrada en aquella oscura caverna... todo por culpa del mago.

-La locura no es mentira... solo el verdadero atisbo de la verdad.

¡¿Y FISTAN?!

Si los personajes jugaron los acontecimientos de *El feudo en llamas*, sin duda se habrán encontrado con el enigmático mago Fistan. Como recordarás, en los acontecimientos indicados en dicha aventura, Fistan se despedía de los personajes indicándoles que se verían en Marvalar unos días después y luego les teleportaba al lugar al que ellos decidieran ir, para posteriormente ser secuestrado por un grupo de elfos oscuros. Evidentemente, los jugadores no tienen conocimiento de este último acontecimiento por lo que es posible que, mientras hablan con Fiezen y Radovar, pregunten por el mago. Ninguno de los dos consejeros tiene ni idea de lo que ha sido del mago (ni siquiera tenían constancia de que fuese a venir hasta que lo han comentado los personajes) y desde luego, no se ha pasado por la corte.

Los personajes no tendrán pistas para saber lo que le ha pasado al mago hasta un poco más adelante, pues Fistan está preso en el subterráneo.

TIENDAS

Marvalar es la capital de Valion y una urbe descomunal y, por lo tanto, contiene una gran cantidad de tiendas atiborradas de productos de todo tipo. Sin embargo, por muy bien surtidas que estén, hay objetos que, por su rareza, nunca podrán encontrarse aquí. Este epígrafe nos indicará qué servicios y objetos pueden adquirir los personajes en la ciudad.

En cuanto a servicios, pueden obtener cualquier tipo de alojamiento, alimento, montura y ocio que se les ocurra. Dada la amplitud de opciones que esto puede significar, dejamos en tus manos como Narrador decidir el precio de cada servicio, siendo más caro cuanto más extraño o exclusivo sea. En lo que toca a cuidados cléricales, los sacerdotes de la ciudad pueden lanzar cualquier hechizo de clérigo hasta nivel 5, pagando una tasa de 200 mo por nivel de hechizo lanzado.

Las armerías de Marvalar están bien surtidas, pudiendo encontrar cualquier arma o armadura del reglamento desde su nivel más sencillo de fabricación hasta un nivel de mejora de +2, al precio indicado en el manual básico.

Las tiendas de magia de Marvalar tienen pergaminos mágicos que van desde el nivel 1 al 6 de las listas de conjuros de elfo y mago y también de clérigo. También tienen todas las pociones del manual básico, al precio de venta indicado en el mismo. En cuanto a los objetos mágicos, estos son raros y difíciles de conseguir aún para una urbe como Marvalar. Por ello te animamos a tirar al azar qué objetos de cada familia se encuentran disponibles en las tiendas. Para ello, tira dos veces al azar en la tabla de anillos, bastones cetros y varitas y objetos maravillosos. Cuando pase un tiempo razonable dentro de la narración (digamos, dos semanas, por ejemplo), puedes volver a tirar para renovar el stock de las tiendas. El precio de estos objetos será el indicado en las tablas del manual básico.

Y, para terminar, estarían los mercenarios, que pueden contratarse en las tabernas, cuarteles o negociados de la cosa en Marvalar. Su tipo, equipo y precio es el indicado en el *Manual básico de Aventuras en la Marca del Este*, pág. 127.



TABLAS DE ENCUENTROS ALEATORIOS DE LA AVENTURA

A continuación, presentamos una serie de tablas con encuentros aleatorios que puedes usar para los entornos de la mazmorra y de las dos ciudades (Marvalar y El Pozo. Recordemos que la primera se encuentra actualmente en un periodo de caos en que algunos de los monstruos que la atacaron aún siguen en la ciudad). Puedes usar estos encuentros para realizar ataques durante los descansos de los personajes en zonas peligrosas o, en general, cuando creas necesario un encuentro. Su uso no es obligatorio, pero si gustas de usar este tipo de encuentros, aquí las tienes.

TABLA DE ENCUENTROS ALEATORIOS PARA CIUDAD

Todos los monstruos indicados en las tablas están incluidos en el manual básico del juego.

1d6	MONSTRUO O ENCUENTRO
1	Tantos doppelganger como personajes
2	2d4 bandidos (usa el perfil del Berserker, pág. 153 del Manual básico de <i>Aventuras en la Marca del Este</i>)
3	Una banda de trasgoídes (3 osgos, 5 hobgoblins y 7 goblins)
4	1d4 ogros
5	1 fantasma
6	2d8 gnolls

TABLA DE ENCUENTROS ALEATORIOS PARA LOS BARRACONES Y CLOACAS

Niveles 1-4 de la mazmorra

1d6	MONSTRUO O ENCUENTRO
1	1d4 górgolas
2	2d4 estirges
3	1 cocatriz
4	2 bocones barbotantes
5	1d6 cíenos grises
6	1 ettin

TABLA DE ENCUENTROS ALEATORIOS PARA LA TORRE

Niveles 6-10 de la mazmorra

1d6	MONSTRUO O ENCUENTRO
1	1d3 trolls
2	1d4 cubos gelatinosos
3	2d10 esqueletos
4	1 elemental de fuego mediano
5	1d8 arpías
6	1 basilisco

TABLA DE ENCUENTROS ALEATORIOS PARA LA TORRE

Niveles 11-14 de la mazmorra

1d6	MONSTRUO O ENCUENTRO
1	1d6 monstruos corrosivos
2	1d2 quimeras
3	1d4 momias
4	1 elemental de aire grande
5	1d3 gólems de ámbar
6	1 balor

RASGOS DE LA MAZMORRA

La prisión de Nergal, es decir, todos los niveles de los que consta esta aventura excepto las cloacas, nivel 1, tiene una serie de características importantes que tú como Narrador tendrás que tener en cuenta a la hora de dirigir la aventura que pasamos a describir:

LA MAGIA

A medida que los enanos construían la prisión, los elfos iban dotándola de sellos arcanos y magia de protección, manteniéndola así a salvo de hechizos que pudieran alterar la estructura física y mágica del lugar. Esto ha provocado que los hechizos de teletransporte, tanto para entrar como para salir del complejo, como serían *Teleportar* o *Puerta dimensional*, fallen automáticamente cuando se lanzan dentro de los niveles de la cárcel. Lo mismo sucede con aquellos hechizos que pueden alterar o destruir mágicamente los muros, puertas y demás elementos de estructura de la prisión, como *Pasadizo arcano*, *Terremoto* o *Mover la tierra*. De todos los hechizos que los juga-

dores pueden llegar a aprender, solo hay uno que pueda saltarse las restricciones anteriormente descritas: *Deseo*. El resto de hechizos funcionan con normalidad en la prisión.

Hemos de recalcar, que estas reglas se aplican solo a los hechizos. Si un personaje planea romper una pared a martillazos (cosa que le llevaría un buen rato y atraería por el sonido a los monstruos del nivel, sea dicho de paso), podrá hacerlo sin problema alguno.

LAS ESTANCIAS

La inmensa mayoría de las estancias contenidas en esta aventura están construidas en gruesa y dura piedra, con lo que, a menos que en la descripción específica del lugar se diga algo diferente, ese es el material en el que están hechas todas las habitaciones y pasillos.

LAS PUERTAS

Todas las puertas del subterráneo, excepto que se indique otra cosa en una descripción específica, están hechas de madera sólida y reforzadas con piezas de metal. Cuando los personajes se hallen ante una puerta, todas ellas estarán cerradas (que no cerradas con llave). En caso de que alguna esté cerrada con llave y los personajes no dispongan de dicha llave, deberán tener éxito en una prueba de *abrir cerraduras* o de *derribar puertas* para forzarla.

Las puertas secretas son accesos disfrazados, disimulados en el entorno para ser usados solo por aquellos que conocen su localización. Cuando los aventureros accedan a una sala que contenga una puerta secreta, sigue el proceso indicado en el *Manual básico de Aventuras en la Marca del Este*, pág. 123, a menos de que en el texto de la sala se indique algo específico.

Hay otro tipo de puertas en el complejo, francamente raras por su estructura, pero existentes, que son los portales. Aunque los personajes no pueden usar hechizos de teleportación ni creación de portales, hay varios portales en la mazmorra que sí funcionan. Esto es debido a que fueron construidos a medida que se erigía la prisión y fueron consagrados como parte de la misma, estando exentos de las habituales prohibiciones de la mazmorra.

LA ILUMINACIÓN

A menos que se indique lo contrario en una descripción específica, no hay luz en ninguna de las estancias de la mazmorra descritas en este libro.

CAMINOS SIN FINAL

Si compruebas cualquiera de los mapas de los niveles de la aventura, observarás que en casi todos ellos hay túneles y vías muertas que no parecen llevar a ningún sitio. Esto lo hemos hecho así a sabiendas, para darte la oportunidad de ampliar por ti mismo los niveles de los que consta la mazmorra, permitiéndote la posibilidad de añadir salas y contenidos de tu propia cosecha. No obstante, si no deseas llevar a cabo dicha tarea, no hay problema. Los niveles contienen suficientes habitaciones y desafíos para mantener entretenidos a tus jugadores durante semanas. Simplemente cuando se acerquen a uno de estos túneles, indícales que se ha derrumbado o directamente declara que hay un muro y que por ahí no se puede continuar.

EL CADENERO

Hay una entidad sobrenatural y muy peligrosa recorriendo los pasillos y habitaciones de la cárcel de Nergal. Es una criatura ancestral, invocada por los elfos durante la época de la construcción de la mazmorra y atada a sus estancias con el fin de servir como guardián eterno que no falle a la hora de vigilar el lugar. Con los siglos, los guardias humanos dejaron de patrullar el lugar, pero la criatura siguió haciéndolo, eternamente acompañada de los grilletes y cadenas que soldaron a su cuerpo preternatural con el fin de encadenar a posibles ladrones y adoradores de Nergal. Para desgracia de los personajes, ellos entran dentro de estas definiciones, ya que no son ningún guardia de la prisión que pueda reconocer la criatura, así que les atacará en cuanto los vea.

Esta triste pero poderosa criatura sigue vagando por los salones de Vaelmor. Es por eso por lo que en todos los niveles de la prisión hay una sala cuadrada en la que lo único que

hay es un sello mágico. Este sello es lo que enlaza al Cadenero con el nivel y es lo que permite a este teleportarse entre niveles, evitando así las custodias mágicas del lugar que de manera habitual evitan los efectos de teleportación. Este sello de traslación solo puede ser usado por el Cadenero, no por los personajes, pero si estos lo modifican, borran o destruyen de alguna manera, el Cadenero no podrá teleportarse de nuevo a él (aunque sí llegar al nivel caminando, trepando o por cualquier método físico que pueda usarse con normalidad).

Para saber en qué nivel de la mazmorra está el Cadenero en cada momento, siempre que los personajes cambien de nivel o hagan un descanso largo para recuperar vitalidad y hechizos, realiza una tirada de 1d100. Si obtienes un 15 o menos, el Cadenero se habrá teleportado al nivel en que se encuentran los personajes, en concreto, a la sala indicada para dicho fin en cada nivel. Si los personajes han accedido a dicha sala o dejado alguna pista cercana a la misma (como el cadáver de un enemigo en un pasillo cercano, una trampa antigua desarmada o una antorcha tirada al lado de la sala de teletransporte), el Cadenero seguirá el rastro de los personajes a ritmo lento pero constante hasta que los halle, momento en que combatirá contra ellos hasta que logren escapar de él o los mate. Si al realizar la tirada de 1d100, sacas ese 15 o menos, pero la runa de la sala ha sido modificada, el Cadenero no podrá teleportarse, pero sabrá que alguien ha tocado la runa de ese nivel. Esto hará que se teleporte al nivel más cercano del mismo, eligiendo preferentemente los pisos superiores al del nivel de la runa modificada y moviéndose lo más rápidamente posible hacia dicho nivel.

Como puedes observar en las características que adjuntamos más abajo, el Cadenero es un monstruo formidable, pensado para ser prácticamente indestructible durante los primeros niveles de los personajes, un reto cuando estos se hallen en niveles avanzados y una criatura de una dificultad decente cuando estén al final de la campaña. Dado que es muy posible que el Cadenero se enfrente a los personajes en más de una ocasión durante esta aventura épica, te aconsejamos que lo uses como un enemigo recurrente memorable. Puede servirte como un elemento de tensión y una amenaza constante que puede surgir en cualquier momento y ponerles en peligro durante los primeros niveles del grupo; como un enfrentamiento difícil en niveles avanzados y como un problema adicional en cualquier combate y situación que tengan que resolver en los niveles superiores.

El Cadenero mide tres metros de alto y levita sobre el suelo como un fantasma. Va cubierto de arriba abajo por una túnica andrajosa con capucha, en cuyo fondo pueden distinguirse unos ojos que brillan con un fulgor frío. De las mangas de la túnica y su parte inferior surgen decenas de cadenas, de distintos tamaños y materiales, que arrastra en su lento levitar por los abandonados pasillos de la prisión. Si en algún momento los personajes logran quitarle la túnica, verán que el cuerpo del Cadenero está formado por una masa pulsante de materia orgánica en constante proceso de nacimiento y descomposición, cubierta de cadenas por todas partes. La criatura puede modificar esta estructura a placer para generar brazos, piernas, alas o lo que crea necesario usar en cada momento. Además, puede cambiar su textura, de manera que puede convertir un «brazo» de carne en uno de madera o cubrirlo de escamas. El único límite que tiene es que dicho material debe existir en la naturaleza y ser orgánico (no puede transformar un brazo en plata, por ejemplo). Su rostro es prácticamente inexistente, formado solamente por un amasijo de carne en constante cambio, cuyos únicos elementos fijos son dos zafiros animados que le hacen las veces de ojos.

El Cadenero es una pesadilla sobrenatural convertida en realidad gracias a una magia ancestral, que se usó para evitar la huida de un ser aún más terrible.

EL CADENERO

CA: -1; DG: 12; PG: 70; Movimiento: 10 metros (levita); Ataque: 2, ataques de cadena o Encadenar; Daño: 2d6/2d6; este ataque tiene una gran longitud, con lo que puede golpear hasta a tres casillas de distancia (cinco metros habitualmente); Salvación: Gue 9; Moral: 12; Alineamiento: Neutral; Tesoro: 45.000 mo; PX: 5.100.

Encadenar: El Cadenero atrapa a un personaje que se halle dentro de su rango de ataque. Este deberá realizar una tirada de salvación contra parálisis o ser atrapado por una de las cadenas, lo que conllevará que reciba 2d6 de daño todos los turnos en los que permanezca atrapado. Al final de cada uno de sus turnos, un personaje atrapado podrá liberarse teniendo éxito en una tirada de salvación contra parálisis.

Guardián inmortal: Si el Cadenero es destruido, volverá a formarse 24 horas después en la habitación número 12 del nivel 13 de la mazmorra, volviendo a su vigilia eterna como lo ha hecho siempre. Si en algún momento, los personajes llegan a dicha sala y destruyen la filacteria que se encuentra en ella, el Cadenero no podrá volver a formarse una vez que lo destruyan de nuevo. El valor del tesoro indicado en el perfil de la criatura corresponde al tesoro que los personajes hallarán en dicha sala. Es decir, que aunque destruyan a la criatura en un nivel inferior o superior, los personajes solo recibirán la experiencia por haberla matado, no su tesoro, a menos que accedan a dicha sala y lo reclamen.

El Cadenero es inmune a todas las armas, excepto a las mágicas +2 o superiores.



NIVELES DE LA MAZMORRA

Tras los ganchos de aventura descritos anteriormente y las escenas de introducción narrativa preparadas para aquellos grupos que ya han jugado los primeros números de la trilogía, tu grupo de jugadores se pondrán manos a la obra para acceder a la mazmorra. Como has podido ver por el esquema de la misma, son muchos los accesos que pueden usar para alcanzarla. Aunque en los ganchos y en dichas escenas ya se bosquejan distintas opciones para acceder al lugar, es posible que tus jugadores busquen por sí mismos otras maneras de entrar que no sean las que se les sugieren. Si esto es así, no te frustres. Es bueno que muestren interés por encontrar su propio camino. Si los personajes te piden encontrar otras maneras de acceso, lo normal es que pregunten a los propios lugareños de la ciudad. Siendo así, puedes usar las siguientes ideas para facilitárselo.

Si los personajes deciden preguntar a los ciudadanos sobre una entrada alternativa a un milenario subterráneo que se encuentra bajo sus pies, lo más probable es que los ciudadanos en cuestión les miren de hito en hito y se vayan, mostrando incredulidad e indiferencia. No tienen ni idea de ningún subterráneo y por lo tanto tratarán a los personajes poco menos que como una panda de locos.

No obstante, por cada ciudadano al que pregunten, tienen un 40% de posibilidades de que dicho habitante sepa algo realmente útil. Cada vez que hablen con un vecino de Marvalar, realiza la tirada en secreto. Si tienen éxito, indícales una, alguna o todas (a tu elección) de las siguientes pistas:

«No sé nada de ningún subterráneo, excepto las cloacas. Cuando nos atacaron los monstruos, las primeras casas en arder fueron las que estaban más cerca a las bocas de alcantarilla».

«Dicen que hay un mausoleo en el cementerio en el cual si entras, no vuelves a salir. ¿Algo así estáis buscando? Y de ser así... ¿Pagáis algo?».

«¡Que me aspen! Es la segunda vez que oigo esa tontería del subterráneo bajo Marvalar en lo que va de semana. El idiota de mi primo Jasper me dijo que el otro día, yendo de caza con su perro Pom, ese chucó sarnoso, se encontró con un enorme agujero al lado de las ruinas de al lado del pantano, al oeste. El muy tonto dijo que una corriente de viento surgía del agujero, como si hubiera algo realmente grande abí abajo. ¡El muy necio! ¿Os lo podéis creer?».

Si los personajes deciden hacer caso al lugareño en cuestión y le piden que les muestre el camino hacia esos accesos, este lo hará sin problema, ya sea acompañándoles o haciéndoles un sencillo mapa para que lleguen al lugar. La forma de alcanzar dicho punto es irrelevante, ya que no encontrarán excesivos problemas hasta el mismo.

Adicionalmente a dicha información, los personajes tienen un 25% de posibilidades de que su interlocutor sea un antiguo mercenario o aventurero. Si se da el caso, y los personajes muestran interés por sus indicaciones, al llegar al punto de acceso, este les dirá que por un módico precio quizás pueda ayudarles en su exploración, ya que en sus tiempos fue un consu-

mado aventurero. Si los personajes aceptan, este lugareño se apresurará a coger su equipo y acompañarles. A partir de ese momento, este paisano pasará a formar parte del grupo como acompañante mercenario, cuya forma de uso podrás encontrar en el *Manual básico de Aventuras en la Marca del Este*, págs. 126-127. A la hora de decidir qué tipo de mercenario es, te recomendamos tirar 1d12 sobre la tabla de dicha página 127, excluyendo los resultados de mercenario de goblins u orcos.

NIVEL 1: LAS CLOACAS

Aunque no forma parte del complejo de la prisión de Nergal propiamente dicho, este primer nivel es parte integral del *dungeon*, ya que es una de las vías de entrada a dicha prisión, además de ser usado recientemente por los atacantes infiltrados en la ciudad. Como puedes apreciar en el mapa, hemos puesto varios puntos de acceso al nivel, mostrando así la posibilidad de que los personajes usen distintas bocas de alcantarilla para acceder. Dado que no hay una conexión exacta entre dichas bocas con las entradas mostradas (porque eso nos llevaría a tener que indicar una gran cantidad de entradas, una por boca de alcantarilla de la ciudad), nuestra recomendación es que una vez que elijan la alcantarilla por la que quieren acceder, tires al azar para ver qué entrada se corresponde con dicha alcantarilla. Deberías repetir el proceso en el caso de que más adelante los personajes vuelvan a Marvalar y decidan acceder de nuevo a este nivel, pero por otra boca de alcantarilla. En caso de que decidan usar la misma boca de alcantarilla que empleó la reina, la susodicha se corresponde con la zona 28 (entrada oeste)

¿QUÉ ENCONTRARÁS EN ESTE NIVEL?

Las cloacas de Marvalar fueron las primeras que los humanos construyeron en el mundo. Inicialmente estaban lejos de la entrada a la prisión, pero a medida que pasaron los siglos, las necesidades de expandir la red de desagües y el olvido relativo a la cárcel, hizo que la red de alcantarillado sufriese constantes remodelaciones, ensanches y ampliaciones. Estas acabaron por «tragarse» la entrada de la cárcel, quedando incluida dentro de las alcantarillas como un acceso extraño que nadie recordaba para qué estaba allí y que al final fue tapiado.

Durante sus siglos de existencia, las cloacas se han convertido no solo en una vía de mantener limpia la ciudad, sino en un refugio para ladrones, criaturas que se sienten cómodas entre el barro y la mugre, alguna mascota abandonada que ha crecido y aprendido a vivir aquí y un variado etcétera de desharrapados.

Durante su recorrido, los personajes se encontrarán con caimanes, dos tribus de hombres rata que se enfrentan por dominar las cloacas, una banda de aventureros ladrones que intentan hacer un butrón justo debajo del banco de Marvalar para así robar el oro, rastros del paso de la reina Vigdis y otras sorpresas. Comencemos.

1. ENTRADA SUR

Tras descender por una oxidada escalera de hierro a través de un tubo estrecho, llegáis hasta una pequeña plataforma de piedra de la que parte un pasillo que se abre en dos ramales, al este y al oeste. Este corredor, al igual que dichos ramales, tiene en su centro un canal de aguas sucias de la que brota el olor más mareante y nauseabundo que podrás imaginar. Las paredes del alcantarillado, aunque sucias por el paso del tiempo, presentan una mampostería sólida y bien perfilada, que indica el esmero que sus constructores pusieron en su día, para hacerlas resistentes y longevas.

No hay nada de interés aquí, además de lo ya descrito.

2. SALA DE LA FUENTE

Esta sala cuadrada de unos cinco metros de lado, tiene salidas tanto al este, como al oeste y al sur. En el umbral de la puerta oeste hay una serie de dibujos tallados en la piedra con un objeto afilado y tosco, seguramente un cuchillo o similar. Estos dibujos, de estilo infantil, representan a ratas humanoides cubiertas de setas y muertas de distintas formas: ahorcamiento, acuchillamiento, electrocución, etc. En el centro de la sala, rodeada por los canales de aguas sucias de las cloacas, os sorprende ver una fuente de mármol adornada por la imagen de una elfa que lleva una tinaja sobre los hombros. De dicha tinaja surge agua limpia, que se embalsa brevemente en el remanso que hay a los pies de la figura y luego cae a los canales de las alcantarillas.

En cuanto termines la descripción, pide a los personajes que realicen una tirada de salvación contra conjuros. Apunta quien falló y quién tuvo éxito. Más adelante verás que esta tirada de salvación está relacionada con lo que los personajes pueden realizar en esta habitación. De esta manera, haciendo la tirada de salvación antes y aplicándola más adelante, actuarán en la sala con mayor libertad pues no sabrán exactamente para lo que fue dicha tirada.

Aquellos personajes curiosos que se acerquen a la fuente, escucharán una risa dulce y cantarina que parece venir del murmullo que generan sus aguas. Si alguno de ellos llega a beber de la fuente, se sentirán descansados y reconfortados. Y aunque no lo sepan, acaban de caer en la trampa de una ondina que se halla en el nivel inferior (zona 8), una criatura acuática que se vale de esta fuente y su voz para atraer a incautos a sus dominios acuáticos para posteriormente ahogarlos y devorarlos. Aquellos que hayan fallado la tirada de salvación que indiquémos inicialmente, se hallarán bajo el influjo de la criatura. Este tendrá efecto cuando lleguen al nivel 2 de la mazmorra, pero de momento, simplemente apúntalo.

3. COLECTOR ABANDONADO

Esta sala de seis metros de largo por cuatro de ancho tiene entradas en su zona norte y oeste. Los canales de aguas sucias que vienen de dichas entradas dejan sus aguas en una piscina que ocupa la práctica totalidad del suelo de la sala, pudiendo ser bordeada solo por un estrecho zócalo de diez centímetros que rodea toda la habitación. La pared oriental está dominada por una enorme tubería-colector dotada de barrotes, que se lleva las aguas acumuladas en la balsa.

Escondido bajo las aguas de la piscina se halla un otyugh, una inmunda criatura con el cuerpo en forma de una pelota de unos dos metros de diámetro, dotada de afiladísimos dientes y apéndices tentaculares de cuatro metros de largo. Debido a la porquería de las aguas, los personajes no verán a la criatura. Esta esperará a que se muevan por el zócalo de la sala o estén nadando en el agua para atacarlos, aprovechando así la vulnerabilidad que dicha posición les provocará.

OTYUGH

CA: 3; DG: 6; PG: 24; Movimiento: 18 metros; Ataque: 2, tentáculos / mordisco; Daño: 1d8 / 1d8 (el ataque con tentáculos tiene longitud, con lo que puede golpear hasta a dos casillas de distancia) / 1d4+1; Salvación: Gue6; Moral: 9; Alienable: Caótico; Tesoro: ninguno; PX: 1.150.



Especial: Cuando el otyugh golpee por primera vez a sus víctimas, deberán realizar una tirada de salvación contra veneno. Si se falla, el otyugh provoca la infección de una enfermedad mortal, la fiebre de la mugre, que quita 1d4 puntos de golpe por día hasta la muerte. Esta enfermedad solo se puede eliminar con un hechizo de *Curar enfermedad*.

La salida oeste de la sala lleva hasta un largo y estrecho pasillo que termina en una puerta. Esta se halla cerrada con llave y, aunque logre forzarse la cerradura, parece que hay algo del otro lado de la misma que impide el acceso (puedes leer lo que es en la zona 9). Si lo desean, los personajes pueden realizar una tirada de FUE con -4 para intentar acceder a la sala contigua. Con que uno de ellos tenga éxito será suficiente, pero si ninguno de ellos lo consigue, no podrán seguir por aquí.

4. TERRAPLÉN

Este pasillo es en realidad un terraplén de tierra que los hombres rata de los túneles del oeste han confeccionado para conectar sus dominios con la zona noroeste de las cloacas. El sentido de su inclinación es sur-norte, siendo el sur su parte más elevada. Ese acceso meridional está protegido con una puerta cerrada con llave. Esta puerta puede abrirse forzándola o con la llave que está en posesión Iikki-Mik, el rey de los hombres rata que habitualmente se halla en la sala número 9 (sala del trono). Si los personajes logran acceder a ella de alguna manera, esto es lo que verán:

Tras abrir la puerta, veis un estrecho y largo pasillo cuyo suelo de tierra posee una fuerte pendiente. Esta desciende de manera muy abrupta hasta que desemboca en un amplio corredor, iluminado por una solitaria antorcha.

Si los personajes deciden descender por este terraplén, su desnivel les hará trastabillar con facilidad, haciéndoles caer y deslizarse por el desnivel como si de un tobogán se tratase. Una vez lleguen abajo se encontrarán en la sección noroeste de las cloacas, como puedes ver en el mapa.

Si los personajes llegan hasta este terraplén desde su lado norte, se hallarán en la zona final del «tobogán», lo que les hará muy difícil llegar a su extremo sur desde aquí. No obstante, si desean intentarlo o construyen un plan sólido para llegar al otro lado, permítelo sin problemas. No obstante, si para realizar su plan, opinas que deben realizar alguna tirada de salvación o característica, esta debería ir modificada para hacer de la tirada un reto difícil. Además, debes tener en cuenta que la puerta del lado sur estará cerrada con llave.

TERRITORIOS MARCADOS

Como podrás observar en el mapa, en la zona suroeste y en la zona este del mapa hay una serie de habitaciones marcadas como si formasen un conjunto específico de salas. Dichas habitaciones forman el territorio de dos clanes de hombres rata que viven en las cloacas. Unos se hacen llamar la Legión Oculta y otros, el Enjambre. Esta es su historia:

Hace décadas, un grupo de humanos que se contagieron de la licantropía de la rata decidieron ocultarse del mundo haciendo de las cloacas de Marvalar su territorio. Con el paso del tiempo, la tribu creció y dejó atrás sus raíces humanas, olvidándose del mundo exterior y asumiendo su nueva forma de vida como hombres rata. Tras la muerte de su último caudillo, Ga-Gik, la tribu se sumió en una lucha intestina por ver quién sería su próximo rey-rata. Esta pelea dividió a la tribu en dos clanes: la Legión Oculta, partidaria del orden y la violencia militar y el Enjambre, partidarios del misticismo y la anar-

quía. Ambos grupos llevan años en guerra y para cuando los personajes lleguen a sus respectivos territorios, los hombres rata verán en ellos el arma secreta que necesitan para darle el golpe de gracia a la tribu rival.

Explicamos esto ya que a continuación vamos a describir las salas y situaciones que se dan en la zona suroeste del mapa, el territorio de la Legión Oculta.

En términos de juego, indicar que las fichas de criatura que encontrarás en esta aventura relacionadas con estos licántropos de alcantarilla, sustituyen a las del manual básico, ya que esta última está más orientada a los hombres lobo y creamos de justicia crear una nueva plantilla de monstruo para los hombres rata. Las características comunes de todos los hombres rata del subterráneo, que difieren con las de los hombres lobo, es que no poseen inmunidad a las armas no mágicas (se les puede matar con armas normales). La plata les sigue afectando (si se les golpea con un arma de plata, el daño se bonifica en +1) y todos poseen un ataque de mordisco (puede sustituir a cualquier ataque que la criatura pueda hacer) que provoca 1d3 de daño. Si un humanoide es mordido por uno de estos cambiaformas, deberá pasar una tirada de salvación de veneno o muerte. Si fallan, empezará a mostrar signos de licantropía roedora en 1D20 días.

TERRITORIO DE LA LEGIÓN OCULTA

Los hombres rata de la Legión son disciplinados, duros y sienten gran júbilo cuando logran someter a individuos de razas mejores que ellos, de ahí que aprecien el esclavismo por encima de todo. Debido a su carácter belicoso, siempre se hayan transformados en su forma híbrida entre humano y rata, algo de lo que están muy orgullosos. Mientras los personajes se hallen recorriendo los pasillos del territorio de este clan, tienen un 25% de posibilidades por turno (recuerda, un turno son unos 10 minutos de tiempo) de encontrarse con una patrulla de hombres rata. Dicha patrulla está formada habitualmente por esta composición:

CAPITÁN RATA

CA: 6 (armadura natural y escudo de madera); DG: 4; PG: 16; Movimiento: 15 metros; Ataque: 1, arma (espada larga); Daño: 1d8; Salvación: Gue 3; Moral: 9; Alineamiento: Caótico; Tesoro: 1.100 mo; PX: 115.

LANCEROS (habitualmente 2 por patrulla)

CA: 7 (armadura natural); DG: 3; PG: 12; Movimiento: 15 metros; Ataque: 1, arma (lanza); Daño: 1d6; Salvación: Gue 3; Moral: 9 (6 si muere el capitán); Alineamiento: Caótico; Tesoro: 1.050 mo; PX: 50.

TRAMPEROS (habitualmente 2 por patrulla)

CA: 7 (armadura natural); DG: 3; PG: 12; Movimiento: 15 metros; Ataque: 1 arma (lazo; ver más adelante); Daño: por arma; Salvación: Gue 3; Moral: 9 (6 si muere el capitán); Alineamiento: Caótico; Tesoro: 1.050 mo; PX: 50.

Lazo: El lazo es un palo largo hueco, en cuyo interior se ha introducido una cuerda. En el extremo más alejado, el lazo termina en un nudo corredizo, trenzado con dicha cuerda. Este arma está pensada para rodear el cuello de un oponente con la cuerda y estrangularlo hasta que se someta. De esta manera, La Legión obtiene a sus esclavos. En términos de juego, el lazo se usa como un bastón, pero cuando se impacta con él, puedes elegir no hacer daño de arma e indicar que el hombre rata ha rodeado con el lazo el cuello del atacado.

Mientras se halle con el lazo al cuello, El hombre rata no podrá atacar, pero el estrangulado sufrirá un penalizador de -2 a todas sus tiradas de ataque, salvación y característica. Si la situación de estrangulamiento se prolonga por tres asaltos, la víctima deberá realizar una tirada de salvación de veneno o muerte. Si tiene éxito, seguirá con su situación de -2 a dichas tiradas, pero si falla, este penalizador pasará a -3. Esta tirada se repetirá todos los asaltos a partir del tercero, y sus negativos adicionales se irán acumulando continuamente hasta llegar a -6, momento en que el personaje caerá inconsciente por hipoxia. Si los personajes son derrotados en algún momento por los hombres rata de La Legión y alguno de ellos acabó inconsciente por un lazo, despertará una hora después en la zona 5 (las celdas). Si nadie le ayuda a escapar, será sacrificado y devorado por el clan como alimento 24 horas después.

5. LAS CELDAS

Esta sala de cuatro metros de largo por tres de ancho está dividida diagonalmente por un fuerte enrejado de hierro, estando la zona noreste ocupada por una celda común en la que se encuentran encarcelados los reclusos. La otra zona está ocupada por una panoplia de armas, una mesa de madera rodeada por banquetas y un par de armarios.

En esta estancia es donde la Legión Oculta encarcela a sus prisioneros hasta que llega el momento de enjuiciarlos, comérselos o soltarlos. Dentro de ella siempre hay un capitán rata (que tiene las llaves de la celda) y un lacero o trampero (a tu elección). Aunque deberían estar vigilando activamente a los prisioneros, lo normal es que estén jugando a las cartas sobre la mesa (25% de posibilidades), durmiendo (30%) o atormentando a alguno de ellos usando las armas de asta de la panoplia (45%, hay dos lanzas, una pica pesada y un tridente).

Cuando los personajes accedan a esta sala, dependiendo de lo que los guardias estén haciendo en ese momento tal y cómo hemos indicado previamente, la situación cambiará. Si están durmiendo, los personajes tendrán la ventaja de un asalto por sorpresa, si están jugando a las cartas, ambos bandos se hallarán en igualdad y si están torturando a los prisioneros, tendrán que realizar tiradas de sigilo para coger por sorpresa a los guardias y tener un asalto gratuito contra ellos.

En cuanto a los prisioneros, estos son los que están en la celda:

- **Isadora:** Esta mujer joven y atractiva de cabellos castaños está vestida solo con unos harapos. Su voz es suave, cálida y será la primera en pedir ayuda a los personajes en cuanto estos aparezcan en escena. Cuando hablen con ella, se darán cuenta de que está un poco «idía», siempre despistada y hablando de cosas que no parecen estar relacionadas con la situación que vive. Aun así, logrará hilar sus pensamientos lo suficiente para decirles a los personajes que es alguien muy apreciada por *«gente muy influyente en ciertos círculos. Si me ayudáis a salir de aquí, os pagarán generosamente»*. Aunque los jugadores no lo saben, Isadora forma parte del clan del Enjambre (en concreto, una de las videntes de dicho clan) y será hacia su territorio hacia donde esta les llevará si le ayudan a escapar, argumentando que conoce un atajo para salir de allí. Si por el camino tratan bien a Isadora, el Enjambre les recompensará o castigarán si la maltratan de alguna manera.
- **Chipmunk:** Este hombre de unos cincuenta años extremadamente sucio y delgado, está siempre gimoteando y lamentándose por su actual situación. Si se le habla, responderá refiriéndose a él en tercera persona y muy

a menudo, de manera indirecta a través de su mascota, Muerde-Muerde, una rata blanca de ojos rojos que va con él a todas partes (*«Chipmunk me llamo, ¿verdad, Muerde-Muerde? Los extranjeros no nos conocen, pero quizás ayuden»*). Chipmunk es un hombre rata del clan de la Legión que se niega a vivir su vida transformado. Dicha «blasfemia» ha sido castigada por su clan encerrándolo de por vida. Si los personajes le preguntan si le pueden ayudar, Chipmunk pedirá comida. Si se la dan, este les hará entrega de un tesoro que aún guarda entre la inmundicia de su celda: una llave maestra que abre varias zonas del territorio de la Legión, incluyendo la sala de los sacrificios (zona 9), pero rehusará irse de la celda bajo ningún concepto.

- **Irin Rulsirva:** Esta mujer morena de mediana edad y cuerpo atlético forma parte de la banda de la Rosa Negra (la madre de Sarkus), que opera desde El Pozo. Hace pocos días, La Rosa pidió a Irin que subiera a los niveles superiores y averiguase porqué había tanto movimiento de tropas en los túneles superiores (cuando el ejército de monstruos atacó Marvalar). Después de varios y duros avatares, Irin fue atrapada por La Legión y recluida aquí para ser devorada. Si los personajes hablan con ella, se ofrecerá a pagarles por su liberación 100 mo. Va vestida con una simple camisa blanca y unos pantalones de cuero, pero si los personajes la liberan, buscará en uno de los armarios de la estancia su equipo de ladrona (en el cual también se hallan las 100 mo que prometió a los personajes), la cual lleva dibujada en la solapa de su armadura de cuero, una rosa. Si los personajes hablan con ella a tal respecto, Irin no soltará prenda (no desea traicionar a su jefa). En vez de hablar sobre la banda, se ofrecerá a llevarles hasta ella y se unirá al grupo como mercenaria (úsala como infantería ligera tal como se explica en el Manual básico de *Aventuras en la Marca del Este*, pág. 127). Sin embargo, se trata de una treta, pues la ladrona escapará de los personajes en cuanto pueda e irá a informar a su jefa que alguien le anda buscando. Esta escena cambiará un poco si Sarkus se halla en el grupo, pues Irin distinguirá en sus rasgos el parecido con su madre. Si los personajes la liberan, la ladrona hablará directamente con el soldado y le dice: *«no sé si es por algún hechizo o broma, pero te pareces a mi jefa, la Rosa Negra»*. Si Sarkus le revela que es su hijo, Irin no dudará en pedir ayuda al guerrero: *«Nuestra organización y tu madre están en graves aprietos allí abajo. Si quieres ser de ayuda, desciende cuatro niveles. Allí hallarás algo inesperado y también a tu madre. No tardes, pues el tiempo juega en nuestra contra y es tu última oportunidad de verla con vida. Debo irme»*. Tras estas palabras, la ladrona huirá del lugar. Esta escena otorgará 500 PX a los personajes.

Si alguno de los personajes es hecho prisionero por los hombres rata, despertará dentro de la celda, rodeado de los presos que acabamos de definir.

6. SALA DE DESPIECE

Esta sala de tres metros de largo por dos de ancho tiene puertas en su lado este y oeste. La sala entera apesta a sangre, carne fresca y heces. Del techo cuelgan cadenas terminadas en ganchos en los que hay prendidos torsos, cabezas, brazos y otros miembros amputados. Entre las piezas de carne hay un hombre rata armado con un cuchillo de carnicero, que va cortando gruesas tiras de carne de los miembros aquí colgados y luego las coloca sobre una bandeja en el suelo.

Aquí es donde la Legión trae a sus prisioneros tras sacrificarlos en la sala de sacrificios (zona 9) y los preparan para

el festín posterior. Los cuerpos que se encuentran colgados son de tipo humanoide. El carnicero que está en la sala no representa ningún peligro real para los personajes, pero si les llega a ver, echará a correr por la puerta más cercana y dará la alarma en la sala del trono (zona 8). Matar al carnicero supondrá obtener 10 PX.

7. SALA DE TROFEOS

Esta sala está cerrada con llave. Para acceder a ella se necesita la llave que posee Chipmunk o tener éxito en una tirada de abrir cerraduras.

Esta pequeña sala de dos metros de ancho por uno de largo parece ser una sala de trofeos. Las paredes están llenas de armas y armaduras oxidadas, algunos cuadros antiguos, animales disecados y piezas de chatarra.

Una tirada exitosa de SAB en esta sala permite encontrar una daga+1 en medio de toda la quincalla del lugar.

8. SALA DEL TRONO

Delante de la puerta de esta sala se encuentran dos lanceros del clan montando guardia. Si el carnicero de la sala de despiece (zona 6) ha dado la voz de alarma, habrá un capitán rata además de los dos lanceros. Si los personajes logran superarlos, podrán acceder al interior de la sala sin problemas.

Esta amplia sala cuadrada de siete metros de lado y entradas en sus lados este y norte, está ocupada en su mayor parte por una enorme escalinata redonda construida en madera, que se halla ubicada en su esquina noreste. Dicha plataforma tiene unos escalones de madera que permiten llegar a su parte más alta, donde un trono hecho de una amalgama de cuero, huesos y metal reposa sobre una pequeña plataforma. Sobre dicha plataforma podéis vislumbrar al hombre rata más grande y gordo que halláis visto, una mole sebosa, maloliente y con los bigotes sucios de mocos, vestida con una capa roja y tocada por una patética corona hecha con algún tipo de papel de color dorado.

Si no se ha dado la alarma de ninguna manera en el hábitat de la Legión, sigue leyendo este párrafo:

Delante de la plataforma, colgado de un gancho asegurado al techo, se halla un humano, al que han torturado gravemente. Su rostro está lleno de moratones y cardenales, con el pecho ensangrentado por varias heridas recibidas por lo que parecen ser las hojas de las espadas de los dos capitanes rata que se encuentran delante suyo. Estos cumplen las órdenes del rey rata, que no cesa de olisquear el aire con su mugrienta nariz, al tiempo que agita un cetro que lleva sobre su mano derecha animando constantemente a sus hombres para que sigan torturando al humano. En un descanso, oírás la voz del rey rata, infantil, chillona y cruel que dice estas palabras:

—¡Sí... Sí... Eres un espía! ¡C... C... de ese sucio Enjambre... dime lo que quiero saber... dime la verdad... ¿Cuántos I... I... hombres rata tienen? ¿Dónde está su n... n... Gran Madre?

El humano, agotado por la tortura, responde con apenas un hilo de voz:

—No sé nada de ninguna madre, excepto que me gustaría matar a la tuya, sucio roedor. ¡Por la reina que si salgo de esta, mis compañeros caballeros y yo volveremos a estas hediondas salas y acabaremos con vosotros!

Lo que realicen los personajes ahora es difícil de adivinar, pero te damos una serie de pautas para que sepas cómo reaccionar dependiendo de lo que pretendan hacer:

- Si los personajes optan por un enfoque agresivo y atacan a los capitanes rata o al rey, este ordenará que degüellen al prisionero, cosa que sucederá durante la primera acción del primer capitán rata al que le toque actuar. Acto seguido, tanto el rey como los capitanes, se enzarzarán en combate con los personajes.
- Si los personajes optan por un enfoque diplomático y deciden hablar con el rey para intentar salvarle la vida al caballero, el asqueroso monarca resultará más astuto de lo que inicialmente podrían pensar de él los personajes. Para liberar al caballero, el rey exigirá que los personajes se internen en el territorio del Enjambre (simplemente les dirá que viven en la zona este de las cloacas), maten a su Gran Madre y le traigan su manto (una capa azul con propiedades mágicas, según lo que dice el rey rata). Si los personajes realizan el encargo, recibirán 10.000 PX y la liberación de Ernoldus. Sin embargo, una vez cumplida «su palabra», el rey les atacará para matarlos (empezando por Ernoldus) y quedarse con todo su equipo y posesiones.
- Puede que los personajes decidan esperar a ver si el rey rata y sus capitanes se cansan de torturar al caballero e intenten rescatarlo más adelante. Si los personajes vuelven un rato después de la escena descrita, encontrarán al rey rata dormitando y a los dos capitanes jugando con unos dados de hueso en la esquina sureste de la sala, absortos en su pasatiempo. Sacar de aquí a Ernoldus sin ser detectados exigirá tiradas de moverse en silencio por parte del ladrón del grupo (tendrá un bonificador del 25%, ya que los capitanes no están vigilando y están muy distraídos) o de DES con -4 por parte de cualquiera de los demás personajes. Quitar los grilletes del caballero exigirá una tirada exitosa de abrir cerraduras o estar en posesión de la llave de Chipmunk. Una vez asegurado el caballero, salir de la sala exigirá una nueva tirada de moverse en silencio y/o de DES con -4. Fallar estas tiradas supone ser descubiertos y entablar un combate con los capitanes y el hediondo monarca. Tener éxito en esta maniobra, supondrá 1.000 PX para el grupo.

En el difícil caso en que los personajes logren evitar la muerte de Ernoldus, este les dirá que la reina ha descendido aún más profundamente en el subterráneo, a través de un agujero al oeste de las cloacas (les indicará en qué punto está aproximadamente la zona 30). Él se hallaba de guardia en dicho lugar hasta que una patrulla de hombres rata se le echó encima por sorpresa y lo arrastraron aquí. Si los personajes se lo permiten, Ernoldus actuará como mercenario para los personajes hasta que encuentren a Vigdis. Trátalo como infantería pesada, según se indica en el *Manual básico de Aventuras en la Marca del Este*. pág. 127.

IKKI-MIK, EL REY RATA

CA: 6 (armadura natural); DG: 5; PG: 18; Movimiento: 4 metros; Ataque: 1, cetro (cuenta como una maza); Daño: 1d6-1; Salvación: Gue4; Moral: 10; Alineamiento: Caótico; Tesoro: 2.000 mo; PX: 200.

Especial: El cetro del rey rata puede convocar 1d6 ratas o 1d3 ratas gigantes una vez al día (ver *Manual básico de Aventuras en la Marca del Este*, pág. 201). También lleva consigo una llave maestra igual que la que tiene Chipmunk.

Si los PG del rey se reducen a cinco o menos, intentará huir del combate. Sin embargo, debido a su baja velocidad, no tardará en desechar esa opción y se arrodillará implorando por su vida. Si los personajes le dejan con vida, El rey les dará acceso a la habitación secreta que hay detrás de su trono y que saqueen de allí lo que quieran. Sea como fuere, si el rey rata sobrevive a este encuentro con los personajes debido a su clemencia, este comenzará a arder de odio y rencor hacia estos, por su bondad y entereza. Por ello reclutarán nuevos soldados durante los próximos días y se lanzará a perseguir a los personajes para darles muerte en cualquier nivel del dungeon. Recomendamos usar esta venganza como una amenaza móvil dentro del subterráneo y que el momento de aparición del rey rata y sus secuaces (su número y fuerzas lo dejamos a tu elección) sea en un momento comprometido para los personajes.

Si se ha dado la alarma de alguna manera en el hábitat de la Legión, sigue leyendo este párrafo:

Delante de la plataforma, colgado de un gancho asegurado al techo, pende un humano degollado. A juzgar por la sangre que aún cae goteante entre los dedos de sus pies, su ejecución ha sido hace muy poco. Su rostro, sin embargo, está lleno de moratones y su pecho está cruzado de heridas antiguas, lo que os hace pensar que ha sido torturado hasta hace poco, seguramente por los dos capitanes hombres rata que se hallan a su lado. El rey rata no cesó de olisquear el aire con su mugrienta nariz y cuando os ve, sonríe con suficiencia, mostrando una afilada dentadura de dientes amarillos y verdosos a medio pudrir. Un instante después agita un cetro que lleva sobre su mano derecha y con una voz infantil, chillona y cruel os dice estas palabras:

—Sabía que había más espías... níic... níic. Pero he sido más rápido, estúpidos miserables del Enjambre. He matado a vuestro hombre cubierto de acero y haré lo mismo con vosotros... ¡abora mismo!

Debido a que el rey está avisado de la incursión de los personajes, estos no tendrán la oportunidad de tratar con Ernoldus y solo quedará luchar con el Rey y su rátida corte.

8. SALA DEL TESORO

Esta sala se halla oculta tras el trono del rey rata en la sala del trono (zona 8). Para acceder a ella hay que encontrar un interruptor oculto que está en el reposabrazos derecho del trono del monarca, lo que conllevará tener éxito en una tirada de detectar puertas secretas o que el propio rey rata lo muestre a los personajes.

Esta pequeña habitación de apenas un metro y medio de ancho por uno de largo, contiene los tesoros de la Legión Oculta: un pequeño montoncito de oro, joyas y varias armas ornamentales.

El dinero aquí contenido asciende a unas 1.000 mo. Uno de los anillos del tesoro es mágico, siendo un anillo de protección +1, así como una de las armas, que aunque está metida en una funda ornamental, tiene filo y está hecha de buen acero. Se trata de un arma +1. El tipo de arma lo dejamos a tu elección, aunque recomendamos sea una de las que suelen usar los personajes.

9. SALA DE LOS SACRIFICIOS

Independientemente del camino que les haya conducido a esta sala, todas las puertas que dan acceso están cerradas con llave, con lo que será necesario tener éxito en una tirada para forzar cerraduras o tener la llave de Chipmunk o de Ikki-Mik.

Esta amplia sala de ocho metros de ancho por diez de largo tiene dos entradas en su lado este y una en el oeste. En el centro de la sala se halla un pedestal de piedra sobre la que hay colocado un macizo bloque de mármol negro cubierto por varias pieles de cuero. Tanto las pieles como los pocos escalones que llevan hasta el altar de mármol tienen manchas de sangre seca en su superficie. El suelo alrededor de la base del pedestal tiene tallados distintos canales, como los que poseen las cloacas para dirigir las aguas sucias hasta los desagües, pero a diferencia de los que habéis visto hasta ahora, es un agua rojiza que biede a sangre. En la esquina sureste de esta habitación hay una pequeña pirámide de calaveras a cuyo alrededor veis corretear a un pequeño enjambre de ratas.

El enjambre de ratas atacará en cuanto los personajes accedan a la sala. Si además estos entraron por la zona más cercana a ellas (la puerta sureste), las ratas dispondrán de un asalto de sorpresa. Adicionalmente a las ratas, hay un 50% de posibilidades de que un hombre rata lancero esté sacrificando aquí a un humano, tarea que terminará antes de enfrentarse a los personajes.

El enjambre está formado por una rata terrible y seis ratas normales.

Es en esta sala en la que la Legión Oculta sacrifica a sus condenados a muerte para después comérselos (incluyendo a uno de los personajes si resulta capturado, como ya vimos), usando el altar de mármol como piedra sacrificial. Aunque inicialmente hacían este sacrificio sin ninguna connotación religiosa, pronto descubrieron que al hacerlo sobre la piedra, sentían que sus mentes alcanzaban una paz desconocida hasta el momento y que sus pensamientos se coordinaban de individuo a individuo, haciéndoles fuertes como grupo. Esto hizo que comenzaran a celebrar ritos de muerte y sangre en este lugar, solicitando a la entidad que estaba escuchándoles (fuese quien fuese) que les ayudase en su lucha contra el Enjambre.

Lo que realmente está pasando es lo siguiente:

El altar de mármol negro es en realidad un sarcófago en cuyo interior reposa un vampiro, Konrad von Calhart, un antiguo caballero al que la Dama de Escarcha (ver descripción en el nivel 13), trajo hasta el *dungeon* desde su plano natal de Vermigor con intención de que le sirviera. Sin embargo, el vampiro resultó difícil de manipular y no aceptó su servidumbre. Debido a ello, la Dama destruyó su cuerpo y el nosferatu volvió en forma de niebla al sarcófago para recuperarse. Luego la terrible Dama pidió a sus sirvientes que lo llevasen a los niveles superiores y lo dejaras bien apartado de ella. Décadas después, la Legión Oculta lo encontró y comenzó a hacer sacrificios de sangre sobre él, pensando que era el altar de algún dios olvidado. A base de muertes, la sangre se ha ido colando por las rendijas del sarcófago y el vampiro ha ido recuperando fuerzas, al tiempo que ha usado sus poderes hipnóticos y mentales para impeler a los hombres rata para que sigan haciéndole sacrificios.

El vampiro está a punto de obtener la suficiente sangre como para resucitar. Si alguna criatura es sacrificada sobre el altar (como la víctima sacrificial del lancero), el no muerto abrirá la tapa del sarcófago un par de minutos después del sacrificio. Tras alzar las manos y lanzar un teatral «*Libre, por fin libre!*», hará una graciosa reverencia a los personajes y después desaparecerá en medio de una nube de murciélagos.



Si el despertar del vampiro se produce al consumir sangre de uno de los aventureros (ya sea porque los hombres rata lo sacrificaron allí o porque dedujeron la función del «altar» y pusieron un poco de sangre), este se sentirá en deuda con ellos. Tras hincar una rodilla en tierra, les ofrecerá sus servicios un total de tres veces. Para ello les hará entrega de su sello familiar, un anillo negro con un cuervo dibujado en su superficie, que tiene el siguiente perfil:

Anillo de los Calhart: Este anillo de metal negro siempre está frío al tacto. En la cara interna del metal está inscrito el lema de la familia: «*Sangre antigua, muerte cierta*». En su turno, un personaje puede gastar una acción para convocar a Konrad von Calhart para que realice una tarea. Este anillo tiene tres usos, al final de los cuales Konrad solicitará que se le devuelva la joya.

Los servicios que Konrad puede prestar son cualquiera que pueda llegar a ejercer una criatura de sus características (incluyendo transformar a alguien en vampiro), pero nunca hará nada absurdo como suicidarse lanzándose a un depósito de agua bendita o hacer daño a su honor o familia de algún modo.

Si no se produce ningún sacrificio en esta escena, pero quieres sacar a Konrad de su letargo igualmente, sugerimos un recurso un tanto dramático, pero que puede ser efectivo con según qué grupos. Si durante la pelea que tiene lugar en esta sala, uno o varios de los personajes resultaron heridos, tira al azar entre ellos. La sangre de aquel que salga elegido de la tirada, habrá salpicado la tapa del «altar», y el vampiro habrá bebido dicha sangre, suficiente como para que Konrad se alce de su tumba. De ser así, la espantosa criatura hincará una rodilla ante aquel cuya sangre le haya ayudado a despertar.

Por supuesto, también cabe la posibilidad de que los personajes intenten destruir a la criatura. Si este es el caso, permítelo, aunque les espera una batalla poco menos que imposible de ganar:

KONRAD VON CALHART

Tiene el mismo perfil que un vampiro normal. Además, lleva puesta una armadura de placas +1 y blande a *Sepultura*, un espadón +1 que al golpear añade 1d6 de daño de frío preternatural al daño normal.

Cómo interpretar a Konrad: El vampiro siempre muestra una fría sonrisa de dientes afilados, acompañada de una expresión de gran seguridad. Cuando habla lo hace con un fuerte acento, gran educación, pero siempre con expresiones funestas en las que destacan los temas de la muerte, la sangre y la futilidad de la vida.

Despertar al vampiro reportará 5.000 PX al grupo.

10. SALA DE HERRAMIENTAS

La puerta de esta sala tenía una fuerte cerradura asegurada con un candado, pero ambos aparecen forzados cuando llegan los personajes.

Esta sala cuadrada de metro y medio de lado está lleno de escobas, alambres, palas y demás material de mantenimiento que sin duda deben usar los funcionarios de la ciudad las pocas ocasiones en las que bajan aquí a limpiar.

Una tirada de SAB exitosa permite deducir que tanto la puerta como el candado fueron forzados recientemente.

11. ALMACÉN ANTIGUO

Esta sala cuadrada tiene accesos en sus lados norte y oeste. Al este hay otro acceso, pero este consiste en un hueco en la pared por el que entra un fuerte viento. La sala está llena de sacos que desprenden un aroma nauseabundo.

Este es un antiguo almacén de comida usado hace tiempo por los pobladores de Marvalar. La idea era almacenar aquí comida para usarla en caso de necesidad, como la llegada de una hambruna o guerra. Aunque, al correr del tiempo, los habitantes olvidaron la existencia de esta sala. Los sacos están llenos de comida podrida.

Cualquiera que se acerque a un metro o menos del acceso este, se dará cuenta de que el viento surge del suelo. Si se asoma con cuidado, verá que hay un abismo que comienza justo a los pies del mismo, cuya caída es sin duda mortal. Enfrente del acceso, el personaje podrá ver lo que parece ser otra habitación, cuya entrada está ocupada por un puente levadizo izado a medias. Si el personaje ve en la oscuridad, podrá observar el torno de madera que gobierna el puente justo en el hueco que este permite ver de la sala. El uso de una cuerda y una tirada exitosa de DES con -4 permitirá a un personaje enganchar la cuerda al torno, pudiendo así bajar el puente desde esta habitación. Si los personajes usan un arpeo al final de la cuerda, la dificultad se reduce a una tirada simple de DES. Un fallo en la tirada debería indicar que los personajes pierden la cuerda, se les rompe o alguna otra situación que no les permita repetir la tirada de manera infinita. Una pifia debería indicar no solo lo anteriormente mencionado, sino que el personaje que maneja la cuerda corre el riesgo de caer al vacío (tirada de DES del personaje o de FUE de un compañero cercano para evitarlo). Si cae, el personaje morirá.

Evidentemente, nada de esto es necesario si los aventureros ya bajaron el puente en la zona 12

12. ENTRADA ESTE

Esta sala de dos metros de ancho por tres de largo tiene unas escaleras verticales que conectan con la ciudad. En su lado oeste, podéis ver lo que parece ser un puente levadizo y el torno que lo maneja.

Si algún personaje revisa el puente, verá que este está izado sobre un abismo (el indicado anteriormente en la zona 11). Accionar el torno bajará el puente y permitirá seguir por allí.

Si alguno de los jugadores solicita realizar una tirada de escuchar (y no han tenido lugar los acontecimientos de la zona 13 (ver más adelante) y tiene éxito, indícale que estando en la sala se oyen golpes provenientes de la pared este que se interrumpen de vez en cuando.

Si algún personaje solicita realizar una tirada de detectar puertas secretas (sea por haber tenido éxito en la tirada anterior o simplemente porque la piden por primera vez) y tiene éxito, encontrará que una sección del muro de la pared este es giratorio, pudiendo acceder a la habitación contigua.

13. SALA DEL BUTRÓN

Esta habitación cuadrada de tres metros de lado parece haberse usado en el pasado como una zona de descanso para los funcionarios encargados de limpiar las alcantarillas. Ahora sin embargo solo hay cajas de madera podridas, sillas rotas e inmundicia. En el centro de la sala podéis ver una escalera de mano, en la que se encuentra subido un hombre. Su cota de malla, su espada colgada al cinto y el escudo de su espalda os hace pensar en que es un aventurero como vosotros. Sus manos blanden un pesado martillo, con el que golpea una y otra vez el techo de la sala. Alrededor de la escalera veis a otro hombre y dos mujeres. El primero viste túника y un sombrero con plumas. Una de las mujeres es una elfa que viste cuero y empuña dagas y la otra es una humana alta, fuerte y armada con un espaldón.

Estos cuatro personajes se hacen llamar los *Inefables* y son un grupo de aventureros de alineamiento malvado que han bajado a las cloacas con la intención de robar el banco de Marvalar. Hace unos días, llegó a su poder un mapa de las alcantarillas; tras seguir su entramado por la superficie, se dieron cuenta de que una de las habitaciones de las mismas estaba justo debajo de una de las cámaras del tesoro del banco, con lo que han pensado en hacer un butrón en el techo de la habitación y robar el dinero. De hecho, cuando los personajes jugadores llegan a la sala, se encuentran en medio de «la faena» y la situación continuará como sigue:

Debido al ruido que producen los golpes de su compañero contra el techo, los otros *Inefables* no se percatarán de la presencia de los personajes jugadores hasta que estos hagan algún movimiento para descubrirse o hayan pasado diez asaltos de combate, momento en que repararán en su presencia. Si los personajes optan por no hacer ruido y esperar a ver qué pasa, oirán como los tres que se hallan alrededor de la escalera no paran de farfullar e impeler al que trabaja en lo alto de la misma, recriminándole lo lento que trabaja y lo mal que lo está haciendo. Este otro les contestará a su vez,

—Idos a freír espárragos, inútiles, que lo único que hacéis es mirarme mientras yo cargo con todo el trabajo.

—Si sigues haciendo ese ruido, cuando lleguemos hasta la cámara del banco, ya estarán esperándonos todos los guardias de Marvalar. ¡Date prisa idiota! —replicarán los interpelados.

Tanto si los personajes se descubren de inmediato como si escuchan esta conversación y luego intervienen, en cuanto entren en escena, los *Inefables* sacarán las armas y se pondrán en guardia, aunque no atacarán de inmediato. En vez de eso intentarán averiguar qué hacen allí abajo, quién les envía y hasta dónde han escuchado.

Los personajes, a su vez, es casi seguro que preguntan a los *Inefables* qué demonios están haciendo allí, a lo que los ladrones contestarán con evasivas y excusas (recomendamos interpretar directamente la conversación entre los personajes y los ladrones, sin tiradas). Pero si deseas implicar a los dados en la conversación, puedes pedir a tus jugadores que realicen tiradas de SAB con -2. Si tienen éxito, informa que los aventureros que tiene delante les están mintiendo descaradamente. Si los personajes les hacen saber que no confían en lo que les están diciendo y que deberían «cantar», los *Inefables*, viéndose acorralados en una sala de salida única (no conocen la entrada secreta de la zona 12) les contarán la verdad de lo que hacen allí y ofrecerán parte del botín que obtengan si los personajes les ayudan en la tarea (les ofrecerán el 40% de las

ganancias) o simplemente no les estorban durante el robo (25% de las ganancias en este caso). Si los personajes aceptan y permiten que el robo se lleve a cabo, unos minutos después de llegar a un acuerdo con los *Inefables*, el techo de la sala se derrumbará, cayendo desde la sala superior un montón de monedas de oro y dos guardias. Estos se hallaban en la sala para investigar la fuente del ruido que llevaban oyendo largo rato ya. Uno de estos guardias será liquidado rápidamente por la elfa de los cuchillos, pero el otro hará ademán de escapar. Grom, el líder de los *Inefables*, aprovecha la huida del guardia para poner a los personajes a prueba, pidiéndoles que lo maten ellos. Si los personajes lo hacen, los *Inefables* harán honor al trato y se repartirán el tesoro con los personajes, un total de 6.000 mo (a dividir según el porcentaje acordado). Este oro cuenta como experiencia, como si del tesoro de un monstruo se tratase). Una vez perpetrado el robo, los personajes quizás quieran atacar a los ladrones para quedarse todo el oro para sí, es por eso por lo que incluimos sus perfiles. Esta situación de combate se dará también si los personajes no matan al guardia, mostrando así falta de compromiso y “debilidad” o si directamente los personajes rechazan el plan de robar el oro e intentan arrestar a los aventureros ladrones.

GROM (CLÉRIGO)

CA: 4 (cota de malla y escudo); DG: 4; PG: 16; Movimiento: 10 metros; Ataque: 1, maza Daño: 1d6; Salvación: Cle4; Moral: 10; Alineamiento: Caótico; Tesoro: 1.200 mo; PX: 150.

Conjuros preparados: Nivel 1: *Curar heridas leves* (2), *Quitar el miedo*; Nivel 2: *Bendecir*, *Retener persona*.

RAL GAVET (MAGO)

CA: 9 (ninguna); DG: 4; PG: 9; Movimiento: 10 metros; Ataque: 1, bastón; Daño: 1d8, Salvación: Mag4; Moral: 8; Alineamiento: Caótico; Tesoro: 1.000 mo; PX: 125.

Conjuros preparados: Nivel 1: *Escudo*, *Proyectil mágico*; Nivel 2: *Imagen reflejada*, *Telaraña*.

LYRA (LA DRONA)

CA: 5 (cuero tachonado +1); DG: 4; PG: 12; Movimiento: 13 metros; Ataque: 1, dos dagas; Daño: 1d4; Salvación: Lad4; Moral: 9; Alineamiento: Caótico; Tesoro: 1.000 mo; PX: 115.

KALASTRIA (GUERRERA)

CA: 6 (armadura de escamas); DG: 4; PG: 18; Movimiento: 10 metros; Ataque: 1, espada de dos manos +1; Daño: 1d10+1; Salvación: Gue4; Moral: 9; Alineamiento: Caótico; Tesoro: 1.000 mo; PX: 115.

Arrestar o eliminar a esta banda de ladrones reportará al grupo 2.000 PX. Participar con ellos en el atraco, 1.500 más la experiencia derivada del reparto del botín.

14. GUARIDA DE FAUCEFRÍA

Esta amplia sala cuadrada tiene accesos al norte, sur y este. Las canalizaciones de agua de esta habitación aparecen interrumpidas a la mitad de su recorrido por una masa de helechos, ramas, musgo y demás basura. En el rincón noreste de la habitación veis lo que parece ser una vieja silla y un colchón de paja muy sucio y desgastado. Aunque las cloacas huelen mal de por sí, la peste en esta habitación es aún más intensa.

Esta habitación estuvo ocupada durante meses por un mediano mendigo y un caimán enorme de nombre Fucefría. El mediano construyó la pequeña choza de helechos que aparece en la descripción como refugio para el animal, el cual a su

vez protegió al mendigo mientras este lo alimentó. Cuando una noche el mediano no encontró comida para dar al cocodrilo, el reptil le atacó mientras dormía y lo devoró.

El animal pasa la mayor parte del tiempo dormitando dentro de la choza, pero un par de minutos después de llegar los aventureros, se arrastrará fuera de ella y atacará al que más cerca esté de su posición.

FAUCEFRÍA

CA: 6 (Armadura natural) DG: 5, PG: 22, Movimiento: 6 metros, Ataque: mordisco (1d10), Salvación: Gue5, Moral: 10 Alineamiento: Neutral, Tesoro: 1.200 mo, PX: 175

Si los personajes registran la guarida del reptil, hallarán sucedad y una bosta enorme de cocodrilo, en medio de la cual parece brillar algo blanquecino, como un hueso. Si alguno de los aventureros tiene el estómago de revolver los excrementos del bicho, encontrará los restos del mendigo, en una de cuyas falanges hay un anillo de oro con un valor de 25 mo.

Si uno de los personajes investiga la entrada oriental, encontrará unos dibujos marcados en la piedra de carácter muy infantil en los que se representan a humanos a medio transformar en ratas que son asesinados por humanos armados con lanzas y escudos en los que hay representadas unas setas.

TERRITORIO DEL ENJAMBRE

Las habitaciones 15 a 19 (inclusive) forman parte del territorio del clan de hombres rata conocido como el Enjambre. A diferencia de los rátidos de la Legión Oculta, los hombres rata del Enjambre no son agresivos per se y no atacarán ni harán nada malo a los personajes a menos de que estos ataquen primero, les provoquen o lleven algún distintivo que les identifique como simpatizantes de la Legión. De hecho, llevan una vida muy liberal y “hippie” en la que cada miembro se esfuerza en hacer que su comunidad mejore a través de su esfuerzo. Aunque como decimos, el Enjambre es en esencia pacífico, eso no significa que no sepan luchar o que no se defendan, es por eso por lo que incluimos las estadísticas de los miembros luchadores del clan, por si acaban teniendo algún conflicto con los personajes:

VIDENTE

CA: 9 (no transformados), 7 (armadura natural, transformados); DG: 4; PG: 14; Movimiento: 15 metros; Ataque: bastón; Daño: 1d8; Salvación: Cle4; Moral: 12; Alineamiento: Neutral; Tesoro: 1.100 mo; PX: 125.

Conjuros preparados: Nivel 1: *Curar heridas leves*, *Detectar el mal*, *Protección contra el mal* Nivel 2: *Hablar con los animales*, *Silencio*.

GARRA DE LA MADRE

CA: 9 (no transformados), 7 (armadura natural, transformados); DG: 3; PG: 12; Movimiento: 15 metros; Ataque: espada corta; Daño: 1d6; Salvación: Gue 3; Moral: 12; Alineamiento: Neutral; Tesoro: 1.050 mo; PX: 50.

ZARPA DE LA MADRE

CA: 9 (no transformados), 7 (armadura natural, transformados); DG: 3; PG: 12; Movimiento: 15 metros; Ataque: dos dagas; Daño: 1d4; Salvación: Gue 3; Moral: 9; Alineamiento: Neutral; Tesoro: 10.050 mo; PX: 50.

Especial: Estos hombres rata llevan siempre consigo una jaula en la que tienen retenida una rata terrible. Durante el primer asalto de combate, este soldado gastará su acción en liberar a la criatura y ordenarle que ataque a los personajes.

15. CULTIVOS

Cuando os acercáis a esta habitación, llega a vosotros el inconfundible aroma de la tierra mojada y la materia vegetal en descomposición. Esta habitación cuadrada de tres metros de lado tiene accesos por los lados norte y oeste; su suelo está totalmente cubierto de tierra y las canalizaciones de las cloacas han sido modificadas para servir como canales de riego. Dos hombres y una mujer trabajan aquí, ensimismados en su tarea de cultivar unos extraños hongos que hacen crecer en medio del compost y la materia muerta.

El Enjambre usa estos hongos en los rituales de adoración que realizan a La Madre (ver zona 18). Estas setas son alucinógenas si se consume la mitad de una y letales si se consume más allá de esa dosis. Las tres personas que se hallan en esta habitación (dos garras y una zarpa de La Madre), no están bajo el influjo de la droga, pero es evidente que la consumen a menudo y debido a ello están un poco «idios». Si los personajes les preguntan cualquier cosa, les responderán con amabilidad, pero dando rodeos y cambiando de tema constantemente, como si les costase centrar su atención en lo que se les pregunta. Si por cualquier razón, hay combate en esta sala, los hombres rata que aquí se hallan tendrán un penalizador de -1 a los ataques debido a su estado.

Si quieren, los hombres rata también pueden venderles algunas de estas setas a razón de 1 moneda de oro por media docena, hasta un máximo de dos docenas (el resto las necesitan para sus ritos).

16. SALA DE TEXTILES

Los miembros del Enjambre usan las pieles de las criaturas

Esta sala cuadrada de cuatro metros de lado tiene accesos en todos sus puntos cardinales. La sala está ocupada en su mayoría por máquinas y enseres necesarios para la confección de ropa y cuero, tarea que están ejerciendo las dos mujeres y tres hombres que se hallan aquí.

que logran cazar en las cloacas (incluyendo hombres rata de la Legión, otros seres humanos, o cualquier monstruo al que logren dar caza) para fabricar armaduras de cuero y ropa reforzada que luego venden en la superficie de Marvalar a precio de contrabando.

Si alguno de los personajes observa con atención la ropa y materiales aquí confeccionados, pídele que realice una tirada de SAB -2. Si tiene éxito, indícale que la piel que están usando para los mismos es piel de diferentes procedencias, incluyendo la humana.

Si los personajes hablan con los trabajadores, estos se mostrarán afables y les ofrecerán armaduras de cuero y cuero ta-chonado con un descuento del 20% en relación a lo indicado en el manual básico.

Si hay combate en esta habitación, los trabajadores se defenderán, indicando a los personajes que cuando estén muertos los convertirán en una bonita armadura.

17. BIBLIOTECA

Esta sala de cuatro metros de lado tiene accesos en todos sus puntos cardinales. Las paredes de la habitación están ocupadas por viejas estanterías llenas de libros, la mayor parte de ellos muy antiguos y ajados. En el medio de la sala hay una amplia mesa rodeada de sillas en las que dos mujeres y dos hombres estudian en completo silencio. La sala entera huele a papel y a velas quemadas.

Aquí es donde los miembros del Enjambre estudian los libros que son capaces de comprar (o robar) de la superficie de Marvalar. Un breve vistazo a los libros revelará a cualquier personaje que sus contenidos no son académicamente profundos, pero sí muy prácticos, siendo en su mayoría manuales sobre cómo descuartizar un cuerpo, coser una herida, alimentar animales u orientarse en un subterráneo.

En cuanto los personajes intenten hablar en esta sala o hagan algún ruido llamativo, una de las mujeres (una vidente, de hecho), lanzará un sonoro bufido y pedirá silencio («¡Shhh! Por favor, que estamos estudiando.»). Si los personajes insisten en seguir hablando o hacen más ruido, la vidente lanzará un hechizo de Silencio en el lugar y seguirá con su tarea. Si los personajes siguen molestando, la vidente y los otros tres «estudiantes» (tres garras de La Madre) atacarán al grupo.

Si los personajes deciden investigar los libros y ver si pueden sacar algo de provecho de alguno, aquellos que deseen estudiar deberán realizar una tirada de INT -2. Aquellos que tengan éxito recibirán al azar una (no obtendrá más, aunque siga estudiando) de las siguientes recompensas:

ID6	RECOMPENSA
1	500 PX (individual).
2	-1 a la tirada de salvación base de petrificación o parálisis.
3	+2 puntos de golpe.
4	750 PX.
5	Conocimiento para preparar pociones de curación (esto supondrá que cuando los personajes tengan acceso a materiales de fabricación, la compra de las pociones de curación se reducirá a la mitad, entendiendo que el personaje compra los ingredientes y las elabora él mismo).
6	+1 a una característica básica al azar.

18. ANTESALA DE LA MADRE

Esta estrecha sala de dos metros de ancho por cuatro de largo tiene accesos en sus lados norte, oeste y sur. El suelo de la habitación está totalmente cubierto por alfombras de materiales baratos y floridos colores, cojines, arguiles y mesas bajas donde hay multitud de setas cortadas a la mitad colocadas con pulcritud sobre platos metálicos. Toda la sala está inundada por un denso humo verdoso que al respirarlo os produce una picazón en la nariz. Tirados sobre las alfombras veis a un total de cuatro hombres y tres mujeres que no cesan de reír, llorar, rodar y que, en general, muestran una elevada alteración de su estado de conciencia. El acceso sur es el único de la sala que está asegurado por una resistente puerta, delante de la cual hay dos guardias que no parecen afectados por el extraño ambiente reinante a su alrededor.

Antes de ver a La Madre, los miembros del Enjambre llevan a cabo ritos chamánicos aderezados con consumo de setas alucinógenas y tabaco. Cada media hora sale del interior de la cámara de La Madre (zona 19) una vidente tocada con una máscara emplumada. Esta mira a los ojos a los que allí se encuentran y con un método indeterminado de elección, escoge a dos de ellos y ordena a los soldados de la puerta (dos garras de La Madre) que los introduzca en la zona 19. Este proceso continúa durante dos horas, momento en que se da por concluida la celebración.

Un breve vistazo a los adoradores que se encuentran en la sala revela a los personajes que no son miembros del Enjambre, sino habitantes de Marvalar, miembros de la Legión

Oculta (aunque si aún no los conocen, simplemente indica que hay hombres rata transformados allí también) y otros.

Si los personajes intentan acceder a la zona 19 hablando con los guardias, estos no les harán caso. Si lo intentan con la vidente enmascarada, esta les indicará que La Madre es un dios y que para poder verla sin que la mente enloquezca, deben consumir las setas alucinógenas antes de entrar y ser dignos de su elección.

Si los personajes hacen caso y algunos o todos ellos toman los hongos alucinógenos, estos tendrán efecto diez minutos después de consumirlos, llenando su mente de visiones e incapacitándolos para el combate durante las siguientes dos horas. La siguiente vez que la vidente salga, habrá un 25% de posibilidades por personaje drogado de que sea elegido para acceder a la cámara de La Madre. El resto de personajes deberán quedarse en la sala o intentar entrar por la fuerza, con lo que deberán enfrentarse a los guardias y a la Vidente.

Esto cambiará un poco si vienen acompañados de Isadora (la mujer rata rescatada en la zona 5). Esta hará valer su título de vidente y exigirá ver a La Madre en compañía de los personajes, cosa que los guardias permitirán.

19. SALA DE LA MADRE

Si los personajes entran aquí en pleno uso de sus facultades mentales, lee la siguiente descripción. Si lo hacen drogados, lee la que encontrarás a continuación de esta:

sensual y proporcionada. La Madre se halla inclinada sobre dos hombres que entraron antes que vosotros, mientras les susurra con dulzura y amor, palabras que por su expresión relajada no pueden ser sino un bálsamo para su mente. Uno de ellos lleva una túnica y parece que porta un símbolo en ella, como el de una mano esquelética. En el lado este de la sala veis lo que parece ser una veta del mineral del que está hecho el altar de piedra y una galería que parece perderse en la oscuridad del lugar.

La Madre es una criatura sucia y horripilante que primero da de comer a sus víctimas a través de sus mamas de rata, luego se aparea con ellos y finalmente los devora. Pocas semanas después, da a luz a un nuevo hombre rata. Todos los miembros del clan del Enjambre descienden de ella, siendo fruto de este horrible y obsceno ritual de fertilidad. El hombre de la túnica que sale en las descripciones es Konrad Mecar, un miembro de la Orden de las Cenizas que vino a negociar con el clan una posible alianza por mandato de sus superiores. Fue obligado a drogarse antes de ser entregado a La Madre, momento en que lo encuentran los personajes. Cuando hallas leído el párrafo anterior a los jugadores (el que corresponda), si la vidente sigue viva, acompáñalo de estas palabras:

—¡Alabada sea La Madre! Dadora de vida, amor de nuestro desamor, la que no muere, la creadora de alimento, bálsamo para nuestras heridas, virtud para nuestros cuerpos. ¡Adorémosla pues ella es el ciclo perpetuo de vida y muerte!

Llegados a este punto, es complicado saber lo que harán los personajes, pues depende mucho de cómo hayan entrado aquí y cuánto de las alucinaciones llegan a creerse. En todo caso, hay varias posibilidades principalmente, que pasamos a indicar a continuación:

- Si los personajes optan por atacar a La Madre directamente, esta gritará pidiendo ayuda (si la vidente y los guardias de la zona 18 están vivos, intervendrán en el combate; la vidente en el mismo asalto en que comience el ataque y los guardias un asalto después). La Madre responderá al ataque con este perfil:
 - Si los personajes hablan con La Madre, esta no cesará de alimentar a los narcotizados mientras departe con ellos. Lo cierto es que aparte de intentar comérselos o que se vayan de la zona de su clan, tiene poco que decirles. Si los personajes intentan hablar con el miembro de la Orden de las Cenizas que se encuentra en la sala, La Madre les dirá que le pertenece y que si lo desean para ellos, tendrán que hacerle un favor. Este no es otro que matar al rey rata de la Legión Oculta y traerle su cetro como prueba de su muerte. Esto les recompensará con 10.000 PX y La Madre les entregará al sectario. Una vez recuperado el mismo, no se hallará en condiciones de decir nada hasta pasadas unas horas y, aun así, lo único que sabe es que la secta le envió a negociar con La Madre para que esta se uniese a ciertos planes que la secta tiene «en lo profundo de la mazmorra».
 - Si los personajes llegan hasta aquí presas del narcótico de las setas, serán despojados de sus objetos y alimentados por La Madre, lo cual les da un 50% de posibilidades de contraer una enfermedad leve (ver *Manual básico de Aventuras en la Marca del Este*, pág. 111 para saber cómo funciona una enfermedad así). Dos horas después de la repugnante alimentación, los personajes se despertarán en la sala, sin objetos, con mal sabor de boca y viendo la realidad tal y como es. La Madre se hallará durmiendo en ese momento y no se despertará a menos de que los personajes la despierten o le ataquen.

En estado narcotizado:

Esta amplia sala rectangular de siete metros de ancho por cinco de largo huele a incienso y otros agradables aromas. A la derecha de la entrada veis un grupo de armas de gran belleza y finura, colocadas entre sí como una intrincada panoplia. Revoloteando sobre ellas alcanzáis a ver un grupo de mariposas, algunas de ellas dotadas con colores que nunca habíais visto. El centro de la sala está ocupada por un antiguo estanque de aguas limpias, presidido por un altar de piedra de un color opalescente. Delante de la bañera distinguis lo que parece ser un altar de piedra que brilla con un tono fluorescente. Sumergida sobre las aguas del estanque veis la espectacular figura de la mujer más bella que halláis visto nunca, dotada de un tamaño muy superior al vuestro, como una diosa. Su cuerpo parece hallarse en constante cambio, pero siempre de una manera

- Si los personajes han llegado aquí acompañados de Isadora, La Madre no solo no les someterá a ninguna vejación, sino que además les recompensará por devolvérsela y les dará 500 mo de su tesoro (ver más adelante) y ganarán 1.500 PX. Luego La Madre les hablará del Ikki-Mik, el rey rata y su necesidad de eliminarlo, tal como indicábamos anteriormente.

LA MADRE

CA: 6 (armadura natural); DG: 5; PG: 22; Movimiento: 0 metros (no puede moverse, pero puede estirar sus miembros a medio cambiar para golpear a cualquiera que esté en la sala); Ataque: golpetazo con uno de sus grastientos apéndices; Daño: 1d6; Salvación: Gue5; Moral: 10; Alineamiento: Caótico; Tesoro: 2.000 mo; PX: 250.

Llamada de La Madre: La Madre puede emitir un fuerte grito de ayuda que hará que todas las ratas de la habitación acudan en su ayuda (un total de cinco ratas normales y dos terribles). Además, el grito atraerá a los hombres rata de la zona 18. La capa de La Madre es una capa de protección +1 (da un +1 a todas las tiradas de salvación).

En cuanto a la sala en sí, además de lo referido en la descripción, hay un pequeño hueco disimulado en la pared oeste que puede encontrarse teniendo éxito en una prueba de detectar puertas secretas. En ella los personajes pueden hallar su equipo (si es que fue sustraído), una armadura de cuero +1 y 750 mo en joyería y monedas. En cuanto al camino que se halla al este de la sala, es una antigua galería minera en la que extraían el mineral verdoso con el que está hecho el altar. Este tiene propiedades mutágenas que han hecho de La Madre el monstruo que es.

20. DERRUMBE ESTE

El corredor que estáis explorando termina abruptamente en un derrumbe del techo.

Cuando lleguen a este punto del mapa, pide a los personajes que realicen una tirada de SAB -2. Si alguno tiene éxito, indícale que el derrumbe parece reciente y que cuando pasa al lado del derrumbe, siente como una pequeña brisa se cuela por su parte superior. Si los personajes invierten tiempo en desescombrar, podrán acceder a la sala 21.

21. SALA DEL CUBO GELATINOSO

Esta sala de dos metros de largo por tres de ancho y techos muy altos está ocupada en su zona central por un altar de piedra que parece cubierto de una sustancia gelatinosa. A su alrededor se amontonan múltiples esqueletos, tanto humanoides como animales. Tras el altar, veis un pequeño montón de oro, joyas y armas ornamentales y unas estrechas escaleras que parecen descender a un nivel inferior.

A lo largo de toda la mazmorra, los personajes se encontrarán con indicios que les harán pensar que en sus profundidades hay un extraño culto que adora a los limos como deidades. Esta sala es la primera pista sobre ello, un primer centro de adoración a un cubo gelatinoso que está pegado al techo de la sala, justo sobre el altar. Cuando el primer personaje se acerque a él o al tesoro, el cubo le caerá encima y comenzará un combate (las estadísticas del cubo las encontrarás en el Manual básico de Aventuras en la Marca del Este, pág. 157).

El tesoro forma parte de las ofrendas del culto. Son unas 500 mo en metales preciosos.

La mampostería de las escaleras es mucho más moderna que la del resto de las cloacas. Son muy estrechas y descienden de manera abrupta hasta el tercer nivel de la mazmorra (zona 18).

22. SALA DE CALDERAS ABANDONADA

Esta pequeña sala está llena de estufas, bidones, leña y otros materiales que parecen haber sido usados como una caldera improvisada.

Los mendigos que vivían aquí ya no lo hacen desde hace mucho. Fueron asesinados por el mediano que cuidaba de Faucefria, en la zona 14, y usados de alimento para el animal.

23. ENTRADA NORTE

Tras descender por una oxidada escalerilla de hierro a través de un tubo estrecho, llegáis hasta una pequeña plataforma de piedra de la que parte un pasadizo que se abre en dos ramales, al este y al oeste.

No hay nada más en este punto excepto lo ya descrito

24. ENTRADA CEGADA

El arco de entrada de un viejo acceso está cegado aquí con una amalgama de piedra, madera y mortero. Por los materiales usados, diríais que es mucho más moderno que la mampostería del propio arco.

Este era el acceso principal que los enanos construyeron hace siglos en Vaelmor. Cuando se perdió la razón de su existencia, alguien ordenó cerrar el acceso.

Si hay un enano en el grupo, este identificará rápidamente la forma del arco como de construcción enana y además, muy muy antigua. Si, además, el enano que ve dicha construcción es Brunn, reconocerá enseguida los patrones de construcción de su familia. Si los personajes optan por romper el material que impide el acceso, necesitarán herramientas para ello y dos horas de trabajo. Si en vez de ello buscan una entrada alternativa, permítelos realizar tiradas para localizar puertas secretas. Si alguno tiene éxito, hallarán una de las entradas marcadas por una «S», de las que se encuentran próximas a la zona 25. Estas puertas son secciones del muro por las que se filtra el viento ululante, que ceden al ser empujadas con decisión.

25. PUERTA DEL ENANO

Este amplio pasillo termina en una alta pared de piedra, esculpida con forma de cabeza de enano. Sus rasgos ocupan todo el muro, como si hubiese sido tallada a partir de un bloque más grande y hubiesen retirado la roca necesaria para dejar que el rostro barbudo surgiese de la piedra. La boca del enano está abierta, y en su interior se distingue una puerta de piedra de doble hoja. Escrito sobre la superficie de la dicha puerta hay una inscripción antigua, tallada en enano, élfico y humano:

«*Esta es la puerta a la cárcel en lo profundo;
La prisión de la Calamidad, la perdición del mundo.
Con gracia y astucia los élfos la pensaron;
Con rencor y dolor los enanos la construyeron;
con valor y honor los humanos la guardan.
Solo unos pocos valientes pueden entrar;
Dí el nombre de la bestia y podrás pasar.*»

Esta es la puerta que antaño servía de entrada principal a Vaelmor. Para poder usar esta entrada, los personajes tendrán que pronunciar el nombre de Nergal en voz alta, cosa que es difícil que suceda si no hacen memoria de lo sucedido hasta la fecha (en *Pacto de cenizas*, por ejemplo, Cauchemar pronuncia el nombre de Nergal justo antes de que tengan lugar los rituales bajo Las Rocas del Draco) y de todos modos, es posible que no recuerden este pasaje en concreto o que directamente no hayan jugado dicha aventura. Si es así, no podrán continuar por aquí, pero no te preocupes. Hay múltiples caminos en la mazmorra que les permitirán continuar adelante aún sin traspasar la puerta del enano.

Si logran recordar la contraseña, prémiales con 3.000 PX y narra como las puertas en la boca del enano se abren, permitiéndoles pasar. En caso de que lleguen a este punto desde el interior de la sala, por las escaleras de la zona 26 (ver a continuación), la puerta del enano se abrirá sin necesidad de acertijo, pero una vez que se traspase la puerta, volverá a cerrarse y será necesaria su resolución para volver a acceder por aquí.

26. ESCALERAS DE DESCENSO AL NIVEL 2

Esta amplia sala está ocupada casi en su totalidad por unas escaleras de piedra que descienden en la oscuridad. Flanqueándolas hay siete armaduras colgadas en sus perchas, todas ellas de manufactura muy antigua y cubiertas por completo de telarañas.

Hay un conjunto de armadura por tipo de los que se encuentran en el manual básico (es decir, una cota de mallas, una armadura de cuero, etc.). Las armaduras ni son mágicas ni útiles en su estado (cubren lo mismo que una armadura normal, pero con un penalizador de 1).

La escalera no tiene nada de especial.

27. ALMACÉN NORTE

Esta pequeña sala está llena de toneles, jabón, paños de limpieza, escobas y demás materiales de limpieza.

No hay nada de interés para los personajes aquí.

28. ENTRADA OESTE

Tras descender por una empinada escalera de piedra, llegáis hasta un largo pasillo que sigue recto en la oscuridad en dirección este.

Nada más que los personajes se internen un par de metros en el pasillo, se darán de bruces con varios cadáveres que se hallan tirados en el suelo. Pertenecen a una patrulla de tres goblins con los que se topó la reina y sus caballeros cuando estos descendieron por este pasillo a las profundidades de las cloacas. Los goblins llevan 5 monedas de plata cada uno, armaduras de cuero y una daga.

29. SALA DE LA EMBOSCADA

Los dos pasillos que dan a esta sala están cubiertos por sendas trampas, marcadas en el mapa con la letra «T». Se trata de trampas de cepo, que hacen 1d8 cuando se accionan y dejan aprisionada la pierna del que cae en ellas hasta que recibe la ayuda de un aliado. Estas trampas además están unidas a un cordel con campanilla, que avisará a los goblins refugiados en la sala de que alguien ha caído en ellas y saldrán en tromba para matar a cualquiera que encuentren en el pasillo. Aunque

este es muy estrecho y normalmente solo puede ser ocupado por un individuo, debido a su complejión, dos goblins pueden estar hombro con hombro en el mismo.

Esta sala de tres metros de largo por cuatro de ancho está ocupada en su centro por dos barricadas, una orientada al norte y otra al sur, en la misma dirección en que se encuentran las entradas.

En esta habitación hay un total de seis goblins escondidos. Estos formaban parte de uno de los grupos de ataque que asaltaron Marvalar hace unos días. Tras el fracaso del ataque, volvieron a las cloacas para replegarse en lo profundo de la mazmorra, pero algunos de ellos se quedaron atrás saqueando las zonas vulnerables de la ciudad. Cuando quisieron bajar por el hueco de la zona 30, se encontraron con que la reina y sus caballeros habían atacado ya esa habitación y no se atrevieron a huir por ahí. Temiendo por sus vidas, instalaron las trampas de las que hemos hablado y establecieron unas barricadas en la sala, con la intención de resistir todo lo que pudieran.

Si los personajes no cayeron en las trampas de los goblins, estos estarán parapetados en las barricadas cuando entren a la sala. Aunque habitualmente estas criaturas son cobardes y huidizas, en esta ocasión piensan que no tienen escapatoria, así que, de manera excepcional, este grupo tendrá una moral de 12 en vez de la que tienen habitualmente.

30. SALA DEL FOSO

Esta amplia habitación cuadrada de seis metros de lado está ocupada en su mayor parte por un amplio agujero que se halla en su centro. De la base de dicho hueco parten multitud de escaleras de cuerda que descienden por su superficie, las cuales se encuentran firmemente amarradas por arpeos, piquetas y ganchos. Alrededor del agujero se hallan tendidos varios cadáveres, tanto de goblinoides como de humanos. Estos últimos están tendidos de espaldas, con los brazos cruzados sobre el pecho, sosteniendo las espadas que usaron en vida. Las hombreras de sus armaduras tienen grabados los emblemas de la guardia real de la reina.

El agujero en medio de la sala es una galería vertical que fue horadada desde el nivel 4 de la mazmorra (ver zona 27 de dicho nivel) hasta las cloacas. El túnel vertical conecta este nivel con el cuatro y ha sido usado por la reina para descender con sus caballeros hasta dicho nivel, procurando siempre llegar lo más profundo posible y averiguar qué sucede allí abajo. Sin embargo, en medio de su recorrido, este túnel también conecta con los niveles dos y tres de la mazmorra, ya que el hueco atraviesa dichos niveles. Dependiendo de lo que decidan hacer los personajes, este punto les servirá como zona de conexión con dichos niveles.

Hay un total de siete cadáveres de orcos y goblins y dos caballeros de la reina. Los primeros llevan armaduras de cuero y espadas cortas y los segundos, cotas de mallas, escudos, espadas largas y 1d20 mo cada uno.

Si alguno de los personajes pide buscar por la sala en busca de algo más de valor, indícale que tirado en una de las esquinas de la sala hay un pomo de espada. Este está profusamente labrado y tiene una esmeralda incrustada. Si alguno de ellos lanza detectar magia (si no han descubierto el objeto antes, lo hallarán ahora al detectarlo), señala que existe magia en él, pero que parece desvanecerse por momentos. Esto indica que recientemente perteneció a un arma que ahora, sin el pomo, está incompleta. Si los personajes deciden saber más sobre el objeto, pídeles realizar una tirada de INT -4. Si alguno tiene éxito, puedes darles la información que hallarás en el siguiente párrafo.

FRAGMENTO DE LA ESPADA FATANA: POMO

Este pomo pertenece a la legendaria espada conocida con el nombre de Fatana. Fue forjada por el maestro Sirius en los albores de la estirpe del este y entregada a los reyes de la Marca como regalo. Fatana significa «destino» en visirtani y según se dice, anuncia la muerte del rey actual de la Marca poco antes de que esta se produzca, apareciendo en su filo la siguiente frase: «*Tus días de gloria pronto llegarán a su fin*». Se sabe que este arma fue quebrada al menos dos veces, reconstruida después y que, según cuenta la leyenda, cuando se rompa una tercera vez, la estirpe real de la Marca del Este terminará. Aunque no se sabe a ciencia cierta las propiedades de la espada, al menos debes considerarla como un arma +3 mágica. Otro de sus poderes puede ser inspirar valor a las tropas o discernir alineamiento. Puedes encontrar más información sobre esta espada en la página 12 del *Gazetteer* de la Marca del Este.

En el lado suroeste de la sala hay una entrada secreta que conecta con la zona de control de la Legión Oculta a través de una escalera. Esta entrada solo es detectable desde este lado y puede hallarse si uno de los personajes tiene éxito en una tirada de detectar puertas secretas. Esta es la entrada que los hombres rata usaron para capturar a Ernoldus.

NIVEL 2: LOS MUROS

Cuando los enanos construyeron la prisión, tuvieron claro desde un principio que podía sufrir dos tipos de ataques: de la bestia que yace en lo más profundo y de los sectarios que la adoran. Si estos últimos atacasen, lo harían desde la superficie, con lo que el primer nivel de la prisión sería especialmente importante, ya que sería el primero que recibiría el golpe. Es por eso por lo que los enanos reforzaron las habitaciones de este nivel con techos especialmente gruesos y sólidos, habitaciones llenas de trampas para frenar al enemigo, cuellos de botella para llevarles a emboscadas, zonas de combate con rampas, pozos y otros desniveles y tretas que se les ocurrieron. Cuando los personajes accedan a este nivel, se encontrarán de brúces con toda esta maquinaria y, si son un poco perspicaces, se darán cuenta de la razón de que este nivel sea tan «extraño».

¿QUÉ ENCONTRARÁS EN ESTE NIVEL?

¡Trampas! sobre todo en la zona central del mapa, donde los enanos reforzaron todos los accesos a la habitación central de la prisión, la que contiene las escaleras que conectan el complejo a los distintos niveles.

También se darán de brúces con algunos de los trasgoideos y un capitán minotauro que quedaron rezagados después de atacar Marvalar y que han elegido este nivel como campamento provisional, con el fin de recuperar fuerzas antes de seguir descendiendo niveles para intentar contactar con el resto del ejército huido (los cuales están parapetados en el nivel 10). También viven aquí varias criaturas acuáticas, debido al agua embalsada en algunas zonas del mapa. Esto se ha producido por la acción de un puñado de arroyos de carácter freático que han logrado abrirse paso por entre los muros a lo largo de los siglos.

Y por si fuera poco, también hay en este nivel un par de espías elfos oscuros de la casa Ver' Han.

1. ENTRADA CENTRAL

Esta amplia sala cuadrada de siete metros de lado está adornada por tapices cuyos colores y blasones se han descolorido por el paso del tiempo. El centro de la sala está dominado por una escalera de piedra que comunica tanto el nivel superior como el inferior y varias columnas que la rodean.

Esta sala tiene salidas en sus cuatro puntos cardinales y todas ellas están cerradas con llave desde fuera. Si los personajes acceden a esta sala desde la zona 26 del primer nivel, podrán descorrer los cerrojos sin problema y explorar cualquiera de las salidas.

Si hay un enano en el grupo, cuando entre a la sala se dará cuenta enseguida que los techos de esta habitación son mucho más gruesos y sólidos que los de los otros niveles que haya podido ver. Adicionalmente, si el enano es Brunn, verá en la mampostería del lugar las reconocibles formas del trabajo de su familia.

2. ARMERÍA

Esta sala de cinco metros de ancho por cuatro de largo tiene sus paredes completamente cubiertas por armarios y baúles.

Esta habitación hacía las veces de sala de taquillas para los guardias de la prisión. En ella dejaban sus ropas y enseres y se equipaban con las armaduras y armas que empuñaban durante sus turnos de trabajo.

Todos los baúles y armarios de esta sala fueron forzados y saqueados hace décadas, con lo que los personajes no hallarán nada de interés aquí.

Justo delante de la puerta norte de esta sala espera silenciosa una trampa de pinchos, la cual se activa cuando un personaje pone sus pies sobre las baldosas marcadas con una «T» en el mapa. Esta causa 1d8 de daño y reducirá en cinco metros su rango de movimiento hasta que sean curados por completo.

3. SALA DEL CADENERO

Esta sombría cámara de paredes negras no contiene ningún tipo de mobiliario, solo una intrincada runa de color fosforescente que parece estar en constante cambio.

Aunque lo contemos como segundo nivel de la mazmorra, lo cierto es que este nivel es el primero de la prisión y, por lo tanto, el primero que contiene una sala del Cadenero. Si los personajes lanzan aquí *Detectar magia*, infórmales de que está presente una poderosa y antigua magia de teletransporte. Sin embargo, como ya sabes, esta magia no afectará a los personajes.

4. TORRE ESTE

Para vuestra sorpresa, esta sala tiene la misma forma cilíndrica que las torres de los castillos, con muros y puertas reforzadas. Delante de las entradas este y sur veis lo que parecen ser dos grandes manteletes de madera equipados con ruedas, cuyas dimensiones son exactas a las de las puertas delante de las cuales están.

El mantelete del este tiene numerosas flechas, hachas arrojadizas, cuchillos y demás armas a distancia clavadas en su superficie (lo usan los trasgoideos de la zona 5 para prácticas de tiro). El otro se encuentra en perfecto estado. El centro de la sala está ocupado por una trampa de derrumbe, que se activará si alguien pisa en las baldosas indicadas con una «T». Si se activa, unos 200 kilogramos de rocas caerán desde una trampilla del techo sobre cualquiera que se halle en dichas baldosas, produciendo 2d6 puntos de daño.

Si se produce algún tipo de ruido fuerte en esta sala (como la producida por el derrumbe de piedras), los trasgoideos de la zona 5 se prepararán para el combate, gritando, farfullando y riendo. Un minuto después de producirse dicho ruido, los trasgos irrumpirán en la sala para atacar.

Los manteletes dan cobertura total contra armas a distancia y pueden usarse como puertas móviles para las entradas de la sala. Tienen una resistencia de 3 al daño por golpe, con un total de 15 PG.

5. SALA DE REUNIONES

Esta amplia y alargada estancia de diez metros de ancho y cuatro de largo está presidida por una mesa central de madera rodeada de unas veinte sillas. Las paredes están adornadas con tapices, armas antiguas y un par de hogares para hacer fuego. El mobiliario, antaño lujoso y bello, se halla actualmente estropeado por el paso del tiempo y el agua que inunda el suelo de la mitad de la sala.

Un grupo de dos osgos, un hobgoblin y un par de goblins han establecido aquí un pequeño campamento. Estas criaturas pertenecían a uno de los grupos del ejército subterráneo que atacó Marvalar pero, tras su fracaso, volvieron a las profundidades y se rezagaron en este nivel buscando tesoros y comida.

Si los personajes llegan aquí sin haber producido ningún ruido en las habitaciones que circundan esta sala, los monstruos estarán durmiendo, a excepción de un hobgoblin que monta guardia en la entrada noreste de la sala. Si los personajes le alteran de alguna manera, dará una voz para despertar a sus congéneres, que atacarán a los personajes un par de asaltos después de haber sido alertados.

Si los personajes han realizado algún tipo de ruido en cualquiera de las salas que rodean esta habitación, los trasgoideos se desplazarán a dicha sala y les atacarán de inmediato, a excepción de la zona 6, pues saben que algo monstruoso y peligroso vive allí.

6. TORRE SURESTE

El lado norte de esta sala está comunicado con la zona 5 a través de un largo y estrecho pasillo. Este no tiene nada de particular excepto una trampa que en el mapa aparece marcada con una «T». Se trata de una trampa de foso que se activa cuando alguien pisa la baldosa y que hace que todo el suelo del pasillo se pliegue hacia dentro, haciendo caer a cualquier personaje que se halle en él hasta el nivel 3, en concreto la sala 12. Esta trampa provoca 1d6 de daño por caída y está dotada de un sistema de pesas y poleas que la rearman en cuanto se dispara, recolocándose de nuevo en dos asaltos tras su activación.

Esta sala circular posee muros y techos gruesos, recordándoles a las torres propias de un castillo. Las piedras que formaban el suelo de la sala han sido levantadas de su sitio, dejando la tierra sobre la que se asentaban como único suelo. El resto de la sala está llena de hongos, basura y porquería. En el lado sur de la habitación veis lo que parece ser el cadáver de un humanoide especialmente grande, cuyas tripas y costillas yacen desparramadas a su vera.

El cuerpo pertenece a uno de los ogros que formaron parte del ataque contra Marvalar, que ha sido devorado por los dos ankheg que aquí viven. Si los personajes examinan el cadáver, verán que aún tiene intacto su equipo, es decir, su valor de tesoro habitual (ver *Manual básico de Aventuras en la Marca del Este*, pág. 195) que los personajes podrán recoger. Mientras lo hacen, o si los personajes pasan aquí más de un minuto (ya sea observando el suelo o buscando más tesoro), pídeles realizar una tirada de SAB. Si alguno tiene éxito, notará que el suelo está temblando ligeramente y que oye una especie de zumbido. Tres asaltos después de sentir (o no) dicho temblor, surgirá un ankheg del suelo de la sala y atacará al grupo. Este tiene una espada de gran tamaño clavada en uno de sus costados (considera que el ankheg tiene la mitad de su vida habitual). Dos asaltos después de la llegada del primer ankheg, llegará el segundo.

Vencer a los ankheg supondrá obtener el arma (se trata del espadón +1 que empuñaba el ogro cuando fue muerto por el ankheg) y su caparazón natural quitinoso, con la que los personajes podrán construir dos armaduras si llevan el material a un herrero de la ciudad. Este podrá hacerles las dos armaduras que deseen de todas las disponibles en el reglamento. Dichas armaduras costarán la mitad de su precio habitual y son el doble de ligeras, además de considerarse armaduras +1.

Si los personajes realizan aquí una tirada de detectar puestas secretas y tienen éxito, encontrarán un túnel detrás de un montón de desperdicios que se halla en la zona marcada con una «S» en el mapa. Este túnel fue horadado por los ankheg y comunica su guarida con la zona 7. Los personajes podrán atravesarlo agachados y en fila india. Si los personajes son especialmente rápidos a la hora de encontrar dicho túnel y no se entretienen mucho en las salas que une, puedes hacer que los ankheg les ataquen en medio de la galería. No obstante, recomendamos usar este encuentro con mesura, pues es especialmente letal para personajes de niveles bajos, debido a la imposibilidad de moverse en un espacio tan pequeño y combatir con unas criaturas realmente peligrosas en zonas estrechas.

Hallar este túnel secreto otorgará al grupo 5.000 PX adicional.

7. CISTERNA SUR

Esta alargada habitación de seis metros de largo por cuatro de ancho está ocupada por cinco grandes cubas de agua, de las cuales solo una sigue intacta. El resto se han quebrado por el paso del tiempo o han sido rotas a propósito.

Toda la habitación está encharcada de agua hasta las rodillas. Si los personajes buscan aquí, indícales que el agua no está estancada, sino que parece filtrarse desde las paredes este y norte y se derrama hacia el oeste y el sur. Una tirada de INT con +2, indicará a los personajes que este nivel está construido a la altura de varios arroyos freáticos que parecen alimentar de agua este nivel y, probablemente, los inferiores.

En la esquina inferior derecha, los personajes pueden ver el comienzo de un túnel cilíndrico de un metro de diámetro (este es el túnel de los ankheg que lleva a la zona 6).

Si los personajes aún no han accedido a la zona 8 de este nivel, escucharán una agradable y melodiosa voz que procede del pasillo oeste (que lleva a dicha zona).



van Gogh

8. SALA DE LA ONDINA

Esta sala cuadrada de diez metros de lado parece haber sido en otro tiempo un hermoso baño. Cuatro columnas de mármol rodean una amplia piscina que casi ocupa toda la estancia, a la que se accede por una pequeña escalera de peldaños de piedra. Sin embargo, a diferencia de como debía estar en su momento, estos elementos ahora se encuentran en ruinas. Una de las columnas yace derribada a un lado de la piscina. Esta está rota en varias zonas de su superficie de piedra y los escalones se han desgastado tanto por el efecto del agua que son apenas rugosidades en la superficie. El agua que alimenta la piscina parece venir de los dos pasillos que se abren en la zona este y oeste de la cámara, que la llena constantemente, hasta que se desborda por su linde sur. La piscina es sin duda profunda, pues a pesar de estar llena de agua limpia, no podéis ver el fondo a simple vista. A pesar del aspecto ruinoso del lugar, no deja de poseer su encanto, endulzado por una hermosa música que parece venir del agua misma.

En el interior de la piscina se encuentra una ondina que ha llegado aquí desde el arroyo que desemboca en la sala contigua (zona 9). La criatura lleva aquí algún tiempo, alimentándose de aquellos a los que logra atraer con su canto. En cuanto ha oído que los personajes se acercaban, se ha lanzado un hechizo de *Invisibilidad* y ha empezado a cantar, de ahí que los personajes oigan una música que viene del agua.

Si alguno de los personajes revisa la sala, indícale que el techo parece haber sufrido daños. No muy severos, pero lo suficiente como para que existan unos pequeños agujeros en el techo que conectan la sala con un nivel superior (la zona 2 del primer nivel) y que provocan pequeñas goteras. Y además se oye lo que sucede en la habitación anexa de dicho nivel.

Si los personajes entraron en dicha sala del nivel anterior, no será la primera vez que oigan esta música, pues la ondina habrá cantado en cuanto les haya oído. Si alguno de los personajes fue hechizado por la ondina en el primer nivel, cuando entre aquí sentirá el deseo irrefrenable de quitarse la armadura y las armas y entrar en el agua. Si llega a hacerlo, tras nadar un par de asaltos en el agua, la ondina lo abrazará por detrás, estrangulándolo con los brazos, rompiendo el hechizo de invisibilidad y sumergiéndolo en el agua, arrastrando su cuerpo lo más profundamente que pueda (la piscina tiene unos cuatro metros de profundidad). Toda la operación durará dos asaltos más un número de asaltos igual a la mitad de la puntuación de CON del personaje. Si llegan a cumplirse ese número de asaltos, el personaje se habrá ahogado. Durante todo este proceso, el personaje hechizado tendrá la posibilidad de eliminar dicho estado de sumisión al final de cada uno de sus asaltos, realizando una tirada de salvación contra conjuros, momento a partir del cual podrá usar su acción en cada asalto para hacer una tirada de salvación contra parálisis para librarse del abrazo del monstruo. Si hay más de un personaje hechizado en la sala, ese otro individuo intentará evitar que el resto socorra al que está siendo ahogado, con cualquier método que se le ocurra. Este personaje tiene derecho igualmente a las tiradas de salvación contra el hechizo mencionadas anteriormente.

En caso de que los aventureros decidan atacar a la criatura, esta pelea deberá ser dentro de la piscina (la ondina nunca se separará del agua) y deberás aplicar las reglas de combate acuático (ver *Manual básico de Aventuras en la Marca del Este*, pág. 72).

ONDINA

CA: 7 (armadura natural); DG: 4; PG: 18; Movimiento: 5 metros (siempre en el agua, nunca saldrá de ella); Ataque: garras; Daño: 1d6/1d6; Salvación: Gue4; Moral: 10; Alineamiento: Caótico; Tesoro: 1.500 mo; PX: 200.

Las ondinas son criaturas feéricas emparentadas con las ninfas, que tienen el mismo aspecto de una sirena (la mitad superior del cuerpo es de una mujer, la otra mitad de pez), pero que viven en corrientes de agua dulce como estanques, lagos, ríos, arroyos o pantanos. Al igual que sus parientes de agua salada, las ondinas son carnívoras, habitualmente malvadas y usan su canto para procurarse el alimento que necesitan.

Si los personajes acceden a esta sala sin haber sido hechizados previamente (es decir, que no pasaron por la zona 2 del primer nivel), corren el riesgo de serlo ahora. Por cada dos asaltos (quince segundos, más o menos) que pasen en esta sala mientras la ondina canta, deberán realizar una tirada de salvación contra conjuros. Aquellos que fallen, se encontrarán hechizados y se producirá la escena indicada más arriba (es decir, que entrarán en el agua, serán atrapados por la ondina, etc.). A partir del momento en que la ondina se muestre, sin el hechizo de invisibilidad protegiéndola, los personajes que no hayan sido hechizados previamente, no necesitarán seguir haciendo tiradas de salvación, pues ven claramente lo que es la ondina, un monstruo peligroso. Sin embargo, aquellos hechizados previamente a ese momento, tendrán que hacer las tiradas de salvación que indicábamos antes para poder actuar libremente.

En el fondo de la piscina se hallan numerosos restos de los ahogados por la ondina, entre los que los personajes pueden hallar un total de 500 mo en distintas acuñaciones de moneda y joyas y lo que parece ser una hoja de alabarda. Si se lanza *Detectar magia* sobre ella, esta resplandecerá con gran fuerza. Una tirada exitosa de INT con -3 identificará la hoja como el filo de la poderosa *Oleaje*, una mítica alabarda famosa por haber sido portada por diversos héroes en distintos planos de existencia. Sin embargo, aún faltarían algunas de sus partes para poder reconstruirla por completo (no solo encontrar el asta, hacen falta sus otras partes). Es posible que, si investigan bien, los personajes puedan hallar el resto de elementos de *Oleaje* en el dungeon.

Nota del autor: Para aquellos de vosotros que como yo fuisteis unos enamorados de la saga de videojuegos Baldur's Gate, seguro que no se os ha pasado desapercibido el guiño que hago a dicho juego con esta versión de la Alabarda de Oleaje que salía en dicha saga. Efectivamente, esta arma está aquí como homenaje al mítico juego de ordenador, que tantas horas de entretenimiento me dio.

9. SALA DEL ARROYO

Esta sala irregular de unos quince metros cuadrados útiles fue en el pasado una habitación normal y corriente, como cualquiera de las que habéis visto en el resto del nivel. Sin embargo, en algún momento de sus años de existencia, un arroyo subterráneo logró doblegar la mampostería de piedra y entrar con fuerza en ella. Ahora, tras años y años de hallarse inundada, esta sala tiene ahora un aspecto pantanoso, con numerosas raíces y vegetación cubriendo la casi totalidad de sus paredes y grietas. Toda la sala huele a tierra encharcada y materia vegetal en descomposición. De una grieta en la pared oeste no cesa de salir una corriente de agua que inunda la sala hasta una profundidad de unos diez centímetros y que se extiende por los pasillos este y sur que salen de la habitación.

Justo en el borde norte del agua, los personajes encontrarán una empuñadura de daga, con el filo roto casi desde su raíz. La empuñadura tiene forma de vela de barco y en su superficie están grabadas las iniciales «MM».

Esta daga perteneció a Melo Melkan, el contrabandista cuyo hijo fue enviado a este subterráneo por órdenes de Grishnak el Rata. Aunque los personajes no lo saben, Rin, el hijo de Melo, se enfrentó al trasgo muerto que aparecerá en la zona 10 de este nivel y se dirigió hacia el norte. Sin embargo, en el forcejeo partió la hoja contra el cuerpo del monstruo y la abandonó aquí.

10. SALA DE ENTRENAMIENTO

Esta amplia habitación de unos veinticinco metros de largo por seis de ancho debió ser en otro tiempo una vistosa sala de entrenamiento. El suelo del lugar está tallado para acotar lo que parecen ser tres pequeños recintos para practicar la lucha cuerpo a cuerpo, la esgrima y otras formas de combate. Estas zonas están ligeramente por debajo del nivel del resto del suelo, como para permitir a los instructores observar a sus alumnos desde arriba. Todo el suelo se halla parcialmente inundado por el agua proveniente de las entradas norte y oeste, sobre todo las zonas de combate. En la pared septentrional hay apilados varios muñecos de entrenamiento, cuya madera se ha podrido por el paso del tiempo y el efecto del agua. En el centro de la sala se alza un enorme depósito de algas, rocas, lapas, raíces y varias armas. Este tiene forma de iglú, parece haber sido construido por alguna criatura inteligente y tiene una cavidad en su lado oeste de la que no cesa de salir una extraña respiración. A dos metros de dicha entrada, flotando en el agua estancada, veis lo que parece ser el cuerpo de un goblin.

Este es el hogar de un cangrejo gigante, cuyas crías fueron recogidas por los trasgoídes que llevan un tiempo viviendo en estas salas. Normalmente, la tarea de quitarle las crías al cangrejo recaía sobre un trasgo especialmente escurridizo llamado Bolbog, pero la última vez que este vino a la sala se encontró con un humano, Rin. Ambos empezaron una trifulca y Bolbog acabó muerto, con la hoja de la daga del humano dentro de su cuerpo.

Acercarse para revisar el cuerpo del goblin (no lleva nada de valor), recuperar la hoja de la daga o revisar si hay algo de valor en la montaña de basura que es la casa del cangrejo, hará que el mismo ataque a los personajes:

CANGREJO GIGANTE

CA: 5 (armadura natural); DG: 5; PG:18; Movimiento: 10 metros (no se ve afectado por el terreno difícil producido por el agua); Ataque: 2 pinzas; Daño: 1d6+1/1d6+1; Salvación: Gue5; Moral: 12; Alineamiento: Neutral; Tesoro: 2.500 mo; PX: 225.

El suelo inundado de la sala se considera terreno difícil. Entre la montaña de basura hay algunas armas de madera que se usaron para entrenar y también una pica pesada +1 que usaba uno de los instructores.

11. SALA DE MAPAS

Esta habitación está protegida por una fuerte puerta de hierro de tres cerraduras enlazadas y un glifo mágico. Las llaves que la abren se encuentran en posesión del último alcalde de la prisión, Roderik III, el cual está enterrado en las criptas del nivel cuatro (zona 6) y nadie queda ya para recordar cual era la palabra de mando que desactivaba el glifo de protección. Si los personajes intentan acceder a la sala sin poseer las llaves, deberán tener éxito en tres tiradas seguidas de abrir cerraduras (las cerraduras están relacionadas entre sí, de manera que si una se intenta forzar sin éxito, aquellas que se hayan logrado forzar vuelven a cerrarse de nuevo). Además, cuando se toque la puerta sin pronunciar antes la palabra de

mando, activará el glifo, que producirá 5d6 de daño eléctrico a cualquiera que esté en contacto con la puerta. Este glifo se reconstruye automáticamente dos minutos después de haber sido activado. Lograr acceder al interior de esta sala (independientemente del método usado) otorgará a los personajes 15.000 PX.

Esta pequeña sala huele con intensidad a papel antiguo, polvo y madera. En su interior solo hay un armario dispuesto con paneles, en cuyos anaquellos veis decenas de legajos de pergamo.

Los pergaminos contienen información sobre la vida cotidiana en la prisión, tales como un registro de nóminas pagados a los guardias, un calendario de visitas, la organización de los turnos, las visitas de algunos personajes poderosos y los planes de los otros niveles de los barracones (es decir, los niveles 2, 3 y 4 de la mazmorra). A partir de aquí, puedes enseñarles a los jugadores el perfil de dichos niveles, pero no lo que contiene cada sala ni cómo se «llaman» en la actualidad.

12. SALA DE LA TRAMPA

Esta sala de suelo ligeramente elevado está totalmente desprovista de decoración y mobiliario. Al acceder a ella, oís unos gritos de terror procedentes del pasillo que comienza en su lado oeste.

Toda la sala es una inmensa trampa de foso, que se activa cuando los personajes pisán algunas de las zonas marcadas con una «T» en el mapa. Esta sala fue diseñada así como zona de control contra posibles intrusos, ya que los guardias de la prisión conocían la función de la habitación y sabían cómo evitar la trampa, caminando por sus bordes. El grito de terror es un efecto mágico producido por un hechizo permanente de ventriloquía, invocado ahí para atraer a los intrusos a la trampa.

Cualquiera que active la trampa tendrá derecho a una tirada de salvación contra parálisis, a fin de darle la oportunidad de agarrarse al borde del suelo que no forma parte de la trampa. Fallar la tirada supone caer al vacío sobre una gran cantidad de pinchos afilados que le supondrán la pérdida de 3d6 de PG. Superar la trampa tiene una recompensa de 3.000 PX.

Justo a la entrada del pasillo norte de la habitación, los personajes hallarán un trozo de tela roja tirada en el suelo. Aunque aún no lo saben, pertenece a Rin, que fue emboscado aquí, tomado como prisionero y arrastrado hacia la zona norte, en concreto la estancia 15.

13. SALA DEL DERRUMBE

La mitad de esta sala está cubierta por armarios, estandartes y perchas de armadura vacías. La otra mitad ha desaparecido, siendo sustituida por una grieta casi vertical de la que emana un aire frío.

Esta es la sala que conecta el nivel con los niveles uno, tres y cuatro, a través del gran derrumbe que ya comentábamos en la zona 30 del primer nivel. Si los personajes acceden a este segundo nivel descolgándose a través de dicha zona 30, será aquí donde aparezcan.

A través de esta sala pueden acceder a los niveles indicados, ya sea usando una cuerda o trepando, apareciendo en las salas indicadas de este derrumbe en cada uno de los niveles.

14. TORRE OESTE

Un grupo de trasgoideos vigilan esta sala. Si los personajes la afrontan a través del pasillo norte u oeste sin tomar precauciones tales como acercarse en silencio o invisibles, estos sabrán que un grupo de enemigos está al caer. Cuando estén a la mitad del pasillo, uno de los goblins correrá a una de las baldosas de la habitación marcada con una «T» y la pisará. Esto hará que se dispare una trampa de lanzas laterales que se halla en cada pasillo (y que los goblins conocen) que empalará a los personajes. Estos tendrán derecho a una tirada de salvación contra parálisis. Si fallan, recibirán 2d4 de daño y, si tienen éxito, solo la mitad. Tras esto, el goblin volverá a esconderse dentro de la habitación.

Si los personajes llegan a la habitación por otra entrada o con algún tipo de estratagema que no revele su acercamiento, este ataque con trampa no se producirá y obtendrán 4.000 PX.

Esta habitación circular de unos quince metros de diámetro posee refuerzos de piedra tanto en sus muros como en su techo. La sala está ocupada en su mayor parte por barriles, tablones y muebles destrozados que han sido colocados frente a las entradas. En la zona sur de la sala hay una escalera de piedra que lleva a una plataforma elevada en relación al suelo de la torre, en la que podéis apreciar más barriles y lo que parece ser un escritorio.

Aquí dentro hay un total de 3 osgos y cuatro goblins. Si los trasgoideos saben que los personajes vienen a la sala, se esconderán detrás (o incluso dentro, si quieres algún goblin oculto) de los barriles, usarán el mobiliario para cubrirse y un par de arqueros goblins subirán a la zona del escritorio, lo tumbarán y lo usarán de puesto de tiro. La idea es que los personajes lo tengan difícil a la hora de entrar y que se combata a distintos niveles y coberturas.

Si los personajes llegan aquí sin alertar a las criaturas, estos tendrán un asalto de sorpresa de ventaja sobre ellos y los monstruos no tendrán coberturas para usar. Si consiguen sorprenderlos, otorga unos 8.000 PX adicionales.

En esta habitación hay par de pasadizos secretos que ni los propios habitantes actuales de la misma conocen. Uno de sus accesos está detrás de una librería dotada de bisagras en la parte noreste de la torre. El otro es un panel de piedra giratorio que está en el pasillo que lleva de la zona 12 a la 15. Ambos accesos pueden ser encontrados teniendo éxito en una tirada de detectar puertas secretas.

15. HABITACIÓN DE CIMAC

Cimac es un poderoso minotauro, un capitán de la horda de monstruos subterráneos que atacó Marvalar hace unos días. Tras fracasar en el asalto, su espíritu orgulloso e indómito le empujó a quedarse cerca de la superficie junto a su unidad, un puñado de trasgoideos, e intentar matar a cuantos humanos pudieran haberles seguido a las profundidades de una mazmorra que, hasta ese momento, no conocían.

Debido a que es posible que Cimac se convierta en un enemigo recurrente para el grupo, vamos a tratar un poco más su historia con una pequeña biografía:

Aunque nació cerca de la superficie de Valion, fue separado de su madre casi en el momento de nacer a manos de los elfos oscuros de la casa Ver'han, que lo domaron y entrenaron durante años en sus campos de lanistas de Xorandor hasta convertirle en la máquina de combate que es ahora. Cuando los Ver'han decidieron participar en el plan de la Orden de las

Cenizas de atacar Valion durante la llegada de Silas, Cimac fue destinado a uno de los primeros grupos de asalto, causando muchas bajas al enemigo. Durante un asalto al Bastión de la Llama, Cimac tuvo la oportunidad de cruzar espadas con la reina Vigdis, a la cual hirió con su hacha. Sin embargo, la reina se lo hizo pagar caro y le golpeó en el brazo con su espada, dejándole inerme durante horas. Desde entonces siente gran respeto por la soberana, a la que llama «la madre de hierro» y con la cual espera volver a luchar (y matar) algún día.

Tras la retirada del ejército subterráneo de Marvalar, Cimac vive en este nivel, recuperándose de su herida en el brazo y esperando nuevas órdenes de parte de sus señores elfos oscuros. Esta tediosa y aburrida vida que lleva arrastrando desde hace unos días, ha cambiado hace unas horas, pues a un par de fuertes derrumbes en la sección oeste y norte de la mazmorra, le ha acompañado la llegada a sus dominios de un humano de la superficie, un muchacho que dice venir en nombre de un tal Grishnak, para recuperar tesoros. Cimac cree que este muchacho es un espía de la superficie y lleva horas torturándole para sacarle la verdad. Cuando los personajes lleguen a la habitación, será dicha actividad la que esté ejerciendo. Si los personajes tratan con Cimac en algún momento, deberás interpretarlo como una criatura astuta, orgullosa y cruel, un carismático enemigo que destaca por su bestialidad, tanto física como mental.

Esta espaciosa sala cuadrada de siete metros de lado está equipada con una cama, un armario, una panoplia para armaduras y un muñeco de entrenamiento. Por sus colores y antigüedad, este mobiliario no parece ser originario de esta habitación, sino que parece haber sido movido aquí desde otras habitaciones del complejo. Sin embargo, lo que más os llama la atención de la sala no es esto, sino una enorme bestia, un minotauro de unos dos metros y medio que se halla en mitad de la sala. Este tiene el pelaje negro, excepto por sus crines y barba, que son rojas como el fuego, al igual que sus ojos. Viste una armadura de cuero adornada con relieves plateados, que representan a dos toros embistiéndose mutuamente. Sobresaliendo por encima de su hombro derecho, alcanzáis a ver lo que parece ser la cabeza de un hacha de dos hojas.

Al lado de la criatura, suspendido sobre lo que parece ser un pozo de un par de metros de diámetro lleno de una sustancia viscosa y corrosiva, se halla un muchacho de unos veinte años. Sus manos están atadas con cadenas y estas se hallan unidas a una polea del techo, cuyo extremo final se encuentra en una mano del monstruo.

La sustancia viscosa que hay en el pozo es en realidad un cubo gelatinoso que Cimac logró capturar en una de sus patrullas por este nivel. Usa a la criatura de mascota aberrante, dándole de comer a aquellos subordinados que se le enfrentan o a las pequeñas criaturas que pueblan el lugar. En esta ocasión, está aterrando con ella a Rin Melkan, que ha tenido la mala suerte de caer en las manos de Cimac. Este está convencido de que en realidad es un espía de la reina y lo está amenazando con el cubo, con la idea de que le cuente todo lo que sabe.

Cuando lleguen los personajes, Cimac estará bajando una vez más a Rin hacia la «sustancia viscosa».

—¡La reina! ¿Dónde está? Tengo algo pendiente con ella, muchacho, y sé que vienes de su parte... ¡Habla o haré que te disuelvas! —le amenaza.

Si los personajes atacan sin más a Cimac, tienen un arduo combate por delante, ya que el minotauro es un enemigo formidable y muy testarudo. En el primer asalto de combate, con

una sonora carcajada, Cimac blandirá su hacha y combatirá con los personajes con una mano, sin hacer uso de su cornamenta y sin moverse del sitio (no quiere soltar la cadena y que el muchacho sea comido por el cubo. Al fin y al cabo, quiere sacarle la información primero). Cuando su vida descienda a 20 PG o menos, la criatura lanzará un bramido ensordecedor, llamando a sus compañeros trasgoideos para que le ayuden (los trasgos de la zona 16 llegarán dos asaltos después del bramido, y los de la 14, después de tres). Si han sido asesinados por los personajes previamente, evidentemente, no vendrá nadie en ayuda de Cimac. Cuando llegue a 10 PG o menos, soltará la cadena, y huirá a toda velocidad del combate, jurando volver a enfrentarse a ellos en el futuro. En ese momento, Rin caerá a plomo hacia el cubo, con lo que el grupo deberá decidir si persigue a Cimac, salva a Rin o intentan hacer las dos cosas dividiendo al grupo. Sea como fuere, si durante el asalto siguiente ninguno de los personajes coge la cadena que ha dejado escapar Cimac, Rin será absorbido por el cubo, que empezará a digerirlo de inmediato (son 2d4 por asalto y Rin tiene 4 PG). Si deseas más información sobre los cubos gelatinosos, consulta el *Manual básico de Aventuras en la Marca del Este*, pág. 157. En caso de que los personajes decidan seguir a Cimac, indícales que el monstruo corre hacia el pasillo sur, pues su intención es cambiar de nivel a través del derrumbe que allí se halla (saltará al nivel 4) y huir hasta el refugio que la Orden de las Cenizas tiene en El Pozo (nivel 5). Nuestra recomendación es que si el monstruo logra saltar al nivel 4, lo des por perdido para los personajes, los cuales tendrán que arrostrarlo de nuevo en el futuro. En cuanto a los posibles compañeros de Cimac presentes en el lugar, cuando vean que su líder les abandona para salvar la vida, dudarán entre seguir luchando con los personajes o huir también. Para representar esto, deberás realizar una tirada de moral con el valor más alto que haya entre los trasgoideos presentes, con un penalizador de -1. Si tienen éxito, seguirán combatiendo a los personajes. Si fallan, correrán despavoridos intentando seguir al minotauro, el cual les golpeará en medio de la carrera para hacerles caer y dificultar así la persecución de los personajes.

En cuanto al cubo gelatinoso, lo cierto es que está muy encajado en el pozo excavado por el monstruo y nuestra recomendación es que no lo saques de ahí, permitiendo a los personajes que lo maten con facilidad y recompensándoles con su perfil de experiencia y tesoros. No obstante, si ves que la pelea contra Cimac está siendo muy fácil para los personajes o quieres poner a los personajes en serio peligro, puedes hacer que salga del pozo y les ataque con su perfil de monstruo habitual.

Si en algún momento se produce un combate con Cimac, estos son sus datos:

CIMAC

CA: 5 (armadura de cuero tachonado +1); DG: 7; PG: 32 (actualmente tiene 28, pues aún no se ha recuperado del todo de las heridas sufridas a manos de Vigdis); Movimiento: 12 metros; Ataque: 1 cornada/ *Ocaso* (hacha de combate +2); Daño: 1D8+4 (+2 por el encantamiento del arma y +2 por el bonificador de Fuerza del minotauro); Salvación: Gue7; Moral: 10; Alineamiento: Caótico; Tesoro: 4.500 mo; PX: 1.000.

Especial: Cimac lleva encima una carta de sus amos, los elfos oscuros de Xorador de la casa Ver' Han. Esta se halla escrita en infracomún, el idioma de las razas subterráneas. Cualquier hechizo de comprensión idiomática (como *Leer lenguas*), así como hacer que un miembro de una raza subterránea la lea o cualquier otro método imaginativo y plausible, permitirá conocer el contenido de la carta:

«Esclavo, escucha las palabras de tus amos:

La tela de la araña pende como una espada sobre el corazón de la guerra. Allí te esperan nuevas órdenes.»

Evidentemente, el mensaje está escrito en clave y está definiendo el lugar de contacto que los elfos oscuros tienen pactado con la Orden de las Cenizas en El Pozo. «La tela de la araña» se refiere a la red de espías y contactos que los elfos oscuros tienen por todo el subterráneo; «el corazón de la guerra» se refiere a una de las tabernas de El Pozo que se llama Sangre y Batalla (zona 10 del nivel 5).

Salvar a Rin recompensará al grupo con 10.000 PX. Matar a Cimac supondrá obtener la experiencia derivada de su perfil y tesoro. Conseguir ambas cosas supondrá 20.000 PX para el grupo.

También cabe la posibilidad de que los personajes entablen algún tipo de conversación con Cimac. Este se mostrará receloso de los personajes en todo momento y solo confiará en ellos en caso de que demuestren auténtica crueldad. Para ello, el minotauro les ordenará torturar hasta la muerte a Rin, con ayuda de sus armas y material de tortura que tiene en la habitación. Si los personajes lo hacen, deberías cambiar su alineamiento de inmediato de legal a neutral o de neutral a caótico, dependiendo del personaje. Aun así, esto tendrá puntos positivos, ya que Cimac les contará varias cosas de interés para los personajes, como su historia completa (la que hemos descrito más arriba), la presencia de trasgos de su unidad en las zonas 14, 16 y 5, así como la patrulla de espías elfos oscuros de la zona 20. Obtener esta información recompensará al grupo con 8.000 PX. Eso sí, Cimac nunca compartirá de buen grado el punto de contacto de su unidad con sus amos en el nivel 5.

Negociar, persuadir, torturar o cualquier otra forma de presionar a Cimac para que hable es totalmente inútil. El minotauro no solo está bien entrenado para no decir nada a quién no tiene su confianza, sino que además es profundamente testarudo.

16. SALA DE GUARDIA

Esta pequeña sala cuadrada de tres metros de lado está ocupada por una mesa, dos sillas y un gancho para colgar llaves. Las salidas oeste y sur de la sala poseen fuertes puertas de hierro aseguradas con candados. Sin embargo, lo que llama vuestra atención al acceder a la sala son los tres goblins que hay en ella, peleándose por beber de la única jarra que se halla en medio de la mesa. Debido a sus forcejeos, el líquido (que esperáis que sea vino por su color rojizo) se ha desparramado por todas partes y poco queda ya en el interior del recipiente. Sin embargo, la lucha por su posesión continúa como si fuera la última jarra de vino sobre la faz de Valion.

Los goblins están a lo suyo, con lo que los personajes tendrán un asalto sorpresa contra ellos sin necesidad de tirada ni sigo. Uno de ellos (tira al azar cual), tiene en su cinturón el llavero que contiene las llaves que abren las puertas metálicas. En el primer asalto de combate en que le toque actuar, se comerá dicho llavero, y huirá de la sala, dando un rodeo por la zona 17 hasta la 14, dónde dará la alarma a los trasgoideos que allí se encuentran. Esto es lo que Cimac le ha dicho que haga en caso de que lleguen enemigos a la sala y lo va a cumplir, más por miedo a Cimac que a los personajes.

Si los personajes no consiguen las llaves de algún modo, pueden intentar forzar las cerraduras.

17. TORRE NORTE

Esta sala de planta circular posee refuerzos de piedra tanto en sus techos como en sus gruesas paredes, como una torre de castillo. Al lado de cada uno de las entradas que dan acceso a la habitación hay aspilleras, dedicadas sin duda a la defensa de los pasillos en caso de la llegada de atacantes por cada uno de sus lados. Aunque en el pasado seguramente esta sala estuvo llena de mobiliario, actualmente su mitad norte ha colapsado, llenando la sala de cascotes y restos de lo que sea que aquí hubiese.

Si alguno de tus jugadores está interpretando a Isabelle Ermegar, uno de los personajes pregenerados de la trilogía, Fiezen Guinot sabrá de su descenso al *dungeon* y aprovechará la ocasión para intentar liquidarla. Para ello, ha pedido a Cauchemar que envíe a cuatro de los mejores cortacuellos de la Orden de las Cenizas para llevar a cabo dos tareas:

- 1) Encargar al nigromante Mortimer (al cual conocerás más adelante) que haga más veneno del mismo tipo que usó para envenenar al hijo de Isabelle.
- 2) Que, si pueden, embosquen a Isabelle y la maten.

Los asesinos intentarán realizar esta tarea justo en esta habitación, con lo que, cuando los personajes entren en esta sala, deberán realizar una tirada de SAB-4. Si ninguno tiene éxito, los asesinos atacarán de inmediato con la sorpresa de su lado. Si alguno lo tiene, los asesinos atacarán igual, pero sin la sorpresa. Su perfil es el siguiente:

CORTACUELLOS DE LA ORDEN DE LAS CENIZAS

CA: 7 (armadura de cuero); DG: 5; PG: 16; Movimiento: 10 metros; Ataque: 1, espada corta; Daño: 1d6; Salvación: Lad5; Moral: 9; Alineamiento: Caótico; Tesoro: Ninguno; PX: 125.

Especial: puede apuñalar como un ladrón de su nivel.

Los asesinos llevan bolsas de oro y joyas, pero están vacías (acaban de pagar a Mortimer su trabajo del veneno), pero llevan esta carta consigo:

F.G. ha pedido que Mortimer elabore más veneno del mismo tipo que usó para matar al niño. Tratar con ese nigromante infernal es un asco, pero hay algo de poético en el retorcido plan de F, así que hacedlo. Vosotros estáis en el campamento y os será más fácil llegar a él y hacerle el encargo. Luego, subid hacia Marvalar por los niveles que usamos para atacar, buscad a Isabelle Ermegar y matadla.

Firmado
Cauchemar

Si un personaje presente en la sala decide realizar un hechizo de *Detectar magia*, localizará un objeto mágico enterrado entre los cascotes. Retirarlos llevará un día entero de trabajo, pero recompensará al grupo con una brillante lanza +1 que perteneció a uno de los capitanes de carceleros de la prisión.

18. SALA DE GUARDIA 2

Esta pequeña sala cuadrada de tres metros de lado está ocupada por una mesa, dos sillas y un gancho para colgar llaves. La puerta oriental está hecha por completo de hierro y posee una fuerte cerradura. Sin embargo, para vuestra fortuna, la susodicha está entreabierta.

Los dos magos elfos oscuros presentes en la zona 20 han colocado un hechizo de alarma silenciosa en el quicio de

la puerta. Cuando los personajes la crucen, esta les avisará mentalmente de que alguien ha atravesado dicho umbral y se lanzarán sobre sí mismos hechizos de *Cambio de aspecto* (ver cuadro anexo). Si los personajes detectan de alguna manera la presencia de la trampa (con la habilidad del ladrón o con hechizos como *Detectar magia* o *Encontrar trampas*), podrían desarmarla mágicamente, pero no manualmente, al tratarse de una trampa de origen mágico.

HECHIZO CAMBIO DE ASPECTO

Alcance: Personal

Duración 1d4 Horas + 1 asalto/nivel

Mediante este conjuro, el mago puede alterar su aspecto en forma y apariencia. Los cambios incluyen toda la ropa y el equipo que el lanzador lleve puesto en ese momento.

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, come 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.

En caso de que los personajes sean detectados, los elfos oscuros asumirán la apariencia de dos elfos normales y se prepararán para mantener su mascarada en caso de que los intrusos lleguen al lugar.

Alcanzáis una sección de la mazmorra en la que el pasillo se abre tanto a derecha como a izquierda. Delante vuestra solo veis una puerta corriente de madera.

19. PASILLO ANCHO

El suelo de la habitación está plagado de trampas de flecha. Estas han sido puestas aquí por los elfos oscuros presentes en la zona 20 y hacen 1d6 +2 cada una.

Esta larga pero estrecha sala tiene ocho metros de largo por tres de ancho. Colocadas contra las paredes, veis multitud de estanterías, repletas todas ellas de libros, cuadernos, informes y demás material en papel. En el centro de la sala hay varios pupitres, equipados con los materiales necesarios para escribir y copiar libros.

20. SALA DE INFORMES

Si los elfos oscuros no han sido alertados de la aproximación de los personajes, estos se hallarán en esta habitación, realizando informes sobre la superficie y las fuerzas de Marvalar para su casa nobiliaria, los Ver' Han. En cuanto vean entrar a los personajes, uno de los elfos atacará a los personajes mientras el otro prende fuego a los informes, salvaguardando así la información que estaban recopilando. Luego este otro elfo también se enfrentará a los personajes.

ELFOS OSCUROS MAGOS NOVELES

CA: 8 (tienen un punto de bonificación de Destreza); DG: 4; PG: 16; Movimiento: 10 metros; Ataque: 1, daga; Daño: 1d4; Salvación: Mag4; Moral: 10; Alineamiento: Caótico; Tesoro: 1.750 mo; PX: 100.

Conjuros:

Nivel 1: *Proyectil mágico* (2); Nivel 2: *Cambio de aspecto, Telaraña*.

Si, por el contrario, los elfos oscuros han sido alertados de la llegada de los personajes, continúa la narración con este párrafo:

En dos de los pupitres se encuentran sendos elfos, que os miran con rostro de sorpresa en cuando entráis en la sala. Una cadena de gruesos eslabones ata uno de sus tobillos al pupitre en que se hallan. Delante suyo tienen cuartillas de papel, tintero y plumas de escribir.

El plan de estos elfos es hacer creer a los personajes que son elfos de superficie esclavizados aquí por los trasgoideos del nivel. Si los personajes los «liberan», en cuanto tengan oportunidad, lanzarán su hechizo de *Telaraña* sobre los personajes y huirán por una de las dos entradas occidentales de la sala. Este comportamiento podría cambiar si ven que los personajes están malheridos, ya que creerán que pueden matarlos y en un descuido les lanzarán sus hechizos de *Proyectil mágico* y atacarán a los personajes.

Sin embargo, hay varios elementos en la narración y en la situación de la sala que darán algunas pistas sobre la verdadera naturaleza de estos elfos:

- Están encadenados, sí, pero el pupitre se puede levantar con facilidad, lo que les liberaría de su cautiverio simplemente sacando la cadena por la parte inferior de las patas del pupitre. Esto es pura lógica que los personajes deben dilucidar por sí mismos.
- No hay comida, ni agua, ni ningún otro material que permita pensar que estos elfos viven aquí. Una tirada exitosa de SAB-4 dará esta información a un personaje que solicite buscar en la sala.
- Los elfos oscuros acaban de destruir los informes que podrían señalarles como espías de los elfos oscuros. Los restos de dichos papeles quemados se hallan debajo de una de las estanterías. Un personaje que tenga éxito en una tirada de SAB-2 olerá a quemado justo al pie de una de las estanterías. Encontrar los papeles quemados hará que los elfos ataquen de inmediato a los personajes, intentando siempre cogerles por sorpresa.
- Los elfos no tiene marcas de los grilletes en las muñecas, cosa que realmente pasaría si llevasen con ellos mucho tiempo. Una tirada exitosa de SAB dará esta información a un personaje que solicite buscar en la estancia. Si Sarkus está en la sala, se dará cuenta inmediatamente de esto, ya que ha custodiado a muchos encarcelados en las mazmorras del castillo Ermegar.

En caso de que «aprieten» mucho a los elfos de «superficie», estos acabarán por quitarse el disfraz y atacar a los personajes. Estos magos lucharán hasta la muerte y, aunque uno sea capturado, nunca revelará su implicación con la casa Ver'han.

En caso de que los personajes muestren interés por salvar algunos de los papeles (ya sea los que comienzan a quemar cuando entran a la sala sin ser descubiertos como si son los restos de debajo de la estantería), realiza una tirada de 1d20 cuando cojan alguno. Si sacas 15 o más, interpreta que los



personajes han logrado hacerse con algún fragmento sin quemar. En dichos papeles se indican las características y fuerzas de Marvalar, su funcionamiento político, sus capacidades en magia y toda una compilación de información sobre la superficie que revela a los elfos como espías.

Desenmascarar a los elfos oscuros sin que estos lo hagan como parte de un ataque, recompensará al grupo con 10.000 PX.

En la parte sur de la sala se halla una entrada secreta disimulada tras una estantería. Un éxito en una tirada de detectar puertas secretas permitirá a los personajes encontrar dicha entrada.

SI. TRAMPILLA AL NIVEL 3

Esta sala contiene una trampilla de madera que lleva a la zona 15 del nivel 3. Es la usada por los elfos oscuros espías para descender al nivel inferior.

21. SALA DEL RELOJ

Esta pequeña habitación cuadrada de 2 metros de lado, contiene un pedestal de un metro de alto, en cuya cúspide veis lo que parece ser un reloj de sol. Para vuestra sorpresa, el techo de esta habitación da a la superficie, aunque este se haya separado de la habitación a través de una tupida rejilla. Debido a la profundidad a la que se halla este nivel, este reloj marca las horas en pocos momentos del día, pero intuís que en el pasado debió estar relacionado con horarios de trabajo.

El reloj se usaba para marcar los cambios de guardia de los centinelas de la prisión (turno cuando hay sol en esta sala, turno cuando no lo hay). Evidentemente, los personajes no tienen manera de saber esto, pero la explicación existe y por eso la indicamos aquí.

22. CONEXIÓN CON LA BOTA NEGRA

Este es el túnel que conecta la Bota Negra con el *dungeon*, tal y como viene indicado en los ganchos de aventura. Si llegan hasta él desde la mazmorra y no es el camino usado por los personajes para alcanzarla, lee o parafrasea este texto:

Aunque el pasillo por el que discurrís sigue hacia el norte y el sur, cuando os halláis a la mitad de su recorrido, os topáis con que en su pared oeste comienza un túnel ascendente que parece alejarse muchos metros en la oscuridad.

Si un enano está presente en el grupo, este verá en seguida que este túnel parece llevar a un punto en la superficie y que fue horadado mucho tiempo después de que el pasillo hubiese sido construido. Si los AJ toman este camino, indícales que, tras media hora de caminar en la oscuridad y en silencio, comienzan a escuchar el familiar sonido de jolgorio de una taberna. Cinco minutos después, los personajes habrán llegado a la Bota.

Encontrar el pasadizo a la Bota sin haber partido de ella, otorgará al grupo 8.000 PX.

23. SALA DEL TESORO

El pasillo termina abruptamente en una puerta metálica muy reforzada, cuya única marca es un extraño bajorrelieve de forma intrincada que se halla en su centro.

Esta sala es una de las cámaras acorazadas (al estilo enano), en las que los tesoreros de la prisión guardaban el dinero con el que pagar a sus trabajadores. La puerta metálica que la protege está cerrada a cal y canto y no posee cerradura, excepto el mencionado relieve de su centro. Para abrir esta sala se necesita el medallón que los personajes pueden encontrar en la cripta del tesorero Geren Zhan, en el nivel 4 del *dungeon*. No hay otra forma de abrir esta puerta.

En su interior se hallan un total de 12.000 mo en monedas de acuñación antigua.

24. ACCESO DESDE EL CEMENTERIO

Esta sala no tiene nada de especial. Simplemente es un espacio en el que una escalera de caracol conecta un mausoleo del cementerio de la ciudad con este punto de la mazmorra y seguramente sea el punto de acceso que escojan en caso de seguir las indicaciones de Kivan en los ganchos de aventura.

NIVEL 3: LAS VIVIENDAS

Los humanos que custodiaban a Nergal pasaron grandes cantidades de tiempo en la prisión, tanto cuando estaban de guardia como cuando no. Algunos de ellos vivían lejos del lugar o directamente, no poseían casa fuera de los muros de su trabajo.

Es por esto por lo que se habilitaron zonas de vivienda dentro de los barracones, donde los guardias no solo podían vivir a tiempo completo, sino que incluso podían tener a su familia consigo. Es por eso por lo que en este nivel encontrarás dormitorios, una cocina, una sala de juegos y baños.

La parte oriental del nivel es incluso más peculiar, ya que si en las otras zonas se desarrollaba la vida cotidiana de los guardias y algunas de sus familias, en esta tenía lugar la parte espiritual. La catedral de la Luz Sempiterna, una amplia construcción eclesiástica que se extiende por este nivel tres y también el inferior, tiene su acceso principal a esta altura. En esta zona, los personajes encontrarán rastros de la devoción a Valion de los antiguos pobladores del lugar, y también vestigios de la acción de los saqueadores y nigromantes que han aprovechado su ruina para sus malignidades y atropellos.

¿QUÉ ENCONTRARÁS EN ESTE NIVEL?

Varios monstruos subterráneos tienen su guarida en este nivel, como gusanos carroñeros, bocones barbotantes, estirges y varias alimañas más. De hecho, el acceso que conecta la campiña de los alrededores de Marvalar con este lugar es el

nido de un antiguo gusano púrpura, que los personajes pueden usar como vía de entrada y salida del subterráneo.

Un nigromante que tiene su residencia habitual en El Pozo, un desalmado llamado Mortimer Vankosen, suele deambular por las estancias de la vieja catedral, despertando a los muertos en sus viejas tumbas, profanando catafalcos, sarcófagos y, en general, molestando a los inquilinos de sus estancias todo lo posible.

La llegada de los personajes a la mazmorra ha despertado el interés de la Rosa Negra. Esta criminal, genio del hampa, ha destacado a este nivel a un grupo de sus hombres para que recaben información sobre el ataque a la superficie, y también referente a una misteriosa entrada que parece llevar a una sección nueva del subterráneo.

1. ANTIGUO NIDO DEL GUSANO PÚRPURA

Si los personajes han elegido el túnel de la campiña para acceder a la mazmorra, empieza la descripción de esta habitación con el siguiente párrafo:

Tras horas de descenso a solas en la oscuridad, llegáis a lo que inicialmente os parece una amplia caverna. Sin embargo, en cuanto examináis con más detenimiento el lugar, os dais cuenta de que no es lo que parece...

Si los personajes llegan aquí por cualquier otra vía que no sea la de la campiña, o si ha sido así pero ya has leído el primer párrafo de la descripción, continúa con este:

La sala en la que os halláis tiene forma irregular, con un suelo cóncavo y un alto techo. La piedra que forma la sala tiene estrías y acanaladuras en su superficie, como si algo realmente grande y de piel anillada la hubiese excavado hace tiempo. Los bordes del recinto están formados por una acumulación de multitud de escombros, muchos de sus fragmentos están dotados de formas regulares y pulidas. Por encima de este borde de escombros, a un metro y medio del suelo, veis restos de pilares y cascotes diseminados por doquier. Tirados por todas partes veis fragmentos amarillentos de cáscaras de unos huevos que parecen haber eclosionado hace mucho.

Hace años, un gusano púrpura excavó un túnel hasta este nivel 3 de la mazmorra y horadó una cueva donde realizar su puesta de huevos. En el proceso destruyó las salas que aquí estaban construidas, de las cuales ahora solo quedan restos abiertos a la cueva. Tras la marcha del gusano, otras criaturas anélidas menos desarrolladas usan este rincón como su lugar de descanso y puesta de huevos.

Hay un 50% de posibilidades de que 3 gusanos carroñeros se hallen aquí cuando los personajes accedan al lugar (para ver su perfil, consulta el *Manual básico de Aventuras en la Marca del Este*, pág. 180). Si dicha tirada indica que los gusanos no están aquí, estarán en la zona 6. Adicionalmente, si algún personaje solicita realizar aquí algún tipo de búsqueda, pídele que realice una tirada de SAB. Una tirada exitosa le permitirá encontrar varios nidos de gusanos enterrados entre la basura y los escombros.

Destruir los nidos y los gusanos (estén donde estén), eliminará la posibilidad de que estas criaturas puedan volver a reproducirse en este nivel y premiará al grupo con 15.000 PX.

2. DORMITORIO DESTRUIDO

Esta sala está semiderruida por una grieta abierta que parte de un foso que se extiende al sureste. Lo poco que queda en este dormitorio es una cama y la mitad de un armario.



Joe Gabriele '20

No hay nada de interés aquí para los personajes, aunque la buena calidad de los muebles indica que aquí debió vivir alguien con poder y riquezas.

3. SALA DE GUARDIA SUR

Esta sala está entera solo en su lado norte. El resto parece haber sido destruido, «mordida» por una caverna que parece hallarse en su lado sur y que en algún momento hizo su aparición en la sala.

Esta era una antigua sala de guardia que protegía los dormitorios del sur del complejo. No hay nada de interés aquí para los personajes.

4. FUERTE PENDIENTE

Esta zona no es una sala en sí misma, sino una empinada pendiente de sentido noreste-suroeste.

Esta pendiente no es natural, sino que ha sido excavada por los gusanos carroñeros que se aposentaron en la zona 1 tras la marcha del gusano púrpura. Está conectada con la sala 7, pero debido al sentido de la pendiente, si intentan acceder al lugar desde la zona 1, deberán usar cuerdas, arpeos o tener éxito en una prueba de FUE para llegar hasta el otro lado trepando por la pendiente. Cruzar de esta manera recompensará a los personajes con 5.000 PX.

5. TUMBA DERRUMBADA

Esta pequeña sala derrumbada contiene un sarcófago al que le ha caído una piedra procedente del techo. Esta ha partido la lápida a la mitad, extendiendo los restos de su propietario por toda la sala.

Si los personajes deciden buscar algún tipo de botín, pídeles realizar una tirada de SAB con -2. Un éxito permite encontrar la mano derecha del aquí enterrado, aún en buen estado de embalsamamiento y conservación. En su dedo anular hay un anillo de bodas con un valor de 300 mo.

6. SALA DE EMBALSAMAMIENTO

Esta sala cuadrada de unos cinco metros de lado está presidida por una mesa de piedra de grandes dimensiones sostenida por cuatro patas del mismo material. Las paredes están ocupadas con estanterías atestadas de libros, instrumental quirúrgico y tarros llenos de sustancias de distintas texturas y colores. Al poco de acceder a la sala, apreciáis un ruido en la esquina superior derecha. En ella veis un esqueleto humano de cuerpo entero que está sujeto a una percha de exposición anatómica y que lucha con todas sus fuerzas para liberarse y atacaros.

Hace siglos, esta sala se usaba como laboratorio de embalsamamiento para aquellos guardias y mandos que hubiesen servido en la prisión y deseasen ser enterrados aquí. Cuando Mortimer llegó a esta sala, le pareció gracioso animar al esqueleto que usaban los embalsamadores como modelo en el que basarse para sus trabajos. El pobre modelo esquelético lleva años agitándose en solitario en esta sala.

Si alguno de los personajes se acerca al esqueleto, este intentará estrangularle, golpearle o matarle de cualquier forma que se le ocurra (si lo necesitas, consulta el perfil del esqueleto en el *Manual básico de Aventuras en la Marca del Este*, pág. 167; acabar con la criatura, reporta la experiencia indicada en el manual).

Las estanterías contienen gran cantidad de información sobre anatomía, fórmulas químicas para la elaboración de productos de conservación de los tejidos y algunos tratados sobre filosofía y ética. Si los personajes lanzan aquí *Detectar magia*, o invierten en este lugar un par de horas de búsqueda, encontrarán varios hechizos de mago inscritos en algunos de los volúmenes de la biblioteca, en concreto:

Clarividencia, rayo eléctrico y confusión.

Un personaje que revise los tarros del lugar, se dará cuenta de que algunos de ellos pueden ser útiles para sus aventuras. Entre el formol y otras sustancias embalsamadoras, el personaje encuentra dos pociones de curación, una de *Quitar el miedo* y otra de *Levitar*.

Bajo la mesa de embalsamar hay un pequeño cofre cerrado con llave. Este contiene material para embalsamar, con un valor de 5.000 mo.

7. SALA DEL PENITENTE

Esta sala de cuatro metros de largo por dos de ancho posee una mampostería ornamental, llena de símbolos religiosos relacionados con Valion y sus enseñanzas relacionadas con la luz, el bien, la justicia y el honor. Todas las esquinas de la habitación, excepto en la suroeste, están ocupadas por un viejo confesionario de madera. Sobre cada uno de los dinteles hay grabada una frase: «Se perdona a quien hierra; se olvida a quien ofende».

Esta sala era usada por los sacerdotes de Valion para escuchar a aquellos guardias de la prisión que necesitaban confesar algún pecado o simplemente desahogarse de sus vivencias desagradables. Todos los confesionarios están vacíos excepto el de la esquina noreste, en el que Mortimer dejó el cadáver de un guardia orco al que atrapó durmiendo durante su guardia y al que usó recientemente como conejillo de indias para sus experimentos. El cadáver está siendo aprovechado actualmente por una docena de estirges (ver *Manual básico de Aventuras en la Marca del Este*, pág. 198), que se están alimentando de la carne y la sangre del orco. Cuando los personajes abran el confesonario, una docena de estirges les mirarán con sus ojos rojos desde la oscuridad del habitáculo, mientras succionan la sangre pútrida del orco. En el cinto del goblinoide aún cuelgan un aro que contiene varias llaves.

Si los personajes atacan a las estirges o intentan hacerse con las llaves con métodos habituales, estas les atacarán.

Obtener las llaves otorgará 10.000 PX a los personajes. Si lo consiguen de alguna manera inesperada, evitando el ataque de las estirges o con alguna idea de gran inventiva, siéntete libre de premiarles con experiencia adicional.

Estas llaves abren todas las puertas que dan a la entrada central (zona 20).

8. ZONA DE DORMITORIOS SUR

Esta amplia sala de veinte metros de largo por siete de ancho está compartimentada en secciones de un metro por dos metros, en cuyo interior podéis apreciar una pequeña cama, una mesa y un cofre colocado a los pies de la misma.

Esta sala era usada por los guardias que solicitaban vivir de manera permanente en la prisión. Cada uno de los habitáculos era ocupado por un guardia, que gracias a los paneles

de madera que compartimentaban la habitación, obtenía un poco de intimidad.

Hay un total de veinte habitáculos en esta habitación, en los que no hay nada de valor excepto lo que haya podido quedar en los cofres. Todos ellos están cerrados con llave. Cuando los personajes abran alguno de ellos, tira al azar 1d6 para saber qué les ha tocado:

- 1) El cofre está vacío.
- 2) 100 mo en acuñación antigua.
- 3) Una muda de ropa corriente.
- 4) Una joya (tira 1d6 al azar en la tabla de joyas del *Manual básico de Aventuras en la Marca del Este*, pág. 130. Usa solo las primeras seis joyas de dicha lista).
- 5) Una capa. Tira a par o impar. Un resultado par indica que es una capa de protección +1. Un resultado impar, indica que es una capa común y corriente.
- 6) 500 mo en acuñación antigua.

9. OSARIO

Esta pequeña sala de un metro de largo por dos de ancho, contiene una gran cantidad de restos óseos acumulados aquí en una gran pila de huesos.

Aquí es donde Mortimer guarda la materia prima para sus experimentos. No hay nada de valor, pero si alguno de los personajes insiste en buscar, tiene un 25% de probabilidades de cortarse con las astillas de los huesos. Si eso sucede, pídele que realice una tirada de salvación contra veneno o muerte. Si falla, habrá contraído una enfermedad de carácter leve (ver *Manual básico de Aventuras en la Marca del Este*, pág. 111 del para más información).

10. HABITACIÓN PARA LOS NOVICIOS

Mortimer ha animado a un montón de zombis (ver *Manual básico de Aventuras en la Marca del Este*, pág. 213), en esta sala y luego los ha encerrado aquí como habitación trampa, a fin de proteger sus aposentos, en el ala este del nivel. Cuando los personajes se acerquen a esta sala, los zombis se agolparán en la puerta en la que los oigan llegar, a la espera de lanzarse sobre ellos.

Todos los accesos a esta sala están cerrados con llave (pueden abrirse con el llavero del orco de la zona 7 o forzando la puerta), excepto el acceso desde la puerta sur. Nada más que los personajes giren el pomo de cualquiera de las puertas de esta sala, sea tras forzar su acceso o usar dicha puerta sur, el montón de cuerpos que se han agolpado contra la puerta, caerá hacia adelante, aplastando al personaje que haya abierto la puerta, causándole 2d6 de daño por aplastamiento. Trata este efecto como una trampa que no puede desarmarse, pero que puede ser detectada por los personajes.

Después de abrir alguna de las puertas, la horda de zombis se lanzará sobre los personajes, siendo el pasillo lo suficientemente ancho como para permitir que sean tres la cantidad de criaturas que les ataque cada turno. La horda está formada por un total de doce zombis y tres necrófagos (ver *Manual básico de Aventuras en la Marca del Este*, pág. 194) los cuales puedes intercalar en el combate cuando quieras.

Entre los zombis se encuentra uno de los caballeros de la reina, Kovan del Páramo, que fue enviado aquí a explorar y resultó abatido por Mortimer, quien lo animó como zombi, dejándole puesto para su mofa y escarnio, la armadura de placas que llevó en vida y que aún puede ser usada por los personajes. Este zombi en concreto tendrá una armadura de 3 en vez del valor de 8 habitual.

Esta sala de cinco metros de ancho por tres de largo solo contiene los restos de varias camas y armarios hechos trizas.

11. MONTACARGAS

Esta estrecha habitación está ocupada por una plataforma equipada con poleas y gruesas maromas.

Usando las maromas, los personajes pueden descender con este montacargas a la zona 8 del nivel 4, una zona destinada al enterramiento de los guardias tratados en la sala de embalsamar, en la zona 6.

12. SALA DE LOS CUBOS GELATINOSOS

La presencia de pequeños nichos horadados en las paredes y adornados con estífiges de Valion y Aneirin, así como varios bancos de madera y tapices con motivos religiosos, os hacen pensar que esta sala fue en su momento algún tipo de capilla. Sin embargo, no tenéis mucho tiempo de contemplar el lugar, pues dos cubos gelatinosos os atacan desde las sombras sin previo aviso.

Dos cubos gelatinosos atacarán aquí a los personajes. Dentro de uno de ellos, los personajes podrán ver una túnica negra como la que suelen llevar los miembros de la Orden de las Cenizas. Tras derrotar al cubo que lleva la túnica, podrán ver que en un bolsillo interior hay una carta a medio digerir que pone lo siguiente:

Pozo... El mago... dica... Vig... nivel inf... puertaredero.

La nota original era esta:

Llegados al pozo, el mago nos ha indicado que debemos atraer a Vigdis al nivel 9, hasta la Puerta del Heredero.

Los personajes no tienen forma de saber exactamente estas palabras, pero las reproducimos aquí para una mejor lectura.

13. SALA DE LAS CAMPANAS

Esta amplia sala cuadrada de ocho metros de largo tiene un techo más elevado de lo habitual. Del mismo cuelga un armazón de madera del que penden tres campanas de bronce.

Aquí se hallan las campanas que anunciaban a toda la prisión la hora en que empezaban los oficios religiosos. En su momento, debido a su potencia, había varios glifos de protección contra el sonido en esta sala, para impedir que los campaneros se volvieran sordos haciendo sonar unas campanas en un entorno cerrado y subterráneo. Sin embargo, Mortimer los eliminó, y destacó aquí a uno de sus gólems de carne guardianes, con el fin de que las hiciera sonar si veía llegar enemigos. Un asalto después de que los personajes alcancen la sala, el gólem (ver *Manual básico de Aventuras en la Marca del Este*, pág. 177) se descolgará del armazón del que cuelgan las campanas y comenzará a golpearlas con el fin de hacerlas sonar, invir-

tiendo un asalto por campana hasta completar las tres. Después se volverá contra los personajes y les atacará.

Cada asalto, cada una de las campanas genera 1d4 de daño sónico, con lo que el daño por asalto irá *in crescendo* a medida que el gólem las haga sonar y descenderá si los personajes invierten un asalto en detener una de ellas (una vez que el gólem hace sonar las tres, no volverá a hacerlo, aunque los personajes las paren). Cabe mencionar que las campanas dejan de sonar por sí solas en tres minutos de tiempo (unos treinta asaltos) y que mientras al menos una sola de las campanas esté sonando, los personajes se hallarán sordos, con el mismo efecto que si estuvieran bajo un hechizo de *Ceguera/Sordera*.

Este es un enfrentamiento bastante duro dependiendo de con qué nivel lleguen los personajes al lugar, con lo que además de recompensarles con la experiencia del gólem, recomendamos que, en caso de salir victoriosos, añadas un premio de 20.000 PX, más puntos adicionales si los personajes manejaron la situación con inteligencia (por ejemplo, usando un hechizo de *Silencio* para evitar el daño y aviso de las campanas).

14. SALA DE ESPECÍMENES

Esta sala y las dos siguientes forman una balconada que da a la nave principal de la catedral que hay más abajo. Como dijimos en la descripción de este nivel, la parte este de los niveles 3 y 4 forman una pequeña catedral y sus zonas aledañas. Aunque la mayor parte de las salas anteriores están dentro de dicha catedral, dado que son la parte superior del monumento subterráneo, no tienen una conexión directa con la parte de la catedral que se halla en el nivel inferior. Sin embargo, por su funcionalidad estas tres sí que la tienen y debes tener en cuenta que la «pared» este de dichas zonas es en realidad una verja de metal que los personajes pueden usar para bajar al nivel inferior con algún tipo de cuerda o hechizo que se lo permita (hay unos diez metros de alto desde la balconada al suelo de la catedral).

También cabe indicar que es muy posible que los personajes observen lo que está sucediendo en el nivel inferior, haciendo uso de dicho balcón. Lo que verán desde allí es la celebración de un nefando ritual, que explicamos en profundidad en la zona 10 del nivel 4.

Esta sala de unos siete metros de largo por cuatro de ancho está llena de lo que parecen ser cajas de distintos tamaños tapadas con telas. En la esquina sureste de la sala hay un montón de instrumentos de carácter religioso tirados en el suelo, como candelabros, cálices y algunas obras de arte. La pared este de la sala es en realidad una balconada formada por un pequeño murete de piedra y una verja de hierro que no llega a cerrarse en el techo.

Si los personajes levantan las telas en algún momento, verán que las cajas que hay debajo son en realidad jaulas en cuyo interior hay numerosos cuerpos de monstruos animados con nigromancia. En concreto hay una cocatriz, un basilisco y una mantícora. Los huesos de estos monstruos fueron recogidos por Mortimer, animados como experimentos y luego encerrados y olvidados aquí por el nigromante. Cuando los personajes levanten las telas, realiza tres tiradas percentiles bajo un 30% de dificultad. Si obtienes éxito en alguna (es decir, un 30 o menos), significará que la jaula ha sufrido un serio deterioro estructural tras años de abandono en el lugar y que la criatura que contiene podrá salir para atacar a los personajes. Las criaturas que queden encerradas, seguirán intentando salir de la jaula con violencia, pero no lo conseguirán debido a la resistencia de la misma.

En cuanto al combate contra estas criaturas, usa el mismo perfil que el monstruo base (ver *Manual básico de Aventuras en la Marca del Este*, pág. 153, 156 y 189), pero teniendo en cuenta las fortalezas y debilidades de los no muertos y que algunas de las características de los monstruos no pueden realizarse solo con su «soporte óseo» (como la mirada petrificadora del basilisco que, al no disponer de ojos, difícilmente podrá petrificar a nadie).

El material religioso de la esquina sureste tiene un valor de 20.000 mo. Entre este material también se halla la cabeza de una maza. Si se lanza *Detectar magia* o se identifica de alguna manera el objeto, descubrirán que se trata de la cabeza de una maza +2. Si la restauran en una forja, podrán disponer del objeto para sus aventuras.

15. BALCÓN DE PERSONALIDADES

Esta sala está ocupada por tres tronos de madera, sumamente confeccionados en maderas nobles. La tela del asiento es de muy buena calidad y las volutas labradas en torno al respaldo han sido cubiertas con pan de oro. En la esquina noroeste de la habitación, veis dos jergones de paja y un armario.

Este balcón fue construido con el fin de que reyes, reinas y altos miembros del clero de Valion pudiesen disfrutar de los oficios religiosos de la catedral desde una cómoda altura y lejos de los guardias «plebeyos». Cada trono tiene un valor de 5.000 mo, pero están sujetos a un hechizo de custodia que se activa cuando alguno de ellos sale de la sala o si son golpeados con intención de destruirlos. Si esto se produce (porque los personajes se los quieran llevar, ya sea enteros o troceados, por ejemplo), aquel que lleve a uno de estos tronos en la mano o lo dañe de alguna manera, sufrirá 5d6 de daño de fuerza al activarse el glifo, pudiendo reducir a la mitad el daño recibido si se tiene éxito en una tirada exitosa contra parálisis. Trata este efecto como una trampa mágica. Una vez roto el glifo, este no se reconstruirá, con lo que los tronos pueden ser movidos sin problema.

Los jergones de paja y el armario son de los dos elfos oscuros que se encuentran en la zona 20 del nivel 2. Dentro del armario hay cinco odres de agua, un saco con comida no perecedera y enseres personales sin ningún valor.

En el techo de la habitación hay una trampilla que permite acceder a la zona S1 del nivel 2, pero está bien disimulada. Para hallarla (si es que no la conocen ya del nivel 2), los personajes deberán indicar que buscan activamente en la habitación y tener éxito en una tirada de SAB -4. Hallar la trampilla desde este lado otorgará 20.000 PX al grupo.

16. LABORATORIO DE MORTIMER

Hay un 50% de posibilidades de que Mortimer Vankosen se halle en esta sala cuando los personajes accedan a ella. Si se encuentra aquí y estos han producido algún tipo de efecto que pudiera advertir al nigromante de su llegada (como que sonasen las campanas de la zona cercana), este se encontrará preparado para enfrentarse a los mismos, junto con un grupo de dos zombis y dos esqueletos a los que habrá animado previamente, además de un gólem de carne guardaespalda que lo sigue a todas partes. Si, por el contrario, Mortimer no ha sido alertado de ninguna manera, se hallará tocando el órgano que hay en esta sala, mientras de vez en cuando echa un vistazo al terrible ritual que se está produciendo en el nivel inferior. En este último caso, sería conveniente que cuando los personajes accedan a algunas de las salas o pasillo aledaños a

esta habitación, termines las descripciones de dichos lugares indicando que «además, la música fantasmagórica y melancólica de un órgano suena en dirección (indicar aquí la dirección de la que proviene el sonido dependiendo de dónde se encuentren)».

En caso de que los personajes tomen por sorpresa a Mortimer, estará tocando el órgano cuando lleguen y solo tendrá al gólem de carne como defensor.

Esta sala de unos siete metros de ancho por cuatro de largo apesta a sangre, bilis y otros fluidos corporales poco agradables. El centro de la sala está ocupada por una mesa de madera que tiene adosada una cómoda llena de instrumental quirúrgico. Las pareces oeste y sur están ocupadas por jaulas de tortura y la más oriental por una balconada adornada con una pequeña verja. Justo delante de la balconada, se halla un enorme órgano, cuyos tubos se alzan hacia el techo y luego se ramifican, como una enorme mano hecha de decenas de dedos.

Si Mortimer está en la sala y está sobre aviso, continúa la descripción con este párrafo:

Un hombre de mediana estatura se halla justo delante de la mesa de madera. Va bien vestido, porta un bastón terminado en una bola del tamaño de un puño y sonríe con suficiencia. Su rasgo más extraño es el lado diestro de su rostro, que independientemente de la posición desde la que miréis, siempre parece estar envuelto en sombras. A su lado se alza la figura bamboleante y desagradable de un gólem de carne, además de un par de zombis y esqueletos.

Si Mortimer se halla a aquí y no está avisado, continúa la descripción con este párrafo:

Un hombre de mediana estatura está de espaldas a vosotros, tocando el órgano con despreocupación. Las jaulas de tortura están llenas de esqueletos y cuerpos en descomposición que presentan cicatrices, cortes y diversas marcas de evidente manipulación. Cuando el hombre siente vuestra presencia, detiene su concierto personal con una fuerte nota discordante, se levanta con tranquilidad del asiento y os contempla con una sonrisa de suficiencia.

Mortimer es un depravado nigromante de alto nivel que tiene su residencia principal en la Torre de los Huesos (ver zona 6 en el nivel 5). Viene a la vieja catedral de los niveles tres y cuatro para llevar a cabo experimentos con los cadáveres más antiguos que ha podido encontrar, buscando una mayor comprensión sobre los muertos. Aunque tiene apariencia humana, es en realidad un sirviente menor de Penumbra, obsesionado con la vida y la muerte y uno de los enemigos más letales con los que los personajes pueden toparse a lo largo de los primeros niveles del dungeon.

Si los personajes hablan con él, asegúrate de parecer un ser totalmente desquiciado con frases como:

-«*Futuros experimentos míos! ¿Quiénes sois y por qué habéis venido hasta aquí?*».

-«*La vida es fútil y tediosa... menos mal que será breve para vosotros*».

-«*No tengo mayor necesidad o interés en vuestro viaje que en hacer bailar vuestros huesos cuando hayan pasado a mejor vida, ja, ja, ja, ja*».

-«*Mi verdadera misión es entender y explicar "la rueda", ese infinito vaivén de almas que tanto ama mi señora pero que yo no comprendo. Mi laboratorio principal está en El Pozo. Quizás queráis visitarlo, pero ya os advierto que es más agradable para los muertos que para los vivos*».

Mortimer no aprecia a los personajes como auténticas amenazas y dado que están vivos, no le suscitan ningún interés. Esto hará que siempre les trate con superioridad y prepotencia y que cuando se aburra, acabará por atacarlos. Mortimer no sabe nada sobre La Orden de las Cenizas, ni Marvalar, ni Vigdis, ni nada parecido. Su vida es un continuo de luces y sombras en el que lo único que tiene interés para él es la muerte. El resto es una mera distracción. Debido a su carácter sobrenatural y su conexión con Espectra y Penumbra, Mortimer puede lanzar hechizos tanto de la lista de mago como de clérigo.

MORTIMER

CA: 6 (túnica +1 y anillo de protección +2); DG: 9; PG: 20; Movimiento: 12 metros; Ataque: bastón; Daño: 1d8; Salvación: Mag9; Moral: 10; Alineamiento: Caótico; Tesoro: 5.500 mo; PX: 1.600.

Conjuros:

Nivel 1: *Dormir, Luz, Proyectil mágico*; Nivel 2: *Bendecir, Imagen reflejada, Retener persona*; Nivel 3: *Acelerar, Animar a los muertos* (gastado si Mortimer está sobre aviso de la llegada de los personajes), *Bola de fuego*; Nivel 4: *Confusión, Muro de hielo*; Nivel 5: *Golpe flamígero*.

Especial: Solo las armas mágicas +1 o superiores y los hechizos pueden dañar a Mortimer. Además del equipo indicado, el nigromante lleva una llave de esqueleto que permite abrir su residencia en el nivel 5, la Torre de los Huesos.

En este enfrentamiento en concreto, Mortimer no atacará directamente a los personajes. En vez de eso usará su hechizo de *Animar a los muertos* en el primer asalto de combate (si no lo ha usado ya) para animar a los cadáveres de las jaulas y luego usará los que le quedan para potenciar a las criaturas (como *Bendecir*) o para entorpecer a los héroes (como *Confusión*). Si los personajes derrotan al gólem y los no muertos, o hacen que los puntos de golpe de Mortimer bajen hasta los 10 o menos, el nigromante hará una reverencia y los emplazará a verle en su Torre de los Huesos. Dicho lo cual se lanzará el hechizo *Acelerar* y escapará del lugar a toda velocidad.

Si por cualquier razón, los héroes derrotan por completo a Mortimer, los premiaremos con el tesoro, la experiencia de su perfil y 30.000 Px adicionales, pues se han quitado de encima a un enemigo terrible.

Si, además, Isabelle Ermegar está presente cuando Mortimer caiga (da igual si es en esta escena o en otra que se dé en el futuro), Mortimer también llevará consigo dos objetos: un vial lleno de veneno y una carta aún lacrada con un sello sin escudo heráldico. Si Perian Piefirme se halla en el grupo, reconocerá el líquido del vial como el veneno que se usó para matar al hijo de Isabelle. Si Perian no se halla presente, y los personajes usan equipo alquímico para analizar el líquido del vial, haz que realicen una tirada de INT-4. Una tirada exitosa indicará que se trata de un veneno de acción lenta, pero eminentemente mortal. Esta información también la pueden obtener acudiendo a un alquimista o mago de alto nivel.

La carta lacrada dice lo siguiente:

«*Si los asesinos han realizado bien su trabajo, no necesitaré el veneno que te han encargado. No obstante, la perra Ermegar es una mujer terca y no me extrañaría que los cortacuellos que hemos enviado fracasen en su misión. Si se diera el caso, quiero tener el veneno a punto, para matarla de la misma manera que maté a su estúpido hijo Vangelos. Si uno de los*

dos no muere o es encarcelado antes, nos veremos en el segundo piso de la torre de El Pozo. Valka tiene un asunto importante que resolver allí.

Firmado
F. Guinot»

17. SALA DEL CADENERO

Esta sala tiene la misma forma y la misma descripción que la anterior sala del Cadenero en el nivel 2.

18. SALA DEL BOCON BARBOTANTE

Esta sala de unos seis metros de largo por tres de ancho tiene una brecha en el techo, desde la que baja una fuerte corriente de agua que empapa todo el lugar. La habitación está llena de estanterías y ficheros, estropeados por el agua a la altura de medio metro. Algunos de los libros y pergaminos que se hallaban archivados aquí están flotando en medio de la cenagosa escorrentía. En cuanto entráis aquí, tenéis la sensación de oír un constante sonido balbucente que parece provenir del noreste de la sala.

Esta sala era el antiguo archivo de la catedral, ahora convertida en un lamedal que va pudriendo lentamente lo que aquí resta. Si los personajes buscan por la zona y tiene éxito en una tirada de SAB con -2, hallarán varios pergaminos bendecidos por las enseñanzas de los clérigos que aquí trabajaban. Por cada tirada exitosa, recibirán al azar uno de los seis siguientes hechizos de clérigo escritos en pergamo: *Bendecir, Golpear, Hablar con los muertos, Neutralizar veneno, Retener persona.*

Considera el movimiento de la sala como terreno difícil.

Si alguno se acerca a la esquina noreste de la habitación, tras esquivar las estanterías que se encuentran por el medio, descubrirá un pequeño altar de piedra grabado con intrincadas runas y símbolos, como los de un hechizo, amén de un cáliz colocado sobre él, repleto de monedas de oro. Si hay un mago en el grupo, este puede realizar una tirada de INT -2. Si tiene éxito, reconocerá que las runas son las instrucciones para ejecutar un retorcido hechizo que permite fusionar la carne de varios seres sintientes para formar uno nuevo. Sin embargo, él mismo reconocerá que la formulación que aparece en las runas le es desconocida y no sabe exactamente qué efectos tendrá el sortilegio. Si el jugador que lleva al mago insiste en aprender el hechizo (tanto si ha sacado la tirada de INT como si no), permítéselo indicándole que es un conjuro de *Polimorfar*. Si el mago comete el error de formular este hechizo, tanto el destinatario del mismo como el ser más cercano a él deberán realizar una tirada de salvación contra conjuros. Si al menos uno de los dos falla, ambas criaturas se fusionarán en una pesadilla de carne y apéndices inútiles, conocido habitualmente como bocón barbotante (ver *Manual básico de Aventuras en la Marca del Este*, pág. 154), que atacará de inmediato al conjurador del hechizo o su aliado más cercano. Esta horrible transformación dura lo mismo que el hechizo de *Polimorfar* (aunque puede ser permanente si ambas entidades quieren permanecer fusionadas en el bocón), pero cuando los seres vuelven a la normalidad, aquellos que hayan fallado la tirada de salvación, habrán perdido parte de su ser, tanto física como mental, habiendo obtenido algún tipo de locura y tara física (puedes interpretar esto bajando las puntuaciones de los afectados o dándoles algún brazo extra, tentáculo o algún tipo de obsesión maníaca). Aun así, experimentar con la magia trae conocimiento. Si llegan a probar el conjuro del bocón, premia al grupo con 30.000 PX.

Este altar lo han colocado aquí los adoradores de los limos y cubos gelatinosos que viven en los niveles inferiores de la mazmorra. Dos de sus más fervientes seguidores realizaron aquí elconjuro del altar y se fusionaron para siempre para mayor gloria de la divinidad de los limos. Este bocón aguarda justo debajo del altar, escondido entre el cieno y el agua empantanada y atacará a los personajes dos asaltos después de que se acerquen al altar para investigarlo.

19. DORMITORIOS NORTE

Esta habitación es exactamente igual que la zona 8.

20. ENTRADA CENTRAL

La mampostería de piedra que da forma a esta amplia sala cuadrada de siete metros de lado, está en muy mal estado de conservación. Desconchones y derrumbes son comunes tanto en el techo como en las paredes, extendiéndose los escombros por doquier. El centro de la sala está dominado por una escalera de piedra que en el pasado comunicaba tanto el nivel superior como el inferior, pero actualmente, la sección descendente de la escalera está cubierta por varias toneladas de piedra caídas desde el techo y muros cercanos.

Esta sala tiene entradas en todos sus puntos cardinales. Aunque todas están cerradas con llave por fuera, por dentro pueden abrirse con normalidad simplemente descorriendo los cerrojos. No obstante, y debido a los derrumbes y la debilidad estructural de la sala, cualquiera de las puertas puede forzarse realizando una prueba de derribar puertas o usando las llaves que los personajes pueden haber encontrado en la zona 7.

Para despejar el derrumbe que tapa el acceso al nivel 4, los personajes deberían invertir una semana de trabajo y tener el material adecuado para una excavación de envergadura.

21. BAÑOS DORMITORIOS NORTE

Esta sala de tres metros de largo por dos de ancho contiene multitud de letrinas de madera, así como cubos, cepillos y jabón de sebo guardados en un pequeño armario.

Los usuarios de los dormitorios norte compartían estos baños. No hay nada de interés para los personajes aquí, excepto la posibilidad de asearse.

22. COMEDOR

Esta sala de unos ocho metros de largo por seis de ancho está ocupada por largas mesas de madera y multitud de banquetas. Los tapices que cuelgan de sus paredes están adornados con escenas cotidianas relacionadas con la comida, como cacerías, ritos de cosecha, pesca y recolección.

En otro tiempo, este fue el comedor donde los afincados en la prisión venían a comer. Ahora mismo está abandonado. Cuando los personajes lleguen aquí, oirán un extraño sonido retumbante, como el de un trueno, que proviene de alguna zona al noroeste.

23. BAÑOS DORMITORIOS SUR

Esta sala de tres metros de largo por dos de ancho contiene multitud de letrinas de madera. Sobre una de ellas se halla el cuerpo de un ser humano. Este lleva puesta una armadura de cuero adornada con un extraño emblema en forma de rosa negra que está siendo devorado por un grupo de criaturas homínidas. El armadoste desprende un penetrante olor a tierra.

Las criaturas son necrófagos (ver *Manual básico de Aventuras en la Marca del Este*, pág. 194) y habrá tantos como personajes accedan a esta sala. Entre ellos destaca uno especialmente rápido y fuerte, un necrario que actúa como líder de la manada

NECRARIO

CA: 4; DG: 4; PG: 20; Movimiento: 15 metros; Ataque: dos garras/mordedura; Daño: 1d4/1d4 /1d8; Salvación: Gue4; Moral: 9; Alineamiento: Caótico; Tesoro: 2.500 mo; PX: 125.

Especial: Inmune a *Dormir* y *Hechizar monstruo*. No les afectan los golpes críticos. La plata les hace el doble de daño. Toda aquella criatura de tamaño mediano o inferior que sea golpeada por un necrario, debe superar una tirada de salvación contra parálisis o quedará paralizada durante 2d4 asaltos. Los elfos son afectados por este efecto.

Hedor: Toda aquella criatura que necesite respirar y que comience su turno en un espacio de tres metros o menos del necrario, deberá realizar una tirada de salvación contra veneno o muerte. Si no la supera, tendrá un -2 a todas sus tiradas de ataque.

El cadáver que estos no muertos están devorando pertenece a uno de los pícaros enviados aquí por la Rosa Negra para investigar este nivel y el ataque a la superficie. Para su desgracia, Mortimer dejó campando a sus anchas a estas criaturas, que se acabaron encontrando de frente con el pícaro resultando muerto en el combate.

24. COCINA

Esta alargada habitación está formada por varios fogones, una chimenea, y varios armarios, donde podéis apreciar la existencia de gran cantidad de ollas, platos y otros enseres de cocina.

Aquí era donde se cocinaba la comida con la que se alimentaban a los residentes. La chimenea está obstruida, pero si se limpia con un par de días de trabajo, podría conectar la superficie de Marvalar con este punto. La salida del lado de Marvalar se halla en un callejón cercano al Bastión de la Llama.

25. DESPENSA

Esta pequeña habitación alberga cestas, toneles, grandes bolsas de cuero y otros recipientes pensados para almacenar la comida.

Esta sala es la despensa de la cocina. Las cestas y las bolsas contienen comida estropeada hace mucho. Los toneles disponen de vino, pero debido al paso del tiempo, este ha pasado a convertirse en vinagre.

26. ALMACÉN

Esta estrecha habitación contiene gran cantidad de material cotidiano, como escobas, paños de limpieza, velas, astas de antorcha y un largo etcétera.

En esta habitación, los personajes pueden reabastecerse de aquellos objetos de uso cotidiano que es posible que hayan ido gastando a lo largo de la aventura. En términos de juego, contiene cualquier objeto listado en el *Manual básico de Aventuras en la Marca del Este*, pág. 53, siempre y cuando sea lógico que esté aquí (un libro de conjuros, por ejemplo, es muy poco probable que se halle en este lugar).

27. SALA DE JUEGOS

Esta amplia sala de ocho metros de ancho por tres de largo contiene cuatro mesas redondas, varias sillas dispuestas a su alrededor y una larga barra en su pared más occidental. Diseminadas por las mesas podéis apreciar multitud de barajas de naipes, juegos de dados, dardos y dianas y otros juegos.

Aquí era donde los guardias de la prisión pasaban sus ratos libres entre jornada y jornada. Bajo la barra, los jugadores encontrarán varias botellas llenas de licor, la mayoría de ellas en mal estado.

Si los personajes realizan aquí un sortilegio de *Detectar magia*, verán que algunos de los naipes poseen un aura mágica a su alrededor. Dichos naipes corresponden a las figuras de la Luna, el Caballero, el Canalla y los Hados de una baraja de múltiples cosas, cuyo juego completo está desperdigado por toda la mazmorra. Para poder hacer uso del poder mágico de las cartas, los personajes deberán restituir el juego completo.

Nota del autor: Para los más veteranos en juegos de fantasía épica medieval, la baraja de múltiples cosas será sin duda un objeto que les resultará familiar, así como el hecho de que hay dos tipos de estas barajas, la de trece cartas y la de veintidós (la que se halla en este *dungeon* es de trece). Sin embargo, para los que no conozcan su funcionamiento, encontrarán un resumen del mismo en los apéndices, al final de este libro.

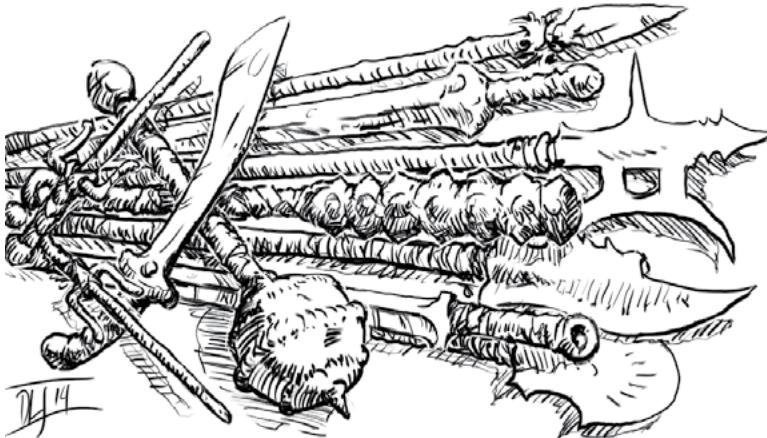
28. ARMERÍA

La puerta de esta sala está cerrada con llave. Para abrirla se necesita tener el llavero del orco aparecido en la zona 7 o tener éxito en una prueba de abrir cerraduras.

Esta pequeña sala cuadrada de dos metros de lado está llena de panojas de armas, perchas para armaduras y carcajes llenos de flechas y viroles de ballesta.

A pesar de ser un «nivel dormitorio», este nivel no deja de ser parte de una fortaleza subterránea y como tal, tiene su armería. Esta se ha mantenido libre de saqueos a lo largo de los siglos y contiene todo lo necesario para rearmar a los personajes. Entre sus estanterías los personajes hallarán los siguientes objetos:

- Un total de 200 flechas.
- Un total de 100 viroles de ballesta.
- Dos piezas de cada tipo de arma (no mágicas).
- Un carcaj de Weit (ver *Manual básico de Aventuras en la Marca del Este*, pág. 137).



- Tres frascos de *fuego de alquimista* (Causa 2d8 de fuego en una zona de 3x3 metros durante tres asaltos).
- Unos brazales +4 (ver *Manual básico de Aventuras en la Marca del Este*, pág. 137).
- Una armadura de cada tipo excepto de placas y varillas.

29. SALA DEL DERRUMBE

Esta sala es igual que la existente en los anteriores niveles de la mazmorra, permitiendo a los personajes subir o bajar niveles a su gusto y explorar las otras zonas.

30. SALA DE GUARDIA NORTE

Antes de llegar a esta habitación, cuando los personajes se hallen caminando por el pasillo que le precede, describelos como oyen sonidos crepitantes y estallidos provenientes de la sala que resta al oeste.

Esta pequeña habitación posee una puerta reforzada de hierro y madera, preparada para resistir un duro castigo

La puerta está cerrada con llave, que solo puede ser abierta por el llavero del orco de la zona 7 o teniendo éxito en una tirada de abrir cerraduras. Además, dicha cerradura está protegida por una trampa de aguja venenosa, la cual se disparará en cuanto alguien la manipule de alguna manera. Una prueba de SAB-2 permite hallar la trampa a simple vista. Si la trampa es disparada, el personaje afectado recibirá 1d4 puntos de daño y deberá realizar una tirada de salvación contra veneno o muerte. Si tiene éxito, no sucederá nada, pero si falla, obtendrá un penalizador de -2 a todas sus tiradas de ataque y daño hasta que sea curado. Si el personaje no recibe tratamiento contra este veneno, morirá en un número de días igual a la mitad de su CON, redondeando hacia abajo.

Esta pequeña sala de dos metros de largo por uno de ancho contiene cuatro sacos de dormir hechos con cuero y paja.

Aunque inicialmente esta habitación era una sala de guardia para controlar la entrada a la torre (zona 31), actualmente ha sido transformada en una sala para pernoctar por el equipo de criminales que la Rosa Negra ha enviado a este nivel. Fueron ellos los que colocaron la trampa de veneno y los que actualmente se hallan en dicha zona 31, intentando abrir la puerta que les lleve a la torre.

31. ENTRADA A LA TORRE

Esta sala cuadrada de siete metros de lado no posee ningún tipo de mobiliario. Lo único que destaca en ella es una labrada y pintoresca puerta de hierro que se halla en su muro oeste. Esta está adornada por volutas que imitan motivos florales pequeños móviles planetarios y runas que cambian constantemente en su superficie. El aire de la sala está cargado y huele a ozono, como cuando va a haber tormenta. Delante de la puerta distinguis a tres humanos, dos hombres y una mujer, todos ellos envueltos en capas negras adornadas con una flor negra. Uno de los hombres se halla sentado en el suelo, agarrándose la pierna izquierda, la cual aparece ennegrecida y ulcerada, como si se hubiese quemado. Cuando llegáis a la sala, estos humanos os miran fijamente, como si ya esperasen vuestra llegada.

Estos tres personajes es lo que queda del grupo de cuatro adláteres que la Rosa Negra envió a este nivel con el fin de que recopilasen información sobre el ataque a la superficie. También les ordenó que intentasen acceder a una sección de la mazmorra que hasta la fecha se ha revelado como imposible de penetrar: los niveles superiores de la torre. La sala en la que se encuentran ahora es la puerta de entrada más cercana a la

superficie que existe para acceder a la torre, una de las tres partes en las que se divide la mazmorra. La Rosa Negra cree que dentro de esa sección se hallan grandes secretos y lleva tiempo intentando acceder. Sin embargo, el acertijo que protege la puerta se ha mostrado impenetrable hasta la fecha para su banda o para cualquiera de aquellos a los que podían preguntar o convencer para que intentasen encontrar la contraseña.

Cuando los personajes lleguen a la sala, estos tres esbirros se presentarán como aventureros que están intentando acceder a esa otra parte del *dungeon*. Si Sarkus está presente y durante los acontecimientos de *El feudo en llamas* pudo hablar con su padre, este reconocerá que los símbolos que llevan en sus capas parecen coincidir con el nombre en clave que su madre usa en el mundo criminal, la Rosa Negra. Así mismo, los criminales verán en Sarkus rasgos parecidos a los de su jefa, pero se abstendrán de decir nada. Si Sarkus les presiona con la pertenencia a la banda de su madre, estos esbirros acabarán por indicarle que efectivamente, pertenecen al grupo y que han sido enviados aquí para intentar acceder a esa sección de la mazmorra, recopilar información sobre el ataque y también sobre los aventureros que parecen haber entrado en el *dungeon*.

Tanto si los personajes desenmascaran a los criminales como si no, estos les pedirán ayuda para entrar en la torre, prometiéndoles a cambio, un jugoso botín de manos de su jefa «una mujer de palabra donde las haya», siempre y cuando el grupo permita a los ladrones entrar antes en la zona (les solicitarán veinticuatro horas de ventaja antes de que entren ellos, si es que lo desean, dejando a su compañero herido atrás para que vigile la entrada y se asegure de que los personajes cumplen el trato).

Si los personajes ayudan a estos rufianes, resuelven el acertijo de la puerta y además les dan prioridad de acceso, el ladrón que ha quedado atrás dará por cumplida la palabra de los personajes y les indicarán el lugar en que pueden encontrar a la Rosa Negra (nivel 5, zona 22) y el santo y seña que deben dar para que se les permita entrar. También les dará un escrito en clave (que solo conocen ellos) en que estos criminales indican a la Rosa que de veras les ayudaron a pasar y que debe pagárles por sus servicios.

A la hora de dirigir este encuentro, debes dejar claro que estos «aventureros» solicitan entrar antes en la zona con la intención de saquearla previamente y que, debido a ello, es posible que se lleven gran parte del botín que se halla en la torre y que puede que hagan alguna tropelía que luego afecte al grupo negativamente cuando acceda al lugar. También es cierto que, en caso de no permitirles acceder antes, se romperá el trato y los personajes no podrán contactar más tarde con la Rosa Negra de manera amistosa. Evidentemente, el uso de la violencia también romperá el trato. Dependiendo de la actitud mostrada por los personajes, es posible que debas acercar el alineamiento del grupo o de alguno de sus miembros a legal o caótico.

En cuanto a la puerta en cuestión, justo delante de ella hay una baldosa de hierro que funciona como una placa de presión. Aquel que la pisa (y solo él), verá como una frase toma forma a su alrededor, suspendida en el aire, como por arte de magia:

«Un humano pasa tres días en un sanatorio. Y ya totalmente sano, cuando sale del mismo, sin embargo, sus familiares salen cargando con él. ¿Por qué?».

Deja que los personajes piensen la respuesta. Cuando crean tenerla, haz que el personaje que pisó la placa conteste lo que crea conveniente. Si la respuesta que dio fue: «porque era un bebé», la puerta se abrirá, permitiendo el acceso a la torre y

premiando al grupo con 20.000 PX. Si dio cualquier otro tipo de respuesta, un rayo le atravesará desde la placa de hierro, causándole 4d6 de daño eléctrico.

El acertijo aquí propuesto es solo un ejemplo. Puedes cambiar a voluntad el mismo, tornándolo más difícil o fácil a tu criterio. Aunque, cuanto más complicado, mucho mejor. Nadié dijo que la profesión de aventurero fuera fácil...

UN BREVE APUNTE SOBRE LOS NIVELES ANTES DE CONTINUAR CON LA AVENTURA

Como has podido observar, a partir de este nivel 3, los personajes pueden acceder a la torre del complejo de la mazmorra. Los primeros niveles de esta se encuentran a la misma altura que algunos de los niveles de los barracones, con lo que la secuencia de niveles que usaremos para describirlos no es estrictamente estratigráfica. Con esto queremos decir que, aunque el primer nivel de la torre tenga por título «nivel 6», no es que esté por debajo de los barracones geográficamente hablando, sino que es nuestra forma de ordenarlos para una mejor comprensión de la lectura.

NIVEL 4: LAS MURALLAS INFERIORES

Los enanos que construyeron la cárcel de Nergal reforzaron este nivel con la misma intención que lo hicieron en el nivel 2. La idea de que la criatura pudiera escapar del complejo les aterraba profundamente y por ello construyeron este nivel con la idea de que pudiera resistir el ataque de la bestia. Esta intención hizo que reforzaran los suelos de las habitaciones con un mayor grosor, columnas con pies reforzados, aspilleras en los laterales de las salas e incluso en el suelo y algunas trampas.

Además de la protección de la ingeniería enana, los elfos dieron a este nivel de sus guardianes ancestrales, con los que los aventureros tendrán que lidiar durante el recorrido del nivel.

Por su parte, los humanos de la época, acérrimos seguidores de Valion, solicitaron construir aquí una catedral en honor a la Llama Eterna, como forma de protección contra los demonios de Penumbra y los distintos males sobrenaturales de la creación. A pesar de hallarse en las profundidades de la tierra y ser más pequeña de lo que sería en la superficie, la catedral ocupa dos niveles, como ya has podido comprobar en el anterior nivel.

Aunque inicialmente el lugar era el epítome del diseño y la construcción eficiente, en la actualidad esto ha cambiado mucho, ya que la invasión de las criaturas de las profundidades de la tierra ha destruido varias de las estructuras de defensa e invalidado la protección de algunas de las salas.

¿QUÉ ENCONTRARÁS EN ESTE NIVEL?

Aquí se hallará el otro fragmento de la catedral que comenzábamos a describir en el anterior nivel, incluyendo el horrible ritual que se está produciendo en su nave principal. En este nivel los personajes también se encontrarán con la reina Vigidis y sus caballeros.

También hallarán aquí un par de entradas a El Pozo esa sub-ciudad de maleantes al oeste de los barracones que lentamente extiende sus redes por todo el subterráneo.

La Orden de las Cenizas se ha hecho fuerte en este nivel, con lo que los personajes se llevarán un buen susto con algunos de sus integrantes y también tendrán que lidiar con un grupo de mercenarios contratados por Cauchemar para que los maten.

1. SALA CENTRAL

Esta habitación cuadrada de unos cuatro metros de lado tiene una escalera en su parte central que termina aquí. Esta se encuentra actualmente ocupada por escombros provenientes del piso superior. Las puertas, aunque sólidas y dotadas de cerrojo, están abiertas, sacadas de sus goznes y colocadas al lado de los marcos en los que se hallaban originalmente.

Como indicábamos en el nivel anterior, este acceso a los niveles superiores está cegado por los derrumbes ocasionados más arriba. Para liberar el escombro, los personajes necesitarían días de trabajo y herramientas adecuadas para ello.

En la entrada norte de la sala hay una trampa de alarma. Si esta es accionada, avisará a los sectarios de la Orden de las Cenizas que se hallan en las zonas tres y cuatro.

2. ZONA DE LA EMBOSCADA

Tras un corto pasillo, este se ensancha a los lados, dejando un espacio más amplio y formando dos huecos a los lados. En dichos huecos se encuentran dos estatuas de carácter religioso, una dedicada a Aneirin, la diosa lunar, y otra a Valion. La sala de más adelante permanece en penumbra, pero oídos como de ella surgen quejidos y lamentos de origen humanoide.

Esta y la zona siguiente a esta, la tres, están muy ligadas entre sí. La zona 3 es una enfermería diseñada para que, en el caso de que fuese atacada, los defensores de los enfermos pudieran rodear al enemigo por los pasillos laterales que ves marcados en el mapa con una S y emboscarlos en la zona 2. Actualmente, esta enfermería está siendo usada por la Orden de las Cenizas, cuidando aquí de los sectarios que fueron heridos durante el ataque a Marvalar.

Las estatuas de los huecos ocultan un mecanismo secreto por el cual la plataforma en la que se encuentran colocados y la pared que se halla a sus espaldas (la este y la oeste), giran para permitir el acceso a los túneles secretos que puedes ver en el mapa.

Si suena la alarma de la zona uno, la mitad de los sectarios sanos que están en la enfermería (zona 3), se desplazarán por los túneles y esperarán escondidos del otro lado de la puerta de piedra giratoria (la oculta desde el pasillo central). Cuando los personajes se acerquen lo suficiente o pasen de largo para dirigirse a la zona 3, los sectarios harán girar la puerta y atacarán a los personajes por la espalda, mientras que la otra mitad les atacará por el frente desde la zona 3.

Hay un total de diez sectarios para este enfrentamiento, que poseen el siguiente perfil base de guerrero. No obstante, para hacer más interesante el combate añadimos pequeñas modificaciones a esta «base» para que puedas transformar cada sectario en otras clases de personaje, no solo en guerreros, para así cambiarlos un poco y dar variedad al combate. No obstante, te recomendamos no abusar de esto, no optimizar hasta lo absurdo estas pequeñas plantillas y usarlas con desmesura (por ejemplo, si transformas a todos los sectarios en «magos» y matas a todos los personajes a base de lanzarles diez proyectiles mágicos en un turno. Esto lo que provocará es que los jugadores se frustren y les demostrarás que eres un Narrador que no piensa en la aventura que compartís entre todos sino en el gusto personal de abusar de tu poder).



AQUÍ YACE EL GUARDIA GIDEON, AL QUE UNOS POCOS LLAMARON
"EL TENAZ" Y LOS QUE MÁS, "EL TESTARUDO"
POR SU VIDA DE SERVICIO EN LA PRISIÓN

SECTARIO BASE DE LA ORDEN DE LAS CENIZAS EN LA PRISIÓN DE NERGAL

CA: 7; DG: 3; PG: 12; Movimiento: 9 metros; Ataque: arma (cualquiera no mágica); Daño: por arma; Salvación: Gue3; Moral: Especial (ver a continuación); Alineamiento: Caótico; Tesoro: 500 mo; PX: 100.

Especial: Estos sectarios están protegiendo a sus compañeros enfermos y heridos de la zona 3, lo que les hará combatir con una moral de 12 durante todo el combate. Es buena idea que, durante este, alguno de ellos grite animando al resto, dando pistas también a los personajes sobre lo que sucede. Algo como esto: «*Estos son los sanguinarios aventureros de los que hemos oído hablar! No tendrán piedad con nuestros compañeros. ¡Matadlos sin dilación!*»; o bien: «*Nuestros amigos han sido heridos por amor a Cauchemar, ¡no cedáis terreno ante estos opresores!*».

A continuación pasamos varias plantillas para mayor variedad en el enfrentamiento:

- Mago: Sus PG pasan a ser 6. Su salvación es Mag3. Puede lanzar *Proyectil mágico*, *Escudo* y *Detectar lo invisible*.
- Ladrón: Sus PG pasan a ser 6. Su salvación es Lad3. Puede de apuñalar como un ladrón de nivel 3.
- Clérigo: Sus PG pasan a ser 8. Su salvación es Cle3. Puede lanzar *Curar heridas leves*, *Quitar miedo* y *Bendecir*.

Si los personajes no hacen saltar la alarma que les encamina a este lugar, podrán encontrar el mecanismo giratorio de los huecos teniendo éxito en una tirada de detectar puertas secretas. Esto les recompensará con 10.000 PX y si atacan a los sectarios desde los pasillos secretos en la zona 3, estos se considerarán sorprendidos en el primer asalto de combate.

3. ENFERMERÍA

Esta sala de unos seis metros de largo por ocho de ancho está llena de jergones y camas en las que se encuentran ocho hombres y mujeres de diferentes razas humanoides. Todos ellos están heridos de gravedad y llevan en sus rostros o brazos el signo de la mano esquelética que los identifica como sectarios de la Orden de las Cenizas. El único mueble que hay en la habitación es un pequeño armario.

Los heridos de la sala son sectarios de la Orden de las Cenizas. Si los personajes no activaron la trampa de alarma de la zona 1, los diez sectarios que describíamos en la zona 2 se hallarán aquí y combatirán con los personajes.

Independientemente de lo sucedido en el combate, si los personajes salen victoriosos, tendrán en sus manos los destinos de estos heridos. Si alguno pregunta en qué estado se encuentran, indícales que parecen bien atendidos y que, aunque ahora mismo están en estado semiinconsciente o inconsciente directamente, es muy probable que se recuperen pronto. Matar a los heridos otorgará a los personajes el tesoro indicado en su plantilla de la zona 2, pero no otorgará la experiencia, amén de que es posible que además desees cambiar el alineamiento del grupo por un comportamiento tan atroz. Dejarles vivir o incluso atenderles, hará que el grupo se incline hacia el alineamiento de legal (si es que no lo son ya), pero no les otorgará tesoro ni experiencia.

Cabe decir también que por mucho que interroguen a los sectarios sobre los planes de la Orden de las Cenizas, estos no tienen ni idea de qué les pedirán sus superiores tras fracasar en el ataque a Marvalar.

Arrestar a los sectarios otorgará al grupo 30.000 PX.

El armario de la sala posee un pequeño botiquín provisto de una poción de curación y un pergamo con el hechizo *Quitar maldición*.

4. SALA DEL RASTRILLO

Esta habitación cuadrada de unos cinco metros de lado tiene sus laterales este y oeste, llenos de toneles y mesas. En las paredes norte y sur se han colocado dos plataformas de madera en la que se almacenan tablones y armarios de pequeña manufactura.

Si los personajes hicieron sonar la trampa de alarma de la zona 1, los seis sectarios que aquí se encuentran estarán escondidos detrás del mobiliario de la sala y a distintas alturas (como en las plataformas) y dividirán su número para estar unos en la zona este de la sala y otros en la oeste. Un par de asaltos después de que los personajes accedan a la sala, dos de ellos, armados con armas a distancia, se levantarán de sus escondites en la zona oeste y empezarán a disparar a los personajes, con el fin de atraer a los mismos hacia esa zona. Si los personajes «pican» (sobre todo los que atacan cuerpo a cuerpo), sin duda pisarán las baldosas marcadas con una «T» en el mapa. Esto dejará caer un rastillo de hierro, como los de las puertas de los castillos, que dividirá la habitación (y de paso al grupo) en dos partes, que serán atacadas por separado por los dos grupos de sectarios. Sobrevivir a esta trampa supondrá 25.000 PX más lo que dan de por sí los sectarios.

Si los personajes detectan las trampas en esos dos asaltos antes del ataque o se dan cuenta de la presencia de los sectarios ocultos (con una tirada de SAB -6), lo tendrán más fácil para resistir la emboscada.

Si los sectarios no fueron alertados de la llegada de los aventureros, estarán entre los armarios y los toneles igual, pero no estarán en guardia ni ocultos ni tendrán la emboscada preparada.

5. ENTRADA PRINCIPAL A LA CATEDRAL

Tras un corto pasillo, os halláis ante la fastuosa entrada a un templo. La puerta, tallada con forma ojival, tiene en su superficie pequeños bajorrelieves grabados en la propia madera. Estos representan tres escenas diferenciadas. En la primera, un hombre, un enano y una elfa se enfrentan a un horror de forma abotargada y espeluznante; en la segunda, el hombre es atrapado por unos tentáculos y devorado por la bestia; en la tercera, este mismo hombre parece estallar en llamas o en rayos de luz, haciendo que la bestia se encoja y le suelte. Rodeando la puerta, se alza un arco de piedra profusamente adornado con tallas del mismo material, en la que se representan a soldados humanos, elfos y enanos enfrentándose a todo tipo de trasgoideos.

Este punto no es una habitación en sí mismo, pero es importante para los personajes, ya que narra parte de la historia de la mazmorra.

6. TUMBA DE RODERIK III

La puerta de esta habitación es de carácter ojival, con gran decoración como la anterior, pero no posee grabados ni tallas. Sin embargo, rodeando el dintel de piedra hay esta frase: «*Aquí yace el comendador Roderik III, quien hizo mapas, deshizo entuertos y amó la luz de Valion*». La puerta de esta tumba está cerrada con llave, pudiendo forzarse o encontrar la llave que la abre. Sin embargo, deberías indicar a tus jugadores que la cerradura no está en buen estado y

que podría forzarse a golpes. Una prueba de FUE podría romperla, aunque también hará ruido.

Esta sala de cuatro metros de largo por tres de ancho está presidida por un nicho de cristal que se halla en la zona norte de la habitación. En su interior podéis ver a un hombre momificado rodeado de algunas de sus posesiones: un martillo de guerra, un puñado de monedas, unas llaves y un libro de oraciones. El resto de la sala es un espacio diáfano adornado con un techo en forma de bóveda y sustentado por arcos arquitectónicos.

Si el ritual de la zona 10 resultó frustrado, Roderik se hallará en paz y los personajes podrán hacerse con sus posesiones:

- El martillo de guerra es mágico y lleva como nombre *Rectitud*. Fue entregado por los enanos constructores del dungeon al alcaide de la prisión recién construida y el arma pasó de alcaide a alcaide durante siglos hasta la muerte de Roderik III, último cargo en activo. Tiene un encantamiento +2 que además permite lanzar el hechizo *Detectar el mal* 3 veces/día. Si Brunn está en el grupo, no le cabrá ninguna duda: el arma ha sido forjada por un herrero de su familia. Si es Brunn quien lo empuña, el arma le protegerá, descendiendo la dificultad de todas sus tiradas de salvación en un punto.
- Las monedas no tienen un valor monetario real, pero son antiquísimas. Una tirada de INT permitirá datarlas a siglos atrás, casi al comienzo del uso de las monedas como método de pago.
- Las llaves abren las tres cerraduras de la sala de mapas (zona 11 del nivel 2). En la superficie del llavero hay una palabra medio borrada por el desgaste natural debido al uso. Lo que puede leerse pone *Cor...je*. La palabra es Coraje, la cual eliminará el glifo de protección de la puerta de dicha sala.
- El libro de oraciones no es mágico ni contiene ningún hechizo, pero si es examinado revelará que entre las oraciones no solo se nombra a Valion y a Aneirin, sino también a un tal Agandaur. Este no es nombrado como un dios, pero en el libro se habla de él con respeto, como si fuera un enviado de Valion.

Si el ritual aún no ha sido detenido, y si en algún momento los personajes tocan algo del nicho de Roderik, este abrirá sus ojos vacíos, señalará al personaje que haya cogido algo y lo maldecirá. Acto seguido se levantarán de su sueño eterno y combatirán con los personajes como la momia que es (ver *Manual básico de Aventuras en la Marca del Este*, pág. 193). Es importante indicar que Roderik siempre atacará al ladrón que le ha robado sus cosas.

7. CAPILLA DE GIDEON

Esta alargada sala de cinco metros de ancho por tres de largo está dividida a un tercio de su lado oeste por una verja de hierro. En su interior reposa un trono de madera en la que hay un esqueleto sentado, cubierto por una brillante cota de mallas. A los pies de la figura hay una placa de bronce con una inscripción: «Aquí yace el guardia Gideon, al que unos pocos llamaron "el Tenaz" y los que más, "el Testarudo". Por su vida de servicio en la prisión, el alcaide Hrothgar le erigió esta capilla».

Gideon fue un guardia peculiar en vida, que se esforzaba por hacer que su trabajo fuera más duro cada día, con el fin de hacerse lo más fuerte posible. Una de sus excentricidades fue elaborar una armadura que atraía las flechas en vez de detenerlas, bajo la idea de que así aprendería a evitarlas en vez

de confiar demasiado en la protección de la armadura. Esta idea le valió la muerte ya que en un enfrentamiento con una mantícora que se había colado en el complejo recibió todas las púas que el monstruo le lanzó, acabando así con su vida. No obstante, debido a su valor, le erigieron una capilla.

Si el ritual de la zona 10 no ha sido frustrado, en cuanto los personajes entran en la sala, Gideon se levantará de la silla e intentará alcanzar a los personajes con sus manos desnudas con el fin de golpearles o estrangularles. Sin embargo, es poco posible que lo consiga debido a la verja de hierro que hay entre ambos grupos. Si el ritual fue interrumpido, Gideon estará reposando en su trono. Cabe decir que los personajes pueden atacar a Gideon desde la seguridad de su zona, ya sea con flechas o picas. Trata a Gideon como un esqueleto común y corriente, pero con una armadura de 4 debido a la cota de mallas +1 que lleva.

La verja en cuestión tiene una pequeña puerta en su lado derecho, asegurada con un candado. Si se fuerza o rompe, Gideon atacará a los personajes (si es que está «despierto»). En cuanto a la armadura, esta es una cota de mallas +1 maldita. Aquel que se la ponga tendrá la protección adicional del +1, pero todos aquellos enemigos que le ataquen con armas a distancia tendrá un +2 a la hora de atacar al portador. Una vez puesta, esta armadura no puede retirarse a menos de que se reciba un hechizo de *Quitar maldición*.

8. MONTACARGAS

Esta estrecha habitación está ocupada por una plataforma equipada con poleas y gruesas maromas.

Usando las maromas, los personajes pueden ascender con este montacargas a la zona 11 del nivel 3.

La salida norte de la sala lleva a la nave principal de la catedral, con la intención de que los cuerpos embalsamados en el piso de arriba recibiesen los rezos y exequias merecidas. Luego estos cuerpos eran trasladados por el pasillo oeste hasta su lugar de descanso, en la zona 9 o hasta las capillas de la catedral en la zona 11.

9. CEMENTERIO SUBTERRÁNEO

Esta habitación de doce metros de largo por seis de ancho contiene multitud de tumbas. Cuatro sarcófagos ocupan la parte central de la habitación, mientras que las paredes están ocupadas por multitud de nichos.

Todas las tumbas poseen el nombre de los aquí enterrados, así como el rango alcanzado en vida entre los guardias de la cárcel. Si el ritual de la sala 10 no ha sido interrumpido, los cuerpos que aquí yacen no se hallarán en paz y se alzarán para atacar a los personajes. Para esta escena, recomendamos al Narrador que use los perfiles de esqueletos, zombis, necrófagos y necrarios existentes entre el manual básico y este propio escrito para organizar un grupo de ataque no muerto contra los personajes. Este debería ser numeroso y desafiante, aunque no imposible para los jugadores.

Si sobreviven al ataque en el cementerio, recomendamos otorgar 20.000 PX adicionalmente a lo que dan los monstruos abatidos de por sí.

10. ALTAR PRINCIPAL DE LA CATEDRAL

Llegáis hasta lo que parece ser la nave principal de una enorme catedral subterránea. A pesar de hallarse bajo tierra, los techos son altos, comparten su longitud con el piso de arriba, algunas de cuyas habitaciones parecen tener balcones que permiten ver lo que sucede en este nivel inferior. Toda la sala huele a incienso, cera derretida, madera antigua y todos los aromas propios de estas monumentales construcciones; vuestros pasos generan eco en el suelo de piedra pulida; vuestros ojos chocan constantemente con magníficas pinturas, esculturas que representan a dioses en distintos momentos de sus proezas y filas de bancos que en otro tiempo debieron servir de descanso para los asistentes a los oficios. El altar principal, situado en la zona más prominente de la nave, está flanqueado por dos grandes esculturas que parecen surgir de la misma piedra del lugar: Valion y Aneirin que parecen contemplar la catedral con aprobación y bondad. Bajo ellos se encuentran varias capillas pequeñas, en las que parecen hallarse enterrados valiosos miembros de la comunidad religiosa de este lugar. El altar mismo parece haber sido moldeado desde el propio suelo, no habiendo sido tallado en otro lugar y transportado aquí, sino cincelado de la piedra que ocupó este lugar originariamente. En él se representan escenas de la llegada de Valion y su llama eterna y la huida de los monstruos de Penumbra a la oscuridad y el frío. Por desgracia, no tenéis mucho tiempo de apreciar las tallas, pues en torno a él se está produciendo una escena espantosa:

Alrededor del altar se hallan cuatro sectarios de la Orden de las Cenizas, acompañados por dos elfos oscuros armados con afilados sables de un metal negruzco; detrás del altar aguarda lo que parece ser un nigromante, vestido con una túnica y armado con una daga. Tendido sobre el altar se halla un caballero, en cuyas hombreras y capa podéis ver claramente el emblema de la casa real. La daga está manchada de sangre y aunque el caballero aún parece moverse a pesar de las ataduras, la sangre mana de su cuerpo en violentos espasmos.

Si Mortimer no estaba presente en el nivel 3, estará aquí y será él el nigromante que se halle realizando el ritual (la Orden de las Cenizas no tiene interés para él, pero le han puesto en bandeja la posibilidad de realizar una ceremonia nigromántica de gran poder). Si no es el caso, será un sacerdote de la Orden de las Cenizas con el mismo perfil que Mortimer excepto sus objetos mágicos, que no los tendrá. La idea del ritual es profanar este templo a Valion derramando la sangre de uno de sus seguidores en el altar dedicado al propio dios, provocando que todos los muertos enterrados en este nivel se reanimen. Este efecto de reanimación ya está sucediendo, de hecho, como seguramente han podido comprobar los personajes si han pasado por alguna de las salas adyacentes, y se hará permanente si el caballero llega a morir sobre el altar, cosa que sucederá en diez asaltos (un minuto de tiempo más o menos) desde que los personajes entran en la zona.

Para el combate en ciernes te recomendamos que hagas uso del terreno circundante, como las esculturas colocadas en sus pies delante del altar, los bancos, el altar mismamente o las estatuas de los dioses. Todo esto puede servir de cobertura, posición elevada o zonas de emboscada que harán más divertido y variado el combate. También debes tener en cuenta que los muertos que se encuentran en las capillas cercanas al altar se hallarán reanimados y que el nigromante se dedicará a abrir las verjas de las capillas para que esos muertos se unan al combate. Esos no muertos (dejamos al Narrador la elección de qué tipo de no muerto desea tener aquí) en cuestión deberían ser más una molestia que una amenaza real para los jugadores, ya que el número de los sectarios restantes y, sobre todo, los elfos oscuros aliados de la Orden, ya son graves amenazas para nuestros héroes.

En cuanto al ritual en cuestión, se puede romper de la siguiente manera:

- Matando al caballero antes de que pasen los 10 asaltos que debe cubrir el ritual. El caballero tiene 40 PG de manera habitual, pero 10 actualmente, perdiendo 1 PG por asalto. Los personajes pueden saber esto si uno de ellos obtiene un éxito en una tirada de INT -6.
- Curando al caballero por completo antes de que termine el rito. Curarlo a medias no resultará, ya que seguirá sangrando, que es lo realmente importante para que el ritual de reanimación masiva tenga éxito.
- Matar al nigromante en cuestión no arreglará nada ya que las palabras del rito ya han sido pronunciadas.

A medida que vayan avanzando los asaltos del combate, el ritual iniciado con la sangre del caballero irá ganando fuerza, cambiando las condiciones del combate y la dificultad de evitarlo. Cabe decir que, durante todo este combate, los enemigos de los jugadores se pondrán de acuerdo entre sí para intentar frustrar lo más posible las opciones y decisiones de los personajes.

Asalto 1 - Los sectarios y los elfos traban combate con los personajes. Para los sectarios, puedes usar la plantilla indicada en la zona 2 de este mismo nivel. En cuanto a los elfos, usa esta plantilla:

ELFO OSCURO COMBATIENTE

CA: 4; DG: 7; PG: 30; Movimiento: 9 metros; Ataque: 2 cimarras +1; Daño: 1d6+1/1d6+1; Salvación: Gue7; Moral: 10; Alineamiento: Caótico; Tesoro: 2500 mo; PX: 400.

Asalto 3 – El nigromante entra en el combate tras abrir todas las verjas de las capillas (un total de 8).

Asalto 5 – El rito toma un nuevo nivel de intensidad. Si algún aventurero o sectario ha caído en los turnos anteriores, estos se levantarán como zombis y se unirán a la lucha.

Asalto 7 – Una parte del muro este de la catedral se derrumba hacia dentro, levantándose una polvareda tremenda. Un instante después se oye un fuerte grito de batalla procedente del hueco: «¡Por Reino Bosque! ¡Por Valion! ¡Cargad!».

Asalto 8 – De entre la polvareda surge la reina Vigdis de Valion, cubierta de pies a cabeza de acero, empuñando una espada, un estandarte con su emblema y seguida por cinco de sus caballeros, que cargan con gran furia y determinación contra los sectarios, el nigromante y los no muertos presentes. Si Mortimer está presente, intentará huir del combate a su torre en el nivel 5.

Asalto 9 – La reina ordena a sus caballeros proteger a los aventureros lo mejor posible. Si alguno de ellos está gravemente herido, ella misma le cubrirá o protegerá de la mejor manera posible.

Asalto 10 – Si el caballero ha sangrado hasta este asalto, el rito concluye y los no muertos levantados por él seguirán estándolo hasta que sean destruidos uno a uno. Si el caballero es sanado o muerto antes de tiempo, el rito no ha logrado completarse y todos los no muertos de este nivel caen inmediatamente, considerándose destruidos. En este último caso, los personajes reciben 60.000 PX.

Como puedes apreciar, esta escena está pensada para que el encuentro entre la reina y los personajes sea algo memorable

y épico, apareciendo la monarca en un momento de serio peligro y necesidad para los personajes. En el hipotético caso en que la suerte de estos haya hecho que la ventaja numérica y la presión de los enemigos haga este encuentro demasiado fácil (los críticos de los jugadores existen, igual que las buenas ideas), recomendamos al Narrador sacar más sectarios o no muertos para hacer que este combate parezca poco menos que imposible hasta que llegue Vigdis. Lo mismo recomendamos en el caso contrario: si los personajes están sufriendo un durísimo castigo por parte de los enemigos de esta sala, reduce su número o peligrosidad, indicando que los enemigos se rien de ellos y no combaten, sacando no muertos de bajo valor y nivel o adelantando el asalto en que aparece la reina. La cuestión de este combate es que debe ser difícil (incluso puede caer algún personaje), sin que parezca rutinario o mortal de necesidad.

Tras el combate, la reina se preocupará en primer lugar del caballero que se halla en el altar, queriendo saber si ha sobrevivido para luchar un día más. Si ha sobrevivido, le llamará por su nombre (Olmer) y le felicitará por su coraje y resistencia mientras el resto de sus hombres lo desatan. Olmer, a su vez, si está vivo gracias a los personajes, indicará a la reina que fueron las acciones de ellos quienes le mantuvieron vivo. Si, por el contrario, Olmer cayó durante la refriega, la reina se fijará en el cuerpo. Si los personajes mataron a Olmer para evitar la resurrección de los no muertos, ya fuese antes o después de la aparición de Vigdis en la sala, esta se dará cuenta.

En ambos casos, la monarca se girará hacia los personajes, se quitará el yelmo y se presentará oficialmente:

La reina de Marvalar y reino bosque avanza con determinación hacia vosotros. Viste armadura de caballería, ciñe espada y empuña su propio estandarte. Es alta, de rostro hermoso y delgada, tocada por una melena morena ceñida con una cinta de hierro; sus ojos, clavados en vosotros, son verdes y vivaces, llenos de una determinación como pocas veces habéis visto en alguien tan joven como ella. Las magulladuras en su armadura y diversos cortes menores en rostro y manos, dan fe de que no se queda atrás cuando sus hombres combaten.

—Saludos, aventureros. Mi nombre es Vigdis. Llevo días explorando los confines de este perfido subterráneo, persiguiendo los restos de un ejército que nos atacó hace unos días en la ciudad de Marvalar, perdiendo a muchos de mis caballeros en el camino. Hace unas horas, pedí a ser Olmer que investigase esta zona mientras nosotros revisábamos una entrada que hay al sur y que dobla hacia el norte y el este al poco de comenzar. Cuando recorriendo los pasillos del lugar oímos el estrépito de las armas en esta sala, solicité a ser Ulmo que practicase una entrada empleando un raro artefacto arcano explosivo. Bienaventurados somos, pues os hemos encontrado, según creo.

Si Olmer sigue vivo, les dará las gracias por su intervención y, si ha muerto, ya sea por el ritual o por los jugadores, también lo hará, aunque lamentará la suerte del caballero. Si este murió a causa de los jugadores, Vigdis lo tendrá en cuenta, pero también sabe que la decisión de los personajes era muy difícil de tomar.

Si ser Ernoldus fue rescatado en el nivel 1 y se encuentra con los personajes, este será efusivamente saludado por la monarca, agraciando encarecidamente al grupo que se lo hayan devuelto sano y salvo. Vigdis preguntará por las peripecias vividas por el caballero y este le contará lo acontecido. De volver a ser Ernoldus a la reina reportará al grupo 50.000 PX

Si Laurana se halla presente, la reina le mirará durante unos instantes y parpadeará un par de veces, atónita:

—¡Laurana! ¿Sois vos? —Pausa para que la interpelada responda—. ¡Bienhallada! Vuestro padre me habló de vuestra desaparición. Tanto él como yo lo intentamos todo para encontraros, pero nos fue imposible. ¡Siento alegría de veros de nuevo! ¡Debéis contármelo todo! ¿Dónde estuvisteis todo este tiempo y cómo está el barón y mi pariente, dama Laurana?

Mientras la reina está diciéndole estas palabras a Laurana, la voz que la sigue a todas partes vuelve a subir su tono en el interior de su cabeza. Pídele que realice una tirada de SAB. Si falla, esto es lo que oirá:

-Va a morir! Va a morir!

-Nuestro enemigo es el suyo, siguela, siguela.... pero no la sigas.

-La muerte rodea a la corona; ¿puede esta librarse de la condena?

Es posible que, llegados a este punto, Laurana quiera contar lo sucedido en su familia (que puede ser tanto que sus padres han muerto, que el castillo está en manos enemigas, que todo ha ido bien... dependiendo de lo sucedido en los anteriores números de la trilogía de *El Trono de Niebla*). Sea como fuere, la reina se alegrará de lo que haya ido bien y se apenará con lo que haya ido mal, prometiendo a Laurana ayudarle (y de corazón) en todo lo que pueda.

Si Isabelle Ermegar se encuentra presente, la conversación con esta será prácticamente la misma, preguntándole por su hermano y dándole el pésame una vez más por la muerte de su marido e hijo (emparentados con ella debido a su linaje Vangelos). Será igual de amable que con Laurana y también preguntará sobre sus experiencias. Si la participación de Isabelle en la Orden de las Cenizas sale a la luz, la reina ensombrecerá su semblante, pero no tomará ninguna medida. Simplemente preguntará a Isabelle por qué lo hizo y le pedirá que le dé todos los detalles que tiene sobre la secta. Aunque Isabelle es culpable de graves crímenes, también entenderá sus razones y, sobre todo, el servicio que ha dado al reino desde que abandonó la Orden. Si además es la única Ermegar que queda viva, es la heredera del castillo y un noble poderoso, con lo que todas estas cosas harán que la reina posponga la decisión de castigar o no a Isabelle a cuando aclaren todo el asunto del subterráneo.

También es posible que si Isabeller Ermegar o Perian estén presentes, le cuenten a la reina que el senescal, Fiezen Guinot, es en realidad un ser retorcido y cruel que ha destruido la vida de ambos (matando al hijo de la primera y secuestrando a la familia del segundo). Si hacen esto, la reina les escuchará con mucha atención, indicándoles al final de la exposición que Fiezen será llevado a juicio por esto, y si las pruebas avalan a los personajes, será castigado como cualquier otro vasallo. Sin embargo, también indicará que ahora mismo no tiene la posibilidad de volver a Marvalar y poner bajo arresto a un miembro respetado de la nobleza, pues este subterráneo y lo que pueda estar pasando en él es más importante para el reino que un senescal discolo.

—No obstante, me doy perfecta cuenta de que si alguien lanza una acusación tan grave sobre un noble como Fiezen, no es simplemente por el deseo de calumniarle. Además, si estáis en lo cierto, esto significa que el senescal de Marvalar es un posible asesino y un felón y no voy a quedarme quieta sin mover un dedo mientras alguien así preside la ciudad en mi ausencia —añade.

Acto seguido, nombrará a uno de sus caballeros (ser Ernoldus si está vivo, sino, cualquier otro al que pongas nombre) y le ordenará volver a Marvalar con un mensaje que le escribirá. Esto será muy importante de cara a un punto culmen de la aventura, como veremos en el nivel 9.

Una vez que se hayan terminado las presentaciones y hablado de cuestiones importantes, es muy posible que los personajes pregunten a la reina, qué es lo que va a hacer.

—Tras el asalto a Marvalar, decidí bajar aquí para saber exactamente la naturaleza de esta nueva amenaza a la que se enfrenta Valion. A medida que íbamos revisando zonas, nos dimos cuenta de que este subterráneo es mucho más antiguo y profundo de lo que inicialmente pensábamos, y también muy peligroso. He perdido muchos y buenos hombres en los últimos días de exploración, pero estoy decidida a no volver a la superficie hasta saber exactamente qué debemos temer. He oído de boca de los goblinoides a los que hemos conseguido atrapar, que aquí cerca se halla una pequeña ciudad subterránea, una que los contrabandistas de las profundidades usan como hogar. Deseo llegar allí al menos y saber si Marvalar puede convivir con ella ahora que sabemos que está aquí. Averiguar si dicho lugar es la fuente del ataque también es de suma importancia y, en caso de no serlo, enterarme de dónde está. Seguro que esos criminales se merecen la horca, pero viviendo aquí abajo, estoy segura de que estarán enterados de todo lo que sucede cerca suyo. Os pido que me ayudéis en esta empresa; que encontréis el acceso a dicha ciudad y que me informéis de ello para que pueda entrar en ella de incógnito y averiguar todas estas cosas.

Por mucho que los personajes intenten disuadir a la reina de sus planes, ningún argumento esgrimido contra ellos logrará convencerla. Vigdís sabe que su reino está en la superficie y que este necesita liderazgo, más aún después de que su capital haya sufrido un grave ataque y que muchas de sus tierras están tomadas por el enemigo. No obstante, también sabe que el ejército que atacó la ciudad salió del subsuelo, que puede volver a atacar y que es una amenaza esquiva y engañosa que aún no ha podido valorar. Esa falta de información le hace temer a este nuevo adversario y buscar soluciones para él.

Cuando los personajes encuentren un acceso para El Pozo (que en realidad es todo el nivel 5), o si ya han estado allí, si informan a la reina, esta les pedirá que la acompañen a dicha ciudad y que le ayuden a buscar la información que necesitan.

Conducir a la reina al nivel 5, reporta al grupo 40.000 PX.

Mientras los personajes buscan el acceso, la reina y sus hombres permanecerán en la catedral, usándola de base y campamento.

Si los personajes piden a la reina algún tipo de recompensa o equipamiento, esta no se negará a otorgarles alguno, pero ahora mismo no dispone de nada que entregar, salvo lo puesto y víveres básicos. Lo que sí entregará a los héroes, tanto si solicitan equipo como si no, es la empuñadura de su espada.

—Ha pasado de generación en generación a través de mi familia y la casa real, pero en el primer nivel de este subterráneo, mientras perseguíamos a unos trasgoideos, un enorme gusano púrpura surgió del suelo y amenazó con tragarnos a todos. Con suerte logré ensartar la parte inferior de la mandíbula con ella y la criatura se alejó, dolorida. Por desgracia, la dureza de la criatura hizo que la espada se rompiera, trabándose la hoja entre sus anillos y escamas y saltando por los aires varias de sus piezas. Lo único que conservo de ella ahora es la empuñadura, a la cual me temo, también le falta el pomo. Si lográs recuperar todas las piezas, por favor, devolvedme la espada o llevadla de nuevo a palacio si he caído, pues Fatana es un arma de reyes y con ellos debe permanecer.

11. LAS CAPILLAS

A los lados del altar principal se hallan varias capillas, pequeños espacios acotados por verjas en los que se encuentran varios sarcófagos y pequeños altares.

En cada capilla hay enterrado un miembro distinguido de la guardia o la administración de la cárcel. Dado que es muy posible que hayan tratado con ellos durante lo sucedido en la zona 10, estos sarcófagos se hallarán vacíos.

Sin embargo, las ofrendas de las capillas poseen un valor de 20.000 mo que pueden ser aprovechadas por los personajes. Además, también encontrarán unas botas que no parecen haber sufrido el desgaste del tiempo y una labrada varita.

El calzado son unas botas élficas y la vara, una varita de inmovilizar persona que posee cinco cargas. La descripción de estos objetos puedes encontrarla en las páginas 134 y 136 del Manual básico de Aventuras en la Marca del Este.

12. CORO

Esta estructura de madera posee varias hileras de bancos. En el centro se erige un púlpito en el que hay un antiguo tomo.

Desde aquí, en tiempos pasados, era donde los feligreses de la catedral más dotados musicalmente realizaban sus cánticos y salmodias durante los oficios religiosos. No hay nada de valor, pero el tomo contiene varias partituras que un bardo encontrará interesantes.

13. BALCONADAS

La parte más occidental de la nave principal de la catedral posee tres balconadas abiertas que parecen conectar este nivel con el superior.

Como vimos en el nivel 3, la nave principal de la catedral está unida a dicho nivel por balconadas abiertas en las zonas 14, 15 y 16. Dichas zonas podrían usarse para descender directamente a este nivel, pero dicho proceso puede hacerse a la inversa también con ayuda de una cuerda y arpeos.

14. SACRISTÍA

Esta pequeña habitación de forma irregular dispone de un armario, un baúl y una estantería. Las paredes del lugar están cubiertas de mosaicos en los que se ve a un hombre aguerrido envuelto en llamas; también hay varias antorchas de pie en el lugar.

Esta es la sacristía de la catedral. Aquí es donde los sacerdotes se vestían y preparaban para los oficios religiosos. En el armario hay varias túnicas relacionadas con el culto; en el baúl hay varios cirios y en la estantería hay copas forjadas con metales preciosos y varios objetos litúrgicos, como una corona de hierro, una maza y un escudo ornamental. Ninguno de ellos es mágico, pero las copas aquí contenidas pueden venderse para sacar un beneficio de 20.000 mo.

15. SALA DE LOS GUERREROS

Esta alargada sala de diez metros de largo por cuatro de ancho contiene un enorme catafalco de mármol blanco. En su parte superior se distingue una estatua del dios Valion que, envuelto en una capa ondulante, empuña una espada llameante. A los pies del catafalco hay numerosas calaveras, colocadas en montones pulcramente ordenados.

Si el ritual de la zona 10 aún no ha sido interrumpido o ha tenido éxito, cuando los personajes entren aquí, oirán un golpeteo constante procedente del interior del catafalco. En su interior se halla un antiguo guerrero, que, por su distinguida labor, fue enterrado en este espectacular monumento. Sin embargo, el ritual de nigromancia lo ha animado, tratando de salir de su sepultura. Si los personajes abren el catafalco, el no muerto que se espera en su interior se alzará para atacarlos. Trata a este no muerto como una momia (ver *Manual básico de Aventuras en la Marca del Este*, pág. 193).

Si, por el contrario, el ritual fue interrumpido, el catafalco se hallará en paz. En cualquiera de los casos, si los personajes revisan el interior del mismo, encontrarán que la armadura del guerrero y el resto de posesiones con las que lo enterraron, se han estropeado por el paso del tiempo. Todas excepto una: su yelmo de acero con forma de calavera. Este es un yelmo de hablar con los muertos. Una vez al día, el portador de este yelmo puede lanzar el hechizo del mismo nombre, usando una acción.

16. SALA DEL CADENERO

Esta sala del Cadenero es igual que la descrita en los anteriores niveles.

17. CRIPTA DE GEREN ZHAN

Esta habitación de cuatro metros de ancho por siete de largo está repleta de pequeñas pirámides hechas de monedas de oro. Estas se hallan colocadas para formar dicha figura geométrica y cubren todo el suelo de la sala excepto una lápida que se halla encastada en el suelo. Dicha lápida mide unos dos metros de ancho por tres de largo y parece contener una inscripción. Hay entradas en todos los puntos cardinales de la sala, pero la del sur parece haber sido horadada hace poco y no tiene la forma regular de una puerta, sino más bien una grieta creada a pico y pala. Delante de la grieta se ven los restos blanquecinos de un esqueleto.

Toda esta sala es una enorme trampa. Las monedas de oro tienen un valor total de 40.000 mo, pero todas están envenenadas con una potente toxina. Cualquier contacto con el oro provoca una tirada de salvación contra veneno o muerte. Fallar supondrá que el personaje irá perdiendo un punto de CON cada hora hasta que muera.

En la inscripción, el retorcido tesorero ha escrito lo siguiente:

«Aquí yace el tesorero de la cárcel, Geren Zhan, que dedicó la vida a amasar riquezas. Murió, como todos y ahora la Parca le dedica este oro.»

Evidentemente, aunque de una manera figurada y retorcida, la frase avisa de los peligros de coger el oro de esta sala. Dichos peligros no fueron contemplados por el infeliz que yace en la entrada sur, un saqueador que tomó parte del oro y murió por su causa. Si los personajes lo investigan, solo encontrarán unas pocas monedas de oro extendidas debajo del cuerpo.

Si el ritual de la zona 10 no ha sido interrumpido, el esqueleto de Geren Zhan se hallará golpeando la lápida desde dentro de

la tumba. Si los personajes la levantan, tendrán que luchar con él (es un esqueleto común y corriente. El bueno de Geren necesitaba todo el dinero posible para su trampa moralizante, así que no fue embalsamado). Geren solo lleva consigo unas llaves, las cuales abren la cámara del tesoro de la zona 23 del nivel 2 y la tumba de Roderik III en la zona 6 de este nivel. El ritual también provocará que, en cuanto los personajes accedan a la sala, el saqueador se levantará y les atacará con su pico de mina (es un esqueleto común y corriente, también).

Superar la tentación del oro, dejándolo sin tocar, otorgará al grupo 10.000 PX.

18. HABITACIÓN DEL ENTERRADOR

Esta pequeña sala de dos metros de largo por uno y medio de ancho tiene una cama, un escritorio y varias palas apiladas en su esquina superior derecha.

Esta era la habitación del enterrador de la cárcel. No hay nada de interés aquí para los personajes.

Si Perian Piefirme se halla presente cuando accedan a esta sala, añade el siguiente párrafo a la descripción:

Sin embargo, cuando accedéis a la sala, no es esto lo que más llama la atención, sino la presencia de un enorme minotauro que porta en una de sus manos un hacha y en la otra, alzado como si fuera una simple bolsa, patalea un mediano. Aunque este anda desnudito y sucio, no cabe duda: posee rasgos muy parecidos a los de vuestro compañero Perian.

El mediano es Sorin Piefirme, el hermano de Perian, que ha logrado escapar de su cautiverio en el campamento del ejército en el nivel 10 (ver zona 25J de dicho nivel) y se ha refugiado en este nivel, intentando recuperar fuerzas para seguir ascendiendo y poder llegar a Marvalar. Durante su huida, ha sido perseguido por uno de sus carceleros, el minotauro Grosh Pezuña Negra, que le ha encontrado durmiendo en esta sala vacía justo antes de que los personajes lleguen.

Grosh tiene las mismas características que un minotauro normal (ver *Manual básico de Aventuras en la Marca del Este*, pág. 192). Sin embargo, viendo el equipamiento del grupo de héroes y su superioridad numérica, el minotauro no combatirá con ellos, sino que le pondrá el hacha al cuello a Sorin e intentará salir de allí bajo el chantaje de matar al mediano. La forma en que enfoquen este encuentro los personajes es tan variada como el grupo de juego, pero hay una serie de pautas que los aventureros no jugadores de la escena cumplirán dependiendo de los movimientos de los jugadores:

-Atacar a Grosh, ya sea de manera física o mágica hará que se lance la iniciativa del combate y que Grosh use su primer turno de este en degollar a Sorin. Después, se defenderá todo lo posible, buscando en todo momento huir del lugar, usando su ataque de carga racial para romper las líneas de los personajes y echar a correr.

-Si deciden tratar con Grosh, este se lo dejará muy claro:

—Si no vuelvo con el mediano en poco tiempo, el resto de mis compañeros tienen orden de ejecutar a los otros dos, así que moveos y dejadme salir de aquí con este saco inmundo... Aunque con el aspecto famélico que tiene igual no llega vivo de vuelta a nuestro campamento.



-Si los personajes permiten que Grosh se vaya con Sorin, el minotauro cumplirá su palabra y no le hará daño al mediano.

-En cualquier momento que te parezca oportuno, Sorin le dirá a su hermano que sus padres están más abajo, en un campamento de guerra. Momento en que Grosh le golpeará en la cara con el lado plano del hacha para forzarle a callarse.

Si los personajes se las ingenian para eliminar a Grosh sin que mate a Sorin, recompénsales con 10.000 PX y 7.000 más personales para Perian. Lo que Sorin les contará entonces, tras abrazarse a su hermano, será lo siguiente:

—Tras tenerlos encerrados en su mansión de Marvalar, Fiezen nos usó para sus tareas domésticas, forzándonos a trabajar encadenados. Luego, un enorme ejército atacó Marvalar y varios de los monstruos que lo componían vinieron a la casa de Fiezen. Este les ordenó que nos llevasen encadenados al campamento base, que, para nuestra sorpresa, estaba bajo tierra. Durante el descenso, nos forzaron a caminar con una renda puesta, así que cuando nos la quitaron y nos vimos en un campamento lleno de monstruos, no sabíamos cómo escapar de allí. Pasó el tiempo y al final conseguí escabullirme. Llevo días dando tumbos por estas salas, intentando volver a Marvalar. En eso estaba cuando Grosh me encontró. Menos mal que habéis llegado... ¡Pero padre y madre aún siguen allí abajo, hermano! Debes ir y rescatarlos.

19. TALLER DEL PICAPEDRERO

Esta sala cuadrada de cinco metros de lado, está ocupada por varios bancos de trabajo llenos de herramientas de picapedrero, como mazas, escoplos, martillos; algunas piezas de carpintería que sin duda se usaban para mover la piedra por el complejo con más facilidad y una mesa de estudio.

Esta es la sala del maestre Yerrick, picapedrero enano de gran prestigio que se encargó de construir la catedral subterránea. Además, Yerrick era un erudito del poder de las runas (una ciencia casi perdida en los siglos por parte de los enanos ac-

tuales) y usaba alguna para sus trabajos. En la mesa de estudio se encuentran los planos de la catedral (en ellos vienen toda la información relativa a ella que sea de carácter estructural y quizás les sea de utilidad a los personajes, sobre todo si aún no la han visitado). También en la mesa, hay dos pergaminos en los que están las instrucciones y los diagramas para la construcción de dos runas. Sin embargo, estas instrucciones son muy intrincadas y será necesario que los personajes obtengan un éxito en una tirada de INT -6 para que puedan interpretarlas correctamente. Si Brunn se halla presente en el grupo, esta tirada no será necesaria, pues la enana entenderá rápidamente la estructura de ideas e instrucciones que su antepasado dejó aquí plasmadas.

Estas runas pueden ser inscritas en el objeto defensivo indicado en la descripción, solo puede haber una runa en cada objeto y solo puede grabarse en una forja bien equipada (como las que se hallan en Marvalar, por ejemplo).

- Runa de apagado (escudo). El portador del escudo inscrito con esta runa tiene ventaja en las tiradas de salvación que implique recibir daño de fuego (como un hechizo de *Bola de fuego* o el aliento de un dragón)
- Runa de visión (armadura). El portador de una armadura grabada con esta runa puede lanzar el hechizo *Luz* una vez al día.

20. SALA DE LA ESTELA

Esta sala de siete metros de ancho por cuatro de largo no contiene ningún tipo de objeto ni mobiliario, excepto una gran estela esculpida en piedra negra, colocada en su centro.

Esta estela de obsidiana está muy pulida y tiene un total de tres caras. En ella, escrito en élfico, enano y común, están inscritos todos y cada uno de los nombres de los guardias que trabajaron en la cárcel. Al final aparece esta frase:

«Vuestro paso por el mundo fue breve, pero dichoso. Alguien que no puede olvidar, recordará vuestros nombres para siempre».

Ciliren de los elfos

21. SALA DE LOS BUSTOS

Esta sala cuadrada de tres metros de lado está llena de bloques de piedra rematados por bustos esculpidos. En ellos pueden verse elfos, enanos y humanos, representados con gran esmero y detalle.

Aunque sin duda en el pasado todos ellos tuvieron una placa que los identificaba, ahora mismo solo dos de ellos conservan sus nombres: el rostro de una elfa hermosa pero con expresión triste (Ciliren pone en su placa) y un hombre de pelo corto y mirada severa (Agandaur).

No hay nada más de interés aquí.

22. CANTERA

El camino que lleva a esta sala posee raíles de vagoneta, con lo que sería interesante que cuando los personajes se encaminen a esta zona les indiques que hay restos de raíles de camino hacia donde van o, incluso, que alguno de ellos tropieza con estos.

Tras un corto pasillo irregular equipado con raíles, llegáis hasta una enorme caverna. Los raíles se encaminan hasta la parte oeste de la sala, donde se encuentra la única pared cortada de manera regular. Por las herramientas de cantería que veis esparcidas por todas partes y los cortes que observáis en dicha pared, creéis haber llegado al filón de piedra que se usó para construir, al menos, este nivel. Delante de la pared de la cantera, veis una pequeña acumulación de cascotes.

Cuando los personajes se acerquen a la pared de la cantera, observarán que esta se extiende hasta el techo y varios metros hacia abajo por donde pasa una estrecha trinchera de trabajo.

La acumulación de piedras es un altar dedicado a Marvol Moru, la deidad patrona de los enanos. Si un enano se toma unos instantes para rezar aquí, el padre Moru bendecirá al grupo, beneficiándose de un hechizo de Bendecir que durará veinticuatro horas.

23. TRINCHERA

Este estrecho pasaje de un metro de anchura termina en una sala de un par de metros de ancho por tres de largo. Tiene un profundo y penetrante olor a piedra y tierra y estando aquí sois más conscientes del tremendo peso que pende sobre vuestras cabezas. Justo delante de dicha pared hay un pequeño pilote de piedra adornado con varias runas y escritos enanos y un pico clavado en la pared.

Cuando los enanos que construyeron el dungeon acabaron su trabajo, les quedó por decidir qué hacer con el campamento base que habían erigido como centro de mando. En su momento decidieron que lo mejor era cerrar todas las entradas que llevaban a él, protegiéndolo con derrumbes y guardianes elementales de tierra. Para evitar que sus descendientes molestasen a los guardianes, dejaron una señal en cada entrada con advertencias relacionadas.

Actualmente los personajes están ante una de las entradas a dicho campamento (el cual fue encontrado de todas maneras por las razas subterráneas y convertido en lo que actualmente se conoce como El Pozo), una que no ha sido encon-

trada hasta ahora por lo remoto y peligroso de su conexión con el subterráneo.

En el pilote del lugar está escrito lo siguiente:

«Este lugar fue sellado por Moru y sus sacerdotes. Una maldición aguarda a quién desee continuar»

Esta advertencia es indescifrable para cualquier personaje, excepto que esté bajo el efecto del hechizo Leer lenguas. Si hay algún enano en el grupo, entenderá solo algunos de los vocablos, pues se trata de la versión más antigua del idioma enano, pudiendo leerse así:

«...te lugar ... sell... por Mo... y sus ...erdotes. Una ...ición ... guarda a quién ...ee ...»

Si los personajes retiran el pico, tocan la pared oeste o interactúan con ella de alguna manera, la pared crujirá, se retorcerá y luego girará, cobrando vida y transformándose en un elemental de tierra mediano (ver Manual básico de Aventuras en la Marca del Este, pág. 166). El elemental atacará a los personajes de inmediato, pero al descubrirse, también dejará expedita una entrada al El Pozo que está justo detrás (ver zona 24).

Si los personajes logran derrotar al elemental, verán que en su espalda está escrito el conjuro que lo animó: Invocar elemental (ver Manual básico de Aventuras en la Marca del Este, pág. 95), el cual puede ser aprendido por los personajes.

24. ACCESO SELLADO A EL POZO

Tras superar una alargada y empinada escalera de piedra, llegáis hasta un pequeño descansillo presidido por lo que parece ser una salida a una caverna más espaciosa. Cuando la traspasáis, accedéis a una caverna gigantesca, tan grande que no lográis ver sus límites laterales ni su techo, solo una vasta negrura en dichos límites. Aún a pesar de la penumbra, podéis ver varios detalles del lugar. Del techo y suelo surgen stalactitas y stalagmitas que se han unido en su centro, de grosor extraordinario. Entre ellas, arracimadas en barrios y separados por estrechas y siniestras calles veis, estriñefactos, cientos de casas que forman lo que sin duda no puede ser otra cosa que una ciudad.

Si en el grupo no hay ningún personaje que vea en la oscuridad (como los elfos o los enanos), detén aquí la descripción. En caso de haberlos, continúa:

Las casas que la forman son de muy diversa construcción, habiendo algunos edificios de carácter claramente enano, mientras otros son afilados, altos y desagradables, como si estuvieran fabricados por mentes crueles. Entremedias hay cientos de chozas, construidas con pieles de animales, mientras que observáis muchas viviendas habilitadas en grandes bongos que han sido horadados por dentro. Otras moradas se hallan en el interior de las columnas de stalagmitas o colgando de ellas como panales de miel; y unas cuantas edificaciones son inexplicables para vosotros, casi alienigenas, con una forma difícil de entender, como un castillo hecho de un cambiante mercurio, una torre fabricada con miles de huesos o un templo que parece levantado empleando la seda de algín arácnido gigante.

Nota para el Narrador: Sabemos que la visión en la oscuridad de los personajes solo alcanza veinte metros y, por ende, no podrían ver todas las cosas que describimos si la ciudad está en la oscuridad. Sin embargo, como ya hemos dicho anteriormente y, como verás en la descripción del siguiente nivel, la urbe no se halla en medio de una oscuridad total, sino más

bien en penumbra, debido a la tenue iluminación que posee, y por ello, creemos que dichas razas podrían ver estos detalles.

Los personajes están contemplando la ciudad de El Pozo, que será explicado más adelante en profundidad. De momento, recomendamos usar esta descripción como referencia base para introducir la ciudad la primera vez que los personajes la vean. Acceder a El Pozo por esta entrada, que había permanecido sin descubrir durante siglos, otorgará al grupo 50.000 PX.

25. VESTUARIOS

Esta sala de cuatro metros de ancho por cinco de largo tiene las paredes ocupadas por armarios y anaqueles que os hacen pensar en taquillas.

En efecto, estos son los vestuarios donde los enanos que trabajaban en las zonas 22 y 23 se cambiaban de ropa y aseaban. Actualmente no hay nada de valor aquí, pero la Orden de las Cenizas ha puesto varias trampas en el lugar. Si alguno de los personajes pisa alguna de las baldosas del norte, se romperá una red con piedras que se encuentra en el techo, provocando 2d8 de daño a quienes se hallen debajo. Pisar algunas de las baldosas de la zona sur hará que cedan y que los personajes que estén en la zona acotada por las trampas caigan unos metros hasta una trampa de estacas, provocándoles 2d8 de daño.

26. ALMACÉN DE EQUIPAMIENTO MINERO

Esta amplia sala cuadrada de ocho metros de lado está llena de herramientas de mina tales como picos, palas, barriles y un par de vagones. En la esquina noroeste distinguis un pequeño armario grabado con una runa enana y justo a su lado, un cofre marcado también con una runa.

Esta sala es donde los mineros y canteros del lugar se preparaban para su trabajo. La runa del armario significa «sanación» y la del cofre «destrucción». Si hay un enano en el grupo, lo sabrá de inmediato en cuanto las vea.

El armario noroeste está cerrado con llave, aunque puede forzarse con ayuda de un buen ladrón o golpeándolo hasta que ceda. En su interior hay cuatro pociones de curación, dos de curar enfermedad y una de levitar.

El cofre está cerrado con llave también. Contiene cuatro frascos de fuego de alquimista (recuerda: 2d8 de daño de fuego en un área de 3x3 durante tres asaltos) y dos pergaminos de conjuro de mago: *Bola de fuego* y *Rayo relampagueante*.

27. SALA DEL DERRUMBE

Esta habitación es igual que las demás con el mismo nombre y posición que se indican en los otros niveles. La única diferencia es que este es el último punto del derrumbe y solo se podría subir a los demás niveles, no bajar. De hecho, toda la habitación está llena de los cascotes y escombros de los niveles superiores que ha producido el derrumbe. Como particularidad añadida, indicar que hay un túnel en su esquina sudoeste que tiene la misma característica que el que puede usarse para llegar al nivel 3, es decir, que es muy reciente y que su superficie tiene surcos con un patrón anillado. Si lo siguen, llegarán hasta una zona en la que yace un gusano púrpura cuidando de decenas de huevos (esta zona puede verse en el diagrama inicial de la aventura y será explicada más adelante).

En la práctica, lo que ha pasado es que un gusano púrpura ha horadado un túnel desde su actual nido hasta este nivel 4; luego se ha dirigido a la superficie buscando alimento, en-

contrándose con la reina Vigdis en el proceso y, al ser herido por su espada, ha vuelto a descender hasta su guarida, con el fin de curarse. Este proceso ha generado estos derrumbes y todos los desajustes que hemos visto en los niveles anteriores.

En la sala también se encuentra un cubo gelatinoso muerto, destruido por los monstruos que deambulan por el nivel. Si los personajes buscan entre sus restos, encontrarán una poción de invisibilidad.

28. TORRE DE REFUERZO

Esta habitación circular tiene la misma apariencia que la de cualquier torre de castillo. Para vuestra sorpresa, toda la sala está iluminada por el resplandor del sol y en medio de esta se encuentra un árbol, un viejo roble cuyo grosor debe ser de al menos metro y medio, con una gruesa capa de hierba rodeándole. En algún lugar al norte de la sala oíste el correr del agua y no podéis dejar de admirar el suave olor a vegetación húmeda que se desprende de este lugar, en medio de una ligubre mazmorra.

El roble es en realidad Muerderáiz, un treant antiquísimo al que los elfos trasladaron al *dungeon* con la misión de ser uno de sus guardianes. El suelo de esta torre está especialmente reforzado y a la vez, preparado para que las raíces de la criatura puedan expandirse por todo este nivel con total libertad. La idea de los druidas era reforzar toda la estructura subterránea con la fuerza de las raíces del treant, de manera que, si Nergal escapaba, tuviese en este nivel, un fuerte freno.

La luz del sol de la sala no es una ilusión, sino un prodigo druídico, que trae hasta la sala el sol verdadero que brilla en la superficie, pero sin ningún agujero que horade los niveles. Al norte hay una pequeña abertura en la torre que permite la entrada de agua pura y cristalina. Si alguien bebe de ella, obtendrá los beneficios de un hechizo de *Curar heridas graves*, aunque no podrá beneficiarse de los poderes curativos de nuevo hasta que no haya pasado al menos una semana.

Si alguien ataca o daña al «árbol» de alguna manera, este despertará de su sueño y les atacará (ver *Manual básico de Aventuras en la Marca del Este*, pág. 166). En este enfrentamiento, el treant no podrá moverse de donde está, pero podrá atacar en cualquier posición de esta sala y del pasillo que la precede (más adelante verás la razón). Si alguno sube a sus ramas, se encontrará a cubierto y en un entorno fresco y confortable. Si algún personaje es lo suficientemente astuto como para darse cuenta de que el árbol es algo más que lo que aparece, permítete realizar una tirada de SAB -4. Si tiene éxito, se dará cuenta de la naturaleza de la criatura. Si alguien en el grupo es un druida, esta tirada no será necesaria, pues se dará cuenta enseguida de lo que es esta criatura. Una vez que conozcan la naturaleza del «árbol», es posible que el grupo desee hablar con él. Para ello, tendrán que despertarlo primero:

Muerderáiz es un treant extraordinariamente antiguo y ha estado dormido como árbol durante siglos. Despertar a la criatura será una tarea difícil, digna de gentes pacientes y consideradas. Cada vez que los personajes hablen directamente al treant, hay un 20% de posibilidades acumulativas de que la criatura despierte. Si finalmente esto se produce, puedes leer o parafrasear la siguiente reacción de la criatura (habla muy despacio a los jugadores cuando lo hagas, de manera que casi desesperes su paciencia):

—Uuuuu... Rrrarrummmmm... ¿Qué... quién... llama... al espíritu... del bosque? ¿Cuánto... he dormido...? ¿Cuántas estaciones... han

pasado? Mi cabeza... me pesa mucho... vaya, me han crecido muchas... ramas en ella... Grrro Grooo... Ha pasado mucho tiempo...

Muerderáiz es un treant amable, pero muy lento tanto al hablar como al explicarse y más ahora que ha despertado después de muchos años. No sabe nada de la Orden de las Cenizas, ni de ninguna invasión, ni nada más cercano en el tiempo que unos siglos. Sin embargo, sí conoce a Ciliren (de hecho, preguntará por ella, aunque los personajes seguramente aún no la conocen); también sabe que en los niveles inferiores del dungeon hay algo malvado y que fue enviado aquí con el fin de servir de guardián de este nivel. Debido a su naturaleza, más «durmiente» que activa, se le pidió que más que patrullar la zona, hiciese crecer sus raíces lo más profundamente posible y que reforzase con ellas el subsuelo del lugar. El treant no sabe qué tipo de mal hay abajo, pero puede sentir su presencia incluso ahora. También conoce algunos de los acontecimientos de la guerra contra Nergal, como que los elfos, enanos y hombres hicieron una alianza contra un mal y que esta cárcel parece estar destinada a custodiar dicho mal.

Un rato después de estar hablando con Muerderáiz, este se removerá, agitado, pues no siente la presencia de otros árboles y treants que fueron traídos a este nivel por los elfos, presencia que ha estado tanteando con sus raíces desde su despertar. Tras darse cuenta de su ausencia, empezará a farfullar primero y a enfadarse después, intentando sacar sus pies-raíces del suelo y echar a andar para buscarlos. Sin embargo, ha pasado tanto tiempo hibernando y creciendo que esto significaría sacar decenas de metros de raíces y mover peligrosamente el suelo de todo el nivel. Este empezará a temblar con la furia del treant y si los personajes no se ofrecen a ayudarle antes, el treant acabará por desistir, pero no sin antes destruir las salas 4, 7 y 18 (que dejarán de existir y no podrán visitarse a partir de este encuentro). Tanto si la criatura se da por vencida como si se le ofrece ayudarle, Muerderáiz pedirá a los personajes que busquen al norte, donde debería haber un jardín botánico con varios árboles y compañeros tuyos.

29. SALA BOTÁNICA

Esta amplia habitación de unos veinte metros de largo por siete de ancho huele fuertemente a materia vegetal en descomposición y humo. La sala está ocupada por decenas de parterres, macetas y pequeños jardines acotados que sin duda en su día formaron un bonito jardín. Actualmente las plantas han muerto, dejando una alfombra vegetal de materia descompuesta. En la esquina superior izquierda podéis apreciar los restos de una hoguera.

Los asesinos de la zona 30 de este mismo nivel llevan unos días esperando por los personajes. Cuando llegaron al nivel, pensaron en el punto que sería más interesante para acechar a los personajes y decidieron hacerlo en dicha sala. Sin embargo, durante la espera, los asesinos decidieron encargarse del treant que custodiaba esta sala 29 y tras destruirlo, hicieron una hoguera con él para calentarse. La mayoría del jardín murió fruto de la magia de uno de los asesinos, especialmente inclinado en usar su conjuro de *Bola de fuego* siempre que puede y el resto por la falta de luz, cuando el clérigo del grupo disipó la magia solar que mantenía este lugar con luz natural.

Si algún personaje se acerca a la hoguera, verá que esta lleva tiempo apagada. Una inspección profunda de la misma, indicará que la madera era antigua y recia. Una tirada de SAB-2 exitosa, indicará que dicha madera pertenecía a un treant.

Si alguno de los personajes usa *Detectar magia* en la zona, sentirá residuos de magia de combate y destrucción.

Indicar a Muerderáiz lo sucedido con el jardín, le enfurecerá y entristecerá profundamente, pidiendo a los personajes que se encarguen de los que «*asesinaron a aquellos que me hicieron compañía durante siglos*». Averiguar lo sucedido y contárselo al treant otorgará 10.000 PX al grupo. Eliminar a los que destruyeron el jardín, otorgará otros 20.000 PX

30. SALA DE LOS ASESINOS

La puerta norte de esta habitación está cerrada con llave, la cual está en posesión de los propios asesinos que se hallan en su interior. Esto hace que la única manera de entrar en la sala a excepción de hacerlo por la puerta sur, sea forzando la cerradura con una tirada de abrir cerraduras.

En cuanto los personajes abandonaron el Bastión de la Llama, Fiezen y Cauchemar (recordemos que el Radovar de la corte es en realidad Cauchemar usurpando su identidad), se dieron cuenta de que los personajes eran un potencial peligro para sus planes. Es por esto por lo que inmediatamente después de la entrevista forzada con ellos, ambos confabuladores se pusieron de acuerdo para contratar a un grupo de asesinos que acabasen con los personajes. Para su contratación, Cauchemar usó la cámara de teleportación que se halla en los aposentos del astrólogo en el Bastión de la Llama y viajó con él hasta el nivel 9, desde el que se movió a El Pozo. Una vez allí, acudió a la oficina de mercenarios (zona 4) y contrató a cinco asesinos que debían esperar a los personajes en el nivel 4. Tras pagar su contratación en efectivo y con un nombre y apariencia falsas, Cauchemar regresó, volvió a disfrazarse de Radovar y ahora se encuentra de vuelta en la corte, a la espera de que los mercenarios le informen sobre la muerte de los personajes.

Si en el grupo están presentes Perian o Isabelle Ermegar, los asesinos que aquí se hallan concentrarán sus ataques sobre ellos, ya que Fiezen no quiere dejar cabos sueltos de las conspiraciones que hizo en el pasado, más si cuando se vieron en la corte, estos le descubrieron y le acusaron de sus crímenes.

Esta sala de seis metros de largo por cuatro de ancho tiene una fila de toneles cerca de la zona norte, un armario en la pared oeste y un clavo a su lado en el que descansa un llavero lleno de antiguas llaves de hierro.

Cuando los personajes entran en la sala, tanto el guerrero como el clérigo, así como el mago del grupo de asesinos, se hallarán cerca del armario indicado y afectados por un hechizo de *Invisibilidad en grupo*. Mientras tanto, agazapados detrás de los barriles aguardan la elfa y el explorador, preparados para atacar a los personajes en cuanto sus compañeros rompan la invisibilidad al atacarles. Si los personajes logran forzar la cerradura norte, entrarán en la sala por la zona en la que estos dos últimos deberían estar escondidos. En forzar una puerta se tarda tiempo y se hace ruido, con lo que estos dos se habrán puesto a cubierto al otro lado de los toneles. Esto mantendrá el factor sorpresa, pero les acercará al cuerpo a cuerpo con los personajes.

Kolstom (clérigo)

CA: 3 (cota de mallas más escudo+1); DG: 6; PG: 24; Movimiento: 10 metros; Ataque: maza +1; Daño: 1d6+1; Salvación: Cle6; Moral: 10; Alineamiento: Caótico; Tesoro: 2.000 mo; PX: 300.

Conjuros preparados: Nivel 1: *Curar heridas leves* (2), *Quitar el miedo*; Nivel 2: *Bendecir*, *Retener persona* (2); Nivel 3: *Golpear*, *Disipar magia*.

Especial: Este clérigo es un hombre-lagarto, miembro de los Espinas de Hierro, un clan que vive en las profundidades del

Gran Pantano. Su piel es negra y sus ojos rojos. Tiene un +2 en las tiradas de salvación contra venenos y hechizos o efectos de frío.

VOLKAI MAGRON (MAGO)

CA: 7 (túnica +2); DG: 6; PG: 16; Movimiento: 10 metros; Ataque: bastón; Daño: 1d8; Salvación: Mag6; Moral: 10; Alineamiento: Caótico; Tesoro: 1.900 mo; PX: 275.

Conjuros preparados: Nivel 1: *Escudo, Proyectil mágico*; Nivel 2: *Imagen reflejada, Telaraña*; Nivel 3: *Bola de fuego, Invisibilidad en grupo* (gastado).

Especial: Este hechicero es un elfo oscuro mago, que hace años fue expulsado de la academia de artes mágicas de Xorandor por su temperamento impredecible. Como todo elfo oscuro, tiene resistencia a la magia, teniendo un +4 a sus tiradas de salvación contra conjuros.

SUSURRO (ELFA)

CA: 5 (cuero tachonado +1); DG: 6; PG: 20; Movimiento: 13 metros; Ataque: arco corto o espada corta +1; Daño: 1d6/1d6+1; Salvación: Lad6; Moral: 9; Alineamiento: Caótico; Tesoro: 1.700 mo; PX: 250.

Especial: Susurro es la pareja de Volkai, una elfa oscura con poco pudor y muchas ansias de hacer correr la sangre. Como todo elfo oscuro, tiene resistencia a la magia, teniendo un +4 a sus tiradas de salvación de sortilegios, varas y bastones.

Conjuros preparados: Nivel 1: *Hechizar persona, Ventriloquía*; Nivel 2: *Detectar lo invisible, Imagen reflejada*; Nivel 3: *Protección contra proyectiles, Rayo eléctrico*.

ROKTAR (EXPLORADOR)

CA: 6 (armadura de cuero tachonado); DG: 6; PG: 24; Movimiento: 10 metros; Ataque: arco largo +1; Daño: 1d8+1; Salvación: Exp6; Moral: 9; Alineamiento: Caótico; Tesoro: 1.900 mo; PX: 200.

Especial: Roktar era un cazador orco del Lamedal del Trasgo. Fue capturado por los elfos oscuros en una incursión para tomar esclavos y tras escapar acabó como mercenario. Roktar es quien lleva las llaves que abren la puerta del norte de la sala.

Arrestar o eliminar a esta banda de asesinos reportará al grupo 30.000 PX. Interrogarles sobre quién les contrató no llevará a ninguna parte más allá de «*un tipo vino a la oficina de mercenarios y nos contrató. Nunca preguntamos quién ni por qué, sino cuánto*» y aunque describiesen a su patrón (un hombre alto, moreno y con barba), no serviría de nada ya que es otro engaño de Cauchemar.

31. ENTRADA AL POZO

Tras un rato bajando escaleras, llegáis hasta una sala cuadrada de unos seis metros de lado, en cuya pared oeste hay unas grandes puertas de piedra reforzadas con un fuerte armazón de bronce cubierto de runas enanas. Ante él se hallan dos extraños guardianes: un minotauro blanco de ojos rojos armado con una alabarda y lo que parece ser un enano con la barba afeitada. Atada con cadenas a la pared este, veis el cuerpo monumental y monstruoso de una hidra de ocho cabezas. A la izquierda de esta, podéis apreciar un montón de huesos acumulados en forma de nido, pertenecientes a, sin duda, varias decenas de criaturas.

con varios dialectos hasta que finalmente logren hablar con ellos. Su mensaje, por otra parte, es sencillo y directo: no pueden entrar sin pagar una suma de 1.000 mo por cabeza como peaje. Regatear será inútil. Si los personajes pagan la suma, podrán acceder por aquí a dicho nivel (en compañía o no de la reina, que pagará su peaje y el de sus hombres), sino, los guardianes les dirán que se vayan. Si los personajes insisten mucho, estos les atacarán, aunque no les perseguirán más allá de la zona 29 si huyen.

Estos guardias son Cuernofuerte, el minotauro, y Bikil el gномo, que guardan con celo la entrada a la ciudad. Ambos están muy bien equipados, como podrás ver luego en sus perfiles y deberías insistir en ello a los personajes si ves que tienen la intención de atacarles. Si finalmente lo hacen, durante el primer asalto de combate, Bikil liberará a la hidra, la cual atacará a los personajes. Puedes encontrar las estadísticas de la hidra en el *Manual básico de Aventuras en la Marca del Este*, pág. 180. En cuanto a los guardias, este es su perfil:

CUERNOFUERTE

CA: 4 (armadura de cuero tachonado +2); DG: 9; PG: 42; Movimiento: 12 metros; Ataque: 1 cornada/ espada a dos manos +2; Daño: 1d10+4 (por la Fuerza de la criatura); Salvación: Gue9; Moral: 10; Alineamiento: Neutral; Tesoro: 8.000 mo; PX: 1.750.

BIKIL

CA: 3 (brazales +4 y anillo de protección +2); DG: 9; PG: 20; Movimiento: 10 metros; Ataque: 1, daga +1; Daño: 1d4+1; Salvación: Gue/Mag 9; Moral: 10; Alineamiento: Neutral; Tesoro: 8.000 mo; PX: 1.750.

Conjuros preparados: Nivel 1: *Hechizar persona, Proyectil mágico* (2); Nivel 2: *Detectar lo invisible, Imagen reflejada, Telaraña*; Nivel 3: *Acelerar, Bola de fuego, Protección contra proyectiles*; Nivel 4: *Muro de fuego, Polimorfar*; Nivel 5: *Nube aniquiladora*.

Equipo: Lleva encima un libro de conjuros con los mismos hechizos que conoce.

NIDO DEL GUSANO PÚRPURA

Tal y como indicábamos en la sala 27, este nivel está unido con el nido de un gusano púrpura, el mismo que ha provocado el túnel de la campiña de Marvalar, la unión de los primeros niveles de la mazmorra provocando un agujero que atraviesa los mismos (las indicadas como «salas de derrumbe») y el que atacó a la reina y a sus caballeros. Si los personajes investigan el túnel de la sala 27 que lleva hasta dicho nido, será esto lo que se encontrarán:

A medida que os internáis por el túnel anillado, la fetidez del lugar aumenta, hasta el punto de forzaros a boquear para no respirar por la nariz. Tras un recorrido de unos cien metros, entráis en una caverna enorme, de unos cincuenta metros de diámetro en todas direcciones, que por su patrón circular, podéis asegurar que no es natural, sino construida, probablemente, por el ser que ocupa el centro de la estancia. Un enorme gusano de color amarillento de más de treinta metros de largo y al menos tres de ancho, se encuentra enroscado alrededor de decenas de unos gelatinosos huevos de casi metro y medio de alto. La criatura parece hallarse en reposo, con las fauces de forma circular cerradas sobre su boca. En el centro de su rostro, podéis ver un filo de espada, brillante y reluciente, hincado fuertemente en la piel de la bestia.

El fragmento de espada es nada más y nada menos que la hoja de Fatana, la espada de la reina, que quedó aquí incrustada cuando combatió al monstruo.

Un acercamiento cauteloso hacia el gusano es posible, incluso por encima de su cuerpo, ya que está en reposo, pero si los personajes le hieren, manipulan los huevos o le arrancan el filo de espada de la testa, el gusano les atacará con este perfil (también puedes encontrarlo en el *Manual avanzado de Aventuras en la Marca del Este*, pág. 238):

GUSANO PÚRPURA

CA: 6; DG: 15; PG: 80; Movimiento: 6 metros; Ataque: 1 mordisco /1 agujonazo; Daño: 2d8 / 1d8 + veneno (tirada de salvación exitosa o la víctima morirá); Salvación: Gue8; Moral: 10; Alineamiento: Neutral; Tesoro: 4.000 mo; PX: 2.700.

Si la tirada de ataque del gusano supera por 4 el número requerido, o bien saca un 20, se tragará al objetivo, provocándole 3d6 de daño en los siguientes asaltos hasta que uno de los dos muera.

Aunque el gusano púrpura pierde uno de sus ataques al hallarse en un lugar estrecho, no es el caso de esta caverna.

NIVEL 5: EL POZO DE LOS MUERTOS

Cuando las razas aliadas contra Nergal comenzaron la construcción de su cárcel, erigieron un campamento base situado en una caverna central cercana a los edificios que querían construir. Tras hacerlo, se llevaron todo lo que les era de valor y sellaron o derrumbaron los accesos al lugar, con la intención de que nadie lo descubriese.

Sin embargo, con el paso de los siglos, y después de que los humanos abandonasen la prisión, las criaturas que viven en las profundidades del mundo acabaron por descubrir la caverna. También encontraron las entradas a la prisión, así como las riquezas que atesoró en su momento, con lo que comenzaron a usar la caverna como un enorme campamento base desde el que lanzar las incursiones de saqueo a la cárcel.

La llegada de aventureros subterráneos a estas ruinas necesitó de una infraestructura que lo soportase, como templos, tabernas, tiendas, campos de entrenamiento y todo lo necesario para la profesión. Esto hizo que el asentamiento inicial para aventureros fuese creciendo lentamente hasta convertirse en una ciudad, a la que los propios habitantes comenzaron a llamar El Pozo de los Muertos. Esto era debido a la cantidad de aventureros muertos que era capaz de generar la mazmorra que le daba vida, aunque a día de hoy, pocos pronuncian su nombre completo y habitualmente le llaman simplemente El Pozo.

A lo largo de sus siglos de existencia, El Pozo se ha mantenido como una ciudad estado independiente, que ha logrado mantenerse fuera de la órbita de influencia de los imperios subterráneos cercanos, como el de Xorador. Esto hace que los habitantes del lugar sientan gran orgullo y defiendan ardientemente su modelo de ciudad libre de un control central establecido, sin pertenencia a ninguna raza ni influencia concreta. La ausencia de un gobierno central hace que tampoco haya leyes ni un poder que las aplique con lo que la ciudad está llena de lo peor que se puede encontrar en el mundo subterráneo.

Esta falta de leyes, sin embargo, no significa que haya una anarquía permanente en el lugar. A lo largo de los siglos, en la ciudad siempre han existido una serie de grupos de poder que intentan imponerse los unos a los otros por el control de la urbe. Estas facciones están constantemente en guerra, intentando aventajar al resto en poder e influencia, buscando siempre dar el golpe de gracia a las otras facciones. Cuando

una de ellas, por suerte o por astucia, logra imponerse al resto, lo que queda de las demás se unen para romper la ventaja de la que lleva la voz cantante, fusionándose, formando nuevas facciones o rompiéndose definitivamente, todo por la ambición de devolver a la ciudad al complicado equilibrio sin gobierno en el que vive.

Cuando una facción se alza con el control de la ciudad, las «deyes» las ponen ellos, lo que quiere decir que aplican las normas que les parecen mejor, y consiguen orden (y sometimiento a su facción) con puño de hierro. Esta extraña dinámica en la ciudad no es algo oculto, sino totalmente público y que se ha convertido incluso en una fuente de diversión para los habitantes del lugar, siendo tema recurrente de conversación en las tabernas. Comentar las trickeyuelas, puñaladas por la espalda, engaños, traiciones y canalladas diversas se ha convertido en la fuente de diversión más habitual en las tascas.

¿QUÉ ENCONTRARÁS EN ESTE NIVEL?

Encontrarás una descripción de la ciudad subterránea, incluyendo facciones de poder, estructuras principales, personajes relevantes, así como las distintas intrigas que están sucediendo ahora mismo en el lugar. De los personajes depende混入 inmiserirse en los asuntos del lugar o intentar pasar lo más desapercibidos posible, usando la ciudad como punto de reabastecimiento y descanso de cara a explorar el resto de la prisión.

También hallarán aquí varios accesos a distintas partes de la mazmorra, tanto a la zona de la torre, como a la de los barracones.

PECULIARIDADES GENERALES

A TENER EN CUENTA

Evidentemente, El Pozo es una ciudad singular y, por ende, posee una serie de características generales que se deben tener en cuenta a la hora de describirla y dirigir aventuras en sus recónditas calles:

- La ciudad está situada dentro de una caverna natural de unos quince metros de alto, tres kilómetros de largo por cuatro de ancho.
- La cantidad de razas incluidas abrumará incluso a nuestros personajes, acostumbrados a ciudades cosmopolitas y mezcla de etnias. Elfos oscuros, gnomos, enanos que nunca llegaron a la superficie, insectoides, hombres lagarto, orcos, aberraciones, seres planares invocados y demás criaturas que puedan existir en las profundidades del mundo, son perfectamente compatibles con el ambiente cotidiano de El Pozo.
- No hay luz natural en ninguna parte de El Pozo, solo una serie de hongos fluorescentes que crecen aquí y allá y que generan una luz tenue en la mayor parte de lugares en la urbe. Considera que toda la ciudad vive en un estado de iluminación de tipo penumbra. Aquellos que tengan problemas para ver en estas circunstancias de visibilidad (como los humanos), necesitarán una antorcha, como en cualquier parte del *dungeon*, lo cual no dejará de ser hilarante y llamativo para los habitantes de El Pozo.
- La principal fuente de agua de la ciudad es un río subterráneo al que todos llaman el río sucio o simplemente «el sucio». Sus sulfuroosas aguas son venenosas si se ingieren sin tratar, pero pueden purificarse hirviéndolas junto con los hongos fosforescentes del lugar o con un conjuro de *Purificar agua y comida*. Aún limpia de tóxicos, siempre cabe la posibilidad de morir de asco por su horrible sabor.
- Los precios de los objetos en las tiendas son tres veces más caros que en la superficie.
- Aunque sirvió para la construcción del *dungeon*, este nivel no forma parte de él y por lo tanto no recibieron las mis-



- mas protecciones. Esto quiere decir que los hechizos que habitualmente no pueden usarse en la mazmorra (como *Puerta dimensional* o *Teleportar*) sí pueden ser usados aquí.
- Si la reina Vigdis acompaña a los personajes hasta El Pozo (siempre embozada y de incógnito), en cuanto accedan a ella y se den un par de vueltas, esta se separará de ellos junto con sus caballeros para explorar la zona y ver qué puede esperar de ella. No obstante, queda con los personajes para verse más adelante en la plaza central (zona 3). En la práctica, salvo que los personajes traigan ante Vigdis una misión que interese mucho al reino, esta no se inmiscuirá en ninguna actividad que desempeñen durante su estancia en la urbe.
 - Actualmente hay un total de cinco facciones en la ciudad: los Mercenarios, la Torre de los Huesos, los Micónidos, el Templo de Seda de Araña y la banda de criminales de la Rosa Negra. La forma de eliminar a cada una viene incluida en la descripción del texto.

1. ENTRADA PRINCIPAL

Las puertas de piedra que protegen esta entrada están reforzadas con marcos de bronce y bisagras de hierro. En el arco superior de dichas puertas, inscrito en común, puede leerse la siguiente frase: ni la muerte ni el tiempo ni El Pozo, atienden a razones. A los pies de las puertas comienza un suave camino descendente que lleva hasta un pequeño puesto fronterizo protegido por una empalizada.

Si los personajes acceden a este punto desde la zona 31 del anterior nivel, te recomendamos que describas la urbe con el texto descriptivo de la zona 24.

Estas puertas son el principal punto de acceso de la ciudad y la conectan con los barracones en la zona 31 del nivel 4. No hay guardias desde el lado de la ciudad, pero sí del lado del nivel 4.

2. PUESTO FRONTERIZO

Ocupando todo lo ancho del camino, se alza aquí una empalizada de tres metros de alto, confeccionada con lo que parece ser algún tipo de textura leñosa extraída de los enormes hongos circundantes y barro. En su centro se encuentra una puerta, protegida por dos torres fabricadas con el mismo material que indicábamos previamente. Ante la puerta hay dos guardias encapuchados que empuñan lanzas, un orco de piel gris y una pequeña y extraña criatura bípeda dotada de un enorme ojo en medio de su gran cabeza.

El orco es Grot-Gar, jefe de la frontera norte, encargado de comprobar las identidades de los que quieren acceder a la ciudad y de llevar constancia de los que la dejan. Si los personajes están entrando en la ciudad por este acceso, el orco no les cobrará nada, pues entiende que han pagado a los guardias de la zona 31 del nivel 4 (no cabe en su mente la idea de que hayan podido acabar con ellos). Cuando los personajes se acerquen, el orco pateará a la criatura y esta se apresurará a poner sobre su cabeza una enorme pizarra, sirviéndole de mesa improvisada al orco.

—Nombres y procedencia —dirá.

Es posible que los personajes mientan al orco, le pregunten sobre la ciudad, alguna dirección o simplemente, charlen con él. A Grot-Gar le importa muy poco nada de esto y tras anotar sus nombres en la pizarra e ignorar todas las consultas y verborrea de los personajes, seguirá con lo que sigue, con gran diligencia, pero ni pizca de ganas:

—Estas son las normas: no pelearse si no pelean contigo antes, no robar si no te roban antes, no matar si no te matan antes. El incumplimiento de estas normas lleva a ser detenido, hablar con Muchos-Dientes y una larga digestión en su tripa. Esta ciudad es libre, aquí no hay leyes salvo el sentido común. Bienvenidos al Pozo de los Muertos.

Un intento por parte de los personajes de clarificar algunas de las cosas dichas por el orco, caerán en saco roto. Grot-Gar no tiene ni ganas ni paciencia para explicar nada. Otra cosa es si, por algún casual, los personajes insultan o retan al orco de alguna manera. En ese caso, el guardia se animará y combatirá contra ellos (usa el perfil de Orco del *Manual básico de Aventuras en la Marca del Este*, pág. 197, salvo que en vez de un dado de golpe tiene 5). El tipo no es un gran combatiente, pero hace tiempo que desea un reto. Tras bajar sus puntos de vida la mitad, el trasgoide pedirá paz a cambio de contestar a sus preguntas. A medida que las hagan, responde en relación a lo que vas a leer sobre este nivel. Si alguna de sus preguntas te parece inverosímil que Grot-Gar las sepa, di simplemente que no lo sabe.

UN BREVE APUNTE SOBRE LA GUARDIA DE EL POZO

Como dijimos antes, El Pozo no tiene un gobierno ni un código de leyes en los que apoyarse. Sin embargo, cuenta con un grupo de mercenarios y soldados distribuidos por toda la ciudad, que mantienen en funcionamiento las normas simples que indicábamos anteriormente. Como buenos soldados corruptos y mercenarios, este grupo está pagado por aquella facción que lleve la voz cantante en la urbe y debido a ello nunca se opone a los deseos de esta. Además, siempre están pensando en su propia seguridad, de manera que si se ven envueltos en algún altercado o evento que les supere, no dudarán en darse media vuelta y dejar que todo acabe como tenga que acabar.

Si necesitas un perfil indicativo para estas «fuerzas del orden», usa las siguientes:

GUARDIA DE EL POZO

CA: 5 (cota de malla); DG: 5; PG: 20; Movimiento: 10 metros; Ataque: 1 arma; Daño: Por arma; Salvación: Gue5; Moral: 7; Alineamiento: Neutral; Tesoro: 1.000; PX: 175.

3. PLAZA CENTRAL

Esta plaza está dividida a la mitad por el paso de un maloliente y fangoso río que discurre en sentido norte sur. En la orilla este de dicha corriente hay una estalagmita cubierta por completo de una escritura blanca. Al norte de la plaza se halla una imponente estructura de piedra de dos pisos, dotada de almenas y contrafuertes. Al sur distinguis la entrada a un pequeño poblado o mercado levantado simplemente con pieles y palos. Al oeste, tras cruzar el río, veis una gran torre que parece estar hecha completamente por huesos.

La estalagmita está escrita de mucho tiempo atrás, anterior a la llegada de los elfos y enanos a la zona con la intención de usarla como campamento. El lenguaje en la que está escrita es el lenguaje de los Durmientes y solo puede ser comprendida estando bajo los efectos de un hechizo de *Leer lenguas*. En este escrito se narra el poder cruel y ultraterreno y la antigüedad manifiesta de los Durmientes, criaturas quasi divinas tan viejos como el tiempo y algunos dioses. Si alguno de los personajes lo lee, pídele que realice una tirada de SAB. Si tiene éxito, perderá un punto de SAB, pero ganará dos de INT. Si falla, perderá dos de SAB y ganará uno de INT. Estos cambios son permanentes y se justifica por el fuerte impacto que generará en un personaje descubrir la existencia de estas odiosas y ancestrales criaturas en el mundo.

4. OFICINA DE MERCENARIOS

Esta fuerte estructura de piedra, erigida más como un castillo que como un edificio comercial, es en realidad la oficina de mercenarios, tal y como rezá el cartel que hay en su frontal.

La estructura interna del lugar está distribuida de una manera muy marcial, con dormitorios, zonas de entrenamiento, celdas y todo lo necesario para mantener un negocio de esta índole. Aunque en teoría, los mercenarios de El Pozo son una fuerza neutral, en la práctica no lo son, ya que, si se hicieran con el control de la urbe, ganarían increíbles sumas de dinero. Es por eso por lo que son una de las facciones que se enfrentan al resto por El Pozo, no alquilando sus mercenarios a ninguna de las facciones rivales e intentando incentivar el uso de sus fuerzas a las compañías de aventureros que pasan por aquí.

Nada más entrar, los personajes accederán a una sala en la que solo hay una recepción. Detrás del mostrador de esta hay un hombre-lagarto de escamas negras que hablará a los personajes en varios idiomas hasta que dé con el común de superficie para hablar con ellos. Este recepcionista se llama Ixmel y propondrá a los personajes que contraten a algunos mercenarios para que les ayuden en sus viajes. A continuación te damos una tabla de mercenarios, igual que la que encontrarás en el *Manual básico de Aventuras en la Marca del Este*, pág. 127. Las normas de contratación son las mismas que las indicadas en la página 126 del manual:

TIPO DE MERCENARIO	SALARIO POR MES (EN PIEZAS DE ORO)
Elfo oscuro asesino: cuero tachonado +1, espada corta +1, veneno	75
Arquera gnoma: arco largo +1, cuero +1	100
Chamán hombre-lagarto: armadura natural (6), bastón +1, hechizos como un mago de nivel 5	200
Guerrero orco montado en lagarto gigante: cota de mallas +1, veloz, pica pesada +1	250
Micónido: armadura natural (5), esporas pacificadoras, esporas de confusión	300
Sacerdotisa elfa oscura cota de mallas +2, maza +1, hechizos como un clérigo de nivel 6	500 (el precio se dobla si el grupo no es de alineamiento caótico)
Ettin amaestrado: cuero, clava +2	1.000

Fue aquí donde Cauchemar acudió para contratar al grupo de asesinos que emboscaron al grupo en el nivel anterior. Si los personajes dejaron en libertad a los mercenarios, se hallarán aquí. Si los personajes preguntan a Ixmel por su contratador, este nunca se lo rebelará de manera natural (es decir, que una grave amenaza no funcionará, pero un hechizo sí que podría soltarle la lengua), apelando a la confidencialidad de los mercenarios con sus patronos. Si los personajes contratan algún mercenario, verán que el hombre-lagarto anota su compra en un enorme y ajado tomo que saca de debajo del mostrador. Si los personajes se hacen con el libro, verán que la contratación la hizo un tal Guerrick, el cual no conocen. Sin embargo, cuando vean la firma, pídeles que realicen una tirada de INT -4. Si tienen éxito, se acordarán de haber visto esa letra en alguna parte, en concreto, entre los papeles que abundaban en la mesa del salón de audiencias en el que hablaron con Fiezen y Radovar.

Robar este libro de anotaciones eliminará a la oficina de mercenarios como facción, ya que se le considerará vulnerable y débil al no poder mantener la confidencialidad de los contratantes.

5. MERCADO

Esta estructura apenas merece su nombre, ya que parece una calle amplia a la que han dividido en diferentes secciones a través de pieles de algún tipo de animal. Cada sección está presidida por un comerciante y su género, que incluye desde carne leñosa de hongo fluorescente a mascotas exóticas como arañas gigantes o crías de lagartos de monta. En este lugar, los olores agradables se mezclan con los desagradables; las sonrisas falsas de los mercaderes con los insultos que os profieren por la espalda al rechazar sus viandas; las maravillas más increíbles, con la mercancía más pútrida y miserable. Este es un lugar, donde todo se puede comprar y vender, incluyendo sueños y vidas. Un lugar sin moral ni ganas de tenerla, en el que el menos hábil sabe estafar al más cauto.

En este enorme mercado, los personajes pueden comprar cualquier arma y armadura, tanto sin mejorar como con una mejora de +1, todos los objetos comunes del listado del manual y también algunos artículos especiales como los siguientes (todos los objetos tienen aplicado el plus de precio de la ciudad):

- Anteojos nocturnos: Mientras lleves puestos estos anteojos, ves en la oscuridad hasta 20 metros. 4.500 mo.
- Bastón de fuerza: Este bastón suma +3 a las tiradas de ataque y daño realizadas para atacar con él. El bastón tiene 10 cargas, que se recuperan a un ritmo de 1d4+2 cada amanecer. Cuando impacta en un enemigo con este bastón, puedes gastar una carga para infligir 1d6 de daño adicional: 25.000 mo.
- Botas de levitación: Una vez por día, estas botas pueden lanzar el hechizo *Levitar* sobre ti mismo. 7.000 mo.
- Colgante de inmunidad al veneno: El portador de este colgante es inmune a los venenos, tanto naturales como mágicos. 9.000 mo.
- Armadura de escamas de dragón (azul): Es una armadura de escamas +1 que da +4 a las tiradas de salvación contra el miedo que inspiran los dragones y contra su arma de aliento. Además, todo el daño producido por efectos de electricidad se reduce a la mitad. 75.000 mo.
- También se hallan los siguientes objetos que podrás encontrar en el manual básico:
 - Escudo +2, anillo de invisibilidad, varita de curación, figurita de maravilloso poder (pantera), cuerda de enmarañar, brazales +8, espada larga +1 de luz.

Adicionalmente, los personajes pueden comprar cualquier hechizo de mago, elfo o clérigo de nivel 5 para abajo, costando 300 mo cada nivel (es decir, uno de nivel 5 costaría 1.500, uno de 3, 900, etc.).

6. LA TORRE DE LOS HUESOS DE MORTIMER (EXTERIOR)

Esta ominosa torre eleva sus tres plantas hacia el techo de la caverna. Toda ella está construida con huesos, pudiendo distinguir entre ellos cráneos humanoides, fémures de animales, costillas de todo tipo y varios omóplatos enormes. Su cúspide está coronada con lo que parecen ser varios brazos de distintas especies que se alzan hacia el techo en gesto de súplica. Delante de su espeluznante puerta hecha de piel, veis un cartel que rezá lo siguiente: La vida es una enfermedad. Aquí la curamos.

Esta es la residencia de Mortimer, el nigromante con el que es posible que los personajes se hayan encontrado previamente.

En caso de que no sea así, o simplemente ha huido de alguno de los enfrentamientos con ellos, se hallará aquí. La puerta de la torre está cerrada con llave, pero puede forzarse con una tirada de abrir cerraduras o usar la llave que Mortimer lleva consigo, si es que la recuperaron. Al acercarse a la puerta, una enorme grieta de piel que se encuentra en su superficie se abrirá, apareciendo un ojo parpadeante de color naranja en medio de la misma. Este espantoso guardián avisará a Mortimer de que hay alguien a sus puertas. A pesar de la presencia del ojo, la cerradura puede forzarse igualmente.

En la parte superior del torreón, en la zona de los brazos alzados, hay una claraboya sin cerradura. Escalar el edificio es una opción plausible, ya que los huesos generan salientes que permiten trepar hasta arriba. Sin embargo, por cada piso escalado, hay un 30% de posibilidades de cortarse con algún hueso, provocándole 1d3 puntos de daño al escalador. Si resulta herido, este debe hacer una tirada de salvación contra venenos o muerte. Si falla, habrá contraído una enfermedad de carácter leve.

7. LA TORRE DE LOS HUESOS DE MORTIMER, PRIMER PISO

La planta circular de este piso está ocupada por una escalera de caracol central que lleva a los pisos superiores y tres habitaciones construidas a su alrededor.

La primera habitación a la derecha es un enorme osario, del que Mortimer saca la materia prima para sus locuras. No hay nada de interés aquí.

La habitación del medio contiene un experimento de Mortimer que salió mal, un gólem de huesos asimétrico y disfuncional que el mago usa a veces como guardián de este piso. La criatura posee el siguiente perfil:

CA: 5; DG: 8; PG: 35; Movimiento: 12 metros; Ataque: dos garras; Daño: 1d10/1d10; Salvación: Gue8; Moral: 12; Alineamiento: Caótico; Tesoro: 5.000; PX: 300.

La última habitación es la de Ghtjik, el homúnculo que hace las veces de mayordomo para el nigromante. Sus únicas posesiones son un jergón de paja sucio, una capa raída y un tarro con la cabeza decapitada de un cíclope al que le falta el ojo (el de la puerta de la torre).

8. LA TORRE DE LOS HUESOS DE MORTIMER, SEGUNDO PISO

Además de la escalera de caracol central, este piso está distribuido en dos habitaciones, una al este y otra al oeste.

La habitación del este es la de Mortimer. En ella los personajes verán una espeluznante cama hecha por completo de huesos y varias obras de arte de carácter grimoso y desagradable, aunque valiosas. Dichas obras de arte tienen un valor de 40.000 mo.

La habitación del oeste es una mazmorra llena de aparatos fetiches de connotación sexual. En una esquina de la habitación se halla un gólem de carne femenino que Mortimer usa para saciar sus más bajos instintos. Este no atacará directamente a los personajes y si intentan comunicarse con él, com-

probarán que aún conserva algo de la mente que debió tener en vida. La criatura pedirá abiertamente que la destruyan. Si los personajes lo hacen, ganarán el tesoro y experiencia habitual por hacerlo (ver *Manual básico de Aventuras en la Marca del Este*, pág. 177) y se acercarán al alineamiento de tipo legal.

9. LA TORRE DE LOS HUESOS DE MORTIMER, TERCER PISO

Este piso no contiene divisiones en distintas habitaciones, sino que es un espacio diáfrano en que se ha instalado un completo laboratorio de disección. Además de una mesa de operaciones y varias estanterías llenas de tarros que contienen inenarrables sustancias, en esta habitación hay dos gólems de carne y una criatura bajita y patizamba dotada de ojos facetados y una boca llena de dientes torcidos y afilados como de tiburón.

Esta criatura es Ghtjik, el cual pasa la mayor parte del tiempo aquí, cuidando de las pertenencias de su amo, manteniendo en buen estado los gólems y limpiando el polvo. Ghtjik fue creado artificialmente por el nigromante. Es profundamente infeliz aquí, pero dado que no ha conocido otra cosa en su misera existencia, rehusa la posibilidad de que haya algo mejor fuera de la torre. Si Mortimer no se encuentra aquí y los jugadores tratan bien a la criatura, esta les acompañará en sus viajes, demostrando ser útil por su naturaleza y conocimientos mágicos (en términos de juego, mientras el homúnculo acompañe a los personajes, estos tendrán un +1 a las tiradas de salvación contra sortilegios, varas y bastones y también un +1 a la hora de realizar tiradas de INT para resolver enigmas o saber algo sobre artefactos mágicos). Adicionalmente, la criatura conoce las propiedades de todos los objetos mágicos del juego, siendo identificados automáticamente por él. Ghtjik tiene 8 PG y 7 de CA y no puede atacar.

Si Mortimer sigue vivo, se hallará en esta sala y, debido al miedo de muerte que le tiene, Ghtjik nunca se unirá a los personajes mientras lo esté.

Cuando lleguen aquí, si los personajes tienen un alineamiento mayoritariamente caótico, Mortimer les pedirá paz entre ellos y la posibilidad de ayudarle en su lucha por conseguir el control de la ciudad. A cambio, Mortimer se revela brevemente como la sombra de Penumbra que es y les promete contarles más sobre la amenaza que yace en lo profundo de la mazmorra si le ayudan en una tarea. Si los personajes acceden, Mortimer les pedirá que se infiltren en el Templo de Seda de Araña y roben el cuerpo de Mirana Ver'han, una poderosa sacerdotisa enterrada allí. Esto les reportará 15.000 de PX para cada personaje y la información de Mortimer:

—Hace siglos, elfos enanos y hombres vencieron a un horror nacido de mi señora Penumbra. El mal no puede ser derrotado, solo confinado y es por eso por lo que ese mal está encerrado aquí.

Nada de esto sucederá si los personajes poseen otro alineamiento o no llegan a hacer las paces con el nigromante, pues este les atacará de inmediato. Usa el mismo perfil que en el anterior nivel, pero esta vez Mortimer sí atacará de manera efectiva a los personajes. Si estos hacen descender sus puntos de vida a 8 o menos, tomará un pergamo de *Puerta dimensional* de una estantería cercana y se teleportará fuera de la torre, huyendo de allí para no volver. Su derrota conllevará la derrota de su intento por controlar la ciudad, el control de la torre por parte de los personajes y 70.000 PX.

10. TABERNA SANGRE Y BATALLA

Esta taberna está construida en el interior del tronco de un enorme hongo fluorescente que se levanta en medio de la urbe. Su estructura interna es muy parecida a las tabernas de superficie, llena de mesas, una barra y varias camareras distribuyendo copas. Sin embargo, lo que no es tan habitual es que las mesas estén hechas de algún tipo de material gomoso, que el barman de la barra tenga tentáculos en vez de brazos y que las camareras sean orcas, goblins y gnomas.

Además de poder alquilar una habitación para dormir tranquilamente (50 mo la «noche») y poder alimentarse razonablemente bien con los platos exóticos que se sirven, Sangre y Batalla será una fuente de rumores que los personajes pueden usar para enterarse de lo que pasa en El Pozo. Siempre que los personajes deseen conocer algún chisme, tira 1d6 y lee el resultado de la siguiente tabla:

RESULTADO	RUMOR
1	La casa Ver'han se ha aliado con algún tipo de entidad para hacerse con el control de El Pozo. (Verdadero a medias, pues los Ver'han se han aliado con Cauchemar para castigar a las razas de superficie y hacerse con El Pozo, entre otras cosas).
2	Muchos-Dientes, ese enorme gusano carroñero del noroeste, es una invención de la guardia para que la gente no vaya por allí, pues es donde guardan un fastuoso tesoro. (Falso: Muchos-Dientes existe y es muy peligroso).
3	La Rosa negra está preocupada por lo que depare la guerra con la superficie. Ella nació allí y tiene miedo a las represalias. (Verdadero).
4	Ningún aventurero ha logrado pasar nunca del segundo nivel de la torre antigua que se alza al oeste. Todos han acabado muertos o locos. (Verdadero).
5	Mortimer desea destruir toda la vida y sustituirla por una necrópolis. (Falso, pues en realidad quiere que los vivos le obedezcan).
6	Dicen que al sur hay una caverna que lleva hasta un cubil de dragones. Nadie ha ido allí por lo que pudiera pasar. (Falso, la caverna lleva hasta la zona 24 del nivel 4, que está cerrada por el elemental de tierra del área 23 de dicho nivel).

Sangre y Batalla también es el punto central de la red de espionaje que la casa Ver'han de los elfos oscuros tiene montada por toda la mazmorra. Si los personajes pernoctan en la taberna al menos un par de veces (o buscan activamente algo sospechoso), se darán cuenta de que hay una habitación en el piso de arriba que nunca se alquila ni es usada por nadie. Sin embargo, si que se oye movimiento en ella de vez en cuando. Preguntar al barman sobre esto, no surtirá ningún efecto. Seguirá con su trabajo mientras mira a los personajes con sus lechosos ojos pulposos. Si montan guardia ante la puerta de alguna manera, pídeles que realicen una prueba de DES -4. Si fallan, los agentes de la casa Ver'han no llevarán a cabo ningún tipo de actividad, ya que se darán cuenta de que alguien les está vigilando. Por otro lado, si tienen éxito, el personaje que esté vigilando verá atónito como en más de una ocasión la puerta se abre tras un leve bisbiseo que parece venir de justo delante de la puerta y como luego se vuelve a cerrar. En ningún momento se ve a nadie a lo largo de este proceso.

Lo que sucede es que los espías llegan hasta la puerta tras tomarse una poción de *Invisibilidad* y además son expertos en el sigilo, no provocando ningún ruido al andar. Tras pronunciar la contraseña que hace que la puerta se abra, pasan a su interior y luego cierran la misma. Si los personajes se las ingenian para acceder a la habitación, premia su arrojo con 50.000 PX y narra lo siguiente:

Esta habitación es evidentemente mágica, pues es mucho más grande que el espacio real que podéis ver desde fuera de ella. Sus longitudes son unos diez metros de largo por ocho de ancho, estando ocupadas las paredes con anaquellos llenos de papeles y pergaminos. En medio de la sala se halla una gran mesa de madera sobre la que podéis ver lo que parece ser la maqueta de una torre. En torno a la mesa hay varios elfos oscuros que no dejan de miraros con gran asombro.

Hay 1d4+1 elfos oscuros en esta habitación. Si Cimac sobrevivió al anterior encuentro con los personajes, también se hallará aquí. Tanto los elfos como el minotauro se enfrentarán a los personajes nada más accederan a la habitación. Para Cimac usa las estadísticas que ya conoces, y para los elfos oscuros las siguientes:

ESPÍAS DE LA CASA VER'HAN

CÁ: 3 (cuero tachonado +2 y un punto de bonificación de Destreza); DG: 7; PG: 30; Movimiento: 12 metros; Ataque: dos espadas cortas +1; Daño: 1d6+1; Salvación: Lad7; Moral: 10; Alineamiento: Caótico; Tesoro: 2.000; PX:175.

Tienen la misma habilidad de apuñalar que un ladrón de su nivel.

Resistencia a la magia: +4 a las tiradas de salvación contra sortilegios, varitas y bastones



MAGO DE LA CASA VER'HAN (Al menos debe haber uno de ellos)

CA: 8 (tienen un punto de bonificación de Destreza); DG: 7; PG: 22; Movimiento: 12 metros; Ataque: Daga; Daño: 1d4; Salvación: Mag4; Moral: 10; Alineamiento: Caótico; Tesoro: 2.150 mo; PX: 200.

Resistencia a la magia: +4 a las tiradas de salvación contra sortilegios, varitas y bastones

Conjuros:

Nivel 1: Escudo (2), Proyectil mágico; Nivel 2: Cambio de aspecto, Telaraña. Nivel 3: Acelerar, Bola de fuego; Nivel 4: Puerta dimensional.

Si el combate se inclina a favor de los personajes, el mago lanzará su hechizo *Puerta dimensional* y teleportará a Cimac, si está presente y vivo, o a él mismo si no lo está, al Templo de Seda de Araña, el cual se encuentra muy próximo a la taberna.

La maqueta de la mesa es en realidad una representación de la torre, es decir, el edificio que ocupa los niveles 6 a 10 de la mazmorra. En dicha maqueta están representados los niveles 9 y 10 de la misma, con lo que deberás entregar a los jugadores un perfil de dichos niveles, pero sin los nombres ni indicaciones de qué dianbre hay en dichas habitaciones. El resto de niveles de la maqueta aparecen vacíos, ya que de momento la casa Ver'han no ha podido acceder a ellos.

Los documentos del lugar son un compendio de información escrito en el idioma de los elfos oscuros que llevaría años asimilar y el cual solo puede leerse con un hechizo de *Leer lenguas* o conociendo dicho idioma. No obstante, hay una serie de ellos que pueden ser de utilidad para los personajes. Para averiguar cuáles de ellos consiguen encontrar, pide al personaje con más INT que haga una tirada de dicha característica. Según el resultado que haya sacado, descubrirá lo siguiente:

El personaje no supera la tirada de INT: No obtiene información.

El personaje saca la tirada por un margen de 0-1: Encuentra un pequeño pergamino en el que está escrito lo siguiente:

«*El ejército está acantonado en el último nivel de la torre. Esperan órdenes para descender.*»

El personaje saca la tirada por un margen de 2-3: Encuentra una carta:

«*A la venerable matriarca de la casa, Valka Ver'han
Hemos enviado a Yarissa con el ejército que atacará el castillo Ermegar.
Con suerte matará a Laurana de Florisel y su estirpe se extinguirá con ella.
El ataque está previsto para dentro de diez días. La Orden de las
Cenizas nos ha jurado que Silas aparecerá en el cielo en esa fecha,
lo que dará valor a nuestros guerreros e incendiaria su ansia de venganza
contra los habitantes de la superficie. Con suerte, este ataque destruirá el
esfuerzo de los protegidos por Valion y Penumbra resultará complacida.
Si hay noticias, le escribiremos para informarla, matriarca.*»

Si el personaje saca la tirada por un margen de 4+, encontrará una nota pequeña pero importante:

«*Creemos que el Trono de Niebla es clave para dominar la torre y
acceder a la celda, pero aún no lo hemos encontrado.*»

11. EL TEMPLO DE SEDA DE ARAÑA, EXTERIOR

Este afilado y espigado edificio está construido con una piedra negra que no refleja ni la luz de las antorchas. Sus altas torres y articulados contrafuertes os recuerdan al perfil de una inmensa araña de obsidiana a punto de saltar; de torre a torre y de gárgola a gárgola, se extienden largos filamentos blanquecinos, formando una enorme red de telas de vaporosa seda que da al lugar un aspecto lánguido y peligroso. Delante de la entrada principal, podéis ver una representación en piedra de Penumbra, la diosa de la oscuridad, dotada de elementos arácnidos, tales como varios brazos, queliceros en vez de dientes y un tocado con forma de tela de araña.

Este templo es el centro neurálgico de la actividad de los elfos oscuros en la ciudad y la sede de una de las facciones que compiten por su control: la casa Ver'han.

Delante de la entrada principal hay dos guardias elfos oscuros que portan colgantes de detectar alineamiento. Estos guardias no dejarán pasar al interior del templo a nadie que no tenga alineamiento caótico. En caso de estallar un combate, su perfil es el siguiente:

GUARDIAS DE LA CASA VER'HAN

CA: 1 (cota de malla +2, escudo +1); DG: 7; PG: 36; Movimiento: 12 metros; Ataques: 2, lanza +1; Daño: 1d6+1/1d6+1; Salvación: Gue7; Moral: 10; Alineamiento: Caótico; Tesoro: 2.000; PX: 175.

Resistencia a la magia: +4 a las tiradas de salvación contra sortilegios, varitas y bastones

12. TEMPLO DE SEDA DE ARAÑA, NAVE PRINCIPAL

Esta amplia sala de treinta metros de largo por quince de ancho y seis de alto está sustentada por varias columnas que se elevan hacia la cúpula que la domina. Tanto las columnas como la cúpula están llenas de telas de araña, por las cuales veis pasar correteando arácnidos de gran tamaño. Una serie de bancos se distribuyen justo delante del altar, flanqueado este por una estatua de Penumbra y una enorme marmita de piedra. A la derecha de la sala veis dos puertas y a la izquierda solo una.

Hay 2d10 adoradores de Penumbra en esta sala, realizando sus rezos diarios y peticiones a la diosa oscura. No van armados ni son peligrosos, ya que son feligreses del pueblo, pero defenderán el lugar si alguien lo atacase, aunque sea con los puños desnudos.

Los arácnidos que viven en las alturas artificiales creadas por las columnas y el techo son arañas gigantes de todo tipo (ver *Manual básico de Aventuras en la Marca del Este*, pág. 149) y aunque hay muchas, solo una docena tienen el tamaño y la forma necesarias como para hacer daño a los personajes. Los tipos de araña que hay dentro de esa docena son cuatro arañas canjejo, tres viudas negras y cinco tarántulas.

En la sala hay dos guardias iguales que los de la entrada, vigilando que no haya muertes ni altercados.

En la marmita aledaña al altar se encuentran los restos del último sacrificio a Penumbra, un infiel al que sus seguidores cocieron vivo hasta matarlo.

13. TEMPLO DE SEDA DE ARAÑA, HABITACIÓN INFERIOR DERECHA

Esta larga habitación de siete metros de largo por tres de ancho está ocupada por una sacerdotisa elfa oscura y un hombre lagarto. La mujer tiene una daga en una mano y una copa de plata en la otra. Cuando entráis, oí como la sacerdotisa habla así al saurio:

—Geckx, hijo de Mok, ¿aceptas en tu alma y corazón las verdades de la diosa oscura, reniegas de las mentiras de Valion, Aneirin y otros dioses de la luz; prometes servir a los designios de la madre Penumbra, ayudar a su clero en lo que necesite; marchar en su ejército cuando te llame y entregar tu alma y tu vida a su causa?

El saurio dirá que sí, después de lo cual, la sacerdotisa murmurará unas extrañas palabras (cualquier clérigo de nivel 7 o superior, distinguirá que dichas palabras son un conjuro de *Detectar mentiras*, si no hay ninguno presente, una tirada exitosa de INT-4 dará la misma información).

Tras unos instantes de mirar al saurio a los ojos, la sacerdotisa fruncirá el ceño y dirá:

—No te creo Geckx, hijo de Mok, y si no sirves a Penumbra de todo corazón, es que aún albergas a los otros en una parte de él.

Con un movimiento hábil y veloz, la sacerdotisa le cortará la garganta al saurio con la daga, usando la copa para llenarla de su sangre. Tras la agonía y muerte de la criatura, la sacerdotisa mojará sus dedos en la copa y realizará con ella un intrincado dibujo en su rostro. Luego mirará a los aventureros y les preguntará si vienen a unirse a Penumbra.

Si alguno asiente, la elfa cogerá un nuevo cáliz y repetirá la ceremonia descrita anteriormente. Si el personaje es de alineamiento caótico y quiere unirse de veras a la fe de Penumbra, la elfa se cortará a sí misma y llenará con su sangre la copa, la cual dará a beber al personaje. Si este completa el ritual, considerálo bendecido las siguientes 24 horas y otorgale a él (y solo a él) 40.000 PX. La sacerdotisa les indicará que si desean ayudar a la casa Ver'han a tomar el control de la ciudad, envíen aquí a todos aquellos que les pueda interesar unirse a la fe de Penumbra (los mismos lugareños de la ciudad pueden valer o a alguno de los ANJ que los personajes han conocido a lo largo de sus aventuras). Si los personajes envían aquí a ANJ con un nivel total de 20 o más (si convencen a un ANJ que no tiene dados de golpe indicados, considera que tienen 1), habrán ayudado a la casa Ver'han a tomar el control de la ciudad. En ese caso, recompensales con 20.000 PX para cada personaje.

Si el ritual lo realiza un personaje con otro alineamiento, le sucederá lo mismo que al saurio. En caso de que se produzca algún combate en esta sala, la sacerdotisa tendrá este perfil:

SACERDOTISA DE PENUMBRA

CA: 3 (cota de malla +2); DG: 8; PG: 32; Movimiento: 12 metros; Ataque: daga +1; Daño: 1d4+1; Salvación: Cle8; Moral: 10; Alineamiento: Caótico; Tesoro: 2.200; PX: 195.

Conjuros: elegidos por el Narrador según nivel de la sacerdotisa, excepto un espacio de nivel 4, ya que está usado en un hechizo de *Detectar mentiras*.

Resistencia a la magia: +4 a las tiradas de salvación contra sortilegios, varitas y bastones.

En su cadera lleva un llavero que abre todas las puertas de este templo.

Adicionalmente, esta sacerdotisa puede ofrecer a los personajes servicios de cléricales variados basados en el nivel del hechizo de clérigo que los personajes deseen recibir. Cada nivel de hechizo lanzado costará 200 mo (es decir, un hechizo de *Curar heridas moderadas* costaría 400: 200 mo por su nivel 2 de hechizo; o uno de *Quitar maldición*, 600). Este servicio es independiente del alineamiento de los personajes y no pueden superar hechizos de nivel 4 de clérigo.

14. TEMPLO DE SEDA DE ARAÑA, HABITACIÓN SUPERIOR DERECHA

Esta sala está cerrada con llave. Solo se puede acceder a ella con la llave que la abre (como la de la sacerdotisa de la sala anterior) o forzándola con una tirada de abrir cerraduras).

Esta habitación parece una sala de exposiciones, más que un lugar de culto. Está llena de objetos litúrgicos, sarcófagos y ofrendas de los fieles, tanto en dinero en metálico como en objetos de valor de gran tamaño como esculturas, cuadros y planchas de metales valiosos.

En esta sala hay un total de 25.000 mo en tesoros (2.000 mo en metálico). Sacar de aquí cualquier objeto que no sean las monedas llamará bastante la atención por su aparatosidad y una razón flagrante para ser atacados por fieles y guardias por igual.

Entre los objetos de valor hay un asta llamativa que incluso brillará si se lanza un hechizo de *Detectar magia*. Es otra de las piezas de la alabarda mágica *Oleaje*, que puede ser forjada de nuevo si se tienen las dos partes.

Oleaje: Alabarda +2. Cada impacto recibido por esta arma tiene un 20% de posibilidades de causar a la víctima 1d6 de daño adicional de frío. Asimismo, cuando se golpea a una criatura hecha completamente de fuego, como un elemental de fuego o una salamandra, este tiene un 15% de posibilidades de morir instantáneamente.

Uno de los sarcófagos es el de Mirana Ver'han, buscado por Mortimer. La tumba puede forzarse con facilidad, pero sacar de allí un cadáver será bastante llamativo y sin duda, los personajes acabarán siendo objetivo de los guardias.

15. TEMPLO DE SEDA DE ARAÑA, HABITACIÓN INFERIOR IZQUIERDA

Esta sala parece servir de trastero para el templo.

En esta sala hay una entrada secreta detrás de un montón de muebles inservibles. Para localizarla, se necesita buscarla activamente y tener éxito en una tirada de detectar puertas secretas.

La entrada lleva a la zona 16 y no puede accederse a esta por ningún otro método.

16. TEMPLO DE SEDA DE ARAÑA, HABITACIÓN SUPERIOR IZQUIERDA

Esta es la sala en la que aparecerá Cimac o el mago de la zona 10 si es que llegan a teleportarse.

Esta sala de quince metros de largo por tres de ancho está ocupada por una amplia mesa de algún tipo de madera negra. Tras ella se halla lo que parece ser un inmenso mapa en el que se detalla la geografía del reino subterráneo de los elfos oscuros, desde la localización de su ciudad principal, Xorandor, como de otras ciudades más pequeñas y colonias de esclavos.

Si Yarissa Ver'han sobrevivió al encuentro con Laurana y los personajes en *El feudo en llamas* y ninguno de sus aliados se ha teleportado aquí, se hallará en esta sala, en compañía de dos guardias como los que hemos descrito anteriormente, mientras revisa los informes de sus espías. En cuanto Yarissa les vea, atacará a los personajes, centrando sus ataques en Laurana si está presente.

YARISSA

CA: 4 (cota de mallas +1); DG: 7; PG: 30; Movimiento: 12 metros; Ataque: 1, látigo pesado +2 o espada larga +1; Daño: 1d8+2/1d8+1; Salvación: Cle7; Moral: 10; Alineamiento: Caótico; Tesoro: 2.700 mo; PX: 275.

Conjuros disponibles en este encuentro: Nivel 1: *Causar heridas leves* (2), *Causar miedo*; Nivel 2: *Retener persona* (2), *Silencio*; Nivel 3: *Contagiar enfermedad*, *Maldición*. Nivel 4: *Ramas en serpientes*.

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

Comportamiento: Durante el combate, Yarissa siempre intentará atacar a Laurana si está presente. Si sus PG descienden de diez, falla una tirada de moral, o logra herir a Laurana (tanto su familia como la Orden de las Cenizas necesitan la sangre de la muchacha para sus planes, y tener unas gotas, aunque sea en un arma, es suficiente) intentará huir por el camino más corto fuera del templo y llegar al nivel 10, donde aún está acantonado el ejército que atacó Reino Bosque.

Resistencia a la magia: +4 a las tiradas de salvación contra sortilegios, varitas y bastones.

En su cadera lleva un llavero que abre todas las puertas de este templo.

Colgante de inmunidad al veneno: Mientras lo lleves puesto, ningún veneno, ni mágico ni convencional, tiene efecto sobre ti. Si ya estás envenenado cuando te pones este colgante, mientras lo lleves puesto, su efecto no tendrá lugar, pero si te lo quitas, volverá a afectarte.

Si el mago o Cimac se teleportaron aquí, la sala estará vacía, ya que tanto él como los guardias y Yarissa huirán del templo hacia el nivel 10 del *dungeon*.

Nota del autor: Si no jugaste *El feudo en llamas* es posible que no te suene de nada esta tal Yarissa, así que vamos a hacer este inciso para explicarlo. Yarissa forma parte de los Ver'han, una familia noble de elfos oscuros especialmente enfrentada al linaje élfico de la corona de Reino Bosque. Durante los acontecimientos de la aventura indicada, Yarissa sube a la superficie durante el ataque coordinado al que los ejércitos de monstruos someten a todo el reino. Su objetivo era matar a Laurana de Florisel, una antigua enemiga de su familia y tomar su castillo. Esta habitación parte del supuesto de que Yarissa sobrevivió y se enfrenta ahora de nuevo a los personajes. Si no sobrevivió, serán los guardias los que estén aquí.

La muerte de todos los guardias, sacerdotisas y líderes (o la huida de estos últimos) del templo, supondrá su destrucción como facción que busca dominar la ciudad

17. ENTRADA SECUNDARIA DE LOS BARRACONES

Esta es el acceso al que se llega desde la zona 24 del nivel 4, tras derrotar al elemental.

No es que sea una entrada secreta propiamente dicha, pero este acceso no es usado por ningún habitante de El Pozo, ya que para ellos no hay nada ahí. Sin embargo, es posible que los personajes accedan a la urbe desde esta entrada. Cabe decir que si los personajes no derrotaron al elemental desde el otro lado, esta entrada estará sellada, pues parecerá, simplemente, una pared de piedra más.

18. FORJA

Un hombre lagarto llamado Figsh está a cargo de la forja de la ciudad. No es un herrero muy hábil, pero es el único en la urbe, con lo que ninguna facción se mete con él. Puede arreglar cualquier desperfecto que se halle en las armas y armaduras de los personajes, ensamblar aquellas que encuentren, comprar aquellas que ya no quieran y vender las suyas propias (tiene cualquier arma y armadura hasta un bonificador de mejora de +2), pero recuerda: los precios triplican lo acostumbrado.

19. GRUTA DE MUCHOS-DIENTES

Esta espaciosa gruta se encuentra aislada del resto de la ciudad. Nada más que os acercáis a ella, un profundo olor a podredumbre y estiércol llena el ambiente. Al acceder a su interior, veis que el suelo es poco más que una alfombra de huesos, carne en descomposición y heces líquidas de la horrorea criatura que lo ocupa: un gusano carroñero con el tronco tan grueso como un carroaje.

Esta criatura se llama Muchos-Dientes y es usada por la guardia de la ciudad para ejecutar las condenas a muerte (realmente, la única pena existente en esta urbe junto con la de pasar una noche en el calabozo) de aquellos criminales que atrapan. Debido a que esta pena es aplicada con bastante frecuencia, la criatura está demasiado bien alimentada, convirtiéndose en una enorme amenaza. En realidad no hay nada de valor aquí, pero conociendo a los aventureros, es posible que quieran medir sus fuerzas con el gusano simplemente por el placer de hacerlo, o que hayan sido condenados a muerte por alguna infracción cometida durante su estancia en la ciudad. En cualquier caso, pueden luchar con él si quieren. Las estadísticas de este gusano son iguales que las que aparecen en el manual para cualquier gusano carroñero (ver *Manual básico de Aventuras en la Marca del Este*, pág. 180, salvo que su armadura es de 2, sus dados de golpe son 9+1 y su salvación es Gue9).

20. ENTRADA A LA TORRE

Ante vosotros se alza una inmensa torre de color marfil, con decenas de metros de diámetro y sin una sola muesca en su superficie. La entrada está formada por una única puerta de bronce, con un frontispicio sobre ella en la que se narra lo que parece ser una gran batalla entre trasgoideos y un ejército de humanos, elfos y enanos. La puerta está entreabierta y tiene evidentes signos de haber sido forzada. Delante de ella, clavada sobre un poste, hay un tablón que reza lo siguiente:

«¡Entrada a la torre del misterio! Nadie sabe para qué fue construida, mas es antiquísima y contiene tantos tesoros como monstruos horripilantes. Si entras, que sea por tu cuenta y riesgo.»

Sentado a los pies de la entrada, veis lo que parece ser un gnomo, pero está tan sucio y ha dejado crecer tanto su pelo y barba, que parece más una apesada peluca a la que le crecen unas botas justo debajo del cabello.

Esta es la entrada que comunica el área de la torre de la mazmorra, con El Pozo. Aunque las puertas de bronce inicialmente estaban hechas para no poder abrirse desde fuera y quedaron selladas después de que los enanos acabaron de construir la cárcel, hace mucho que fueron forzadas por los aventureros subterráneos que deseaban acceder a su interior para saquearla.

El gnomo de la entrada se llama Miblik, aunque todos en El Pozo lo conocen como Putricius. En el pasado fue un aventurero que entró en la torre y enloqueció por el terrible final que tuvieron sus compañeros a manos de los monstruos y trampas del lugar. Desde entonces pide limosna aquí. Si los personajes hablan con él, les quedará claro que está mal de la chaveta, pero también que conoce bien el interior de la torre. Si intentan convencerle de que les acompañe al interior, necesitarán tener éxito en una tirada de CAR-4 y prometerle que si encuentran a sus antiguos compañeros, los «rescatarán». Aunque en el pasado Miblik fue un gran aventurero, ahora no podría defenderse ni de un gato, con lo que no puede combatir. Sin embargo, Miblik conoce algunas de las habitaciones y trampas del nivel 10, con lo que a medida que los personajes avancen, el gnomo puede ir indicándoles qué pueden esperar de dichas zonas. Aquellas salas conocidas por Miblik estarán marcadas en el mapa del nivel con una «M». Cuando los personajes vayan a acceder a una sala marcada por dicha «M», puedes hacer una indicación somera de qué hay dentro de la habitación (no de sus criaturas, ya que Miblik no sabe qué criaturas hay ahora mismo en ellas) y de si hay trampas o no cerca, representando así las indicaciones del gnomo.

21. EL JARDÍN DE LOS MICÓNIDOS

Esta extensa área de la gruta que contiene El Pozo parece ser la única que se ha dejado tal y como estaba antes de que el lugar fuese poblado. Numerosos líquenes crecen sobre las lóbregas piedras que parecen amontonarse sin sentido en torno a enormes hongos fluorescentes. El olor a materia vegetal en descomposición y humedad es muy intenso aquí, y se mezcla con un extraño olor almizclado que parece provenir de las esporas que de vez en cuando emiten las enormes setas. Aunque tardáis en distinguirlas, os dais cuenta de que algunos de los hongos más pequeños no son tales, sino que son criaturas dotadas de rostro y apéndices móviles cuya cabeza termina en el sombrerete típico de las setas.

Aquí vive una de las facciones de la ciudad, el conocido como Enjambre Micónico. Estas criaturas han evolucionado a partir de las setas a una forma de vida superior y apariencia levemente humanoide. Son criaturas pacíficas por naturaleza, que transmiten sus pensamientos y emociones a través de las hormonas que lanzan al aire, formando así una especie de conciencia grupal. Este método de comunicación hace que los micónidos se contagien muy rápido de las emociones del resto de sus congéneres y actúen como un único individuo.

De todas estas criaturas, la única que es capaz de «hablar» desde un punto de vista literal es su reina, la cual lleva cientos de años viviendo en la urbe, protegiendo a los suyos de la expansión del resto de fuerzas. Actualmente la reina está preocupada por la tremenda violencia y visceralidad con la que se resuelven las disputas en El Pozo y sabe que tarde o temprano, cuando una facción se imponga al resto, terminará por destruir su jardín y su enjambre. Es por eso por lo que cuando los personajes lleguen a este lugar, los micónidos les guiarán, a base de esporas de tranquilidad y sosiego que calmarán sus ánimos, hasta la reina. Esta surgirá en todo su esplendor de un enorme brote con forma de seta.

La criatura que se encuentra ante vosotros mide casi tres metros de altura y posee la misma piel fina pero agrietada que suelen tener los hongos. A pesar de sus evidentes diferencias con vosotros, sus apéndices son más parecidos a los de los humanos que el resto de sus congéneres. Al poco de surgir del enorme hongo, el resto de micónidos han comenzado a exhalar unas esporas que os hacen sentir bien, pero impresionados.

La reina se dirigirá a los personajes, primero realizando una especie de canto, gutural pero hermoso, y luego irá modulando la voz hasta conseguir un tono audible y reconocible por los personajes. Les hablará de la naturaleza pacífica de sus congéneres y de la necesidad que tienen de conseguir una paz duradera en la ciudad. Es por eso por lo que les pedirá que eliminen o inutilicen al resto de facciones (La casa Ver'han, Mortimer y su torre, los Mercenarios y la Rosa Negra). Como premio, la reina les prometerá que siempre que lo necesiten, usará sus esporas de reanimación para resucitar a un compañero caído durante sus aventuras. Si logran cumplir el mandato de la reina, recompensa al grupo con 20.000 PX para cada personaje.

Por si se produce un ataque en esta zona, te adjuntamos las estadísticas de las criaturas aquí presentes:

MICÓNIDO JOVEN

CA: 7; DG: 1; PG: 5; Movimiento: 10 metros; Ataque: 1, golpetazo; Daño: 1d4; Salvación: Gue1; Moral: 7 (12 si están defendiendo a la reina); Alineamiento: Legal; Tesoro: Ninguno; PX: 15.

Especial: Si se infinge dolor, todos los micónidos que se hallen a ochenta metros o menos, lo sentirán igual e irán a ayudar su congénere

Esporas pacificadoras: Siempre que una criatura que respire comience su turno al menos a cinco pies del micónido joven, deberá realizar una tirada de salvación contra venenos o muerte. Si falla quedará en un estado de atontado hasta que saque una nueva tirada de salvación. Esta tirada también se realizará al comienzo de sus turnos.

MICÓNIDO ADULTO

CA: 5; DG: 3; PG: 15; Movimiento: 10 metros; Ataque: 1, golpetazo; Daño: 1d6+1; Salvación: Gue3; Moral: 8 (12 si están defendiendo a la reina); Alineamiento: Legal; Tesoro: Ninguno; PX: 35.

Especial: Si se infinge dolor, todos los micónidos que se hallen a ochenta metros o menos, lo sentirán igual e irán a ayudar su congénere

Esporas pacificadoras: Siempre que una criatura que respire, comience su turno al menos a cinco pies del micónido joven, deberá realizar una tirada de salvación contra venenos o muerte. Si falla quedará en un estado de atontado hasta que saque una nueva tirada de salvación. Esta tirada también se realizará al comienzo de sus turnos.

Esporas de confusión: Siempre que una criatura que respire, comience su turno al menos a cinco pies del micónido adulto, deberá realizar una tirada de salvación contra venenos o muerte. Si falla quedará en un estado de confusión, igual al hechizo de mago del mismo nombre (ver *Manual básico de Aventuras en la Marca del Este*, pág. 92), hasta que saque una nueva tirada de salvación. Esta tirada también se realizará al comienzo de sus turnos.

REINA MICÓNIDA

CA: 3; DG: 7; PG: 28; Movimiento: 10 metros; Ataque: 1, golpetazo; Daño: 1d8+2; Salvación: Gue7; Moral: 10; Alineamiento: Legal; Tesoro: 1.500; PX: 35.

Especial: Si se infinge dolor, todos los micónidos que se hallen a ochenta metros o menos, lo sentirán igual e irán a ayudar su congénere

Esporas pacificadoras: Siempre que una criatura que respire, comience su turno al menos a cinco pies del micónido joven, deberá realizar una tirada de salvación contra venenos o muerte. Si falla quedará en un estado de atontado hasta que saque una nueva tirada de salvación. Esta tirada también se realizará al comienzo de sus turnos.

Esporas de confusión: Siempre que una criatura que respire, comience su turno al menos a cinco pies del micónido adulto, deberá realizar una tirada de salvación contra venenos o muerte. Si falla quedará en un estado de confusión, igual al hechizo de mago del mismo nombre (ver *Manual básico de Aventuras en la Marca del Este*, pág. 92), hasta que saque una nueva tirada de salvación. Esta tirada también se realizará al comienzo de sus turnos.

Esporas de reanimación (una vez/día): La reina puede devolver la vida a un cuerpo que haya muerto en un plazo no superior a una semana. Los efectos de estas esporas son iguales al hechizo de clérigo de nivel 5 *Reanimar a los muertos*. Una vez reanimado, el receptor de las esporas siempre tendrá especial predilección por ayudar a los hongos, micónidos y otras criaturas de la familia y de vez en cuando verá que en su piel aparece alguna seta pequeña.

La muerte de la reina micónida supondrá su destrucción como facción.

22. EL SUSPIRO DE LA MEDUSA, EXTERIOR

Los farolillos rojos que cuelgan de la puerta de esta lujosa edificación de piedra, no dejan dudas sobre su función: se trata sin duda, del lupanar de la ciudad.

En el exterior de este edificio, hay varias mujeres y hombres vestidos con poca ropa y pertenecientes a diversas razas subterráneas, que no cejan en su empeño de llamar la atención de los personajes. Aunque El Suspiro de la Medusa es efectivamente un prostíbulo, también es una tapadera para la banda de criminales conocida como la Rosa Negra, una de las facciones que lucha por el control de la ciudad. El lugar está regentado por madame Dana, una mujer humana nacida en la superficie que por sus crímenes en Marvalar se vio obligada a huir hacia las cloacas. Allí encontró el camino hacia los barracones de la cárcel y acabó en El Pozo, donde ha creado un gran entramado criminal.

Las mujeres y hombres de la entrada, de hecho, son agentes tuyos, que además de ganar dinero con su oficio, te avisan puntualmente de lo que sucede en las calles.

Si Sarkus Donovan se encuentra entre el grupo de aventureros cuando estos pasen por aquí, las mujeres y hombres se quedarán levemente sorprendidos, pues ven en sus facciones rasgos familiares con su jefa. Si quieres que el jugador que lleve a Sarkus se dé cuenta de esto, puedes hacerlo sin necesidad de ninguna tirada. Si Sarkus habla con alguna de las mujeres u hombres, intentarán despistarle, indicando que lo miran por

«*lo guapo que eres, cariño*». Independientemente de que el grupo entre o no en el lupanar, una de las chicas avisará rápidamente a Dana para ponerle sobre aviso.

Aunque la Rosa Negra lleva años sin ver a su hijo, no forzará su encuentro con él. Si Sarkus entra en su local, le abordará, pero no antes.

23. EL SUSPIRO DE LA MEDUSA, INTERIOR

Accedéis al salón principal del lugar, donde un grupo de lugareños pasa el tiempo invitando a copas a las prostitutas, jugando a las cartas o apostando a los dados. El salón es cuadrado, de unos quince metros de lado, con una barra, mesas y un escenario donde está bailando una elfa oscura con poca ropa. También hay unas escaleras que dan al piso de arriba. Este posee un balcón interior que da al salón y desde allí podéis ver a varios clientes y trabajadores charlando y bebiendo.

Hay varias mujeres y hombres de distintas razas trabajando en este recinto, ya sea poniendo copas u ofreciéndose a los parroquianos.

Si Sarkus se encuentra en el grupo, Dana se asomará al balcón del piso superior y clavará sus ojos en él. Como Narrador deberías indicar al jugador que interpreta al soldado que no deja de tener la sensación de que algo o alguien lo observa con mucha atención desde la balconada del piso superior. Si Sarkus decide buscar a la persona que le mira, en cuanto la vea, sabrá inmediatamente que es su madre:

Asomada al balcón, ves a una mujer de unos cincuenta años, vestida con ropajes sencillos pero adornada con joyas lujosas. Aún posee gran belleza y un cuerpo fuerte y atlético. Mientras te mira, sientes como si una parte de tu alma volviese a ti después de mucho tiempo. Una intuición profunda, casi primordial, te hace saber que esa mujer es tu madre. Tras un instante de mutua observación, la mujer hace un gesto hacia su espalda, a una habitación en el piso de arriba.

24. EL SUSPIRO DE LA MEDUSA, PISO DE ARRIBA

Esta zona solo contiene la balconada y las habitaciones donde los trabajadores sexuales del local ejercen sus oficios. Aquí también se encuentra la oficina de la Rosa Negra. Si Sarkus ha visto a su madre, seguro que desea visitarla. Si no es así, seguro que el grupo pregunta a alguien de la posada por el jefe del lugar o bien Dana termina llamando al grupo a su oficina, ya que cree que puede usar su pericia para sus planes.

Sea como fuere, el grupo se encontrará con Dana en sus apartamentos, los cuales puedes describir de la siguiente manera:

Esta habitación es amplia y está llena de esculturas, piezas de joyería, bustos y otras obras de arte. Tras una mesa hecha de mármol se sienta una mujer de unos cuarenta años, morena, de ojos verdes, aún atractiva, y dotada de la complejión de alguien que se preocupa por seguir en forma. Cuando accedéis a la sala os sonríe con afabilidad, pero también con cierta socarronería.

Dana nació en el castillo Ermegar, en el seno de una familia humilde, siendo la última de siete hermanos. La muerte temprana de su padre a manos de incursores ungolitas cuando ella apenas contaba con ocho años dejó a la familia a merced del hambre y la pobreza. Esta precaria situación enloqueció a su madre un par de años después y con su muerte, la familia se rompió. Tanto Dana como sus hermanos se vieron en la calle y cada uno tuvo que emprender el viaje por separado. En

el caso de Dana, el camino que escogió fue el del latrocínio y la amistad por las cosas ajenas. Sus robos hicieron que acabase en las mazmorras de uno de los cuarteles del castillo Er-megar y acabó trabando amistad primero y amor después con uno de los guardias, el cual también le ayudó a librarse de los cargos por robo. Nueve meses después de su idilio amoroso, Dana dio a luz a un niño y volvió al cuartel para hablar con Thaddeus, el guardia en cuestión. Según le dijo, Thaddeus quería casarse con ella y establecer una familia convencional, un hogar para el pequeño Sarkus. Sin embargo, Dana no tenía ninguna intención de atarse a nadie, ni siquiera por un hijo. Es por eso por lo que decidió dejar al bebé con su padre e irse de la ciudad para no volver.

Su camino le llevó a Marvalar, donde montó una banda de criminales con los que dio varios y exitosos golpes. Sin embargo, la guardia de la ciudad acabó por detenerla y tanto ella como su banda fueron condenados a morir ahorcados. Con gran pericia, Dana logró escapar de la prisión y refugiarse en las alcantarillas. Allí encontró la entrada al subterráneo y finalmente, a El Pozo, donde creó el gremio de asesinos que lleva su mote de pícara: la Rosa Negra.

Sin embargo, a pesar de los cuantiosos botines, la vida dis-tendida, los lujos y el poder que supuso para ella el éxito de su banda, una parte de ella nunca se alejó de Sarkus. Como una astilla clavada en su mente, el recuerdo del hijo que dejó atrás fue ocupando cada vez más sus pensamientos, y el dolor que eso acabó por producirle le persiguió durante toda su vida. Tanto fue así, que llegó a pedir a Mortimer, uno de sus enemigos por el control de la ciudad subterránea, que le ayudara a ver de nuevo a su hijo. El retorcido nigromante le dijo que, para poder ver a Sarkus desde la profunda oscuridad de la ciudad, debía recurrir a poderes malditos, los cuales, sin duda, pedirían un intercambio de favores. Dana, impaciente, aceptó. Mortimer invocó entonces a una de las entidades sir-vientes de Penumbra, un ser incorpóreo llamado Soma, que prometió a Dana la posibilidad de ver a su hijo de nuevo a cambio de entregarle una parte de su tiempo de vida:

—Haré que puedas ver a tu hijo de nuevo durante un día, pero a cambio, deberás regalarme uno de cada cuatro días de vida que vivas.

Dana aceptó y Soma le permitió ver a Sarkus de nuevo a través de su magia. Estuvo observándole durante un día entero, un simple día rutinario de su vida, observándole mientras entrena, dormía, hablaba con sus compañeros de cuartel, comía, etc. Una vez terminado su parte del pacto, Soma exigió su pago y desapareció de la vista de La Rosa Negra, mientras tanto, Mortimer no dejaba de reírse, pues había acortado sustancialmente la vida de uno de sus enemigos.

Y desde entonces, Dana envejece más rápido de lo normal, pareciendo tener cincuenta años cuando debería tener cuarenta (dato que Sarkus puede deducir si tiene éxito en una tirada de SAB -4).

Si Sarkus está en el grupo, su madre se dirigirá directamente a él, como si fuera el líder del mismo. Dana es una mujer dura de pelar, muy ácida al hablar y extremadamente inteligente. Sin embargo, cuando le hable a Sarkus, lo hará con afabilidad, sinceridad y tranquilidad. Puede que sea una criminal vil y despreciable a ojos de los justos, pero sigue siendo una mujer que acaba de reencontrarse con un hijo al que dejó atrás. El aban-dono de Sarkus le pareció una buena idea en su momento, pero realmente Dana lleva lamentándose por haberlo hecho desde hace décadas. Ahora el destino le brinda otra oportunidad de entenderse con Sarkus y no piensa desaprovecharla.



Si Sarkus le pregunta por su pasado, por su vida, por sus ra-zones para abandonarlo, Dana se lo contará todo, sin obviar detalles (ni buenos ni malos); le contará la verdad sobre sus negocios turbios y que ahora es la líder de un gremio de ladrones llamado la Rosa Negra que tiene como tapadera el lupanar en que se encuentran. Dana también le entregará uno de sus collares, uno que le protegerá «*de los males que habitualmente acaban con los aventureros*». Este collar es un collar de resistencia +2, otorgando un +2 a todas las tiradas de salvación.

Cuando Sarkus y ella acaben de hablar, o bien si Sarkus no se encuentra en el lugar y simplemente los personajes hablan con Dana, es posible que le pregunten por la cárcel de Nergal, el subterráneo o cualquier otra cosa de importancia. A continua-ción te proporcionamos un listado con aquellos datos que Dana conoce. Eso sí, no cederá estos datos así como así. Por cada facción presente en El Pozo que los personajes logren eliminar (o simplemente descabezear matando o haciendo huir a sus líderes), les dará una de las respuestas (y tú le darás 15.000 PX a cada personaje, por cada facción eliminada). No será así si Sarkus se encuentra presente, pues responderá sin necesidad de «trabajitos» previos. La Rosa también entregará una de las respuestas gratuitamente si ayudaron a escapar a Irin Rulsirva (la cual se hallará en el local) en el nivel 1 y otra si ayudaron a sus lacayos a entrar en la torre desde el nivel 3.

- Este subterráneo fue construido como prisión para una única criatura.
- Por lo que indican los escritos que alberga la torre del noroeste de El Pozo, el acceso a la celda se encuentra en algún lugar de su interior, pero hasta la fecha no ha podido ser encontrado.

- El ejército subterráneo que atacó Marvalar se encuentra en el nivel 10 de la torre, bajo las órdenes de la casa Ver'han y la Orden de las Cenizas.
- En algún lugar del subterráneo se encuentra un objeto de increíble poder llamado el Trono de Niebla.
- (Opcional) Si Sarkus se interesa por Soma, la criatura que está drenando vida a su madre por su causa, Dana le indicará que, tras su pacto, la criatura se esfumó y no supo nunca más de ella, pero que, sin embargo, Mortimer le dijo una vez, para atormentarla, que Soma se hallaba cerca, en algún lugar del subterráneo que hay bajo la torre. Dana no sabe nada de dicho subterráneo, pues nadie ha logrado profundizar más allá de la torre.

En cuanto a la resolución de uno de los ganchos de la aventura *La ciudad enterrada*, en la que un grupo de guardias pedían a los personajes que eliminasesen a la banda de Dana, esta nunca cederá de manera pacífica la posibilidad de robar y actuar en Marvalar, excepto por dos razones: que se lo pida su hijo o que la convengan con un buen soborno de 50.000 mo. Por supuesto, la eliminación de la Rosa y su banda será tan efectiva en la resolución de *La ciudad enterrada* como los métodos pacíficos anteriormente propuestos.

Los personajes pueden usar el Suspiro para pernoctar por el módico precio de 25 mo (aunque será gratis si vienen acompañados de Sarkus). Las tasas por los demás servicios las dejamos en manos del Narrador.

En caso de que se produzca alguna reyerta en el local, tanto Dana como su banda responderán al ataque:

PÍCARO DE LA ROSA NEGRA (hay un total de diez en el local)

CA: 5; DG: 5; PG: 20; Movimiento: 10 metros; Ataque: espada corta +1; Daño: 1d6+1; Salvación: Lad5; Moral: 10; Alineamiento: Neutral; Tesoro: 1.000; PX: 25.

Especial: Tiene la acción de apuñalar, como un pícaro de su nivel.

DANA

CA: 0 (cuero tachonado +2; +2 por Destreza elevada y anillo de protección +2); DG: 9; PG: 36; Movimiento: 10 metros; Ataque: dos armas (espada corta +2/ daga +2); Daño: 1d6+2/ 1d4+2; Salvación: Lad9 (con +2 debido a su collar de resistencia +2); Moral: 10 (12 si lucha dentro del Suspiro de la Medusa); Alineamiento: Neutral; Tesoro: 5.000; PX: 250.

Especial: Tiene la acción de apuñalar, como un pícaro de su nivel.

Pase lo que pase, nunca dañará a Sarkus Donovan.

La muerte de Dana y de sus pícaros supondrá su eliminación como facción de la ciudad.

25. ESTALACTITA DE LA GUARDIA

Aunque tiene el nombre de stalactita, en realidad esta formación rocosa superior lleva unida a su stalagmita inferior varios siglos, formando una gran y gruesa columna. Esta es lo suficientemente grande como para albergar un edificio en su interior y este no es otro que los cuarteles de la guardia de la ciudad. Aunque no hay nada de interés aquí dentro para el grupo, es posible que puedan llegar a ser arrestados en algún momento y llevados aquí para cumplir su pena (solo hay dos penas, como hemos visto: ser enviados al día siguiente a la gruta de Muchos-Dientes para ser devorados o pasar la noche en el calabozo si el crimen no fue muy grave y ser soltados a la mañana siguiente). Hay un total de veinte guardias en el recinto y las celdas no son muy complicadas de forzar (añade un 25% a la tirada que cualquier ladrón realice para forzar la cerradura), aunque seguirán necesitando unas ganzúas para abrirlo.

Como puedes observar, los acontecimientos dentro de la ciudad pueden ser muy variados, ya que dependen casi exclusivamente de la actitud que los jugadores tomen ante ellos. Si urdien algún plan que no esté contemplado en este documento, no dudes en seguir adelante con él y poner las dificultades esperables para sus planes y premiarlos con la experiencia que merecen.

Al final de este nivel, los personajes tendrán una escena adicional relacionada con la reina Vigdis. Esta se denomina **Palabra de reina** y puedes encontrarla más adelante.

LA TORRE

Los próximos cinco niveles son los dedicados a la torre, la parte de la cárcel de Nergal dedicada al estudio de la criatura. Durante los primeros siglos de funcionamiento de Vaelmor, fueron muchos los magos que se hospedaron aquí, realizando sus investigaciones y creciendo en conocimiento y poder gracias a la constante práctica de la magia y el intercambio de ideas. Aunque hace siglos que los magos abandonaron estos salones, algunos de los hechizos y criaturas convocadas por los eruditos aún los habitan, siendo estos una fuente de futuros problemas para los personajes.

En cuanto a su estructura, la torre está dividida por escuelas de magia, estando cada uno de sus niveles dedicado a las distintas escuelas en las que se dividía la magia en aquel momento. Esto se hizo así para evitar conflictos entre los sabios (todos sabemos lo terribles que pueden llegar a ser estos orgullosos eruditos cuando discuten sobre qué escuela es mejor) y que cada grupo tuviera su espacio en el lugar. Estos niveles se distribuyen de arriba abajo en: adivinación, abjuración, conjuración, evocación y nigromancia.

Nota del autor: Aunque el juego *Aventuras en la Marca del Este* no distingue los hechizos por escuelas de magia en cuanto a las mecánicas del sistema se refiere, creo que todos estamos de acuerdo en que la clasificación de la magia es algo casi natural y acorde al trasfondo de cualquier mundo de fantasía. En esta parte del *dungeon* vamos a realizar esa división, pero con ello no pretendo que sea un dogma ni algo que afecte a la mecánica del juego. Simplemente desearía que funcionase como un añadido más al trasfondo del lugar. Prueba de ello es que, dentro de las escuelas indicadas, me he dejado en el tintero varias más que suelen aparecer en otros manuales de rol (ilusionismo o transmutación, por citar solo algunos ejemplos). Esto no obedece a que desprecie dichas escuelas, sino simplemente a la estructura de la aventura.

Cabe decir que la torre es una estructura que pondrá a prueba la capacidad de orientación de los personajes ya que posee gran cantidad de escaleras, rampas, ascensores y prodigios mágicos que permiten moverse muy rápido entre niveles. Además, en varios de ellos hay una serie de circunstancias especiales que afectarán a las capacidades mágicas de los per-

sonajes y que se describen al comienzo del nivel. Esto hará que las condiciones de juego cambien dependiendo del nivel en que se hallen y es importante que se tenga en cuenta a la hora de narrar.

En esta parte de la mazmorra es donde se hallan los dos accesos a la celda, la parte más recóndita del *dungeon* y donde se encuentra Nergal. Ambos accesos son la Puerta del Heredero y la Puerta de los Ancestros, dos puntos de entrada especialmente protegidos y que los enemigos de los personajes desean vulnerar. Bastará que uno solo de estos accesos se abra para que Nergal pueda escapar de la prisión.

NIVEL 6: ESCUELA DE ADIVINACIÓN

Este es el nivel más cercano a la superficie de aquellos que forman la torre y el único al que solo se puede acceder por otro de ellos: los dos accesos del nivel 7.

Esto es así, no por falta de imaginación a la hora de ponerle accesos, sino porque los controvertidos y estrafalarios magos adivinadores solicitaron un lugar de trabajo que estuviera lo más aislado y silencioso posible, lejos del bullicio del resto de la cárcel.

El papel de los adivinadores dentro de las tareas de vigilancia de Nergal consistía en intentar averiguar con la mayor antelación posible cuando los aliados de Penumbra iban a atacar la prisión o cuando se produciría un intento de Nergal de escapar de la misma. Obtener estas respuestas supondría una ventaja táctica impresionante para los guardianes del horror. Sin embargo, la imprecisión de las técnicas adivinatorias, la fama de la escuela como un montón de «chifladuras supersticiosas sin sentido que no corresponden una disciplina exacta como es la magia» y la mala imagen de sus excéntricos practicantes, que siempre parecían estar locos o en las nubes, hizo que las profecías y averiguaciones que se llevaron a cabo en este nivel nunca fueran tomadas realmente en serio.

Sin embargo, los adivinos, aun sabiendo del rechazo que provocaban en el resto de sus colegas y las bromas jocosas que realizaban a su costa, hicieron su trabajo con diligencia, sin importarles su imagen ni los peligros a los que exponían su mente cuando buceaban en el océano de posibles futuros y obtuvieron varias respuestas. Muchas de las cuales son claves para que los personajes entiendan lo que está pasando en el *dungeon* y su implicación en él.

¿QUÉ ENCONTRAREMOS EN ESTE NIVEL?

Hay una gran cantidad de enigmas y sentidos figurados en los eventos que sucederán en este nivel, en gran parte por el oscurantismo e inestabilidad de las mentes de los magos que aquí vivían y también porque la adivinación es un arte escurridizo que nunca da respuestas exactas, sino dadas a la interpretación y a la especulación.

En este nivel los personajes conocerán a Oráculo, un ente creado por los adivinos poco antes de que estos abandonaran la torre, con la misión expresa de ayudar a los aventureros a navegar por las procelosas aguas del futuro representado en el nivel. Aunque inicialmente se presentará como un adivino, su forma de comportarse, conocimientos y los siglos que le separan de los que lo crearon, puede hacer pensar a los personajes que Oráculo no es lo que parece. Independientemente de esto, lo cierto es que Oráculo, debido a las capacidades adivinatorias que posee, sabe perfectamente cuando va a encontrarse con los personajes, así que encontrarás tres salas en este nivel, las zonas 1, 12 y 17, relacionadas con la llegada de los

personajes al nivel, en las que encontrarás un texto específico que te indicará como se conocen Oráculo y los personajes.

Hay varias criaturas que se han establecido en este nivel, la mayor parte de ellas de carácter mágico y venidas de otros planos (y tiempos) de existencia, atraídos por los efluvios mágicos de los adivinos, que con frecuencia necesitaban viajar al futuro para saber lo que estaba por venir. Algunas de estas criaturas son francamente desconcertantes y difíciles de manejar para los personajes.

Será este un nivel extraño y anecdótico, que sin duda llamará la atención de los jugadores y acercarán a la locura a sus personajes.

1. SALA DEL PORTAL AL NIVEL 7

Esta es la sala que comunica este nivel con el inferior, el siete, a través de su portal, localizado en la zona 16 del susodicho. Dado que es muy posible que los personajes accedan al nivel de adivinación a través de este portal, en la descripción que encontrarás más adelante se incluye una primera frase que describe el viaje entre portales. Si los personajes llegan a esta sala sin atravesar el portal, simplemente lee o parafrasea el resto desde el primer punto.

Cuando atravesáis el portal, sentís una leve sensación de quemazón en la piel y luego una fuerte sacudida, como si miles de dedos tirasen de vosotros en todas direcciones; tras unos instantes de angustia, notáis que la presión disminuye y finalmente llegáis hasta un nuevo espacio. La cuadrada sala en la que os encontráis tiene una longitud de cinco metros de lado, con un gran arco de piedra en su centro como único elemento a destacar en su interior. El techo de la sala ha sufrido daños, presentando derrumbes y desconchones por los que se filtra agua y humedad.

Si los personajes no desactivaron el geas en el nivel 7, el arco de piedra no mostrará nada, solo un espacio por el que pasar por debajo. Sin embargo, si lo desactivaron, podrán ver el espacio de la zona 16 del nivel 7 a través del vórtice que forma el portal del arco de piedra (ver nivel 7 para más información sobre el geas y su efecto en dicho nivel y sus portales).

Si los personajes entran por primera vez al nivel 6 a través de este portal, deberás narrar la aparición de Oráculo que, con sus poderes adivinatorios, sabía cuándo llegarían los personajes:

Unos instantes después de atravesar el portal, comenzáis a oír unas palmas, unos suaves aplausos que parecen venir de una acumulación de piedras de la zona noreste de la sala. Cuando os volvéis hacia la fuente del sonido, veis a un hombre de color vestido con una túnica blanca decorada con ojos de tela y empuñando un bastón. Este individuo está sucio y muy desaliñado, pero os mira con suficiencia desde lo alto de las rocas, como un rey miraría a sus súbditos.

—Justo a tiempo —os dice—, tal y como anunciaban las escrituras de Ibn-Shakti. He esperado mucho tiempo vuestra llegada, bravos aventureros, pero toda espera tiene su recompensa... Sobre todo al comprobar que las profecías de Shakti son verdaderas.

¿QUIÉN ES ORÁCULO?

Antes de continuar con la narración, vamos a explicarte quién o qué es Oráculo y como tratar a los personajes con él.

Oráculo no es un mago, ni un humano; de hecho, ni siquiera es un ser nacido, sino creado. Oráculo es un prodigo mágico, un ente forjado a partir de hechizos, duomers y voluntad mágica. Representa la firme y, a la vez voluble, voluntad de los adivinos que sirvieron a Valion en este nivel. Esta cria-

tura de pura fuerza mágica asumió hace siglos la apariencia de un humano, como forma de acercarse a sus creadores e intentar entenderlos mejor a partir de las limitaciones que un cuerpo físico impone. Es el guardián de este nivel, de todos sus secretos, profecías y predicciones formuladas hace siglos. Ha estudiado durante lustros los augurios que encierran los acertijos y por ello sabe muchas cosas de lo que fue, de lo que es y, sobre todo, de lo que será. Es una entidad erudita, sabia, pero a la vez, tiene un gran ego debido precisamente a esto último y una personalidad dislocada, enferma, fruto de su aislamiento y falta de contacto con otras entidades.

Oráculo es muy poderoso, su poder es equivalente al de un mago de nivel 12, pero debido a su mente laberíntica y falta de interés en lo que sucede a su alrededor, no ha combatido a los monstruos del nivel ni ha arreglado los desperfectos del lugar. Simplemente, no le interesa nada de esto. Tampoco puede irse de este nivel, pues su esencia mágica solo puede existir en las habitaciones del lugar. Además, a pesar de saber tantas cosas, debido al carácter escurridizo y difícil de desentrañar de las predicciones de sus maestros, Oráculo no sabe cuáles de estas son reales, cuáles no, o si las ha interpretado bien, siquiera. Es por eso por lo que la llegada a su nivel de los esperados y profetizados aventureros de la Marca es de tanto interés para él. Dependiendo de las actuaciones de los personajes en los distintos desafíos del nivel, Oráculo podrá distinguir qué profecías son reales, cuáles no y cuáles ha malinterpretado. Para una entidad que lleva siglos vagando por los mismos salones, la llegada de los héroes supone un punto trascendente en su vida, una novedad extraordinaria y una respuesta a las preguntas que siempre se hizo.

Debido a todo esto, Oráculo nunca se despegará de los personajes durante su exploración del nivel, pero, a la vez, tampoco les ayudará ni les dará ninguna pista de lo que necesitan para desentrañar sus misterios. Será un observador incómodo, como un profesor que está siempre mirando por encima del hombro. Si los personajes se esconden de él, ya sea por medios mundanos o mágicos, recuerda que es un ente hecho de pura magia de adivinación: él siempre sabrá donde se hallan y cuáles son sus pensamientos superficiales. Si intentan persuadirle para que les deje en paz, será del todo inútil: saber cómo son los héroes de las profecías y encontrar respuestas es más importante para él que caer bien a los personajes. Así mismo, ejercer violencia contra él es posible, ya que está hecho de un cuerpo físico, pero no deja de ser peligroso, pues Oráculo responderá con violencia también; la auto-preservación fue uno de los mandatos que recibió de sus maestros. Si por cualquier razón, Oráculo es destruido, se formará de nuevo 24 horas después de haberlo sido y volverá a relacionarse de nuevo con los personajes como si nada hubiera sucedido (aunque recordará perfectamente el incidente).

Oráculo será entonces, un compañero recurrente en este nivel, una guisa de mercenario que más que ayudar incordia y alguien que nunca da respuestas fáciles sino misteriosas. Sin embargo, en varias habitaciones del nivel, cuando los personajes averigüen ciertas cosas o tomen ciertas decisiones, Oráculo dirá algo de interés que ayudará a clarificar lo sucedido o lo que está por suceder. Esta «pista» vendrá clarificada en el texto de las salas afectadas.

En caso de sucederse un combate con Oráculo, su perfil es el siguiente:

ORÁCULO

CA: 4 (lleva una túnica puesta, pero la naturaleza de su armadura no tiene que ver con lo que lleve puesto); DG: 12; PG: 50; Movimiento: 10 metros; Ataque: bastón: Daño: 1d8;

Salvación: Mag12; Moral: 12; Alineamiento: Neutral; Tesoro: Ninguno; PX: 10.000.

Conjuros: Nivel 1: *Detectar magia, Escudo, Leer magia, Proyectil mágico (2)*; Nivel 2: *Detectar lo invisible, Invisibilidad, Localizar objeto, Telaraña*; Nivel 3: *Bola de fuego, Clarividencia, Inmovilizar persona*; Nivel 4: *Confusión, Escudo de hielo, Ojo arcano*; Nivel 5: *Invocar elemental* (siempre invocará un elemental de aire), *Revivir a los muertos, Muro de piedra*; Nivel 6: *Desintegrar, Proyectar imagen*.

2. PASILLO DE LOS ACECHADORES

Cinco acechadores invisibles aguardan en este pasillo. Cuando fueron creados, la orden que recibieron fue la de atacar a cualquier criatura que pasara por este corredor y que no formara parte del círculo de magos ni sus creaciones. Debido a ello, los acechadores atacarán de inmediato en cuanto los personajes pasen por aquí

ACECHADOR INVISIBLE

CA: 7; DG: 6; PG: 28; Movimiento: 10 metros; Ataque: 2 golpetazos; Daño: 1d6+2/1d6+2; Salvación: Mag6; Moral: 12; Alineamiento: Neutral; Tesoro: Ninguno; PX: 500.

Especial: los acechadores invisibles son inmunes al daño que no provenga de un arma o conjuro mágico.

Los acechadores son criaturas creadas por los magos a través de retazos de conciencia y materiales del plano del aire. Son invisibles de manera natural y solo viven para cumplir la tarea que se les encomienda cuando son creados.

3. SALA DEL GANADO

Esta sala cuadrada de unos diez metros de lado, contiene varios corrales en los que, para vuestra sorpresa, se encuentran animales domésticos de varios tipos, tales como gansos, bueyes, burros y cabras. Estos parecen hallarse en perfecto estado de alimentación y salud y no parecen asustarse al veros.

Uno de los métodos de adivinación practicados en este nivel consistía en presagiar eventos buenos o malos a través lectura de las entrañas de los animales. Los magos que se dedicaban a estas tareas eran llamados arúspices en honor a los sacerdotes de las religiones antiguas, una de cuyas estancias era esta a la que los personajes acaban de acceder. Cuando los magos se fueron, Oráculo cuidó de los animales generación tras generación, usando los alimentos de la sala 5, creyendo que quizás fueran necesarios cuando los magos volvieran.

No hay nada de interés en este lugar, más allá de la contribución alimenticia que los animales pueden otorgar a los aventureros.

4. SALA DEL SACRIFICIO

Esta extraña sala de planta pentagonal biese a muerte y sangre. En el medio de la misma se alza lo que parecen ser los restos de un antiguo pilar de piedra, del que solo queda un metro aproximadamente. Este ha sido reciclado como un improvisado altar de sacrificios, oscurecido por la sangre seca producida por los mismos. Alrededor del altar hay numerosos huesos y otros restos, la mayoría de ellos muy antiguos, pero otros muy recientes, como el de un buey que parece haber sido sacrificado muy recientemente.

Aquí es donde los arúspices realizaban los sacrificios de los animales para luego intentar predecir el futuro estudiando sus entrañas. Una vez que se fueron, Oráculo ha seguido realizando tales rituales (el último hace apenas unas horas), con metódica

precisión, pero sin lograr hallar una respuesta concreta a sus inquietudes. Sobre el altar descansa la daga con la que Oráculo lleva a cabo los sacrificios. Esta daga, llamada daga de clarividencia, es una daga +2 con una curiosa capacidad: si se realiza un golpe mortal con ella, independientemente de la criatura a la que se golpee, el portador del arma recuperará 1d6 puntos de golpe y recibirá los beneficios de un hechizo de *Clarividencia*, pero en vez de ver lo mismo que ve la criatura, verá lo que ha acontecido en la vida de la misma hasta 24 horas antes de su muerte. Dichas visiones tendrán el contenido que el Narrador desee, aunque debe estar acorde con la vida de la criatura (no es lo mismo la vida de un buey que la de Yarissa Ver'han). Oráculo no se opondrá a que se lleven la daga. Al fin y al cabo, está intentando averiguar si son los héroes de los que hablan las profecías y para saberlo debe dejarles tomar sus decisiones libremente.

Una vez usados los animales, Oráculo los deja aquí y se va, pues sabe que, pasado un tiempo, los cuerpos desaparecen, dejando solo los huesos. Lo que no sabe es que esa «desaparición mágica de la carne» se debe a la presencia de cinco mantos que se ocultan en la oscuridad del lugar. Si los personajes se acercan a los restos, en concreto, al buey recién sacrificado, los mantos creerán que van a llevárselo o comérselo y les atacarán de inmediato. Estos mantos también pueden ser hallados si un personaje busca en la habitación y tiene éxito en una tirada de SAB-6. Si alguno consigue verlos antes de la emboscada, el grupo recibirá 20.000 PX.

MANTO

CA: 3; DG: 8; PG: 35; Movimiento: 10 metros; Ataque: 1 mordisco + especial; Daño: 2d6; Salvación: Gue8; Moral: 9; Alineamiento: Caótico; Tesoro: 2.200; PX: 1.200.

Especial: Los mantos reciben el nombre por su parecido con una capa de color negro. Suelen estar camuflados entre las rocas de las mazmorras o en zonas oscuras y aparecer solo cuando les es necesario. Fuera de su camuflaje, los mantos tienen la apariencia de una mantarraya, usando sus «alas» para deslizarse por el aire, como lo harían sus homólogas marinas. Su rostro dotado de ojos amarillos y una boca llena de dientes torcidos y afilados le dan un aspecto cruel y aberrante.

En cuanto a sus capacidades, los mantos emiten un lamento horrible que aturde y confunde a sus adversarios. Una vez cada cuatro asaltos, un manto puede gastar todo su turno en emitir este lamento. Todas las criaturas a quince metros o menos del manto deberá realizar una tirada de salvación contra parálisis o quedar asustado durante 1d4 asaltos. Al final de cada asalto, la criatura podrá hacer una nueva tirada de salvación para librarse del efecto del miedo.

Cuando golpean a un enemigo con su mordisco, el manto puede elegir pegarse a su cara. Mientras se halle enganchado a la criatura, esta se considerará ciega y recibirá 1d6 de daño cada turno, pues el manto seguirá mordiéndole. Para librarse del manto, la criatura afectada o un compañero deberá tener éxito en una tirada de FUE -2. Mientras el manto esté agarrado al rostro del afectado, si recibe daño, recibirá la mitad de este y la otra mitad corresponderá al afectado.

Además de los mantos, hay un elemento más oculto en esta sala: una puerta secreta en el muro noreste que puede ser encontrada con una tirada de detectar puertas secretas.

Independientemente de si encuentran la puerta o no, cualquier personaje que indica que busca en esta sala, encontrará un pedazo de bronce con forma de pentágono tirado en una esquina de la habitación (esto se explica más adelante, en la sala 8 de este mismo nivel).

SI. SALA DE PROFECÍAS

Está pequeña habitación de un metro de largo por uno y medio de ancho contiene una estantería atestada con multitud de pergaminos.

Los arúspices eran muy celosos con sus adivinaciones y profecías, así que crearon esta habitación secreta para guardarlas. Esta sala alberga cientos de augurios, pero solo unos pocos serán útiles para los personajes. A continuación presentamos algunos de ellos, numerados para que puedas tirar al azar cuál de ellos leen los personajes e indicando cuáles son de importancia y cuáles no:

1. *«La luna se teñirá de sangre; el fuego sacudirá la tierra; la corona será engañada; quién olvidó recordará; quien recuerda, olvidará».* Importante: esta profecía hace referencia a las aventuras previas de los personajes en *Pacto de cenizas* y *El feudo en llamas*, más concretamente a Deran Kor y el olvido de su identidad. Si dicho personaje está presente, es más que probable que se sienta señalado por la profecía, pero esta no le aportará mayor conocimiento.
2. *«Los no-nacidos se rebelarán contra sus creadores; los nacidos se transformarán en una ola de sangre y el cielo caerá, olvidándoles».* No tiene importancia alguna, aunque algunos de tus jugadores pueden ver en esta profecía el inicio de *La rebelión de las máquinas*.
3. *«La rosa y la araña; el cráneo y la reina; el mercenario y los viajeros; traerán a la ciudad que no existe, confusión y muerte».* Importante: esta profecía hace referencia a El Pozo, las luchas intestinas de poder que existen en el mismo y la probable intervención de los personajes en ellas.
4. *«La oscuridad que no puede morir, se alzará de nuevo; el día en que la llave, la puerta y la sangre se unan en un mismo cuerpo».* Importante: esta profecía hace referencia al rito de apertura que Cauchemar, la Orden de las Cenizas y la casa Ver'han desean llevar a cabo en el nivel 9 de la mazmorra, con la intención de abrir la prisión de Nergal.
5. *«El huevo verde no será lo que aparenta, pues el dolor se esconde en lo más profundo de la mente, no en el cuerpo que la sufre».* Sin importancia.
6. *«Dos familias lucharán por romper el trono que ansían, pero serán sus enemigos los que lo mantendrán unido».* Sin importancia, pero hace referencia a la lucha de poder que hubo en el pasado entre los Vangelos y los Ermegar por el control de Reino Bosque. Evidentemente, estos hechos ya acaecieron, pero en el momento de formular la profecía aún no habían sucedido.

Si los jugadores preguntan a Oráculo sobre las profecías, este se encogerá de hombros, indicando que a veces estas profecías parecen referirse a algo o a alguien muy concreto, pero que luego pueden, o no, cumplirse. Si los jugadores comienzan a pensar sobre las ideas de las profecías y ves que aciertan o se acercan mucho a algunas, deberías recompensarles con experiencia, por ejemplo, 60.000 PX por cada una resuelta.

5. JARDINES

Esta amplia sala de quince metros de largo por diez de ancho huele a tierra removida y vegetación. El suelo no es de piedra sino de tierra, la cual está pulcramente ordenada en rectos surcos. Sobre estos hay plantadas todo tipo de hortalizas y cereales. El techo de la sala muestra el cielo de la superficie, donde podéis ver el vuelo de los pájaros y también calienta el lugar con los rayos naturales de Valion.

Como ya sucedía en la cámara del treant del nivel 4, los druidas que ayudaron en la construcción del dungeon realizaron

un prodigo mágico en este lugar para que la luz solar cayese reflejada en esta sala. Las hortalizas y demás vegetales sirven para dar de comer a los animales de la zona 3.

6. SALA DEL CADENERO

Esta es la sala del Cadenero, tal y como es en otros niveles del dungeon.

7. HABITACIÓN DE ORÁCULO

Esta sala de cuatro metros de largo por dos de ancho está ocupada por una cama, un armario, una mesita y una estantería llena de libros.

Esta es la habitación de Oráculo. Su origen sobrenatural le permite vivir sin dormir, ni comer, ni cubrir ninguna de las necesidades que son habituales en otros seres. Debido a eso, las cosas de esta habitación están sin usar y muy limpias (una tirada de SAB permitirá a los personajes darse cuenta de que esta habitación y sus enseres tienen poco uso). La única razón por la que se hallan aquí es porque Oráculo desea «engañosamente» a sus visitantes, haciéndoles pensar que es un humano igual que ellos, mostrándoles una habitación como la que ellos mismos usarían.

Si algún personaje investiga más a fondo la habitación, pídele realizar una nueva tirada de SAB. Dependiendo del resultado obtenido en relación a la SAB que posee, descubrirá estas pistas:

- Resultado 0 o -1 de SAB: No hay nuevas pistas.
- Resultado de -2 o -3 de SAB: Los libros de las estanterías están en blanco.
- Resultado de -4 o -5: Las sábanas, aunque nuevas, tienen una pátina de polvo sobre su superficie.
- Resultado de -6 o -7: En la entrada norte de la sala hay una serie de arañazos en el suelo, que se corresponden con daños en las patas de los muebles de esta habitación, como si hubieran sido arrastrados recientemente (Oráculo es un mago poderoso, pero no ha aprendido ningún hechizo de desplazamiento de objetos, así que lo hace a mano).

Si los personajes comienzan a hilar las pistas y a presionar a Oráculo, este acabará contando que ha trasladado recientemente su habitación aquí, por la cercanía con los animales. Una nueva tirada de SAB indicará que Oráculo miente. Más presión sobre él llevará a contarles la verdad a los personajes y la apertura de la zona S2 del nivel, así como un premio de 70.000 PX.

S2. LA VERDADERA HABITACIÓN DE ORÁCULO

A esta sala solo se puede acceder si Oráculo la abre, o si alguno de los personajes accede a la zona 7 con un hechizo o efecto de *Visión verdadera*, momento en que verá un brillante haz de luz en el muro oeste de dicha sala, formando lo que parece ser el marco de una puerta. Descubrir esta sala por su cuenta reportará al grupo un total de 100.000 PX.

Esta extraña sala no parece estar formada por muros de piedra, sino de una neblina espesa que se mueve caprichosamente a vuestro alrededor y que se retira cuando estáis a punto de tocarla. Tras avanzar un par de metros en este extraño entorno, encontráis un intrincado sello mágico flotando en el aire. Al acercaros a él, notáis como se os eriza el vello y como comienza a oler a humedad y ozono, como cuando va a caer una tormenta.

Esta es la habitación donde Oráculo fue invocado y es aquí donde vuelve cuando necesita entrar en comunión con la parte elemental de su existencia. Si los personajes entran aquí sin permiso de Oráculo, este no montará en cólera, pero se sentirá traicionado y vulnerable por haberse desvelado el se-

creto de su existencia, lo que se traduce en que los personajes recibirán poca ayuda de él a partir de este momento.

Descubrir este lugar hará que Oráculo cuente su verdadero origen. Además, el sello de la sala es a la vez una puerta al plano elemental del aire y un fragmento del ser de Oráculo sin el que no puede vivir. Si algún personaje lo toca, será teleportado al plano del aire, recibiendo 4d6 de daño por asalto debido a la tempestad y viento furioso eterno que se encuentra en tal lugar. El portal es bidireccional, con lo que el personaje puede volver a tocarlo para volver en el siguiente asalto. No obstante, haber cruzado uno de los planos es una experiencia memorable y creemos que debe premiarse con al menos 15.000 PX para el personaje que vuelva de tal lugar.

Lanzar un conjuro de *Disipar magia* o similares sobre el sello, lo destruirá, haciendo que Oráculo estalle de cólera y desesperación y ataque a los personajes de inmediato. Si Oráculo es destruido en la pelea, no podrá volver a formarse ni volver a su plano natal, con lo que será borrado para siempre de la existencia, otorgando a los personajes 100.000 PX. Si Oráculo vence a los personajes o los pone en fuga, igualmente su existencia estará sentenciada, pues sin poder usar el sello para regresar, su cuerpo acabará por consumirse a lo largo de las 24 horas siguientes.

8. SALA DE LA MANO

Esta sala circular de unos siete metros de diámetro, está ocupada por una enorme mano de bronce de unos tres metros de alto surcada de líneas profundas tanto en la palma como en los dedos. Esta se encuentra con los dedos extendidos hacia el techo, como la enorme mano de un titán que se alzase hacia el cielo desde las profundidades.

Esta es la estancia inicial de la zona del nivel dedicada a la quiromancia.

Si preguntan a Oráculo sobre este lugar, esto es lo que indicará: la quiromancia es el arte adivinatorio basado en la lectura de las líneas de las manos y el impacto que estas causan sobre la vida de sus poseedores. Aunque la mayor parte de los magos tachan esta forma de adivinación como una patraña, hubo algunos que le dieron cierta importancia y de ahí su representación en este lugar. Esta información también puede ser obtenida a través de una tirada exitosa de INT -2.

La mano de bronce tiene las líneas de las palmas de las manos muy marcadas, como si fuera un enorme modelo usado para enseñar la forma de adivinar con ellas. No obstante, dichas líneas no son importantes, sino una oquedad que se encuentra en cada una de las puntas de los dedos, cada una con una forma geométrica: un pentágono, un triángulo, un hexágono, un octógono y un círculo.

En este nivel hay una sala por cada figura geométrica indicada, en la que los personajes tendrán que buscar y realizar varias tareas que les supondrán obtener una de las piezas de bronce que hay en la mano. En la sala hay un fragmento de bronce de forma circular, como el necesario para completar uno de los dedos de esta mano.

Si los personajes recopilan todos los fragmentos broncineos y completan la mano, esta temblará durante un instante y luego se moverá a un lado. Debajo de ella hay un pergamo, en cuyo interior se encuentran, para su sorpresa, un dibujo perfecto de la palma de la mano de cada uno de los personajes presentes y la siguiente profecía:

«Penumbra lo concibió, por gracia de los Durmientes,
 Pesadilla lo crió, de maldad inusitada, negro el corazón;
 Agandaur lo venció, ayudado por dos de los reyes valientes,
 Y los muertos lo encarcelaron, en la más grande prisión.
 Una Orden lo despertará, gracias a la sangre escarlata,
 La reina lo ignorará, pero la traición le forzará a saber;
 Un grupo de héroes lo contemplarán, desde lo alto de la escalinata,
 De su corazón y valor, dependerá el mundo y lo que ha de ser.»

Descubrir esta profecía otorgará al grupo 90.000 PX.

9. SALA DE LOS AUGURIOS

En medio de esta sala se hay una enorme columna de fuego, con lo que cuando los personajes se acerquen a tal lugar, deberías indicarles que a medida que se acercan a ella notan como aumenta el calor y cómo oyen el crepititar de las llamas.

Esta sala cuadrada de seis metros de lado está presidida por una columna de fuego que surge del suelo y se levanta hasta socarrar el techo de la habitación. En torno a este fenómeno veis un total de ocho sillas, colocadas de cara al fuego.

Oráculo portará la siguiente información. Aunque la mayor parte de los profanos usan el término piromancia para identificar los poderes destructivos del fuego, en realidad dicha palabra solo hace referencia al arte de adivinar el futuro a través de él. Esta información también puede ser obtenida gracias a una tirada exitosa de INT -2.

Como es evidente, el fuego de esta sala no es natural. La llama está formada en realidad por dos elementales de fuego medianos (ver *Manual básico de Aventuras en la Marca del Este*, pág. 165) que han sido vinculados a este lugar a través de la magia. Oráculo conoce este hecho, pero no le importa que unos elementales lleven siglos allí encadenados.

Si los personajes se sientan en las sillas y observan el fuego durante unos minutos, las llamas empezarán a cobrar sentido para ellos, inundando su mente de visiones y hechos extraños pasados y futuros. Recomendamos al Narrador usar estas visiones para añadir intriga al viaje de los personajes con alguna visión especialmente inquietante. A continuación te sugerimos algunas visiones. Puedes usarlas todas, algunas y/o añadir otras de tu propia cosecha a tu gusto:

- Los personajes ven el momento en que Agandaur es poseído por el espíritu de Valion y expulsan a una negrura titánica, extraordinariamente malvada y feroz de un campo de batalla inundado de cadáveres.
- Si Deran Kor está presente, puedes darle otra de las visiones que suele tener sobre su pasado como Radovar:

Sientes un fuerte dolor en tu cabeza, como un rayo que partiese tu conciencia a la mitad. Cuando remite, ya no te encuentra en la sala del fuego en el que acabas de estar, sino en medio del campo, trotando sobre la grupa de un caballo negro, acompañado de otros veinte hombres envueltos en capas del mismo color. La noche envuelve a la comitiva, ocultándolos con su manto de oscuridad. Sin embargo, a medida que cabalgas, la noche se enrojece, como si estuviera a punto de amanecer. Sin embargo, en vez del sol de Valion, es Silas, el astro rojo maldito e infame, el que surge en medio de la noche y la incendia con su fulgor carmesí. Una sensación de miedo y amenaza te atenaza, mientras estás rodeado de los encapuchados. Sin embargo, no es dicho sentimiento el que más te llama la atención, sino la profunda sensación de debilidad que invade tu cuerpo. Te notas frágil, cansado, roto, con ganas de terminar, aunque no sabes definir muy bien qué.

En un momento de dudas, levantas brevemente tus manos a la altura de unos ojos no ven tan bien como antes. Cuando tu visión se aclara, observas tus manos cruzadas por multitud de arrugas, marcas y verrugas, como las de un hombre de muchos años de edad. El hombre que va en cabeza de la comitiva levanta un hacha y señala a nuestro objetivo. Es entonces cuando ves, recortada sobre el cielo rojo de la noche, la figura familiar y reconocible del castillo Ermegar.

Esta visión representa el momento en que Radovar viaja con la Orden de las Cenizas hasta el castillo Ermegar y da pistas sobre las razones que tuvo para aliarse con la Orden. La obtención de esta visión recompensará a Deran con 10.000 PX.

- El fuego toma forma humana, el de una mujer de extraordinaria belleza. Con gracia y amabilidad, pide a los personajes que la liberen de su tarea, pues lleva siglos encerrada en esta habitación. Si los personajes lanzan *Disipar magia* en la habitación o la fuente del fuego, los elementales serán libres, pero seguirán atrapados en este plano. Debido a su carácter volátil, los elementales atacarán a los personajes al ser liberados.
- Una anciana recorre un frío y pétreo pasillo, ayudada de un retorcido bastón y con la otra mano apoyada sobre uno de los muros. Colgado del extremo retorcido del bastón, cuelga una lámpara que despidé una luz azulada y fría. El tintineo de la joyería que pende de su cuello es lo único que reverbera en la oscuridad del lugar. La anciana se detiene y mira a su alrededor, como si supiera que alguien la ve. Tras unos instantes, esta se vuelve hacia los personajes. La mujer es claramente una elfa, pero se encuentra ajada y arrugada, como cuando los humanos envejecen. La piel que rodea sus ojos está agrietada y enrojecida, quemada sin duda por una llama intensa. «**Os llevo esperando mucho tiempo, jóvenes. Pronto nos encontraremos**», escuchan en sus mentes. Esta anciana es Ciliren, la cual encontrarán los personajes en los niveles más profundos de la mazmorra.
- Un mago ejecuta una serie de pases mágicos y cánticos ante un espejo. Un conjurador que vea esta visión se dará cuenta de que en realidad se trata de un hechizo de adivinación que ejecutó dicho mago para aprenderlo. El personaje puede realizar una tirada de INT para aprender dicho hechizo, pudiendo anotarlo en su libro de conjuros y ganando 1.000 PX por cada nivel que tenga el hechizo. Dicho hechizo en cuestión, queda a elección del Narrador determinar cuál es, aunque recomendamos que sea alguno de los siguientes: *Clarividencia, Desintegrar, Localizar objeto, Ojo arcano o Simulacro*.

10. SALA DE LA ESTATUA

Esta sala cuadrada de seis metros de lado está ocupada en su centro por una estatua de mármol de algo menos de dos metros de alto. En ella está representado un joven con un ornamentado bastón de madera en una mano y un cáliz en la otra. Su expresión soñadora está dirigida al techo, como si buscase el cielo.

Información de Oráculo: Esta estatua representa a un augur, un mago que predecía el futuro por la trayectoria del vuelo de los pájaros y las actitudes de algunos animales. Esta información también puede ser obtenida a través de una tirada exitosa de INT -2.

En realidad, esta no es una estatua al uso, pues se trata de un mago malvado llamado Leto-Guen, que se volvió loco tras estudiar a Nergal y decidió intentar ayudarle destruyendo a los magos desde dentro. Leto fue descubierto y castigado por los

augures a ser transformado en piedra a través de un hechizo de *De la carne a la piedra*, pero antes robó uno de los fragmentos de la mano de la sala 8. Si los personajes lanzan en esta sala un hechizo de *Detectar magia*, se darán cuenta de que la estatua está rodeada por un aura poderosa de transmutación.

Si por algún casual, los personajes lanzan sobre él un hechizo de *De la piedra a la carne*, el mago volverá a la vida (otorgándoles 30.000 PX en el proceso). Sin embargo, reconocerá de inmediato a los personajes como los héroes que todas las escuelas de este nivel están profetizando que se enfrentarán a Nergal (cosa que Oráculo ya sabe). Debido a esto, el mago les atacará de inmediato, gritando consignas de ánimo a Nergal y sus secuaces. Su perfil es el siguiente:

LETO - GUEÑ

CA: 2 (túnica +2, brazales +4, bastón defensivo +1); DG: 13; PG: 50; Movimiento: 10 metros; Ataque: bastón; Daño: 1d8+1; Salvación: Mag13; Moral: 10; Alineamiento: Caótico; Tesoro: 4.000 (el cáliz forma parte de él); PX: 2.500.

Conjuros: Nivel 1: *Detectar magia, Escudo, Proyectil mágico* (3); Nivel 2: *Imagen reflejada, Invisibilidad* (2), *Telaraña*; Nivel 3: *Acelerar, Bola de fuego* (2), *Inmovilizar persona*; Nivel 4: *Confusión, Escudo de hielo, Polimorfar*; Nivel 5: *Atontar, Muro de piedra, Nube aniquiladora*; Nivel 6: *Desintegrar* (2); Nivel 7: *Simulacro*.

Si los personajes buscan en esta habitación, encontrarán un antiguo colgante de forma triangular tirado en una esquina. Este triángulo forma parte de la mano de bronce de la sala 8.

11. BIBLIOTECA

Esta espaciosa sala de siete metros de largo por cuatro de ancho está ocupada por decenas de estanterías. Paseando entre ellas, moviéndose atareadas de aquí para allá, veis a dos mujeres de gran belleza, que parecen estar ordenando lo libros de la estanterías.

Las lamias Jeza y Vorna escaparon hace años de su confinamiento en el nivel de la conjuración, el 8. Tras atravesar un portal y llegar a esta biblioteca (el portal lo encontrarás en la zona 12 de este mismo nivel) viven en aquí, alimentando su mente con los conocimientos del lugar, y sus tripas con las criaturas que lo pueblan, sobre todo las que se cuelan por el portal o las de las zonas 3 y 15 de este nivel. Debido a la estructura mágica de la mazmorra, no pueden conjurar un portal que les devuelva a su hogar, con lo que se encuentran aquí, esperando una oportunidad para escapar del *dungeon*.

Cuando los aventureros lleguen, las lamias se hallarán en su forma humana y se mostrarán del todo encantadas de ver de nuevo a otros seres inteligentes. Les darán de comer, les invitarán a dormir de manera segura en la biblioteca, les contarán algunos de sus conocimientos (más o menos la información que tiene Oráculo de las distintas salas) y, en general, tratarán bien a los personajes. Si alguno pregunta cómo llegaron aquí, las lamias indicarán que eran esclavas de los conjuradores de «más abajo» y que con el tiempo lograron escapar y buscarse una nueva forma de vida. Sin embargo, añoran su hogar y desean volver a él.

Si hay una habilidad por la que las lamias son legendarias es por su capacidad para engatusar y hechizar a los mortales con los que se encuentran. Es por eso por lo que cada día que pasen en compañía de las lamias (simplemente con que se vean durante una hora al día ya bastaría para dicho tiempo), todos los personajes deberán realizar una tirada de salvación contra conjuros.

Aquellos que la fallen, se verán inclinados a realizar las tareas que las lamias les indiquen, como si estuvieran bajo el efecto de un conjuro de *Hechizar persona*. Aquellos que tengan éxito en la tirada, empezarán a ver a estas «bibliotecarias» como las criaturas manipuladoras que son, comenzando a notar algo siniestro en su forma de comportarse. Si algún personaje llega al punto de fallar tres tiradas de la salvación arriba indicada, acabará por ser el esclavo de las lamias y se quedará aquí para siempre, ya sea para servirles de alimento, compañía o protección. Matar a las lamias termina este encantamiento inmediatamente, pero aquellos personajes que hayan quedado esclavizados, atacarán a los personajes que dañen a sus amas.

Si se les ataca, las lamias asumirán su forma completa habitual: medio mujeres y medio leonas y atacarán a sus agresores. Su perfil (que también puedes encontrar en el ver *Manual avanzado de Aventuras en la Marca del Este*, pág. 246) es el siguiente:

LAMIA

CA: 3; DG: 9; PG: 45; Movimiento: 25 metros; Ataque: bastón; Daño: 1d8; Salvación: Gue9; Moral: 9; Alineamiento: Neutral; Tesoro: 5.750; PX: 4.500.

Pueden crear ilusiones a su voluntad y pueden lanzar los siguientes hechizos cuantas veces quieran: *Disipar magia, Dormir y Hechizar persona*.

Especial: Toque enajenador. Cuando una lamia toca a un personaje, ya sea en combate o en reposo, este perderá 1 punto de SAB. Si la SAB del afectado llega a 3, pasará a ser esclavo de la lamia hasta que se produzca la muerte de uno de los dos o reciba un hechizo de *Quitar maldición*.

Además de las lamias, en esta sala se hallan los principales volúmenes de magia que contienen la mayoría de los hechizos que se conocen en este nivel. Los personajes que puedan podrán estudiarlos y encontrarán los siguientes hechizos: *Contactar con otro plano, Hechizar monstruo, Localizar objeto, Quitar maldición, Ver lo invisible*.

12. PORTAL

Esta estrecha sala de apenas metro y medio de ancho por cuatro de largo, está ocupada por una única pared de piedra en el que se agita un turbulento portal mágico.

Este portal conecta con otro similar sito en el nivel 8 (zona 15). El portal es bidireccional, con lo que los personajes podrán usarlo para desplazarse entre niveles.

Si los personajes acceden al nivel por primera vez a través de este portal, se encontrarán de brucos con Oráculo:

Unos instantes después de atravesar el portal, comenzáis a oír unas palmas, unos suaves aplausos. Cuando os volvéis hacia la fuente del sonido, veis a un hombre de color vestido con una túnica blanca decorada con ojos de tela y empuñando un bastón. Este individuo está sucio y muy desaliñado, pero os mira con suficiencia desde lo alto de las rocas, como un rey miraría a sus súbditos.

—Justo a tiempo —os dice—, tal y como anunciaban las escrituras de Ibn-Shakti. He esperado mucho tiempo vuestra llegada, bravos aventureros, pero toda espera tiene su recompensa... Sobre todo si con ella puedo comprobar que las profecías de Shakti son verdaderas.



13. ESCALERA MIMETO

Mientras recorréis este pasillo, veis una escalera que asciende a lo que parece ser un altillo o una habitación elevada a unos cuatro metros de altura. Rodeando las escaleras que llevan hasta él, veis multitud de huesos, calaveras y otros restos de distintas criaturas.

La escalera que los personajes deben usar para llegar a la zona 14 es en realidad un mimeto con forma de escalera, siendo los peldaños de la misma la lengua de la retorcida criatura. La sala que está guardando contiene otros tres miembros de su especie, con lo que no atacará a los personajes hasta que estos hayan subido. En ese momento, el mimeto retirará su «lengua», cortando la retirada a los personajes y luego les atacará.

MIMETO

CA: 6; DG: 9, PG: 36; Movimiento: 9 metros; Ataque: morisco; Daño: 3d4; Salvación: Gue9; Moral: 8; Alineamiento: Neutral; Tesoro: 2.500; PX: 750.

Especial: Los mimetos son criaturas que pueden asumir la forma de una pieza de mobiliario, tales como una puerta, un cofre, un armario o similares. No hay forma de detectar esta apariencia a simple vista, aunque puede ser descubierta con un hechizo de *Detectar magia*, que advertirá al lanzador del hechizo que tal pieza de mobiliario es un poco extraña.

Si no se le detecta, el mimeto siempre ataca con ventaja por sorpresa, eligiendo como objetivo a los miembros más débiles del grupo.

14. SALA DE LOS COFRES

Esta sala parece haber sido usada como trastero, pues en su interior hay multitud de objetos dañados o de poco valor. Entre dicho mobiliario destacan dos baúles de madera, reforzados con metal, que están colocados pulcramente en la pared norte, al lado de un desvencijado armario.

Estos dos baúles y el armario son mimetos disfrazados. Cuando los personajes se acerquen para revisar alguno de ellos, cobrarán vida y les atacarán, mientras la escalera que han usado para subir se retira y también les ataca.

En uno de los baúles/mimeto hay un cuerno con forma de cabeza de león rugiente. Este es un objeto mágico llamado Cuerno de la detonación que tiene el siguiente perfil:

Cuerno de la detonación: Cuando se sopla este cuerno, una fuerte onda de energía sónica se extiende desde él hasta doce metros en cualquier dirección, causando 5d6 de daño sónico y ensordeciento a toda criatura que se halle dentro de ese espacio. Una tirada de salvación exitosa contra varitas mágicas reducirá el daño a la mitad y negará el efecto de sordera.

El sonido que produce este cuerno es audible a doscientos metros de distancia en línea recta y provoca doble de daño a aquellos objetos (y criaturas) que tengan una estructura cristalina.

Cada vez que se sopla el cuerno, hay un 25% de posibilidades de que estalle, provocando que el daño sónico pase de los 5d6 a los 10d6.

15. ESTANQUE DE ADIVINACIÓN

Esta amplia sala con forma hexagonal está dividida a la mitad en sentido norte-sur. La zona del sur está ocupada por varios asientos de mármol que miran hacia el estanque que se encuentra en el lado norte, todos ellos ocupados por esqueletos vestidos con túnicas. Las aguas de este estanque se ven limpias, estando ocupadas por decenas de peces de colores que nadan plácidamente.

La poca luz que traigan los personajes a esta sala se reflejará en la superficie del agua en movimiento a causa de los peces y dibujará extraños patrones en las paredes con forma de arista de la habitación. Estos patrones, tan complejos como hipnóticos, causarán cierta sensación de somnolencia en los personajes al poco de entrar en este lugar. Aunque inicialmente esta sensación es inofensiva y, hasta cierto punto, placentera, pronto comenzará a acrecentarse, poniendo en peligro a los aventureros, que se sentirán cada vez más inclinados a retirar a los esqueletos de las butacas y quedarse allí. Para evitarlo, tendrán que realizar una tirada de salvación de SAB cada dos minutos que pasen en este lugar, penalizándolo con un -1 cada vez que tengan que hacer una nueva tirada. Superar este efecto de somnolencia premiará con 15.000 PX a aquellos que lo consigan.

Esta sensación de sueño continuará con los personajes incluso después de haber dejado el lugar; aunque no será necesario seguir realizando las tiradas de salvación y además se irá disipando en las siguientes dos horas.

En el fondo del estanque se encuentra un fragmento de bronce con la forma hexagonal de la sala, que corresponde a uno de los fragmentos que necesitarán los personajes para la mano de la zona 8.

Oráculo no se ve afectado por el sueño que produce la habitación, con lo que nunca ha sentido mucho interés por ella y no pasa mucho tiempo aquí. Como forma de indicar la razón de su presencia, indicaremos que esta sala intenta evocar un método de adivinación antiguo: la hidromancia, basada en la observación de los movimientos del agua, ya sea en calma o en movimiento.

16. HABITACIONES DE LOS MAGOS

Por muy magos que sean, todos los seres de Valion necesitan descansar y es por eso por lo que en este nivel se encuentra un lugar dividido en habitaciones llenas de camas, armarios, escritorios, una pequeña cocina, baños y otras zonas especializadas dirigidas a la vida cotidiana de los residentes.

No hay nada de especial en este lugar, pues los magos se lo llevaron todo consigo, sabiendo por gracia de sus artes, que dejarlo atrás, o preparar alguna trampa, no sería de ninguna ayuda para los héroes que se enfrentarían a Nergal.

17. SALA DE LA TRAMPILLA

Esta pequeña sala de un metro de ancho por tres de largo tiene sus paredes y techos cubiertos por círculos mágicos trazados en tiza y una trampilla de madera en el suelo.

Esta sala conecta con la zona 21 del nivel 7 a través de la trampilla indicada. En dicha sala se narra el encuentro de Oráculo con los personajes en caso de que estos lleguen a dicha sala sin haber pasado antes por el nivel 6. Los sellos dibujados en la pared son duomers de *Protección contra el mal* con los que los magos protegieron el lugar con fines de conocer el alineamiento y las intenciones de quien usaba esta entrada. Si alguno de los personajes tiene alineamiento caótico, comenzará a encontrarse mal desde el momento en que acceda a este lugar, viéndose constantemente impelido a huir del lugar lo más rápidamente posible. Aunque insistente, esta pulsión no irá más allá de encontrarse en un lugar desagradable que desea dejar.

18. SALA DE LOS LIMOS

Esta sala parece haber sido usada para dar clases de algún tipo, pues en ella encontrarás una zona llena de mesas y sillas y otra, en la zona frontal sur, dotada con una enorme pizarra en la que aún hay trazadas borrosas fórmulas mágicas con tiza.

Los adoradores de los limos exploraron poco este nivel al acceder a la torre, debido al poco interés que la escuela de adivinación despertaba en ellos (el futuro está claro en su dogma: los limos acabarán devorándolo todo, convirtiendo todo y a todos en limo, para que luego los limos se devoren entre sí hasta formar una enorme deidad limo que consumirá el planeta). Sin embargo, si sabían que era posible que alguien especialmente recalcitrante para ellos visitase el lugar y es por eso por lo que idearon una serie de trampas que instalaron en esta habitación.

Hay dos lodos verdes (ver *Manual básico de Aventuras en la Marca del Este*, pág. 189) y cuatro mohos amarillos (ver pág. 192 del mismo manual) escondidos bajo las mesas y sillas. Si alguno de los personajes indica que se sienta en ellas o que las examina, los limos le atacarán. Recomendamos al Narrador comenzar el ataque con la nube de esporas que exhala el moho amarillo y que todos los limos ataquen a la vez al mismo personaje.

Tras la pizarra hay un hueco en la pared en la que se esconden cuatro cubos gelatinosos (ver *Manual básico de Aventuras en la Marca del Este*, pág. 157). Estos saldrán de su encierro si sienten combate en la habitación o si algún personaje examina la pizarra. Los cubos invertirán un asalto en salir de su escondite, derramándose por debajo de la pizarra y formándose al otro lado.

En la oscuridad del techo de la sala, justo en el umbral de la puerta, esperan dos cienos grises (ver *Manual básico de Aventuras en la Marca del Este*, pág. 155), que cuelgan como si fueran stalactitas. Estos cienos se dejarán caer sobre los personajes, no cuando entren en la sala, sino cuando vayan a salir (incluyendo si salen corriendo de la misma), pegándose a los personajes sobre los que caigan y atacándoles.

Estas emboscadas pueden ser descubiertas por los personajes antes de que acontezcan, con una tirada de SAB-4. Aunque no son trampas propiamente dichas, aconsejamos al Narrador que recompense su descubrimiento con PX, tal y como si lo fueran.

La fórmula escrita en la pizarra aún es levemente visible, a pesar del tiempo que ha transcurrido desde que se inscribió en el encerado. La fórmula corresponde a una copia del hechizo *Bajar las aguas*, que puede ser aprendido con normalidad por cualquier usuario de la magia arcana que se halle en la sala.

Tras la pizarra, en el hueco en el que se hallan los cubos gelatinosos, está la tiara usada por el mago que daba las clases para aclararse la mente y responder a todas las dudas de sus alumnos con agudeza, además de una daga mágica de filo romo.

La tiara es una diadema de intelecto que aumenta en 2 la Inteligencia del que la porta. La daga es una daga retornante +2, usada para lanzarla a los alumnos revoltosos y causarles un daño contundente lo suficientemente doloroso como para hacerles espabilan en clase.

Cuando la daga es lanzada, vuelve a la mano de su portador al final del asalto siguiente del mismo, hiriendo tanto a la ida como a la vuelta, al primer cuerpo con el que choque en sus recorridos (el mago tendrá que realizar la tirada de ataque correspondiente de cada uno de dichos «choques» a fin de determinar si la daga hace daño o no).

19. SALA DEL DEVORADOR

A esta sala han llegado recientemente tres trolls (ver *Manual básico de Aventuras en la Marca del Este*, pág. 208), escapados del portal que comunica este nivel con el 8. Hambrientos, han robado un par de los animales de Oráculo de la zona 3 y los han devorado. Debido a eso, cuando los personajes lleguen a uno de los pasillos que comunican esta sala con cualquier otra, deberás indicarles que a medida que se acercan a la sala, el olor de la sangre y las vísceras inunda el pasillo.

Los muros y techo de esta sala de cinco metros de largo por seis de ancho están salpicados casi en la totalidad de su superficie con sangre y demás restos orgánicos. Las partes descuartizadas de lo que parecen ser dos vacas yacen por toda la sala mostrando, por su dispersión, una gran furia. Durmiendo con tranquilidad entre estos restos, veis las voluminosas formas de tres trolls.

Si los personajes acceden al lugar sin ningún tipo de sigilo ni atención, acabarán por pisar algún hueso o parte blanda del ganado descuartizado y los trolls despertarán para atacar a los personajes sin piedad. Si intentan acceder con sigilo, deberán realizar las tiradas de sigilo pertinentes, ya sea de moverse en silencio del ladrón o de DES -4 para el resto de personajes.

Sea como fuere, si bien los personajes han ganado un asalto sorpresa o simplemente ataquen a los monstruos, estos responderán al mismo.

Uno de los trolls tiene en el interior de su cráneo un devorador de intelectos. Cuando los trolls sean destruidos, el devorador esperará a que los personajes se duerman o simplemente se vayan, para salir del interior de la cabeza de la criatura. Una vez escapado, perseguirá a los personajes de la manera más sigilosa posible y atacará al personaje que más inteligencia posea para hacerse con su cuerpo. En la medida de lo posible, el devorador intentará realizar este ataque cuando los personajes hayan relajado sus defensas, ya sea al dormir o descansar de alguna manera.

DEVORADOR DE INTELECTOS

CA: 6; DG: 3; PG: 12; Movimiento: 10 metros; Ataque: garras + especial; Daño: 1d6; Salvación: Gue3; Moral: 12; Alineamiento: Neutral; Tesoro: Ninguno; PX: 100.

Especial: El devorador de intelectos es una criatura de tamaño pequeño, con forma de cerebro gigante y cuatro gruesas patas terminadas en garras. Estas criaturas son extraordinariamente inteligentes y poseen poderes psíquicos que se ven reflejados en sus ataques especiales:

Destruir inteligencia: El devorador de intelectos elige a un enemigo que se encuentre a tres metros o menos y lanza una onda psíquica contra él. El oponente deberá realizar una tirada de salvación de sortilegios varas y bastones. En caso de fallar, perderá 2d4 puntos de INT. Si esta llegase a cero, el personaje morirá.

Devorar cerebro: Este terrible ataque permite al devorador destruir el cerebro de su víctima, entrar en su cráneo y comenzar a manejarlo a su voluntad (cosa que, en el ejemplo indicado, hizo con uno de los trolls, el cual le proporcionó mucho alimento por su capacidad regeneradora). Para llevar a cabo esta maniobra, el devorador debe acercarse a menos de medio metro de una criatura incapacitada. El devorador gasta su asalto completo en intentar destruir la mente de la víctima a través de sus capacidades psíquicas. Para librarse de ello, el personaje atacado podrá realizar una tirada de salvación de INT, usando como número el valor habitual que suele tener en esta característica (es decir, sin modificar). Si falla, se considerará que el personaje ha muerto, ya que el devorador habrá conseguido hacerse con su mente y cuerpo.

20. SALA DE LAS DECISIONES

Esta peculiar sala con forma octogonal está dividida en ocho porciones exactas, separadas entre sí y del exterior por un muro de cristal. En medio de la sala, cruzándola en sentido este-oeste hay un corto pasillo con un pedestal en el medio, en el que se encuentra una maqueta, una reproducción casi perfecta de la sala. Cada uno de los ocho espacios en que se divide la sala tiene algo en su interior. Empezando por la porción que comienza a las 9 horas de un reloj y avanzando según el sentido horario, lo que veis es lo siguiente: una esfera negra que parece absorber todo a su alrededor; una mesa en la que se encuentran tres cartas o naipes singulares; un bastón de mago ornamentado; agua turbia suficiente como para llenar toda la porción, en la que flota un cuerpo (ver descripción más adelante); un hueco en la porción que comunica con el pasillo en el que os encontráis y del que surge una fuerte brisa; una bola de cristal colocada con cuidado en el suelo; un pedestal sobre el que descansa un fragmento de bronce de forma octogonal; y una montaña de oro y riquezas.

Si Oráculo está en la sala con los personajes, continúa la narración con estas palabras suyas:

—El arte de la adivinación, se basa en su mayoría, en el análisis y entendimiento del pasado y de las decisiones tomadas en él, que dan como resultado el futuro buscado. Esta sala es una de las maravillas de esta escuela, pues está diseñada para contener una serie de objetos deseados por los oficiantes. La maqueta del pedestal gira, lo que permite a los oficiantes mover las porciones, excepto la de la esfera negra y la de la corriente de aire, que son las únicas que se mantienen fijas. La primera destruirá aquello que entre en su zona y la segunda os entregará aquello que entre en ella. De esta manera, siempre que mováis una porción, esta sala os recompensará con algo y destruirá otra cosa... De las decisiones del ahora, dependerá en gran medida el futuro. ¡Elegid bien!

Si Oráculo no está con los personajes, tendrán que averiguar el funcionamiento de la sala por sí mismos. A continuación indicamos qué son los objetos que se encuentran en las porciones y sus efectos a la hora de destruirlos u obtenerlos:

Las tres cartas: Estos naipes son el Visir, el Cometa y el Idiota de una baraja de múltiples cosas.

Bastón: Se trata de un bastón de defensa (ver *Manual básico de Aventuras en la Marca del Este*, pág. 134).

Estanque con agua: Si los personajes deciden «quedarse» con el agua, esta se vaciará en el pasillo en el que se encuentran. El cuerpo que flota en el agua, debería ser un personaje querido por los aventureros y que haya fallecido en el curso de sus correrías (como un antiguo personaje jugador muerto, uno de los condes Ermegar si es que alguno murió, etc.). Este cuerpo habrá sido objeto de un hechizo de *Resurrección* y entregado aquí a los personajes por la extraña magia de adivinación del nivel. El cuerpo, aunque vivo, estará inconsciente y cuando vayas a narrar a los personajes lo que hay en esta porción, deberías indicar que dicho bulto corresponde a ese personaje. Si los jugadores no han perdido a ningún personaje querido por ellos, o no quieren dar al grupo esta segunda oportunidad con un personaje, puedes simplemente indicar que se trata del cuerpo de un lugareño muerto que transporta 100 mo en un pequeño saco.

Bola de cristal: Todo aquel que mire a través de esta esfera, podrá identificar las ilusiones mágicas que se hallen en su radio de visión. Esto le permitiría, por ejemplo, saber cuál de las «copias» del conjuro *Imagen reflejada*, es la real y cuáles las ilusorias.

Octógono: Este fragmento de bronce es necesario para reconstruir por completo la mano de la sala 8 de este mismo nivel.

Oro: Aquí hay una fortuna valorada en 25.000 mo, que contarán como tesoro a la hora de entregar experiencia por su obtención.

Cabe decir que el cristal que separa las salas es mágico; no se puede romper y, si algún personaje se encuentra dentro de alguna de las salas cuando intenten girarse con la maqueta, estas no lo harán.

NIVEL 7: ESCUELA DE ABJURACIÓN

A pesar de ser el segundo nivel de la torre, es muy posible que este sea el primer nivel que visiten los personajes pues, como puedes comprobar en el esquema general del *dungeon*, este es el nivel que está la altura del nivel 3.

Este nivel está dedicado a la escuela de abjuración, aquella que se encarga de la disipación, destrucción o atenuación de la magia y sus efectos. Los magos que experimentaban aquí, temían

la magia tan destructiva que Nergal había demostrado en la Dala Vael. Por ello se pasaron mucho tiempo estudiando la manera de protegerse de ella, con el fin de facilitar a los guardianes, soldados y carceleros, las capacidades y objetos necesarios para sobrevivir a dicha magia en caso de que la bestia escapara. Es por eso por lo que los personajes encontrarán en este nivel material relacionado con la eliminación de la magia.

Además, queriendo asegurarse de que, en caso necesario, los defensores de la cárcel pudiesen tener un lugar seguro en el que refugiarse de los efectos mágicos de Nergal u otros atacantes mágicos, los maestros abjuradores crearon una máquina que negaba la magia en un amplio espacio. A esta máquina la bautizaron como «el geas de Gorion», por el nombre del mago que la inventó o simplemente «el geas». Este artilugio podía negar la magia en un espacio cerrado de varios cientos de metros que además respetaba los techos y suelos de piedra. En la práctica, esto viene a decir que si el geas estaba activado, no había magia en este nivel ni podía ser alcanzado por ella. De esta manera, los abjuradores crearon una barrera anti magia en medio de la prisión, como punto seguro contra los efluvios mágicos de la criatura y un punto fuerte de retirada para los magos. Cuando los últimos abjuradores se fueron de la torre, dejaron el geas activado, con la idea de que en caso de que Nergal escapase, cuando este llegase a este punto, no pudiera avanzar mágicamente, retrasando así sus movimientos y poderes.

EL GEAS

Mientras el geas siga activo, cualquier intento de lanzar hechizos en este nivel fracasará automáticamente. Esto quiere decir que los magos pueden formular los hechizos, pero estos simplemente no surtirán efecto (y, por supuesto, se borrarán de su mente, teniendo que volver a aprenderlos de la manera habitual a través del descanso). Si algún personaje llevaba consigo algún efecto mágico activo cuando entró en este nivel (por ejemplo, *Imagen reflejada* o una criatura invocada), este se cancelará automáticamente. De la misma manera, cualquier hechizo formulado fuera de este nivel y que tenga como objetivo un espacio de dentro del mismo, será disipado en cuanto entre en él (por ejemplo, una *Bola de fuego* lanzada desde fuera del nivel hacia su interior). En cuanto a los objetos mágicos, todos ellos perderán sus propiedades mágicas y se volverán objetos comunes. Esto quiere decir que, por ejemplo, un saco de Fistan dejará de ser una bolsa de almacenamiento planar y se convertirá en un saco normal y corriente (vacío) hasta que salgan del nivel, momento en el cual los personajes podrán acceder de nuevo a las cosas almacenadas allí. Las pociones tampoco funcionarán, excepto las de curación, pues entendemos que estas funcionan por sus componentes alquímicos, no por la magia. No sucederá lo mismo con pociones de quitar maldición y similares, que tienen una composición evidentemente mágica y, por lo tanto, no funcionarán. Las armas y armaduras mágicas podrán seguir usándose con normalidad, pero perderán sus bonificaciones de mejora y otras propiedades mágicas que pudiesen tener.

¿QUÉ ENCONTRARÁS EN ESTE NIVEL?

Al comienzo de la exploración del nivel, el mismo estará «muerto», ya que no funcionan ninguno de los artíluguos mágicos aquí almacenados y varias de las salas no tendrán sentido (como verás por su texto si el geas está activado). Este nivel, por lo tanto, es un nivel doble, en el que las salas cambiarán dependiendo de si la contramagia funciona o no y algunos eventos del nivel solo tendrán lugar en determinadas circunstancias.

En cuanto a las conexiones con la mazmorra, este nivel puede llevar a los personajes hasta el nivel 6, dedicada a la adivinación, y al 8 dedicado a la conjuración. También tendrán una

conexión con el nivel 3 de la mazmorra, a través de la entrada de acertijo que ya indicamos anteriormente en dicho nivel.

1. ENTRADA ESTE

Esta es la entrada del acertijo del nivel 3. No se requiere ninguna palabra mágica para abrirla por este lado, aunque sí para volver desde dicho nivel.

Esta sala cuadrada de cuatro metros de lado y cinco de alto, tiene runas inscritas en cada una de las piedras que forman sus muros. En el muro oeste hay una puerta de bronce profusamente labrada y a su lado, una enorme armadura de bronce cuya cimera del casco llega a rozar el techo.

La armadura es en realidad un gólem de bronce (ver *Manual básico de Aventuras en la Marca del Este*, pág. 177), pero este se hallará «desactivado» mientras el geas esté activo. Si los personajes acceden a esta zona con la magia funcionando y no han sido reconocidos como aliados de los abjuradores (ver zona 7), el gólem les atacará de inmediato al no reconocerles como visitantes autorizados ni estar acompañado de ninguno de ellos.

Librarse del gólem estando este activo, independientemente de ser destruido o no, premiará al grupo con 50.000 PX, al tratarse de un monstruo especialmente terrible.

Los magos recibían aquí a las visitas y les llevaban a la zona 2 para ser atendidos con cordialidad.

Es importante indicar que la primera vez que los personajes entren en este nivel (ya sea por este acceso o cualquier otro), deberán realizar una tirada de SAB -4. Si alguno tiene éxito notará un ligero y casi imperceptible zumbido que irá creciendo a medida que se acerquen a la zona 18. Este zumbido es el que produce el geas mientras está funcionando y es una pista más para indicar a los personajes que esa máquina es importante.

2. RECEPCIÓN

Esta sala cuadrada de cinco metros de lado está ocupada por una mesa central acompañada de cinco sillas. Debajo de la mesa veis una gruesa alfombra en el que han tejido distintos símbolos mágicos.

Aquí era donde los magos agasajaban a las visitas con un refrigerio a base de fruta, zumos y pasteles. Si hay un mago en el grupo, reconocerá los símbolos de la alfombra como los de las escuelas de magia antiguas.

Sobre la mesa hay un curioso artilugio metálico con cinco apéndices que recuerda mucho a una mano. Si el geas está activado, este no funcionará, pero si está desactivado y los personajes lo examinan con *Detectar magia*, este se revelará como mágico.

Este artilugio se le conoce como la Mano de la Verdad. Una vez al día, la mano puede lanzar el hechizo *Localizar objeto*, momento en que la mano se moverá sola para señalar con uno de sus apéndices la dirección del objeto buscado por aquel que la esté sosteniendo.

3. SALA DEL CADENERO

Esta es la sala del Cadenero, igual al de cualquier otra sala de este tipo perdida entre los niveles de la mazmorra. Si el geas está activado, la runa que habitualmente contiene esta sala no estará presente en la misma y además, el Cadenero no puede entrar aquí debido a su naturaleza profundamente mágica. Si en algún momento los personajes desactivan la máquina, la

runa volverá a aparecer, el Cadenero lo notará y por ello sabrá que hay alguien en este nivel, un nivel en el que no ha podido entrar en siglos. Esto supondrá que el Cadenero se teletransportará aquí en cuanto caiga la barrera antimagia y comenzará a buscar a los intrusos de inmediato.

Si el geas vuelve a activarse mientras el Cadenero se encuentra en el nivel, este resultará automáticamente destruido (otorgando las recompensas usuales por su eliminación), pero como siempre, podrá reconstruirse en el nivel 13 de la mazmorra.

4. BIBLIOTECA

Esta amplia sala circular de unos quince metros de diámetro contiene multitud de mesas.

Si el geas está activo, continúa la narración con el siguiente párrafo:

Además de estas, veis lo que parecen ser decenas de libros tirados sin orden lógico por toda la habitación, tanto en el suelo como en las mesas. Estos están en su mayoría abiertos, con el lomo bocarriba y las páginas mirando al suelo.

Esta es la biblioteca en que los magos y sus visitantes estudiaban los secretos de la magia. Todos los libros del lugar estaban dotados de vida mágica y se hallaban volando por la habitación, evitando así la necesidad de estanterías y más espacio. Cuando el geas se activó, los libros cayeron al suelo.

Si los personajes deciden investigar este hecho tan inusual, pídeles que realicen una tirada de SAB. Por cada éxito, dales una de las siguientes pistas (al azar o escogidas por ti, como quieras):

- Hay varios encantamientos de vida inscritos en las paredes circulares de la sala.
- Por mucho que buscas, no hallas ninguna estantería en el lugar.
- Todos los libros tratan sobre conceptos básicos y avanzados de la magia, en especial, aquellos que versan sobre la destrucción, disipación y attenuación de esta.
- Los libros presentan marcas de daño por caída desde una altura de al menos un piso de altura.

Si los personajes imaginan una respuesta a este evento que se acerca a la verdad, premiales con 60.000 PX. Si imaginan otra explicación plausible que te guste más de la indicada aquí y deseas usarla, no dudes en saltar la expuesta por nosotros y adoptar la nueva.

Entre los libros se hallan varios hechizos, pero debido a la cantidad de ellos que hay en la sala no será fácil encontrarlos, pues la mayor parte de la materia contenida en ellos no es magia aplicada. No obstante, si alguno de los personajes indica que invierte tiempo en leerlos o buscar hechizos, pídele que realice una tirada porcentual al 30%. Si tiene éxito, dale uno de los siguientes paquetes de hechizos (puedes elegir cuál le das o tirar al azar 1d3)

1. *Disipar magia; Escudo protector contra la magia.*
2. *Protección contra el mal en grupo; Protección contra proyectiles.*
3. *Escudo; Mente en blanco.*

Si el geas está desactivado, los libros estarán volando por la habitación. Estos no se dejarán coger por los personajes a menos de que sea por la fuerza o hayan pasado por la prueba de la zona 7.

5. TALLER DE GÓLEMS

Os encontráis en una amplia sala de unos cuarenta metros de largo por diez de ancho dotada de un techo de unos diez metros de alto. La sala está ocupada por varias mesas de trabajo y diseño, así como decenas de herramientas de herrería tiradas sin ton ni son por el lugar. La esquina suroeste está dominada por un gran horno de fundición, acompañado de un montón de carbón y leña. En la pared oeste descansan lo que parecen ser varios gólems en distintos estados de construcción, rodeados de las diversas piezas que estaban a punto de colocarles.

Aquí era donde los magos fabricaban los gólems que protegían los distintos niveles de la torre. Entre las piezas fabricadas hay varios petos metálicos, uno de los cuales es una armadura de bandas +2, con el que iba a equiparse a uno de los constructos. Sin embargo, a menos de que el geas esté desactivado, los personajes no podrán apreciar el factor de mejora de dicha pieza, aunque sí el evidente trabajo y esfuerzo puesto en fabricarla.

La forja está apagada, pero alguien medianamente mañoso podría ponerla de nuevo en marcha. Aquí pueden ensamblar piezas de armas rotas o divididas, arreglar sus armaduras y cualquier otro trabajo de forja que se les ocurra.

Si el geas está desactivado, los dos gólems que flanquean la salida noreste cobrarán vida y atacarán a los personajes (a menos de que hayan sido reconocidos como amigos de los magos en la zona 7). Su perfil es el siguiente:

GÓLEM DE TERRACOTA

CA: 7; DG: 11; PG: 42; Movimiento: 10 metros; Ataque: 1, golpetazo; Daño: 3d10; Salvación: Gue11; Moral: 12; Alineamiento: Neutral; Tesoro: Ninguno; PX: 3.000.

Especial: Solo las armas contundentes como martillos o mazas pueden dañar a este gólém.

El gólém de terracota es inmune a la magia, excepto a estos hechizos:

- *Desintegrar* (Ralenta a la criatura y le provoca 1d12 puntos de daño).
- *Terremoto* (provocará que el gólém se detenga y le haga 5d10 de daño).
- *Mover la tierra* (Provocará que el gólém sea empujado quince metros hacia atrás y reciba 3d12 de daño).

Librarse de ambos gólems, sea destruyéndolos, despistándolos o de cualquier otra manera que te parezca oportuna, otorgará al grupo 50.000 PX.

6. SALA DE LA PURIFICACIÓN

Esta sala cuadrada de cuatro metros de lado no contiene mobiliario ni enseres de ningún tipo. En la superficie de las paredes este y oeste hay talladas sendas cabezas con forma humana, en el gesto inequívoco de gritar con fuerza.

Esta es la sala de la purificación, que hacía las veces de antecámara para el rito mágico que se llevaba a cabo en la zona 7. Si el geas está activo, no sucederá nada en esta sala, pero si no lo está, aquellos que entren en ella estando afectados por algún tipo de efecto mágico (como un mago que lleve activado un hechizo de *Escudo*), verán como dicho efecto mágico se disipa, como si fuese objetivo de un hechizo de *Disipar magia* lanzado por un mago de nivel 20.

7. SALA DE LA PRUEBA

Esta sala cuadrada de cinco metros de lado está ocupada por una mesa colocada al lado de la pared este y acompañada de tres sillas. Trazado en el suelo justo delante de la mesa, veis un intrincado sello mágico.

Aquí era donde los magos del nivel llevaban a cabo un pequeño ritual mágico para marcar a sus visitantes, aliados y estudiantes para que los gólems y otras fuerzas disuasorias no les atacasen. Si el geas está activado, cuando los personajes entren en la sala no sucederá nada, pero si entran con él desactivado, el sello del centro de la sala brillará con una tenue luz mágica. Si alguno de los personajes lo pisa, su luz se extenderá hasta el techo y aprisionará al personaje en su interior. Poco después, tres magos fantasmales aparecerán sentados a la mesa, aún vestidos con sus estrafalarias túnicas. Los magos realizarán tres preguntas, una cada uno y si son respondidas con acierto, el personaje que se encuentre dentro de la celda notará como aparece una marca mágica en su brazo derecho, con la misma forma del sello de la sala. Los requirentes que se sometían al rito no tenían que ser magos necesariamente o duchos en la magia, pero acompañados de uno de los abjuradores, este podía ayudarles a responder.

Las tres preguntas son las siguientes (y no hay otras, ya que este rito se llevaba a cabo en solitario y en secreto, con lo que no está preparado para que entren varios solicitantes en la sala y escuchen el rito a la vez):

- ¿Cuáles son las escuelas de magia principales? Respuesta: adivinación, abjuración, conjuración, evocación y nigromancia. Si el jugador al que preguntan no lo sabe, puede hacer una tirada de INT -4 y ser ayudado por sus compañeros. Si hay un mago en el grupo, sabrá que las escuelas actuales son: adivinación, abjuración, conjuración, evocación, transmutación, ilusionismo, encantamiento y nigromancia. Sin embargo, estos magos son muy antiguos y usan la vieja clasificación que decíamos antes, con lo que deberías darle este dato antes de responder. Una respuesta incorrecta supone que el requirente recibirá una descarga eléctrica de 2d10 de daño sin tirada de salvación posible.
- ¿Qué hechizo permite conseguir cualquier cosa? Respuesta: El de *Deseo*. Una vez más, un mago sabrá automáticamente la respuesta. Si no hay ninguno en el grupo, pídeles que realicen una tirada de SAB -4. Una respuesta incorrecta supone que el requirente recibirá una descarga eléctrica de 3d8 de daño sin tirada de salvación posible.
- ¿Vienes de buena fe a este rito? Respuesta: la que de verdad sienta el personaje. Esta respuesta tiene más migas de lo que parece, pues si el personaje miente o actúa de mala fe (por ejemplo, un personaje de alineamiento caótico, cuyas intenciones es casi seguro que no son buenas), no recibirá daño, pero quedará encarcelado aquí como si fuese víctima de un hechizo de *Aprisionar*. Naturalmente, activar el geas de nuevo liberará al personaje al cancelarse el hechizo, pero le dejará imposibilitado para ser marcado.

Responder correctamente a las preguntas, marcará al personaje, le otorgará 50.000 PX personales y le permitirá moverse por las zonas peligrosas del nivel sin que los guardianes le ataquen.

8. ELEVADOR

El taller de gólems no podía funcionar solo con la pericia de los maestros constructores y abjuradores, sino que necesitaba la ayuda de otros magos, en concreto, los conjuradores del nivel 8. Esta sala es una suerte de elevador que permitirá a los personajes moverse entre estos dos niveles.

Esta peculiar sala tiene un perfil triangular y un suelo que no parece ajustarse bien a los muros que la delimitan.

Si el geas está activado, el elevador no funcionará y es importante indicar que, si los personajes intentan «llamar» al elevador desde el nivel 8, este no bajará si la máquina sigue encendida. Si está apagado, cuando entren aquí verán dos símbolos rúnicos flotando en el aire, aunque solo uno de ellos aparecerá con un color más vivo. Si hay un mago en el grupo, sabrá que estos símbolos hacen referencia al ámbito espacial, en concreto a «subir» y «bajar». Si no hay ninguno, los personajes tendrán que experimentar.

9. PASILLO SURESTE

Cuando los personajes enfilen este pasillo, pídeles que realicen una tirada de SAB -4 o de detectar puertas secretas, a elección de los jugadores.

Si tienen éxito en la tirada de SAB, encontrarán varias plumas negras caídas en el suelo.

Si tiene éxito en la de detectar puertas secretas, se darán cuenta de que hay una entrada secreta muy bien disimulada detrás de una armadura ornamental en el muro este del pasillo.

10. PASILLO SECRETO

Este estrecho pasillo solo os permite caminar en fila india y está rodeada de la más impenetrable oscuridad. Aunque flota tenuemente en el aire, alcanzáis a oler un acre hedor de excrementos de ave.

Los personajes se están adentrando en un grupo de túneles dominados por una banda de Kenkus. Estos lograron escapar de las celdas de criaturas que se hallan en el nivel 8 y han hecho de los túneles secretos de este lugar su hogar provisional.

Cuando lleguen a la bifurcación que ves en el mapa, indícales que oyen mucho alboroto (graznidos, siseos, cacareos) provenientes del ramal que se encamina hacia el este.

11. SALA DE LOS CUBOS

Esta alargada sala de unos siete metros de largo por dos de ancho, tiene el suelo ocupado por alrededor de una docena de jergones hechos de paja y plumas. En medio de la sala distinguis el perfil poligonal de dos cubos gelatinosos que combaten contra cuatro criaturas humanoides dotadas de brazos emplumados y largos picos de cuervo. A los pies de estos yacen otras tres criaturas de su misma especie, ya vencidos, y hay otros dos dentro de los cuerpos gelatinosos de los cubos, pugnando por salir. Detrás de los cubos, dotado de una silueta borrosa debido a que lo veis a través de la superficie cambiante de los limos, veis otra figura, que parece contemplar la escena con parsimonia.

El culto que adora a los limos de la mazmorra ha decidido invadir los pisos superiores de la torre, teniendo como objetivo primordial el control de las salas de conjuración del nivel 8. Uno de sus sacerdotes, acompañados de tres cubos gelatinosos (ver *Manual básico de Aventuras en la Marca del Este*, pág. 157), ha subido al nivel 7 por los túneles creados por los kenkus y les ha atacado mientras dormían. Los personajes llegan a tiempo para la pelea.

Los kenkus lucharán contra los limos durante tres asaltos más si no reciben ayuda, momento en que emprenderán la huida por la zona 10, en dirección a la 9. Si los personajes les

ayudan, los kenkus seguirán combatiendo a los cubos y a su sacerdote. Si los personajes no solo no les ayudan, sino que les atacan, los kenkus intentarán huir siempre que puedan y, si no pueden, combatirán con fuerza hasta el final. Si los personajes ayudan a los kenkus, estos les agradecerán su ayuda y les conducirán hasta la zona 12, donde les obsequiarán con comida, la oportunidad de dormir de manera segura y un descuento del 50% en el vendedor que se encuentra en tal lugar.

En el caso de los cubos y su «pastor», no importará si los personajes ayudan o atacan a los kenkus, ya que atacarán a todos los bandos hasta matarlos a todos.

KENKU

CA: 4; DG: 6; PG: 22; Movimiento: 10 metros; Ataque: 1, espada larga; Daño: 1d8; Salvación: Gue6; Moral: 9; Alineamiento: Neutral; Tesoro: 1.100; PX: 85.

Especial: Los kenkus pueden imitar a la perfección cualquier sonido que hayan oído previamente. Además, pueden realizar el ataque de tipo Apuñalar como un pícaro de su nivel

CLÉRICO ADORADOR DE LOS LIMOS

CA: 2 (armadura de bandas +1 y escudo); DG: 8; PG: 34; Movimiento: 10 metros; Ataque: 1, maza +2; Daño: 1d6+2; Salvación: Cle8; Moral: 10; Alineamiento: Caótico; Tesoro: 5.000; PX: 750.

Conjuros: Nivel 1: *Causar heridas leves* (3), *Resistencia al frío*; Nivel 2: *Retener persona* (2), *Silencio*; Nivel 3: *Contagiar enfermedad* (2), *Golpear*; Nivel 4: *Causar heridas graves* (2).

12. HÁBITAT KENKU

Esta amplia sala con forma de cuadrado irregular tiene unos quince metros de ancho por otros tantos de largo. Hay varios indicios de que esta estancia se usó como un salón de baños, como varias piscinas cavadas en el suelo, estatuas de piedra y el alicatado de mármol de la misma. Sin embargo, actualmente está lleno de lo que parecen ser amplios nidos de paja, un par de hogueras y una zona de entrenamiento. Estas áreas están ocupadas por dos docenas de unas criaturas humanoides provistas de largos picos de cuervo y garras como las de las aves.

Aquí es donde los kenkus se han asentado en este nivel, usándolo como punto de partida para su siguiente objetivo: salir de la torre y llegar al mundo exterior del que han leído en los libros de los magos. De las dos docenas de ellos que aquí habitan, solo cinco tienen la capacidad de combatir (con el mismo perfil que indicábamos previamente). El resto son polluelos, ancianos o enfermos. Estos kenkus no son hostiles, a menos de que los personajes hayan actuado con crueldad contra ellos previamente (como atacándoles en la sala 11). Si les preguntan sobre el funcionamiento del nivel, los humanoides no serán de mucha ayuda, pues han llegado hace poco. No obstante, si conocen la localización del geas (al este del taller de gólems), pero no saben por qué está allí ni cómo funciona.

Además de hablar con los kenkus, uno de ellos se ofrecerá a comerciar. Esta tribu lleva tiempo viajando (incluso por varios planos de existencia) y tienen algunos objetos interesantes:

- Un arco largo que, al tocar su superficie, la madera lanza un ligero sonido, como si cantase. Este es *Busacorazones*, un arco largo +2 que realiza críticos con un 19 y un 20 naturales. 120.000 mo.

- Capa mantarraya. El poseedor de esta capa puede respirar bajo el agua y nadar a una velocidad de veinte metros por asalto. 3.000 mo.
- Cinturón de fuerza de gigante de las montañas. Tu FUE queda definida en 20. 25.000 mo
- Flauta de miedo. Debes ser bardo para poder usar este instrumento. Tiene tres cargas. Puedes gastar una carga y una acción para tocarla, momento en el cual surge de la misma una melodía hermosa pero inquietante. Cualquier criatura que se halle a 10 metros o menos de ti deberá realizar una tirada de salvación contra conjuros varitas o bastones o huir de miedo durante un minuto. Al final de cada uno de los turnos de cada criatura, puede volver a realizar una tirada de salvación para recuperar el uso de sus facultades. Cada amanecer, la flauta recupera 1d2 cargas. Precio: 15.000 mo.
- Las cartas Equilibrio y Ruina de una baraja de múltiples cosas. Cada carta tiene un precio de 1.000 mo.
- Todos los hechizos de mago y elfo de nivel 4 o inferior. Su coste es de 200 mo por nivel de hechizo.

Si hay algún personaje que busca en esta habitación, pídele que realice una tirada de detectar puertas secretas. Si tiene éxito, encontrará la puerta secreta de la pared este de esta habitación.

13. CALDARIUM

Esta sala de corte irregular está ocupada en su mayor parte por una enorme caldera y un entramado de tubos que se extienden hacia el interior de su pared oeste. La esquina suroeste está ocupada por una pequeña montaña de carbón y su centro, por un enorme socavón que por sus bordes afilados e irregulares, os da la sensación de que es reciente.

Aquí era donde los ayudantes de los magos calentaban el agua que estos usaban para bañarse en las piscinas de agua caliente de la zona 12 (aunque actualmente no hay agua ni se usa para eso).

El socavón es un túnel usado por los kenkus huidos del nivel 8 para llegar hasta aquí y ha sido usado recientemente por el clérigo de los limos de la zona 11. El descenso por este túnel es seguro y a través de él los personajes pueden llegar al nivel inferior (en concreto, a la zona 11 del nivel 8).

Si algún personaje busca tesoro en la sala, pídele que realice una tirada de SAB-4. Si tiene éxito encontrará una bolsa de gemas escondida debajo del montón de carbón, perteneciente probablemente a un antiguo operario. El valor de las gemas asciende a 2.500 mo.

La puerta oeste de esta habitación está cerrada con llave y se necesita una prueba de abrir cerraduras con éxito para abrirse.

14. VESTUARIOS

Esta habitación está llena de anaquelos de madera en la que hay varias túnicas de color blanco y otras prendas ligeras como sandalias, cinturones y sombreros picudos.

Aquí era donde los magos se cambiaban de ropa antes de entrar a los baños. Si buscan entre la ropa, los personajes encontrarán una llave de bronce en una de las túnicas. Esta llave abre todas las puertas de este nivel. Su hallazgo aporta al grupo 5.000 PX.

No hay nada más de interés en este lugar.

15. CELDAS DE LOS MAGOS

Esta enorme sala está formada por un largo pasillo al que se abren cinco puertas, tanto a derecha como a izquierda.

Este es el bloque de habitaciones donde dormían los magos del nivel. Todas las puertas están cerradas con llave y, si el geas está desactivado, también estarán protegidas por un hechizo que no permite su apertura a menos que se destruya dicho hechizo con un lanzamiento de *Disipar magia*.

Cuando los personajes investiguen el interior de las habitaciones, tira 1d10 y léelos lo que encuentran en su interior (ve tachando opciones a medida que exploren las habitaciones, ya que hay una opción por habitación):

RESULTADO	CONTENIDO
1	Una gema metida en un calcetín (tira 1d10 y consulta la página 130 del <i>Manual básico de Aventuras en la Marca del Este</i> para saber qué gema encuentran).
2	Monedas pequeñas por valor de 100 mo. Entre todas pesan veinte kilos.
3	Una poción de levitar y una vara de disipar magia con cuatro cargas en su interior.
4	Un pergamo con el hechizo de <i>De la piedra a la carne</i> .
5	3 Jaleas ocres (ver <i>Manual básico de Aventuras en la Marca del Este</i> , pág. 183). Una vez abierta la puerta y sabiendo que hay alguien en los alrededores, estas criaturas se colarán por cualquier resquicio que exista y atacarán sin cuartel a los personajes.
6	Una ballesta +2. Está cargada con un virote de rayo (4d6 de daño eléctrico si impacta) atada al pomo de la puerta y mirando hacia ella. El personaje que la abra deberá pasar una tirada de salvación contra parálisis o recibirá el impacto directo del arma. Trata esta tirada como una trampa.
7	El Sol y la Medusa de una baraja de múltiples cosas.
8	Una górgola (ver <i>Manual básico de Aventuras en la Marca del Este</i> , pág. 173).
9	Una poción maldita. Aunque inicialmente parece una poción de curar, aquel que la tome sin ser identificada antes, recibirá el mismo efecto que si fuese víctima de un hechizo de <i>Causar heridas graves</i> .
10	Una figurita misteriosa en forma de hada (no es mágica).

16. SALA DEL PORTAL AL NIVEL 6

Esta espaciosa sala cuadrada de ocho metros de lado está presidida por un enorme arco de piedra de unos cuatro metros de alto. La pared oeste ha colapsado, dejando un hueco que parece conducir a una caverna natural externa a la estructura de la torre.

Si el geas está activo, sigue con el siguiente párrafo descriptivo:

El interior del arco está vacío, y se puede caminar por debajo de él.

Si el geas está desactivado, lee lo siguiente en su lugar:

El interior del arco resplandece con una luz ambarina que se arremolina en el interior del mismo. Del otro lado del remolino distingúis tenuemente el perfil de una sala similar a esta pero con el techo parcialmente derrumbado.

Este arco es un portal mágico que conecta el nivel 7 con el 6. Solo estará activo en caso de que el geas haya sido desactivado previamente.

17. CAVERNA DEL BEHIR

Dejando atrás la sala del portal, llegáis hasta una caverna natural cuya longitud es tan amplia que no alcanzáis a ver su final. Tras un par de minutos caminando, llega a vuestros oídos el rumor del agua, el cual se convierte en un estruendo pocos minutos después, cuando llegáis a una cascada de aguas rápidas que cae con furia a un profundo abismo que se abre a pocos pasos de vuestra posición. El comienzo de la cascada se encuentra a pocos metros sobre vuestras cabezas y además de la humedad producida por la cascada, notáis en el ambiente un ligero olor a ozono, como cuando en la superficie va a caer una tormenta.

Si alguien busca en la zona, indícale que justo donde la cascada comienza a caer al abismo, ve atascadas entre las piedras, varias copas de oro y plata. Si los personajes llegan a subir, verán que el hueco por donde discurre el río subterráneo que luego se transforma en cascada se ensancha hasta formar una cueva abovedada, salpicada aquí y allá por estalactitas, estalagmitas y varias columnas formadas por estas. Al borde dicha cueva y extendiéndose por toda su superficie, los personajes pueden ver el intenso brillo de miles de monedas de metales preciosos, así como la forma de una inmensa criatura en su interior a la que puedes describir de esta manera:

La criatura tiene un cuerpo alargado y reptiliano, como el de una serpiente gigante. Sin embargo, su grosor es tanto como el de un roble centenario, soportado por seis pares de patas, cortas pero fuertes, que sostienen un enorme cuerpo de unos doce metros de largo. Su cabeza os recuerda levemente a la de un dragón, pero no posee escamas y sus ojos son tan pequeños que parecen haber desaparecido dentro del cráneo. Alrededor de la criatura restallan constantemente pequeños rayos, filamentos de electricidad que parecen surgir naturalmente del cuerpo de la bestia.

Estamos ante un behir, una criatura creada por los gigantes para combatir a los dragones. Estos son criaturas malvadas, crueles y viscerales que, aunque no llegan a poseer la fina inteligencia de sus enemigos, los dragones, ni sus capacidades de habla o razonamiento, son muy astutas.

El behir no tiene ninguna intención de hablar con los personajes y les atacará en cuanto les vea. Sus estadísticas son las siguientes:

Behir

CA: 4; DG: 12; PG: 64; Movimiento: 15 metros (7 metros trepando); Ataque: 1 mordisco / constrictión / 6 garras; Daño: 2d4 / 1d4+1 / 1d6 cada garra; Salvación: Gue12; Moral: 9; Alineamiento: Caótico; Tesoro: 25.000; PX: 2.125.

Especial:

Constreñir: Si este ataque especial impacta a un personaje, la víctima sufrirá 6 ataques de garra en el siguiente asalto.

Engullir: Si se obtiene un 20 natural en una tirada de ataque de mordisco, el behir engullirá a su víctima, como hacen las serpientes. La víctima perderá 1/6 de su vida cada asalto. El behir tarda 12 asaltos en digerir por completo a la víctima.

Es posible escapar desde el interior del behir, atacándolo con armas de filo con un penalizador de -4 contra CA 7. Cada asalto que la víctima se halle dentro del behir, la debilita, aplicándole un -1 acumulativo a sus tiradas de daño.

El behir es inmune al daño eléctrico.

Aliento de relámpagos: El behir puede descargar un relámpago de 6 metros de largo desde sus fauces una vez cada 10 asaltos, causando 24 puntos de daño, que pueden reducirse a la mitad con una tirada de salvación contra aliento exitosa.

Entre el botín de la criatura se hallan los siguientes objetos mágicos:

- Linterna de la revelación: Esta linterna es similar a una lámpara común de aceite, excepto por la salvedad de que cuando esté encendida, todos los objetos y criaturas invisibles que se hallen a doce metros o menos de ella se volverán visibles.
- Maza de relámpagos: Esta maza +2, puede lanzar el conjuro *Rayo eléctrico* como un mago de nivel 10 una vez al día.
- Perla de poder: Una vez al día, un lanzador de conjuros arcano puede activar la perla para recuperar un hechizo de nivel 3 o inferior que haya lanzado previamente.
- Presea de sabiduría +2: El portador tiene +2 a la Sabiduría
- Pegamento soberano: Este frasco contiene una sustancia translúcida que puede unir dos objetos de manera permanente. El frasco contiene 100 gramos de pegamento, usándose diez de dichos gramos para una superficie tan amplia como la palma de una mano. Una vez unidos los objetos con este pegamento, solo pueden separarse con un disolvente universal, aceite de etereidad o con un conjuro de *Deseo*.

Es interesante indicar que esta sala no está afectada ni por el geas ni por las restricciones mágicas que tiene el *dungeon*.

18. SALA DEL GEAS

Independientemente de desde donde entren los personajes a esta sala, cuando estén a punto de hacerlo, indícales que sienten un zumbido proveniente de este lugar, un zumbido molesto y fuerte que crece a medida que se acercan.

Esta sala de seis metros de largo por cinco de ancho tiene bancos de trabajo y estanterías cubriendo cada uno de los metros de pared del lugar. En medio de la estancia se encuentra una extraña máquina que zumba con fuerza. Esta parece estar hecha de bobinas de cobre en su parte inferior, de una cápsula de cristal con algún tipo de líquido púrpura moviéndose en su interior en la zona media y un astrolabio que no deja de moverse, coronando su estructura. En el frontal del artillugio veis tres palancas y un único botón.

El geas fue creado por un maestro abjurador llamado Gorion que vivió en la torre hace varios siglos. Usando una mezcla de magia y tecnología, consiguió fabricar lo que parecía im-



possible: un objeto capaz de anular la magia en un espacio determinado por medidas humanas. El resto de la historia y las razones de su creación ya las conoces.

En cuanto a su funcionamiento, en realidad es sencillo: se pulsa el botón, se mueven las palancas y luego se vuelve a pulsar el botón para validar la nueva posición. Si no se pulsa el botón inicialmente, simplemente las palancas no se mueven y si no se pulsa tras introducir la nueva secuencia, las palancas vuelven a su posición original por medios mecánicos y simplemente no sucede nada. Es importante indicar que las palancas solo aceptan dos posiciones: arriba o abajo.

Este funcionamiento deja, por lo tanto, un total de ocho combinaciones y lo que sucede en ellas es lo siguiente:

1. Todas las palancas hacia arriba: El geas se activa (o permanece activado si ya lo estuviese), pero con más fuerza de lo habitual. Todos los lanzadores de magia arcano presentes en la habitación olvidan sus conjuros memorizados y reciben 1d4 de daño psíquico por cada conjuro olvidado de esta manera.
2. Todas las palancas hacia abajo: El geas se desactiva, pero se activa un sello mágico que se encuentra en el suelo de la sala. En cuanto los personajes den un paso de donde están, el sello estallará en llamas, generando 6d6 de daño de fuego a todos los que se hallen en la sala. Una tirada de salvación contra parálisis reducirá el daño a la mitad

3. La primera palanca hacia arriba, las demás hacia abajo: El geas se desactiva sin ningún incidente.
4. La segunda hacia arriba, las demás hacia abajo: El geas se activa (o continúa estandolo), pero el astrolabio de su zona superior empieza a girar muy rápidamente y las bobinas comienzan a echar humo. Tres asaltos después de esto, la máquina estalla, provocando 6d6 de daño a todos los que se hallasen en la sala. Una tirada de salvación contra parálisis reducirá el daño a la mitad. Evidentemente, el geas se desactiva tras destruirse.
5. La tercera hacia arriba, las demás hacia abajo: El geas funciona, pero de manera errática. Todos los efectos relacionados con su activación (como los portales o los gólems guardianes), tienen un 50% de posibilidades de funcionar la siguiente vez que los personajes interactúen con ellos.
6. Las dos primeras hacia arriba, la tercera hacia abajo: El geas está activo (esta es la posición inicial de la máquina).
7. Las dos últimas hacia arriba, la primera boca abajo: El geas se desactiva, pero zumba con mucha fuerza, generando en los presentes 1d8 de daño sónico que no puede ser evitado por salvación alguna. Tanto el sonido como el daño se incrementarán en los asaltos posteriores (1d8 adicional y acumulativo por cada asalto) hasta que la máquina llegue al asalto diez, momento en que colapsará sobre sí misma y toda la sala (incluidos sus ocupantes) será tragada por una rasgadura planar que doblará tiempo y espacio, desapareciendo para siempre (o bien trasladando al grupo a algún otro lugar, como Vermigor o el planeta Rastilon, o incluso cualquiera otra ubicación en la ambientación de la Marca Estelar. En su lugar, solo quedará un espacio vacío, el hueco de piedra natural en que debería estar encajada la habitación.
8. La primera y la tercera hacia arriba, la segunda hacia abajo: El geas se activa en todo el nivel, excepto en las habitaciones en las que hay gólems presentes o portales.

Descubrir cómo funciona el geas y conseguir desactivarlo en algún momento, recompensará al grupo con 150.000 PX.

19. HABITACIÓN DEL MAESTRE

Esta espaciosa sala parece el estudio y habitación de una personalidad importante en el lugar. La cama con dosel, los cuadros, la vajilla, el escritorio y las maderas nobles de las que están hechos los muebles os hacen pensar eso. Además de estos objetos comunes, encontrás otros más extraños, como una esfera del mundo colocada sobre un armazón con ruedas, un manojo de cabezas reducidas de mono colocado en la cúspide de una de las columnatas de la cama y un baúl abierto que parece contener algún tipo de líquido grisáceo.

Esta es la habitación de Balasar, el último gran maestre de los abjuradores de la torre y el único que dejó por escrito las instrucciones de uso del geas, las cuales se encuentran en esta habitación, aunque a buen recaudo.

La bola del mundo no es un mueble más, sino una esfera de gran resistencia que contiene en su interior el libro con las instrucciones del geas. Todo aventurero que la examine se dará cuenta de que la esfera es extraordinariamente pesada y sólida, y que al moverla con ayuda del armazón en el que se halla, se oye algo en su interior. Abrir la esfera por métodos físicos es imposible y casi también por métodos mágicos, pues solo se abriría con un hechizo de *Deseo*. En la zona superior de su estructura, hay una placa metálica con números rotatorios en su interior, como si de una cerradura de combinación se tratase. Los números van de 0 al 9 y hay un total de tres diales.

El escritorio de la habitación está lleno de polvo y telarañas y aunque no hay nada en su superficie, sí lo hay en uno de sus cajones: un papel ajado y polvoriento que reza lo siguiente:

«Hay quien sostiene que las razas de Valion no tienen un origen mágico o maravilloso, sino que proceden de un ancestro común, el mono, el cual aprendió a erguirse y a manipular el mundo con sus manos prensiles. A menudo me pregunto qué habría sido de nosotros si, siendo monos, solo hubiéramos tenido la luz de la razón para interactuar con el mundo que nos rodea y no las manos que nos llevaron a tantas guerras y sufrimiento. Si fuese así, igualmente el mundo seguiría siendo misterioso, aun para aquellos que, como yo, han dedicado sus vidas a estudiarlo y llevan a sus espaldas tantas experiencias que nos hacen ir encorvados como si lleváramos un baúl lleno de hierro. Creo, como reflexión final, que hay cosas sobre el universo que nunca sabremos o, quizás, son tan complejas que seguiremos pensando sobre ellas de manera cíclica, sin llegar a ninguna parte, como si del símbolo del infinito en las matemáticas se tratase».

La combinación necesaria para abrir la esfera del mundo se oculta en tres acertijos que hay en la habitación: uno en el manojo de cabezas de mono, otro en el baúl y otro en el papel descrito previamente, en el que además consta el orden de los números: el de los monos, el del baúl y el del papel (el mismo en que se nombran).

Estos acertijos y su resolución son los siguientes:

Las cabezas reducidas de mono: Un personaje que se fije en las cabezas, verá que hay un total de tres, todas ellas huecas por dentro y con un leve olor a quemado. Si el personaje indica que levanta los párpados (o realiza una tirada exitosa de SAB) para examinar los ojos, indícale que estos no son los originales, sino que han sido reemplazados por unos de cristal, más afines al tamaño reducido de la cabeza. En la frente de cada cabeza hay marcada una palabra: luz, razón y descubrimiento.

Si los personajes introducen una pequeña luz, como la de una vela, en el interior de una de las cabezas, verán que en los ojos de cristal de todas ellas hay marcado un número: 4.

El baúl: El baúl posee fortísimos refuerzos de hierro en torno a sus paredes, siendo la madera un mero *atrezzo*. Además, el espacio interior que se aprecia al acercarse es muy inferior al que se observa desde fuera. La sustancia grisácea en su interior es mercurio (el cual es casi catorce veces más pesado que el agua) y dado que el baúl tiene una capacidad de unos cien litros, esto significa que el baúl pesa (más o menos) una tonelada y media. El número de la combinación (el 5) no está en su interior, sino en el exterior, pegado a su fondo, con lo que los personajes necesitarán volcarlo o vaciarlo de alguna manera y observar bien el mueble para hallarlo. Es importante indicar que el interior del baúl está plagado de trampas de pinchos que se activan al contacto, con lo que a medida que los personajes vacíen el interior (con un vaso, por ejemplo) y dejen espacio para que las trampas se activen (pues en medio de la densidad del mercurio, no pueden), corren el riesgo de ser heridos.

Por cada veinte litros que los personajes vacíen, cada vez que vuelvan a introducir la mano dentro del cofre deberán hacer una tirada de salvación de parálisis que cuenta como una trampa. Si tienen éxito, no pasa nada. Si falla, el personaje que esté llevando a cabo la acción recibirá 1d8 de daño. Nótese que, dado que el volumen de líquido es de 100 litros, hay un total de cinco trampas ocultas.

El papel: Las ideas escritas en el papel indican el orden de los números: el de los monos, el del baúl y el suyo propio. Este

número no es otro que el 8, que es igual que el símbolo del infinito pero tumbado, al que hace referencia el propio texto.

Resolver cada mini-acertijo reportará al grupo 20.000 PX por cada uno de ellos. Abrir la esfera del mundo con la combinación correcta, otorga 80.000 PX adicionales.

En el interior de la esfera hay un libro que contiene todo lo que Balasar sabe sobre el geas, que es, básicamente, lo mismo que sabes tú sobre él: creador, función, etc. Además, también indicará cuáles son las combinaciones de palanca «normales», que son la 3 y la 6 indicadas anteriormente. También indicará que desconoce el efecto que tendrían en la máquina las otras combinaciones.

20. TRASTERO

Esta habitación cuadrada de cinco metros de lado está llena de trastos viejos, como sillas rotas, mesas desgastadas, ropa rasgada, baúles desfondados y un largo etcétera.

Debido a la acumulación de trastos, caminar por esta sala se considerará terreno difícil. Si alguno de los personajes indica que busca en la habitación, pueden pasar dos cosas:

Si los personajes permitieron que los hombres de la Rosa Negra entrasen primero en la torre, hallarán sus cadáveres aquí, pegados al muro sur, descuartizados y a medio devorar. Si nunca llegaron a relacionarse con dichos ladrones, o si no les permitieron pasar antes que ellos, no hallarán aquí los cadáveres. Una tirada de detectar puertas secretas exitosa revelará que hay una puerta en el muro sur. Da a un corto pasillo que termina en dos agujeros diseñados para mirar a través de ellos. Dichos agujeros dan a la habitación del maestre Balasar (zona 19).

En los flancos de la puerta secreta, disimulados en la piedra de la pared, hay tres gricks alfa escapados del piso superior, que son los que se han comido a los ladrones (si es que llegaron aquí). Estos monstruos atacarán a los personajes en el peor momento posible para ellos, por ejemplo, cuando estén en el estrecho pasillo de la puerta secreta, o si se han dividido en dos grupos diferentes.

GRICK ALFA

CA: 4; DG: 8; PG: 35; Movimiento: 10 metros; Ataque: 1 cola 1 pico y 1 tentáculo; Daño: $2d6+2/2d6+2/3d6+2$; Salvación: Gue 8; Moral: 10; Alineamiento: Caótico; Tesoro: 3.600; PX: 1.200.

Especial: Los gricks son criaturas alargadas y con un cuerpo anillado parecido al de los gusanos. Al final de este, hay cuatro tentáculos que se abren como una flor alrededor de un fuerte pico como el de un loro. Tienen una capacidad innata para adoptar el aspecto de la piedra, usando esta para camuflarse y emboscar a cualquiera que pase cerca. Son resistentes a todas las formas de daño físico que no provengan de un arma mágica y son inmunes a la ceguera, pues ya son ciegos de por sí.

Sobrevivir a una dura emboscada como esta debería recomendar al grupo con al menos 40.000 PX.

21. SALA DE LA VISIÓN

Esta pequeña sala cuadrada de dos metros y medio de lado no contiene muebles ni decoración, excepto un intrincado sello mágico dibujado con tiza en el suelo, cuyo motivo principal es un enorme ojo enmarcado en una ominosa pirámide.

En esta sala hay una trampilla secreta en el techo, justo sobre la pupila del ojo, en el centro del círculo. Esta trampilla lleva hasta el nivel superior, el 6. Un éxito en una prueba de detectar puertas secretas desvelará su ubicación, pero abrirla desde este lado es imposible, ya que no hay tirador ni grietas en su superficie que permitan tener un punto de agarre óptimo.

Si los personajes no han estado aún en el nivel 6, al poco de entrar en esta sala, independientemente de que consigan encontrar la trampilla o no, esta se abrirá igualmente y del hueco caerá un cabo de cuerda. En el umbral de la trampilla, los personajes podrán ver a un hombre de color de unos sesenta años, desgreñado y sucio, que viste una raída túnica blanca decorada con multitud de ojos de colores.

—Os he estado esperando, héroes del abismo —les dice—. Rápido, subid, hay mucho de lo que hablar y poco tiempo para hacerlo.

Si los personajes le preguntan quién es o por qué deberían confiar en él, el mago apoyará la cabeza sobre uno de sus puños, pensativo, y luego sonreirá con suficiencia.

—Ya sabía que pasaría esto... Lo he visto... pero vosotros no, así que no me conocéis. Sin embargo, yo sé tanto de vosotros como si fuera un antiguo familiar al que lleváis mucho tiempo sin ver. Mi nombre es... bueno, no tiene importancia. Podéis llamarme Oráculo y soy el último de los adivinadores de la torre. Tengo mucho que contaros, pues he visto muchas cosas que os pueden ser útiles.

Este personaje, Oráculo, aparece explicado en la parte correspondiente al nivel 6 y aunque puede llegar a ser uno de los ANJ ocultos en la torre que más ayude a los personajes, su personalidad excéntrica y ego desmedido pueden trastocar esta relación.

Si los personajes ya han estado en el nivel 6, Oráculo no hará su aparición en este lugar, pues ya conocerá a los personajes.

22. SALA DEL DERRUMBE

Un grupo de bulettes situados en la zona 19 del nivel 8 ha excavado por debajo de esta sala. En cuanto los personajes accedan a ella, el suelo del lugar cederá bajo su peso, convirtiéndose en una trampa de foso que provocará $3d6$ de daño por caída a los AJ. Una tirada de salvación exitosa contra parálisis permitirá que el personaje en cuestión se detenga en el umbral de la entrada que haya escogido para acceder a esta sala. Aquellos que se libren de la caída, verán a un grupo de seis bulettes que caen a la zona indicada del nivel 8 junto con los AJ que fallaron la tirada. Sin embargo, gracias a su armadura natural, estos monstruos solo recibirán $1d6$ de daño por la caída. En cuanto los monstruos se recuperen de la caída, atacarán de inmediato a los personajes.

BULETTE

CA: 2; DG: 8; PG: 35; Movimiento: 10 metros; Ataque: Morisco o garras; Daño: $2d8+3/1d8+1/1d8+1$; Salvación: Gue 8; Moral: 9; Alineamiento: Neutral; Tesoro: 2.500; PX: 1.200.

Los bulettes son peligrosas criaturas subterráneas que excavan la tierra a tal velocidad, que más que excavar, parece que «nadanan» en ella. Su cuerpo está fuertemente acorazado y es alargado, como el de un tiburón. Estas criaturas son especialmente peligrosas por su morisco, uno de los más potentes conocidos, y por su capacidad de salto incluso sin carrera.

Especial: El bulette puede saltar sin carrerilla hasta una distancia de tres casillas. Si una criatura se encuentra en la casilla en la que el bulette aterriza, recibirá $3d6$ de daño contundente.



POMMER

y resultará derribado. Una tirada de salvación contra parálisis exitosa reducirá el daño a la mitad y evitará el derribo.

23. SALA DEL ÁMBAR

Esta extraña sala en forma de «T» está forrada de arriba abajo de ámbar. De pie sobre un pedestal de piedra se yergue una estatua del mismo material.

El ámbar de esta habitación tiene un valor de 10.000 mo, aunque los personajes necesitarán herramientas y tiempo para extraerlo. La estatua de la sala es en realidad un gólem de ese mismo material (ver *Manual básico de Aventuras en la Marca del Este*, pág. 178), que atacará en cuanto los personajes intenten llevarse algo del ámbar. Al igual que los otros gólems de este nivel, estará afectado por el geas.

NIVEL 8: ESCUELA DE CONJURACIÓN

Tal era la amenaza que Nergal representaba para los magos del pasado, que no solo se afanaron en hacer la cárcel segura y dotar a los guardias de la misma de las capacidades y armas necesarias para defenderla, sino que, además, buscaron en otros planos de existencia nuevos conocimientos, poderes y criaturas que pudieran ayudarles en la tarea.

Esta misión recayó sobre los hombros de los magos de la escuela de conjuración, expertos en traer a criaturas de otros planos a este y en hechizos ofensivos basados en extraer energía de un lugar para usarla en otros.

Durante sus años de estudio, los conjuradores trajeron a la prisión una cantidad importante de criaturas de otros planos, con el fin de estudiar y replicar sus poderes o usarlos como guardianes. Sin embargo, había ocasiones en que los poderes innatos de dichas criaturas superaban las capacidades de contención de los que los invocaban, por lo que se producían fugas y problemas de seguridad que muchas veces afectaban a otros niveles. Además, muchas veces las criaturas construían sus propios hábitats y estructuras de habitación, pues cumplían todo su ciclo vital dentro de las paredes de la torre y necesitaban unas condiciones que no encontraban en las jaulas y celdas de los magos, muchas de las cuales podían evitar gracias a sus poderes. Por ello, este nivel es el más caótico de los cinco que conforman la torre, siendo una suerte de cajón de sastre en el que criaturas de muchos tipos pugnan por volver a su plano natal o hacerse con el control del nivel.

La peculiaridad de este nivel reside en la Efigie. Esta extraña roca fue conjurada por los magos desde un extraño plano ya destruido en el que solo quedaba este objeto flotando en el vacío infinito de la existencia. Aunque la Efigie no pertenece a ninguno de los mundos de los que proceden las otras criaturas de este nivel, su presencia estabiliza las invocaciones de las mismas, haciéndolas intemporales y reforzando su lazo con este plano.

En términos de juego, la Efigie provocará que todos los hechizos de convocar que se realicen en este nivel tengan un efecto añadido: la criatura invocada permanecerá en el plano hasta que el invocador la desconvoca. Además, las criaturas invocadas de esta manera y que sean inteligentes pueden resistirse a este exorcismo (si es que quieren permanecer en este plano, claro) y elegir quedarse. Si el mago quiere devolverlo a su plano, deberá realizar una tirada de SAB, restando a su valor de SAB, la SAB de la criatura invocada (lo que puede provocar que aquellas criaturas con SAB muy alta no puedan ser devueltas a su plano si no quieren). Es interesante decir

que la Efigie también produce que una vez que las criaturas invocadas decidan quedarse en este plano, no puedan abandonarlo por propia voluntad.

¿QUÉ ENCONTRARÁS EN ESTE NIVEL?

En este nivel se encuentran las criaturas más extrañas que han visto los planos y, por ende, los personajes. Algunos de ellos (como los modrones) son relativamente amistosos y sociables, mientras que otros son criaturas peligrosas con las que no se puede razonar (como los bulettes).

Mención aparte merecen los ángeles y demonios que se encuentran en este nivel. Fueron conjurados por los magos con el objetivo de servir como guardianes de élite para los niveles de la celda, los más cercanos a Nergal, pero su carácter combativo y quasi divino los hace demasiado inflexibles como para servir a mortales, por muy poderosos que estos sean. A esto hay que añadir que varios de ellos no aceptaron ser devueltos a su plano, pues viendo a sus eternos adversariosollar este plano, decidieron quedarse aquí para seguir su guerra eterna por el control del paraíso y los infiernos. De hecho, varias partes del nivel son prácticamente zonas de guerra abierta entre ambas facciones, lugares en los que los personajes tendrán que lidiar en medio de todo el caos.

Además de la Efigie y las extrañas criaturas, en este nivel se encuentran las primeras pistas que indican qué es lo que le ha ocurrido a Fistan, el mago que les ayudó en la aventura *El feudo en llamas*. Si tu grupo no jugó dicha aventura, no te preocupes. El trasfondo del secuestro del mago será lo suficientemente inclusivo como para que tu grupo pueda adaptarse a él sin problemas.

1. ELEVADOR

Este es el elevador que conecta este nivel con el 7. Si el geas de dicho nivel sigue activado, el elevador no funcionará y lo único que verán los AJ cuando lleguen a este punto es el hueco por donde asciende y desciende la plataforma (por defecto, el elevador siempre se encuentra en el nivel 7). Si este es el caso, puedes describir la habitación con este párrafo:

Esta extraña habitación triangular a la que se accede tras un corto pasillo, no contiene nada en su interior. Sus paredes son más altas de lo habitual, habiendo un hueco que conecta este piso con el superior. Sin embargo, este hueco está actualmente oculto por lo que parece ser algún tipo de plataforma de piedra que se encuentra en el piso superior.

Si los personajes han llegado hasta aquí a través del propio elevador, o si no han llegado al nivel desde él, pero el geas está desactivado, el elevador funcionará con normalidad, con las runas de ascenso y descenso que indicábamos en el nivel anterior, flotando cerca del hueco lo que permite usarlas para manejar el elevador.

2. PASILLO CENTRAL

Los AJ pueden llegar aquí por muchas rutas, pero la primera vez que accedan a ella, sucederá lo siguiente:

Acedéis a un largo y ancho pasillo de unos cinco metros de ancho por unos sesenta de ancho. En cuanto entráis, sentís que el vello se os eriza, como cuando os halláis cerca de una corriente eléctrica. Un instante después, una flecha de luz pasa frente a vosotros, procedente del norte. Después oís un rugido de dolor y de cólera proveniente del sur acompañado de una bola de fuego que responde a la flecha.

Cuando los personajes miren qué está pasando, continúa con el siguiente párrafo:

Cuando miráis al norte, veis tres figuras, una mujer armada con un reluciente arco hecho de lo que parece ser luz pura y dos hombres que empuñan martillos pesados y visten armaduras metálicas de gran calidad. Los tres tienen rasgos hermosos y bien proporcionados, son muy altos, superando con facilidad los dos metros el más bajo de ellos y llegando casi a los dos y medio el más alto; todos tienen un par de elegantes alas blancas que surgen de su espalda y un tenue, casi imperceptible, halo iridiscente que rodea sus cabezas. Al sur veis a una figura alta y desgarbada envuelta en una larga capa negra cuya capucha tiene una forma peculiar, como si cubrieran una cornamenta. A su lado veis a dos mujeres de un atractivo y sensualidad extraordinarios, armadas con látigos y espadas, tocadas por un par de cuernos y con piel de color rojizo; los tres son tan altos como los anteriores y parecen dispuestos a enfrentarse con ellos.

Es posible que los personajes se detengan un momento para asimilar lo que han visto o pensar en cómo lidiar con este asunto. Después de que lo hagan o mientras lo hacen, los ángeles y los demonios de la sala no solo seguirán lanzándose hechizos, sino que acabarán cargando unos contra otros:

Mientras dirimís, ángeles y demonios cargar unos contra otros, chocando con estrépito tal que hasta la piedra que los rodea parece encogerse. Mientras los tremendo golpes vienen y van, oír como las criaturas se gritan entre sí con gran furia.

Aunque les pueda parecer sorprendente, las criaturas hablan en lengua común, pues aunque cada bando tiene su propio idioma (celestial y abisal), ninguno de los bandos conoce el del otro (y aunque lo conociese, no querría hablarlo).

—Inmundos seguidores del abismo! ¡Vergüenza de la Creación! ¡Devolvednos a Yala!

—Cuando el infierno se hiele, santurrón, mamporrero de la luz. ¡Entregadnos el bastión para que podamos volver, leales asquerosos!

Llegados a este punto, los bandos enfrentados advertirán que los personajes están allí y les pedirán ayuda para imponerse a sus eternos rivales. Para saber qué bando solicitará su ayuda, deberás tener en cuenta las inclinaciones que los personajes han tenido en relación al bien y al mal a lo largo de las aventuras pasadas. También puedes decidirlo mirando los alineamientos de los personajes y si predomina el caótico o el legal (no tengas en cuenta el neutral para el cómputo). Si predomina el legal, serán los ángeles los que les pidan ayuda. Si es el caótico, serán los demonios. Si no hay predominancia, haz que sean ambos bandos los que pidan ayuda. A continuación adjuntamos las estadísticas de los contendientes:

ÁNGELES

Especial: Todos los ángeles pueden distinguir una mentira al instante de decirla. Además, son resistentes a la magia, lo que les permite tener un bonificador de +4 a las tiradas de salvación relacionadas con hechizos.

SOLAR

(en este enfrentamiento, la mujer del arco de luz)

CA: 0; DG: 12; PG: 60; Movimiento: 12 metros (vuela); Ataque: espada/arcos largo; Daño: 2d6+4 / 2d6 + Especial; Salvación: Gue10; Moral: 10 (12 contra demonios); Alineamiento: Legal; Tesoro: 18.000; PX: 9.900.

Cuando una flecha del arco del solar impacta contra una criatura viva, si esta tiene 20 puntos de vida o menos, deberá hacer una tirada de salvación contra muerte o morirá al instante.

PLANOTÁREO

CA: 1; DG: 10; PG: 40; Movimiento: 12 metros (vuela); Ataque: martillo a dos manos +2; Daño: 1d10+4; Salvación: Gue10; Moral: 10 (12 contra demonios); Alineamiento: Legal; Tesoro: 16.000; PX: 8.600.

El martillo del planotáreo es un arma +2 que puede ser empuñada a dos manos por una criatura mediana.

DÉMONIOS

Especial: todos los demonios ignoran los primeros diez puntos de daño de cualquier fuente elemental (fuego, frío, etc.). Además, son resistentes a la magia, lo que les permite tener un bonificador de +4 a las tiradas de salvación relacionadas con hechizos.

DIABLO ASTADO

CA: 2; DG: 11; PG: 44; Movimiento: 12 metros (vuela); Ataque: horca; Daño: 2d8 +6; Salvación: Gue11; Moral: 10 (12 contra ángeles); Alineamiento: Caótico; Tesoro: 18.000; PX: 9.800.

Especial: En vez de atacar con la horca, puede lanzar de manera innata una bola de fuego que al impactar a su objetivo le causa 6d6 puntos de daño. Una tirada de salvación exitosa contra sortilegios reduce el daño a la mitad. Pueden usar este poder dos veces por día. Las horcas de los diablos pueden usarse como pica largas +2.

SÚCUBO

CA: 0; DG: 10; PG: 40; Movimiento: 9 metros (vuela); Ataque: látigo +2/ espada larga +2; Daño: 1d8 +2/ 1d8+2; Salvación: Gue10; Moral: 10 (12 contra ángeles); Alineamiento: Caótico; Tesoro: 15.000; PX: 9.000.

Sus armas pueden ser usadas por los personajes.

Especial: Hechizar. Una súcubo puede gastar toda su acción para intentar seducir a un mortal que pueda verla. El mortal deberá realizar una tirada de salvación contra sortilegios. En caso de éxito, no resultará hechizado y si falla, podrá repetir esta tirada al final de cada uno de sus siguientes asaltos hasta verse libre del efecto. La muerte del súcubo o que este ataque al personaje, también rompe este efecto. La víctima deberá cumplir las órdenes de la criatura mientras permanezca hechizada, aunque no seguirá órdenes totalmente estúpidas o que puedan dañarle directamente.

Los súcubos solo pueden ser dañadas por armas +2 o superiores y pueden lanzar magia como un mago de nivel 10. Aunque el Narrador puede modificar la lista de hechizos, acompañamos este texto de un posible listado por si deseas usarlo:

Nivel 1: Proyectil mágico, Hechizar persona (2); Nivel 2: Percepción extrasensorial, Telaraña, Invisibilidad; Nivel 3: Inmovilizar persona (2), Disipar magia; Nivel 4: Polimorfar, Muro de fuego, Terreno ilusorio; Nivel 5: Atontar, Telequinesis.

Si los AJ intervienen a favor de alguno de los bandos, cuando termine la pelea (los personajes recibirán la experiencia de los enemigos derrotados por su bando, aunque no hayan dado el golpe final), el bando vencido desaparecerá en una nube de azufre (o en un estallido de luz) y recibirán 100.000 PX; el bando vencedor les dará las gracias y les contará lo que está sucediendo en este nivel:

—Fuimos invocados a este subterráneo hace siglos por los magos que moraban aquí con el fin de usarnos como guardianes. Nuestro poder, sin embargo, es superior a lo que pueden manejar y no fuimos creados para la tarea que pedían, así que nos negamos. Al final se fueron, pero nosotros nos quedamos a luchar contra nuestros enemigos ancestrales y porque no logramos escapar de este lugar por culpa de un extraño artefacto que aquí se halla llamado la Efigie.

El resto de lo que les contarán tiene que ver con los acontecimientos recientes en el nivel y no los referimos para ser leídos en voz alta porque cada bando lo contará a su manera.

Hace poco, los ángeles descubrieron que el líder de los demonios, Agrael el Pavoroso, poseía un bastón de gran poder que podía anular el poder de la Efigie, pero que no lo usaba tanto para atrapar aquí a los ángeles como para mantener subyugados a sus demonios bajo la promesa de liberación. Para romper el equilibrio de fuerzas, los ángeles tendieron una emboscada a Agrael y robaron su bastón. Sin embargo, en el calor del combate, los demonios secuestraron a la capitana de las fuerzas angelicales, Yalael la Bendecida.

Para deshacer el entuerto, el bando en cuestión pedirá a los personajes que recuperen el bastón o a Yala, dependiendo de qué bando sea con el que hablen.

Como recompensa, prometen a los AJ ayudarles en UNA tarea que les pidan. Una vez cumplida la tarea, o si los AJ mueren antes, el bando en cuestión destruirá la Efigie (si no lo está ya por acontecimientos posteriores) y volverá a su plano. Si esto sucede y los personajes siguen vivos, serán recompensados con 100.000 PX.

3. PASILLO ESTE

Si los personajes aún no han liberado ni encontrado a Fistan ni sabían de su destino, cuando pasen por aquí, léelos lo siguiente:

Cuando enfilarás este estrecho pasillo, para vuestra sorpresa, veis como una fuente de luz, proveniente sin duda del nivel inferior, ilumina lo que parece ser una rejilla colocada sobre un agujero en el suelo.

Si los personajes no se acercan a mirar, la luz se irá y no sucederá nada, pero si se acercan en los siguientes treinta segundos desde la lectura del texto, continúa la narración:

La rejilla da acceso a un amplio pasillo situado en un nivel inferior. Por él camina un grupo de al menos quince elfos oscuros fuertemente armados que llevan maniatado y amordazado a un hombre de edad avanzada, poblada barba blanca, túnica y sombrero picudo. La luz que visteis pertenece al elfo más cercano al mago, que porta una antorcha con el fin de que el anciano no se tropiece en medio de la oscuridad. Este, a pesar de la mordaza que le cubre la boca, no cesa de murmurar e increpar a sus captores:

—Fijos de funa frosfituta oscura, ¡foltadme! Foy Fistan, el mago. Fuan-do je lífere, of foy a conferir en jardinas y os foy a comer en falafón... estúpidos y estiradof malof de facotilla...

Los elfos llevan a Fistan ante su líder, Valka Ver'han, matriarca de la casa Ver'han, a la zona 16 del nivel 9. Aquí se encuentra uno de los objetos más importantes de la mazmorra, el Orbe de Kenriz, cuya función desconocen, pero que saben que es muy poderoso.

Si los personajes desean intervenir, vuelve a indicarles que son quince los elfos oscuros que protegen a Fistan y que el

pasillo es suficientemente amplio como para que no se produzcan cuellos de botella. Si desean entrar en combate igualmente, permítelo, pero los personajes no deberían salir bien parados, ni siquiera atacando por sorpresa desde un nivel superior. Usa las plantillas de combate que ya indicamos en el nivel 5 para los elfos oscuros en el templo de su raza. Puedes usar los perfiles tanto de los guardias como de las sacerdotisas para conformar este grupo de quince combatientes.

Si los personajes dejan que pase la comitiva y más tarde abren la rejilla y saltan al nivel inferior, ya sea con intenciones de explorarlo o de rescatar a Fistan, es el momento de que pases al nivel 9 (sala 15) desde su punto de salto y continúes ahí la narración.

PERO... ¿CÓMO ES POSIBLE?

Si tus personajes jugaron la aventura *El feudo en llamas*, se habrán encontrado con Fistan anteriormente y al comenzar esta, al llegar a Marvalar, se darán cuenta de que el mago no ha llegado a la corte, tal y como les dijo que haría cuando se encontraron. Evidentemente, esto les llevará a pensar que al mago le ha pasado algo, pero es ahora, después de muchos días (y probablemente, semanas de aventuras), cuando saben algo de él por primera vez. Jugadores especialmente avisados o rigurosos con los tiempos de aventura pueden preguntarse que cómo es posible que los elfos oscuros hayan tardado tanto en traer a Fistan hasta aquí para hacer que les ayude forzosamente en sus planes.

La explicación es más sencilla de lo que parece: los elfos oscuros, tras raptar a Fistan, deben viajar hasta Marvalar al igual que lo hicieron los personajes, y aunque cuentan con atajos subterráneos (a veces incluso portales mágicos), la prisión de Nergal no tiene una conexión directa con Xorandor y las profundidades en las que los elfos oscuros reinan. Esto los fuerza a viajar hasta Marvalar dando rodeos por subterráneos peligrosos de por sí, a veces por la superficie, atravesando un reino que les considera enemigos mortales (y solo de noche, además, pues de día o con gran claridad, los elfos oscuros no se atreven a avanzar, pues no ven bien y además temen la luz de Valion) y a veces teniendo que esperar durante días enteros para poder avanzar debido a la presencia de tropas enemigas. Esto hace que su viaje también sea lento y que los acontecimientos del secuestro de Fistan y lo vivido por los personajes puedan confluir en el tiempo.

4. SALA DEL CATOBLEPAS

Esta sala está cubierta por una oscuridad antinatural, mágica, que limita vuestra visión más allá de la distancia de vuestro brazo. Sin embargo, al poco de entrar, oís el barritar de una criatura grande por el tono de su mugido. Esta parece estar moriéndose con parsimonia por la habitación, mientras arranca algo de lo que se alimenta y que se encuentra en el suelo.

Los personajes están acercándose a la zona del nivel custodiada por los demonios. Estos han colocado una Oscuridad permanente en esta sala y han traído como guardián a un catoblepas invocado por los magos que encontraron vagando por las salas del nivel no hace demasiado. Este se alimenta del musgo de la sala y de los cadáveres de aquellos que entran aquí y mueren bajo su mirada.

Es interesante indicar que cualquier fuente de luz que se introduzca en esta sala, ya sea natural o mágica, queda atenuada hasta iluminar un máximo de metro y medio desde su punto de origen.

Si los personajes optan por tantear la zona alejándose de la criatura a la que oyen y no ven, el catoblepas no les molestará ni les buscará (un par de aarakocra entraron aquí hace un par de días y aún le queda un poco de uno de sus cuerpos) y podrán «ver» que la sala tiene forma romboidal y un total de tres salidas, tal y como se aprecia en el mapa del nivel.

Si los AJ optan por buscar al monstruo que aquí habita o vuelven a entrar en esta sala tras salir de ella (el catoblepas ya habrá acabado lo que le quedaba de comida y entonces estará buscando una nueva), se darán de brúces con la criatura.

CATOBLEPAS

CA: 7; DG: 7; PG: 28; Movimiento: 9 metros; Ataque: 1 coletazo / 1 ataque de mirada; Daño: 1d6 / especial; Salvación: Exp7; Moral: 8; Alineamiento: Neutral; Tesoro: 500; PX: 1250.

Especial: El catoblepas es un ser mezcla de hipopótamo, búfalo, dinosaurio y jabalí. Si esta infame criatura llega a mirar a alguien, este tendrá que realizar una tirada de salvación contra muerte o fallecerá al instante. A diferencia de otros efectos de muerte por mirada, este poder tendrá efecto independientemente de que la víctima devuelva la mirada, siendo esta una capacidad especialmente letal, pues solo se necesita que el catoblepas vea a su víctima. El catoblepas ve en la oscuridad hasta quince metros.

Acabar con una criatura tan deleznable como el catoblepas en medio de la oscuridad bien vale una recompensa de 50.000 PX adicionales.

5. AVIARIO AARAKOCRA

Los aarakocra son una raza de humanoides-pájaro nativos de un plano cercano a Valion y al plano elemental del aire. Aunque los aarakocra consiguieron el dominio sobre su plano, a veces pacíficamente y a veces a través de la guerra, surgió en su mundo una entidad malvada llamada la Reina del Caos, que desestabilizó la paz. Para combatirla, los siete líderes de estos hombres-pájaro forjaron una vara mágica que les ayudó a defenderse de ella. Sin embargo, a lo largo del conflicto, la vara fue destruida y dividida en siete partes, las cuales se desperdigaron por los planos. Los aarakocra que los personajes encontrarán en esta sala son descendientes de aquellos que aceptaron la llamada de los conjuradores a Valion con el fin de buscar aquí uno de los fragmentos de la que ahora se conoce como *Vara de las siete partes*.

Esta sala tiene forma de cúpula, con unos treinta metros de diámetro y unos cinco de alto. Del techo cuelgan lo que parecen ser una decena de nidos de gran diámetro; el suelo está lleno de plumas, guano de ave y restos de algunos animales, sobre todo de las ratas y serpientes que son tan habituales en un subterráneo.

En cuanto los personajes entran en la sala, varios de estos humanoides se lanzarán desde los nidos, armados con lanzas. Aunque inicialmente estos aarakocra tenían el plumaje claro, los siglos de encierro los ha teñido de oscuro, asemejándose más a cuervos humanoides que a las águilas que inicialmente fueron.

Aunque no son agresivos *per se*, han aprendido que todo lo que pulula por estos salones es más peligroso que ellos mismos, con lo que tienden a pegar primero y preguntar después. En el caso de los AJ, al verlos fuertemente armados, optarán por tratar con ellos, intentando amenazarlos o forzarles a que se vayan. Si detectan que tienen un buen corazón o que no son una amenaza para ellos, relajará su actitud amenazante inicial y les darán la bienvenida a su territorio, permitiéndoles incluso descansar en la zona de forma segura.

Además, si los personajes les preguntan por qué están aquí, los hombres-pájaro les explicarán sus orígenes y las razones de que llegasen a este plano. Si además los AJ han sido especialmente sociables o amables con estas criaturas, estas les indicarán que tienen la sospecha de que el fragmento de la *Vara de las siete partes* que buscan podría estar más cerca de lo que piensan. Parece ser que, tras muchos años de búsqueda, los exploradores han encontrado indicios de la presencia de dicho fragmento:

—Hemos visto a una criatura enorme, encadenada por elfos oscuros en un nivel inferior. Este monstruo llevaba algo incrustado en su frente, una piedra verdosa que resplandecía con cada uno de sus rugidos. Por las descripciones de nuestros ancestros, creemos que es el fragmento que buscamos. Sin embargo, la criatura se encuentra rodeada de un campamento completo de elfos oscuros y otras criaturas que no habíamos visto nunca, como si de un ejército se tratase. Si prometéis traernos esa piedra, os daremos un mapa con las zonas de ese nivel exploradas por nuestros rastreadores y la forma de llegar a dicho lugar.

Si los personajes aceptan, los aarakocras les harán un dibujo de la zona oeste del nivel 10, donde se encuentra acampado el ejército de la Orden y de los Ver'han, así como la manera más directa de llegar al lugar desde este nivel.

Devolver la piedra a los hombres-pájaro proporcionará al grupo 70.000 PX.

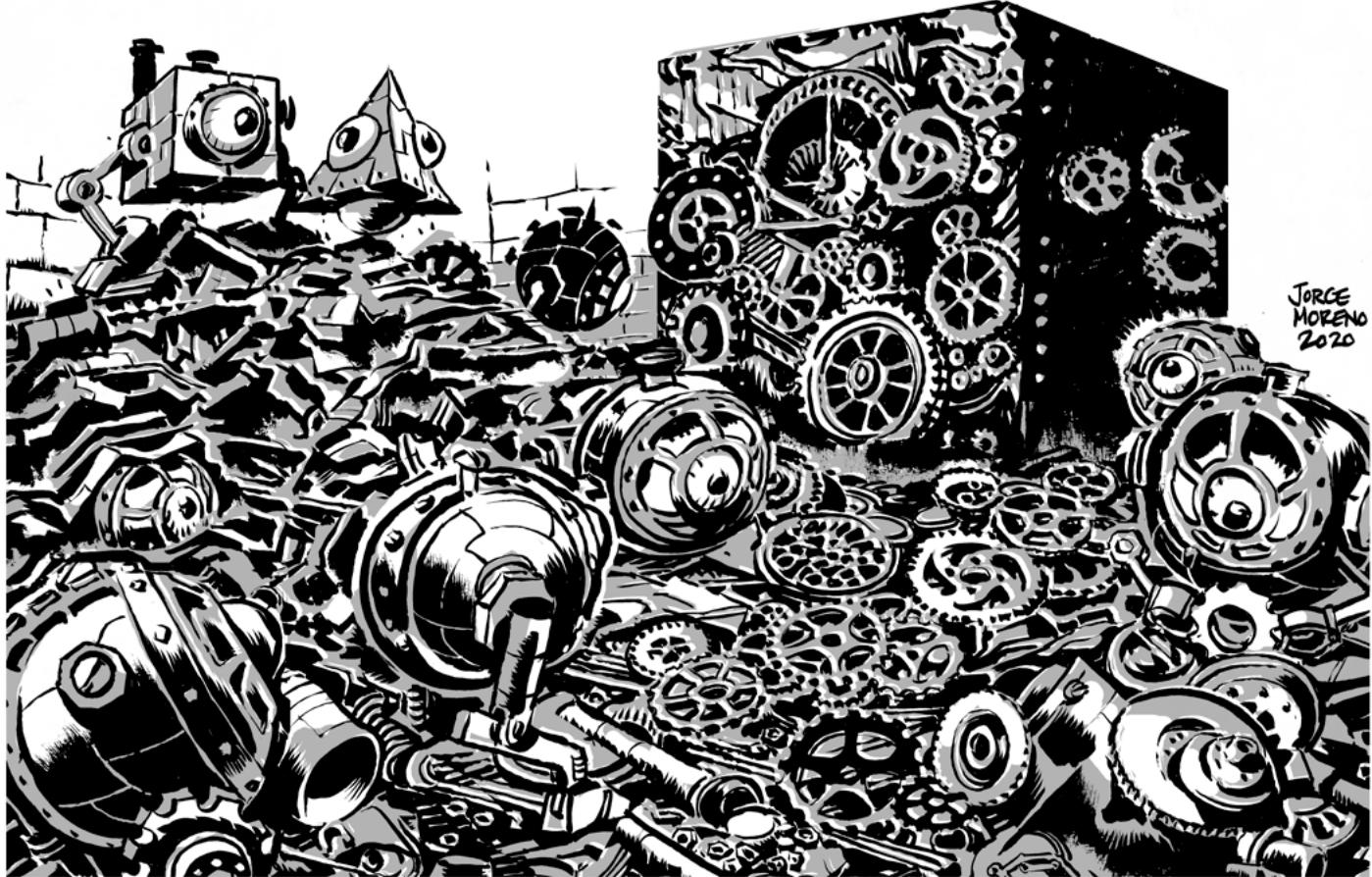
6. CUBO MODRON

Esta amplia sala de quince metros de ancho por ocho de largo está llena de chatarra y piezas metálicas que parecen haber sido recuperadas de distintas partes de la mazmorra. En el centro de este océano de chatarra podéis ver un cubo metálico hecho de distintas piezas metálicas, lo que le da el aspecto de estar remendado. Es bastante grande, llegando a tener unos tres metros por cada arista, y tiene aspecto de ser bastante sólido.

En torno al cubo y la chatarra, veis a unos seres metálicos de tamaño humano cuyas formas recuerdan a distintas formas geométricas: una esfera, un cubo, una pirámide, un pentágono. Todos ellos están dotados de grandes ojos y se mueven frenéticamente por la sala, realizando tareas perfectamente coordinadas que parecen tener como objetivo mejorar el cubo central enorme.

Estas criaturas son modrons (nota del autor: también los he oído nombrar como modrones). Toma la forma que resulte más cómoda para ti), entidades del plano de Mechanus que fueron creadas para expandir sin parar el orden y el progreso en el universo. Su vida se reduce a la aplicación de ese orden en cualquier lugar donde se hallen, trabajando incansablemente por ello, llevando una rutina perfectamente calculada y eficiente en todos los aspectos de su existencia.

Estos modrons fueron traídos aquí por los magos con el fin de que hicieran una máquina para detener a Nergal. Sin embargo, estas criaturas tienen un concepto tan elevado del orden y tienen las ideas sobre él tan claras, que el haber sido obligados a venir aquí, fuera de su espacio y tareas habituales y necesarias para el orden, representa para ellos una violación del mismo. Esto conllevó que los modrons no obedecieran a los magos y se dispusieran a crear una máquina (el cubo), capaz de devolverlos a su plano incluso capaz de superar el poder de la Efigie. La chatarra que los personajes verán aquí es fruto de siglos de recopilación de materiales en distintos niveles de la mazmorra, llevados a cabo por modrons que salieron fuera de esta sala. Uno de dichos exploradores, un modron de tipo monodron (forma esférica y capacidades re-



JORGE
MORENO
2020

ducidas a poder hacer una única tarea y tener un único pensamiento a la vez), llamado XN-1025, trabó una fuerte amistad con uno de los conjuradores, quien le enseñó la verdad sobre Nergal y la amenaza que este suponía para el orden. Tras conocer esto, los procesos cognitivos de XN-1025 en relación al orden se trastocaron, viendo en la destrucción o encarcelamiento de Nergal una necesidad más importante que volver a Mechanus. Por ello, este modron se rebeló contra sus compañeros, no aceptando volver con ellos hasta que Nergal hubiera sido derrotado o encarcelado para siempre. Sus compañeros modrones lo escucharon y decidieron que sus palabras no eran más que majaderías, cominándole a volver con ellos. El pequeño monodron, igualmente lo rechazó, lo cual suponía una grave transgresión del orden establecido, por el cual los modrones debían volver juntos a su plano, sin dejar a nadie atrás, pues esto supondría dejar un cabo suelto en el universo y esta idea es inconcebible para ellos.

Cuando los personajes lleguen aquí, los modrones seguirán mejorando el cubo, pero lo cierto es que este ya está listo para forzar la lógica mágica tanto de la Efigie como del complejo. A estas criaturas solo les falta su compañero para poder volver a casa.

Si los personajes tratan con los modrones, aquel que elijan para hablar detendrá un momento su tarea y hablará con ellos cordialmente con una voz que recuerda a una tetera silbando. En cuanto a lo que sabe, lo cierto es que sabe lo mismo que se ha indicado más arriba, con lo que si los personajes les preguntan por qué están aquí, el modron les dará esa información y pedirá a los aventureros que encuentren, convenzan y traigan a XN-1025 de vuelta a esta sala, desde donde podrán volver a casa. Conseguir esto reportará al grupo 70.000 PX.

Sin embargo, ello no será tarea fácil, pues el monodron se encuentra ahora mismo en una situación difícil, tal y como veremos muy pronto.

Si los personajes tratan con los modrons de otros temas, como la posibilidad de usar el cubo, estos se lo permitirán, pero deberán saber que el cubo, aunque logra «doblar» la lógica del espacio, la magia del *dungeon* y las restricciones de la Efigie, solo lleva a un lugar: Mechanus, y es un camino de ida, no de vuelta. Si los personajes acceden igualmente a ir, deberás cerrar esta campaña y empezar nuevas aventuras en dicho plano, pues de veras es ahí donde aparecerán. Preguntar a estas criaturas por el resto del nivel o *dungeon*, será inútil, pues pocos han sido los que han salido de aquí y los que lo han hecho, ya han borrado de sus estructuras cognitivas lo que han visto fuera, al no resultarles útil. Si les preguntan por la posibilidad de comerciar, los modrons les responderán que el dinero no les importa, ni nada que no sea volver a Mechanus. Sin embargo, un breve vistazo por la sala permitirá ver a los personajes que varias de las piezas de chatarra son en realidad artefactos mágicos. En concreto hay los siguientes: mandoble +2, escudo grande +2, brazales de defensa +8, martillo +1 defensor (otorga +1 CA).

Coger uno de estos objetos hará que todos los modrons dejen lo que estén haciendo y se encaren con el «dadrón», pues para ellos dicha «chatarra» son bienes muypreciados, conseguidos con mucho esfuerzo a lo largo de los siglos y potenciales piezas necesarias para hacer funcionar el cubo. No cederán estos chismes con facilidad.

Hurtar en secreto uno de estos objetos o intentar engañar a las criaturas será en vano, pues el sentido del orden de los modrons les lleva a distinguir enseguida una mentira y reconocer inmediatamente si falta una pieza de chatarra en la sala.

Si los personajes deciden matar a los modrons para hacerse con el botín, estos lucharán, pero son criaturas de muy bajo nivel que los personajes destruirán casi sin esfuerzo. Una forma de quedarse con los objetos sería ayudándoles a volver a su plano, momento en que la chatarra quedaría «liberada» para poder ser usada en otros menesteres. Matar a los modrons sin piedad debería acercar a los personajes al alineamiento caótico.

7. ANTIGUO HÁBITAT KENKU

Esta sala de unos ocho metros de largo y diez de ancho está llena de mobiliario en mal estado: sacos de dormir destrozados, armarios hechos leña y demás objetos inútiles.

Esta habitación era donde habitaban los kenkus que actualmente se hallan en el nivel 7. No hay nada de interés aquí para los personajes.

8. SALA DE LA CASCADA

Esta sala cuadrada de unos seis metros de lado está ocupada en su centro por una cascada de un metro de altura que deja caer sus aguas justo en el medio de la sala. El impacto del agua contra el suelo hace que las partículas del líquido se pulvericen, quedando en suspensión y generando una especie de niebla húmeda que envuelve la sala y moja vuestro equipo.

Esta cascada es de evidente origen mágico. Fue conjurada por los magos para tener acceso a agua fresca en este nivel, tanto para ellos como para las criaturas que lo pueblan. No hay nada más en esta sala, pero un grupo de aventureros especialmente astuto o un explorador sabrían que, si esperan en esta estancia el tiempo suficiente, tarde o temprano llegarán a ella todas aquellas criaturas que necesiten agua para mantenerse con vida o para realizar algún tipo de actividad con ella.

9. SALA DE PUCK

Esta sala de unos seis metros de ancho por cinco de largo destaca por la gran cantidad de vegetación de su interior. El musgo, la hierba y unos pocos brotes arbóreos crecen aquí como si se hallaran en la superficie, aún sin tener a su disposición el calor y la luz del sol. Apoyado cómodamente sobre el tronco de uno de los pequeños árboles, al lado de una bella estatua alada, se halla una criatura del tamaño de un mediano, con orejas puntiagudas y ojos almendrados que jueguea con una daga extraordinariamente labrada. Viste un jubón hecho de hojas, unos pantalones de cuero que le vienen grandes y calzado dispuesto, formado por un zapato de colores terminado en punta en su pie derecho y una bota marrón de cazador en el izquierdo. Tiene el pelo blanco y ceñido por una corona resplandeciente que por su belleza e intrincado labrado os hace pensar en una corona forjada por manos no humanas. Del tobillo derecho de la criatura parte una cadena de plata muy fina y larga que está amarrada al suelo del lugar. Frente a este estrambótico personaje veis a otro, alto y pavoroso, un demonio astado que blande una amenazadora horca hacia el primero. Ambos se encuentran hablando justo antes de que entréis en la sala:

—Nos debes lealtad, estúpido elfo —dice el diablo—. Dinos cómo podemos doblegar la mente del ángel para que podamos recuperar lo que es nuestro y dejaremos que te vayas.

—¡No soy un elfo! —replica la criatura con voz aguda y chirriante—. Y no os debo lealtad. Yo estaba aquí antes de que llegaseis, cumpliendo castigo, aburrido. Tu señor me pidió ayuda y pensé que sería divertido darle un empujoncito a su estúpido plan. ¿Quién iba a pensar que saldría tan mal! Y de lealtades me va a hablar un ángel caído, el primer traidor de la historia de los planos, ja, ja, ja.

El diablo se encoleriza tras la mordaz respuesta de la criatura y le ataca. Esta, lanzando un suspiro aburrido, simplemente se desvanece en el aire en medio de un montón de chispas y colorines y reaparece de nuevo a espaldas del diablo, al que propina una colleja. El absurdo combate prosigue hasta que el diablo se cansa y se va maldiciendo. Al poco oír a la criatura reír entre dientes mientras recoloca la corona sobre su cabeza.

Este extraño personaje es Puck, un poderoso ser del *Paraje feérico* (o Feywild), el plano del que provienen las hadas y otras criaturas feéricas. Sin embargo, se cuidará muy mucho de decir su nombre, pues entre los de su especie existe la idea de que quien conoce tu nombre, tiene poder sobre ti, con lo que usa otros como Prako, Risvin, Omoré o cualquier otro que se te ocurra.

En cuanto a su historia, Puck no fue convocado por los magos, sino enviado aquí por Oberón, el rey de las hadas, a cumplir un castigo de reclusión tras haberle robado la corona y haberla vinculado a él con un intrincado hechizo de geas. Cuando Oberón se apareció a los conjuradores en medio del *dungeon*, protegido como estaba por este tipo de magia, supieron de inmediato que se encontraban ante una criatura de inmenso poder y no pudieron hacer otra cosa que aceptar a Puck como inquilino. La duración de su encierro no está marcada por el cumplimiento de un calendario, sino por una maldición tejida por el propio Oberón, una que no se levantará hasta que se den las condiciones indicadas por ella.

Puck es una criatura caótica, impredecible, juguetona, a veces bondadosa, a veces maliciosa; divertida, y triste, grave y chistosa, aterradora y alegre; todo a la vez. Es el caos hecho carne y, por ende, los personajes deben tener cuidado con él. Cuando lo interpretes, recomendamos que parezca descuidado, como si nada le importase, y en constante movimiento, con trucos de aparición, desaparición y cambios de forma (aunque siempre engrilletado con la cadena de plata). Puck no recibe muchas visitas, con lo que «usará» a los AJ como entretenimiento, averiguando cosas sobre ellos, jugando con sus ideas y manteniéndolos siempre desconcertados.

Sin embargo, a pesar de su caótica forma de ser, Puck no es esencialmente malvado, aunque tampoco bueno. Es perspicaz, observador y sabio... y ahora mismo tiene un grave problema: está atrapado por la cadena y la prohibición de Oberón, la cual no ha podido burlar hasta el momento.

Si los personajes tratan con él, Puck se esforzará en mostrar que no necesita nada de ellos, pero al final cederá y les pedirá ayuda a cambio de algo que los personajes quieran. Esto puede ser información sobre el conflicto entre ángeles y demonios, la localización de XN-1025, alguno de sus objetos, pistas sobre los otros niveles de la torre (Puck lo sabe todo sobre la torre, incluyendo dónde está y cómo hallar la cámara de teleportación que comunica la torre con los aposentos del astrólogo de la corte, en Marvalar), cómo destruir la Efigie, etc. En términos de juego, es como si Puck pudiese lanzar el hechizo *Deseo limitado*, pero dentro de sus conocimientos. Sin embargo, no entregará nada de esto con facilidad y exigirá la ayuda de los personajes para acabar con la maldición que Oberón lanzó sobre él por robarle la corona. Cuando llegue el momento de desvelar dicha maldición, te recomendamos mostrar a un Puck transformado en Oberón, una sombra enorme y terrible que, con una voz altisonante, que dice lo siguiente:

—Por robar la corona del rey, te condeno a permanecer encadenado en el plano mortal hasta que recuperes el corazón de la hija de la luna y haya dos jueves en la misma semana.

El maleficio es un disparate complicado de resolver (evidentemente, las lunas no tienen hijos y las semanas no tienen dos jueves), como todos los lanzados por las hadas, y este es especialmente complicado, pues el pecado cometido es muy grave. Sin embargo, si los personajes buscan bien dentro de la mazmorra, encontrarán una manera de resolverlo, que explicaremos a continuación:

En el nivel 13 hay un objeto sagrado de gran poder e importancia. Se trata ni más ni menos que de un fragmento del Corazón de Deceval, la hija de Valion (el sol) y Aneirin (la luna), que fue encarcelada en el semiplano conocido como Vermigor por la propia Penumbra. Tras ser enviada al semiplano, Deceval sintió apego por las gentes de Vermigor, y para luchar contra su infelicidad, les entregó su corazón. Sin embargo, en el proceso, uno de los fragmentos acabó siendo recuperado por su padre, Valion. Este fragmento se encuentra en dicho nivel y puede servir como elemento para romper el maleficio si se le muestra a Puck. En cuanto al segundo jueves, tendrá una resolución literal, semántica, cosa que suele ser habitual en los maleficios de los seres feéricos. En el nivel 10, los personajes se encontrarán con un curioso mercader, un traficante de objetos robados y saqueador de tumbas que se hace llamar Jueves. Hacerle ir hasta Puck servirá como elemento para romper la maldición, pero Jueves tiene un rasgo muy especial: siente un miedo cervical por las hadas y a moverse de donde está.

Liberar a Puck de la maldición de Oberón reportará 50.000 PX al grupo.

10. SALA DEL GANSO

En cuanto os acercáis al umbral, comenzáis a oler el familiar hedor de la sangre y las vísceras. En los lados de esta sala cuadrada de cuatro metros de lado, en medio de la oscuridad, distingúis los cuerpos muertos de una quimera, un centauro, una lamia y un roc. En medio de la oscuridad, totalmente cubierto de sangre, distingúis la familiar silueta de un ganso sentado.

Esta sala pretende ser una trampa cómica. Tras esta descripción, es posible que los personajes sospechen que el ganso es algún tipo de monstruo polimórfico o entidad malvada, pero lo cierto es que es simplemente un ganso escapado de la granja de Oráculo en el nivel 6, que se ha manchado con la sangre de estas criaturas. Recomendamos mantener al ganso como elemento perturbador, indicando en tus descripciones cosas como: «el ganso os mira fijamente mientras os moréis por la habitación. En sus ojos negros distingúis un viso de inteligencia y malicia que no habéis visto hasta ahora, ni siquiera en los monstruos de mayor inteligencia».

Lo que ya no es una broma es la razón de la muerte de estas criaturas. Los demonios de las salas contiguas han instalado en esta habitación una suerte de «cámara de ejecución» horrenda. Cuando una criatura de más de cinco kilos entra en esta habitación, se activa un mecanismo de tiempo por el que, pasado un minuto, se disparan unas lanzas ocultas, tanto en el suelo como en el techo, que cubren toda la habitación (los demonios necesitan ese tiempo para salir ellos mismos de la sala). Las lanzas provocan 10d6 a todos los que se hallen en ella, excepto a los que superen una tirada de salvación contra parálisis, que verán reducido este daño a la mitad. Trata esto como una trampa a efectos de usar habilidades para detectarla o combatirla.

En cuanto al ganso, una vez disparada la trampa, deberías mostrarlo una vez más indemne y sin mancha (aunque el truco está en que, en el fondo, el ganso está en shock y las lanzas no llegan a darle debido a su tamaño).

11. SALA DEL CADENERO

Esta es la sala del Cadenero de este nivel. La sala es igual que sus homónimas de otros niveles, excepto que en el techo hay un socavón que comunica esta sala con la zona 13 del nivel superior, el 7.

ZONA DOMINADA POR LOS DEMONIOS

Las salas 12, 13, 14 y 16 corresponden a la zona del nivel controlada por los demonios que fueron atraídos por los conjuradores. La presencia de estas aterradoras y perturbadoras criaturas ha forzado a los elementos del lugar a cambiar su propia naturaleza para adaptarse a la poderosa aura que desprenden. Esto se traduce en que, tras siglos de vivir en este lugar, algunas de las condiciones naturales del subterráneo han cambiado en las zonas que dominan:

- La temperatura del lugar ha aumentado hasta no descender de 30°.
- El alcance de visión se ve afectado por una oscuridad más densa, reduciéndose el nivel de visibilidad tanto de las fuentes de luz como de la visión en la oscuridad a la mitad.
- Todos los elementos tienen un extraño brillo rojizo o negro; algunas estructuras óseas y pétreas han crecido en las superficies de las paredes, techos y suelos, aunque no pertenecen a ninguna criatura en concreto y todos aquellos elementos adicionales que creas puedan servir para generar este ambiente de miedo y pavor.

En cuanto a las descripciones de las salas, las hemos realizado bajo la idea de que los personajes serán enemigos de los demonios cuando visiten su reino. Sin embargo, esto no tiene por qué ser así, pues si han llegado a un acuerdo con ellos, no se enfrentarán con los personajes y podrán caminar libremente por ellas.

Si los AJ derrotan a los demonios, lo normal es que cuando una criatura de sus características caiga muerta, en realidad sea enviada de vuelta a su plano natal, donde según las reglas de los planos, debe permanecer cien años. Debido a las extrañas características de la Efigie, presente en este nivel, esto no ocurre, sino que cuando el cuerpo de un demonio (o de un ángel), es destruido en este plano, su alma inmortal queda atrapada en el mismo, no pudiendo regenerarse de nuevo ni volver a su lugar de origen.

Si en algún momento los personajes destruyen la Efigie, todas las almas demoníacas y angelicales atrapadas durante el conflicto regresarán a su plano, donde tendrán que cumplir el castigo que las leyes de la realidad les han impuesto. Nótese que esto afectará a las almas, no a los que aún están presentes.

12. PUESTO DE GUARDIA

Esta sala es totalmente diáfana. Lo único que llama la atención de la misma es su entrada este, cuyo hueco habitual está ocupado por un extraño vórtice de color rojo y negro. A los lados de dicho vórtice se hallan sendos trípodes hechos con huesos, en los que se distinguen un par de pieles humanas aún sangrantes estiradas hasta lo obsceno. Delante de dichos trípodes hay dos criaturas astadas de piel rojiza que portan una horca ardiente cada una.

Estos demonios astados son del mismo tipo que los que puedes ver en la sala 2 de este mismo nivel. Uno de ellos, el de la derecha, está vinculado al vórtice de la puerta de esta sala y a los que sellan la sala 16. Hasta que no sea derrotado, los personajes no podrán continuar por ninguna de ellas (aunque podrán acceder a esta sala a través de otras contiguas que los demonios no han sellado, como ya habrás podido comprobar).

13. SALA DE LA CARNICERÍA

Esta amplia sala, de unos veinte metros de largo por seis de ancho, hiede a sangre y muerte. En el lado oeste veis lo que parece ser un altar de piedra y varias jaulas amontonadas en las paredes, que contienen distintas especies animales. El altar de piedra está ocupado por una cabra negra a la que un diablo rodeado de cadenas que parecen bailar al son de su voluntad está desplejando. En la parte este del lugar veis una elegante, pero desgastada, escalinata de piedra que parece descender a un nivel inferior. Cerca de ella podéis ver a un diablo astado*, retorciendo con una hermosa súcubo.

***Nota:** Si los personajes ya han conocido a Puck, será el diablo astado que estaba en la sala de este cuando los personajes entraron por primera vez.

Los demonios no necesitan comer, pero eso no quiere decir que no disfruten con la comida, aunque esta no sea precisamente un alarde de refinamiento culinario. En esta sala, los caídos despiezan a las criaturas que pueden cazar para posteriormente devorarlas. Aquellas piezas que son especialmente grandes, se ejecutan en una cruel trampa que hay en una sala adyacente (ver sala del ganso).

La escalera conduce al nivel 9 de la mazmorra, pero está permanentemente vigilada por un diablo astado y una súcubo.

En cuanto a las criaturas enjaулadas, si alguno de los personajes las examina, verá entre ellas a varios animales, algunos comestibles para los humanoides, otros no tanto. Entre ellas destaca un humano especialmente apuesto, marcado por varias heridas de tortura infligidas por los demonios. Se trata de Igariel, un paladín de Valion que logró llegar hasta El Pozo tras introducirse en un portal existente en una mazmorra lejana. Fue apresado por los elfos oscuros de la casa Ver'han y vendido como esclavo a los demonios de este nivel. Desde entonces ha padecido horribles torturas y visto graves fechorías. Si los AJ lo liberan, Igariel puede convertirse en un aliado al que deberías tratar como mercenario. También puede convertirse en un potencial AJ a usar en caso de que otro caiga y los jugadores quieran emplear un personaje unido a la aventura. A tal fin indicamos que Igariel es un paladín de nivel 11, aunque no dispone de equipo. Liberar a Igariel supondrá una recompensa de 20.000 PX.

Evidentemente, poner en libertad a alguno de los animales o prisioneros retenidos en las jaulas hará que los demonios ataquen a los personajes.

DIABLO DE CADENAS

CA: 1; DG: 11; PG: 48; Movimiento: 12 metros; Ataque: 2 cadenas; Daño: 2d6+2/2d6+2; Salvación: Gue11; Moral: 10 (12 contra ángeles); Alineamiento: Caótico; Tesoro: 7.000; PX: 1800.

Especial: Si el diablo de cadenas impacta con sus dos ataques a un objetivo, este se considerará paralizado, como si fuera preso de un hechizo de *Retener persona*. Al final de cada uno de sus turnos, podrá realizar una tirada de salvación contra parálisis modificada por su FUE (en vez de por su SAB como suele ser habitual) para liberarse. Las cadenas del diablo de cadenas pueden usarse como un látigo +2.

14. SANCTASANCTÓRUM DEMONÍACO

Esta amplia sala cuadrada de unos veinte metros de lado está suspendida por cuatro pilares centrales de gran grosor. En medio de ellos hay un pentáculo mágico de color rojizo. Sobre él, retenida con unas cadenas que cuelgan del techo y que se sujetan a una argolla del pilar noreste, podéis apreciar la hermosa figura de un ángel femenino. Ha sido torturada a conciencia y tiene todo el cuerpo cubierto de llagas, marcas de latigazos, zonas socarradas con marcas de hierros al rojo vivo, la mitad de la cara quemada por efecto del ácido y todo tipo de lesiones imaginables; además, le han arrancado las alas, las cuales lleva, como una suerte de capa horrenda, el demonio que se alza ante ella. Este es enorme, de unos tres metros de altura, armado con un látigo y una espada, con sus alas coriáceas cerradas delante de su pecho; una crespa melena negra cubre la mayor parte de su cabeza y le cae hasta casi la mitad de la espalda. Su rostro deformé y retorcido no muestra más que pavor y odio, siendo el ser más terrible que hayáis visto hasta ahora. Le acompañan otros tres demonios: un diablo astado y un par de diablillos que revolotean por la sala sin ton ni son.

El demonio enorme es Agrael, un diablo de la sima que hace las veces de capitán de las fuerzas demoníacas que quedan aquí. El ángel es Yala, la capitana de los ángeles, los cuales la perdieron durante el robo del bastón a Agrael. Aunque este podía haberla eliminado una vez capturada, ha preferido dejarla viva con la intención de torturarla e intentar sonsacarle información sobre la base de sus archienemigos y poder atacarlos con ventaja. Cuando los personajes accedan a la sala, se darán de bruces con una de las sesiones de interrogatorio que Agrael hace a Yala a menudo:

—Tus compañeros están demasiado lejos para ayudarte, ángel. Quizás quedemos pocos aquí, pero es evidente que vosotros no estáis mucho mejor. Vamos, permíteme poner fin a tu sufrimiento. Si me dices cómo entrar en vuestra base con ventaja, te mataré para que no sufras más. Luego acabaré con tus hermanos, recuperaré el bastón que me robasteis, destruiré la Efigie y esto terminará.

Para vuestra sorpresa, el ángel se ríe.

—Soy un ángel, Agrael. Soy capaz de discernir una mentira en cuanto la oigo... No dudo que me matarías, pero una vez muertos mis hermanos y recuperado el bastón, dudo que lo usaras para romper la Efigie, pues eso liberaría nuestras almas de este cautiverio.

El demonio ruge, exhalando fuego.

—¿Y para qué querría yo mantener la Efigie? Eso nos dejaría a nosotros aquí varados también.

—Vamos, Agrael, llevamos siglos encerrados aquí y tú empuñabas ese bastón desde hacía mucho tiempo. Si quisieras destruir la Efigie, ya lo habrías hecho... lo que no sé es como tus «compañeros» continúan respetando tu autoridad. Eres tan responsable de su encierro como los magos que lo provocaron y la Efigie.

—El odio hacia vosotros y la lealtad son lo más importante para mis guerreros. Algo que vosotros, «puros de corazón y sin mancha de odio», no podríais entender... Y ahora, volvamos a lo que nos ocupa, ¿cómo entro en vuestra base?

Tras estas palabras, los AJ tendrán que decidir qué hacer: darse la vuelta y olvidarse de todo, ayudar a Yala, intentar negociar con Agrael, acabar con todos, etc. Los cursos de acción a seguir son muy dispares. Todo depende del alineamiento de los personajes, cuánto pesa este en la interpretación de los jugadores y hasta dónde quieren llegar.

En todo caso, presentamos una serie de directrices a seguir para que puedas narrar con facilidad las posibilidades más lógicas que pueden darse a raíz esta situación:

- Negociación: Agrael, como buen mentiroso, está abierto a negociar con los AJ. Alguien que le consiga el bastón sin él esforzarse mucho es algo de mucha importancia. A cambio, el demonio está dispuesto a ayudarles en una única tarea (como ya dijimos en la sala 2 de este nivel), hecho lo cual destruirá la Efigie (esta vez sí) y se irá de la mazmorra. Lo que no explica a los AJ es que, tras cumplir su parte, el diablo de la sima se volverá contra los personajes e intentará matarlos. Recuperar el objeto y entregárselo a los demonios debería cambiar el alineamiento del grupo a caótico, pues el impacto que esto va a generar en el equilibrio de bien y mal es realmente notorio.
- Enfrentarse a Agrael: Esta decisión no tiene mucho misterio. Un enfrentamiento bélico contra los caídos sería algo francamente peligroso para los personajes, pero posible si son de buen corazón y quieren ayudar al mundo a seguir por el buen camino. Usa las estadísticas ya indicadas previamente para el diablo astado y las siguientes para Agrael y los diablillos:

Diablillo

CA: 7; DG: 2; PG: 12; Movimiento: 12 metros (vuela); Ataque: Agujón; Daño: 1d8 + Veneno; Salvación: Gue2; Moral: 10 (12 contra ángeles); Alineamiento: Caótico; Tesoro: 500; PX: 150.

Veneno: Alguien afectado por la picadura de un diablillo debe hacer una tirada de salvación contra veneno con un bonificador de +2, o morirá en 1d4 asaltos.

DIABLO DE LA SIMA (AGRAEL)

CA: -2; DG: 15; PG: 80; Movimiento: 12 metros (vuela); Ataque: Látigo de fuego y espada ruinosa; Daño: 3d6 + 3 (de los cuales, 2d6 son de fuego) / 2d6+4; Salvación: Gue15; Moral: 10 (12 contra ángeles); Alineamiento: Caótico; Tesoro: 60.000; PX: 15.500.

Aura de miedo: Mientras el diablo de la sima no esté incapacitado, todos aquellos personajes que comiencen su turno a 10 metros o menos de él, deberán realizar una tirada de salvación contra parálisis o quedará inmóvil por el miedo durante 1d4 asaltos. Una vez superado este miedo, el personaje es inmune a este efecto hasta pasadas 24 horas.

Lanzador de conjuros innato: El diablo de la sima puede lanzar hechizos como un mago de su nivel. Aunque el listado de dichos conjuros puede ser modificado por el Narrador si así lo desea, adjuntamos una plantilla para facilitar su trabajo:

Conjuros: Nivel 1: *Detectar magia* (2), *Escudo Proyectil mágico* (3); Nivel 2: *Imagen reflejada*, *Invisibilidad* (2), *Telaraña*; Nivel 3: *Bola de fuego* (2), *Inmovilizar persona* (2); Nivel 4: *Confusión*, *Escudo de fuego*, *Polimorfar*; Nivel 5: *Atontar*, *Muro de piedra*, *Nube aniquiladora*; Nivel 6: *Desintegrar* (2); Nivel 7: *Palabra poderosa*: *Atontar*; Nivel 8: *Laberinto*.

Si los demonios son destruidos, el pentáculo mágico que retiene a Yala se deshará automáticamente. Esta les felicitará y también se comprometerá a ayudar al grupo en una tarea que le pidan. En esta ocasión, los ángeles no tomarán represalia alguna contra ellos y cumplirán su palabra con gran celo. Liberar a Yala debería acercar el alineamiento del grupo a legal.

- Matarlos a todos: Si tras derrotar a los demonios los personajes también se enfrentan a Yala, esta no se encuentra en condiciones de luchar. Si los personajes quieren aca-

bar con ella, no es necesario que haya un nuevo combate, sino que lo conseguirán instantáneamente. Este acto (destruir a los líderes de dos poderosísimas y antiquísimas facciones enfrentadas), debería modificar el alineamiento del grupo a neutral.

- Engañarlos a todos: Aunque esta decisión tiene que ver con algunas de las opciones que los personajes tendrán que tomar más adelante, la vamos a dejar reflejada aquí como forma de estructurar los posibles desenlaces.

Dicho esto, indicar que efectivamente, los personajes pueden engañarlos a todos: recuperar el bastón, pero no dárselo a Agrael y decidir por su cuenta si destruir o no la Efigie. Esto hará que tanto ángeles como demonios los persigan para matarlos por sus hechos «desleales» para unos e «imperdonables» para otros. Esta decisión también debería acercar el alineamiento de los personajes a neutral.

Cualquiera de estos desenlaces u otros posibles que puedan darse dependiendo del plan de los jugadores, debería ser recompensado con al menos 150.000 PX.

15. SALA DEL PORTAL

En esta habitación cuadrada de cuatro metros de lado destaca la presencia de un portal iridiscente.

Aquí se encuentra el portal que las lamias y otras criaturas han usado para alcanzar el nivel 6 de la mazmorra. Recuerda que si los personajes cruzan a dicho nivel por primera vez a través de este portal, Oráculo les estará esperando del otro lado, como si ya supieran que iban a ir por allí.

16. ARMERÍA DEMONÍACA

Ambas puertas de esta sala están selladas con un vórtice mágico que solo puede disiparse matando al diablo vinculado a él en la sala 12 de este mismo nivel.

Esta sala de cuatro metros de ancho por dos de largo está ocupada por un par de panoplias de armas y un pedestal central en el que flota ominosamente, un yelmo con forma de cráneo negro.

Las panoplias contienen armas +2 (del mismo tipo que llevan los demonios y que se hallan en sus estadísticas).

Este yelmo es el yelmo de Faras, un poderoso paladín oscuro seguidor de Penumbra que cayó en duelo ante Igariel, el campeón de Valion que los personajes pueden haber conocido en la sala 13.

El yelmo otorga visión en la oscuridad, +1 a la CA y una mejora de +1 en todas las salvaciones. Sin embargo, estas mejoras solo se aplican si el que lo porta es un personaje de alineamiento caótico. Si un personaje legal o neutral se lo pone, el yelmo se considerará un objeto maldito y aplicará ceguera, un penalizador de -1 a la CA y un penalizador de -1 en todas las tiradas de salvación del portador.

ZONA DOMINADA POR LOS ADORADORES DE LOS LIMOS

Los adoradores de limos se han hecho fuertes en este nivel, aprovechando las cualidades excepcionales del lugar para atraer e invocar a limos más fuertes y duraderos de los que hasta entonces habían podido atraer.

Las siguientes salas pertenecientes a este nivel (17, 18, 19 y 20) están dominadas por este extraño culto y en ellas los personajes pueden encontrar más información sobre él y sus objetivos, pues aunque han aparecido varias veces a lo largo de los niveles anteriores, han sido lo suficientemente cautos como para no dar pistas sobre su organización.

La presencia de criaturas tan obtusas y asquerosas como los limos ha modificado alguna de las reglas habituales de juego, a saber:

- El suelo de estas salas es pegajoso y purulento, haciendo que todas las salas se consideren terreno difícil. Cualquier objeto, hechizo o efecto que pueda ser afectado por una reducción de la velocidad ambiente, será afectado de la misma manera.
- Las tiradas de salvación contra parálisis sufren un penalizador de -2 debido a lo difícil que resulta moverse con fluidez.
- La temperatura en estas salas es muy baja y no supera los 10° en ningún caso; a su vez, la humedad es muy alta, haciendo así que los personajes suden con facilidad y que este sudor se enfrie rápido y resulte desagradable.
- Las condiciones para los limos son ideales, lo que hacen que estos tengan un +2 a todas sus tiradas de ataque y salvación.

17. SALA ~LIMO

Esta sala de unos ocho metros de largo por cinco de ancho parece estar formada por una suerte de viscosidad espesa y nauseabunda que mantiene en suspensión todos los elementos que había en esta estancia antes de su aparición. La presencia de varios libros, mesas y estanterías flotando en esta desagradable sustancia os hace pensar en una biblioteca; los huesos y calaveras que los acompañan, os dicen que algo no fue bien en este lugar.

Esta sala es en realidad un cubo gelatinoso gigante, una aberración dentro de su propia especie que ha consumido tantos cuerpos, objetos y otros materiales que ha crecido hasta ocupar toda la superficie de la sala en la que habitaba normalmente.

Cuando los personajes accedan a este lugar, sufrirán el mismo efecto de daño por digestión que sufrirían en el caso de haber sido engullidos por un cubo gelatinoso normal (ver *Manual básico de Aventuras en la Marca del Este*, pág. 157). Además, deberán «nadar» dentro del cubo, lo que hará que se muevan a la mitad de su movimiento normal (este efecto se apila con el que hemos descrito con anterioridad en la sección “zona dominada por los adoradores de los limos”).

Flotando en su interior, aguardan cuatro cienos grises (ver *Manual básico de Aventuras en la Marca del Este*, pág. 155), que atacarán a los personajes cuando los vean.

En cuanto al material mágico desperdigado por la sala, hay varios libros y hechizos aprovechables que aún no han sido digeridos por completo, pero debido a la dificultad de movimiento dentro de esta sala, deberás interpretar que necesitarán al menos tres asaltos por cada uno que consigan de los listados más a continuación.

Los hechizos que pueden hallarse en esta sala son los siguientes: *Disco flotante de Nébula*, *Invocar elemental*, *Mano apresadora de Fistan*, *Muro de fuego*, *Telaraña*.

En caso de que los personajes descubran la naturaleza de la sala y decidan «combatir contra ella», interpreta que el limo es una criatura con las siguientes características:

SALA ~LIMO GIGANTE

CA: 7; DG: 10; PG: 60; Movimiento: 0; Ataque: golpe + digestión; Daño: 2d8 + especial (ver *Manual básico de Aventuras en la Marca del Este* pág. 157); Salvación: Gue10; Moral: 12 (no tiene a donde ir); Alineamiento: Neutral; Tesoro: 10.000; PX: 1.200.

18. LABORATORIO

Esta sala cuadrada de seis metros de lado está cargada de una fuerte corriente estática que eriza cada uno de vuestros cabellos. En el centro hay una pequeña columna de metal rematada en una bola de la que no cesan de salir chispas y pequeños relámpagos. A un lado hay una mesa de trabajo sobre la que se inclinan un hombre y una mujer, ataviados con ropajes remendados. Una estantería contigua contiene decenas de frascos llenos de materiales alquímicos y pequeñas criaturas.

El hombre y la mujer se llaman Emericus e Isobel; son científicos obligados a trabajar aquí por la secta de los limos. Su misión es crear nuevas especies de cienos y reforzar las que ya hay. Si los personajes luchan sin preguntar, Emericus volcará la estantería de los componentes, donde hay cuatro jaleas ocres (ver *Manual básico de Aventuras en la Marca del Este*, pág. 183), que comenzarán a multiplicarse por efecto de la columna de electricidad presente en la sala. Tras entorpecer a los personajes, ambos científicos huirán del lugar a la carrera, refugiándose en la sala 20 de este nivel, con el resto de la secta.

Si los personajes optan por un acercamiento más cauto y hablan con ellos, les contarán que fueron raptados de la superficie hace tiempo y obligados a trabajar aquí como parte de la secta. El matrimonio les indicará que la razón por la que no huyen es que la secta ha capturado a su hijo Geraldus, el cual está retenido en la sala 20.

Si los personajes acceden a ayudarles, la pareja les dará el santo y seña del acceso a dicha sala: «glorioso e inmundo» así como un esbozo de sus intenciones: usar un artefacto poderoso que se encuentra en los niveles inferiores con el fin de crear un limo tan enorme que sea imposible de destruir y que acabe consumiendo el mundo entero. Los científicos no saben dónde está ni cómo se llama el artefacto, pero han oído que en el nivel inferior hay algo que es necesario para usarlo (el Orbe de Kenriz).

19. SALA DE LOS BULETTES

Si los personajes llegaron a esta sala tras derrumbarse su techo desde el nivel superior, lo que había aquí habrá sido destruido a raíz del derrumbe y simplemente quedará una habitación considerada terreno difícil y una pelea con los seis bulettes (puedes ver sus estadísticas en la sala 22 del nivel superior).

Si, por el contrario, los personajes acceden a este lugar estando intacto, puedes describírsela de la siguiente manera:

Esta sala cuadrada de cinco metros de lado contiene varios bancos de madera orientados hacia el norte. En dicha pared se halla una horrenda estatua con la forma de un ser amorfo lleno de tentáculos, bocas en zonas dispares y cuerpo de aspecto gomoso. A su derecha hay un altar de piedra grabado con intrincadas runas y símbolos.

Si los personajes estuvieron en la sala 18 del nivel 3, reconocerán el altar como uno exactamente igual al que había en dicho lugar. En cuanto a la estatua, representa a una deidad cieno en la cumbre de su poder. Una tirada exitosa de INT -4, indicará al personaje que la estatua es muy antigua, posiblemente anterior a cualquier texto escrito que se haya hecho alguna vez en

Valion (hecho que debería ser desconcertante para nuestros aventureros, pues indica que los adoradores de los cíenos y su presunta deidad no son algo reciente, sino antiquísimo).

Sobre el banco más cercano al altar descansa un libro ajado y polvoriento. Parece una suerte de texto religioso que narra las bondades de una religión unificadora y uniformizadora del caos del universo, que basa sus principios en la idea de una masa informe primordial de la cual salió todo y a la cual debe regresar todo también. El carácter devorador de la criatura, así como la bendición que supone «volver a ella y ser asimilado de nuevo», parece un eje central de su religión, así como la bondad que supone que todo se transforme en limo para que el planeta alcance una verdadera paz debido a la eliminación de la diversidad de formas, razas e ideas. De esta manera, según ellos, cuando todo sea limo y no haya confrontación, habrá paz. Las palabras más repetidas en este libro religioso son los epítetos que se dan a la deidad: «Glorioso e inmundo», algo que deberías hacer notar a los personajes.

Obtener esta información es importante y debería ser premiada con 20.000 PX.

Detrás de la estatua hay un pequeño cofre que contiene ropas sacerdotales y otras de menos calidad, pero de evidente importancia religiosa.

20. CUARTEL GENERAL DE LOS ADORADORES DEL DIOS-LIMO

La puerta este que da acceso a esta sala está fuertemente blindada. Dispone de una mira corrediza para observar los pasillos exteriores de la misma y tres cerrojos interiores. Las posibilidades de forzarla desde fuera de la sala son pequeñas, penalizando a cualquier ladrón que intente usar su capacidad de forzar cerraduras con un 25% menos en su tirada. Usar la fuerza para superarla es aún más complicado que picar las gruesas paredes de piedra que la sustentan. Sin embargo, alguien que llame a la puerta y dé el santo y seña de la secta podrá pasar sin problemas.

En cuanto a la puerta oeste, está cegada por un montón de chatarra que han unido con clavos, madera y demás quincalla para mantener bloqueado el acceso. Usar la fuerza contra este «tapón» permitirá pasar al interior de la sala, pues no es un bloqueo especialmente recio. Una tirada de SAB-2 permite ver que alguien pequeño ha forzado los hierros para acceder desde el lado del pasillo. Un personaje de tamaño pequeño podrá pasar al otro lado sin necesidad de romper la tapia de chatarra, mientras que los de tamaño mediano tendrán que hacerlo para pasar.

Esta amplia sala de unos veinte metros de largo por ocho de ancho tiene un ligero desnivel que hace que toda la sala se incline de manera descendente en sentido oeste-este. En su parte oriental, la más baja, está ocupada por dos pedestales, en los cuales hay un niño y una extraña criatura metálica de cuerpo esférico y un único ojo en su centro. Cada uno de los pedestales está rodeado de lo que parece ser un tubo de cristal que asciende hasta la parte oeste, la más alta, en la que se encuentra una enorme cubeta de bronce que casi ocupa la totalidad de la pared de ese lado. De su interior no dejan de salir extraños sonidos parecidos a burbujas, flatulencias y gorgoteos. Esta cubeta está unida a una polea del techo a través de una cadena, la cual termina en mitad de la sala. En dicho lugar hay un hombre vestido con ropas sacerdotales, de pie ante un altar de piedra negra, acompañado de otros cuatro hombres, todos ellos fuertemente armados.*

NOTA*: Si Emericus y Isobel escaparon de los aventureros, estarán al lado del personaje.

Si nuestros héroes entran en la sala por la fuerza, el sacerdote gritará: «¡Acabad con ellos o interrumplirán el ritual!», momento en que sus acompañantes (excepto los científicos), se enfrentarán a los personajes. Durante ese primer asalto, el sacerdote usará la cadena para liberar la sustancia de la cubeta, la cual comenzará a recorrer, lenta pero inexorablemente, el camino hasta el niño y el modron (tardará un total de cuatro asaltos en llegar a ellos). Tras ese primer asalto, el sacerdote también se unirá al combate. Si los científicos siguen en la sala cuando el sacerdote libera la sustancia, le rogarán que liberen a su hijo, pues han hecho todo lo que el culto les pidió que realizaran. Lo único que recibirán a cambio será desprecio por parte del sacerdote, con lo que un asalto después de que este se enzarce con los personajes, los científicos se enfrentarán a sus hombres. Aunque no llevan armas, temen por su hijo, así que los entorpecerán, intentando sujetarlos o hacerlos caer. Debido a ello, dos de los hombres que se enfrentan a los personajes tendrán un penalizador de -2 en su armadura y se moverán a la mitad de su movimiento normal. Durante el combate, Emericus e Isobel pedirán a los AJ que les ayuden a salvar a su hijo.

El cristal de los tubos que llevan la sustancia es grueso y resistente. Considera que debe infligirse un total de 40 PG por tubo para destruirlo totalmente y que recibe la mitad del daño de armas perforantes (flechas, lanzas, etcétera) y el doble de armas contundentes (martillos, mazas, etcétera) y daño sónico.

Si la sustancia llega al modron (que como seguramente has adivinado, es XN-1025) o al crío, estos sufrirán una terrible transformación, convirtiéndose, tras un asalto, en un cieno gris (ver *Manual básico de Aventuras en la Marca del Este*, pág. 155) que se unirá a la lucha contra los personajes.

Si los personajes acceden a esta zona sigilosamente o se disfrazan y proporcionan la contraseña, la escena variará un poco. En esta ocasión, el sacerdote hablará de la necesidad de la unificación y uniformización de la vida, las bondades del gran limo que se halla en esta mazmorra y al que deben encontrar para «unificarse con él» y otros dogmas de su religión que puedes leer en la descripción de la sala 19. También escucharán al sacerdote hablar de un artefacto conocido como «El Trono de Niebla, la puerta para que nuestro dios se haga carne, y el Orbe de Kenriz, la llave para abrirla. Otórganos, oh glorioso e inmundo, la capacidad para encontrarlos a ambos y usarlos para tu infinita gloria». Despues iniciará el rito dejando caer la sustancia, indicando que el limo puede consumir tanto la carne como el metal, para alcanzar nuevos niveles de conciencia. Si Emericus e Isobel se encuentran aquí, pedirán clemencia para su hijo, pero al no obtenerla, empezarán a golpear el cristal con los puños. Durante el rito, los sectarios estarán desprevenidos, realizando sus rezos, con lo que los personajes podrán atacarlos por sorpresa.

Si los personajes van disfrazados y optan por hablar con el sacerdote para sacar más información, tendrán que esperar a terminar el rito, pues les cortará con un fuerte «¡silencio!». Si esperan hasta el final, el sacerdote les explicará que el culto está interesado en el artefacto llamado el Orbe de Kenriz, un poderoso artefacto que puede poner bajo su voluntad el Trono de Niebla, y que parece hallarse en una zona sellada de los niveles inferiores del *dungeon* (en realidad está en el edificio conocido como la celda), que parece dominar gran parte de la actividad del mismo y cuyo uso permitiría al culto encontrar a su deidad perdida. Evidentemente, para llegar a este punto,



los personajes han tenido que permitir que la sustancia de la cuba consuma tanto al niño como al modron. Un nivel de pasividad así debería ser «recompensado» con un cambio del alineamiento de los personajes a caótico o al menos la transición de uno más cercano a este (es decir, si está en legal, cambiaría a neutral).

Nota del autor: Es posible que al tomar contacto con los adoradores del dios-limo, los personajes comiencen a pensar que quizás esta deidad y el ser enterrado aquí de nombre Nergal sean la misma criatura. Realmente no lo son y tendrán pistas sobre ello en los niveles siguientes, pero esta suerte de confusión puede servirte para rodear de aún más misterio a Nergal y sembrar la duda en la mente de los AJ que puedes usar para aumentar su interés de explorar las zonas más profundas del complejo.

GUARDIA SECTARIO

CA: 0; DG: 10; PG: 40; Movimiento: 10; Ataque: arma +1 (cualquiera); Daño: según arma; Salvación: Gue10; Moral: 12 mientras se halle cerca un sacerdote o autoridad del culto, si no, será 9; Alineamiento: Caótico; Tesoro: 3.000; PX: 650.

SACERDOTE DEL DIOS-LIMO

CA: -1; DG: 13; PG: 50; Movimiento: 10; Ataque: *Pegajosa* (maza +3 y especial); Daño: 1d8+3 + Especial; Salvación: Cle13; Moral: 10; Alineamiento: Caótico; Tesoro: 15.000; PX: 1.500.

Especial: Siempre que un objetivo reciba un impacto de *Pegajosa*, deberá realizar una tirada de salvación contra parálisis. En caso de fallar, verá reducida su velocidad de movimiento a la mitad y su tirada de salvación de parálisis tendrá un penalizador de -2 durante el siguiente minuto. Si la víctima llega a fallar un total de tres de estas tiradas, queda paralizada, como con un hechizo de *Retener persona*. Este efecto solo es aplicable a humanoides.

Conjuros preparados: Nivel 1: *Curar heridas leves* (2), *Quitar el miedo* (2), *Detectar magia*, *Resistencia al frío*; Nivel 2: *Bendecir*, *Retener persona* (2), *Silencio* (2); Nivel 3: *Contagiar enfermedad*, *Disipar magia* (2); Nivel 4: *Curar heridas graves* (2), *Causar heridas graves*, *Protección contra el bien en grupo*; Nivel 5: *Disipar el bien*, *Golpe flamígero*, *Visión verdadera*; Nivel 6: *Barrera de cuchillas*, *Dañar*.

Si los personajes salvan al muchacho, sus padres se lo agradecerán infinitamente y les entregarán un extraño objeto conocido como «la llave de muchas cosas». Este objeto permite a su portador aumentar en un 25% sus capacidades de abrir cerraduras, detectar magia como si se estuviese beneficiando de un hechizo de *Detectar magia* e identificar todos los objetos del juego siempre que se invierta una hora de tiempo en estudiarlos. Salvar al muchacho también les reportará 25.000 PX.

Si los personajes salvan al modron, este se identificará como XN-1025 al tiempo que parpadea varias veces con su único ojo. Si los personajes no han visitado la sala 6, les contará que está solo en el complejo y que se vio atrapado por esta extraña secta. Portarse bien con la criatura convencerá a esta de que los personajes pueden ser unos aliados importantes para él y su cruzada contra Nergal, por lo que pedirá unirse a ellos como mercenario. Sin embargo, no dirá nada de los otros modrons ni de sus intenciones de derrotar a Nergal hasta que se vea obligado o se asegure de que los personajes son gente de fiar.

En cuanto las estadísticas de XN-1025 como mercenario, deberías tratarlo como un guerrero de nivel bajo (uno o dos debería ser suficiente inicialmente), pero con salvaciones altas para representar resistencia mágica. Además, el modron tiene

una visión privilegiada, que trasciende los planos, como si usara constantemente un hechizo de *Visión verdadera* sobre sí. XN no cobrará a los personajes, pero su actitud recta y legal le hará abandonar el grupo en cuanto vea que los personajes cometan alguna atrocidad o acto de dudosa legalidad manifiesta.

Si los personajes han visitado la sala 6 y piden a XN-1025 que vuelva con su gente, este alegará que no puede, que tiene una misión importante que llevar a cabo. Si se le presiona, acabará por indicar que tiene la obligación de eliminar a «la-calamidad-que-habita-aquí... 235... abajo-mi-mentor... 7864... me-lo-pidió-y-es-6524-lo-que-haré». No habrá ninguna razón, ni idea, ni razonamiento suficientemente potente como convencer a XN de que debe volver con sus camaradas, esto no quita para que los personajes puedan llevárselo a la fuerza a la sala 6 y los modrons vuelvan así a su plano natal.

Independientemente de lo que hagan, rescatar al modron supondrá una recompensa de 25.000 PX.

Si, con gran pericia, los personajes logran salvar tanto al niño como a XN-1025, recompénsales con 50.000 PX adicionales.

21. LA EFIGIE

Cuando los personajes pasen al lado de esta sala, notarán un fuerte zumbido procedente de ella. La puerta oriental de la sala está cerrada con llave y protegida con un sello mágico invisible que puede detectarse con un hechizo de *Detectar magia*. Este se activará si no es disipado con un conjuro de *Disipar magia* o similar y se manipula la puerta, momento en que causará 6d6 de daño, afectando al que haya tocado la puerta y a todo el que se halle a tres metros de ella.

Esta sala cuadrada de cinco metros de lado tiene sus paredes, techo y suelo forrados de planchas metálicas. En medio de la sala se encuentra un extraño artefacto, una estructura de unos dos metros de alto que parece vibrar por sí mismo.

Este artefacto es la Efigie, un objeto traído aquí desde un plano de existencia distante y abstracto, que potencia los efectos de invocación de aquellos que usan hechizos de ese tipo. Está hecha de un extraño y resistente metal, cuya estructura cambia de forma lenta, pero continua, destruyéndose y reconstruyéndose constantemente, adoptando siempre formas geométricas simétricas.

La Efigie es prácticamente indestructible, no la afecta ninguna fuente de daño ordinario ni mágico, pudiendo ser dañada solamente por hechizos especialmente potentes como *Deseo* (u objetos de igual poder) o por fuerzas de la naturaleza primordiales, como el aliento de un dragón.

En este nivel solo hay un objeto capaz de destruir la Efigie y ese no es otro que el bastón que le fue robado a Agrael por parte de los ángeles. Más allá de eso, es posible que los personajes puedan llegar a afectarla con hechizos especialmente potentes que encuentren en el *dungeon* o con la colaboración de personajes no jugadores singularmente poderosos que puedan alcanzar cotas de poder comparables a las indicadas previamente.

Si en algún momento destruyen el objeto, este se encogerá infinitamente hasta desaparecer, momento en el cual todas las criaturas inteligentes invocadas en este nivel pueden volver a sus planos de existencia y aquellas que no lo hagan, serán devueltas automáticamente a dichos planos.

Destruir la Efigie por su propia mano otorgará al grupo 70.000 PX.

22. PASILLO OESTE

Hay una entrada secreta en el lado sur de este pasillo, el cual conduce hasta el hábitat kenku (sala 7). Este acceso no puede verse desde dicha sala, pero sí se puede llegar a ella desde la entrada secreta, que puede descubrirse con su correspondiente tirada.

23. SALA DEL PORTAL OESTE

Esta sala cuadrada de tres metros de lado está presidida por un antiguo arco de piedra en cuyo interior resplandece un vórtice de colores iridiscentes. Tallados en el pedestal derecho del arco, podéis ver dos huecos ovalados del tamaño de un puño y varias piedras de cristal tan grandes como un huevo de gallina desperdigadas a su alrededor. Actualmente, en uno de los huecos, está incrustado un cristal de color amarillo.

Si el geas del nivel 7 sigue activado, termina la narración superior de esta manera:

El arco de piedra está vacío y hueco.

Si el geas del nivel 7 está desactivado, termina la narración así:

El arco de piedra contiene un vórtice amarillento que muestra una habitación muy parecida a esta.

Este portal comunica este nivel con el 7 (zona 16), pero a diferencia del arco que se encuentra allí, este puede ser recalibrado para llevar a otros lugares.

Si los personajes revisan los cristales de colores, verán que hay un total de tres: uno rojo, uno azul y uno amarillo, el cual es el que se encuentra actualmente puesto en el portal. Dependiendo de la combinación de colores que los personajes diseñen a la hora de colocar las piedras, el portal cambiará de color para adecuarse a la combinación y se alinearán con una zona del *dungeon* u otra, con un plano u otro o, directamente, no llevará a ninguna parte.

Los códigos de color y sus destinos son los siguientes:

Amarillo (posición inicial): Lleva a la sala del portal del nivel 7 (zona 16 de dicho nivel). Este destino solo funcionará si el geas está desactivado en ese nivel. Si está activado, el portal solo será un hueco vacío, tal como se indicaba anteriormente. Si acceden al nivel 6 a través de este portal, no recalibrará dicho portal, con lo que, si vuelven a meterse por el portal de esa habitación, aparecerán en el nivel 6, tal y como indica el texto de dicha sala.

Rojo: Lleva a la sala del portal noreste que está en este mismo nivel 8 (sala 15). Al igual que pasaba en el ejemplo de arriba, esto no recalibrará el portal que hay en dicho lugar, así que, si vuelven a entrar por el portal de dicha sala, aparecerán en el nivel 6, tal y como indica el texto de dicha sala.

Azul: Teleportará a los personajes a la sala del Cadenero del nivel 2, justo sobre la runa, produciendo así su rotura.

Naranja (amarillo + rojo): Teleportará al grupo a la ciudad de Myrthis, en el reino enano de Moru, en concreto, a la sala de los ancestros de dicha ciudad, custodiada por los sacerdos-

tes de los enanos. Las aventuras vividas allí por los personajes son explicadas en el apéndice “peripecias en Moru”.

Violeta (rojo + azul): Teleportará a los personajes hasta el primer nivel de la Torre de los Huesos, en el nivel 5 (zona 7 de dicho nivel).

Verde (azul + amarillo): Lleva al laboratorio del liche Gregor Ildiko (zona 11 del nivel 10).

ZONA DOMINADA POR LOS ÁNGELES

Las siguientes salas del nivel (24, 25, 26 y S1), están dominadas por las huestes angelicas que aún quedan en el lugar tras las peleas contra sus odiados enemigos, los demonios. Debiendo al poder inherente de estas criaturas, dichas salas tienen una serie de características que cambiarán las reglas habituales del juego y que pasamos a describir:

- Cada centímetro de estas salas está consagrado, aplicando el efecto del hechizo *Protección contra el mal* en todo este espacio. Además, las criaturas caóticas invocadas que intenten entrar en estos lugares, se verán incapaces de acceder a ellos y aquellos que se invoquen dentro, son destruidos de inmediato.
- En estas salas no se puede mentir. Si alguno de los personajes lo intenta, en lugar del embuste, dirá directamente lo que está pensando, sea esto beneficioso o no para sus intenciones.
- Los hechizos de curación de los clérigos de alineamiento legal sanan el máximo de los puntos de golpe que dichos conjuros pueden curar.

Narrativamente, también es interesante indicar que las salas de los ángeles son de las pocas que están iluminadas, aunque esta luz no parece venir de ninguna fuente que puedan discernir, como antorchas o hechizos. Simplemente está ahí, permitiendo ver como si estuviesen a la luz del día.

En cuanto a las descripciones de las salas, las hemos realizado bajo la idea de que los personajes serán aliados de los ángeles cuando las visiten. Sin embargo, esto no tiene por qué ser así, pues si han llegado a un acuerdo con los demonios o la mayoría de ellos tienen alineamiento caótico, los ángeles los considerarán hostiles y se enfrentarán con ellos de inmediato.

24. SALA DE LA GLORIA

Esta alargada estancia de ocho metros de largo por seis de ancho, está decorada por un conjunto de columnas profusamente adornadas, colocadas en sentido este-oeste. Al final de este pasillo columnado, podéis apreciar un conjunto escultórico de gran belleza, compuesto por tres ángeles armados con lanzas doblegando a sendos demonios que son arrojados al vacío. En la pared sur del lugar hay unas escaleras que parecen descender al nivel inferior.

Hay diez joyas incrustadas en el conjunto artístico; en concreto, los ojos de cada una de las criaturas esculpidas. Si los personajes desean quedárselas, deberán invertir cinco minutos de trabajo por joya para separarlas de la estatua. Para saber qué tipo de joya es cada una, realiza una tirada al azar en la tabla de la página 130 del *Manual básico de Aventuras en la Marca del Este*. Es importante indicar que las joyas van por parejas, con lo que habrá un tipo por cada personaje representado, para un total de cinco parejas.

Por cada dos joyas extraídas, hay una probabilidad acumulativa de un 20% de que una patrulla de ángeles formada por dos planotáreos y un solar pase por la sala, pillando *in fraganti* a los personajes en esta actividad tan turbia.

Las escaleras de la sala conducen a la sala 1 del nivel 9.

25. SALA DE LA BATALLA

Esta habitación cuadrada de seis metros de lado está ocupada por una arena central de forma circular y varias panoplias de armas colocadas a su alrededor. En el lado oeste de la sala una vitrina de cristal muestra una brillante y fulgurante lanza que parece levitar en medio del vacío. Dos ángeles armados con largas espadas entrenan en el círculo. Al norte de la sala hay unas puertas dobles hechas de plata en las que están labrados varios bajorrelieves representando las distintas legiones angelicales y sus fuerzas.

Los ángeles son planotáreos. No cesarán de entrenar con la llegada de los personajes, a menos que sean hostiles. Si alguno de los AJ desea entrenar con estas criaturas, puede hacerlo, usando armas romas que infligirán daño no letal. Sea quien sea quien gane, el personaje obtendrá 5.000 PX por la experiencia de haber combatido con un campeón de la luz. Los ángeles solo combatirán con un personaje.

Las panoplias están llenas de las armas que llevan los ángeles en los perfiles que has visto en la sala 2 de este nivel.

La lanza de la vitrina es *Rayo de justicia*, la lanza personal de Yala, que los ángeles conservan por si su capitana vuelve a ellos. Dicha vitrina tiene una trampa mágica de *Alarma*, que se disparará ante cualquier intento de robo y avisará a cualquiera que esté en las salas de los ángeles, y un glifo de protección. Aquel que lo toque sin haberlo disipado antes, recibirá 6d6 de daño y quedará cegado durante un día. Una tirada de salvación exitosa contra sortilegios evitará la mitad del daño y la ceguera.

El efecto de alarma y el glifo pueden evitarse con un hechizo de *Disipar magia* o similares.

Rayo de justicia es una lanza +3 que permite realizar el conjuro *Golpe flamígero* una vez al día. Además, su portador puede saber si alguien que esté tocando la lanza miente.

Cada una de las puertas del norte pesa unos 200 kilogramos y tiene un valor de 20.000 mo.

26. BÓVEDA DE LAS MARAVILLAS

Lo primero que sentís al acceder a esta sala de forma semiesférica es un inmenso vértigo, pues tanto su techo como su suelo no parecen tales, sino la inmensidad del vacío espacial, con las estrellas y otros astros rotando en torno vuestro, como si os encontraseis pisando la bóveda celeste. En medio de la sala, girando en el aire con cierta gracia, veis un extraño y retorcido bastón de color negro. En torno a él, pegados a la pared del lugar, contemplais cuatro soldados angelicales en posición de firmes.

Los ángeles no impedirán que los personajes se acerquen al bastón (a menos que los consideren hostiles), pero si intentan cogerlo, primero les avisarán, pidiéndoles que no lo hagan, ya que creen que está contaminado por fuerzas malignas. Si lo cogen, los ángeles, dos planotáreos y dos solares, los identificarán como enemigos y les atacarán.

El bastón es un bastón de exorcismo, un bastón +3 que cuando golpea a un ajeno del plano en que se encuentra, le obliga a realizar una tirada de salvación contra muerte o será devuelto al plano al que pertenece. Si es un objeto inerte, será devuelto automáticamente al plano. Este tipo de exorcismo supera las restricciones mágicas (como las que aplica la Efigie), aunque no la resistencia mágica natural de las criaturas. Además, el bastón puede lanzar al día uno de los siguientes hechizos: *Barrera de cuchillas* o *Palabra sagrada*. Obtener el bastón otorgará a los personajes 70.000 PX.

Un personaje que tenga éxito en una tirada de detectar puertas secretas, verá que cuando un cuerpo celeste de la bóveda artificial pasa por la zona noreste de esta, se ondula, como si la superficie no fuese del todo lisa. Un suave tirón permitirá a los personajes acceder a una habitación secreta de este nivel. Aunque los ángeles los vean entrar aquí, no harán nada, pues allí no hay nada que a su juicio pueda hacerles daño a ellos o a su capitana.

S1. Archivo

Esta sala de corte romboidal contiene multitud de rollos de pergamo, libros, cartas y todo tipo de documentos que os podáis imaginar, todos ellos pulcramente ordenados y clasificados. La naturaleza mundana de las estanterías y las dos mesas que forman su mobiliario os hacen pensar que esta sala no tiene nada que ver con los ángeles a los que acabáis de dejar atrás.

Aquí se encuentra el archivo de los conjuradores. En él se atesoran todos los datos que lograron reunir contra Nergal y todas las comunicaciones que tuvieron con otros magos y criaturas de otros planos. Revisar todo este material es una tarea titánica que llevaría toda una vida de estudio.

Sin embargo, si los personajes invierten aquí al menos diez horas de tiempo, deberían encontrar una de las siguientes pistas (al azar o escogida por ti, como quieras):

1. En el nivel 9 se halla la entrada a un edificio construido con la intención de albergar a un gran mal llamado Nergal. El acceso parece haber sido sellado con algún tipo de maleficio o sello que lo hace muy difícil de abrir.
2. Nergal odia la luz. Si algo puede vencerlo o detenerlo, es la luz.
3. Hay una profecía que habla sobre la llegada de unos héroes, que son tanto los responsables de la liberación de Nergal como de su derrota.
4. Uno de los reyes que se enfrentaron a Nergal hace siglos aún vaga por los salones de la celda de la Calamidad.

Obtener una de las pistas otorgará al grupo 50.000 PX.

NIVEL 9: ESCUELA DE EVOCACIÓN

La magia obra maravillas. Puede construir castillos en un abrir y cerrar de ojos, sanar las heridas, viajar a través del tiempo y el espacio. Pero también es la fuerza más destructiva conocida por los seres inteligentes de Valion. El control de los elementos y otras fuerzas del universo, como la gravedad, forman parte del quehacer habitual de los evocadores, los magos especializados en la guerra y el combate. Estos llegaron a Vaelmor con la idea de probar hasta qué punto la Calamidad era resistente al daño, tanto al mágico como al físico, y qué efectos le eran más dañinos.

Además, debido a su carácter guerrero, los evocadores fueron los elegidos para custodiar la Puerta del Heredero, un umbral mágico que se encuentra en la zona oeste del nivel. Esta puerta es uno de los dos accesos que comunica la torre con la celda, el último de los tres edificios de la mazmorra y el lugar donde reposa Nergal.

En cuanto al portal, está sellado gracias a un poderoso artefacto legendario llamado el Trono de Niebla y su llave, el Orbe de Kenriz, cuyos orígenes y localización vamos a desvelar, pues sin esos datos, los acontecimientos que se van a dar en este nivel no tienen sentido.

Tras la derrota de Nergal, los enanos de Myrthis construyeron la prisión para albergarlo. Aunque este hecho es estrictamente cierto para los edificios de los barracones y la torre, no lo es del todo para la celda.

La celda es mucho, mucho más antigua que las otras dos construcciones y no fue creada por los enanos. Estos simplemente se dieron de brúces con la misma a medida que profundizaban en sus trabajos. Cuando la exploraron, vieron en ella restos de una antigua civilización ahora extinta, dotada de gran conocimiento sobre construcción y cantería. Supusieron que había sido construida por los elfos oscuros de antaño o algún clan gnomo de las profundidades y siguieron con sus trabajos. Sea como fuere, los enanos vieron un gran potencial en el lugar y decidieron remodelarlo para que les sirviera como cárcel para la Calamidad. En uno de los niveles intermedios de la construcción hallaron un extraño trono de piedra, un objeto que parecía desvanecerse en medio de la extraña niebla que la rodeaba para reaparecer pocos instantes después. Aunque los enanos no tienen una gran afinidad con la magia, los elfos que les acompañaban en sus expediciones sí. Tras un profundo estudio por parte de estos, quedó claro que el trono había sido creado en una era primordial del mundo y tenía un gran potencial para cambiar profundamente algunos aspectos de la construcción en que se hallaba. Aunque los elfos no sabían exactamente cómo manejarlo, les quedó claro que el trono era peligroso, así que indicaron a los enanos que no lo tocasen y lo dejases donde estaba. Estos así lo hicieron y, mientras tanto, siguieron avanzando en sus tareas de construcción.

Años después, tras la creación de los barracones y la torre, los elfos revelaron a los evocadores el hallazgo del Trono de Niebla y les pidieron que lo estudiasen con cuidado. Los evocadores, viendo el poder del objeto, decidieron encargar a su compañero más dotado, un archimago llamado Kenriz, la tarea de estudiarlo y usar su poder en favor de Reino Bosque.

Kenriz así lo hizo, pero tras décadas de estudios, no averiguó mucho más sobre él, excepto que su poder podía ser vinculado a otros, usando su fuerza para tejer hechizos, maleficios y encantamientos.

Sabiendo esto, Kenriz decidió darle un uso práctico al trono y construyó un orbe que fuera capaz de sintonizarse con el artefacto, usando su poder para desempeñar tareas que necesitasen o requiriesen una gran cantidad de energía. Tras su fabricación, Kenriz tejió un fuerte hechizo sobre la Puerta del Heredero, usando como fuente de energía la emanada del trono a través del orbe y estas palabras:

«Solo los reyes de hombres, elfos o enanos podrán pasar a través de ti; con estas palabras sello la prisión de Nergal, siendo este orbe la verdadera puerta y su llave.»

Tras estas palabras, colocó la esfera sobre un atril frente a la puerta, la cual se encuentra desde entonces rodeada por un vórtice mágico creado por una magia tan poderosa como la muerte. De esta manera, el mago creó el Orbe de Kenriz y vinculó su poder a la Puerta del Heredero, convirtiéndolo en su llave principal.

Sin embargo, esta no es la única forma de acceder a la celda. Antes de que Kenriz crease su orbe, los enanos ya la habían cerrado con su propio mecanismo, previendo la posibilidad de fallo en los cálculos de los magos o la necesidad de acceder al lugar desde otro punto. Si leíste o jugaste a anteriores entregas de *El Trono de Niebla*, sabrás que dicha llave ha estado en posesión de Brunn Martillo de Ira. Dicha llave pueden tenerla los jugadores o fue robada por Gugnaros, el chamán de la misma tribu de orcos que apoyó a Nergal cuando este apareció por primera vez en el mundo. Dicha llave aparecerá más adelante en la narración.

¿QUÉ ENCONTRARÁS EN ESTE NIVEL?

Debido a la naturaleza de la magia de los evocadores, no habrá demasiadas criaturas en este nivel. La mayoría de las que logran entrar en él acaban destruidas por las trampas que se encuentran en sus pasillos y salones, las cuales supondrán graves problemas para los personajes.

Los elfos oscuros de la casa Ver'han han logrado infiltrarse profundamente en el nivel, espoleados por el látigo de su matriarca, la cual está ansiosa por romper el sello protector de Kenriz y llegar hasta la celda. Ellos serán los principales adversarios de los personajes.

También se darán de bruces con Fistan, que fue atrapado por la casa Ver'han con el fin de que les ayudase a comprender la magia del Orbe de Kenriz y a sortear la magia de su sello.

1. ENTRADA SUROESTE

Esta sala cuadrada de cuatro metros de lado, está razonablemente limpia. Solo contiene una labrada escalera de piedra y un montón de escombros en la pared oeste.

Esta escalera conduce a la sala 24 del nivel 8.

El acceso oeste marcado con una «S» en el mapa, en realidad no es exactamente una puerta secreta, sino un acceso cegado por el montón de escombros que indicábamos en la descripción. Si hay un personaje enano en el grupo de los jugadores, realiza por él en secreto una tirada de su capacidad racial de encontrar muros falsos o construcciones fuera de lugar. Si tiene éxito, sabrá que detrás del derrumbe hay un acceso secreto. Si el personaje es Brunn, detectará el acceso con una tirada de 1-4 en vez del 1-2 habitual. Esto se debe a que su familia participó en la construcción y ve los detalles con más facilidad que otros.

2. ELFOS OSCUROS ACAMPADOS

El suelo de esta pequeña sala de cuatro metros de lado está ocupada por varios sacos de dormir, cazuelas y escudillas.

Antes de continuar la descripción, realiza una tirada de 1d6. Con un resultado de 1-2, los elfos oscuros que acampan aquí estarán durmiendo; si no, estarán despiertos.

Si están durmiendo:

Dentro de cada uno de los sacos, podéis ver un elfo oscuro durmiendo.

La razón por la que no hay ningún elfo oscuro de guardia, es porque la sala está protegida por un hechizo de *Alarma*. En cuanto los personajes pongan un pie en el lugar, la alarma «sonará» en la mente de los elfos, despertándolos de inmediato e iniciando un combate posterior.

Un hechizo de *Detectar magia*, permitirá descubrir el hechizo de alarma antes de que salte. Si este se anula de algún modo (como con un hechizo de *Disipar magia*), los personajes podrán enfrentarse a los elfos con el factor sorpresa de su lado.

Si no están durmiendo:

Cuatro elfos oscuros que portan armas y están conversando en una voz sibilante y queda se encuentran en esta habitación.

Si los personajes no han tomado ninguna precaución para evitar hacer ruido, los elfos les detectarán en cuanto accedan a la sala, entablando combate con ellos inmediatamente. En el caso contrario, los elfos estarán desprevenidos si les atacan.

GUARDIAS DE LA CASA VER'HAN (hay dos en la sala)

CA: 2 (cota de malla +1, escudo +1); DG: 7; PG: 36; Movimiento: 12 metros; Ataques: 2, lanza +1; Daño: 1d6+1/1d6+1; Salvación: Gue7; Moral: 10; Alineamiento: Caótico; Tesoro: 2.000; PX:175.

Resistencia a la magia: +4 a las tiradas de salvación contra sortilegios, varitas y bastones.

GUARDIAS DE LA CASA VER'HAN (Hay dos en la sala)

CA: 2 (cota de malla +1, escudo +1); DG: 7; PG: 36; Movimiento: 12 metros; Ataques: 2, lanza +1; Daño: 1d6+1/1d6+1; Salvación: Gue7; Moral: 10; Alineamiento: Caótico; Tesoro: 2.000; PX:175.

Resistencia a la magia: +4 a las tiradas de salvación contra sortilegios, varitas y bastones.

SACERDOTISA DE PENUMBRA (Hay dos en la sala)

CA: 3 (cota de malla +2); DG: 8; PG: 32; Movimiento: 12 metros; Ataque: daga +1; Daño: 1d4+1; Salvación: Cle8; Moral: 10; Alineamiento: Caótico; Tesoro: 2.200; PX: 195.

Conjuros: Elegidos por el Narrador según nivel de la sacerdotisa. Adjuntamos igualmente una plantilla de hechizos base como ejemplo.

Nivel 1: *Causar heridas leves, Oscuridad, Protección contra el bien, Quitar miedo*; Nivel 2: *Resistencia al fuego, Retener persona, Silencio*; Nivel 3: *Animar a los muertos, Causar enfermedad, Disipar magia*; Nivel 4: *Causar heridas graves, Protección contra el bien en grupo*.

Resistencia a la magia: +4 a las tiradas de salvación contra sortilegios, varitas y bastones.

Cuando hayan caído dos de los elfos oscuros, uno de los que quedan huirá a la zona 3 o a la 4 para llamar a los compañeros que allí se encuentran y atacar juntos a los personajes. El elfo «huído» necesitará un par de asaltos para llegar al lugar y pedir ayuda.

SI. SALA DEL ELEMENTAL DE FUEGO

Un estrecho y sinuoso pasillo ascendente os lleva hasta esta sala alargada de siete metros de largo por dos de ancho, la cual está ocupada por un atril, un libro y un círculo mágico que se halla justo delante. Dentro del círculo hay una inmensa espiral de fuego que brota desde el suelo y ruge con furia hacia arriba, contenida gracias al círculo mágico. En la parte más alta de la sala veis un conjunto de tubos que parecen canalizar la energía calorífica a otras zonas del nivel.

Esta columna es en realidad un elemental de fuego enorme con el que los evocadores mantenían el funcionamiento de todas las trampas de fuego del nivel. Dado que el elemental no fue desconvocado tras el éxodo de los evocadores, aún sigue aquí.

El libro del atril contiene el hechizo *Invocar elemental*, así como las anotaciones necesarias para hacer que dicho hechizo atraiga siempre a un elemental de fuego (los lanzadores de conjuros del grupo pueden aprenderlo). Además, el libro indica que aunque se ha intentado expulsar a la criatura de vuelta a su plano en varias ocasiones, no ha sido posible por alguna razón (el motivo es la influencia de la Efigie, en el nivel 8, cuyo poder llega hasta aquí debido a la proximidad de esta habitación con el nivel superior, al encontrarse en una zona más elevada). El libro también incluye el conjuro necesario para romper el círculo mágico, junto con una advertencia que indica que entonces el elemental será libre.

Si los personajes liberan a la criatura, tendrán que enfrentarse a ella (ver *Manual básico de Aventuras en la Marca del Este*, pág. 166). Si llegan a destruirla, todas las trampas flamígeras del nivel se desactivarán de inmediato. Esto bien supone una recompensa de 75.000 PX.

3. ENCRUCIJADA SUR

Este cruce de caminos está adornado con estandartes de guerra de la casa Ver'han. Justo en el centro, se encuentra una gema de color violáceo que despiden calor y una mínima cantidad de luz.

Si los elfos de la zona 2 no vinieron aquí pidiendo ayuda, continúa con esta descripción:

En el ramal sur la encrucijada hay un guardia de la casa Ver'han, acompañado de un lagarto bípedo de dimensiones muy parecidas a las de un caballo, dotado de una fuerte dentadura y embriado con silla y riendas.

En cuanto el guardia se percate de la presencia de los personajes, montará sobre el lagarto y cargará contra los personajes, siendo este tandem una única unidad de caballería con este perfil:

CABALLERO DE SANGRE FRÍA

CA: 1 (cota de malla +1, escudo +1, + ir montado); DG: 12; PG: 50; Movimiento: 20 metros; Ataque: 2, lanza +1 + mordisco de la montura + veneno; Daño: 1d6+1/1d10+2; Salvación: Gue12; Moral: 10; Alineamiento: Caótico; Tesoro: 5.500; PX: 400.

Especial: Recomendamos que utilices las maniobras de combate desde montura que encontrarás en la página 69 del *Manual básico de Aventuras en la Marca del Este* para el caballero. Esta montura puede cargar en un espacio de 15 metros, en vez de los 50 habituales. Cuando el lagarto muerde a un personaje, este debe hacer una tirada de salvación contra veneno o muerte, o quedará paralizado en el siguiente asalto tras ser mordido.

Si los elfos de la sala 2 vienen hasta aquí pidiendo ayuda, el caballero montará y atacará a los personajes.

Una vez muerto el guerrero, ya sea aquí o en otro lugar, los personajes pueden comprobar que el ramal sur de la encrucijada parece haber sido abierto recientemente por los elfos oscuros y desciende muchos metros en la oscuridad. Esta es una de las entradas al nivel 10 de la mazmorra.

4. LOS ESCLAVISTAS

Esta sala de diez metros de largo por cinco de ancho contiene un grupo de jaulas metálicas colocadas en mitad de la sala. Estas contienen humanoides de distintos tipos, tales como un gnoll, dos osgos, dos gnomos y tres humanos, así como varios animales salvajes, como dos arañas gigantes y tres lobos terribles, todos ellos de aspecto famélico. Guardando las celdas se hallan cuatro elfos oscuros, dos de ellos con armadura de cuero, empuñando ballestas y llevando de la correa a un can del infierno cada uno, y los otros dos con armaduras pesadas, redes y tridentes.

Estos elfos oscuros no llevan en sus armaduras ni armas el emblema de la casa Ver'han porque en realidad son cazadores de esclavos. Están aquí para cuidar a los esclavos que la matriarca Valka ha traído al lugar, por si los necesita como sacrificio para sus rituales.

Si los esclavistas no fueron alertados para ayudar a sus congéneres en la sala 2, estos estarán aquí cuando lleguen los personajes, momento en que se lanzarán contra ellos.

BALLESTERO ESCLAVISTA

CA: 3 (cuero tachonado +2, +1 por Destreza alta); DG: 8; PG: 35; Movimiento: 12 metros; Ataque: 1, ballesta + 2; Daño: 1d8+2; Salvación: Gue8; Moral: 9; Alineamiento: Caótico; Tesoro: 1.800; PX: 225.

Equipo especial: Llaves de las jaulas.

En el primer asalto de combate soltarán la cadena del can infernal que lleven, azuzándolo contra los AJ.

SABUESO INFERNAL

CA: 6; DG: 4; PG: 20; Movimiento: 12 metros; Ataque: 1, mordisco/especial; Daño: 1d8+1 de fuego; Salvación: Gue4; Moral: 10; Alineamiento: Caótico; Tesoro: Ninguno; PX: 130.

Especial: Dos veces al día, el sabueso infernal puede exhalar un cono de seis metros que hará tanto daño como PG actual. Una tirada de salvación exitosa contra armas de aliento reducirá el daño a la mitad.

GUARDIA ESCLAVISTA

CA: 2 (armadura de placas +1); DG: 9; PG: 40; Movimiento: 12 metros; Ataques: 2, tridente +2/especial; Daño: 1d6+2; Salvación: Gue9; Moral: 9; Alineamiento: Caótico; Tesoro: 2.000; PX: 250.

Equipo especial: Llaves de las jaulas.

Especial: En vez de su ataque normal, el guardia esclavista puede lanzar su red sobre un adversario que se halle a cinco metros o menos. Este deberá realizar una tirada de salvación de parálisis o se le aplicarán las siguientes penalizaciones: -2 a las tiradas de ataque y movimiento reducido a la mitad. Al final de cada uno de sus turnos, el afectado por la red podrá repetir la tirada de salvación para librarse de su efecto.

Cuando hayan muerto dos de los elfos, los supervivientes invertirán un asalto en abrir tanto las jaulas de los humanoides como las de las bestias, azuzando a estas a atacar a los primeros (también a los sabuesos si queda alguno vivo). Algunos de los prisioneros empezarán entonces a ser devorados por las bestias, otros simplemente intentarán correr y otros pedirán ayuda a los personajes. En medio del caos resultante, los esclavistas intentarán huir. Los AJ deberán decidir si ayudan a los esclavos o intentan atrapar a los esclavistas, pues ambas cosas son imposibles de conseguir: si se detienen a ayudar a los esclavos, los elfos oscuros tendrán tiempo para esfumarse; si es al contrario, para cuando los personajes vuelvan de dar caza a los esclavistas, los esclavos habrán muerto ya.

Dependiendo de la decisión tomada, deberás acercar el alineamiento de los personajes a caótico o legal. Lidiar con esta difícil decisión debería reportarles al menos 50.000 PX.

Esta escena de la liberación de los esclavos también se dará si los personajes matan a dos de los elfos oscuros esclavistas en la sala 2, momento en que huirán a esta sala y abrirán las jaulas, dejando tras de sí una grave distracción.

Las arañas gigantes de las jaulas son tarántulas (ver *Manual básico de Aventuras en la Marca del Este*, pág. 150). Los lobos terribles son lobos gigantes (pág. 189 del manual anterior).

5. SALA DE LA HIDRA

Cuando los personajes se estén acercando a esta sala, deberías poner de relieve el intenso mal olor que parece venir de ella. No es para menos, pues en su interior aguarda Gris, una hidra de doce cabezas que hace las veces de mascota de la matriarca de la casa Ver'han.

Esta amplia sala de quince metros de largo por cinco de ancho huele fuertemente a carne cruda, sangre y descomposición. Un gusano carroñero de gran tamaño se encuentra muerto en su centro, mientras una enorme hidra de doce cabezas y piel negra se alimenta de él con fruición. Al lado de la bestia se hallan dos elfos oscuros sin armadura, que sujetan con cadenas a la bestia y de vez en cuando la pinchan con unas largas pícas, con el fin de dirigir su movimiento e intenciones.

Los elfos oscuros azuzarán a la hidra en cuanto vean a los personajes, manteniéndose siempre por detrás de la bestia, guiándola con sútiles golpes de sus pícas y manteniendo siempre las distancias con los AJ.

Mientras los cuidadores estén vivos, la hidra se comportará con inteligencia, guiada por sus amos, atacando siempre al personaje más débil (al menos en apariencia) y cubriendo a los lanceros lo mejor que pueda.

Si los dos cuidadores mueren, la hidra se encollerizará, atacando a partir de ese momento con un bonificador de +2 a la tirada y haciéndolo al azar por cada una de sus cabezas. Si en algún momento del combate llega a perder la mitad de sus cabezas, este efecto de cólera también se aplicará y podría atacar a sus cuidadores. Además, en este estado, la hidra utilizará un arma de aliento que habitualmente es reprimida por sus cuidadores debido a que también puede afectarles.

Dicho ataque de aliento es en forma de nube (similar al aliento de dragón cuyas características aparecen en el *Manual básico de Aventuras en la Marca del Este*, pág. 162) y causa tantos puntos de daño como vida le quede a la hidra.

Encontrarás las estadísticas de la hidra en el *Manual básico de Aventuras en la Marca del Este*, pág. 180. Recuerda que la hidra de este enfrentamiento tiene doce cabezas.

CUIDADORES ELFOS OSCUROS

CA: 8 (+1 por su Destreza); DG: 4; PG: 16; Movimiento: 12 metros; Ataque: 1, pica pesada; Daño: 1d8; Salvación: Gue4; Moral: 9; Alineamiento: Caótico; Tesoro: 1.000; PX: 125.

Nunca se expondrán a los ataques de los AJ. Solo combatirán si se ven obligados a ello.

6. CAMINO DEL FUEGO

Esta alargada sala de treinta metros de largo y cinco de ancho, tiene tanto el suelo como el techo y sus paredes forrados de metal.

Esta gran sala está completamente llena de trampas, siendo cada sección en la que la hemos dividido el mapa una trampa diferente. Los magos usaban esta sala como zona de entrenamiento para probar sus hechizos defensivos y capacidades para resistir daño.

Una de las trampas aquí indicadas es de origen flamígero, lo que supone que no funcionará si los AJ han «desconvocado» al elemental de la sala S1.

El siguiente listado de las trampas está pensado en dirección sur-norte, pero deberás cambiar el orden dependiendo de la puerta por la que accedan a la habitación y la dirección que acaben tomando los AJ. Indicar también que, una vez disparadas, las trampas se rearman de nuevo pasados dos asaltos desde su activación. Es interesante decir que las trampas pueden ser detectadas con normalidad, pero no podrán desarmarse debido a su nivel de ocultación y complejidad, excepto por los métodos narrativos que se encuentran por toda la mazmorra, tal y como se narra en las áreas destinadas a tal fin, (como la S1).

- A. Chorros de fuego: Tanto los suelos como los techos y las paredes de esta sección de cinco metros de ancho y tres de largo están perforados. Cuando algo de más de cinco kilos de peso toca cualquiera de estas superficies, se dispara un chorro de fuego por cada una de las perforaciones. Todos los que se hallen en el área deberán superar una tirada de salvación contra parálisis o recibirán 4d6 por asalto durante un máximo de cuatro asaltos, momento en que la trampa detendrá su funcionamiento. Una tirada exitosa de salvación contra parálisis reducirá el daño a la mitad.
- B. Lanzas: El suelo de esta sección de cinco metros de ancho y cinco de largo está agujereado con la intención de que cualquier objeto de más de cinco kilos que las pise dispare una serie de lanzas que saldrán del suelo para empalar a los que pasen sobre ellas, causándole 3d6 de daño (una tirada exitosa de salvación contra parálisis reducirá el daño a la mitad). Los orificios de esta trampa no se dispararán todos de golpe, sino que solo saltarán los de las baldosas que se pisen.
- C. Gas venenoso: Esta sección de cinco metros de ancho por siete de largo tiene una serie de grietas casi imperceptibles realizadas en el suelo. Cuando algo de más peso que cinco kilos pisa estas baldosas, de las grietas brota una densísima sustancia pegajosa que atrapa aquí a las víctimas, impidiéndoles moverse más rápidamente que un metro por turno. Tras soltar este aceite, del techo de la sección surgirá un gas venenoso con el mismo efecto



que el que brota del efecto de un hechizo de *Nube aniquiladora* (*Manual básico de Aventuras en la Marca del Este*, pág. 95), pero en vez de infilar 1 punto de daño por turno, infligirá 2.

- D. Gravedad inversa: Esta insidiosa trampa solo afectará a aquellos que no estén pisando el suelo de esta sección de cinco metros de ancho y diez de largo (magos afectados por hechizos de *Leitar*, *Volar* o similares). Si alguien pasa por esta sección sin cumplir el requisito, se verá atraído por una gigantesca fuerza de gravedad que le pegará al techo y le provocará 4d6 de daño por aplastamiento (por la enorme fuerza de gravedad y el aumento de su peso corporal) durante tres asaltos. Una tirada de salvación contra veneno o muerte reducirá el daño a la mitad.

Superar todas las trampas del camino del fuego (o desactivarlas todas) reportará al grupo 50.000 PX.

7. SALA DE VÁLVULAS

Este pequeño espacio de dos metros de ancho por tres de largo contiene tres bombonas de cobre conectadas a una serie de tubos que se pierden en el techo del lugar. Cada bombona tiene una pequeña ventana por la que podéis ver su contenido: un líquido negro en la primera de la derecha, algo verdoso en la central y un gas blanquecino en la última. La sala huele intensamente mal y el suelo está lleno del líquido negro oleoso que contiene la bombona de la izquierda.

En esta sala los magos montaron un sistema de válvulas, recipientes y conectores que hacen funcionar la sección "C" de la sala 6. El líquido del suelo es el mismo que el que sale en la primera parte de dicha trampa, que se filtra por la fuga de una de las bombonas. El mal olor proviene de la bombona que está a su lado, que contiene los productos químicos que generan el gas venenoso que luego se insufla en la trampa. La tercera bombona parece contener otro gas, blanquecino y volátil, pero en realidad es un elemental enorme de aire que ha sido confinado allí con la finalidad de generar la presión necesaria para que la trampa funcione.

Cada una de las bombonas contiene una espita por la que drenar el contenido de las mismas.

Una tirada de INT -2 exitosa, permitirá a los personajes reconocer el contenido de las dos primeras bombonas (si es que no lo han deducido los jugadores por sí mismos). En cuanto a la tercera bombona, será necesaria una tirada de INT-8 para deducir su contenido.

Desarmar la trampa sin incidentes dependerá únicamente de los personajes, que tendrán que decidir qué hacen con ella, ya que no se trata de una trampa común que puedan desactivar con una tirada de dados. En cuanto a los efectos producidos por la trampa, dependiendo de lo que hagan, serán los siguientes:

1. 1-Abrir la espita del elemental producirá que este se forme dentro de la habitación y que ataque a los personajes con toda su furia (elemental de aire enorme, ver *Manual básico de Aventuras en la Marca del Este*, pág. 166). Dejar salir al elemental desactivará por completo la trampa.
2. 2-Abrir la espita del gas, habiendo presión (es decir, que el elemental siga en su bombona), producirá el mismo efecto que en la trampa de la sala anterior y hará que esta deje de funcionar. Si se abre sin haber presión, el gas saldrá lentamente del interior de la bombona, pero no tan rápido como para llegar a hacer daño a los personajes. Si se permite que el gas se escape por completo, la trampa

no dejará de funcionar estrictamente hablando, ya que seguirá pudiendo llenar el suelo con el aceite, pero no tendrá el efecto del veneno.

3. 3-Tanto si hay presión como si no, si se abre la espita de la sustancia aceitosa, esta se verterá en la habitación, provocando el mismo efecto que en la trampa de la sala anterior. Si se permite que el aceite se derrame por completo, la trampa no dejará de funcionar estrictamente hablando, ya que seguirá pudiendo exhalar el veneno, pero no tendrá el efecto del aceite.

8. SALA DEL CADENERO

Esta sala es igual que todas las salas de invocación del Cadenero que has podido ver en niveles anteriores.

9. ZONA SECRETA

A la izquierda de este pasillo hay una entrada secreta que lleva a la zona S2. Aunque el muro que la oculta es exactamente igual a todos, hay un pequeño reborde que invita a pensar que ahí hay algo. Ver este reborde irregular en el muro exige tener éxito en una tirada de detectar puertas secretas con un 1 natural, excepto para los enanos, que por su afinidad con la piedra podrán conseguirlo con un éxito de 1-2.

Ahora bien, encontrar dicho reborde solo indica que el muro es falso y que hay un espacio detrás, pero no lo abre (el mecanismo que permite su apertura está en la sala 11, como verás a continuación). Emplear artículos de minería para forzar el acceso es posible, aunque llevará tiempo, esfuerzo y seguramente atraiga la atención de las criaturas que habitan este lugar. Abrir el acceso a esta zona secreta (sea de la forma que sea) proporcionará a los personajes 50.000 PX.

S2. ZONA SECRETA

Esta pequeña zona circular contiene un pequeño montón de tesoro.

En la pared oeste de la sala, escondida tras la montaña de tesoros, hay una pequeña argolla unida a una cadena que permite acceder a la cámara de teleportación secreta que lleva directamente a las habitaciones privadas del astrólogo de la corte de Marvalar y a los otros niveles en los que el aparato tiene parada. La argolla está ingeniosamente disimulada en la textura rocosa de la pared y hallarla supone retirar todo el tesoro y, además, lograr un resultado positivo en una tirada de detectar puertas secretas que solo tendrá éxito si se obtiene un 1 natural (se sea enano o no). Si los personajes la encuentran, pasados unos segundos tras tirar de ella, verán como una sección del muro de la sala se retira a un lado y aparece un hueco en el que solo hay un disco de piedra lleno de runas a la altura de los pies. Una vez dentro, podrán escoger destino a través de unas runas danzantes que aparecerán en el habitáculo. Solo hay dos, una marcada como estudio (la cual llevará a los personajes al estudio del astrólogo de la reina, en Marvalar, y por tanto pasaremos a narrar los acontecimientos del apéndice "el descubrimiento de la conspiración") y otra que pone un simple «9» (el piso y sala en que se encuentran ahora los personajes).

Si Laurana está en el grupo cuando los personajes accedan a esta sala, indícale que algo vuelve a enturbiar su mente. Pídele que realice una tirada de salvación de SAB. Si falla, oirá a la retorcida voz que parece haberse quedado atrapada en su mente:

—El tesoro no es el verdadero tesoro... Nuestro enemigo está muy cerca... y muy lejos.

Y también:

—¡Quítale la máscara! ¡Quítasela!

Hacer este importantísimo hallazgo recompensará a los personajes con 100.000 PX.

A lo largo de sus años de perjudicar al reino, Cauchemar ha amasado una importante cantidad de dinero y objetos procedentes de extorsiones, secuestros, malversación y otros delitos. Viendo esta sala vacía y bien protegida por el secreto, decidió traer aquí sus tesoros para que estos no llamaran la atención en sus aposentos de la corte. El tesoro está formado por 50.000 mo de Marvalar (es decir, que son recientes, no como las monedas del resto del subterráneo que son de acuñación antiquísima), de distintos años (de hace unos cinco años hasta casi la fecha actual, dato que verán si se paran a examinar las monedas) y los siguientes objetos mágicos: anillo de protección +3, espada solar (espada larga +2 que produce 1d6 adicional a no muertos y a ajenos de tipo malvado), grilletes dimensionales (impiden a una criatura de tamaño pequeño, mediano o grande hacer cualquier tipo de viaje interdimensional, como usar un hechizo de *Teleportación* o cambiar de plano).

10. SALA DE LA PLANIFICACIÓN

Esta sala cuadrada de seis metros de lado está llena de mesas, estanterías, un mapa completo de Valion, resmas de papel, tintoreros y todo tipo de material necesario para que esto sea un estudio.

A simple vista, esta sala es una zona de estudio, pero hay un objeto realmente importante en ella.

En la pared oriental está el mapa de Valion que indicábamos en la descripción. Alguien ha escrito en él, casi imperceptiblemente (tirada de SAB-4 para verlo), la siguiente frase: «Lo importante de un mapa es lo que no se ve y aún no ha sido descubierto».

En el suelo justo debajo del mapa hay un pequeño cofre invisible. En su interior están los planos de los niveles 11 y 13 de la mazmorra. Aunque sus descripciones y nomenclatura no coinciden con lo que hay actualmente, no dejan de ser documentos valiosos porque incluyen no solo la disposición de dichos niveles, sino también la localización de las habitaciones secretas. Además, detrás de los planos hay una advertencia escrita: «La celda fue creada por una civilización antigua; nosotros solo usamos lo que ellos dejaron; sin embargo, su naturaleza no deja de asustar incluso a los estudiosos de la antigüedad, pues no hay constancia de una civilización así en ninguna otra parte del mundo».

El hallazgo de los mapas proporcionará al grupo 100.000 PX.

11. SALA DE ESCOBAS

Esta sala de cuatro metros de largo y uno de ancho está lleno de escobas y otros utensilios de limpieza.

Los magos también necesitan limpiar de vez en cuando (aunque, para no faltar a la verdad, estas tareas las realizaban sus sirvientes invisibles de común). Aquí están los útiles de limpieza que se usaban en este nivel y en sus niveles vecinos.

12. SALA DE LA GRAVEDAD DISLOCADA

Esta sala cuadrada de unos diez metros de lado solo contiene cuatro pequeñas torres metálicas construidas en el medio de la misma, colocadas a espacios equidistantes y rematadas por una bola maciza de hierro. A los pies de cada una de ellas hay una palanca, todas ellas están en su posición inferior excepto la de la torre noreste, que se encuentra en su posición superior.

Aunque cuando se hallen en el umbral, parecerá que esta sala es del todo normal, en realidad es una habitación muy especial, ya que la gravedad no funciona aquí de la misma manera que en el resto del planeta. Esta sala fue construida por los evocadores para aprender a combatir mágicamente incluso en condiciones anómalas, como levitando, volando o al salir despedidos por una fuerte corriente de viento.

Cuando hayan pasado dos asaltos desde que los personajes entren en la sala, la torre activada (la noreste), comenzará a zumbar. En ese momento, la gravedad cambiará, atrayendo a los personajes y todos los objetos y partículas de la sala hacia la pared oeste. Esta «caída» ocasionará 1d6 puntos de daño por cada tres metros que los personajes hayan caído (deberás calcular, más o menos, el punto en el que los personajes se encontraban antes de la caída).

Llegados a este punto, deberán ingeníarselas para alcanzar las otras torres y activarlas o desactivarlas para conseguir cambiar la gravedad y salir de allí vivos. Cabe indicar que en cuanto los personajes salgan de la habitación, sea cual sea la salida por la que lo hagan, el cambio de gravedad se cancelará (lo que puede llevar a recibir nuevos daños).

Las posiciones de la gravedad según la activación de las torres es la siguiente:

- Torre noreste activada: Gravedad orientada al oeste.
- Torre noroeste activada: Gravedad orientada al sur.
- Torre sureste activada: Gravedad orientada al este. Este efecto puede provocar que los personajes entren directamente a las salas 13 y 14. Consulta dichas salas para ver qué les sucede.
- Torre suroeste activada: Gravedad orientada al norte.
- Torres noreste y noroeste activadas: Gravedad orientada al norte.
- Torres noreste y sureste activadas: Gravedad estable y orientación normal.
- Torres noreste y suroeste activadas: Gravedad orientada al noroeste.
- Torres noroeste y sureste activadas: Gravedad orientada al sureste.
- Torres noroeste y suroeste activadas: Gravedad estable y con orientación normal.
- Torres sureste y suroeste: Gravedad orientada al noreste.
- Cualquier combinación de tres torres: Gravedad inversa (el techo se convierte en el suelo y viceversa. La altura de la sala es de cuatro metros).
- Los cuatro activados: La sala se resetea, volviendo a la posición inicial de torre noreste activada.

13. SALA DE LOS PINCHOS

Esta pequeña sala cuadrada de dos metros de lado no contiene elemento alguno, excepto en su pared este, que está totalmente cubierta por un panel de pinchos afilados como puntas de lanza. Este panel no posee herrumbre, ni ningún elemento que habitualmente aparece por el paso del tiempo; más bien parece que ha sido instalado recientemente.



Esta sala no tiene ningún elemento de interés para los personajes, pero si «caen» a esta sala por efecto de la gravedad modificada de la sala aledaña, se empalarán con los pinchos, los cuales les infligirán 4d6 de daño. Debido a que los personajes se hallarán en el aire en el momento de caer, no podrán saltar ni hacer ninguna maniobra para evitar el empalamiento, con lo que este daño no puede reducirse mediante una tirada de salvación.

14. SALA DEL PORTAL

Esta pequeña sala cuadrada de dos metros de lado no contiene elemento alguno, excepto en su pared este, la cual se encuentra cubierta por un enorme espejo con una intrincada filigrana de plata.

El espejo es en realidad un artefacto mágico verdaderamente insidioso: un espejo atrapaalmas. Todo aquel que lo mire durante diez segundos o más, deberá tener éxito en una tirada de salvación contra conjuros o será absorbido por el artefacto y enviado a una de las diez celdas extraplanares que contiene el espejo. Una vez atrapada, la criatura no necesitará comer, dormir o respirar, pero permanecerá consciente todo el tiempo que pase en el espejo, poniendo en grave peligro su integridad mental. Una vez dentro del espejo, no se puede huir de él salvo que se rompa desde fuera.

Si se rompe el espejo, todas las criaturas atrapadas en las celdas del mismo aparecerán junto al espejo roto.

Dentro del espejo, hay actualmente cinco criaturas: un berserk, un ettín, un balor (ver *Manual básico de Aventuras en la Marca del Este*, pág. 153, 169 y 152 respectivamente) una sacerdotisa elfa oscura (como las que aparecen en la sala 2 de este mismo nivel) y un mago.

En cuanto estas criaturas lleguen a la sala, deberás realizar una tirada por cada una para saber si se enfrentarán con los personajes o no (usa la tabla de la página 62 sin tener en cuenta el resultado «2» de dicha tabla). Haz esto solo con los tres primeros monstruos, pues el balor y el mago están relacionados entre sí con una historia que vamos a indicarte a continuación.

LA HISTORIA DE KENRIZ

Tras crear el orbe que lleva su nombre y vincularlo con la Puerta del Heredero, Kenriz experimentó con todos los hechizos y magia que pudo con el fin de facilitar la vigilancia y aprisionamiento de Nergal. En la cumbre de su poder, Kenriz no esperaba encontrarse con ningún rival de su talla, pero su orgullo fue su perdición. En su búsqueda de poder, acabó por invocar a un poderoso demonio, un servidor del mal de nombre Ghorgos, al queató a su voluntad. El demonio, sin embargo, buscando liberarse, acabó embaucándolo para que

le ayudase a crear un poderoso artefacto: el espejo, al que el demonio le otorgaba poderes de sanación y clarividencia (nada más lejos de la realidad, como sabemos). El demonio ya había creado este artefacto varias veces a lo largo de sus eones de existencia y le había sido muy útil para atrapar almas en su interior, sobre todo de los ingenuos magos que le habían convocado para aumentar su poder. Una vez construido el espejo, Kenriz pidió a Ghorgos que lo insuflara de magia. El demonio lo hizo, esperando que el mago cayese en la trampa, pero Kenriz resultó ser inteligente y se dio cuenta del engaño. Aunque tarde, Kenriz reaccionó justo antes de ser atrapado por el espejo y, usando el vínculo de obligación que le unía al demonio, forzó a este a mirar el espejo también. El resultado fue que ambos quedaron atrapados por el artefacto, lugar donde llevan confinados siglos. Por desgracia, los demonios no solo son pacientes, sino que están dotados de una fortaleza mental que ha permitido a Ghorgos mantenerse cuerdo durante su encierro. Sin embargo, Kenriz no ha tenido la misma suerte y ha perdido totalmente el juicio. Ha olvidado quién fue y gran parte de su poder, con lo que cuando vuelva de su encierro, estará totalmente indefenso ante él.

Aun así, el demonio no puede atacarle sin más debido al vínculo de obligación que tiene con él, por lo que intentará intimidarle para que lo libere. Cada turno que ambos estén en la misma habitación, el balor presionará a un débil Kenriz, que deberá superar una tirada de salvación de SAB por turno (considera que ahora tiene 5 de SAB) o pronunciará las palabras «yo te libero», tal y como le grita la criatura que haga. Si es liberado, el balor intentará matar a todos los presentes (considera que es un balor normal, pero tiene 12 PG +7 en vez de los habituales) y luego se irá. Si sus PG bajan a 15 o menos, intentará huir del combate y se convertirá en un enemigo recurrente que puedes utilizar cuando quieras (su rencor hacia los AJ tras haber sido obligado a retirarse le hará permanecer en el subterráneo para vengarse de ellos).

En cuanto a Kenriz, por mucho que los personajes lo intenten, no reaccionará más allá de ser un anciano frágil y totalmente demente. Solo un hechizo de *Deseo* podría devolverle a la normalidad. De producirse esto, los personajes ganarán 100.000 PX y uno de los aliados más poderosos del juego.

Kenriz es un mago de nivel 13 que conoce los niveles 2-11 de la mazmorra al dedillo (incluyendo las salas secretas) y las debilidades de Nergal. Si lo crees oportuno, Kenriz puede ser usado como mercenario o como AJ si un jugador pierde a su personaje. Sin embargo, debes tener en cuenta que un Kenriz sin recuperar es un anciano que contará como guerrero de nivel 1, ya sea mercenario o AJ, y que no recordará nada de lo que sabía anteriormente.

15. REJILLA

Si los personajes ya han visto a Fistan siendo escoltado por los elfos oscuros desde el piso superior, no habrá ningún encuentro aquí. Simplemente indícales que cuando cruzan por el pasillo ven una rejilla de metal en el techo que parece lindar con el piso superior.

En caso de que aún no hayan visto dicha escena, cuando enfilen este pasillo, indícales que oyen que alguien se acerca por el mismo, farfullando y arrastrando los pies, tras lo cual presenciarán una escena muy parecida a la que se puede ver desde el piso superior:

Por el pasillo marcha un grupo de al menos quince elfos oscuros fuertemente armados que llevan maniatado y amordazado a un hombre de edad avanzada, poblada barba blanca, túnica y sombrero picudo (como ya indicamos, si los personajes conocen a Fistan, indícales directamente que se trata de él). La luz, que visteis pertenece al elfo más cercano al mago, que porta una antorcha con el fin de que el anciano no se tropiece en medio de la oscuridad. Este, a pesar de la mordaza que le cubre la boca, no cesa de murmurar e increpar a sus captores:

—Fijos de funa frosfituta oscura, ¡foltadme! Foy Fistan, el mago. Fuan-do fe lisere, of foy a confertir en fardinas y os foy a comer en falafón... estupidos y estirados malof de facotilla...

Como ya indicamos, los elfos llevan a Fistan ante la matriarca del clan, Valka Ver'han, que se encuentra en la sala 16, denominada cámara del sello.

Lo normal es que, al ver la cantidad de soldados que acompañan al mago, los personajes se lo piensen dos veces antes de atacar. Sin embargo, si lo deseas, permítelo, pero antes deberías indicar que el pasillo es suficientemente amplio como para que no se produzcan cuellos de botella. En este enfrentamiento, los personajes no deberían salir bien parados. Usa las plantillas de elfos oscuros, tanto sacerdotisas como guardias, que aparecen en el Templo Seda de Araña en el nivel 5 para configurar este grupo de quince combatientes.

16. CÁMARA DEL SELLO

Lo que ocurre en esta sala es tan crucial que puede cambiar el curso de los acontecimientos en la campaña, con lo que te aconsejamos una lectura exhaustiva antes de dirigirlo a tus jugadores. Verás que hay distintos epígrafes de narración, dependiendo de lo que hayan hecho anteriormente los AJ o los ANJ influenciados por ellos.

Narración general (empieza con este párrafo independientemente de los supuestos que encontrarás más adelante):

Esta sala cuadrada de quince metros de lado está dividida en dos partes: la zona oriental no contiene nada especial y está construida de la misma manera que el resto de las salas de la mazmorra. En la zona oeste, sin embargo, hay construida una plataforma de piedra más antigua, una sobreelación de un metro de alto a la que se accede por unas escalinatas que se hallan en su extremo este, más o menos a la mitad de la sala. En medio de esta elevación hay cuatro columnas y un pedestal de piedra sobre el que reposa un orbe de cristal del tamaño de un puño que brilla con una luz fría que oscila entre el color blanco y el azul. Frente al borde, a unos tres metros de distancia, hay una gigantesca lápida circular abierta en su parte inferior por una puerta y cubierta con bajorrelieves que representan a deidades, monstruos y hombres. Ante la puerta, girando lentamente en espiral, hay un vórtice que cambia de color al son del orbe, pero a diferencia de este, su interior parece hecho de una corriente mágica tormentosa e inestable. Bajo el vórtice alcanzáis a ver al menos tres cuerpos de guardias elfos oscuros, con el rostro marcado con la lividez de la muerte. Ante el pedestal veis a una hermosa elfa oscura, tocada por una diadema forjada con la forma de unas patas de araña y protegida por una armadura negra cuyas placas imita la piel de dicho insecto. Cuatro soldados elfos oscuros, blindados con una armadura del mismo material que la elfa, la rodean, protegiéndola.

La elfa es Valka Ver'han, la matriarca de la casa Ver'han, madre de Yarissa Ver'han. Hizo un pacto con Cauchemar, la Orden de las Cenizas y los monstruos para atacar Reino Bosque durante la llegada de Silas y obtener el tiempo y los recursos necesarios para abrir la Puerta del Heredero e intentar liberar a Nergal, hijo de su diosa. Es uno de los principales motores

que ha impulsado la trilogía *El Trono de Niebla* y un enemigo formidable para los personajes.

Lo normal es que, en escenas anteriores, los personajes no hayan visto a Fistan, o si ha sido así, no lo pudieran rescatar. Si es el caso, sigue con el siguiente párrafo:

Veis a un hombre anciano amordazado y encadenado de pies y manos, vestido con una túnica y tocado por un sombrero picudo de mago, arrullado ante la elfa. Este presenta heridas, quemaduras, magulladuras y todo tipo de marcas que indican que ha sido torturado.

Si los personajes no informaron a la reina Vigdis de que Fiezen es un posible traidor y asesino (ya sea porque no lo sospecharon nunca, porque no llegaron a encontrarse con la monarca o simplemente, no se lo dijeron), la reina nunca envió a un caballero a la superficie de Marvalar para que lo arrestase y frustrase sus planes. Esto hará que cuando la reina emprenda el viaje de vuelta a la corte tras los acontecimientos del epígrafe “palabra de reina” en el nivel 5 de la mazmorra, no esté sobre aviso de que algo raro sucede. Consciente de que la reina desconoce este hecho, Fiezen aprovechará su regreso y sus contactos con Cauchemar y la Orden para preparar un golpe de estado encubierto y apresar a Vigdis, asesinar a la mayoría de sus caballeros leales e imponer su dominio sobre el reino. Una vez asegurado el trono, Fiezen enviará a la reina de vuelta a la mazmorra, a esta sala del nivel 9, pues Cauchemar le ha dicho que su sangre es necesaria para abrir la puerta de la celda de Nergal. Si esto es lo que ha pasado, lee el siguiente párrafo:

Retenida por dos encapuchados de la Orden de las Cenizas, con la armadura mellada y la mitad de la cara llena de sangre, alcanzáis a ver a la reina Vigdis de Marvalar, que no cesa de forcejear con sus captores a pesar de estar engrilletada y sometida a ellos.

Si los personajes sí informaron a la reina sobre que Fiezen no parecía trigo limpio, esta envió a un caballero para ponerlo bajo arresto, lo que frustrará los planes del noble de usurpar el trono. Sin embargo, aunque sus aspiraciones a la corona hayan sido cercenadas, Fiezen seguirá siendo un problema para los personajes, pues cuando iban a arrestarlo, el noble logra escapar de su destino y ponerse al servicio de Cauchemar en el interior del subterráneo. Es por eso por lo que, en vez de la reina, será Fiezen el que esté aquí:

Al lado de la elfa veis a un humano vestido con una armadura completa de caballería, cuyo rostro conocéis bien. Se trata de Fiezen Guinot, el senescal de Marvalar.

Evidentemente, la aparición de Fiezen aquí abajo puede no suceder si los personajes llegaron a jugar los acontecimientos del apéndice “el descubrimiento de la conspiración”, pues es posible que Fiezen esté muerto.

Tras la narración inicial y las modificaciones oportunas debidas a los acontecimientos anteriores y decisiones de los personajes, permítelos unos instantes para que piensen qué hacer.

Mientras tanto, los acontecimientos en la sala seguirán su curso. Están divididos en frases y acontecimientos cortos, pensados para que cada uno de ellos suceda en el espacio de tiempo que dura un asalto. Lo hacemos así bajo la idea de que los AJ tardarán un tiempo en planear su estrategia, o se moverán por la sala en sigilo o cualquier otro método que les permita ganar

ventaja o planificar antes de pasar al ataque. Mientras los AJ hacen todo eso, tú puedes narrar una de las frases siguientes (por orden), por cada acción que hagan tus jugadores, mostrando así que la acción continúa. Por supuesto, también puedes narrar esto de una sola vez para que los AJ se enteren de todo lo que pasa, pero creemos que es más interesante que ellos decidan cuándo actuar. Si en algún momento estos interrumpen la narración y pasan al ataque, simplemente deja esta narración y comienza un encuentro de combate entre los distintos enemigos de la sala y ellos.

—*Veo que no nos vas a decir cómo burlar la protección del orbe, mago sarnoso —dice la elfa oscura—. Sabemos que la sangre de reyes anula su protección, pero no cómo proceder. ¿Debemos sacrificar a alguien de sangre real? ¿Lanzar la sangre contra el portal?*

No nos sobra precisamente ese recurso, viejo, y no queremos desperdiciarlo, así que jhabla!

Veis cómo la elfa quita la mordaza al mago, sin liberarle de sus ataduras.

—*Todo depende de a qué llamemos portal, tenebrosa líder desconocida —contesta el mago—. Un portal puede ser una puerta, un momento crítico en tu vida que cruzas sin saber lo que habrá al otro lado... y eso si no pensamos en los sinónimos, como umbral, portón, tronera...*

Observais cómo la elfa formula un hechizo (lanzará a continuación un hechizo de *Misión*, con el propósito de que Fistan le diga la verdad).

—*JBasta de estupideces! Te pondré bajo la mirada de odio de la diosa, que te obligará a responderme, lo quieras o no.*

El mago responde, con gran esfuerzo, como si estuviera luchando contra sí mismo por no hablar:

—*Sólo... la sangre de los reyes... puede hacer vulnerable el orbe. Mánchalos con la sangre y rómpelo.*

Si la reina Vigdis está presente, el siguiente párrafo será este:

La elfa se acerca a la maltrecha monarca y toma con un espantoso cáliz negro, unas gotas de la sangre que esta tiene en el rostro. La reina forcejea valientemente durante el proceso, intentando morder a la sacerdotisa de Penumbra.

Si la reina Vigdis no está presente, la elfa sacará un frasco de sangre y la verterá sobre el cáliz. Esta sangre puede haber sido conseguida por los elfos oscuros de varias maneras: Yarissa Ver'han atacó a Laurantia de Florisel, una de las descendientes del rey elfo, durante los acontecimientos de *El feudo en llamas*. La sangre puede haber sido tomada de sus armas si la elfa escapó y mantenida con hechizos cléricos. Otra fuente puede haber sido su hija, Laurana, si esta fue rescatada por los personajes durante los acontecimientos de *Pacto de cenizas*. Durante ese encuentro, uno de los líderes sectarios, Gormuz, toma la sangre de Laurana tras liberarse esta de su éxtasis mágico.

Otra fuente sería Cimac, el minotauro que cruzó espadas con la reina Vigdis y consiguió herirla con su hacha. En este supuesto la sangre sería conservada de la misma manera que la de Laurantia.

NOTA: Hay una fuente alternativa, aunque muy improbable, de obtener sangre real de la casa Vangelos, pues, si han leído o jugado la aventura La Furia de Rastilon, descubrirán que la legítima reina de Reino Bosque no sería otra que Angela de Valion, protagonista de dicha aventura. En fin, pero esa es otra historia que podremos contar en otro momento...

A la hora de racionalizar esto, debes tener en cuenta que, desde el principio de la trilogía, tanto la Orden como Cauchemar y Valka, y todos sus aliados importantes, saben de la importancia de este tipo de sangre para liberar a Nergal, con lo que se esforzarán en conseguirla y conservarla.

Si a lo largo de todas las aventuras de *El Trono de Niebla*, tu grupo de jugadores nunca permitió que el enemigo tomase la sangre de Laurana, igualmente creemos que las opciones explicadas para la obtención de la sangre son suficientemente sólidas como para permitir que Valka rompa el orbe y seguir así adelante con la trama. Pero, igualmente, si no deseas darle a Valka la posibilidad de haber conseguido la sangre (por ejemplo, porque quieras poner el foco sobre la utilidad de la sangre de Laurana y eliminar las otras posibilidades) y además Fiezen nunca consiguió atrapar y enviar aquí a la reina (la otra posible «fuentex»), siempre puedes dirigir este encuentro como una emboscada contra los jugadores, con la intención de obtener dicha sangre o al menos venganza si Laurana no se encuentra presente. Si Laurana está en la sala en el momento de esta posible emboscada, los elfos intentarán hacerse con ella para romper el orbe. Si los jugadores siguen impidiendo que Valka obtenga la sangre, esta no podrá quebrar el orbe, la Puerta del Heredero nunca se abrirá y con ella sellada, solo quedará un acceso posible a la celda: la Puerta de los Ancestros, cuya situación trataremos más adelante en el nivel 10.

Si tu grupo nunca jugó las otras entregas de la trilogía y la reina no está presente, narra la escena en la que indicamos que Valka saca un vial lleno de sangre y la vierte sobre el orbe. De esa manera, la trama continuará sin más preámbulos.

La elfa derrama la sangre sobre el orbe, cuyo interior se ennegrece de repente. Tras tomarlo con reverencia, lo alza sobre su cabeza con la aviesa intención de estrellarlo contra el suelo.

El orbe se rompe en mil pedazos. Con un fuerte sonido, como el de un trueno cercano, el vórtice que protege la puerta cambia de color y parece estabilizarse. En un instante, la matriarca salta a su interior y desaparece.

En el caso de que los AJ actúen antes de todas o de algunas de las narraciones que hemos incluido en la descripción, lo cierto es que el comportamiento de los personajes será el mismo aunque se acelerarán, debido a la urgencia del combate: la elfa forzará a Fistan a hablar con el hechizo (recuerda que está obligado a revelarle la verdad, aunque los personajes se interpongan de la manera que sea) y una vez que manche el orbe y lo estrelle contra el suelo, el vórtice desaparecerá y la elfa saltará al interior de la puerta de la lápida, entrando así en la celda.

Si los personajes logran de alguna manera especialmente memoria evitar que Valka rompa el orbe (lo importante es que lo rompa, no que ella entre en la celda, como luego veremos) y logran derrotar a todos los enemigos de la sala, recompénsales con 200.000 PX. En cuanto a la continuidad de la aventura, al igual que explicábamos anteriormente con la opción de que Valka nunca obtuviese la sangre, esta no tendrá lugar por este camino. Al mantener este sello activo, los personajes han dado un paso de gigante hacia una resolución rápida de la campaña.

Independientemente de la resolución de la apertura (o no) de la puerta, tras el combate, los personajes no jugadores aliados de nuestros héroes que sigan vivos en la sala (Fistan y/o la reina), se tomarán unos instantes para hablar con ellos. Si nunca antes vieron a los personajes, tanto el mago como la reina se presentarán a estos, agradeciéndoles su ayuda. Si ya se conocen, no solo tendrán unas palabras de agradecimiento, sino de reconocimiento de su labor, arrojo, valor e importancia para el reino. Por cada uno de estos ANJ salvados, los personajes recibirán 50.000 PX adicionales. Además, si le dan tiempo, Fistan transcribirá en un fajo de pergaminos que los personajes le den o en un libro de magia, todos los hechizos del manual básico que llevan su nombre (*Mano apresadora de Fistan, Puño golpeador de Fistan y Mano aplastante de Fistan*), para que puedan usarlos a su placer. Una vez narrado el encuentro (o reencuentro) con estos importantes personajes, ellos mismos indicarán al grupo que:

—Hay fuerzas extraordinariamente poderosas implicadas en esta mazmorra. Ahora queda patente que la conspiración sectaria que llevó a Reino Bosque a enfrentarse a una invasión terrible durante la última llegada de Silas no era más que una distracción para llevar a cabo planes más oscuros aquí abajo. Para poder sobrevivir a lo que sea que aún está por venir debemos llegar al fondo de este asunto a la vez que protegemos el reino. Es por eso por lo que nosotros (yo, si solo hay un personaje presente), os encomendamos la misión de investigar hasta el final este lugar y frustrar los planes de nuestros enemigos. Mientras tanto, volveremos a la superficie, para combatir las mentiras que el enemigo ha sembrado allí y preparar al reino para resistir y recuperar lo que es suyo. Sin duda es grande el peso que ponemos sobre vosotros, y nos duele no poder descargaros de esta responsabilidad. Sin embargo, viendo la fuerza de nuestros enemigos me temo que, aunque pusieramos a nuestros aliados más capaces, no podrían hacerles frente. Lo sucedido en esta sala no me deja lugar a dudas: si alguien en todo Valion posee la capacidad y conocimiento necesarios para derrotarlos, sois vosotros. Me temo que habéis caído en el medio de todo esto, para bien o para mal, y que, aunque quisieramos, no podemos prescindir de vosotros. Suerte y valor, amigos míos. Camináis sobre el filo del destino y por ello espero que Valion os guarde y acompañe, pues si hay héroes en este mundo, vosotros lo sois, sin duda.

Tras estas palabras, se despedirán de los AJ y volverán a la superficie. Cabe destacar que, si los jugadores consiguieron mantener el sello, los ANJ insistirán en la posibilidad de que en alguna parte de la mazmorra haya otro punto de acceso a esa «celda» y que hasta no estén aseguradas, no se puede dar por finalizada la crisis.

En cuanto a las fichas de los personajes implicados en el combate:

GUARDIAS DE ÉLITE DE LA CASA VÉRHAN

CA: -1 (armadura de placas +3, escudo +1); DG: 10; PG: 45; Movimiento: 12 metros; Ataque: 2, arma +3 a voluntad del Narrador (aunque recomendamos espada larga o lanza); Daño: 1d8+3/1d6+3; Salvación: Gue10; Moral: 10 (12 mientras la matriarca esté viva); Alineamiento: Caótico; Tesoro: 5.000; PX: 550.

Resistencia a la magia: +4 a las tiradas de salvación contra sortilegios, varitas y bastones. En su cadera lleva un llavero que abre todas las puertas de este templo.

Especial: Los guardias de esta sala harán lo que sea para entorpecer a los personajes y permitir que Valka rompa el orbe.

SACERDOTISA DE ÉLITE DE PENUMBRA

CA: 0 (cota de malla +3, anillo de protección+2); DG: 10; PG: 40; Movimiento: 12 metros; Ataque: 2, maza +2 y látilgo +2; Daño: 1d6+2/1d6+2; Salvación: Cle10; Moral: 10 (12 mientras la matriarca Valka esté viva); Alineamiento: Caótico; Tesoro: 5.000; PX: 600.

Conjuros: Elegidos por el Narrador según nivel de la sacerdotisa, aunque incluimos una posible combinación:

Nivel 1: *Infilar heridas leves* (2), *Oscuridad, Protección contra el bien, Quitar el miedo*; Nivel 2: *Bendecir, Retener persona* (2), *Silencio*; Nivel 3: *Animar a los muertos, Disipar magia, Maldición*; Nivel 4: *Infilar heridas graves, Mentira indetectable, Protección contra el bien en grupo*; Nivel 5: *Plaga de insectos, Visión verdadera*.

Resistencia a la magia: +4 a las tiradas de salvación contra sortilegios, varitas y bastones. En su cadera lleva un llavero que abre todas las puertas de este templo.

Especial: Las sacerdotisas de esta sala harán lo que sea para entorpecer a los personajes y permitir que Valka rompa el orbe.

FIEZEN GUINOT

CA: 1 (armadura de placas +2); DG: 12; PG: 50; Movimiento: 10 metros; Ataque: 2, mandoble+2; Daño: 1d10 + 4 (+2 por la calidad del arma y +2 por su Fuerza); Salvación: Gue12; Moral: 10; Alineamiento: Caótico; Tesoro: 25.000; PX: 1.950.

Especial: Fiezen siempre intentará matar a Perian y a Isabelle Ermegar en primer lugar.

VALKA VER'HAN

CA: -1 (cota de malla +3, anillo de protección+3); DG: 13; PG: 90; Movimiento: 12 metros; Ataque: 2, maza +2 y látilgo +2; Daño: 1d6+2/1d6+2; Salvación: Cle13; Moral: 10; Alineamiento: Caótico; Tesoro: 40.000; PX: 2.500.

Conjuros: Elegidos por el Narrador según nivel de la sacerdotisa, aunque incluimos una posible combinación:

Nivel 1: *Infilar heridas leves* (2), *Oscuridad, Protección contra el bien* (2), *Quitar el miedo*; Nivel 2: *Bendecir, Retener persona* (2), *Silencio* (2); Nivel 3: *Animar a los muertos, Disipar magia* (2), *Maldición*; Nivel 4: *Infilar heridas graves* (2), *Mentira indetectable, Protección contra el bien en grupo*; Nivel 5: *Misión (usado), Plaga de insectos, Visión verdadera*; Nivel 6: *Barrera de cuchillas, Dañar*.

Resistencia a la magia: +4 a las tiradas de salvación contra sortilegios, varitas y bastones. En su cadera lleva un llavero que abre todas las puertas de este templo.

Especial: Valka hará todo lo necesario para conseguir romper el orbe.

En cuanto a las fichas de la reina y de Fistan, las adjuntamos a continuación. Ya sabemos que, al comienzo del combate, estos dos personajes están impedidos por los grilletes y cadenas con los que los elfos los retienen, pero siempre cabe la posibilidad de que los AJ los liberen y les ayuden en el combate. También los adjuntamos por la sombría posibilidad de que los personajes deseen acabar con ellos.

REINA VÍGDIS

CA: -1 (armadura de placas +3, anillo de protección+1); DG: 17; PG: 90; Movimiento: 12 metros; Ataque: 2, combatirá con el arma que le den los AJ; de manera habitual combatiría con un mandoble +2 o la espada *Fatana*, si es que los perso-

najes se la devolvieron; Daño: Por arma; Salvación: Gue15; Moral: 12; Alineamiento: Legal; Tesoro: 60.000; PX: 15.000.

FISTAN EL MAGO

CA: -1 (túnica de mago +2, brazales de defensa +8); DG: 20; PG: 60; Movimiento: 12 metros; Ataque: 1, bastón+2; Daño: 1d8+2; Salvación: Mag20; Moral: 12; Alineamiento: Legal; Tesoro: 100.000; PX: 20.000.

Conjuros: Fistan conoce cualquier hechizo de todos los manuales y suplementos aparecidos para el juego, así que podría lanzar cualquier conjuro que considerases oportuno. Aun así, adjuntamos un listado de hechizos preparados por si deseas usarlo:

Conjuros: Nivel 1: *Detectar magia, Escudo, Proyectil mágico* (4); Nivel 2: *Imagen reflejada* (2), *Invisibilidad* (3), *Telaraña*; Nivel 3: *Acelerar, Bola de fuego* (2), *Inmovilizar persona* (2); Nivel 4: *Confusión* (2), *Polimorfar* (3); Nivel 5: *Atontar* (5); Nivel 6: *Conjuro de muerte* (2), *Desintegrar* (2), *Escudo Protección contra la magia*; Nivel 7: *Mano apresadora de Fistan* (4); Nivel 8: *Puño golpeador de Fistan* (4); Nivel 9: *Mano aplastante de Fistan* (4).

17. TRAMPA DE PASILLO

En el extremo sur de este pasillo, «F» en el mapa, hay una trampa mágica que se activa al pisar alguna de las baldosas marcadas con una «T» en dicho corredor. Si algo de más de cinco kilos de peso pisa estas baldosas, una bola de fuego saldrá del punto «F» y estallará contra el primer objeto con el que choque, causando 6d6 de daño de fuego en un área de siete metros de radio. Una tirada exitosa de salvación contra conjuros reducirá el daño a la mitad. Tras la deflagración, la trampa tardará cuatro asaltos en recargarse de nuevo.

La trampa puede ser detectada, tanto en las baldosas como en su punto de inicio, con las tiradas habituales de encontrar trampas. Si los personajes resolvieron el encuentro del elemental de fuego en la zona S1, esta trampa estará inutilizada.

53. SALA DE LA ESFERA

En la pared este del pasillo anteriormente descrito hay una puerta secreta que puede ser descubierta con los métodos habituales. La puerta en sí imita la piedra y no está cerrada con llave, por lo que una vez descubierta puede abrirse con normalidad. La sala a la que da acceso se describe de la siguiente manera:

Esta sala de dos metros de ancho por uno y medio de largo está ocupada por un pedestal de piedra sobre el cual levita, en perfecto equilibrio, una esfera de color negro.

Esta esfera es el artefacto mágico que controla la gravedad que se usa en varias de las trampas del nivel. Se encuentra en constante estado de cambio entre gravedad positiva y negativa, produciéndose intervalos de unos pocos segundos en que la esfera atrae las partículas de polvo y piedra de la sala hacia sí y luego las repele. De esta manera, parece que la esfera «respira», inhalando y exhalando cualquier material que se halle a su alrededor.

Acercarse a un metro o más de la esfera no supone ningún peligro para los personajes, pero si exceden esa distancia (ellos o un objeto que lleven consigo, como un palo o una espada), la esfera comenzará a atraer hacia sí las partículas de las que están hechas y luego las expulsará, generando así un proceso de degradación y desintegración lento pero constante de aquel material que se acerque. Este proceso de destrucción aumentará tanto en velocidad de desintegración como en violencia

cuanto más cerca se hallen del centro de la esfera, llegando a producir los siguientes daños dependiendo de la cercanía:

- Entre 1 metro y 50 cm: 2d6 de daño por asalto.
- Entre 50 cm y 25 cm: 3d8 por asalto y la pérdida de una parte pequeña de la estructura del objeto acercado (la punta de una lanza que se haya acercado a la esfera, un dedo de la mano, etc.).
- Entre 25 cm y 10 cm: 4d10 por asalto y la pérdida de una parte importante de la estructura del objeto en cuestión (el filo completo de una espada, un brazo, etc.).
- Entre 10 cm y tocar la esfera: El objeto o criatura que se halle a esta distancia es desintegrado como si hubiera sido víctima del hechizo *Desintegrar* sin tirada de salvación posible.

La esfera en sí puede ser destruida si es objetivo de un hechizo de *Disipar magia* o efecto similar. También la destruirá introducirla en algún tipo de semiplano o saco planar. Destruir el pedestal en que se halla, hará que la esfera caiga al suelo y comience a descomponerlo. Pasada una hora, la esfera lo habrá destruido lo suficiente como para llegar a la sala del nivel 10 (pudiendo ser usado el hueco para llegar a dicho nivel). La esfera volverá a perforar de nuevo la piedra de dicho suelo y a descomponer la tierra subyacente, descendiendo sin parar a través de las capas geológicas de Valion. Después de siglos, la esfera llegará hasta el centro del planeta, donde la gravedad propia del mismo es más densa y acabará por absorber el efecto de la esfera. Si quieras ser particularmente dramático, puedes indicarles a tus jugadores que, en realidad, tras permanecer la esfera varios milenios en el centro de Valion y alterar su campo gravitacional, el planeta colapsará sobre sí mismo e implosionará a consecuencia de sus actos.

Destruir la esfera o simplemente sacarla de su lugar de descanso habitual, hará que las trampas relacionadas con la gravedad que se hallen en este nivel dejen de funcionar. Esto bien merece unos 100.000 PX para los personajes.

18. BIBLIOTECA

Si la esfera de gravedad de la zona S3 sigue en su posición original, lee la siguiente descripción de la sala:

Esta espaciosa sala de diecisiete metros de largo por cinco de ancho está atestada de estanterías de madera abultas de libros, todas ellas pegadas al techo.

Las estanterías están afectadas por las peculiaridades de la gravedad que los evocadores imbuyeron en algunas de las salas de su nivel. Cuando los personajes entren en esta sala, serán atraídos hacia el techo, «cayendo» cuatro metros (y sufriendo un total de 2d6 de daño).

En esta sala, los personajes pueden estudiar los siguientes hechizos, contenidos en los libros de las estanterías: *Bola de fuego*, *Bola de fuego de explosión retardada*, *Mano apresadora de Fistan*, *Muro de fuego*, *Proyectil mágico*, *Rayo relampagueante*.

Si la esfera de gravedad de la zona S3 ha sido destruida, movida o desactivada de alguna manera, lee la siguiente descripción de esta sala:

El suelo de esta espaciosa sala de diecisiete metros de largo por cinco de ancho está repleto de estanterías rotas y libros en mal estado.

Al desactivarse el efecto de la esfera de gravedad, las estanterías y objetos han caído al suelo, estropeándose en su mayor

parte. Si los personajes revisan la zona, podrán estudiar la mitad de los hechizos indicados anteriormente (puedes elegir los que te parezcan oportunos o tirar al azar).

19. ESTANCIAS DE LOS MAGOS

Esta enorme sala está formada por un largo pasillo al que se abren seis puertas, tanto a derecha como a izquierda.

Este es el bloque de habitaciones donde dormían los magos. Todas las puertas están cerradas con llave.

Cuando los personajes investiguen el interior de las habitaciones, tira 1d12 y léelos lo que encuentran en su interior (ve tachando opciones a medida que exploren las habitaciones, ya que hay una por estancia):

RESULTADO	CONTENIDO
1	Un pergamo de <i>Bola de fuego</i> .
2	Un cubo gelatinoso en cuyo interior hay un cadáver vestido con una toga de resistencia a conjuros.
3	Una letrina.
4	Un pergamo con el hechizo <i>De la carne a la piedra</i> .
5	Un fantasma agresivo (ver <i>Manual básico de Aventuras en la Marca del Este</i> , pág. 170).
6	1d12 libros de lectura valorados en 10 mo cada uno.
7	Las cartas Trono y Calabozo de una baraja de múltiples cosas.
8	Un baño totalmente equipado.
9	Un anillo de resistencia a los elementos. Este ha sido pegado a una esquina de la pared con pegamento soberano. Pegamento soberano: Es una sustancia que, una vez aplicada sobre dos objetos o superficies, las mantiene unidas para siempre. La única manera de eliminar el pegamento es a través de los objetos disolvente universal, aceite de etereidad o un conjuro de Deseo.
10	Una daga +2.
11	Un gólem de bronce (ver <i>Manual básico de Aventuras en la Marca del Este</i> , pág. 178).
12	Un libro sobre leyendas feéricas.

20. ENTRADA ESTE

Esta estancia circular de unos diez metros de diámetro está ocupada por una escalera de piedra que parece comunicar este nivel con el superior.

En el extremo noroeste de esta sala hay un par de aspilleras abiertas en la piedra del lugar. Aquí se hallan cuatro ballesteros esclavistas (como los de la sala 4 de este mismo nivel) que tienen órdenes de capturar o matar a cualquiera que pase por la zona. En cuanto los personajes se pongan a tiro, los elfos les dispararán desde la zona que hemos marcado con una «A» en el mapa. Si alguno cae y lo dejan allí, los elfos rodearán por la biblioteca (zona 18) recuperarán el cuerpo y sus objetos y volverán a apostarse en la zona de aspilleras.

La escalera lleva a la sala 13 del nivel 8.



21. PASILLO ESPÍA

Este largo pasillo desemboca en el puesto de tiro que los ballesteros esclavistas están usando en el punto "A". Si estos oyen llegar a los personajes, usarán la puerta secreta que está norte del puesto de tiro y se esfumarán por las escaleras que hay allí.

Si los personajes logran sorprenderles, los ballesteros aguantarán a pie firme e intentarán eliminar a los personajes.

En cuanto a la puerta secreta, está disimulada detrás de un viejo tapiz y no está cerrada con llave. Puede ser encontrada con una tirada habitual de detectar puertas secretas.

24. ESCALERA DE CUERDA

Esta sala cuadrada de dos metros de lado no tiene mobiliario alguno, siendo el único elemento de interés un agujero que parece llevar al nivel inferior y que está equipado con una rudimentaria escalera de cuerda.

Este acceso lleva a la sala 20 del nivel 10.

21. ESCALERAS CON TRAMPA

Estas escaleras descenden a la sala 12 del nivel 10.

En su tercer escalón, contando desde arriba, hay dispuesta una trampa de *Alarma* de carácter mágico que avisará a los guardias del ejército de dicha sala que alguien se aproxima.

22. SALA DE MÁQUINAS

Esta sala de unos ocho metros de largo por seis de ancho está llena de maquinaria, formada en su mayor parte por calderas de vapor, tubos de cobre empotrados en la pared y un conglomerado de válvulas que conectan cada elemento. El calor es intenso aquí, al igual que la humedad despedida por las máquinas de vapor, las cuales silban y chirrían de cuando en cuando.

Aquí se produce la energía necesaria para hacer funcionar las trampas de carácter mecánico del nivel, como las de la sección "B" de la sala 6.

Si al menos uno de los personajes tiene INT 15, sabrá cómo funciona la maquinaria y podrá manipularla con seguridad para desactivar/activar las trampas. Esto reportará al grupo 50.000 PX la primera vez que usen las máquinas. Si ninguno en el grupo tiene ese nivel de intelecto y se empeñan en manipular estos chismes mecánicos, tendrás que tirar 1d6 y comprobar a continuación el resultado en la siguiente tabla:

RESULTADO	EFFECTO
1	La maquinaria explota, provocando 8d6 de daño a todos los presentes en la sala (se reduce a la mitad con una tirada de salvación exitosa).
2	La maquinaria se apaga sin incidentes.
3	La maquinaria se apaga sin incidentes... durante cinco minutos; luego vuelve a ponerse en funcionamiento (y las trampas también).
4	Los AJ no obtienen ningún tipo de resultado. Si siguen trasteando en la máquina, vuelve a tirar.
5	La máquina comienza a saturarse de energía, silbando y ganando temperatura a toda velocidad. Pasados 1d12+2, explotará generando el mismo efecto que si hubieses sacado un 1.
6	La máquina libera en la sala el exceso de presión y humedad que había en sus conductos, generando 1d6 de daño por fuego a todo el que se encuentre en ella durante cuatro asaltos, pasados los cuales, se apagará.

Independientemente de cómo lo hagan, desactivar la máquina reportará al grupo 50.000 PX.

23. DESPACHOS

Esta sala de ocho metros de ancho por dos de largo contiene distintas estancias separadas por piezas de madera. En cada uno de estos cúbiculos hay una mesa, plumas, tintero y demás enseres de escritura.

Aquí era donde los evocadores realizaban el papeleo relacionado con sus estudios y el envío de los resultados de estos a otros magos, tanto de dentro como de fuera de la prisión. No hay nada de interés aquí para los personajes.

24. CASCADA

Una fuerte corriente de agua surge de la pared norte de esta sala y cae por un hueco en el suelo hasta el piso inferior.

Hace siglos, una fuerte corriente pasaba cerca de esta habitación. Con el paso de los años, el curso de dicha corriente acabó por horadar la piedra y caer en la habitación, cuyo suelo también comenzó a degradarse. Tras varias décadas de desgaste, finalmente el suelo también cedió y ahora esta corriente cae hasta el nivel inferior.

Cruzar hasta dicho nivel bajando por la cascada es posible, pero arriesgado. La corriente es fuerte y aunque se tomen precauciones como atarse con cuerdas, en cuanto un objeto toque el agua, será arrastrado rápidamente hacia abajo. A menos de que a los personajes se les ocurra una manera creativa de manejar esto, en cuanto intenten descender al nivel inferior, serán empujados por la corriente irremisiblemente, cayendo al nivel 10 y recibiendo 2d6 de daño por caída en el proceso.

25. CELDAS

Esta sala de ocho metros de ancho por cuatro de largo contiene un total de tres celdas de gran tamaño. Aunque en el pasado fueron sin duda una cárcel formidable, actualmente dos de las celdas tienen los barrotes retorcidos hacia fuera, totalmente inservibles. Ante dichas celdas aguardan dos criaturas particularmente horribles. Aunque de cintura para arriba estas criaturas son iguales a un elfo oscuro, de cintura para abajo están formadas por las patas y el abdomen de una araña gigante. Con un agudo chillido nada humano, en cuanto las criaturas os ven, cargan contra vosotros con los restos de los barrotes de las celdas que empuñan entre sus manos humanoides.

Estas criaturas son drañas, abominaciones de los elfos oscuros especialmente fuertes que poseen este perfil, el cual también puedes encontrar en el *Manual avanzado de Aventuras en la Marca del Este*, pág. 224:

DRAÑA

CA: 2; DG: 6; PG: 50; Movimiento: 1 metros; Ataque: 2 garras / 1 mordisco / 1 aguijón; Daño: 1d6/1d6/1d8/1d10 + veneno (mortal si se falla la tirada de salvación contra muerte); Salvación: Elf6; Moral: 11; Alineamiento: Caótico; Tesoro: ninguno; PX: 1.700.

NIVEL 10: ESCUELA DE NIGROMANCIA

Aunque mal vista por muchos magos y totalmente perseguida por clérigos del bien y paladines, la nigromancia no deja de tener gran utilidad. Los estudios sobre la negación de la muerte y la manipulación de la vida aumentan la comprensión del ser humano sobre ambas, haciéndole más capaz de enfrentarse a ellas.

Cuando la alianza de enanos, elfos y humanos encerró aquí a Nergal, quedó claro que serían necesarios todos los conocimientos y poderes posibles para mantenerlo sellado. Para conseguir este bien superior, aceptaron un mal menor: la creación de la escuela de nigromancia en este nivel y la adhesión a los estudios de la Calamidad de magos e individuos de moralidad dudosa y fines retorcidos.



De entre todos ellos destacó una semielfa, Mekali, obsesionada con obtener la larga vida que había perdido al tener sangre elfa mezclada con humana. Esta estudió a conciencia la Calamidad, sacando provecho en profundidad a las pocas visitas programadas que Kenriz permitía a los magos para acceder a la celda y estudiar a Nergal. Tras años de observar al hijo de Penumbra, refinó un proceso nigromántico que permitía al mago trascender su muerte y elevarse por encima de los grilletes de la mortalidad. El proceso era muy complicado y exigía vincular una parte del alma del hechicero a un objeto especialmente querido por él, sin cuya destrucción, la muerte del conjurador sería imposible. Tras llevar a cabo el complicado ritual, Mekali entregó parte de su alma a dicho objeto y renunció al resto.

De esta manera, Mekali se transformó en el primer liche sobre la faz de Valion, un mago enfermo de poder que consigue burlar su muerte convirtiéndose en un no muerto con mente y voluntad propia. Cuando Mekali compartió con sus iguales de otros niveles lo que había aprendido, la mayor parte de ellos se escandalizaron y lo rechazaron, tachando a la hechicera de loca y descerebrada. Sin embargo, hubo varios de su propia escuela que, asustados por la amenaza de la muerte que siempre planeaba sobre sus cabezas, o por el noble sentido del deber de mantener encerrado a Nergal, acabaron por hacerse discípulos suyos. Poco después también ellos se transformaron en liches y juntos juraron proteger este nivel, pasase el tiempo que pasase.

Y lo cierto es que, a pesar de su falta de escrúpulos, fueron los únicos magos que no llegaron a abandonar nunca su vigilia. Aun ahora, tras siglos de historia, los hechiceros de antaño siguen hollando los viejos salones que contemplaron en vida.

Actualmente, sin embargo, los liches se encuentran en su mayor parte recluidos en sus laboratorios e ignoran lo que sucede fuera de ellos. No tiemben ni idea, por ejemplo, de que un derrotado ejército de monstruos ha elegido este nivel como campamento ni que justo bajo él se levanta una ciudad subterránea donde antes se hallaba el campamento de los enanos que construyeron Vaelmor.

¿QUÉ ENCONTRARÁS EN ESTE NIVEL?

La antigua escuela de nigromancia se ha convertido hoy día en una suerte de enorme campamento de guerra. Aquí es donde se ha refugiado el ejército que atacó Marvalar hace tiempo y el último reducto de defensa de sus líderes.

Los personajes tendrán que enfrentarse a los restos de este ejército con mucho cuidado de no llamar su atención, pues, aunque las criaturas que aquí se hallan no son excesivamente peligrosas para la que sin duda es ya una aguerrida compañía de aventureros como la de los AJ, su número es enorme en comparación con ellos. Esto hará que si los personajes llaman mucho la atención de sus enemigos en ciertos lugares, sean atacados por fuerzas muy numerosas que no podrán manejar y destruir sin remedio.

En este nivel también se hallarán los líderes que dirigieron el asalto del ejército contra Marvalar y varios asentamientos más, como es el caso de Yarissa y Cimac, a los cuales es más que posible que los AJ ya conozcan, y algunos que solo se encuentran en este nivel. Estos líderes venderán cara su piel, ya que no tienen ningún sitio más al que retirarse y presentarán una dura batalla.

Además de estos enemigos «mundanos», los AJ se las verán con Mekali y sus discípulos liches, que no recibirán de buen grado la visita de un grupo de aventureros que perturben sus estudios eternos sobre Nergal. Sin embargo, si logran convencerlos de que sus intenciones para con el hijo de Penumbra son del todo honestas y los personajes no son moralmente escrupulosos a la hora de tratar con estos tenebrosos no muertos, conseguirán información jugosa sobre cómo enfrentarse a Nergal y los peligros que inundan su celda.

1. ENTRADA SUR (M)

Esta amplia sala cuadrada de unos tres metros de lado está presidida en su lado norte por una puerta de doble hoja fabricada en bronce. Al lado de cada una de las hojas se encuentra un pedestal de piedra sobre el que reposa una estatua de aspecto hercúleo. Al sur se halla otro acceso, este libre de puerta alguna.

Este es el acceso al nivel desde El Pozo. La puerta norte da acceso al resto del nivel y la sur lleva a dicha ciudad. La sala no tiene nada de particular, excepto que las puertas de bronce se encuentran un poco entreabiertas. Esto se debe a que hay un explorador goblin (ver *Manual básico de Aventuras en la Marca del Este*, pág. 206) espiando desde detrás de ellas. Un AJ que tenga éxito en una tirada de SAB-2, podrá ver al goblin y atacarle. En caso de que el trasgoide siga vivo tras el ataque, no se lo pensará dos veces y huirá del lugar para avisar a sus compañeros de la sala 24 de que gente especialmente fuerte parece haber entrado por este acceso.

2. CRÁNEO DE DRAGÓN (M)

Esta sala de tres metros de ancho y seis de largo posee una puerta tanto al este como al oeste y dos accesos más en su zona norte. En medio de la sala, asegurado al suelo con varias argollas de hierro, hay un cráneo de dragón grande como un carro.

Si los personajes acceden aquí desde cualquier zona que no sea la sala 1 y aún no han espantado al goblin de dicha sala, se hallará aquí, dándoles la espalda mientras mira por el quicio de la puerta hacia la sala 1. Si los personajes le atacan, tendrán la sorpresa a su favor.

El cráneo de dragón tiene una placa de hierro justo a sus pies que pone lo siguiente: «Nada supera el paso del tiempo. Recuerda que morirás». Además de un consejo, esta frase es una advertencia, ya que el cráneo es presa de una fuerte maldición. Si un personaje lo toca (o lo manipula de alguna manera, aunque sea con herramientas), deberá superar una tirada de salvación contra muerte. En caso de fallar, envejecerá 1d10x10 años de manera permanente, lo cual puede llevarle a morir. Si Miblik se encuentra con el grupo, les advertirá de la trampa, ya que uno de sus compañeros murió horriblemente debido a ella.

En cuanto al valor del cráneo, es prácticamente incalculable, pero la maldición que lo posee no puede retirarse de manera ordinaria y manipularlo así es francamente complicado. Si a los personajes se les ocurre una solución a este dilema que creas conveniente y aplicable, permíteselo, prémiales con 100.000 PX y si desean vender la cabeza, dales una cantidad más que respetable de dinero. Dejamos en tus manos decidir cuánto es eso, aunque si deseas una cantidad orientativa, la fijamos en 150.000 mo.

3. SALA DE LAS MOMIAS (M)

Esta pequeña sala cuadrada de dos metros de lado tiene varios sarcófagos y ataúdes colocados de pie sobre los muros.

Estos ataúdes contienen los restos de los magos que llevaron a cabo el exigente ritual de transformación en liche de Mekali, pero fallaron en alguno de sus procesos y resultaron muertos. Si los personajes abren las sepulturas, se encontrarán con los esqueletos resecos y huesos podridos de dichos magos.

En la parte sur de la habitación, oculto tras un sarcófago falso, hay un pasadizo secreto que conduce a la sala 5.

4. LABORATORIO DE ZOGUZ

Esta amplia sala cuadrada de diez metros de lado huele a libros mustios, cosméticos y putrefacción. Cuatro gruesas columnas cilíndricas de bronce se alzan en el medio de la sala, apiladas entre sí, formando una columna aún más ancha. Las paredes de la sala están llenas de mesas en las que descansan alambiques, matracas, tubos de ensayo, libros, mapas, briujulas, relojes y otros instrumentos de medición del tiempo y el espacio. Caminando atareadamente por la sala, veis a un hombre de edad avanzada cubierto por una máscara que empuña un bastón. Cada uno de sus pasos va acompañado del crujir de los huesos y la queja de su dueño.

Este anciano es en realidad un liche llamado Zoguz, que lleva siglos estudiando el proceso de la transformación de la vida y los misterios de la muerte. Aunque está contento con la decisión que tomó en su momento de trascender a la muerte, le molestan los efectos secundarios que tuvo sobre «su belleza», pues era considerado atractivo en vida. Es por eso por lo que cubre su rostro con una máscara y por lo que fabrica cosméticos con los que intenta cubrir los estragos de la muerte sobre sus carnes.

Cuando los personajes accedan a la sala, Zoguz ni siquiera se percatará de su presencia. Solo reparará en ellos si le hablan directamente, momento en que el hechicero los «verá» por primera vez.

Zoguz se comportará de una manera afable con los AJ, dirigiéndose siempre a aquel con más CAR. El mago no sabe nada del ejército de monstruos que ha tomado como campamento el resto del nivel, ni nada de lo que sucede en otros niveles ni laboratorios. Lo único a lo que dedica el tiempo es su estudio sobre el envejecimiento y renacimiento, interrumpiéndolo tan solo cuando Mekali los llama a todos al sanctasanctórum interior, en la sala 21. Si los personajes le preguntan por qué está aquí, les dirá:

—Intento reproducir, en el entorno controlado de mi laboratorio, el proceso de creación y destrucción de la vida, la captura y transmigración de las almas, el secreto de la juventud y la decrepitud, la bendición de la muerte, la maldición de la vida... ¿o era al revés?... Da igual... El arte de explorar los comienzos del tiempo y la percepción del espacio sobre los cuerpos astrales y...

...Y un sinfín de datos francamente complicados de entender y sin demasiada trascendencia. Si le preguntan por sus avances o si ha encontrado una forma de encauzar esos estudios a una aplicación práctica que merezca la pena, Zoguz se reirá (tosiendo en el proceso un montón de polvo y dejando entrever parte de su carne facial muerta a los personajes), diciendo que poco es lo que ha conseguido, pero lo suficiente como para que haya valido la pena todo el tiempo empleado.

Como demostración, mostrará a los personajes las cuatro columnas de bronce. Estas son, en realidad, grandes contenedores de fluidos conservantes en los que Zoguz ha conservado a cuatro individuos totalmente retorcidos y monstruosos a los que logró insuflar vida durante unos instantes. Cada una de ellas tiene un par de ojos de buey por los que se puede ver a dichas desdichadas criaturas.

—Este de aquí es Zoguz junior, je. Le puse mi nombre por ser mi primera creación. ¿Verdad que es hermoso? Con esos ojos saltones, los tres brazos y la cara derretida... Ay, ay, ay, ay... está para comérselo... Es una pena que solo durase vivo un par de minutos.

Con un suspiro, pasa al siguiente.

—Ahí tenemos a Vishka. Mi idea era una criatura de sangre fría, un reptiloide alfa basado en los hombres lagarto de los pantanos, combinado con la resistencia a las enfermedades de los murciélagos. Este vivió días, pero se los pasó intentando matarme... Qué ingratos pueden llegar a ser los hijos...

El mago sacude la cabeza y se dirige al siguiente.

—Apestoso fue mi mejor creación durante siglo... quiero decir, años, y mi mayor fracaso. Era hermoso, pero su estructura molecular era muy débil y acabó por convertirse en la masa límosa que veis ahí.

Zoguz prosigue acercándose al último contenedor.

—Este es mi último hijo. Lo llamé Garon, como el monte. Vivió meses y aprendió a hablar, pero no dejaba de pedirme que acabase con su existencia y que lo matase, que no quería vivir... Creo que me pasé con el número de órganos reproductivos y me quedé corto en otras áreas... Y en eso estoy ahora. Buscando el equilibrio que la vida necesita entre las ganas de vivir y las ganas de morir. Un verdadero drama.

Si los personajes insisten en si Zoguz tiene algún objeto que les pueda servir en su vida de aventureros, les dirá que tal vida le resulta muy curiosa y que sí que hay alguna cosa que puede ayudarles. Como pago les comentará que no quiere nada a cambio... excepto la posibilidad de experimentar con uno de ellos (el que más CAR tenga). Zoguz promete al conejillo de indias en concreto que el proceso no durará mucho y que, una vez superado, podrán llevarse sus cosas.

Los objetos que posee Zoguz y que entregará a los personajes como pago son los siguientes: brazales de defensa +8, varita de rayo relampagueante, bastón de luz y un anillo de resistencia a los elementos.

Si el personaje en cuestión acepta el trato, Zoguz le someterá a un experimento de una hora, por el cual este último intercambiará su cara por la del personaje. Esto significa que este tendrá ahora una cara decrepita y horrible (considera que su CAR a partir de ahora tiene una puntuación de 3) y Zoguz tendrá sus facciones ahora perdidas. Cabe indicar que este envejecimiento prematuro solo afecta al rostro y no supone una merma de la esperanza de vida ni de las capacidades del afectado. El cambio es irreversible, pero no todo es malo. La experiencia vivida, aunque horrible, otorgará al personaje en cuestión 30.000 PX personales.

Si Deran Kor está en el grupo de personajes, Zoguz se dará cuenta de que es especial. No sabe por qué (ni Deran tam-

poco), pero el liche se dará cuenta de que este mago ha sido rejuvenecido por métodos mágicos (recordemos que Deran fue devuelto a su juventud a cambio de su memoria por parte del propio Cauchemar). Si los AJ entablan una relación de relativa amistad con Zoguz, el liche dará este dato al mago.

En cuanto a la posibilidad de que los personajes ataquen al hechicero no muerto, esto es más que posible, sobre todo si en el grupo se encuentran paladines o clérigos del bien. En caso de combate, acude a la página 187 del *Manual básico de Aventuras en la Marca del Este*, donde hallarás las estadísticas de los liches. Considera que Zoguz es de nivel 21, según lo indicado en dichas estadísticas.

5. SALA DEL CADENERO

Esta sala es igual que las demás salas del Cadenero del resto de niveles.

6. LABORATORIO ABANDONADO

Esta sala de cuatro metros de largo y tres de ancho tiene el suelo totalmente cubierto de cristales, pedazos de madera y libros despedazados.

Este era el laboratorio de Jeren-vol, uno de los magos que intentó transformarse en liche y no lo consiguió. El estropicio que hay en la sala se debe a la destrucción que el conjurador desató en el lugar mientras moría consumido por la magia nigromántica. Una tirada de SAB -4 permite encontrar un pedazo de papel que aún conserva en su superficie el hechizo *Atrapar el alma*.

7. PASILLO DE GUADAÑAS

Este pasillo de unos diez metros de largo comienza en un tramo de escaleras que lo alza un metro por encima de la altura habitual del nivel. Tanto en un lado como otro del pasillo se encuentra una larga acanaladura a la altura de la cintura, más o menos de la anchura de un pulgar.

Mekali no es amiga de las visitas, así que ha protegido este pasillo con varias trampas mecánicas. Los espacios marcados con una «T» en el mapa disparan dos guadañas ocultas en las acanaladuras del pasillo. Estas salen de golpe en el lado más este del pasillo y lo recorren entero hasta ocultarse en el lado oeste.

Estas guadañas causan un daño de 4d6 +2, aunque una tirada de salvación contra parálisis exitosa reducirá el daño a la mitad. Una vez disparada la trampa, esta vuelve a rearmarse pasados dos asaltos.

8. SALA DEL TESORO ROBADO

Esta sala es totalmente diáfana, excepto por la presencia de cuatro espluznantes columnas hechas de huesos y calaveras, y tres cofres de madera.

Esta es la sala de la que Kivan, el mediano, robó el tesoro que luego le maldijo (puedes refrescarte la memoria sobre esto en el apartado relativo a los ganchos de aventura, en el capítulo 2).

Dentro de los cofres aún quedan diez monedas de oro. Quienes cojan el dinero quedarán malditos, igual que si hubieran sido afectados por el hechizo *Maldición* (ver *Manual básico de Aventuras en la Marca del Este*, pág. 112) y, además, una vez al día serán perseguidos por 1d8 sombras (ver *Manual básico de Aventuras en la Marca del Este*, pág. 204) que les atacarán en el peor momento posible. Este mal no puede ser eliminado por medios mágicos, solo lo hará si se devuelven las monedas robadas de nuevo a sus cofres.



Si los personajes devuelven el oro de Kivan a esta sala, el mediano se verá libre de la maldición (independientemente de que los AJ hayan cogido parte del oro que quedaba o no) y puedes dar la misión por concluida. Sin embargo, si solo devuelven una parte, seguirá maldito. Si los personajes deciden quedarse parte del tesoro una vez que hayan roto el maleficio de Kivan, se contagiarán de la maldición de la misma manera que indicábamos previamente.

Para hacer realmente insidiosa esta maldición, te animamos a no afectar con ella a los personajes justo en el instante siguiente de contagiarse con ella (nadie nota en el momento si está maldito o no), sino que deberías dejar pasar un tiempo (un par de días o hasta un evento crucial dentro de la aventura) antes de desatar sus maldades sobre ellos. De esa manera conseguirás despistar la atención y hacer que busquen en primer lugar la razón por la cual les estás afectando negativamente (están malditos, pero no lo sabrán de primeras, tendrán que averiguarlo). Una vez que sepan que están afectados por una maldición, tendrán que pensar en cómo se contagieron y cómo enmendarlo. Creemos que, de esta manera, la maldición no solo es más efectiva y «realista», sino más divertida.

9. ANTESALA DE LOS MUERTOS

Una enorme pirámide de cráneos se levanta en el centro de esta sala cuadrada de cuatro metros de lado. Las cuencas vacías de los aquí olvidados os siguen desde cualquier ángulo de la habitación.

En el núcleo de la pirámide de cráneos hay un bastón de marchitamiento. Puede encontrarlo un AJ que busque activamente en la pirámide o con un conjuro de *Detectar magia*.

Bastón de marchitamiento: Se trata de un bastón +2 que, al golpear, provoca 2d8 de daño adicional al objetivo. Este efecto solo puede aplicarse si el objetivo golpeado es una criatura que posea agua (u otro líquido necesario para su existencia) en su organismo.

10. SALA DE ESPECÍMENES

Esta sala cuadrada de cuatro metros de lado contiene varias mesas en las que hay depositados en vitrinas numerosos esqueletos reconstruidos. La mayoría pertenecen a animales pequeños, como gatos o ardillas, pero también veis uno humanoide.

Gregor es un liche al que no le gusta nada tirar las cosas después de usarlas. Es por eso por lo que ha conservado los huesos de varios de los especímenes que ha usado en sus experimentos y los ha catalogado en este lugar.

Además de los huesos, dentro de las vitrinas hay pedazos de papel en los que Gregor ha escrito unas palabras para el allí almacenado. Frases como: «Echaré de menos tus ronquidos después de comer», «nunca olvidaré aquel momento mágico en que casi expulsas el pulmón por la boca», «la vida era demasiado bonita para ti...», son frases bastante habituales para este investigador tan excéntrico.

Si alguien examina el esqueleto humanoide de la descripción y tiene éxito en una tirada de INT -2, indícale que este pertenece a una mujer cuyos huesos parecen haberse roto y sanado varias veces mientras estaba viva.

11. LABORATORIO DE GREGOR

Esta alargada sala de diez metros de largo por cinco de ancho está dominada por la enorme figura de un esqueleto de tiranosaurio rex reconstruido en su centro. En el lado norte de la sala, veis varios bancos de trabajo, ocupados en su mayor parte por huesos, bálsamos e instrumental de taxidermista. Sentada en el banco situado más al noreste, distinguis una figura vestida con hermosos y caros ropajes, pero con el rostro y las manos totalmente exentas de piel ni vida.

Este es el laboratorio de Gregor Ildiko, un liche obsesionado por preservar la ilusión de la vida en aquellos cuerpos que ya han conocido la muerte. Gregor es un embalsamador y taxidermista excelente que en su momento de mayor auge llegó a recibir el permiso para conservar incorruptos los cuerpos de algunos de los mejores combatientes, magos y guardias de la prisión una vez muertos.

Aunque su plan inicial era solo conservarlos, Mekali le convenció para llevar sus artes más allá e intentar devolverles parte de la vida perdida. Guiado por las ideas de la nigromante, Gregor realizó los ensalmos que le había sugerido Mekali, los cuales dieron el «inesperado» resultado de corromper los cuerpos y acabó transformando a los caídos en momias, zombis y otras aberraciones. Al verlo, Gregor se asustó y pidió ayuda a su mentora. Entre los dos acabaron por encerrar bajo llave a sus creaciones en un ala del nivel y Mekali prometió guardar el secreto... por un precio. Este, naturalmente, consistió en que Gregor siguiese sus indicaciones para transformarse en liche y la acompañase en los siglos de no muerte.

Actualmente, Gregor pasa el tiempo disecando a las criaturas muertas que encuentra en el subterráneo y las acumula en cualquier sitio. Hace ya tiempo que se olvidó de su tarea inicial de obtener datos sobre Nergal y en su mente solo se mantiene el rencor contra Mekali y el remordimiento por lo que le hizo a algunas personalidades importantes de la prisión. Con el paso de los años y la transformación, el remordimiento se ha convertido más en una ligera molestia que le incomoda todos los días un poco que una amenaza real para su psique.

Gregor no atacará a los personajes a menos que estos lo hagan primero. Es un mago brillante a pesar de los errores cometidos durante su vida, aunque los sufrimientos y el aislamiento lo han transformado en un ser desagradable dado a hacer bromas de humor negro.

Si los personajes le tratan con un respeto o miedo evidentes, Gregor pensará que quizás pueda usarlos para librarse de su «pequeña molestia» y les propondrá un trato: ellos entran en el ala cerrada del nivel y le traen un antiguo tratado de taxidermia que se encuentra en alguna parte de su interior y, a cambio, él les recompensará con oro que tiene a su disposición. Si aceptan, Gregor les dará la llave de las criptas que hay al norte, que comienzan en la sala 14. En su interior, los personajes no encontrarán libro alguno, pero de esa manera Gregor se asegura que limpian bien el lugar. Cuando los personajes vuelvan y le expliquen que no tienen el libro, Gregor sentirá tanto alivio por el fin de uno de sus problemas que confesará el engaño y recompensará igualmente a los personajes. Además, en caso de que se lo pidan, Gregor ayudará a los AJ contra Mekali, si estos deciden intentar eliminarla, pues el viejo taxidermista odia a su mentora con toda el alma (o lo que le queda de ella).

En caso de que los personajes ataquen a Gregor, trátalo como si fuera un liche de nivel 21. Este, además, usará el primer tur-

no de combate para animar el esqueleto del tiranosaurio que se halla en la sala. Las estadísticas de este son iguales que las que encontrarás para el tiranosaurio de carne y hueso (ver *Manual básico de Aventuras en la Marca del Este*, pág. 204) excepto que en su versión esquelética la criatura no puede realizar el efecto de engullir que normalmente puede hacer este.

12. ESCALERAS

Estas escaleras conducen al nivel 9 de la mazmorra, en concreto, a la sala 22 de dicho nivel.

13. SALA PEGAJOSA

Esta sala cuadrada de tres metros de lado está cubierta por entero de una sustancia pegajosa y verdosa. Nadando en el limo distinguis un esqueleto colocado boca arriba que aún aferra con sus manos huesudas una varita verde.

Debido a la alta densidad de la sustancia que impregna la habitación, considera esta como terreno difícil.

La varita se llama varita de lo grumoso y pertenece al culto de los limos que ronda por la mazmorra. Es de carácter mágico, permite llamar a 1d4 cubos gelatinosos una vez al día para que luchen a favor del portador de la vara. Sin embargo, estos cubos son inestables y explotan 1d20 asaltos después de ser invocados, produciendo 2d8 de daño a todos los que se hallen a cinco metros o menos de uno de los cubos (este detalle no se puede saber hasta que sucede, ni siquiera con hechizos). El aspecto que tendrá la habitación en la que estallen será idéntico a la que acabas de leer.

14. PUERTA DE LAS CRIPTAS

Una espeluznante puerta hecha de hierro y huesos os corta el paso. Tiene una orla de calaveras sobre su dintel y una críptica frase escrita sobre ella: «Los muertos viajan rápido, pero de aquí no sale ninguno». Arañas, cucarachas y otras alimañas recorren sin pudor los huecos entre los huesos y los cráneos, mientras una niebla fría no cesa de salir desde debajo de la puerta.

Estas son las criptas donde Mekali y Gregor encerraron a las víctimas de sus experimentos. La puerta solo puede abrirse con la llave que porta Gregor o teniendo éxito en una tirada de abrir cerraduras. Vista desde dentro es una puerta del todo normal que puede abrirse sin problemas.

15. SALA DE LOS ZOMBIS

La puerta de esta sala es de hierro y madera y posee una fuerte cerradura. Para acceder a ella se necesita tener éxito en una tirada de abrir cerraduras, tirarla abajo o accionar la trampa que la abre (ver sección 18).

En su interior hay un total de quince zombis (ver *Manual básico de Aventuras en la Marca del Este*, pág. 213) y un espacio vacío sin ningún interés.

16. SALA DEL FANTASMA

Esta habitación de tres metros de ancho por dos de largo está formada por un sarcófago y un pequeño altar dedicado a Aneirin. Flotando sobre este último, distinguis la forma blanquecina y vaporosa de lo que no puede ser otra cosa que un fantasma.



El fantasma (ver *Manual básico de Aventuras en la Marca del Este*, pág. 170) atacará a los personajes en cuanto estos entren en la sala. Una vez derrotado, en vez de desaparecer, se quedará flotando en el lugar de su caída y lentamente irá asumiendo la forma de una mujer que llora, arrepentida por lo que ha hecho y dolida por algo sucedido en el pasado.

Si los personajes reúnen el valor (o la curiosidad) necesaria para hablar con ella, esta se identificará lúgub्रemente como Anna Veren, una sacerdotisa de Aneirin que fue enterrada aquí, pero cuyo cuerpo fue retirado poco después.

—Posiblemente lo hizo algún rufián morboso. Llevó siglos sin poder descansar, pues mi cuerpo no se encuentra en una tumba consagrada a la diosa Luna, a la que prometí servir en vida y muerte.

Anna les dirá que, si pueden, encuentren sus huesos y los devuelvan a su tumba para poder descansar en paz. Sus huesos son los del esqueleto de mujer que se encuentra en la sala 10. Si logran averiguarlo y devuelven los restos de Anna a su sepultura, esta se lo agradecerá permitiéndoles coger la coraza de clérigo que se halla en ella (recompensa al grupo con 25.000 PX). Sin embargo, antes de irse al «otro lado», Anna les preguntará si saben quién puede haber robado su cuerpo.

Si los AJ sospechan que pudo haber sido Gregor y se lo cuentan, el fantasma les pedirá que venguen su afrenta matando al liche y que mientras eso no esté resuelto, no se irá. Para ayudarles, les entregará su maza, un arma excepcional contra muertos vivientes que estaba también en su tumba. Si los personajes derrotan a Gregor y vuelven aquí, el fantasma se irá, aliviado y vengado (premia al grupo con 100.000 PX. También deberías mover su alineamiento un paso hacia legal).

Si los AJ piensan que Gregor es el culpable, pero mienten a Anna (si no sospechan de Gregor no pasará nada), esta se dará cuenta y montará en cólera, intentando forzarles a que la ayuden. Si aun así se niegan, el fantasma se «pegará» a ellos, haciéndoles responsables de su cautiverio en este mundo al no llevar a cabo la venganza que se le debe. Las consecuencias de arrastrar consigo a un fantasma, pueden ser terribles para el grupo. Los efectos pueden ser tan narrativos o tan «reglados» como creas oportuno y te animamos a pensar en distintas formas de dar problemas al grupo mediante este fantasma. No obstante, si no deseas idear los tuyos propios, listamos a continuación varios efectos. Estos ejemplos están pensados para que ocurra uno al día y para que se usen con medida, más como un recurso narrativo que como una mecánica para destruir al grupo.

- El fantasma cambia el resultado de una tirada de dados de uno de los personajes del grupo a un «1» natural.
- El fantasma cambia el resultado de una tirada de dados de uno de los enemigos de los personajes a un «20» natural.
- Uno de los personajes del grupo sufre los efectos de un conjuro de *Maldición* durante todo el día.
- Durante un combate, todos los enemigos atacan a un personaje concreto elegido al azar por el fantasma.
- El fantasma roba uno de los objetos del grupo y lo coloca en un lugar de difícil acceso, en un espacio que se halle a no más de cien metros desde el lugar del robo.
- El fantasma torna a su forma agresiva y ataca a los personajes como la primera vez que entraron en la cripta.

Esta furibunda reacción por parte del fantasma también se dará en el caso de que los personajes se lleven sin su permiso alguno de los objetos que hay en su tumba, que son los siguientes:

- *Baluarte de luz*: Esta es una armadura de bandas +3 que da +4 a las tiradas de salvación relacionadas con los efectos generados por los talentos innatos de los no muertos (como el toque helado de los gules, la maldición de las momias, etc.). Este beneficio solo se aplicará a esas capacidades especiales, no a los hechizos habituales que algunos no muertos pueden lanzar.
- *Martillo de tumba*: Esta maza +2 es también disruptiva. Esto quiere decir que cuando se golpee a un muerto vivo con ella, este deberá realizar una tirada de salvación. En caso de fallar, recibirá 2d8 adicionales. A discreción del Narrador, la maza puede tener este efecto adicional: cuando se golpee con ella a un no muerto sin inteligencia (como un esqueleto o un zombi), si no supera la tirada de salvación, será destruido directamente.

17. SALA DE LOS ESQUELETOS

La puerta de esta sala es de hierro y madera y posee una fuerte cerradura. Para acceder a ella se necesita tener éxito en una tirada de abrir cerraduras, tirarla abajo o accionar la trampa que la abre (ver punto 18).

En su interior hay un total de quince esqueletos (ver *Manual básico de Aventuras en la Marca del Este*, pág. 167) y un espacio vacío sin interés alguno.

18. TRAMPA DEL PASILLO

Las baldosas marcadas con una «T» en el mapa, son el disparador de una trampa de flanqueo. Si algo de más de cinco kilos de peso se coloca sobre cualquiera de estas baldosas, las puertas de las salas 15 y 17 se abrirán al unísono, vomitando al interior del pasillo la marabunta de zombis y esqueletos que contienen (si es que no han sido abiertas ya). El pasillo es lo suficientemente espacioso para que puedan combatir cuatro criaturas

hombro con hombro y debido a la posición de las salas, si estas se abren a la vez, pondrán en serios apuros a los personajes, ya que quedarán atrapados entre dos hordas diferentes.

19. SALA DE LOS SARCÓFAGOS

Esta alargada sala de ocho metros de ancho por tres de largo contiene un total de cuatro sarcófagos.

Tres momias (ver *Manual básico de Aventuras en la Marca del Este*, pág. 193) y un señor de las momias se encuentran aquí, aguardando el momento de escapar de su encierro. La trampa del pasillo la han montado ellas, para debilitar a sus posibles «visitantes».

Los sarcófagos son bastante altos, lo que hace que sirvan como cobertura. En cuanto al señor de las momias, este es su perfil:

SEÑOR DE LAS MOMIAS

CA: -1; DG: 13; PG: 50; Movimiento: 10 metros; Ataque: 2, mirada espantosa (ver descripción) y toque (es igual que el ataque de la momia básica); Salvación: Gue13; Moral: 12; Alineamiento: Caótico; Tesoro: 50.000; PX: 5.500.

Equipo: Este señor de las momias lleva en la mano una varita de resurrección con tres cargas.

Conjuros: Nivel 1: *Escudo, Hechizar persona, Protección contra el bien* (2), *Proyectil mágico* (2); Nivel 2: *Imagen reflejada* (2), *Invisibilidad* (2), *Telaraña*; Nivel 3: *Acelerar, Bola de fuego, Disparar magia* (2); Nivel 4: *Confusión* (2), *Maldición* (2); Nivel 5: *Atontar, Muro de piedra, Nube aniquiladora*; Nivel 6: *Conjuro de muerte, Desintegrar*.

Mirada espantosa: El señor de las momias inspira terror en aquellos a los que mira. Una vez por turno, este no muerto puede forzar a un personaje a realizar una tirada de salvación contra veneno o muerte. Si tiene éxito, no sucederá nada y además será inmune a los efectos de miedo de la mirada de los señores de las momias durante 24 horas. Si falla, huirá espantado de la criatura durante un minuto. Al final de cada uno de los asaltos, el personaje afectado por el señor de las momias podrá realizar una nueva tirada de salvación para recuperarse del efecto.

Por último, indicar que la puerta oeste de esta sala (vista por fuera) es igual que la que describimos en el punto 14, así que puedes usar sus descripciones y formas de apertura para esta puerta también. Vista desde dentro es una puerta del todo normal que puede abrirse sin problemas.

20. SANCTASANCTORUM DE MEKALI

Hay dos maneras de acceder a este lugar: por las entradas usuales y por la zona S4 del nivel 9, en la que hay una apertura en el techo y una escalera de cuerda. Este hueco lleva justo al comienzo del pasillo este que lleva a la sala de marras.

Esta amplia estancia de veinte metros de ancho por diecisiete de largo está ocupada por varias estanterías llenas de libros, cuatro pupitres de copista y un laboratorio completo ubicado en su lado norte. Colgado en dicha pared, se encuentra un enorme disco de bronce con números, figuras y emblemas inscritos en una intrincada obra de relojería que parece marcar distintas formas de contar el tiempo. Veis una figura encorvada y oscura, manipulando un complicado sistema de alambiques. Poco después de nuestro acceso a la sala, la figura se vuelve, mostrando sin pudor un rostro totalmente ajado y consumido por el paso del tiempo, pero dueño aún de unos ojos verdes grandes y vivaces que os miran con suspicacia.

Esta figura es Mekali, la liche más antigua de Valion y hasta la fecha de esta lectura, el enemigo más formidable al que pueden enfrentarse los jugadores.

Mekali es una maga de enorme poder y talento que solo aprecia dos cosas por encima de todo: su palabra y conseguir todo lo que se propone. En el pasado quiso hacerse inmortal y lo consiguió a pesar de todos los problemas que esto le causó. Tras conseguirlo, sintió que quizás se quedaría muy sola si únicamente ella tornaba en inmortal, así que convenció a unos cuantos más para que siguieran el camino del liche. Tras obtener estos compañeros, pensó que muchos de ellos quizás acabaran conspirando para quitarla de en medio, de modo que urdió un plan para que todos los liches le diesen sus fiacterías. A lo largo de los siglos, Mekali ha ido eliminando a todos aquellos que disentían con ella, hasta que ya solo quedaron Gregor y Zoguz. Ahora la situación se ha estabilizado, pero esta calma chicha empieza a agobiárla y desea ser libre de sus obligaciones en la prisión. A lo largo de los siglos ha pensado en dejar este lugar muchas veces, pero el juramento que realizó en su momento de luchar contra Nergal y su necesidad casi patológica de cumplir su palabra la mantienen atada a este lugar.

En su orgullo, Mekali piensa que puede derrotar a Nergal, pero el sello del Orbe de Kenriz mantiene a la criatura encerrada y fuera de su alcance... Si pudiera dar muerte a la criatura, sería libre para irse de este lugar y buscar nuevas emociones fuera de la mazmorra.

La aparición de los aventureros puede ser para ella un motivo de alegría, pues piensa que quizás pueda manipularles para que abran la prisión de Nergal. Es por esto que cuando los personajes traten con Mekali, la liche, a pesar del asco que sentirá por tratar con vivos, intentará ser amable con ellos, aunque debido a sus siglos de encierro y su desmedido orgullo propio, los tratará con altivez y displicencia más que cualquier otra cosa.

Si los personajes tratan conversación con ella, cabe destacar que si hay algún semielfo en la sala (como Laurana Ermegar), será a quien se dirija. En cuanto a la maga, esta les contará su historia sin ningún tipo de cortapisa ni pudor (no teme nada de ellos y quien nada teme, nada oculta), incluso indicándoles las opciones que hay para abrir la celda (es decir, que si aún no lo han visto, les hablará del Orbe de Kenriz del nivel 9 y la Puerta de los Ancestros de este mismo nivel). También admitirá que desea abrir la celda de Nergal para enfrentarse a él, derrotarlo y así poder irse.

Por esto, todas las indicaciones de Mekali irán orientadas a convencer o engañar a los AJ para que abran la celda, proponiendo, por ejemplo, una alianza entre los tres liches y ellos para derrotar a la Calamidad; la obtención de sangre real de humano y/o elfo para romper el Orbe de Kenriz (pidiéndosela a Laurana, por ejemplo); la apertura de la Puerta de los Ancestros (ver sala 23) a través de la llave de Brunn (si es que está presente y tiene la llave); o, simplemente, diciéndoles a los personajes que deberían permitir que sus enemigos, en caso de que tengan posibilidades de hacerlo, abran la celda, para poder así «enfrentarme... digo... enfrentarnos a Nergal y terminar con esta estupi... con este trabajo de una vez por todas».

Para conseguir su objetivo, la liche incluso les contará lo que ha averiguado sobre el hijo de Penumbra, pero solo si los AJ prometen ayudarla a abrir la celda:

- Nergal sufre daño adicional cuando está iluminado por fuentes de luz especialmente fuertes.
- Es inmune a cualquier efecto de control: aturdimiento, enraizamiento, encantamiento, inmovilización, etc.
- Su cuerpo ancestral y divino le permite regenerar muy rápido sus heridas, excepto si es herido con hechizos cléricales o armas imbuidas con poderes de la luz (como las armas de los ángeles del nivel 8). Mekali desconoce este dato concreto relacionado con los ángeles, pero lo apuntamos aquí como ejemplo).
- La Calamidad puede adoptar muchas formas, contrayendo y expandiendo su organismo a voluntad.

Mekali prefiere ganarse el favor de los personajes por las buenas, pero si a pesar de todo lo indicado estos rechazan su ayuda, intentan engañarla sin éxito o le indican que van a hacer todo lo posible para mantener sellado al monstruo, Mekali montará en cólera e intentará conseguir por la fuerza lo que no logró conseguir con diplomacia. Esto supone que tratará de robarle a Brunn su llave, hacerse con sangre de Laurana o simplemente eliminar a los personajes para que no mantengan sellado a Nergal.

En términos de combate, trata a Mekali como un liche de nivel 23 que posee los siguientes objetos mágicos: túnica de archimago, diadema de intelecto, anillo de almacenar conjuros y unos brazales de defensa +4.

En cuanto a los elementos de la habitación, en las estanterías reposan los estudios que Mekali ha concluido a lo largo de los siglos. Esto supone que entre los libros se hallan los datos sobre Nergal que decíamos antes, las instrucciones completas para que un mago se transforme en liche (se necesitan 100.000 mo en materiales, el ritual tarda 48 horas en completarse y hay un 15% de posibilidades que el ritual fracase. En caso de que un personaje jugador se convierta en uno, este será inmune a la muerte por paso del tiempo, obtendrá todos los beneficios de los no muertos y un +2 permanente a la característica de INT) y los siguientes hechizos: *Atrapar el alma*, *Detener el tiempo*, *Hechizar a las masas*. Obtener uno de estos elementos (un dato sobre Nergal, obtener el ritual de liche o encontrar uno de los hechizos al azar), requiere invertir dos horas de tiempo, una tirada exitosa de INT -6 y que Mekali no esté en la sala, pues de otra manera no dejará que los personajes toquen sus cosas. Obtener cada uno de estos elementos debería ser recompensado por 50.000 PX

El reloj de bronce no es solo un instrumento de medición que Mekali ha construido, sino una puerta secreta que oculta lo que hay detrás: el acceso a la sala 21, donde almacena su filacteria y la de sus compañeros. Los AJ pueden descubrirla con una tirada de detectar puertas secretas. Si la abren estando Mekali delante, hará que monte en cólera y los ataque, pues a partir de ese momento, la liche sabe que los personajes podrían acceder a una habitación vital para ella.

21. SANCTASANCTORUM INTERIOR

Esta pequeña sala de un metro de ancho por tres de largo contiene tres pequeñas mesas, sobre las cuales se encuentra uno de los siguientes objetos: una pluma de búho, una esmeralda del tamaño de un corazón de vaca y un cráneo.

Esta sala contiene las filacterias de los tres liches que se encuentran en este nivel. Por orden, los objetos pertenecen a Gregor, Mekali y Zoguz. La destrucción de cada una de ellas supondrá la eliminación definitiva del liche que sustenta

(ganando 20.000 PX adicionales por filacteria destruida). La esmeralda que hace las veces de filacteria de Mekali tiene un valor de 20.000 mo.

22. CASCADA

Esta habitación es poco más que un hueco en la pared, por el que cae una fuerte cascada que parece provenir de algún punto del nivel superior. El paso del tiempo y la fuerza del agua han horadado ostensiblemente el suelo, dejando un agujero de buen tamaño.

Esta cascada une los niveles 9 y 10. Un grupo equipado con una cuerda y arpeo podría tratar de trepar por aquí para llegar al nivel superior. Sin embargo, para llegar a tal lugar en contra de la fuerza del agua, cada personaje deberá tener éxito en una prueba de FUE-2, o caerá de nuevo al suelo, recibiendo 1d6 de daño por la caída.

La cascada lleva a la sala 25 del nivel 9.

23. PUERTA DE LOS ANCESTROS (M)

Esta sala es un punto muy importante tanto de la mazmorra como de la campaña entera, con lo que te sugerimos que leas este apartado en profundidad.

En esta sala fue donde los enanos de Myrthis, en concreto, la familia de Brunn, establecieron la segunda entrada a la celda en la que está encarcelado Nergal. Los enanos sabían de la entrada del nivel 9 y de la vigilancia estricta que los evocadores y los guardias regulares harían de dicho acceso. Este, sin embargo, no había sido construido por ellos, sino por los extraños habitantes de las profundidades que habían erigido la construcción que luego los enanos usarían como celda para Nergal. El desconocimiento del origen de estos seres y la habitual desconfianza de los enanos hicieron que estos decidieran hacer su propio acceso, pensando que quizás, en el futuro, se necesitase como forma de huir de la propia Calamidad o de rodearla a través de él y atacarla por la retaguardia. No obstante, los enanos pensaban que en caso de huida de Nergal, las posibilidades de que este arrollase las defensas de la prisión teniendo una única vía de ataque eran bastante altas. Al fin y al cabo, una criatura como esta no podía ser vencida en un ataque o defensa frontal al todo o nada. Por ello decidieron construir otra entrada y la sellaron con una intrincada cerradura que solo podía abrirse a través de una reliquia: una miniatura de Marvol Moru del tamaño de un puño que, insertada en la puerta, permitía el acceso a la celda desde este otro lado. Dicha reliquia pasó de generación en generación a través de la familia que diseñó la prisión hasta que llegó a manos de la clériga Brunn Martillo de Ira, uno de los personajes pregenerados de la trilogía y pensada para ser interpretada por uno de los jugadores. Además, algunos acontecimientos de *El feudo en llamas* hacen referencia a la llave de Brunn y a la posibilidad de que dicho objeto se halle en manos de la Orden de las Cenizas.

Es por eso por lo que vamos a exponer las distintas posibilidades que pueden producirse, dependiendo de lo sucedido (o no) en las anteriores aventuras:

Posibilidad 1: No jugaste los acontecimientos de *El feudo en llamas* y estás jugando *El corazón de la oscuridad* sin los personajes pregenerados.

En este caso, interpretaremos que la Orden de las Cenizas (en concreto, un chamán orco llamado Gugnaros, adorador de Nergal), robó la llave de Moru de la capilla que regenta Brunn

durante el ataque al castillo Ermegar de hace unos días, durante la última llegada de Silas a Valion. Esto provocará que cuando tus jugadores lleguen a esta sala, este acceso esté abierto, con lo que deberás leerles la siguiente descripción:

Esta sala cuadrada de quince metros de lado no posee mobiliario ni elemento alguno, excepto un enorme e intrincado bajorrelieve que se extiende en el suelo. Este tiene forma de disco, de unos siete metros de diámetro y representa el rostro del dios enano, Marvol Moru. Todo el relieve está tallado con un gusto exquisito y no tiene ninguno de los defectos que podrían atribuirse al paso del tiempo. La boca de la figura está abierta, revelando unas empinadas escaleras que parecen descender aún más profundamente en la oscuridad.

En este punto, los personajes podrán descender al nivel 11 de la mazmorra, en concreto a la sala número 2 de dicho nivel.

También es posible que, en vez de bajar directamente, registren la sala primero. En caso de hacerlo, pídeles que realicen una tirada de SAB con -4. En caso de tener éxito, verán que en la frente del dios hay incrustada una miniatura que parece completar su imagen como si fuera la pieza de un puzzle. Si sacan la miniatura, la boca de Moru se cerrará. Si los personajes no caen en la cuenta de lo grave que es que alguien haya logrado abrir la cárcel de Nergal y deciden dejar las cosas como están, pensando que retirando la llave han «encerrado a los malos ahí abajo» y dan por concluida la aventura aquí, permíteselo. Sin embargo, lo que sucederá es que Gugnaros acabará despertando a Nergal y este devorará Marvalar y luego Valion entero, anegando así el mundo de sombras. Aun así, lo habitual es que se den cuenta de lo que sucede o que por pura curiosidad decidan explorar el resto de la mazmorra.

Posibilidad 2: Jugaste los acontecimientos de *El feudo en llamas*, pero el grupo de personajes jugadores no retuvo en su poder la llave-miniatura de Marvol Moru.

En este caso, tanto la descripción de la sala como los acontecimientos indicados serán iguales que en el punto anterior, excepto por la presencia de cinco orcos de gran fuerza que Gugnaros ha dejado aquí con la misión de entorpecer el acceso a los héroes. Al fin y al cabo, el chamán orco sabe que estos no pasarán por alto la amenaza que supone Nergal y que tarde o temprano vendrán aquí.

GUERRERO JURAMENTADO DE GUGNAROS

CA: 2; DG: 11; PG: 44; Movimiento: 10 metros; Ataque: 2, arma a dos manos +2 (cuálquiera); Daño: Por arma (añade +2 a este daño según la fuerza de la criatura); Salvación: Gue13; Moral: 9; Alineamiento: Caótico; Tesoro: 25.000; PX: 3.200.

Posibilidad 3: Jugaste los acontecimientos de *El feudo en llamas* y el grupo de personajes retuvo en su poder la llave-miniatura de Marvol Moru.

En este caso, hay varias opciones que debemos barajar dependiendo de los acontecimientos pasados y es por eso por lo que vamos a ofrecerlos todos, con el fin de que elijas el que creas más oportuno para la campaña y para tu mesa de juego:

- 1) Los personajes llegan a este punto y no añades más dificultades. En este caso, los jugadores deben decidir si abren el acceso por sí mismos por pura curiosidad o si dejan la puerta sellada. En el primer caso, puedes continuar con la aventura sin más, pasando al ya indicado nivel 12. En el segundo caso, si no lograron sellar el acceso del nivel 9,

la aventura continuará, pues la celda estará abierta y cualquiera de los malvados de la campaña podría despertar a Nergal. Incluso si todos han muerto, tarde o temprano, el horror escapará del lugar y amenazará el mundo. También puede darse el caso de que aún no han encontrado el acceso del nivel 9. En este supuesto, es más que posible que continúen la campaña para ver qué les depara la aventura. Además, lo único que necesita Nergal para escapar es que una de las dos puertas esté abierta. Por último, si deciden mantener sellada esta entrada y además consiguieron que la del nivel 9 continúe sellada también, puedes hacer un resumen final y dar por terminada la campaña, pues Nergal no podrá escapar si ambas puertas permanecen selladas sin peligro de que ningún antagonista las abra y los héroes habrán conseguido cerrarles a los malvados todas las opciones que tenían para liberarlo.

La descripción que puedes usar para este primer caso sería la siguiente:

Esta sala cuadrada de quince metros de lado no posee mobiliario ni elemento alguno, excepto un enorme e intrincado bajorrelieve que se extiende en el suelo. Este tiene forma de disco, de unos siete metros de diámetro y representa el rostro del dios enano, Marvol Moru. Todo el relieve está tallado con un gusto exquisito y no tiene ninguno de los defectos que podrían atribuirse al paso del tiempo. Sin embargo, sí veis un enorme hueco en la frente de Moru, como si le faltase una pieza.

- 2) Los personajes llegan a este punto y decides introducir un último combate para intentar arrebatarles la llave.

En este caso, te recomendamos reunir en esta sala a todos los malvados recurrentes de la campaña y que puedan tener relación entre sí (son miembros de la Orden de las Cenizas o son aliados de Cauchemar, por ejemplo) para un último intento de abrir la celda tras arrebatarles la llave a los personajes. En este caso deberás hacer acopio de los malvados que hayan quedado vivos a lo largo de la campaña y plantear esta reunión de monstruos contra los personajes. A continuación indicamos todos los malvados que pudieran estar aquí con el objeto de robar la llave: Gormuz el bárbaro, Maleagant, Marcus, Gugnaros, Fiezen Guinot, Yarissa Ver'han y Cimac. Si a lo largo de vuestras aventuras ha aparecido algún otro personaje que te parezca especialmente relevante como enemigo del grupo, puedes añadirlo aquí también.

En cuanto a las estadísticas de estos malvados, aquí tienes a los principales:

Personajes de *El corazón de la oscuridad*

YARISSA VER'HAN VETERANA

CA: 2 (cota de mallas +1, escudo+1); DG: 9; PG: 38; Movimiento: 12 metros; Ataque: 1, látigo pesado +2 o espada larga +1; Daño: 1d8+2 / 1d8+1, respectivamente; Salvación: Cle9; Moral: 10; Alineamiento: Caótico; Tesoro: 3.500 mo; PX: 400.

Conjuros disponibles en este encuentro: Nivel 1: *Causar heridas leves* (3), *Causar miedo*; Nivel 2: *Bendecir*, *Retener persona* (2), *Silencio*; Nivel 3: *Contagiar enfermedad*, *Golpear*, *Maldición*; Nivel 4: *Ramas en serpientes* (2).

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



JORGE
MORENO
2020

CIMAC

CA: 5 (armadura de cuero tachonado +1); DG: 7; PG: 32 (actualmente tiene 28, pues aún no se ha recuperado del todo de las heridas sufridas a manos de Vigdis); Movimiento: 12 metros; Ataque: 1 cornada/ Ocaso (hacha de combate +2); Daño: 1D8+4 (+2 por el encantamiento del arma y +2 por el bonificador de Fuerza del minotauro); Salvación: Gue7; Moral: 10; Alineamiento: Caótico; Tesoro: 4.500 mo; PX: 1.000.

FIEZEN GUINOT

CA: 1 (armadura de placas +2); DG: 12; PG: 50; Movimiento: 10 metros; Ataque: 2, mandoble+2; Daño: 1d10 + 4 (+2 por la calidad del arma y +2 por su Fuerza); Salvación: Gue12; Moral: 10; Alineamiento: Caótico; Tesoro: 25.000; PX: 1.950.

Personajes de otros volúmenes de la trilogía.

GORMUZ

CA: 5 (cuero tachonado y anillo); DG: 5; PG: 24; Movimiento: 10 metros; Ataque: 1, espada a dos manos; Daño: por arma; Salvación: Gue5; Moral: 10; Alineamiento: Caótico; Tesoro: 700 mo; PX: 150.

GUGNAROS

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

Conjuros disponibles en este encuentro: Nivel 1: *Escudo, Hechizar persona, Proyectil mágico*; Nivel 2: *Imagen reflejada, Telaraña*; Nivel 3: *Inmovilizar persona, Protección contra proyectiles*; Nivel 4: *Maldición*.

Equipo: Bastón, pergamo de *Proyectil mágico*, pergamo de *Puerta dimensional*, poción de invisibilidad, poción de curación.

MARCUS

CA: 9; DG: 4; PG: 12; Movimiento: 10 metros; Ataque: 1, daga; Daño: por arma; Salvación: Mag4; Moral: 9; Alineamiento: Caótico; Tesoro: 600 mo; PX: 125.

Conjuros preparados: Nivel 1: *Escudo, Proyectil mágico*; Nivel 2: *Cambio de aspecto, Invisibilidad*.

MALEAGANT

CA: 5 (cota de mallas); DG: 5; PG: 20; Movimiento: 10 metros; Ataque: 1, maza+1; Daño: por arma; Salvación: Cle5; Moral: 12; Alineamiento: Caótico; Tesoro: 600 mo; PX: 150.

Conjuros disponibles en este encuentro: Nivel 1: *Curar heridas leves (2), Quitar el miedo*; Nivel 2: *Bendecir, Silencio*; Nivel 3: *Animar a los muertos*.

Para ilustrar este combate, puedes usar la narración anterior, pero añadiéndole lo siguiente:

En torno al bajorrelieve, desperdigados por la sala, se hallan antiguos conocidos vuestros, pésidas criaturas que os han perseguido a lo largo de los últimos tiempos y que parecen haberse puesto de acuerdo para librarse en este lugar tan destacado una última batalla por la liberación del mal al que adoran.

- 3) Hay incluso una tercera posibilidad, aquella por la cual decidás forzar un poco la mano del destino y empujar a los personajes a que tengan que descender a las profundidades de la mazmorra. En este último caso, te recomendamos que, en vez de los enemigos anteriores, sea Cau-

chemar el que se halle en la sala. Esta nefanda criatura es un monstruo de enorme poder, un sirviente directo de Penumbra que puede conjurar los hechizos más poderosos. Cuando los personajes accedan a la sala, Cauchemar pronunciará un hechizo de *Detener el tiempo* y aprovechará los minutos que este conjuro le otorga para robarles a los jugadores la figura, insertarla en el relieve y desaparecer escaleras abajo de la entrada que se abre. Esto forzará a los personajes a actuar, pues sabrán que sólo ellos pueden detener a Cauchemar.

En cuanto al texto descriptivo de esta situación, puedes usar el mismo del punto 1 y continuarlo con el siguiente párrafo:

Poco después de acceder a la sala, en el tiempo que dura un latido, veis como se materializa en la habitación una gigantesca y aterradora sombra que parece moverse a una velocidad de vértigo, como un rayo negro que os envuelve y aleja del mundo de la vigilia para llevarlos a uno de pesadilla. Cuando lográis recuperaros, la llave que con tanto mimo habéis guardado a lo largo de los últimos tiempos, se encuentra inserta en el relieve, cuya boca está ahora abierta desvelando unos escalones que descienden en la oscuridad. La risa malévolas que sube por la misma no os deja lugar a dudas: esa terrible criatura ha logrado abrir la puerta de la celda y no se dispone a hacer nada bueno allí abajo.

Nota del autor: Personalmente, no me gusta esta última opción. Creo que este camino genera en los jugadores la sensación de que no tienen control alguno sobre sus destinos y que nada de lo que hagan importa, pues lo que debe suceder va a suceder sí o sí. Es por eso por lo que, aunque facilitamos esta posibilidad como opción adicional, no la recomiendo, pues puede provocar un regusto de frustración para ti y los jugadores. No obstante, si crees que encajaría bien en tu mesa de juego y quieres seguir por ese camino, no hay problema. Lo importante es que estés a gusto con la aventura y te resulte útil y divertida.

24. SALA DE VIGILANCIA GOBLIN (M)

En esta sala hay destacados un total de cinco goblins y un capitán orco, haciendo vigilancia para el ejército acampado en la zona 25. Uno de los trasgos se encuentra vigilando la zona 1, como ya vimos en el epígrafe de dicha zona; otro vigila el pasillo este de esta habitación 24 y otro el del norte. Este último, sin embargo, es un auténtico holgazán y está durmiendo, por lo que, si los personajes acceden a la sala por dicho pasillo, se encontrarán al trasgo durmiendo. Sea como fuere, en cuanto uno de estos tres goblins aviste al grupo, corre todo lo que puede hasta esta zona 24 e informan a Mungo, el capitán orco que se encuentra aquí destacado.

Este orco es un estúpido integral que odia a los goblins, con lo que no se creerá de primera mano lo que estos le cuenten sobre la llegada a las cercanías de un grupo de aventureros fuertemente armados y pertrechados. Es por eso por lo que dos minutos después de ser informado, Mungo irá en dirección a donde los goblins le han dicho que se encuentran los personajes (si es que estos no les han asaltado ya) y no será hasta que los vea con sus propios ojos que intentará alertar al ejército que está la zona 25. Para ello, tomará la entrada secreta de la pared oeste de la habitación 24 e informará a su superior, en la zona 25C. Este movimiento también lo hará en el caso de que los personajes asalten la habitación 24 y Mungo se vea incapaz de contenerlos (algo que es casi seguro, pues solo cuenta con unos pocos goblins y los personajes tendrán ya bastante nivel).

Esta sala cuadrada de apenas dos metros de lado está ocupada por unos pocos jergones de paja, una mesa y una jofaina con agua sobre ella. En la pared izquierda apreciáis el perfil de una armadura enorme, seguramente fabricada para la talla de un ogro o una criatura similar.

La entrada secreta está detrás de la armadura que indicamos en la narración. Si los personajes combaten a Mungo aquí, será el propio orco quien revelará su presencia a los jugadores, ya que desaparecerá atravesándola. En caso de que no tenga oportunidad de usarla, los personajes pueden encontrarla con la tirada habitual de detectar puertas secretas.

CAPITÁN ORCO

(*De nombre Mungo, en esta ocasión*)

CA: 4; DG: 7; PG: 25; Movimiento: 10 metros; Ataque: 1, arma +1 (cuálquiera); Daño: añade +1 al daño del arma según la fuerza de la criatura; Salvación: Gue7; Moral: 8; Alineamiento: Caótico; Tesoro: 2.400; PX: 300.

ZONA DEL CAMPAMENTO DE GUERRA

Tras fracasar en el intento de tomar Marvalar desde abajo, el ejército unificado que la Orden de las Cenizas y los elfos oscuros de la casa Ver'han habían reunido para la llegada de Silas, huyó en desbandada hacia las mismas profundidades de las que había surgido. Sin embargo, en su huida, hubo varios líderes de guerra que resistieron el pánico y condujeron a sus tropas ordenadamente hasta el punto de reunión que previamente habían establecido: una zona de salas en los niveles más bajos de la torre.

Tras acampar aquí, estos líderes enviaron a sus soldados a recuperar a otros que se habían escabullido o se encontraban perdidos en los distintos niveles de la mazmorra. De esta manera, comenzaron a reconstruir el ejército, o al menos, lo que quedaba de él.

En el tiempo que ha pasado desde su derrota hasta que los personajes llegan a la zona, este ejército ha ampliado su zona de campamento. Han derribado los muros de las salas que se hallaban aquí, han convertido los muebles en leña, entregado los objetos encontrados a los capitanes, desarmado (y rearmado a veces) las trampas del lugar y, en definitiva, han convertido esta zona en un espacio en el que el ejército puede habitar hasta que sus líderes decidan licenciarlo o hacer algún otro movimiento. Actualmente, el plan de los mandamases de este ejército es recuperar el mayor número de tropas posible y esperar a que Nergal sea liberado para volver a atacar Marvalar. Si las dos puertas de acceso a la celda llegan a sellarse y los personajes siguen queriendo explorar el resto de la mazmorra, los planes del ejército cambiarán, pues ya no es necesaria su presencia allí. En este caso, esperarán 1d6 días a que los hechiceros Ver'han abran portales de acceso en el Templo de Seda de Araña en el nivel 5 para devolver a las tropas de elfos oscuros a Xorandor y a las de la Orden de las Cenizas a la superficie de Valion, finalizando así la amenaza y desbandando al ejército.

Este campamento está marcado en el mapa como zona 25, pero es tan amplia que hemos dividido ciertas zonas en subsecciones que marcaremos con letras (25A, 25B, etcétera). Debido a la naturaleza de este lugar, se facilitan a continuación una serie de reglas especiales que se aplicarán mientras los personajes estén aquí. Los jugadores no deberían conocerlas, pero la lógica de las mismas y las descripciones de las subsecciones deberían darles las pistas necesarias para usar el sentido común y no acabar mal parados.

- Las subsecciones están divididas por líneas discontinuas, pero esto no quiere decir que haya muros entre ellas, sino que son distintas zonas del campamento, dedicadas a diferentes aspectos del mismo.
- En caso de haber combate en una subsección, aquellos soldados que estén en las subsecciones adyacentes acudirán al combate una vez hayan pasado dos asaltos desde el comienzo de este.
- Excepto que se indique lo contrario en el texto de la subsección, todas ellas cuentan con una iluminación de la intensidad de una antorcha.
- Los accesos indicados en el mapa como «cuevas adyacentes», contienen grandes superficies vacías en las que hay más soldados acuartelados. Pueden servirte como nuevas zonas de exploración integradas por ti o bien como zonas de las que traer nuevas tropas si te son necesarias.
- Las tiradas de sigilo necesarias para pasar de una subsección a otra sin ser visto usarán la tirada habitual para el ladron, y una tirada de DES -2 para el resto de personajes.
- En algunas de estas zonas hay instantes especiales en los que se puede dar la alarma a todo el campamento. Si ocurre, todos los soldados del mismo acudirán al punto en que se haya dado la alarma, moviéndose a una velocidad de una subsección cada dos asaltos. Es decisión tuya dejar combatir a los personajes, pero debido al abrumador número de enemigos, no deberías dejarlos salir vivos de aquí. En caso de que se dé la alarma y los personajes consigan escapar, los enemigos les perseguirán hasta acabar con ellos o perderlos de vista. Durante las siguientes 24 horas, el campamento doblará el número de soldados en todas las subsecciones y las tiradas de sigilo del grupo pasarán a ser de DES -4.
- Aunque no viene indicado en ningún texto de subsección, en todas ellas (excepto en la 25C) hay tiendas con soldados acuartelados. Si quieras inmiscuirlos en los combates que pueda haber en la zona, te recomendamos que uses cualquier perfil de criatura de nivel 1 y que lances 1d12 para saber cuántos están en condiciones de luchar contra los personajes. En cada tienda hay uniformes del ejército (apenas una sobreveste con la mano esquelética de la Orden o el escudo de armas de los Ver'han) y 1d10 mo.
- Cuando los personajes entren por primera vez en esta zona desde cualquiera de sus entradas, puedes describirselas con este texto:

Accedéis a un enorme espacio de varios cientos de metros cuadrados de extensión donde veis lo que sin ninguna duda es un campamento de guerra. Decenas de hogueras brillan en la oscuridad, iluminando los rostros de cientos de soldados orcos, elfos oscuros, gnolls, goblins y otras criaturas malvadas, que aguardan aquí aún pertrechados con sus armas. Un pequeño bosque de tiendas crece alrededor de cada hoguera, todas ellas equipadas con panoplias de armas en el exterior y adornadas con los estandartes de las distintas unidades y cuerpos de ejército. En alguna parte al noroeste se oye el retumbar de un tambor y los gritos de los soldados que parecen estar entrenándose en dicha zona. Desde alguna parte del sur oírás el mugido de algún tipo de bestia enorme. En la parte más occidental del campamento, alcanzáis a ver tiendas de aspecto más lujoso, así como una enorme torre de la que cuelgan varias cabezas que penden de púas oxidadas.

25A - ENTRADA NORESTE

Justo delante de este acceso hay dos capitanes orcos (usa el perfil indicado en la zona 24), que se aseguran de que nadie entre ni salga sin permiso. Hay una hoguera en el centro de la zona en la que un goblin cocina un par de ratas.

25B - CUEVAS ADYACENTES

Los accesos a las cuevas adyacentes están protegidos por dos capitanes orcos. En el centro del lugar hay una sacerdotisa elfa oscura, torturando con un látigo a un prisionero humano al que ni siquiera le pregunta nada. Simplemente está divirtiéndose.

25C - CUARTEL

Esta es la única subsección cerrada de todo el campamento. Aquí se encuentran dos capitanes orcos y un comandante orco de nombre Grok-Narosh (usa el perfil del Guerrero juramentado de Ragnaros). Si es alertado por Mungo, por cualquier otro soldado del campamento o él mismo ve a los personajes o es alertado por las decisiones de estos, dará la alarma en todo el campamento.

La entrada secreta del cuartel puede ser descubierta con la tirada habitual de detectar puertas secretas.

25D - Acceso este

Este acceso está protegido por cuatro minotauros (ver *Manual básico de Aventuras en la Marca del Este*, pág. 192) armados con hachas de dos manos. Cuando los personajes entren aquí por primera vez y si sigue vivo, Cimac estará aquí hablando con ellos, arengándoles e indicándoles que los amos tienen un plan.

—En cuanto suelten a la bestia, volveremos a la superficie y destruiremos esa ciudad que tienen abí arriba —añade.

25E - Acceso sureste

Hay dos caballeros de sangre fría (encontrarás su perfil en la sala 3 del nivel 9) custodiando esta zona, y la 25F; siempre hay uno en cada sección y se intercambian cada cierto tiempo.

25F - CELDAS

Aquí se hallan un total de veinte prisioneros, todos ellos de razas de la superficie aliados de Marvalar y la corona de Reino Bosque. Están custodiados por nueve orcos (ver *Manual básico de Aventuras en la Marca del Este*, pág. 197), un capitán orco y un caballero de sangre fría (ver subsección anterior). Los prisioneros no están en condiciones de luchar, pero harán lo que sea para ser libres. Si deseas hacerlo más interesante, puedes poner como prisionero a un personaje especialmente querido por los AJ. El capitán orco lleva las llaves de las celdas colgadas del cinto, pero las puertas de las mismas pueden forzarse de la manera habitual.

25G - CORRALES DE ENTRENAMIENTO

Aquí aguarda una quimera (ver *Manual básico de Aventuras en la Marca del Este*, pág. 200), dos capitanes orcos, cinco orcos y cuatro cuidadores (perfil en nivel 9 sala 5) que la controlan. En medio de la frente de la cabeza del león hay una gema verdosa incrustada que corresponde a la misión que los aarakocras podrían haber dado a los personajes en la sala 5 del nivel 8. Si vencen a la criatura y a los demás adversarios de la zona, podrán tomar la gema.

25H - El pozo

En el medio de esta sala hay un pozo de agua del que el ejército extrae el preciado líquido. Si se envenenase, llegaría a destruirlo en su mayoría. El pozo está custodiado por 2 drañas (ver perfil en la sala 26 del nivel 9). Conseguir envenenar el pozo otorgará 150.000 PX.

25I - ZONA DE COMERCIO

Los comerciantes de esta zona tienen a la venta algún tesoro proveniente del saqueo en la superficie que puede resultar atractivo a algún AJ. Su comerciante más sobresaliente es Jue-

ves, un excéntrico vendedor gnoll que odia profundamente a los seres feéricos. Los objetos que tiene a la venta (y sus precios), son los siguientes: anillo de invisibilidad (60.000 mo), gafas de noche (20.000 mo), lanza +3 (150.000 mo), toga de resistencia a conjuros (200.000 mo).

Si los personajes quieren de él algún otro favor (como acudir a la sala de Puck en el nivel 8), tendrán que pagarle una buena cantidad de oro como compensación por «*el tiempo que no estarrrré aquí estafaaando a mis compañerrros del ejército*», en palabras de Jueves. Una cantidad de 25.000 mo para grupos de alineamiento caótico o 50.000 para los que no lo sean, es una buena cantidad.

El acceso a las cuevas adyacentes que hay en este lugar está custodiado por dos capitanes orcos.

25J - TORRE DE EJECUCIONES

Aquí es donde los capitanes del ejército ajustician a los desertores, asesinos de sus propios compañeros y demás criminales que puedan aparecer en el contexto de un ejército acuartelado. La torre mide unos tres metros de alto y está rematada por una serie de púas de las que cuelgan las cabezas de los ejecutados. El acceso a las cuevas adyacentes de esta zona está controlado por dos capitanes orcos.

Si Perian Piefirme se encuentra en el grupo (o lo estuvo), también se hallarán aquí dos medianos ancianos encadenados a un cepo de castigo cuyo parecido con Perian es muy significativo. Sin embargo, dependiendo de si el grupo jugó o no la escena del hermano del mediano en la sala 18 del nivel 4 y lo que allí sucedió, el estado en que se hallen sus padres cambiará sustancialmente:

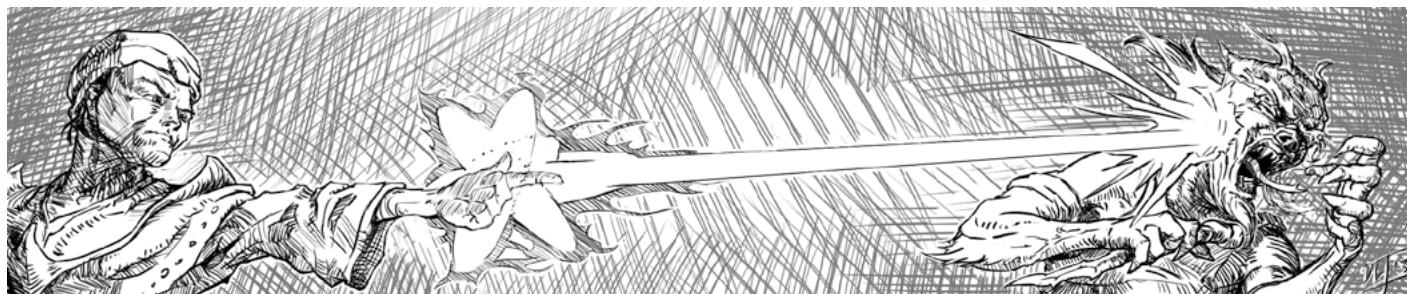
Si los personajes jugaron la escena indicada y dejaron que Grosh huyese con Sorin, o bien no llegaron a jugarla, los padres de Perian estarán vivos, custodiados por Grosh y cinco minotauros más (ver *Manual básico de Aventuras en la Marca del Este*, pág. 192) que entrarán en combate contra los jugadores nada más verlos.

Si los derrotan, podrán salvar a los padres de Perian, lo que proporcionará a este AJ un aumento personal de 15.000 PX. Sin embargo, les darán la triste noticia de que Sorin ha muerto (bien porque murió durante el periodo de esclavitud si nunca llegaron a encontrarse con él o bien porque al volver Grosh con él, murió de agotamiento y desnutrición por el camino). Los padres de Perian insistirán en que se olvide de Fiezen y escape con ellos, pues no quieren perder a otro hijo. El mediano, sin embargo, sabe que Fiezen les considera ahora una propiedad y difícilmente les va a dejar escapar.

Si los personajes jugaron la escena indicada y liberaron a Sorin, los padres de Perian estarán encadenados aquí igualmente, pero muertos, pues al no volver Grosh con la presa (o al volver solo, sin ella), llevaron a cabo la amenaza de ejecutar a sus padres. Los minotauros se hallarán aquí igualmente.

25K - CENTRO DE MANDO

En esta zona hay varias tiendas de lujoso aspecto que contienen las zonas de habitación de los líderes del ejército. En su zona más occidental se encuentra una carpa morada en cuyo porche hay montada una mesa de estrategia con una maqueta de la torre hecha a escala y varias figuras de madera que representan tropas, obstáculos y otros problemas que pueden afectar al ejército. Si aún sigue viva, cuando los personajes lleguen aquí por primera vez, verán a Yarissa Ver'han inclinada ante la mesa, rodeada de sus consejeros y hombres de confianza,



mientras discute con ellos distintas estrategias. En el tiempo que ha pasado, Yarissa ha aprendido nuevos trucos y por ello su perfil será ahora el siguiente:

YARISSA VER'HAN VETERANA

CA: 2 (cota de mallas +1, escudo+1); DG: 9; PG: 38; Movimiento: 12 metros; Ataque: 1, látigo pesado +2 o espada larga +1; Daño: 1d8+2 / 1d8+1, respectivamente; Salvación: Clé9; Moral: 10; Alineamiento: Caótico; Tesoro: 3.500 mo; PX: 400.

Conjuros disponibles en este encuentro: Nivel 1: *Causar heridas leves* (3), *Causar miedo*; Nivel 2: *Bendecir*, *Retener persona* (2), *Silencio*; Nivel 3: *Contagiar enfermedad*, *Golpear*, *Maldición*; Nivel 4: *Ramas en serpientes* (2).

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

La escoltan dos caballeros de sangre fría y dos capitanes orcos. Si Yarissa está muerta, será uno de los caballeros el que estará reclinado sobre la mesa, preparando las estrategias. La maqueta reproduce fielmente todas las estancias de los niveles 8, 9 y 10 de la torre (excepto las salas secretas). Si los

personajes logran vencer a los que se hallan en esta subsección, puedes darles el mapa de estos lugares, con el fin de que puedan planear sus siguientes movimientos.

En la mesa también se encuentra una corta misiva de la madre de Yarissa, Valka.

«Ya hemos llegado al nivel superior al del ejército y mis hombres están trayendo al mago. Si todo va bien, abriremos la celda de Nergal pronto y podrás movilizar al ejército de vuelta a Marvalar.»

Por supuesto, esta carta está escrita en infracomún, el idioma de las profundidades, con lo que los personajes deberán hallar una manera de descifrarlo. Obtener esta pista vital sobre la posición de uno de los enemigos más temibles para la causa de los personajes debería ir acompañada de un premio de al menos 150.000 PX.

Si los personajes logran matar a Yarissa y a Cimac y al menos a la mitad de los efectivos que aparecían en las subsecciones anteriores, se entenderá que el ejército ha quedado desbaratado, lo cual traerá grandes consecuencias más adelante y 200.000 PX para los AJ.

LA CELDA

Los siguientes cuatro niveles describen el edificio más antiguo del complejo carcelario de Nergal. Este no fue construido por los enanos, sino descubierto por ellos y reacondicionado para servir a sus planes. Aunque no sabían exactamente quién lo construyó ni para qué, las razas aliadas que habían derrotado a Nergal exploraron en profundidad este lugar, asegurándose de que sería un buen sitio para albergar a la Calamidad. Durante la exploración descubrieron un lugar de maravillas, salas que contenían fenómenos difícilmente explicables, tesoros de épocas pretéritas, efectos mágicos nunca vistos y las huellas de la civilización que lo construyó.

Sin embargo, no todos pensaron que este sería un lugar ideal para albergar a Nergal, pues no dejaban de pensar que tales maravillas no tenían por qué indicar que la raza responsable de las mismas fuese bondadosa. De entre las voces más críticas destacaba la de la reina Ciliren, vencedora de la Calamidad, que a pesar de sus reticencias hacia el lugar, finalmente acabó accediendo a usarlo. Puso, sin embargo, una condición: que ella misma fuese encerrada allí para velar la celda hasta que hubiese alguien capaz de tomar el relevo o derrotar a Nergal.

Así se hizo, tal y como ella dispuso, y aún hoy recorre la oscuridad de las salas, año tras año, siglo tras siglo, gracias al don que Agandaur transfigurado en Valion, le otorgó en el campo de batalla.

Desde su acondicionamiento como prisión hasta la fecha en que nuestros aventureros llegan a ella, la celda ha cambiado mucho y no precisamente a mejor. Al deterioro producido por el paso del tiempo hay que añadir pequeños terremotos que se producen en toda su estructura cada pocos días (a veces horas), producidos por los golpes y la ira desatada de la portentosa criatura que se encuentra en el nivel 14. Aunque la mayor parte de las custodias mágicas y guardianes eternos siguen activos, varias de las zonas del lugar han sufrido daños irreparables solo con el paso del tiempo o por acción de los temblores que se producen en sus salas de vez en cuando. Esto ha provocado que varias criaturas hayan logrado acceder a este lugar y que algunos de los tesoros y maravillas del edificio se hayan destruido para siempre.

No obstante, de los tres bloques que comprenden la prisión, este es el menos alterado por mano alguna, siendo, por lo tanto, una suerte de «cápsula del tiempo» donde los personajes tendrán que vérselas con misterios y entidades extraordinariamente antiguas, explorar zonas en las que la magia no funciona correctamente, ahondar en los enigmas y obstáculos que los enanos pusieron en el lugar y lidiar con las peores amenazas a las que se han enfrentado hasta el momento, entre las que se encuentra el propio Nergal. Comencemos.

NIVEL 11: El cubil

Los personajes habrán accedido a este nivel a través del acceso conocido como la Puerta del Heredero. De los cuatro niveles de la celda, este es el más cercano a lo que entendemos como nivel de mazmorra, pues los demás, como luego veremos, tienen una estructura diferente.

En cuanto a qué encontraremos aquí, serán varias las oportunidades que tendrán los personajes de acabar abruptamente su aventura. Aquí habita, en forma humana, la dragona negra Nefarasay, convencida adoradora de Penumbra, que siendo joven participó en la Dala Vael y fue encerrada aquí como castigo a sus crímenes. Es este un personaje sombrío que puede terminar rápidamente con la aventura de los personajes si estos no tienen cuidado.

También encontrarán restos de la civilización antigua que construyó este lugar y de los seres que estos dejaron atrás. Varios aboleth erigieron este lugar y lo han ocupado de manera discontinua a lo largo del tiempo. Ellos y sus sirvientes, varias tribus sahuagin, crearon en su día una suerte de imperio privado, ajenos a lo que sucedía por encima de sus cabezas; satisfechos, simplemente, de tener un lugar oscuro donde medrar. Cuando los personajes entren en este lugar, los acontecimientos de los siglos anteriores habrán producido el retorno de los viejos señores al lugar y que sus antiguos subditos hayan crecido en número.

Mención aparte merece el hecho de que la magia funciona de manera errática en este nivel. La presencia de criaturas tan poderosas como las descritas anteriormente y el flujo constante de energía mágica desde el Trono de Niebla hasta el sello de Kenriz han debilitado el tejido arcano del lugar, haciendo de este nivel un epicentro de lo que se conoce como magia salvaje. Esta magia salvaje tiene los siguientes efectos sobre el funcionamiento de la magia en este nivel:

MAGIA SALVAJE

Se denominan zonas de magia salvaje a aquellos lugares de Valion en los que, por causa de algún fenómeno especial, el tejido de la magia que rodea el mundo y que permite el funcionamiento de los conjuros ha resultado dañado. En estas zonas, la magia funciona de manera errática, pudiendo herir al conjurador, no funcionar en absoluto o incluso cambiar los efectos de algunos conjuros.

Debido al constante flujo de energía entre el Orbe de Kenriz y el Trono de Niebla, así como la presencia de ciertas criaturas, este nivel se ha transformado en una zona de magia salvaje con los siguientes efectos:

- Cualquierconjuro, aptitud sortílega o uso activo de un objeto mágico cuyo lanzador se halle en la zona de magia salvaje, es vulnerable a sus efectos. Mención aparte merecen los poderes mágicos innatos de los monstruos, sus capacidades extraordinarias y las naturales, las cuales no se ven afectadas por la magia salvaje, pues son habilidades intrínsecas a su naturaleza y no están relacionadas con el tejido mágico (por ejemplo, un basilisco podría petrificar con la mirada dentro de una zona de magia salvaje, pero un dragón no podría conjurar una bola de fuego sin sufrir los efectos de esta magia dislocada).
- Siempre que un lanzador de conjuros realice un hechizo en una zona de magia salvaje, deberá realizar una prueba de INT – el nivel del hechizo que desea conjurar (en caso de usar un objeto mágico, la dificultad siempre será INT,

aunque puede ser modificado a voluntad del Narrador si lo cree necesario). Si tiene éxito, el conjuro o efecto funcionará con normalidad. Si falla, deberá realizar una tirada de 1d100 y consultar el resultado en la siguiente tabla.

1D100	MAGIA SALVAJE
1-10%	El conjuro rebota contra el lanzador, que se ve afectado por el conjuro como si fuera su objetivo. Si este no puede surtir efecto sobre el lanzador, falla automáticamente.
11-25%	El conjuro es lanzado con normalidad, pero afecta a un objetivo al azar que se halle dentro del área de alcance del sortilegio y que sea un blanco válido. Los hechizos de toque o personal fallan sin más.
26-40%	El conjuro no tiene efecto. El sortilegio se borra de la mente del conjurador o se pierde la carga del objeto mágico que se esté usando.
41-50%	El conjuro no tiene efecto. El sortilegio no se borra de la mente del conjurador ni se pierde la carga del objeto mágico que se esté usando.
51-85%	El conjuro surte efecto de manera normal.
86-95%	El conjuro surte efecto de manera normal. Además, este no se borra de la mente del conjurador ni se gasta carga alguna de uso si se está usando un objeto.
96-100%	Como arriba, pero el hechizo surte efecto con más fuerza de lo normal. Aquellos que deban superar una tirada de salvación para librarse de sus efectos, sufrirán un -4 a la tirada de salvación que corresponda. Además, si el hechizo tenía un valor numérico (como una Bola de fuego), dicho valor será siempre el más alto (es decir, que si dicha bola de fuego es de 8d6, en vez de lanzar los dados para saber su daño, este será automáticamente 48).

Cabe aclarar que un conjuro o efecto mágico lanzado desde fuera de una zona de magia salvaje hacia una que sí lo sea no afectará al lanzamiento del conjuro. La magia salvaje solo afecta a los efectos mágicos que tienen su origen en el interior.

COMBATIR LA MAGIA SALVAJE

Aunque difícil, es posible estabilizar la magia de una región de magia salvaje para hacer que funcione con normalidad. Un conjuro de *Disipar magia* lanzado para este fin hace que los efectos de la magia salvaje desaparezcan de la zona afectada por el hechizo de disipación durante $1d4 \times 10$ minutos. Un hechizo de *Deseo* puede reparar de manera permanente una zona de magia salvaje en un radio de diez metros desde su punto de lanzamiento.

1. ACCESO DESDE EL NIVEL 9

Los personajes pueden acceder a este punto cruzando la Puerta del Heredero en el nivel 9 o a pie desde la sala 2 de este mismo nivel, tras cruzar la Puerta de los Ancestros. Ambas opciones se dividen en otras dos: una en la que los personajes han impedido la rotura del orbe y la Puerta del Heredero sigue sellada u otra en la que el orbe ya no funciona. Para cubrir estos casos, vamos a darte dos textos narrativos diferentes, que deberás leer o parafrasear dependiendo de lo que haya sucedido a lo largo de la partida.

- a) Los personajes cruzan la Puerta del Heredero tras romperse el orbe. Independientemente de si los personajes llegan hasta aquí cruzando dicha puerta o a través del nivel 10, lee o parafrasea el siguiente texto:

Esta sala cuadrada de cinco metros de lado, alberga una escalera curvada muy alta que asciende hasta una pequeña puerta a una altura de unos siete metros sobre vuestras cabezas, que derrama una tenue luz sobre la habitación. Todo el lugar está cubierto por una densa capa de polvo que parece haberse acumulado durante siglos.

- b) Los personajes llegan a esta habitación a través del nivel 10 tras cruzar la Puerta de los Ancestros. El Orbe de Kenriz sigue entero y mantiene sellada la Puerta del Heredero.

Esta sala cuadrada de cinco metros de lado, alberga una escalera curvada que asciende siete metros hasta una pequeña puerta sobre vuestras cabezas. Esta se encuentra rodeada de un vórtice de color cambiante, que parece tener una superficie tormentosa e inestable. Suspendidas en el aire, como atrapadas por una fuerte corriente electrostática, se hallan millones de partículas de polvo que levitan como por arte de magia.

La sala conecta con el nivel 9, con la Puerta del Heredero, pero solo si el orbe es destruido. Si no, el vórtice protector de Kenriz seguirá existiendo. Las paredes del lugar muestran primitivos bajorrelieves en los que se observa a varios individuos bípedos y encapuchados que se encaminan hacia una enorme deidad solar que lanza rayos negros a su alrededor. Esta información es visible a simple vista en el caso de la narración «b», pero en el caso de la narración «a» solo lo descubrirá un personaje indique que busca por la sala o retira la capa de polvo del lugar.

Cuando los personajes entren en la sala, Nefarasay estará escondida en la entrada oeste de la misma, en forma humana, sopesándolos y pensando en cómo implicarlos en sus planes (ver “la búsqueda de Nefarasay” más adelante). Un personaje que busque activamente en la sala puede llegar a verla si tiene éxito en una tirada de SAB -10. Si logra percibirla, esta usará su capacidad innata para rodearse de oscuridad y escabullirse fuera del alcance de los personajes.

2. LA TUMBA DE HAGRIM

Esta sala cuadrada de diez metros de lado tiene las paredes cubiertas de bajorrelieves. Estos tienen aspecto de arcos arquitectónicos, como si estuvieran ensamblados a la pared, y en su interior se pueden apreciar diversas estatuas que parecen representar a distintos enanos. Bajo cada uno de ellos hay una placa con su nombre, pero alguien las ha borrado con algún tipo de objeto afilado. En medio de la sala se encuentra un catafalco de piedra de talla enana, profusamente adornado con runas, escenas de guerra, de caza y de gobierno. Apilados alrededor del mismo, hay decenas de escudos, lanzas, yelmos y espadas rotas, todas ellas de aspecto trasgoide y de origen muy antiguo. En la esquina noreste de la sala, hay unas escaleras de piedra de unos tres metros de alto que ascienden hacia el techo.

Aquí es donde yace Hagrim, el rey enano que se enfrentó a Cauchemar, a Nergal y a su ejército durante la Dala Vael. Aunque fue poco lo que quedó de él tras ser incinerado por Cauchemar, sus hombres decidieron enterrar sus restos aquí.

Toda la sala posee un aura benéfica que actuará como un hechizo de Bendición para todos aquellos personajes de alineación

miento legal. En la lápida del ataúd se ha escrito un epitafio tallado en runas enanas que solo puede ser leído por uno de su raza y que dice lo siguiente:

«Aquí yace el sabio rey Hagrim, muerto en combate contra el Daño de Hagrim. Honrando las viejas costumbres que él amaba, lo enterramos ahora sobre su enemigo. Que su vigilancia eterna dé su fruto y nos auxilie si la calamidad que ayudó a vencer vuelve a alzarse.»

Y un poco más abajo puede leerse en lengua común:

«Cuando mi tumba vengas a visitar, recuerda, caminante, estas palabras: como tú estás ahora, yo estuve; como ahora estoy, tú estarás. Haz de tu vida una batalla y gánala.»

Dentro de la tumba está *Guerra*, el hacha de guerra de Hagrim. Se trata de un hacha de guerra +3 que otorga +1 a la CA del portador e inmunidad a los hechizos de muerte instantánea (como *Dedo de la muerte* o *Desintegrar*). Si un personaje de alineamiento caótico blande esta arma, se le considerará maldito hasta que la devuelva a su lugar o se la entregue a otro personaje.

Las escaleras de la zona noreste son las que conectan la Puerta de los Ancestros con este nivel (sala 23 del nivel 10).

3. PUERTA DE LAS PROFUNDIDADES

Esta estrecha sala de un metro de largo por tres de ancho contiene una puerta de piedra en su muro este. Esta es de hoja única y su parte central está tallada con varias baldosas colocadas sobre rieles que parecen formar algún tipo de dibujo grotesco, pero están descolocadas, no permitiendo ver el diseño.

Esta puerta da acceso a la parte más antigua del nivel, aquella en la que vivían los constructores de la celda. No se abrirá excepto que se resuelva el puzzle* que contiene. En cuanto se intente abrir esta puerta empezará a brotar agua del quicio de la misma hasta que se formen dos elementales de agua enormes (ver *Manual básico de Aventuras en la Marca del Este*, pág. 166) que atacarán de inmediato a los personajes y que regeneran 2d6 de vida cada turno. Cada asalto los AJ podrán mover un total de dos baldosas cada vez. Cuando el dibujo se forme por completo, los elementales desaparecerán, los personajes recibirán 100.000 PX y la puerta se abrirá.

NOTA*: Como habréis comprobado, esta estancia requiere solventar una suerte de puzzle. Esto requerirá algo de trabajo por parte del Narrador, que puede crear su propio rompecabezas. Por ejemplo, puede emplear un dibujo lovecraftiano, descolocarlo e insertarlo aquí, haciendo una suerte de puzzle igual a aquellos que dejan una baldosa sin cubrir y hay que mover las piezas hasta formar de nuevo la imagen. Puedes introducir una copia fotocopiada de un puzzle de este tipo, recortarlo y que los jugadores puedan mover ellos mismos las piezas hasta resolverlo. O simplemente puedes obviar todo esto y requerir una tirada de habilidad de INT con los penalizadores oportunos y llevando una cuenta de tiempo. O emplear cualquier otro puzzle de tu invención. En fin, hay muchas posibilidades que puedes idear, y cualquiera de ellas valdrá en esta situación.

4. RASTRO DE AGUA

Cuando enfilaís este pasillo, os percatáis de que está lleno de agua y que se inunda más a medida que os acercáis a la zona sur del mismo. En dicha zona, podéis apreciar lo que parece ser una barrera de formaciones coralinas, rocas y plantas acuáticas que no os permite ver lo que hay más allá.

Los personajes se están acercando al pozo de cría de los sahuagines de la sala 6, la cual se encuentra totalmente encharcada. Si los personajes prueban el agua, para su sorpresa, se darán cuenta de que esta tiene el característico sabor salobre del agua de mar.

La barrera de coral puede destruirse con armas o magia, pero resulta impenetrable si simplemente se intenta pasar a través de ella.

5. SALA DE GUARDIA SAHUAGIN

El agua que comenzó en el área 4, irá aumentando en nivel hasta llegar por la cintura en esta sala y en todas las siguientes correspondientes al dominio sahuagin. A la hora de combatir o moverse en estas zonas, considéralas terreno difícil y aplica las reglas de combate en el agua. Aplica estas normas también en las salas 6, 7 y 25 de este nivel.

Esta sala irregular de corte circular huele a agua de mar estancada. Cuatro criaturas bípedas con la piel cubierta de escamas y rostros de tritón os observan con abierta hostilidad detrás de sus escudos y espadas curvas.

Estas criaturas son sahuagines, unos seres con rostro de pez o tritón, que habitan las áreas cercanas de los mares y sus profundidades. Estos en concreto pertenecen a la tribu de la Estrella Caída, que adora a los aboleth y otras monstruosidades que habitan las simas abisales como si fueran dioses.

GUARDIAS SAHUAGIN

CA: 4 (armadura natural como una cota de malla y escudo); DG: 5; PG: 20; Movimiento: 12 metros (en el agua, 10 en la tierra); Ataque: 1, espada larga +1; Daño: arma; Salvación: Gue5; Moral: 10; Alineamiento: Caótico; Tesoro: 1.200 mo; PX: 175.

Especial (común para todos los sahuagines):

Frenésí de tiburón: Tan pronto como un enemigo se encuentre herido en un radio de cinco metros alrededor de cualquier sahuagin, este pasará a realizar dos ataques en vez de uno.

Todos los sahuagines pueden comunicarse mentalmente con cualquier criatura marina inteligente, los tiburones son especialmente dóciles a sus órdenes.

Todos los sahuagines pueden respirar aire o agua, aunque deben sumergirse al menos una vez cada cuatro horas o empezarán a morir de hipoxia lentamente.

La sala fue construida a partir de los escombros de las dos salas que antes estaban aquí y que los sahuagines destruyeron. No hay ninguna puerta visible a simple vista, pero bajo el agua hay un total de tres túneles subacuáticos que conectan esta sala con el resto de los dominios sahuagin de este nivel, tal y como puedes ver en el mapa. De ellos, el noreste está obstruido por una gran roca. Una tirada exitosa de FUE con -8, despejará el camino.

6. SALA DE CRÍA SAHUAGIN

En esta sala circular hay una gran cantidad de vegetación marina con hojas en forma de tubo del que de vez en cuando sale una suerte de lengua de color nacarado o un pequeño pez. Dispersas por el lugar, flotando en el agua, hay varias construcciones que podrían ser nidos cubiertos con algas y llenos de huevos. Toda el agua se encuentra infestada por renacuajos de lo que parecen ser crias sahuagin. Tres sahuagines armados con escudos y otro tocado por una suerte de corona de coral aguardan aquí parece que protegiendo la población de renacuajos del lugar.

Los sahuagines de esta sala no atacarán a los personajes a menos que estos amenacen los nidos o la integridad de los renacuajos que se encuentran en el agua. Los tres guerreros presentes son iguales que los de la sala anterior, mientras que el sahuagin coronado es en realidad una hembra, una sacerdotisa consagrada al cuidado de los renacuajos.

SACERDOTISA SAHUAGIN

CA: 5 (armadura natural como una cota de malla); DG: 6; PG: 24; Movimiento: 12 metros (en el agua, 10 en la tierra); Ataque: 1, maza + 2; Daño: arma; Salvación: Cle6; Moral: 10 (aunque en este lugar tendrá 12); Alineamiento: Caótico; Tesoro: 1.400 mo; PX: 200.

Conjuros disponibles en este encuentro: Nivel 1: *Causar heridas leves* (2), *Causar miedo*; Nivel 2: *Bendecir*, *Retener persona*, *Silencio*; Nivel 3: *Contagiar enfermedad*, *Golpear*, *Maldición*.

Tiene las mismas cualidades que los sahuagines que hemos indicado anteriormente.

Equipo especial: Su corona es una presea de sabiduría +4.

7. SALA DE ADORACIÓN

Esta sala circular está anegada por el agua hasta dos metros por encima del suelo. En el centro del lugar se alza un macizo conjunto arquitectónico, sostenido por una enorme pilastra hueca. Dicho conjunto parece representar a una enorme criatura ictiforme dotada de decenas de ojos, tentáculos y una boca enorme provista de dientes afilados como espadas.

Aquí es donde los sahuagines se reúnen para rezarle a su dios, el aboleth Kjusdul, que se encuentra en una sala aparte (ver zona 11).

Cuando los personajes acceden a esta sala, hay un 25% de posibilidades de que se esté llevando a cabo un rito religioso. Si fuera así, habrá cuatro guerreros sahuagin y dos sacerdotisas que atacarán de inmediato a los personajes.

Dentro del espacio vacío de la pilastra se encuentra un túnel submarino que se bifurca a los tres metros de tomarlo y que lleva a las salas 8 y 9 del lugar. El tiempo total que se tarda en recorrer cualquiera de los ramales es de unos cincuenta segundos. Lo indicamos por si deseas calcular la posibilidad de que los personajes se ahoguen o sufran lesiones en el camino.

8. SALA DEL OBELISCO

Tras atravesar el túnel subacuático, este asciende ligeramente hasta desembocar en un acceso a una sala que no parece afectada por el hábitat sahuagin. Esta es rectangular, de unos seis metros de largo por cuatro de ancho, y está ocupada por un obelisco de piedra negra que se alza en su centro. El menhir tiene unos tres metros de alto por uno de diámetro en su parte más ancha y está surcado de numerosas marcas que parecen un antiguo alfabeto.

Este obelisco, al igual que la stalagmita que está descrita en la zona 3 del nivel 5, fue erigido por los aboleth, los creadores del espacio conocido como la celda, en honor a los Durmientes, seres aún más antiguos y de extraordinario poder.

Al igual que dicha stalagmita, el lenguaje en la que está escrita es el de los Durmientes y solo puede ser comprendida estando bajo los efectos de un hechizo de *Leer lenguas*. En este escrito se narran los ritos de adoración que los mencionados

habitantes llevaban a cabo a esas deidades. Si alguno de los personajes lo lee, pídele que realice una tirada de SAB. Si tiene éxito, perderá un punto de SAB, pero ganará dos de INT. Si falla, perderá dos de SAB y ganará uno de INT. Estos cambios son permanentes y se justifican por el fuerte impacto que generará en un personaje descubrir la existencia de una civilización ancestral que adoraba a estos crueles dioses.

9. LA CÁMARA DE BRONCE

Esta sala cuadrada de doce metros de lado tiene sus paredes, techo y suelo recubiertos por entero de bronce. En el centro de la sala, colgado de un fuerte gancho, se encuentra un enorme péndulo que cruza la estancia de lado a lado con pausado ritmo. Sin embargo, a pesar de que la cadencia es la misma, el péndulo nunca se mueve en la misma dirección, sino que parece cambiar en un orden ni lógico ni establecido. Las paredes este y oeste de la habitación están horadadas a intervalos regulares. Estos nichos guardan un total de siete sarcófagos de mármol negro. Un octavo, situado en la pared oeste, parece haberse caído, rompiéndose sobre el suelo y esparciendo su contenido por la superficie del mismo.

Trata el péndulo como una trampa. Cada asalto que los personajes se hallen en la sala, tendrán un 10% de posibilidades de que el péndulo vaya en su dirección y les golpee, causándoles 6d6 de daño, o la mitad si se superan una tirada de salvación de DES.

Todos los sarcófagos contienen lo mismo: los restos ya convertidos en polvo de antiguos sahuagines... y un mecanismo por el cual cada vez que se abre uno, el péndulo se dirige directamente a la posición de la tumba abierta, atropellando todo lo que haya en su camino y en el lugar.

El péndulo no se puede destruir, pero sí el gancho donde va afianzado. Este tiene 25 PG y resiste 10 de daño de cualquier fuente.

10. PUERTA CERRADA

Esta puerta, que da acceso a la sala 9, está cerrada con una fuerte cerradura. Para abrirla, será necesario tener éxito en una tirada de abrir cerraduras, con un penalizador de -15%.

11. TRONO DE KJUSDUL

Antes de comenzar la sesión de juego en que preveas que los personajes pueden llegar a acceder a esta sala, pídeles que realicen tres tiradas de salvación de SAB con -8 y apunta los resultados obtenidos por orden (1^a tirada, 2^a tirada, etc.). La razón de esto se explicará un poco más tarde. Sigue leyendo.

Esta sala consta de un espacio semicircular de veinte metros de diámetro, de los cuales su centro está ocupado por una laguna de unos quince metros formada por un agua extraordinariamente espesa. Alrededor de la laguna, colocadas a espacios regulares, hay varias antorchas de pie coronadas por cráneos e iluminadas con fuego. En medio de la extensión de agua distingúis lo que parece ser un trono de piedra negra, esculpido con obscenas y deformes efigies de dioses retorcidos. Para nuestro horror, cuando accedéis a la sala, oís un fuerte chapoteo y luego veis cómo una figura monstruosa oscurece el espacio de agua que se halla tras el trono. Instantes después, una enorme cabeza del tamaño de una columna se alza por encima del mismo y os mira con sus tres enormes ojos rojos, colocados de manera dispar en torno a un rostro gomoso y dotado de una enorme boca con varias filas de afilados dientes. El resto del cuerpo de la criatura lo forma un cuerpo retorcido de la misma anchura que la cabeza y dotado de varios tentáculos y apéndices.

Este infernal monstruo es un aboleth, criaturas malvadas del plano elemental del agua a las que se les consideró dioses

antes de la aparición de estos. Los aboleth tienen las capacidades de hablar con la mente, atesorar los recuerdos de todos aquellos a los que devoran, renacer cuando los matan, viajar a través de cualquier agua subterránea incluso a otros planos de existencia y cambiar la realidad a su alrededor para amoldarla a imagen y semejanza de sus fríos y retorcidos pensamientos. Debido a estos extraordinarios poderes, fueron adorados como dioses por culturas primordiales en los albores del tiempo. Su existencia para la mayoría es poco más que un mito, pues fueron vencidos por los verdaderos dioses, tanto bondadosos como malignos, un tiempo después y relegados al papel de criaturas poderosas, pero sin capacidades suficientes como para ser adorados ni considerados divinos.

Las criaturas que habitaban el subsuelo de Marvalar hace siglos tomaron contacto con los aboleth que vivían en los lagos subterráneos del lugar y comenzaron a adorarlos, más por miedo que por convencimiento. Estos monstruos por su parte, usaron sus capacidades de control mental para esclavizar a sus adoradores (algunos de ellos eran los ancestros de los sahuagines que han ido apareciendo en este nivel) y les forzaron a construir un subterráneo, una ciudad aboleth para su uso y disfrute, generando así el complejo que más tarde los enanos transformarían en lo que ahora denominamos «la celda». Tiempo después, los aboleth y la civilización que les adoró fueron barridos por Penumbra, la diosa de la oscuridad, que deseaba toda esta para sí, y abandonados por los Durmientes, los cuales les habían ayudado hasta el momento.

Expulsados de sus lagunas ancestrales y amenazados con la destrucción real a manos de la furiosa diosa, los aboleth huyeron de su ciudad. Después tuvo lugar la Dala Vael, el encierro de Nergal, la vigilia de las tres razas sobre este y su abandono final. Algunos aboleth decidieron volver, atraídos por las fuerzas mágicas que desprendía Nergal, el olvido del lugar por parte de las razas de la superficie y por la falta de atención de Penumbra, ocupada en su batalla personal contra Valion. Uno de ellos fue Kjusdul, que había pasado siglos en otro plano de existencia, adorado por la tribu sahuagín original que le siguió en su exilio y le acompañó como su séquito cuando regresó a su laguna de origen. Este aboleth es el que ahora arrostran los aventureros.

Así pues, esta es la razón por la que la celda y, en menor medida, Vaelmor, existe y la razón de su construcción.

Los aventureros afrontan un cruento combate contra una criatura extraordinariamente malvada que considera el lugar que ahora ocupa como su primer hogar.

Sin embargo, Kjusdul no les atacará nada más verlos, pues sabe que llevan objetos poderosos consigo y que no son los típicos sacrificios que les traen sus sahuagines habitualmente. Dado que han entrado en su sanctasanctórum, Kjusdul no tiene ninguna intención de dejarles marchar y planea matarlos o esclavizarlos a todos, pero debido a la preparación de los héroes, Kjusdul quiere asegurarse el poder debilitarlos lo más posible antes de atacarlos. Para ello, sondeará sus pensamientos y les hará hablar, intentando vaciar de contenido su mente a medida que lo hacen.

Si los personajes no hacen además de atacar primero, Kjusdul hablará con ellos telepáticamente para preguntarles por su origen, la razón de la llegada a su laguna, si han hecho daño a alguno de los sahuagines y cómo es que han alcanzado este nivel del subterráneo. El aboleth realizará estas preguntas mientras se mueve constantemente por la sala, serpenteando alrededor del trono, erguido sobre el agua mientras cimbra



sus tentáculos o incluso rodeando de vez en cuando a los personajes y luego alejándose, como haría una serpiente que juega con su presa. Kjusdul hablará lenta y suavemente con palabras melosas y desagradables a un tiempo, como si una uña estuviera arañando constantemente la mente de los personajes. Si estos le preguntan algo, el aboleth responderá sin problema con la verdad (al fin y al cabo, se considera un dios y los dioses no temen nada de simples mortales).

Mientras hablan con la criatura, esta lanzará sus zarcillos mentales contra ellos e intentará extraer del cerebro de los personajes más información de la que estos están dando por propia voluntad. Es aquí cuando entrarán en juego los resultados de las tiradas de salvación que pedíamos anteriormente, pues cada dos minutos de tiempo real que pasen hablando con la criatura, deberás revisar los resultados de las salvaciones (por orden, de nuevo) obtenidas. Si alguno de tus jugadores tuvo éxito en la tirada, podrás comunicarle que la criatura, a pesar de que lo está haciendo con mucha destreza, ha sondeado la mente del grupo y está extrayendo información de ellos sin que se den cuenta, y que incluso está cambiando sus estructuras de pensamiento con el fin de debilitarlos contra él. Si ninguno del grupo ha tenido éxito, no es posible darles esta información.

Por cada minuto de tiempo real que los personajes pasen hablando con la criatura, esta les drenará un punto de SAB, debilitando así su voluntad lentamente. En el extraño caso de que alguno de los personajes llegue a quedarse a cero de SAB, este acabará convirtiéndose en poco más que un ente estúpido que se transformará en uno de los adoradores del aboleth y perderá cualquier posibilidad de combatirle e incluso su jugador perderá definitivamente el personaje si el resto no logra destruir al aboleth. Esta pérdida de SAB se recuperará a ritmo de un punto por día.

Lo que los jugadores cuenten al aboleth o lo que este pueda extraer de los recuerdos de los personajes, no tiene mucho impacto para este último. Al fin y al cabo, este solo quiere convertirlos en unos sirvientes sin mente que le sigan como su dios. Sin embargo, no ocurrirá lo mismo si Deran Kor se encuentra en el grupo.

Deran tiene su mente ocluida, pues Cauchemar robó sus recuerdos cuando le entregó de nuevo la juventud. Debido a esto, cuando Kjusdul intente leer su mente, se dará cuenta de que, en apariencia, Deran no tiene pasado más allá de unos pocos años de vida. Esto sorprenderá al aboleth y lo intrigará hasta el punto de que dejará de sondear al resto para invertir todas sus energías mentales en descubrir qué tipo de criatura es Deran. Este empezará a sentir un fuerte dolor de cabeza al

principio y una auténtica tortura mental después, quedándole claro que es la criatura la que está diseccionando su mente. El empeño de la criatura es tal, que, aunque el grupo le ataque, el aboleth no interrumpirá su lectura mental hasta haber pasado al menos un minuto, momento en que «soltará» a Deran y responderá a los ataques.

Durante ese minuto, Deran será obligado a ir hacia atrás en su vida hasta la enorme masa de «nada» que ocupa la mayor parte de su vida y a los leves momentos de epifanía que ha tenido durante sus aventuras en los que ha visto parte de ese tiempo robado. Usando sus poderes mentales, el aboleth logrará forzar a Deran a reconstruir otra de sus visiones, una especialmente importante:

Te hallas en una sala que reconoces como una de las que se encuentran en las Rocas del Draco, cerca del Castillo Ermegar. Para tu sorpresa, un conocido te acompaña: el mago Radovar Khan, astrólogo de la reina, te mira con ojos crueles desde la profundidad de una larga capucha.

—Aún no lo entiendes, ¿verdad? —dice el mago—. Voy a destruir este reino y tú me vas a ayudar. Voy a suplantar tu cargo en la corte, entorpeceré las defensas de los ejércitos de la Marca, retrasaré tu próxima predicción de Silas para que el reino piense que llegará en otra fecha y así poder tomarlo por sorpresa; resucitaré antiguos males ocultos en las profundidades de Marvalar y asesinaré a tu reina; coordinaré a los elfos negros, a las Naciones Orcas, a los bárbaros de Ungoloz, al trasgo y al dragón, a todos cuantos desean el regreso de Penumbra... Y cuando la próxima luna sangrienta aparezca, los lanzaré sobre Reino Bosque que, dividido y engañado, arderá en los fuegos de su ignorancia... En cuanto a ti, infeliz, en mi magnificencia te otorgaré lo que te prometí. Te concederé la juventud, pero tendrás que vivirla sin recuerdos... Despídate de tu memoria.

Esta revelación otorgará 30.000 PX a Deran Kor.

Probablemente, esta revelación causará un *shock* a Deran Kor, pero resultará deliciosa para el aboleth, pues al sufrimiento del mago se une el conocimiento de que el mundo de la superficie está siendo destruido por una sórdida conspiración. A partir de ese momento, Kjusdul solo intentará esclavizar mentalmente a Deran Kor e intentará destruir al resto de su grupo.

En cuanto a los poderes de Kjusdul, serían los siguientes:

KJUSDUL

CA: -2; DG: 15; PG: 80; Movimiento: 12 metros (en el agua, 10 en la tierra); Ataque: 4, tentáculos + especial; Daño: 1d6/1d6/1d6/1d6; Salvación: Gue15; Moral: 10; Alineamiento: Caótico; Tesoro: 60.000 mo; PX: 8.500.

Especial: Cualquier criatura impactada por un tentáculo de Kjusdul deberá realizar una tirada de salvación contra veneno. En caso de fallar, la víctima empezará a transformarse lentamente en un moho amarillo, cuya transformación terminará en 1d4 días. Durante este tiempo, el cuerpo de la víctima comenzará a volverse translúcido, legamoso y lentamente comenzará a perder su integridad.

Esclavizar: Kjusdul puede lanzar el conjuro *Hechizar persona* tres veces al día (independientemente de los esclavos mentales que haya podido conseguir anteriormente durante la fase de sondeo a los personajes).

Drenar energía: Kjusdul puede infligir 4d6 de daño a un personaje hechizado por él y recuperar tantos puntos de golpe como daño infligido.

Señor de los sahuagines: Kjusdul puede usar un turno completo para llamar en su ayuda a la tribu sahuagin que le sigue. Pasados tres asaltos desde la llamada, 1d6 guerreros sahuagin y 1d4 sacerdotisas sahuagin llegarán para ayudarle. Kjusdul no puede usar este poder más de una vez al día.

El aboleth es considerado anfibio y, dado que sus poderes son mentales, la magia salvaje no afecta a sus capacidades.

Una nota sobre estas estadísticas: Sabemos que en el bestiario del *Manual básico de Aventuras en la Marca del Este* ya aparece el aboleth como criatura y que sus estadísticas no coinciden con estas. Cada plantilla de monstruo responde al espécimen medio de dicho monstruo y, al igual que cada ser humano es diferente, cada individuo de otras razas también lo es. Kjusdul, por ejemplo, es excepcionalmente antiguo, está unido a sus esclavos sahuagin y además se encuentra en su laguna-guardia favorita, aquella en la que estuvo durante siglos hasta que fue expulsado. Es por eso por lo que este aboleth es más fuerte que el del bestiario y posee características que no tienen los habituales.

Los personajes pueden encontrar estos objetos detrás del trono de la sala: un anillo de tres deseos (dos de ellos ya han sido gastados), un escudo +3 y una túnica de archimago. El cuerpo del aboleth contiene una gran cantidad de componentes mágicos que pueden ser vendidos por 10.000 mo. Además, semienterrado en el légamo del islote donde se encuentra el trono, pueden ver lo que parece ser el listón de un bastón de mago cuyas piezas han sido separadas. Este listón sirve para formar el bastón de los magos, el poderoso artefacto que está buscando la dragona Nefarasay en este mismo nivel.

12. PORTAL INESTABLE

Este pasillo termina en un portal oculto por una ilusión. Si vienen en dirección norte, los personajes verán un pasillo que se adentra más y más en la oscuridad de la mazmorra. Sin embargo, esta es solo la imagen que muestra el portal. Cuando se adentren más de cinco metros en el pasillo, cruzarán sin querer el portal y acabarán en la cubierta del *Tempestad*, un galeón que se encuentra navegando en alta mar en medio de una fuerte tormenta mientras un kraken (ver *Manual básico de Aventuras en la Marca del Este*, pág. 185) lo ataca desde la superficie del mar (ver zona 13). Este lugar es en realidad un pequeño plano de existencia que se encuentra contenido en una esfera mágica que está en el nivel 13. Si dicha esfera es destruida, lo único que los personajes verán aquí es un portal con forma de espejo cuya superficie se mantiene opaca, negra e imposible de atravesar.

Debido a la inestabilidad mágica del nivel en el que se halla este portal, siempre que los personajes caminen por el pasillo que les lleva a él, hay un 10% de posibilidades de que no funcione y aparezca tal como se indica en el párrafo anterior.

Tanto el portal como la ilusión que lo enmascara pueden ser descubiertos si se lanza un hechizo de *Detectar magia* o cualquier otro que permita descubrir la naturaleza mágica de una ilusión. Descubrirla premiará al grupo con 50.000 PX.

13. EL KRAKEN

Sin previo aviso, sentís una sensación de mareo y presión, como si una mano gigantesca os turvara aprisionados y apretase cada vez más y más. Cuando la sensación cesa, os sentís caer al vacío, chocando poco después con una superficie de madera. Cuando os recuperáis del golpe, miráis a vuestro alrededor, contemplando atónitos lo que os rodea. Os halláis en

la superficie de un galeón de cuatro mástiles que se balancea y encabrita al son de la rugiente galerna que parece haber estallado a vuestro alrededor. Para vuestro horror, la tormenta no parece ser el mayor de vuestros problemas, pues unos instantes después de poneros de pie en la superficie del barco, alcanzáis a ver cómo unos enormes tentáculos se alzan desde debajo del navío y comienzan a aferrarlo y azotarlo con gran violencia.

El barco dispone de cuatro cañones por banda que provocan 4d6 de daño cuando se disparan. Sin embargo, debido a la lluvia que deja caer la tormenta, no podrán usarse debido a la pólvora mojada. Aun así, una fuente de ignición suficientemente fuerte, o bien fuego mágico, pueden hacer que la pólvora prenda igualmente y el cañón dispare. Los ataques realizados desde la cubierta que se encuentra en lo alto de los dos mástiles centrales tienen un bonificador de +1 contra la criatura. No hay tripulación en todo el barco, ni tampoco carga; manipular el timón no cambiará nada, pues el barco está aislado en medio de un proceloso océano sin fin. El kraken atacará el barco con dos de sus tentáculos cada asalto, mientras que usará el resto para atacar a los jugadores. El *Tempestad* puede resistir un total de 80 puntos de daño, momento en que el kraken lo partirá por la mitad, acabando con él y con los personajes en el proceso.

Si el kraken es derrotado, la tormenta se calmará y poco después, cuando luzca el sol, aparecerá sobre su cubierta un portal de vuelta a la mazmorra; en concreto, a la sala en la que se halla la esfera mágica que produce este efecto, en el nivel 13. Tras la derrota del kraken, el portal que se halla en la zona 12 se volverá de un color negro opaco y quedará inactivo. Veinticuatro horas después, la ilusión volverá a aparecer y si los personajes vuelven a entrar, tendrán que afrontar el reto y derrotar al kraken de nuevo.

Cabe indicar que, una vez teleportados al barco, los personajes no sufrirán los efectos de la magia salvaje, ya que se encuentran en un semiplano de existencia diferente del nivel 11 de la mazmorra.

14. LA FORTALEZA INESPERADA DE LOS SAHUAGIN

Esta sala cuadrada de nueve metros de lado tiene las paredes cubiertas de coral, conchas marinas y un extraño legamo que las recubre casi por entero. Sin embargo, no es esto lo que más llama la atención del lugar, sino la presencia de una torre metálica que se encuentra en su centro. Esta es cuadrada, mide siete metros de lado y está dotada de numerosas aspilleras en todos sus lados, como si de una torre de castillo se tratase. Su parte frontal posee una recia puerta también metálica, aunque su superficie está surcada de finas grietas imitando una puerta clásica de madera. La parte superior de la torre está incrustada en el techo, con lo que es imposible saber su altura. Las grietas de la techumbre están recubiertas de sangre, vísceras y lo que parecen ser restos de alguna criatura que vivía aquí. Sus paredes poseen una superficie pulida y limpia, sin las junturas típicas de una torre hecha con bloques de piedra.

Hace apenas un par de horas, el explorador sahuagin Kul-comoth encontró en las profundidades del nivel una extraña figura de adamantina de unos cinco centímetros que representaba una formidable torre. Emocionado, el explorador se llevó la torre a uno de los nidos sahuagin, donde fue examinada por una de las sacerdotisas de la tribu. Esta averiguó que se trataba de un objeto mágico y su palabra de mando, pero no las capacidades que tenía. Intrigada, la sacerdotisa pronunció la palabra de mando y, en lo que dura un parpadeo, la miniatura se convirtió en una enorme torre. Al ser mucho más alta

que la sala en la que se invocó, se incrustó en el techo, aplastando a varios sahuagines en el proceso. Tras este desastre, la sacerdotisa y varios de sus soldados decidieron acceder al interior del lugar para saber al menos si había algo de valor allí que pudiera paliar la pérdida de sus compañeros. Minutos después, llegaron nuestros héroes.

Una nota sobre esta torre mágica: Los más avezados jugadores del juego de rol por antonomasia reconocerán esta torre como la Fortaleza instantánea de Daern, un objeto maravilloso y mítico de dicho juego de rol. Para los que no la conocen, la torre mide siete metros de lado y diez metros de alto, y está dotada de almenas en su parte superior. El interior está dividido en dos plantas conectadas por una escalera interior pegada al muro, que lleva a la trampilla que conecta con el techo. La puerta solo se abre si lo ordena el que ha invocado la torre y es inmune a hechizos como *Abrir portal* o similares. Cada criatura que esté en el área cuando aparece la fortaleza debe realizar una tirada de salvación contra sortilegios; si falla, recibirá 6d8 de daño o la mitad si la supera. Si la criatura sigue viva tras el impacto, aparecerá en una casilla adyacente a la torre. Los objetos reciben el daño y el efecto de empujón directamente. La torre está hecha íntegramente de adamantina y techo, puertas y muros resisten un total de 100 puntos de daño, son inmunes al daño de armas no mágicas (excepto las de asedio) y reducen 10 puntos de daño de las demás fuentes. La fortaleza solo puede ser reparada con un conjuro de *Deseo*, que hace que recupere un total de 50 puntos de daño.

Cuando los personajes lleguen al lugar, la puerta de la torre está entreabierta (la sacerdotisa y sus sahuagines no la cerraron al entrar, fascinados y horrorizados a un tiempo como estaban con la torre). Cuando los personajes accedan a ella, tendrán que enfrentarse a cinco guerreros sahuagines en el primer nivel de la torre y a otros cuatro y a una sacerdotisa en el segundo, lugar donde también se esconde un pequeño tesoro de 1.000 mo y un orbe de color púrpura (es el orbe que corona el bastón de los magos que está buscando Ne-farasay). Una vez muerta esta, la torre empezará a encogerse lentamente, libre de la posesión de un amo, y causará a los personajes 1d6 de daño por aplastamiento cada turno hasta que consigan huir del lugar. Una vez fuera, pueden reclamar la Fortaleza instantánea de Daern para sí.

15. EL MIMETO GIGANTE

Este largo pasillo de diez metros de largo asciende a través de unos agudos y empinados escalones, mientras el techo, también escalonado, asciende en la misma proporción. Cuando superáis dos metros de escalones, estos se vuelven resbaladizos, cubiertos por un líquido nauseabundo y amarillento.

Aunque los personajes no lo saben, el pasillo al que acaban de acceder es en realidad un mimeto gigante que ha adoptado la apariencia de un corredor, ¡ahí es nada! Los «escalones» son en realidad sus dientes y el líquido viscoso, su saliva. Cuando los personajes empiecen a sospechar que algo extraño pasa, o cuando lleguen al final del pasillo y vean que el mismo está ocupado por una enorme lengua adornada con una especie de perla enorme, atácales.

MIMETO GIGANTE

CA: -1; DG: 12; PG: 48; Movimiento: 5 metros; Ataque: 1, mordisco + especial; Daño: (3d6+3); Salvación: Gue12; Moral: 10; Alineamiento: Caótico; Tesoro: 28.000; PX: 4.800.

Especial: Si los aventureros están dentro del mimeto cuando actúe, este realizará un ataque por cada aventurero en su inte-

rior, cerrando su «suelo» y «techo» sobre los personajes. Estos pueden escapar del mimeto entre ataques, cuando la criatura abra la boca para luego volverla a cerrar sobre ellos. Para conseguirlo, necesitarán tener éxito en una tirada de DES -2.

Los mimetos son criaturas que pueden asumir la forma de una pieza de mobiliario, como una puerta, un cofre, un armario o similares. No hay forma de detectar esta apariencia a simple vista, aunque puede ser descubierta con un hechizo de *Detectar magia*, que advertirá al lanzador del hechizo que esa pieza de mobiliario es un poco extraña. Si no se le detecta, el mimeto siempre ataca con ventaja por sorpresa, eligiendo como objetivo a los miembros más débiles del grupo.

En este caso en concreto, el mimeto tiene diez metros de largo por dos de ancho, lo que sería un pasillo al uso de este nivel.

Una vez derrotado el mimeto, los personajes podrán ver que la perla que lleva consigo es en realidad la parte metálica del final de un bastón mágico (una de las piezas del bastón mágico que necesita Nefarasay).

16. SALA DE NEFARASAY

Antes de leer el contenido de esta sala, te recomendamos leer el epígrafe “la búsqueda de Nefarasay” a continuación:

LA BÚSQUEDA DE NEFARASAY

Nefarasay era una dragona joven que vivía en el Lamedal del Trasgo cuando ocurrió la Dala Vael. Debido a su poder y su naturaleza malvada, fue requerida para combatir en el bando de Nergal, cosa que hizo. Cuando este cayó, Nefarasay lo hizo con él, aunque no la mataron debido a la fascinación que producía una criatura como ella y el pecado que supondría acabar con un ser tan único, aun siendo malvada como era. En aquellos tiempos, los enanos, elfos y hombres aún eran jóvenes e inocentes, y pensaron que matar al dragón sería más un pecado que una bendición. Así pues, fue apresada por los enanos y encarcelada en Vaelmor, en este nivel.

En concreto, fue apresada en la habitación ahora conocida como cubil de Nefarasay y atada con una fuerte maldición al lugar. Fue la propia Ciliren, la reina de los elfos, quien la maldijo, pues los elfos sabían que la dragona crecería en fuerza y poder con el paso de los años y que necesitarían un hechizo realmente fuerte para mantenerla encerrada. La reina solo se dignó a hablar con Nefarasay cuando llegó la hora de formular su maldición:

—*Aunque rompas tus cadenas, te condeno a no poder dejar este lugar hasta que reúnas de nuevo las piezas de mi bastón, que estará cerca pero nunca podrás tocar, ver, oler, sentir ni encontrar. Con las cadenas del desconocimiento y la huida imposible yo, Ciliren, te encarcelo.*

Tras estas palabras, Ciliren dividió su bastón con magia y usó la fuerza del hechizo para esconder las piezas, que Nefarasay no podría encontrar por su cuenta, en este nivel. Sin embargo, cuando los personajes lleguen al lugar, las piezas seguirán cerca. Nefarasay lo intuye, pero necesitará su ayuda para encontrarlas y romper la maldición.

Cuatro columnas de piedra negra, ornamentadas con relieves, se alzan en esta sala cuadrada de diez metros de largo. Los relieves representan elementos naturales como el fuego, el agua o la tierra, representados junto a criaturas dotadas de varios ojos y tentáculos.

La dragona Nefarasay usará esta habitación como punto de contacto con los personajes. Se hará pasar por una mercader

elfa oscura que llegó aquí a través de una gruta secundaria de la red de túneles de su gente, pero mientras exploraba estos extraños pasillos, el túnel se derrumbó (Nefarasay usará el derrumbe que se encuentra en la entrada este de esta misma sala para explicar esto), atrapándola aquí. Cuando los personajes accedan a la sala, ella misma les abordará de la siguiente manera (lee este párrafo tras el anterior):

Una elfa oscura se encuentra en la sala, justo en el centro de las cuatro columnas, con el rostro iluminado con una tenue esfera de luz roja. Posee el pelo blanco típico de su raza, unos ojos rojizos y un hermoso rostro iluminado por una sonrisa tan sensual como inquietante. Viste una ajustada y voluptuosa armadura de cuero negro y ciñe dos espadas de un extraño perfil curvo. Cuando accedéis a la sala, parece estar estudiando los grabados de las columnas, pero en cuanto os oye entrar, saca las espadas rápidamente y se pone en guardia.

La “elfa” no atacará a los personajes, interpretando maravillosamente su papel de dama oscura en apuros, interesándose por mantener la paz con los personajes al principio y ofreciéndoles comerciar con ellos. Después de que la tensión entre ambos grupos descienda, la elfa se presentará como Fara Lo’then y les contará lo ya indicado al comienzo de este epígrafe, aunque añade:

—Vivo en una de las ciudades fronterizas del imperio de Xorandor. Hace días, durante el último advenimiento de Silas, uno de nuestros magos detectó movimientos físicos y mágicos en esta zona y me enviaron aquí para intentar hacerme con una reliquia de mi pueblo que lleva perdida siglos, el bastón de los magos de la casa Mel’Tai. Tardé días en llegar a las cercanías del lugar y tras horadar un nuevo túnel con magia, llegué aquí. Luego se produjo un nuevo terremoto y el túnel se vino abajo, atrapándome en esta lúgubre mazmorra.

La “elfa” les mostrará su mercancía, que es la siguiente:

- *Guillotina:* Se trata de un hacha +2 vorpalina.
- Un brasero de elementales de fuego.
- Una capa de resistencia +3.
- Un bastón de luz.

Fara no les pedirá dinero por los objetos, sino que se los entregará todos si a cambio la ayudan a conseguir el bastón de los magos que se halla disgregado en las salas de este nivel (si completan esta tarea, conseguirán 250.000 PX).

Si los personajes llegan a recuperar todas las piezas y forjar el bastón, la “elfa” lo tomará y con una expresión de auténtica locura, adoptará su verdadera forma, la de la dragona negra Nefarasay. Los objetos que ofreció a los héroes son parte de su tesoro, con lo que no los cederá, ni siquiera después de que la hayan ayudado, ni entregaría tampoco el bastón de los magos. Lo único que ofrecerá a los personajes es la posibilidad de irse del lugar sin combatir contra ella, riéndose de ellos en el proceso por su cobardía y por haberle hecho el trabajo.

En caso de que los personajes entablen combate con el dragón, este tendrá las siguientes características:

NEFARASAY

CA: -3; DG: 14; PG: 70; Movimiento: 10 metros; Ataque: 2 garras / 1 mordisco; Daño: (2d8/2d8/5d8); Salvación: Gue14; Moral: 10; Alineamiento: Caótico; Tesoro: 65.000; PX: 7.000.

Al ser un dragón negro, el aliento de Nefarasay es ácido en forma de línea, tal y como aparece descrito en el *Manual básico de Aventuras en la Marca del Este*, pág. 160 y ss.

Mención aparte merece la zona marcada como «derrumbe» en el mapa. Esa es la supuesta entrada que se derrumbó hace pocos días y que usó la «elfa» para acceder al complejo. Sin embargo, si los personajes la revisan bien, pueden realizar una tirada de INT con -8 (un personaje enano tirará con un -4 en vez del -8 habitual). Si alguno tiene éxito, se dará cuenta de que este derrumbe está formado por piedras redondeadas y antiguas, lo que hace pensar que no llevan ahí tan poco como dice Fara. Si los personajes invierten tiempo en despejar los escombros (lo que bien puede llevarles una semana de trabajo), llegarán hasta la sala marcada como S1.

S1. ESCALERA DE CARACOL SECRETA

El acceso a esta escalera fue sellado antes de la retirada de los guardianes de la cárcel, hace siglos. Este acceso es el más rápido para llegar al nivel 14 de la mazmorra, donde espera Nergal.

Esta pequeña sala cuadrada de dos metros de lado contiene una escalera de caracol que desciende profundamente en la oscuridad. Proveniente de esta, podéis sentir una leve corriente de aire que trae constantes lamentos y gemidos.

La escalera lleva a la sala S1 del nivel 14.

17. MURO DE NIEBLA OESTE

Este muro de niebla lleva al nivel 12. No indicamos la sala concreta de dicho nivel, en él no hay «salas» desde un punto de vista estricto. Te recomendamos leer el apartado de dicho nivel para más información.

18. SALA DEL CADENERO

Esta sala es igual a las otras salas del Cadenero que hay en otros niveles de la mazmorra, excepto por su muro este, que contiene un hueco que no parece llevar a ninguna parte. Este hueco en realidad oculta una entrada secreta en forma de muro abatible que puede ser descubierta con la tirada habitual de detectar puertas secretas.

19. PASILLO SECRETO

Este pasillo conduce hasta la sala 21, el cubil de Nefarasay, pero contiene tres trampas, marcadas con una «T» en el mapa. La primera y la tercera son trampas de foso normales que se activan al ser pisadas por un peso mayor de cinco kilos y provocan 4d6 de daño por la caída y las estacas que esperan debajo a los pobres aventureros. La segunda trampa o, si lo prefieres, la del medio, es otra trampa de foso, pero no hay estacas al fondo sino una profunda niebla. Quien caiga en ella aparecerá en el nivel 12.

20. LAS PUERTAS NEGRAS

Al final del pasillo distingúis lo que parece ser una puerta de doble hoja forjada en algún tipo de metal negro. La puerta posee relieves gemelos en los que puede distinguirse la imagen de dos dragones negros encadenados.

Esta puerta da acceso al cubil de Nefarasay. El acceso está asegurado por tres cerrojos y una trampa mágica de *Glifo custodio* que producirá 6d6 de daño a todo aquel que intente acceder a la sala. Debido a la magia salvaje que impregna el nivel, este glifo tiene un 25% de posibilidades de no activarse. Los ce-



rrojos son realmente complicados de forzar, con lo que todos los intentos de desarmarlos tendrán un penalizador de -25%.

21. CUBIL DE NEFARASAY

Esta sala cuadrada de ocho metros de largo está construida al completo con piedra negra. En su interior encontrarás un montón de huesos apilados en la zona sur y un lecho de monedas de oro en la zona norte, además de unas enormes cadenas rotas unidas a dicha pared y que yacen sobre el montón de riquezas.

Aquí es donde descansa Nefarasay de manera habitual. Las cadenas son las primeras que se le pusieron a la dragona al ser atada a este lugar. El lecho de monedas procede en su mayor parte de los tesoros acumulados en el nivel 13, los cuales ha ido reuniendo con el paso del tiempo. Estos son de acuñación antigua y baja pureza, con lo que, a pesar de corresponder a un tesoro de al menos dos toneladas de peso, en realidad solo tienen un valor actual real de 100.000 mo. El tesoro está encantado con un hechizo de *Alarma*, por el cual, si alguien toca una sola de sus monedas, Nefarasay lo sabrá al instante y, si aún está viva, vendrá al lugar de inmediato, adoptará su verdadera forma y atacará a los que osen tocarlo. Debido a la magia salvaje del lugar, hay un 25% de posibilidades de que el encantamiento de alarma no funcione.

Los huesos son restos de las criaturas de las que la dragona se alimenta, la mayoría procede de los túneles que se encuentran al este de sus dominios. Los huesos ocultan un pasillo secreto que puede encontrarse con la tirada habitual.

22. LAS ESCALINATAS DEL DRAGÓN

Esta habitación de dos metros de largo por tres de ancho contiene una escalinata de mármol adornada con imágenes de dragones en vuelo.

Estas escaleras descienden profundamente en la oscuridad y llevan al nivel 13 de la mazmorra, esquivando las nieblas del nivel 12. Un mago que tenga éxito en una tirada de INT -8 o que lance con éxito aquí un hechizo de *Detectar magia*, se dará cuenta de que la escalera está imbuida de magia de abjuración, la cual se activa varios metros por debajo de este nivel.

23. EL ESPEJO OSCURO

Al igual que hicimos en la sala de Kjusdul, te pedimos que solicites a los jugadores un total de tres tiradas de salvación contra sortilegios y que las anotes aparte antes de que entren en la habitación.

Esta amplia sala de ocho metros de largo por cinco de ancho está presidida por un enorme espejo hecho de cristal negro que se yergue en su centro. Este no está asegurado por marco ni pie alguno y levita plácidamente en el lugar, mientras un montón de apéndices carnosos lo rodean, acariciándolo. Justo delante del espejo se encuentra una mesa en la que hay dos botellas: una rellena de un líquido negro y la otra de unos polvos blancos.

Este espejo es un objeto mágico conocido como el Ojo de Krull. Se trata de un artefacto que conecta el mundo manifiesto con el plano elemental del agua en su vertiente maldada. Fue traído aquí por los aboleth que diseñaron el lugar y usado por ellos para comunicarse con otros miembros de su especie y realizar prodigios mágicos difícilmente entendibles por mortales de este plano. Cuando Ciliren exploró esta habitación hace siglos, dejó un pedazo de pergamo escrito colocado sobre los dos botes indicados en la descripción que dice lo siguiente:

«Desconozco los poderes ignotos de este espejo, pero sin duda fue creado por entes de gran maldad y poder. Aunque hemos intentado destruir tanto el objeto como las sustancias que lo acompañan o enviarlo a otro lugar, nada ha conseguido resquebrajar ni siquiera una pequeña parte de su superficie ni moverlos de donde están. Rogamos a aquellos que pasen por aquí, que nunca lo usen y, si por desgracia caen en la tentación de hacerlo, que Valion se apiade de ellos.»

Ciliren

Aunque estas son las palabras del pergamo, la malicia del objeto hará que cualquiera que haya fallado al menos dos de las tres tiradas de salvación que hemos solicitado anteriormente, lea esto:

«Desconozco los poderes ignotos de este espejo, pero sin duda fue creado por entes de gran poder. Tras intentarlo durante semanas, al fin hemos encontrado la razón de su existencia: este artefacto es un amplificador del poder de la mente, capaz de despertar los poderes psíonicos latentes en todos nosotros y que en muy raras ocasiones logramos alcanzar. Para que los poderes del espejo surtan efecto, el que desea despertar su mente deberá beber apenas una cucharada del líquido negro, trazar un círculo blanco en la superficie del artefacto con ayuda de la otra sustancia y luego mirar fijamente el espejo. Poco después, su mente se desbloqueará y un mundo de nuevos poderes se abrirá ante él.»

Ciliren

Si alguien toma el líquido negro, sus tiradas de salvación contra sortilegios recibirá un penalizador de -2 en las siguientes 48 horas.

Si alguien traza un círculo blanco en la superficie del espejo, un par de segundos después aparecerá en la superficie de este el rostro retorcido de un aboleth, que parecerá estar nadando o flotando en la superficie negra del artefacto. La criatura intentará entonces controlar la mente del que le ha llamado, el cual deberá realizar una tirada de salvación contra sortilegios. Si la falla, el personaje hará lo que el aboleth quiera, excepto hacerse daño a sí mismo o permitir que se lo hagan. Al final de cada uno de sus asaltos, el personaje puede repetir la tirada de salvación para librarse de este efecto.

El espejo es indestructible, excepto mediante un hechizo de *Deseo*. La destrucción de tan vil artefacto supondrá una recompensa de 150.000 PX.

Verse expuesto a las vilezas de los efectos de este objeto y sobrevivir para contarla otorga una recompensa de 30.000 PX a quien haya sido puesto a prueba.

Reconocer la trampa que supone el espejo tras leer las indicaciones de Ciliren otorgará 50.000 PX al grupo.

24. LA QUNA DE VERGXT

Esta sala consta de un espacio semicircular de veinte metros de diámetro, cuyo centro está ocupado por una laguna de quince metros llena de un agua extraordinariamente espesa. En medio del agua distinguis lo que parece ser un trono de piedra negra. El cuerpo de una retorcida y obscura criatura de tres ojos rojos, varios tentáculos y apéndices yace sobre el trono, con partes de su cuerpo a medio devorar y una enorme herida en el centro de su cuerpo gomoso.

Además de Kjusdul, hubo otro aboleth que volvió a Vaelmor, Vergxt. Sin embargo, este se encontró hace días con la Dama de Escarcha (ver nivel 13), la cual no toleró que el aboleth intentase dominarla y acabó por matarlo. Desde entonces, su cuerpo sin vida yace aquí. Aunque cuando un aboleth muere normalmente su espíritu vuelve a formar un nuevo cuerpo en el plano elemental del agua, debido a la extraña naturaleza de la Dama de Escarcha, el espíritu del aboleth no ha viajado a tal lugar y ahora forma parte de la colección de almas atrapadas por la Dama.

Si un mago lanza con éxito un hechizo de *Detectar magia*, encontrará fuertes residuos de energía nigromántica en el lugar.

Aunque la Dama de Escarcha se ha llevado el tesoro del aboleth, si los personajes buscan en el lugar, encontrarán una pieza metálica que parece corresponder al aplique de un bastón, sobre el que colocar un orbe u otra pieza de adorno (esta es la última pieza del bastón de los magos que busca Nefarasay).

25. ENJAMBRE SAHUACÍN

Esta habitación está inundada con unos cincuenta centímetros de agua y ocupada por varias chozas y nidos de aspecto legamoso, cuyos huevos hace tiempo que se han roto y estropeado. Al rodear estas estructuras alcanzás a ver a una veintena de sahuagines, todos ellos en un estado físico deplorable y con la mirada perdida.

Estos veinte guerreros sahuagines eran los esclavos de Vergxt. Al morir su amo y no tener a nadie que dirija sus mentes, han perdido su capacidad para desarrollar una vida normal, quedándose prácticamente lobotomizados y actuando como zombis.

Solo un hechizo de *Deseo* podría devolver a la normalidad a estas tristes criaturas, las cuales adorarían al formulador del deseo como su nuevo amo y señor, haciendo todo lo que él les mandase. Si realizan este acto de bondad, recompensa al grupo con 100.000 PX y acerca su alineamiento a legal.

Por supuesto, también cabe la posibilidad de acabar con la tribu, lo cual solo reportaría el tesoro de la ficha de guerrero sahuagin, pero no su experiencia, ya que estas criaturas ni siquiera se defienden.

26. SALA DEL COFRE

En medio de esta sala romboidal tan solo hay un cofre.

Los insidiosos adoradores del dios-limo han colocado aquí una perniciosa trampa: un cofre en cuyo interior han oculado una estatuilla de oro y un total de cinco jaleas ocres, cinco lodos verdes y cinco cienos grises (ver *Manual básico de Aventuras en la Marca del Este*, pág. 183, pág. 189 y pág. 155 respectivamente). Además, han colocado un cubo gelatinoso (ver pág. 157 del mismo manual) en un techo falso, justo encima del cofre, el cual se retirará al abrir el baúl y caerá sobre el infeliz que esté debajo. Si antes de abrir el cofre lo inspeccionan, no aprecian nada de especial, salvo un leve murmullo que viene de su interior. El recipiente no está cerrado con llave ni posee ningún encantamiento.

Cuando se abra la tapa, los cienos, comprimidos durante años en un espacio tan reducido, saldrán disparados de su interior, chocando contra todos aquellos que se hallen en el interior de la sala, produciendo un daño por «explosión» de 3d6 de daño a todos los que se hallen en ella. Quien abra el cofre, podrá ver algo dorado brillando en su fondo, mientras los cienos saltan de él como serpentinas. Una vez fuera, las criaturas atacarán a los personajes con normalidad.

27. PUERTA DE LA NIEBLA

Al fondo de este pasillo, veis una puerta con forma de arco, de la que no cesa de surgir una espesa niebla.

Esta puerta da acceso al nivel 12 de la mazmorra.

NIVEL 12: EL TRONO DE NIEBLA

Nos encontramos ante el que es, sin duda alguna, el nivel más atípico de la aventura. A diferencia de otros niveles en los que el camino está marcado por un mapa lleno de habitaciones y los personajes diseñan estrategias en relación a los desafíos encontrados en ellas y su movimiento por el mapa, este nivel es totalmente diferente.

Cuando los personajes accedan a él, independientemente del punto por el cual lo hagan, se encontrarán con una barca rodeada de un mar de niebla. A medida que se adentren en dicha niebla, tendrán lugar una serie de acontecimientos, escenas o habitaciones que deben “resolver” antes de pasar a la siguiente. Es decir, los personajes no entrarán en habitaciones, pues no las reconocerán como tal, sino en escenas que se han colocado de manera secuencial y que deben ser afrontadas en orden. Esto no significa que haya una linealidad inherente a este nivel, sino solo al comienzo de este, pues algunas de dichas escenas tienen diferentes resoluciones y estas llevarán a otros caminos dentro de la niebla que pueden hacer avanzar o retroceder a los personajes en el interior de esta.

¿Y por qué sucede esto? La respuesta es sencilla y complicada a un tiempo: el Trono de Niebla.

El Trono de Niebla es un artefacto maravilloso creado por los esclavos de los aboleth, los cuales se basaron en el conocimiento de sus amos y de los Durmientes para fabricarlo. El trono fue creado con el fin de servir como amplificador de los poderes mágicos y mentales de los aboleth. Aunque de manera habitual estas criaturas abisales pueden modificar el mundo que les rodea a su voluntad, tardan mucho en hacerlo, aun en términos de su propia existencia. El trono fue creado para acelerar este proceso de dominio sobre las fuerzas naturales y mágicas y que dicho dominio pudiera extenderse incluso más allá de los pocos metros que los aboleth pueden cambiar, hasta hacerlo extensible a toda la ciudad subterránea que construyeron en su momento: el espacio ahora conocido como la celda.

El trono puede, por lo tanto, asimilar la mente del que se sienta en él o de los que se hallen cerca y hacer que el mundo se adecue a sus pensamientos. En el poco tiempo en que el artefacto fue usado, los aboleth descubrieron que, gracias a sus poderes, podían modificar la ciudad a voluntad, cambiando salas enteras, moviéndolas de lugar, dándoles otras características, anulando leyes naturales en algunas zonas, e incluso modificar el material del que estaban hechas... y no solo las salas. Podían leer y modificar los pensamientos de los que habitaban la urbe subterránea, cambiar su apariencia, sus aspiraciones, su edad, revertir los efectos del tiempo, eliminar la muerte de sus vidas o causar la misma... En definitiva, descubrieron que, con el trono en su poder, podían ser los auténticos dioses de la ciudad.

Sin embargo, esto llamó la atención de una verdadera diosa, Penumbra, señora de la oscuridad, que vio en los aboleth y el trono una amenaza. Llena de furia, la diosa expulsó a los aboleth y a sus esclavos del lugar, pero no destruyó el trono, al considerarlo un arma potencial que usar en caso de necesidad. Siglos después, el trono y la ciudad construida a su alrededor fueron encontrados por los enanos de Myrthis y sus aliados, que construyeron Vaelmor a su alrededor. Posteriormente, tras el abandono del mismo, los aboleth volvieron, como ya sabes, pero mermados en poder y sin esclavos suficientes. Ninguno de los pocos que regresaron ha podido llegar al trono.

Este, por su parte, vacío y sin una mente que lo ocupase durante siglos, ha destruido el nivel en el que se encontraba inicialmente, disolviendo, cambiando su estructura a un lugar lleno de niebla y «nada». En medio de esa nada, sin embargo, hay pequeños oasis de realidad; fragmentada y obtusa, sí, pero tangible, fruto de los pocos pensamientos que el trono ha podido extraer de los que se han acercado a él o han pensado en su existencia. Es por eso por lo que cuando los personajes lleguen aquí no se encontrarán un nivel al uso, sino escenas, sueños, teatros oníricos, pensamientos fragmentados y emociones dislocadas de todos aquellos que han interactuado con él, tanto de cerca como en la distancia, incluidos los personajes, los cuales, seguramente, ya habrán oído hablar del Trono de Niebla antes.

¿QUÉ ENCONTRARÁS EN ESTE NIVEL?

En este nivel solo hay una habitación real: la cámara del Trono de Niebla, la cual ni siquiera se encuentra en un lugar geográfico concreto, sino que vaga por las nieblas creadas por el artefacto. Sin embargo, a medida que las escenas se sucedan, los personajes se acercarán o alejarán de dicha sala dependiendo de las decisiones que tomen, volviendo su entorno más

tangible, estable y proporcionando la posibilidad de que los personajes alcancen el trono. Si esto sucede, las posibilidades de vencer a Nergal en el nivel 14 aumentarán enormemente.

En este nivel se encuentran varias escenas relacionadas alejóricamente con las vivencias de los personajes durante la campaña. Si quieras, puedes potenciar este aspecto para que rememoren otros momentos de la historia o si no lo deseas, dirígetelas tal cual se presentan aquí.

Las escenas contenidas en este nivel son erráticas, difíciles de definir, oníricas, irreales, intangibles y extrañas. Esto tiene su lógica por la presencia del Trono de Niebla, que usará dichas escenas y las resoluciones que los personajes les den para conocerlos mejor y hacerse una idea de cómo funciona su mente. A medida que se vayan sucediendo estas situaciones, el trono sabrá más sobre ellos.

Por último, indicar también que a medida que narres escenas sin aparente sentido, alguno de tus jugadores puede caer en la tentación de creer que nada de lo que hagan en dichas situaciones va a tener una repercusión real en la campaña y comience a comportarse de manera absurda, inadecuada o violenta. Lo cierto es que esto es del todo erróneo, pues alcanzar el Trono de Niebla es algo muy importante para ellos, aun sin saber exactamente lo que hace, con lo que dichos comportamientos van a pesar, y mucho, en la campaña. Si lo crees necesario, cuando ocurra una de esas salidas de tono, puedes recordar a tus jugadores que todos los actos tienen consecuencias.

También es necesario indicar, que si en algún momento, los personajes salen de este nivel 12 para ir a cualquier otro, debes realizar una tirada al azar para saber por cuál de los accesos de dicho nivel, unidos a este piso 12, es por el que aparecen los personajes. De igual manera, cuando los personajes vuelvan a este nivel 12 desde cualquier otro, volverán a aparecer en la misma habitación que dejaron, excepto si esta ha resultado destruida por cualquier razón, en cuyo caso saltarán a la «siguiente», como si hubieran tenido éxito en ella. Mención aparte merece la regla de que las situaciones que se dan en este piso, son siempre «hacia adelante», es decir, no se puede retroceder en las habitaciones ni escenas aisladas por la niebla para volver a la zona anterior.

Para mejor entendimiento de la estructura de estas escenas, presentamos un esquema que creemos te será de utilidad.

1. LA BARCA

Esta es la primera escena del nivel y ocurrirá independientemente del lugar por el que los AJ accedan a este nivel.

Mientras atravesáis la densa niebla que parece cubrir el acceso a este nivel, comenzáis a oír el murmullo de una corriente de agua. Pasados unos segundos, a este sonido se le añade otro, un constante golpeteo irregular, como de madera chocando contra madera. La niebla al fin se despeja y alcanzáis a ver un pequeño embarcadero donde se encuentra amarrada una barca de timón y remos que golpean constantemente contra él. La barca se mece, tironeada suavemente por la corriente de agua. Más allá de esta, no hay más que oscuridad.

Si alguien lanza un hechizo de *Detectar magia*, este indicará que todos los elementos del lugar son mágicos y reales, alejados de las habituales trampas de la magia de ilusión. Si alguno de los personajes indica que realiza una búsqueda en la sala y tiene éxito en una tirada de SAB -6, encontrará una inscripción en el lado izquierdo del bote, inscrita con un cuchillo: «*La estatua nunca miente, excepto la parte que lo hace*».

Una vez que los personajes acaben de realizar sus pesquisas y usen la barca, continúa con la narración:

Tras quitar el amarre, la barca se deja llevar por el arrullo del agua y comienza a surcarla suavemente. En pocos minutos sois engullidos por la oscuridad y navegáis en medio de ella, guiados solamente por la tenue luz de un farol azulado que se enciende de improviso en la proa del pequeño navío. Pasa el tiempo y recorréis estrechas grutas, amplias ensenadas y lagos subterráneos. Algunos de ellos están llenos de ruinas, formadas por enormes estatuas de las que solo lográs ver los pies, grandes como vuestra barca; templos de columnas derruidas y llenos de estatuas de dioses olvidados; bosques de mástiles de decenas de barcos naufragados; antiguos faros subterráneos de los que ya no parte ninguna luz.

Finalmente, la corriente se acelera, pasando de una velocidad agradable a una frenética en apenas un par de minutos. El agua entra a raudales en el bote, mojando vuestras caras y ropas, mientras la barca choca con algunas rocas especialmente cercanas a la superficie. Finalmente, llegáis a un paso subterráneo angosto, apenas cinco metros de ancho, en el que una luz ambarina brilla más adelante. Esta se hace más fuerte a medida que os acercáis, hasta que veis la imponente estatua que la sujetaba en una mano. Esta tiene unos cuatro metros de alto, está hecha en piedra negra y representa a una mujer con un rostro terrible en el lado derecho de la cara y uno bondadoso en el izquierdo. Tras ella se alza una enorme cuña de piedra que se pierde en el techo, el pie de un acantilado que divide la corriente en dos partes: una derecha, con una corriente más mansa, y otra a la izquierda, en la que se pueden apreciar piedras afiladas y rápidos acuáticos peligrosos.

Aquí los personajes deberán elegir hacia donde van. La inscripción anterior les dará pistas para elegir mejor, pero elijan lo que elijan, la escena acabará de igual manera:

Al poco de dejar atrás la estatua, os encontráis con un enorme vértice mágico que ocupa el paso por el que navegáis. En cuestión de segundos, sois absorbidos por él.

Si escogieron la salida de la izquierda, pasa a la escena 2. En caso de escoger la derecha, pasa a la escena 3.

2. LAS ESCALERAS DEL VOLCÁN

Cuando atravesáis el portal, sentís un leve instante de presión, agobio e inquietud. Cuando esta pasa, lo primero que notáis es un extraordinario calor. No como el que se experimenta en un día de verano, sino uno que hace daño, como el que puede sufrirse en el interior de un horno. Cuando vuestra vista se acostumbra a la luz y al cambio físico tras cruzar el portal, os veis sobre la superficie de una columna partida, cuyo pie está profundamente hundido en el mar de lava fundida que parece ocupar todo el suelo del lugar. Por un momento os parece estar en el interior de un volcán, pero cuando miráis hacia arriba, no es la chimenea de este lo que veis, sino un portal de apariencia inestable colocado en lo alto de la gruta cerrada en la que os halláis. La superficie en la que estáis está unida al portal a través de una escalera formada por enormes escalones de dos metros y medio de alto que no parecen construidos para medidas humanas. A unos cincuenta metros de donde os halláis, hay una columna exactamente igual que la vuestra, también rematada por una escalera de piedra que lleva hasta el portal, aunque esta parece más corta. Al poco de acceder a la sala, veis como en dicha columna aparece otro grupo de aventureros. Al poco de avistarlos, la tierra comienza a temblar y la lava empieza a subir, lenta pero inexorable, agrietando y destruyendo las columnas en las que os encontráis y forzándoos a subir los escalones para no ser engullidos por el mineral fundido.

Esta es una sala que busca una situación de huida competitiva, en la que el primer grupo en llegar al portal se salva de la destrucción. La dificultad para nuestros personajes es añadida, ya que la escalera del otro grupo es más corta. Para llegar antes que ellos, deberán tener éxito en tiradas de salvación de DES en cada uno de los escalones o usar el ingenio para acortar el tiempo que invierten en subir esas enormes escaleras.

La escalera de los personajes consta de un total de siete escalones, mientras que la de los personajes no jugadores tiene un total de cinco. Estos últimos tardarán dos asaltos completos en superar cada escalón (es decir, si esta prueba llega a un total de diez asaltos, llegará a su fin con la derrota de los personajes, pues los otros entrarán en el portal inestable y este se cerrará tras ellos). En cuanto a los personajes jugadores, cada vez que el grupo completo logre superar una tirada de DES, habrán subido uno de los escalones. Si alguno de ellos desea ayudar a otro a subir, el primero recibirá un bonificador de +2 a la tirada y el segundo, un penalizador de -3 a la siguiente que realice.

Recomendamos añadir una serie de dificultades añadidas al encuentro para hacerlo más duro e interesante, por ejemplo:

- Una de las secciones del escalón que están subiendo los personajes cede y uno de ellos está a punto de caer a la lava. Una tirada exitosa de FUE -4 del propio personaje o si el resto del grupo decide retrasarse un asalto entero para subirlo, hará que este se salve.
- El grupo paralelo ve claro que el portal solo va a permitir el paso de uno de ellos, así que, mientras avanza, lanza flechas y armas arrojadizas sobre el grupo, entorpeciendo su marcha (aplica un penalizador de -2 a la DES en las tiradas habituales de subida durante un par de asaltos).
- Si el grupo abusa de la magia para avanzar más rápido, te recomendamos aplicar las leyes de magia salvaje a esta zona o, directamente, cancelar los hechizos que estén usando para «hacer trampas».

Si el grupo logra acceder al portal antes que el otro, podrán ver algo realmente desconcertante: sus componentes son exactamente iguales que ellos, pero con algún rasgo cambiado, como el color del pelo, la clase o que tiene su cuerpo adornado con tatuajes. Sea como fuere, si cruzan el umbral del portal, recibirán 200.000 PX y podrán pasar a la zona 4.

Si no llegan a tiempo, caerán a la lava y habrán muerto... o así sería si no fuese porque la lava es la primera ilusión del nivel secreto de esta mazmorra. Pasa a la zona 1 del nivel secreto y premiales con 100.000 PX.

3. EL DEMONIO ENCERRADO

Cuando atravesáis el portal, sentís un leve instante de presión, agobio e inquietud. Luego llega a vosotros el abrumador sonido de un rugido bestial. Cuando vuestros sentidos se aclaran, descubrís que estáis sobre una plataforma de piedra en forma de estrella de cinco puntas que parece levitar en medio del vacío. Esta tiene unos 35 metros de longitud de extremo a extremo de las puntas, cada una de ellas rematada por un pentáculo mágico en el que se halla un mago susurrando un cántico arcano. El centro de la estrella lo ocupa un enorme demonio encadenado, una descomunal bestia de al menos 6 metros de alto, dotada de varios pares de cuernos, cuatro prominentes alas y dos brazos anchos como troncos de árbol. La bestia se encuentra encadenada al suelo por lazos de luz mágica que le impiden moverse; sin embargo, al poco de aparecer vosotros, uno de los magos, visiblemente anciano y totalmente agotado, cae muerto en su puesto, haciendo que una de las ligaduras caiga. Al momento, la bestia comienza a forcejear, oliendo la posibilidad de escapar, descompren-

sando el hechizo y forzando al resto de magos a reforzarlo. Uno de ellos, totalmente desesperado, os grita:

—¡Rápido, derrotadlo antes de que recupere todo su poder o escapará de su cautiverio y nos devorará!

La bestia es un príncipe demonio, una entidad cuya derrota no pasa por manos mortales, excepto en ocasiones tan raras como esta. Debido a su debilidad, los personajes tendrán la posibilidad de enfrentarse a un ser de estas características:

PRÍNCIPE DEMONIO

CA: -4; DG: 17; PG: 110; Movimiento: 10 metros (no puede volar); Ataque: 2, látigo de fuego y espada ruinosa; Daño: 3d6 +4 (de los cuales, 2d6 son de fuego) / 2d6+4; Salvación: Gue17; Moral: 10 (12 contra ángeles); Alineamiento: Caótico; Tesoro: 80.000; PX: 7.000.

Aura de miedo: Mientras el príncipe demonio esté consciente, todos aquellos personajes que comiencen su turno a 10 metros o menos de él, deberán realizar una tirada de salvación contra parálisis o quedará inmóvil por el miedo durante 1d4 asaltos. Una vez superado este miedo, ya sea por haber pasado la tirada de salvación o abrir sufrido sus efectos, el personaje es inmune a este efecto hasta pasadas 24 horas.

Lanzador de conjuros innato: El príncipe demonio puede lanzar hechizos como un mago de su nivel. Aunque el listado de dichos conjuros puede ser modificado por el Narrador si así lo desea, adjuntamos una plantilla:

Conjuros: Nivel 1: *Detectar magia* (2), *Escudo, Proyectil mágico* (3); Nivel 2: *Imagen reflejada, Invisibilidad* (2), *Telaraña*; Nivel 3: *Bola de fuego* (2), *Inmovilizar persona* (3); Nivel 4: *Confusión, Escudo de fuego, Polímorphar*; Nivel 5: *Atontar, Muro de piedra, Nube aniquiladora*; Nivel 6: *Desintegrar* (2); Nivel 7: *Estatua, Palabra poderosa: Atontar*; Nivel 8: *Laberinto, Nube incendiaria*; Nivel 9: *Lluvia de meteoritos*.

Mientras combate con los personajes, el demonio irá debilitando a los magos restantes, agotando a cada uno de ellos cada 3 asaltos. Si pasan un total de 12 asaltos (tres por cada cuatro magos que quedan), la bestia se verá libre, atacará a los personajes y, si logra derrotarlos, echará a volar en medio de la oscuridad que parece rodear la plataforma y la lucha concluirá.

Dependiendo del nivel de los personajes, este enfrentamiento puede variar entre difícil e imposible. Es por eso por lo que, si crees que los personajes no tienen la oportunidad siquiera de enfrentarse a la bestia, puedes proporcionarles el apoyo de los magos restantes de alguna de estas maneras u otras que puedas idear:

- Uno de los magos realiza un contrahechizo contra uno de los sortilegios de la bestia, eliminando su efecto.
- Uno de los magos lanza un hechizo de apoyo al grupo como *Acelerar* o *Revivir a los muertos*.
- El demonio pierde uno de sus asaltos de combate al ser debilitado por los lazos de los magos.

Por supuesto, los personajes podrían ayudar a la bestia y atacar a los magos, algo nada aconsejable, pero posible. Si se da el caso, los magos no podrán resistir los ataques de los personajes, pero cuando el último de ellos muera, la bestia decidirá qué hacer con ellos. Una tirada exitosa de CAR con -8, hará que le caigan en gracia y les obsequie con un regalo muy especial antes de irse volando: una esfera de aniquilación con la forma de una cara de demonio sonriente del tamaño

de una mano. Esta produce el mismo efecto que la esfera de la sala S3 del nivel 9. Fallar la tirada supone entablar combate con el demonio hasta su muerte.

La destrucción de la bestia, tanto si alguno de los magos sigue vivo o no, recompensará al grupo con 200.000 PX y la aparición de un portal en la sala que les permitirá pasar a la sala 5.

Haber apaciguado a la bestia, aunque no la derrotaran, les recompensa con 150.000 PX y poder pasar a la sala 5 igualmente, ya que la bestia abrirá un portal hasta allí.

4. ¿MAL MENOR O MAL MAYOR?

Tras atravesar el portal, os halláis en una sala rectangular de quince metros de largo por seis de ancho. En su parte noreste distinguis dos jaulas de gran tamaño una junto a la otra, separadas tan solo por una puerta de metal. La que se encuentra más a la izquierda está construida enteramente de acero y no permite ver lo que hay en su interior; la de la derecha está hecha de barrotes y contiene un total de doce individuos encadenados entre sí, todos ellos pertenecientes a razas de superficie como elfos, enanos, humanos o halflings. A la izquierda de las jaulas hay una figura encapuchada que está colocando un cristal triangular sobre un soporte de piedra que levita en dicho lugar. Al instante veis cómo del techo de la zona suroeste de la sala surge una escalera de caracol, la cual parece conectar este nivel con el inmediatamente superior e inferior. Cuando la figura se da la vuelta, os miráis fijamente: es uno de vuestros más acerriimos enemigos.

El misterioso enemigo que ha abierto el camino de las escaleras está sin definir en el texto por una buena razón: queremos que este adversario sea una verdadera némesis de nuestros personajes, pero no se proporciona un nombre porque dependerá de quiénes hayan podido sobrevivir durante las aventuras protagonizadas por los AJ. Es por eso por lo que te dejamos a ti, como Narrador, que elijas el enemigo que creas más apropiado para esta situación, dependiendo de lo vivido por los personajes previamente. Nuestra recomendación es que si Valka Ver' Han logró destruir el sello de la Puerta del Heredero, sea ella la que esté aquí, intentando por todos los medios llegar a la cárcel de Nergal. Si Valka está muerta o los personajes no la conocen, puedes usar otros enemigos de la mazmorra, como Cimac, Fiezen Guinot, Yarissa, Mortimer o cualquier otro que haya afectado al grupo en el pasado. Incluso si ninguno de ellos sigue vivo, puedes indicar a tus jugadores que es un elfo oscuro que lleva la capa de la Orden de las Cenizas, convirtiéndolo así en un potencial enemigo (si necesitas un perfil para este último personaje, puedes usar el de la propia Valka).

Una vez que este enemigo y los personajes se encuentren, el villano creará una distracción para poder escapar de los personajes: abrirá la compuerta metálica que separa las celdas, revelando así lo que hay en la opaca: un enorme cíclope. El monstruo está extraordinariamente hambriento y se lanza inseguida a devorar a los inocentes de la otra celda, los cuales se encuentran atados entre sí y a la mazmorra, con pocas opciones de escapar. Si quieres añadir dramatismo al asunto, puedes hacer que entre los atrapados haya alguien apreciado por los personajes, como uno de los caballeros de la reina, un mercenario que les hubiese seguido durante un tiempo, etc.

De esta manera, los personajes tendrán que elegir entre ayudar a la gente que está a punto de ser devorada, detener a su enemigo o dividir sus fuerzas para intentar tenerlo todo.

En cuanto a la situación en sí, a continuación te facilitamos los elementos que necesitarás para dirigirla:

- La celda de los encadenados está asegurada por un cerrojo especialmente fuerte y es necesaria una tirada exitosa de abrir cerraduras con un penalizador de -30% para abrirla.
- Cada tramo de cadenas que sujetan a los inocentes (hay diez tramos para sujetar a los 12) tiene un total de 10 PG e ignoran los primeros 7 puntos de golpe que se les hagan.
- El cíclope tarda dos asaltos en devorar a cada uno de los encadenados. Si entre ellos hay un personaje importante para los personajes, deberías tirar al azar para ver si es el elegido por el cíclope para ser devorado cada vez.
- Si los AJ atacan al cíclope en algún momento desde fuera de la jaula, este se encolerizará, doblará los barrotes y saldrá fuera de ella para atacar a los personajes.
- El cíclope también luchará con ellos si los personajes le atacan desde dentro de la jaula.
- El enemigo de los personajes hará todo lo posible por alcanzar la escalera y perderse de vista en el piso inferior. Solo luchará en caso de que se vea obligado porque no le permitan escapar o porque estos hayan dividido el grupo y crea que puede matar a alguno de ellos antes de huir por la escalera.

CÍCLOPE

CA: 5; DG: 13; PG: 80; Movimiento: 10 metros; Ataque: 1; Daño: 3d10; Salvación: Gue13; Moral: 9; Alineamiento: Caótico; Tesoro: 4.000; PX: 2.300.

Especial: El cíclope tiene un penalizador de -2 a sus tiradas de ataque contra objetivos que se hallen más allá de 12 metros.

Salvar al menos a la mitad de los encadenados y derrotar al cíclope supondrá una recompensa de 150.000 PX, así como un objeto que el cíclope llevaba consigo: un amuleto de vista certeza (el poseedor de este amuleto no puede ser cegado por medios mágicos y mientras lo lleve puesto podrá ver a través de todos los niveles de ilusión y ver el plano etéreo, como si estuviera afectado continuamente por un hechizo de Visión verdadera).

Derrotar al cíclope sin evitar la muerte de, al menos, la mitad de los inocentes, reportará al grupo 50.000 PX y el amuleto.

Derrotar al enemigo de los personajes no conllevará beneficios adicionales salvo aquellos por derrotarlo.

En la esquina sureste de la habitación hay una puerta secreta que da acceso a una pequeña habitación en la que tan solo se encuentra un portal que conduce a los personajes a la sala 6. Esta habitación puede hallarse con una tirada de detectar puertas secretas.

La escalera de la sala da acceso a los niveles 11 y 13 anteriormente indicados, dependiendo del sentido en que la tomen. Como se indicó en la explicación de comienzo del nivel, esta escalera llevará al azar a los personajes a uno de los accesos que comunican dicho nivel con este.

5. SALA DEL TORTURADOR

Esta sala de piedra de siete metros de lado tiene una puerta de metal en su lado norte y un pedestal con una llave en su centro.

Cuando uno de los personajes agarre la llave, el pedestal crecerá alrededor de su mano, atrapándola en su interior. En ese momento aparecerá, en medio de una nube roja, la figura de

un ifrit intangible y las paredes de la sala y la puerta que se encuentra al norte se abombarán y empequeñecerán, dando la apariencia de ser una lámpara oriental vista desde dentro. A continuación podrás leer el siguiente párrafo a los jugadores:

—Bienvenidos a mi lámpara, mortales. Soy el genio Ybril al-faisal. Por deseo de mi sultán, recorro el universo buscando nuevos esclavos para su palacio de oro. Parece que el día ha sido provechoso, pues hay un «voluntario» que desea unirse a sus huestes de esclavos. Sin embargo, como dictan las leyes cósmicas, debo daros la oportunidad de salvar a este mortal, por muy absurdo que me resulte. Os propondré tres acertijos. Si los contestáis correctamente, os dejaré marchar con vuestro compañero. Si no es así, os podréis marchar también, pero sin él. Veamos... ¿qué os puedo preguntar?

La situación en la que se han metido los personajes no es una ilusión ni una trampa que pueda detectarse a simple vista. Los personajes realmente están dentro de la lámpara del genio, que al ser un ifrit es especialmente cruel, y dentro de su «casa» no solamente es indestructible, sino que además sus pensamientos son ley. Para salir de esta bien parados, los personajes deberán responder a los acertijos:

- a) Un día, una de las esposas del sultán se hallaba en el jardín de palacio, jugueteando con un anillo que le había regalado su marido. Por un movimiento desafortunado, mientras lo hacía girar entre sus dedos, el anillo se cayó dentro de una taza llena de café. Sin embargo, por fortuna el anillo nunca llegó a mojarse. ¿Sabéis decirme por qué?
Solución: La taza contenía café, sí, pero no en su habitual estado líquido, sino en forma de grano o molido.
- b) Un día, el sultán preguntó a uno de sus consejeros: ¿dónde hay ríos, pero no agua, hay ciudades, pero no edificios, hay bosques, pero no árboles?
Solución: En un mapa.
- c) Aunque sabio y poderoso, el sultán sabe que tarde o temprano tendrá que pasar el testigo a otro hombre más fuerte y joven. Ahora bien, mi señor no tuvo hijos, solo tres hijas, todas ellas en edad casadera, pero sin esposo aún. Cuando quiso elegir a su sucesor, para evitar que sus amadas hijas se peleasen por ser la futura sultana, decidió hacer una sencilla prueba. Les dijo que pusieran a hervir tres teteras a la vez con la misma cantidad de agua. La hija cuya tetera hirviese antes sería la ganadora, casándose antes y siendo su marido el próximo sultán y ella, la próxima sultana. Para sorpresa de toda la corte, la tetera que hirvió antes fue la de su hija más joven, la única de las tres que no quería casarse aún. ¿Cómo explicáis lo sucedido?

Solución: Como querían casarse pronto, las otras dos hermanas no paraban de levantar las tapas de las teteras para ver si ya estaban hirviendo, haciendo así que se escapase el calor y que tardase más que la de la hermana joven, que no tenía ningún interés en la prueba y no tocó la tetera.

Cada acertijo resuelto proporciona 50.000 PX para el grupo y si resolvieron al menos dos de ellos, el ifrit dejará libre al personaje atrapado. Si no fue así, el ifrit se queda con él y se considerará que ha muerto. Si los AJ resuelven los tres acertijos, este debería mostrarse especialmente sorprendido, pues «nunca había visto a un grupo de mortales *resolver los tres acertijos*», lo cual bien puede suponer que el genio de fuego les conceda un *Deseo*.

Independientemente de lo que suceda con el personaje o los acertijos, tras este encuentro, el ifrit abrirá la puerta que hay en la pared norte y los AJ podrán continuar su camino hacia a la sala 7.

6. SALA DEL CADENERO

Esta sala es exactamente igual que las anteriores del Cadenero, salvo por dos excepciones: es una habitación vacía, sin ningún acceso, y el Cadenero ya se encuentra en ella, esperando a los personajes para atacarlos.

Si el Cadenero es derrotado, se abrirá un portal que llevará a los personajes a la sala del Trono de Niebla, zona 8.

7. UN EXTRAÑO GÓLEM

Esta es una habitación hilarante y absurda que hemos querido descargar de la tensión habitual que envuelve a toda mazmorra que se precie. Aunque el monstruo que se encuentra en este lugar no deja de ser un chiste, su peligro sigue siendo real, así que no es del todo tan estúpido. Si te parece que lo planteado en esta habitación rompe demasiado con el ritmo de la narración o que tu grupo no va a encajarlo adecuadamente, cambia a tu gusto el contenido de la misma por otro que te parezca más adecuado.



Entráis en una sala cúbica de siete metros de lado, con las paredes, suelos y techos completamente cubiertos por una sustancia oleosa y pegajosa. Sobre dicha sustancia reptan no menos de veinte cubos gelatinosos, en cuyo interior parecen nadar los cuerpos y objetos de aquellos infelices a los que devoraron previamente. En medio de la habitación hay un arco de piedra en cuyo centro gira un vórtice mágico. Entre sus fluctuantes mareas arcanae veis la extraña figura de un trono.

Deja que los personajes piensen qué hacer en la habitación pero, independientemente de eso, en cuanto se muevan, los cubos se darán cuenta de su presencia y se girarán hacia ellos a la vez, como si una única mente los controlase. Al instante, todos los cubos corren a apelotonarse alrededor del portal y formarán entre todos ellos una forma humanoide, una suerte de gólem limoso hecho de cubos gelatinosos, el cual atacará de inmediato a los personajes con este perfil:

GÓLEM DE LIMOS

CA: 1; DG: 16; PG: 80; Movimiento: no se puede mover, pero puede modificar su cuerpo a voluntad para fabricar apéndices más cortos o más largos a voluntad; Ataque: 1, golpetazo, pero debido a su capacidad de generar nuevos apéndices puede dividirse para hacer más ataques; Daño: 6d8, cada dado puede emplearse por separado de la manera que el Narrador desee, en función del número de ataques, pudiendo hacer un solo ataque de daño 6d8, dos de 3d8, seis de 1d8 y así sucesivamente; Salvación: Gue16; Moral: 12; Alineamiento: Caótico; Tesoro: 42.000; PX: 3.150.

Especial: El gólem de limos tiene las mismas capacidades, vulnerabilidades y características que un cubo gelatinoso.

Cuando el gólem es derrotado, todos los cubos gelatinosos que lo forman estallan en una nube limosa que generará 2d6 de daño por impacto a todos los que estén en la sala.

Al ser destruido, los huesos y objetos de los aventureros consumidos anteriormente caerán al suelo, entre los que pueden recuperar: diez flechas +2, un anillo de los deseos gastado, unas botas de Destreza +4, un arco corto +3, una figura de maravilloso poder (pantera), un brasero de controlar elementales de fuego.

Destruir a tan infame ser bien debería otorgar al grupo 100.000 PX y, claro está, el acceso a través del portal a la sala 8 donde les aguarda el Trono de Niebla.

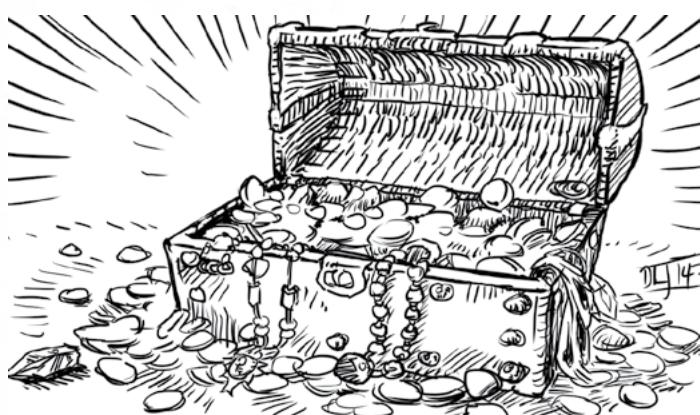
7. SALA DEL TRONO DE NIEBLA

Os halláis en una sala cuyo suelo está cubierto hasta las rodillas por una espesa bruma, aunque cuando camináis sobre ella notáis un suelo sólido bajo vuestras pies, en el momento en el que despejáis la niebla con la mano solo veis una profunda oscuridad. Tampoco alcanzáis a discernir el techo ni las paredes, que parecen estar formadas de la misma negrura que el suelo. En medio de tan extraño lugar, veis un trono de piedra gris, surcado por todas partes de bajorrelieves, escrituras ancestrales, diagramas mágicos y figuras de dioses y hombres. Para vuestra sorpresa, este trono parece fluctuar en el tejido de la existencia, formándose y desvaneciéndose por partes en una cadencia constante pero anárquica, como si un viento lo recorriese de manera irregular, haciendo desaparecer algunas de sus zonas en un instante para volver a aparecer al segundo siguiente.

La niebla que cubre el lugar surge sin duda del trono, siendo más espesa a su alrededor y mostrando en su interior distintas figuras oníricas: monstruos, héroes, armas legendarias, sacrificios, constelaciones desconocidas, fortalezas en llamas, un hombre corriendo, otro riendo, un nacimiento, la magia en estado puro, la muerte, el lobo, una espiral infinita, un gusano que se arrastra en el barro, una diosa terrible... Y no solo veis las imágenes, sino que las sentís en vuestro corazón: la alegría, el odio, el miedo, la bondad, el impulso de la vida, la razón, la envidia, el frenesí del combate, la paz, la quietud... Todo mezclado, pero unido.

El Trono de Niebla fue creado por los esclavos de los aboleth. Con él podían observar todos los mundos, cambiar este a su alrededor, dominar, construir, destruir. Penumbra los venció en los albores del mundo, destruyendo a muchos y haciendo huir a otros. No tocó el trono, pues lo consideró hermoso y una posible arma que usar en el futuro. Ahora se encuentra ante unos mortales que se han ganado a pulso la posibilidad de usar un juguete digno de los dioses. Veamos sus propiedades:

- El Trono de Niebla es indestructible. Solo un hechizo de *Deseo* podría dañarlo, haciéndolo desaparecer para volver a formarse pasado un año. De la misma manera, no puede trasladarse de sitio ni ser extraído de la sala de ninguna manera.
- Si alguien se sienta en él, se sentirá cómodo, no solo físicamente, sino emocionalmente. Pasado un minuto, la niebla que se arremolina asumirá la forma de los pensamientos del individuo acomodado en el trono. Si estos se mantienen fijos durante cinco minutos, dichos pensamientos se materializarán en la sala, pero se descompondrán si salen de ella. Algunos ejemplos pueden ser: un ser querido perdido, una montaña de oro, un monstruo, un objeto mágico poderoso, etc. aunque lo que se materializa aquí no es real, por lo tanto no puede ser extraído de la estancia sin convertirse de nuevo en niebla.
- Pasados dos minutos sobre el trono, el que se halle en él aprenderá por sí mismo que al usuario del trono se le denomina arconte.
- Transcurridos tres minutos, el arconte podrá lanzar cualquier hechizo clerical o arcano de hasta nivel 4, ignorando sus limitaciones físicas y mentales.
- Pasados cuatro minutos, el arconte entiende todos los idiomas existentes, aunque los olvidará si se levanta del trono.
- Tras seis minutos, el arconte podrá modificar su cuerpo de manera permanente a voluntad, pudiendo sumar un punto a una de sus características de su elección. Esto se repetirá si permanece en el trono por al menos un día, luego podrá hacerlo de nuevo a la semana, luego al mes, al año, a la década, al siglo, al milenio...
- Pasados ocho minutos podrá ver el mapeado de toda la ciudadela; este nombre vendrá a su mente cuando lo vea. En



realidad, la ciudadela es lo que los personajes conocen como «la celda». Esta visión permite ver las entradas secretas, los portales y las trampas (mágicas o no) de los niveles. Obtener esta información debería premiarse con 150.000 PX.

- Transcurridos doce minutos, el arconte puede cambiar la naturaleza de las salas de este nivel, incluyendo el poder de abrir caminos a los niveles adyacentes.
- Pasados treinta minutos, el arconte puede modificar ligeramente las estructuras de la ciudadela, anulando trampas, abriendo puertas cerradas, moviendo objetos de pequeño tamaño, etc...
- Tras una hora, el arconte puede sentir cualquier ser vivo que se halle en la ciudadela. Dado que a Nergal no se le considera vivo, el arconte no lo verá (tampoco a los muertos vivientes).
- Pasadas seis horas, el arconte podría abrir un portal que comunique esta sala con los demás niveles de la ciudadela.
- Una vez consumido medio día, el arconte habrá aprendido toda la historia que se encuentra detrás de la construcción del trono (otorga al grupo 100.000 PX por las revelaciones que esto conlleva). Posteriormente, el arconte irá aprendiendo cosas sobre sí mismo y sobre el mundo que lo rodea de manera exponencial a lo largo del tiempo. Queda a discreción del Narrador decidir la velocidad de tal progresión y los poderes que el arconte puede llegar a alcanzar a partir de aquí. Eso sí, debemos dejar claro que a medida que el arconte aprenda, su vida, con sus problemas y seres queridos, le parecerá cada vez más fútil y digna de ser olvidada en favor del conocimiento universal que proporciona el trono. De esta manera, el personaje podría dejar de existir *de facto*, y convertirse en un nuevo arconte para el trono.
- El Orbe de Kenriz está unido al poder del trono. Si traen el orbe aquí y está roto, volvería a reconstruirse, aplicando de nuevo el sello sobre la Puerta del Heredero. Además, el orbe no solo se alimenta del trono, sino que se fortalecen mutuamente, con lo que estas limitaciones del trono desaparecerán tan pronto el orbe se encuentre aquí: el trono podrá ver ahora a todas las criaturas, estén vivas o no, la modificación del cuerpo del arconte descenderá un grado (es decir, cada periodo bajará un escalón, como un mes a una semana, un año a un mes, etcétera), aquello creado con la niebla se volverá permanente si el arconte permanece un mes seguido en el trono y los idiomas aprendidos por el arconte son permanentes.

NIVEL 13: LA DAMA Y LA REINA

Llegados a este nivel, los personajes han recorrido un largo camino y tienen en su haber capacidades extraordinarias y objetos muy poderosos. A pesar de ello, aún hay adversarios en la mazmorra que pueden hacerles frente, algunos de los cuales son fruto de sus decisiones y otros, de lo sucedido en la misma a lo largo de sus siglos de existencia.

Este es uno de los niveles más antiguos de Vaelmor y no ha sido hollado por habitantes de la superficie desde la construcción del resto de la prisión. Debido a esto, está libre de trampas o mecanismos defensivos, pues los pocos que hubiere ya han sucumbido al paso del tiempo o disparados por las criaturas que lo habitaron en su momento.

Es un nivel silencioso, oscuro, con pocos enemigos, ya que los que hay son extraordinarios, poco frecuentes, muy peligrosos y relacionados directamente con la naturaleza de la mazmorra.

Estamos, en definitiva, ante el último nivel de Vaelmor propiamente dicho que presenta estructuras de habitación reco-

nocibles, ya que el siguiente nivel contiene la celda de Nergal y las estructuras auxiliares necesarias para contenerla.

¿QUÉ ENCONTRARÁS EN ESTE NIVEL?

Los personajes pueden encontrarse con Ciliren, la reina elfica que combatió a Nergal hace incontables años, bendecida con la inmortalidad gracias a Valion y portadora de un secreto muy importante para los AJ. Aquí también está la Dama de Escarcha, un caballero de la muerte de origen extraplanar cuyo odio y dedicación le hicieron trascender a la muerte. Su mayor ambición es recuperar la vida que perdió y para ello necesita el secreto de Ciliren, la cual ha logrado burlarla durante siglos.

También está aquí la última sala del Cadenero, donde se encuentra su tesoro y su lugar de origen, siendo este también el lugar donde los personajes pueden derrotarlo para siempre.

Además de esta abominación, existe otra insidiosa y retorcida, el dios-limo. Al ser en parte una creación de los aboleth, lleva siglos reuniendo fuerzas aquí abajo para trascender de un simple monstruo horrible a un deidad primigenia y titánica. Si los personajes no se andan con ojo, acabarán siendo digeridos (unificados, como dicen los adoradores de esta falsa entidad) por ella.

1. ACCESO DESDE EL NIVEL 12

Esta sala circular de siete metros de diámetro posee una escalera de caracol en su centro y cuatro puertas hacia los cuatro puntos cardinales.

La escalera conecta este nivel con el doce. De hecho, cuando se suben sus escaleras, las brumas van haciéndose más espesas a medida que se asciende.

Las puertas este y oeste de la sala están cerradas con llave, pero pueden forzarse de la manera habitual. La puerta norte está rota, hundida hacia dentro y cubierta por una gruesa capa de escarcha, nieve y stalactitas de hielo. La puerta sur está cerrada, pero no con llave, y de ella emana una calidez muy agradable.

2. SALA DE GUARDIA ABANDONADA

Esta pequeña sala de dos metros de ancho por uno de largo contiene una mesa de madera en la que halláis un espejo de mano, un cubo lleno de agua y varias tinas llenas de lo que parece ser algún tipo de sebo.

Los personajes no lo saben, pero esta sala hace las veces de tocador para Ciliren. Toda la habitación está muy ordenada, con los utensilios colocados y alineados de manera exhaustiva, tanto respecto a las paredes como entre sí. Solo un personaje que tenga éxito en una tirada de SAB-8 se dará cuenta de que este orden tan geométrico corresponde a las necesidades de una persona ciega. Siempre que se acceda por primera vez a esta sala o a cualquiera de las salas 6, 7 y 8, los AJ pueden repetir esta tirada si no la han superado previamente. Dichas salas corresponden al pequeño hábitat en que vive Ciliren, que como ya vimos en su historia, es completamente ciega.

Cuando los personajes accedan a este lugar, hay un 10% de posibilidades de que Ciliren se halle aquí. Si es el caso, estará cepillándose el pelo mientras se encuentra sentada a la mesa. Pasa al epígrafe “la conversación con Ciliren”.

3. PASILLO OPRESIVO

Este pasillo está construido en pendiente, descendiendo en dirección este-oeste.

Esta ruta lleva a la sala que da acceso a la cárcel de Nergal. La oscuridad que rodea el lugar no es natural y va creciendo a medida que se acercan al oeste. Todas las fuentes de luz que porten los personajes se atenúan a medida que se mueven en esa dirección, llegando a quedarse en una efectividad del 20% en relación a su valor inicial (por ejemplo, una antorcha que ilumine de manera habitual 10 metros a su alrededor, iluminaría 2 al final del pasillo).

La visión en la oscuridad de aquellas razas que la posean también se ve afectada por esta oscuridad opresiva.

4. LA PUERTA NEGRA

No incluimos narración de esta sala debido a su naturaleza, que impide que los personajes puedan llegar a verla con claridad en ningún momento.

La oscuridad que se ha ido manifestando en los pasillos cercanos a esta habitación se hace extraordinariamente densa en este punto, haciendo que las fuentes de iluminación disminuyan su efectividad a un 10%. La tiniebla reinante también hará que los AJ tengan un -2 a todas las tiradas de salvación (si las hubiere), que se produzcan en esta habitación, debido a la combinación de falta de visibilidad que impide ver el peligro y la sensación opresiva reinante que incidirá en la moral de nuestros héroes, dadas las especiales circunstancias de la zona.

En cuanto a la habitación en sí, es cuadrada, con 5 metros de lado y un portón de castillo (compuesto por la puerta de doble hoja reforzada con metal y una fuerte cerradura) en el lado oeste. Esta, sin embargo, se encuentra actualmente cubierta prácticamente por entero por una sustancia negra, viscosa y pulsante. Justo en lo que sería el umbral de la puerta hay una hendidura, que en realidad es el párpado de un enorme ojo rojo que se ha desarrollado en la costra negruzca. Cuando los AJ entren aquí, el ojo se abrirá y los vigilará (no se ve afectado por la falta de visibilidad). El sonido húmedo de su parpadeo en la oscuridad debería ser un indicativo espantoso para los personajes de que no están solos.

Si los AJ llegan a encontrarse con esta masa negra, el ojo, que es una extensión de la voluntad retorcida del ser que se encuentra en el nivel inferior, convocará a criaturas de la oscuridad para combatir a los personajes, como incorpóreos y sombras (ver *Manual básico de Aventuras en la Marca del Este*, pág. 183 y 204 respectivamente). Estas criaturas se considerarán invisibles dentro de la oscuridad existente y además tendrán un bonificador de +4 a su ataque. El ojo puede convocar a estas criaturas de manera infinita, pero solo puede mantener a un total de 10 a la vez y además estas mueren si salen de la sala. Sabemos que estas criaturas no tienen mucho que hacer contra personajes de nivel alto, como sin duda serán los AJ, pero el objetivo de estos combates en la oscuridad reside más en asustarlos y hacerles temer la habitación que en matarlos.

La sustancia que cubre la puerta, incluyendo el ojo, es inmune al daño físico y mágico, y solo puede retirarse por mandato de uno de los capitanes de la oscuridad que hay en este nivel o destruida al ser víctima de una luz muy fuerte, como la que esconde Ciliren.

La puerta negra es, junto con la escalera secreta del nivel 11, la única manera de acceder al nivel 14, con lo que, si logran tal hazaña, te recomendamos recompensar al grupo con 100.000 PX.

5. ESCALERA DE CARACOL AL NIVEL 14

Las negras paredes de esta habitación se iluminan con un tono azulado cuando unas letras de dicho color y de carácter eminentemente mágico aparecen sobre ellas en cuanto accedéis a la sala.



«Bajo vuestros pies se encuentra el hijo de la oscuridad; una criatura que ni atiende ni entiende ideas ni conceptos morales, pues su sola existencia los niega. Un titán de la muerte, un campeón del mal, que hemos guardado lo mejor que hemos sabido.

Si vos habéis llegado a este lugar, es porque la criatura ha escapado o llegáis con la intención de destruirla. Si es la primera, no importa demasiado nada de lo que leéis ahora, pues el mundo terminará pronto; si es la segunda, en verdad os digo:

¡Abandonad toda esperanza! ¡Retornad a la luz, unid al mundo contra Nergal y quizás así tardéis menos en perecer!

La escalera lleva, en efecto, al último nivel de la mazmorra.

6. CAPILLA DE LOS HÉROES

Esta habitación mide doce metros de largo por siete de ancho y su parte oeste termina en la habitual forma ojival de una nave catedralicia. En el lado norte de la sala se encuentran tres estatuas en las que hay colocadas flores frescas. En la sur hay otras tres de espaldas, con la mirada dirigida a la pared. La zona oeste consta de un altar y un arco arquitectónico de piedra en el que se entrelazan, para vuestra sorpresa, multitud de plantas trepadoras, flores y demás vegetación. La sala posee una temperatura agradable, cálida, y rezuma una evidente paz.

Cuando los personajes accedan a esta sala, hay un 25% de posibilidades de que Ciliren se encuentre aquí. Si es el caso, estará arreglando las plantas y flores que rodean el arco. Pasa al epígrafe “la conversación con Ciliren”.

Las estatuas situadas al norte de la sala son una representación en mármol de los tres héroes de la Dala Vael: Hagrim, Ciliren y Agandaur. Ninguno de ellos tiene poses épicas que hablen de guerra y valor, sino que parecen mirarse entre sí con admiración, respeto y una profunda tristeza.

Las estatuas situadas al sur, justo enfrente de los héroes, parecen estatuas simples cuando se las ve de espaldas, pero si algún personaje las rodea, verá unas estatuas horripilantes que representan a un demonio espantoso (Cauchemar), a una diosa terrible (Penumbra) y a un titán sin rostro (Nergal). Justo enfrente de esta última se encuentra una puerta secreta disimulada en piedra que conduce a un corredor que lleva hasta la sala 8.

7. COCINA

Esta sala de tres metros de ancho por seis de largo parece ser una cocina, con una hoguera dispuesta en el centro, una marmita sobre ella, un par de mesas en las que hay utensilios para preparar la comida y una estantería ocupada por decenas de botes llenos de especias. El lugar mantiene una temperatura agradable y un aroma suave que os recuerda a las comidas de vuestra niñez.

Cuando los personajes accedan a esta sala, hay un 25% de posibilidades de que Ciliren se encuentre aquí. Si es el caso, estará preparando un guiso en la marmita que se encuentra en la hoguera. Pasa al epígrafe “la conversación con Ciliren”.

En la pared este de la sala, detrás de la estantería de especias, hay un pasadizo oculto que lleva hasta la sala 8.

8. BIBLIOTECA

Esta sala de seis metros de ancho por cuatro de largo contiene varias estanterías llenas de libros, una butaca de lectura, un pequeño astrolabio y una cama. Hace calor en la sala; un calor agradable, hogareño y que, por alguna razón, os transporta a los mejores recuerdos de vuestra vida.

Cuando los AJ accedan a esta sala, si no se han topado con Ciliren previamente, se encontrará aquí, sentada en la butaca, en medio de la oscuridad, con un libro levitando justo delante suya, mientras una voz fantasmal que parece venir de varias partes a la vez lee su contenido en voz queda.

Esta biblioteca contiene una gran cantidad de conocimiento mágico. Entre las páginas de sus distintos volúmenes, se hallan las fórmulas que permiten aprender los siguientes sortilegios: *Deseo limitado, Esfera prismática, Mente en blanco, Puerta de fase, Símbolo del conflicto.*

LA CONVERSACIÓN CON CILIREN

Independientemente de en qué momento se encuentren los personajes con Ciliren, la conversación que esta tendrá con ellos será más o menos la misma en contenido, aunque no en forma. Ciliren es una reina milenaria que ha estado aquí encerrada durante siglos y ha logrado sobrevivir al paso del tiempo y a la locura de la soledad gracias al don que Agandaur, transfigurado en Valion, le otorgó al concluir la Dala Vael. Es extraordinariamente perspicaz y sabia, un campeón indiscutible de las fuerzas del bien y de la luz y uno de los magos más poderosos sobre la superficie de Valion.

Su actitud hacia los AJ cambiará dependiendo del alineamiento que tengan (uno de los objetos mágicos que Ciliren siempre lleva consigo permite saber el alineamiento de los que están cerca suya), aunque en esencia contará lo mismo al grupo cuando se encuentren con ella:

Os halláis ante una elfa que, para vuestra sorpresa, muestra en su rostro y manos las mismas arrugas, manchas y otros efectos de la edad que el paso del tiempo provoca en los humanos. La línea del rostro que cruza los ojos está enrojecida y socarrada, como si estos hubieran sido abrasados con una llama muy potente. La mujer se vuelve hacia vosotros con cautela, pero también con la vitalidad de alguien que se alegra de encontrarse con alguien.

- a) Continuación de la narración para un grupo de personajes mayoritariamente legales o neutrales:

Pasados unos pocos latidos de corazón, la elfa os sonríe y comienza a reír. Primero muy quedamente, apenas un murmullo, que luego comienza a crecer en intensidad hasta convertirse en una carcajada que termina en un par de pasos de baile.

—¡Por Valion, los héroes que me fueron vaticinados hace siglos al fin están ante de mí! Largos han sido los años, pero si Agandaur tenía razón, al fin seré liberada de mi vigilia... Pero, ¿qué ha sido de mis modales? Me llamo Ciliren Lesfara Neridan, primera hija de Araon Angharad y la bella Innogen de Calvera. Reiné en Elverion hace siglos, hasta que el deber me recluyó en este sombrío lugar y mi hermano Tangustel y su esposa Meriawan ocuparon el trono. ¿Quiénes sois?

Si alguien en el grupo desea hacer una tirada para saber exactamente quién es Ciliren, permítelle realizar una de INT -6. Si tiene éxito, informa al personaje de que si esta mujer es quien dice ser, debería tener siglos de existencia a sus espaldas y venir de la época mítica del reino, cuando apenas había testimonio escrito de lo sucedido. Los nombres a los que hace referencia en su presentación llegan desde las brumas del pasado, y no está claro si son de origen real o mitológicos. A efectos prácticos, y para que se entienda a qué nos referimos, el personaje que ha sacado la tirada pensará que es como si se acabase de encontrar a Heracles o Aquiles.

Después de que los aventureros se presenten, les ofrecerá asiento y comida. Tras una breve conversación en la que Ciliren les preguntará cómo es el mundo de la superficie ahora y en qué estado se encuentra Vaelmor en los niveles superiores, la elfa revelará a los AJ una gran parte de la historia de la mazmorra: les hablará sobre la llegada de Nergal, la alianza de las tres razas, la Dala Vael, Hagrim y Agandaur. Después les hablará del momento en que Valion, usando el cuerpo de Agandaur, habló con ella y le otorgó un don:

—Me dijo que la oscuridad no puede ser erradicada, solo contenida, y que ni la muerte puede detener a criaturas así. Luego lo miré y fui cegada por su luz. A cambio, él me reveló una profecía y me entregó una parte de la Llama, una preciada posesión de su hija, Deceval, a quien Penumbra se había llevado lejos, a un plano sombrío llamado Vermigor y cuyo corazón había sido fragmentado y entregado a los que allí moraban. Uno de esos fragmentos, recuperado con immenseo esfuerzo, fue lo que me dio. Esa mínima porción de divinidad aún habita en mí, llenando de calidez mis estancias, manteniendo a raya a las criaturas de la sombra e impidiendo mi muerte... Es por ese regalo que decidí emparedarme en vida en estas salas, para estar cerca del enemigo al que ya derroté en el pasado; haciendo guardia, vigilando su despertar, esperando a que se cumpliese lo que me había sido prometido: que un grupo de héroes llegaría a mí en el momento en que la sombra de Nergal volviese a resurgir tras la ruptura de los sellos de las puertas y que con ellos encontraría, finalmente, la paz. Han pasado siglos, los sellos de la prisión se han roto y el mal vuelve a reforzarse bajo nuestros pies. Debemos contener su odio de nuevo.

Ciliren cree que los personajes son el grupo de héroes que derrotarán una vez más a Nergal. Sin embargo, ella no es omnisciente por mucho poder que tenga, con lo que les pedirá que pasen una prueba antes de entregarles el Corazón de Deceval, un objeto de poder extraordinario que dará a los personajes un arma poderosa contra Nergal. Ciliren desea que los personajes derroten a la Dama de Escarcha, un caballero de la muerte que habita en la zona norte de este lugar y que está obsesionado con obtener el artefacto para sí.

Además de esta conversación, es posible que los personajes pregunten a Ciliren por Nergal, sus debilidades, capacidades y demás. Ciliren les ofrecerá toda la información que pueda (puedes leer a los AJ la misma información que Mekali tiene de la criatura), pero también les hará la siguiente advertencia:

—Si algo hacía temible a Nergal era su capacidad para cambiar y adaptarse a nuestras estrategias, movimientos y ataques. Han pasado siglos desde que luché con él. Seguro que ha cambiado, física y espiritualmente. Preparaos para cualquier cosa.

Destruir a la Dama supondrá 300.000 PX para el grupo, y la obtención del Corazón de Deceval. Esto terminará con la vida de Ciliren, que finalmente podrá morir sabiendo que

héroes iguales o más fuertes que ella se enfrentarán a Nergal con garantías de éxito. Los AJ también obtendrán el equipo de la elfa, el cual encontrarás en su perfil.

Corazón de Deceval: Este relicario en forma de colgante siempre está cálido al tacto. Aquel que lo lleva puesto nota cómo de vez en cuando surgen de él varios latidos de corazón. La temperatura alrededor del personaje que lleva tal reliquia se va atemperando con el paso del tiempo, pudiendo extenderse varias decenas de metros. Este aumento de temperatura no es instantáneo, sino gradual, y tarda una media hora en extenderse por completo. Además, el objeto tiene las siguientes propiedades:

- El portador no puede morir por su edad, aunque los efectos de esta se manifestarán en el cuerpo de la misma manera. Si el colgante es retirado, todos aquellos años que el portador ha burlado caerán sobre él, pudiendo morir en el proceso.
- El colgante es indestructible y sus efectos no pueden ser negados de forma alguna, ni siquiera con un hechizo de *Deseo*.
- Bonifica en 2 la CA del portador, así como sus tiradas de salvación.
- El portador es inmune a los hechizos y efectos de muerte instantánea (*Dedo de la muerte*, *Desintegrar*, etc.).
- El portador regenera 2 PG por asalto.
- La oscuridad antinatural (como la de la sala 4 y también la sustancia que recubre la puerta oeste de la misma), se disipa automáticamente alrededor de la joya en un radio de veinte metros. Las criaturas hechas de sombra o que reciben algún tipo de bonificador por hallarse en ella, pueden ser expulsadas como si fueran no muertos o como si el personaje fuera un clérigo con el mismo nivel de su actual clase.
- Las bonificaciones y resistencias al daño de las criaturas de la sombra que se hallen a 20 metros o menos del Corazón de Deceval se considerarán canceladas.

También puede darse la posibilidad de que los personajes destruyan a la Dama, pero a la vuelta rechacen el Corazón de Deceval para impedir así que Ciliren muera. En este caso, recomendamos que muevas el alineamiento del grupo a legal. Dado que Ciliren sabe que el acceso a la tumba no es posible sin el Corazón, que Nergal está a punto de resurgir de nuevo y que, a pesar de su poder, no va a poder hacerle frente debido a su senectud, optará por engañarlos; les dirá que les acompañará a la celda, pero en el momento en que abra la puerta de la misma en el nivel 14 (sala 4) se quitará el collar y se lo pondrá al personaje más cercano. Segundos después, Ciliren se marchitará, no sin antes mostrar una expresión de paz.

- b) Continuación de la narración para un grupo de personajes mayoritariamente malvados:

Pasados unos pocos latidos de corazón, la elfa os mira con desprecio y desdén.

—No sé quiénes sois —dice—, pero apetáis a podredumbre, miedo y violencia. Marchaos de aquí y no volváis.

Ciliren nunca permitirá que un grupo de malvados tenga el Corazón de Deceval. Ni la persuasión, ni el engaño, ni la amenaza podrán doblegar a la antigua reina elfa. Ella sabe lo enfermos que están los corazones de los AJ y nunca les dará algo tan valioso. Enfrentarse a ella supone combatir contra uno de los magos mejor dotados de Valion.

CILREN

CA: -4; DG: 17; PG: 70; Movimiento: 10 metros; Ataque: Bastón +3; Daño: Por arma; Salvación: Mag17; Moral: 12; Alineamiento: Legal; Tesoro: 71.000; PX: 8.500.

Conjuros: Nivel 1: *Detectar magia, Escudo, Proyectil mágico (4)*; Nivel 2: *Invisibilidad (3), Telaraña*; Nivel 3: *Acelerar, Bola de fuego (2), Inmovilizar persona (2)*; Nivel 4: *Confusión (2), Polimorfar (2)*; Nivel 5: *Atontar (2), Nube aniquiladora (2)*; Nivel 6: *Conjuro de muerte, Desintegrar (2), Escudo protector contra la magia*; Nivel 7: *Bola de fuego de explosión retardada, Deseo limitado, Palabra poderosa: Atontar (2)*; Nivel 8: *Clonar, Nube incendiaria (2)*; Nivel 9: *Lluvia de meteoritos*.

Equipo: Bastón +3, brazales de defensa +8, anillo de protección +3, Corazón de Deceval, llaves de acceso a las salas este y oeste desde la zona 1.

9. SALA DE CULTO

La entrada a esta sala es una puerta de madera común que parece estar cubierta por una pátina de algún tipo de sustancia oleosa. Los personajes están entrando en los terrenos de la abominación cieno que ocupa esta sala desde hace siglos y eso se nota incluso en las cercanías de su espantoso reino.

Accedéis a una sala rectangular de tres metros de ancho y cuatro de largo en la que hay varias esculturas de aspecto retorcido que parecen representar antiguas deidades, todas ellas cubiertas por una pátina de alguna sustancia legamosa. Además de las estatuas hay varias estanterías llenas de libros.

En todos los libros está escrito el mismo pasaje de manera recurrente y obsesiva: «El traerá la paz, la unificación de todo, la ascensión para todos. Terminará tanto con el sufrimiento como con la desdicha. El mundo comenzará y terminará en él, pues él será el mundo».

Esta frase no es más que una parte del credo del culto adorador del dios-limo que ha estado persiguiendo a los personajes a lo largo de toda la mazmorra. Dicho «dios» se encuentra en la sala aledaña y ha estado agravando a sus creyentes hacia sí con el objetivo de salir del lugar. Sin embargo, estos no han podido acceder a este nivel. Estas frases en el libro no son más que un truco mental que el dios-limo ha aplicado sobre los personajes.

10. EL DIOS-LIMO

En esta habitación mora el dios-limo, un ser concebido por los aboleth como una suerte de criatura con hambre infinita que busca tragarse el mundo entero y convertirlo en limo. Este proceso es lo que sus adoradores llaman «la unificación». Inicialmente, este dios era un experimento fallido de sus creadores, apenas un limo más fuerte que el resto, y durante siglos fue poco más que eso, hasta el punto que ni siquiera los enanos de Myrthis invirtieron recursos en destruirlo. Fue después, cuando esta criatura desarrolló una capacidad telepática incluso más fuerte que la de sus amos aboleth, que empezó a relacionarse con criaturas del exterior, normalmente fanáticos desencantados con la vida o el orden establecido y que no deseaban otra cosa que destruir todo lo que existía.

Sin embargo, aunque el limo tenía sus seguidores, estos no podían llegar a él debido a que su guarida se encontraba en el mismo corazón de Reino Bosque, bajo Marvalar, y durante muchos siglos acceder hasta donde se encontraba había sido imposible.

Sin embargo, la última llegada de Silas y el ataque coordinado de la Orden de las Cenizas y los monstruos a Marvalar per-

mitió que muchos adoradores del dios accedieran a la mazmorra, comenzasen a construir altares y buscar a la deidad. Debido a los sellos especiales de la Puerta del Heredero y de los Ancestros, estos seguidores no pudieron acceder al sanctasanctórum de su deidad, pero su fe alimentó la energía mental del limo y ahora es más fuerte que nunca.

Esta sala rectangular de siete metros de ancho por quince de largo está sustentada por dos filas de columnas en su parte central. Aunque en otro tiempo esta sala debió albergar una biblioteca o laboratorio, actualmente todas las estanterías e instrumentos están tirados por el suelo. La pared este de la sala está en mal estado, con la piedra corroída y derretida como una vela en su parte central, formando un hueco en la misma. Algo mola en ese hueco, algo que, para vuestra horror, surge de la pared en cuanto accedéis a la sala.

Se trata de un horror verdoso, un limo enorme que cubre el ancho de la sala de pared a pared, dotado de múltiples tentáculos cilíndricos, bocas y ojos, que se abren y cierran de manera dispar. La superficie del légamo resulta ácida, pues a medida que avanza, corroea la piedra que le rodea. A su alrededor surge un vapor malsano, un esfuerzo pestiloso que impregna el lugar como un miasma venenoso.

Este combate tiene tres partes. Cada vez que el dios-limo vea reducida su vida en 30 puntos o más, mutará para convertirse en una nueva amenaza para los AJ. La plantilla base del dios-limo es la que sigue, aunque encontrarás más a medida que se vayan sucediendo las fases del combate:

- **Fase 1 (El padre limo):** En esta fase, el limo intentará destruir a los AJ con sus tentáculos y se moverá siempre hacia ellos lo más rápido que pueda, hinchando su corpachón para ocupar toda la sala y forzando así a los personajes a tocarlo para finalmente asimilarlos en su interior:

DIOS-LIMO (FASE 1)

CA: 0; DG: 15; PG: 40; Movimiento: 3 metros; Ataque: 4 tentáculos; Daño: 1d8 cada uno; Salvación: Gue15; Moral: 12; Alineamiento: Caótico; Tesoro: 20.000; PX: 3.500.

Especial: El cuerpo del limo es corrosivo. Si un personaje golpea cuerpo a cuerpo a la criatura, recibirá 1d8 de daño de ácido. Además, el arma con la que le golpeó tendrá un 15% de posibilidades de ser destruida en el proceso. Esto no afecta a las armas +3 o superiores.

El dios-limo puede renunciar a dos de sus ataques de tentáculos para intentar absorber en su interior a un AJ que se halle a distancia cuerpo a cuerpo. Para ello, realizará una tirada de ataque y si impacta, el personaje afectado deberá hacer una tirada de salvación de parálisis. Si tiene éxito, no sucederá nada, pero si falla, se le considerará paralizado durante 1d4 asaltos, será absorbido por el limo y comenzará a ser digerido de inmediato, recibiendo 2d8 de daño cada turno.

- **Fase 2 (El gran devorador):** Tras ser herido en la fase uno, el dios-limo se encogerá y retirará hasta ocupar la mitad este de la sala. Luego comenzará a extender su cuerpo por las paredes, el suelo y el techo e irá avanzando a partir de ahí, formando una boca gigante que en tres asaltos se cerrará sobre toda la sala, devorando todo y a todos los que se encuentren en ella.

EL GRAN DEVORADOR (FASE 2)

CA: 0; DG: 15; PG: 40; Movimiento: Ninguno; Ataque: 4 tentáculos; Daño: 1d8 cada uno; Salvación: Gue15; Moral: 12; Alineamiento: Caótico; Tesoro: 20.000; PX: 3.500.

Especial: El cuerpo del limo es corrosivo. Si un personaje golpea cuerpo a cuerpo a la criatura, recibirá 1d8 de daño de ácido. Además, el arma con la que le golpeó tendrá un 15% de posibilidades de ser destruida en el proceso. Esto no afecta a las armas +3 o superiores.

Mordisco descomunal: Pasados tres asaltos de combate, el limo cerrará sus fauces sobre la habitación entera, mordiendo, absorbiendo y digiriendo todo lo que hay en ella. Todos los que se hallen en la sala cuando esto suceda, recibirán 4d8 de daño ácido sin tirada de salvación posible. Tras este ataque, el limo volverá a reconstruirse como al principio de la fase e iniciará un nuevo mordisco descomunal.

- **Fase 3 (El cerebro):** Tras ser herido en la fase 2, el dios-limo se encogerá y retirará hasta su hueco en la pared este, donde adoptará una forma dura y consistente. En este punto, el limo renunciará al ataque directo y comenzará a usar sus poderes mentales heredados de sus amos aboleth, intentando que los personajes se destruyan entre sí.

EL CEREBRO (FASE 3)

CA: 0; DG: 15; PG: 40; Movimiento: Ninguno; Ataque: Ninguno; Salvación: Gue15; Moral: 12; Alineamiento: Caótico; Tesoro: 20.000; PX: 3.500.

Especial: El cuerpo del limo es duro como una piedra e ignora los 5 primeros puntos de daño de cualquier fuente, incluida la mágica.

Cada turno, el dios-limo lanzará un conjuro de *Hechizar persona* sobre uno de los personajes (empezará siempre por el que tenga menos INT de entre aquellos que aún no estén encantados), buscando así que los AJ se maten entre ellos. Este hechizo no tendrá en cuenta la restricción habitual de ser conocedor de la lengua del encantador.

Si el dios-limo es derrotado, estallará en una oleada enorme de mucosidad y los personajes deberían recibir 250.000 PX extra por destruirlo.

En cuanto a los tesoros que posee, esta espantosa deidad solo tenía uno, robado a uno de los guardianes de la ciudadela hace siglos, y que se encuentra dentro del boquete de la pared este:

Vengadora sagrada: Es una espada larga +3 que añade 2d8 de daño a cualquier ajeno malvado o muerto viviente que sea golpeado por ella. Además, el portador del arma posee un aura benéfica como la descrita en la clase de paladín del *Manual básico de Aventuras en la Marca del Este*, por la cual irradia un área de 3 metros a su alrededor con las mismas condiciones que el conjuro *Protección contra el mal* y que afecta a todos los que se hallen en dicha zona. Esta espada tiene el nombre de Paradigma.

11. SALA FINAL DEL CADENERO

Esta sombría cámara mide siete metros de largo por seis de ancho y está rodeada por paredes de piedra negra. No contiene ningún tipo de mobiliario, solo una intrincada runa de color fosforescente dibujada en el suelo que parece estar en constante cambio. En esta sala, sobre dicha runa, hay un pedestal de piedra en la que levita lentamente una esfera de color negro. Tras el pedestal hay un pequeño tesoro formado por joyas, monedas antiguas y algunos objetos fabricados en materiales preciosos.

Esta es la sala en la que fue creado el Cadenero. La esfera de su centro es la filacteria mediante la que la criatura resucita cada vez que se la destruye. En cuanto los AJ accedan a esta sala, el Cadenero lo notará al tratarse de su sanctasanctórum y presentará su última batalla contra el grupo.

La esfera tiene un total de 20 PG y resiste los primeros 3 PG de cualquier fuente de daño. Si la filacteria es destruida, el Cadenero, esté donde esté, quedará aturdido y paralizado durante un asalto.

Si matan al Cadenero después de haber destruido la filacteria, este ya nunca volverá. Lo mismo sucederá si los AJ derrotan al Cadenero primero y en algún momento durante las 24 horas siguientes destruyen la filacteria. Destruir la filacteria y derrotar al Cadenero para siempre reportará al grupo 300.000 PX. El tesoro presente en la sala es el que aparece indicado en la ficha del Cadenero.

12. LA TUMBA NEGRA

Esta pequeña sala de cuatro metros de largo por dos de ancho no posee mamostería en piedra que haga de suelo, sino tan solo un lecho de tierra negra removida. La pared norte está cubierta por una intrincada runa mágica que parece cambiar constantemente.

Aquí es donde Soma, la entidad que se alimenta de la vida de Dana, la Rosa Negra, ha pasado las últimas décadas, usando el tiempo robado para proveerse de una forma física permanente. Dicha forma aguarda, transformándose, bajo el lecho de tierra negra. Si los personajes excavan en ella, o rompen la runa que se encuentra en la pared, la criatura emergirá del suelo y les atacará. Lee entonces esta descripción a los jugadores:

Un ser amorfó, una suerte de mezquino trasunto de un ser humano, surge del suelo. Su cara parece cera derretida, dotada de un enorme ojo de córnea ambarina y pupila negra con forma de estrella que ocupa la mitad de la misma, tiene brazos colocados de manera dispar y piernas apenas desarrolladas como para aguantar su peso y un tronco estrecho, en el que se han desarrollado bocas de distintos tamaños y colocación asimétrica que no paran de gritar de horror a la vez. Una pesadilla que, en definitiva, se abalanza contra vosotros.

SOMA

CA: 4; DG: 11; PG: 50; Movimiento: 6 metros; Ataque: 1 o especial; Daño: 1d8+2; Salvación: Gue11; Moral: 12; Alineamiento: Caótico; Tesoro: 27.100; PX: 3.500.

Soma es tan horrible que cuando los personajes lo vean por primera vez, deberán realizar una tirada de salvación contra muerte o huirán despavoridos durante 1d6 asaltos.

Además, puede renunciar a su ataque normal para realizar un ataque especial, en el que la criatura absorberá la vida de los AJ. Aquellos que se hallen a 6 metros o menos de él cuando realiza este ataque, deberán tener éxito en una tirada de salvación contra muerte. En caso de fallar, envejecerán 1d3 x 10 años, lo que bien puede llevarlos a la muerte. Soma es capaz de realizar este ataque una vez cada dos asaltos. Destruir a Soma no permite recuperar los años perdidos, solo un hechizo de *Deseo* puede lograrlo.

Con la muerte del cuerpo de Soma, este volverá al abismo de Espectra y Dana se verá libre de tener que pagar su tributo de vida. Esto otorga a Sarkus 15.000 PX personales y el eterno agradecimiento de su madre.



13. ACCESO SECRETO

A la altura del pasillo indicada en el mapa, se halla, a la derecha, una entrada secreta a una sala escondida. Este acceso está marcado por un relieve en la pared sur que representa la tétrica figura de un ángel armado con una guadaña y rostro cadavérico.

La puerta secreta está protegida por un encantamiento realmente fuerte. Si se toca la puerta sin antes haber eliminado el hechizo, el grupo de personajes se verá afectado por el efecto de un conjuro de *Símbolo de locura* (ver *Manual básico de Aventuras en la Marca del Este*, pág. 104).

SI. SALA SECRETA

Esta sala en forma de «L» contiene varios muebles estropeados, libros ajados y aperos de cocina desconchados e inservibles. Sobre una de las mesas veis un orbe de cristal en cuyo interior hay un galeón de juguete en medio de un mar embravecido por la presencia de un kraken.

En realidad, este montón de «nada» es un tesoro de unas 100.000 mo entre obras de arte, monedas y objetos varios, además de dos piezas de armadura +3 (a tu elección) y un cetro de las maravillas. El tesoro está oculto por un hechizo de ilusión que se deshará si los personajes lo disipan con un hechizo de *Detectar magia* o si algún AJ lo observa bajo los efectos de un hechizo de *Visión verdadera*.

El orbe de cristal es en realidad la sala 13 del nivel 11 contenida mediante un hechizo. Si los personajes rompen el orbe, la sala se transformará en una habitación diáfana y vacía en dicho nivel.

REINO DE LA DAMA DE ESCARCHA

Las salas 14, 15, 16 y 17 que vienen a continuación forman parte de los dominios de la Dama de Escarcha y tiene varias peculiaridades. Sin embargo, para entenderlas, es necesario conocer antes a la Dama.

Penumbra, la diosa de la oscuridad de Valion, tiene un gran poder en un plano cercano, Vermigor, en el que está obsesionada con la tarea de destruir a Deceval, la diosa del bien en ese plano, que entregó su corazón a las gentes del lugar para que tuvieran esperanza. Es por eso por lo que siempre busca a títeres mortales que le ayuden en esa tarea y la Dama de Escarcha está relacionada con ella, como veremos a continuación.

La Dama de Escarcha se llama (o se llamaba, porque nadie salvo ella misma recuerda ya su nombre) Katarina Orlov y es natural del sombrío plano de Vermigor. Hace siglos, Katarina era un caballero en ese plano. Su señor, un tal Vasil Kopescu, obsesionado por la posibilidad de morir, alejó a la caballero encorriendóle una misión absurda, y en su ausencia, sacrificó a la familia de Katarina a Penumbra con el fin de que le diese la vida eterna, cosa que la diosa oscura hizo. Cuando Katarina volvió y se enteró de lo sucedido, enloqueció e intentó matar a su señor, ahora transformado en un poderoso liche. Sin embargo, no pudo derrotarlo y, malherida, escapó de sus dominios.

Rota de dolor, Katarina hizo acopio de su odio y le prometió su alma a Penumbra si a cambio le permitía averiguar cómo destruir a Vasil. La diosa respondió a su llamada, presta a recoger el fruto que había sembrado al ayudar a Vasil, y le dijo que la única manera de derrotar al liche era usando un fragmento del Corazón de Deceval, que poseía un corazón tan cálido que era capaz de destruir al más frío no muerto. Penumbra otorgó poderes de la muerte a Katarina para que pudiese encontrar el objeto, le enseñó magia poderosa y le dio un séquito de seguidores eternos que la ayudarían en su misión.

Así, la Dama se embarcó en la misión de hallar el corazón, y gracias a sus averiguaciones supo que un fragmento del mismo había llegado a un plano cercano, Valion, un lugar débil en apariencia que le permitiría alcanzar su venganza muy rápido. Katarina usó sus poderes para cambiar de plano y rastreó el corazón hasta donde había estado siempre desde la Dala Vael: en manos de Ciliren.

Sin embargo, el poder de la reliquia era mayor del que la Dama pensaba; su fulgor y calor no le permitían siquiera acercarse ni intentar matar a su portador. Debido a ello, lleva décadas atrapada en este lugar, buscando la manera de hacerse con la reliquia, incapaz de alcanzarla por muy cerca que esté de ella. Su furia le ha llevado a salir de la mazmorra repetidas veces para cometer tropelías en Reino Bosque o en otros niveles de la mazmorra y por ello se ha granjeado varios enemigos poderosos (como el vampiro Konrad von Calhart, del nivel 1, un posible aliado de los personajes).

En este contexto es cuando llegan los AJ, acérrimos enemigos de la Dama si son bondadosos, pero posibles aliados de la misma si son malvados. De hecho, el poder de la Dama es tal que podría facilitarles el acceso al nivel 14 de la mazmorra, disipando las sombras que cubren la puerta de la sala 4, puesto que es, en propiedad, una fuerza del mal que los personajes pueden usar en su beneficio.

Debido a la presencia del caballero de la muerte, en las salas indicadas anteriormente se dan estas características:

- La temperatura nunca asciende por encima de los 0° grados, excepto mediante efectos mágicos.
- Todos los no muertos que se hallen en el lugar (incluso los invocados por los personajes), tienen un bonificador de +1 a sus tiradas de salvación y dos niveles más en cuanto a calcular su nivel para ser expulsados por un clérigo.
- Los hechizos relacionados con frío potencian su efecto en estas salas, siendo más difíciles de evitar si permiten tirada de salvación (penalizador de -2) o aumentando su daño si producen dicho efecto (se añadirán 2 dados de daño del tipo indicado en la descripción del conjuro).

14. PASILLO GÉLIDO

Este estrecho pasillo está cubierto por una pátina de hielo en toda su superficie.

La Dama de Escarcha ha colocado una trampa mágica en las baldosas referenciadas en el mapa con una «T». Cuando algo de más de cinco kilos pisa la baldosa, se disparan dos conjuros de *Muro de hielo* que bloquean la entrada y la salida del pasillo. Cinco segundos después, un efecto de *Nube aniquiladora* cubrirá el espacio entre ambos muros. Una vez activada la trampa solo se disparará cuando los ocupantes del espacio entre los muros estén muertos.

15. LA CRIPTA DE LOS GUERREROS

Este amplio espacio de doce metros de largo por seis de ancho posee unas paredes inusualmente gruesas que dejan un pequeño espacio en su centro. Dichas paredes poseen diez nichos verticales cubiertos por bajorrelieves que representan a guerreros barbudos armados con hachas, cascos cónicos y unas extrañas lanzas bifurcadas.

Esta sala es una suerte de almacén de guerreros no muertos. Cuando la Dama vino a Valion para buscar el fragmento del Corazón de Deceval, se hizo acompañar por su clan de guerreros, los cuales fueron animados por Katarina tras su muerte natural y convertidos en soldados eternos en la no muerte.

Este ejército consta de un centenar de guerreros, todos almacenados en los gruesos nichos de esta sala, en un número de al menos cinco guerreros por nicho. La mayoría de ellos son esqueletos (ver *Manual básico de Aventuras en la Marca del Este*, pág. 167) y zombis (pág. 213 del mismo manual), pero también hay un total de 5 tumulares que actúan como capitanes.

Cuando los personajes accedan a esta sala, los guerreros notarán su presencia y comenzarán a «despertar». Veinte segundos después de que los personajes entren en el lugar, la tapa de uno de los nichos saldrá volando de una patada dada desde dentro y un tumulario seguido de nueve guerreros (tira al azar cuáles son zombis y cuáles esqueletos), se lanzarán a atacar a los personajes. Los nichos restantes se irán abriendo de manera secuencial a lo largo de los siguientes asaltos; uno más en el primer asalto, dos más en el segundo, tres más en el tercero, así hasta completar los diez. Si crees que así será más divertido, en vez de abrirlos de manera secuencia, puedes tirar 1d4 cada turno para saber cuántos se abren en cada asalto hasta completar el número de nichos.

TUMULARIO

CA: 4; DG: 10; PG: 44; Movimiento: 9 metros; Ataque: 1 + especial; Daño: 1d10; Salvación: Gue10; Moral: 12; Alineamiento: Caótico; Tesoro: 7.100; PX: 2.000.

Especial: Cuando un personaje es golpeado por un tumulario, debe realizar una tirada de salvación contra muerte o perderá un nivel de experiencia. Si sus niveles llegan a cero, la víctima morirá y volverá de entre los muertos 1d4 días después convertida en tumulario.

La primera vez que un personaje ve a un tumulario, deberá realizar una tirada de salvación contra miedo o huirá 1d8 asaltos.

Los tumulares solo pueden ser dañados por armas mágicas o de plata y son inmunes a los golpes críticos.

En cuanto a este encuentro, sabemos que la mayoría de los monstruos planteados son de nivel bajo y que podría parecer que este encuentro es muy fácil. Sin embargo, el número de atacantes es muy elevado y aunque no pueden atacar a los personajes a la vez, los posibles golpes críticos de tantas criaturas suponen igualmente un problema. Además, creemos que un grupo de personajes de nivel elevado enfrentándose a una oleada tras otra de enemigos fácilmente destruibles puede ser un momento divertido y épico.

Dentro de cada nicho está depositado el tesoro indicado en las estadísticas del tumulario.

16. El Wyrm de hielo

Esta habitación de siete metros de ancho por cinco de largo está cubierta por una niebla fría que tiñe de escarcha cada rincón de la sala. En medio de esta hay dos columnas de un metro de ancho, cubiertas por hielo hasta la mitad de su estructura. En el lado sur de la sala, durmiendo plácidamente, se encuentra una criatura reptiliana, alada, de color blanco, cuyo aliento gélido parece ser el responsable del frío que recorre la sala.

Esta criatura es un wyrm de hielo, una criatura emparentada con los dragones que posee menor inteligencia, tamaño y capacidades que un dragón medio. Esta en concreto se llama Verifaxë y es la montura de la Dama de Escarcha. La criatura está durmiendo y no se despertará a menos que alguien de la sala haga un ruido fuerte o transporte (equipada o no) una armadura metálica. Si se produce el último caso, cada asalto que los personajes se muevan por la habitación, hay un 30% de posibilidades acumulables de que la criatura se despierte.

Si eso sucediera, los AJ deberán enfrentarse a la criatura, cuya plantilla y mecánicas de juego serán las mismas que la del dragón azul del *Manual básico de Aventuras en la Marca del Este*, pág. 160, excepto por el hecho de que su arma de aliento será la misma que la del dragón blanco (explicada en el *Manual básico de Aventuras en la Marca del Este*, pág. 161) y que su daño de mordisco es 3d6, no 3d10.

17. El Mausoleo de la Dama

Ambas entradas a esta sala tienen un aspecto peculiar: las puertas son de metal, muy pesadas, con un bajorrelieve enorme en forma de calavera sonriente que cubre toda la superficie de la misma. El acceso no tiene picaporte, sino un tirador en el interior de la boca de la calavera, que, al tirar de él, hace que una cadena la suba. Cuando los personajes pasan al otro lado de la sala, la puerta cae detrás de ellos con gran estrépito. De ese otro lado, la puerta es lisa, sin picaporte ni sistema de subida, pues la Dama, la única que puede entrar aquí, la eleva con magia. Subir esta pesada puerta con esfuerzo físico precisaría una puntuación de FUE combinada de 32 puntos entre dos AJ (no hay espacio para que la suban más de dos personajes a la vez) y llevaría al menos tres asaltos.

Esta sala de seis metros de ancho por cuatro de largo está hecha por entero de piedra negra. En su parte norte hay una pequeña escalinata de apenas tres peldaños que da acceso a una plataforma. En ella se alza un nefando trono negro, flanqueado por dos braseros con forma de ojo, en los que arde una llama verdosa. Sentada en el trono se encuentra una mujer vestida con una pesada armadura negra labrada con motivos funerarios; la cantidad de cortes, arañazos y abolladuras que cubren la superficie de su armadura dan fe de su uso y eficacia. La mujer posee un pelo blanco muy largo que le llega hasta la altura de la cintura; la piel de su rostro cadáverico es blanquecina, salpicada aquí y allá por las tonalidades negruzcas o verdosas que son naturales en los muertos. La figura está inmóvil, con una mejilla apoyada sobre uno de sus puños y el codo sobre el antebrazo del trono. Pasados unos segundos, la criatura abre los ojos, iluminados estos por el cruel fulgor azulado de la nigromancia. Tras mirarlos a los ojos uno por uno, se levanta del trono, cruza los brazos sobre el pecho y os habla:

—No os he invitado a entrar en mi casa, pero ya que os halláis en ella, permitidme que me presente: soy Katarina Orlov, aunque desde hace mucho, tanto amigos como enemigos me llaman la Dama de Escarcha.

Dependiendo de lo que sepan sobre Katarina y de su alineamiento, los personajes pueden enfocar este encuentro con diplomacia o comenzando un combate. Si este es el último caso, usa esta plantilla:

LA DAMA DE ESCARCHA

CA: -3; DG: 17; PG: 90; Movimiento: 10 metros; Ataque: *Muerte negra* (espada a dos manos +3); Daño: 1d10+5 (+3 por mejora de arma, +2 por la Fuerza) +1d8 de daño de frío; Salvación: Gue17; Moral: 12; Alineamiento: Caótico; Tesoro: 80.000; PX: 6.500.

Aura de frío: Mientras la Dama de Escarcha no esté incapacitada, todos aquellos personajes que comiencen su turno a 10 metros o menos de ella deberán realizar una tirada de salvación contra sortilegios o recibirán 2d6 de daño de frío y verán reducido su movimiento a la mitad. Una tirada exitosa de salvación reducirá el daño a la mitad y evitará que su movimiento se reduzca.

Cono de frío mejorado: Una vez al día, la Dama de Escarcha puede realizar este hechizo, por el cual, un área cónica frente a ella de 20x9 metros es acorralada por esquirlas de hielo, provocando 15d6 de daño o la mitad si se tiene éxito en una tirada de salvación contra sortilegios. A discreción del Narrador, este hechizo puede lanzarse de manera maximizada, por la cual no se lanzarán los dados, sino que el daño infligido por el hechizo será el máximo posible: 90 puntos.

Tesoro: *Muerte negra* (espada a dos manos +3 que infinge 1d8 por frío adicional); *Mortaja*: armadura de placas +3; quien la lleve puesta es inmune a los efectos de sueño, encantamiento, parálisis y a los efectos de muerte instantánea (desintegrar, golpe vorpal, etcétera); anillo de protección +3; dos pergaminos de *Cono de frío* (descrito un poco más arriba).

Si los personajes optan por departir con la Dama o, simplemente, dejarle hablar, esta les hará partícipes de su búsqueda, su relación con Vermigor y su deseo de obtener el fragmento del Corazón de Deceval que posee Ciliren.

—Necesito ese objeto, pero sus propiedades beatíficas impiden que mis guerreros o yo nos acerquemos. Necesito que alguien vaya allí y lo consiga. Si lo obtenéis, os recompensaré generosamente y os facilitaré el acceso al nivel más profundo de la mazmorra.

Además de facilitarles el acceso a tal lugar, la Dama les entregará 100.000 mo y una información de vital importancia:

—Ahí abajo habita un gran mal, pero el peor no es el que sin duda enfrentaréis, sino el que se halla bajo él.

Estas crípticas palabras hacen hincapié en la trampa que hay en una de las salas del nivel, que intentarán despistar a los personajes de Nergal, el verdadero enemigo.

Acabar con Ciliren y entregar el Corazón de Deceval otorgará 300.000 PX al grupo de personajes.

18. Acceso desde el nivel 11

Esta sala de tres metros de ancho por cuatro de largo contiene una larga escalera de caracol.

Tras unas largas escaleras retorcidas, esta sala comunica este nivel con la sala 22 del nivel 11 de la mazmorra.

19. ENTRADA SECRETA

Este pasillo termina, en apariencia, en un sólido muro de piedra. Una tirada exitosa para detectar puertas secretas desvela-



rá la presencia de un interruptor en el suelo, al lado de dicha pared. Cuando se presiona, una sección del muro se gira y permite pasar al interior de la sala S2.

S2. Acceso secreto al nivel 12

Esta sala de cuatro metros de ancho por cinco de largo está ocupada por una escalera de caracol que parece comunicar este nivel con el superior.

Esta sala contiene uno de los accesos secretos al nivel 12. A esta sala puede llegarse, descubriendo la entrada secreta que lo oculta o desde el propio nivel 12, descendiendo desde él. Si este es el caso, la puerta giratoria secreta de la sección 19 parecerá, a este lado, una puerta articulada con un eje de hierro en su centro que permite abrirla o cerrarla.

NIVEL SECRETO

Los magos que habitaron la torre durante los siglos que fue escuela de estudio sobre Nergal fueron muchos y de variadas escuelas y, como corresponde a toda escuela de magia que se precie, estaba llena de personajes, inventos e ideas de lo más histriónico.

Sin embargo, ninguna escuela de magia resultó más extravagante que la de ilusión, cuyos magos decidieron renunciar a estudiar en la torre y crear su propia zona, alejada de la estructura principal.

Este nivel es en realidad un plano de bolsillo creado ex profeso por los ilusionistas, dotado de una entrada protegida por una ilusión en sí misma: un portal horizontal que se encuentra situado bajo la lava ilusoria que se manifiesta en una de las habitaciones del nivel 12. Cuando los personajes caen en ella, en realidad caen al enorme portal y son enviados a este plano.

Como seguro que ya supones, este es un nivel lleno de gran cantidad de ilusiones, mentiras y subterfugios de lo más absurdo y varias salidas que conectan el nivel con otros de la mazmorra. Dado el hermetismo de los ilusionistas, ninguno de los portales de salida que vamos a describir en este nivel puede usarse de nuevo para volver. En otras palabras, son portales de una única dirección.

¿QUÉ ENCONTRARÁS EN ESTE NIVEL?

Un montón de mentiras y absurdos, mezclados con verdades crueles y tangibles. Sin embargo, aunque inicialmente el lugar pueda resultar de lo más estúpido, hay varios objetos y pistas importantes diseminados en el lugar, así como diversos monstruos a tener en cuenta.

Las aventuras del lugar irán dirigidas, en su mayor parte, a encontrar una salida al nivel y volver al punto en el que las cosas se «torcieron».

1. LUGAR DE ATERRIZAJE

Tras caer en el lago de lava, sentís una sensación de presión que parece comprimir vuestro cuerpo. Unos segundos después, la sensación desaparece, siendo sustituida por la desagradable sensación de caída. Miráis a vuestro alrededor y percibís que solo hay una fuente de luz en el abismo en el que parece que estáis cayendo: un brillante portal situado sobre vuestras cabezas, que se hace más pequeño a medida que caéis.

Deja que los personajes asimilen lo que está pasando y permite que te indiquen lo que van a hacer para salir de esta. Cuando llegue el momento, describe la habitación con estas palabras:

Caéis sobre lo que parecen ser unas enormes semiesferas de tela rellenas de plumas. Cuando miráis a vuestro alrededor, parece que os encontráis en una gruta, con paredes irregulares surcadas de varios chorros de agua que las desgastan y varias pinturas rupestres hechas con pigmentos rojizos y negros.

Las pinturas rupestres son ilusiones. Un personaje que posea los efectos de *Visión verdadera* o cualquier otro que permita ver a través de las ilusiones comprobará que dichas pinturas en realidad no están ahí.

2. SALA DE LOS PÉNDULOS

Esta sala de diez metros de ancho por cinco de largo tiene una serie de péndulos metálicos de bordes afilados como espadas que la cruzan en sentido este-oeste. La cadencia de cada péndulo es diferente, yendo de menos a más a medida que nos acercamos al sur de la sala.

Los péndulos son ilusiones que no dañan en absoluto. Lo que no son ilusiones son las trampas que se activan al tocar las zonas de la habitación marcadas con «T». Si algo de más de cinco kilos pisa dichas zonas, una lanza enorme se disparará desde un agujero situado en la pared este y empalará a todos los que se hallen en la línea de las baldosas con trampa, causando 3d6 de daño, sin posibilidad de salvación.

No hay nada más de interés en la sala.

3. LA TEJEDORA

Esta sala irregular posee una escalera de caracol en el medio de la misma que parecía conducir al nivel superior de la mazmorra. Sin embargo, actualmente se encuentra cubierta casi por completo por una gruesa tela de araña que también se extiende tanto por las paredes como por el techo del lugar.

A los pocos segundos de que los personajes entren en la sala, una araña de una envergadura de diez metros de largo por ocho de ancho, desciende del techo y cubre el acceso a la escalera con su enorme corpachón. Esta criatura lleva una

sueño de máscara sobre su rostro, que parece representar una sonriente esfinge.

La araña es muy real, pero no la escalera que protege, que no es más que una ilusión sobre un promontorio de rocas que no llevan a ningún lado una vez escalas.

En cuanto a la araña, tiene este perfil:

ARAÑA ESFINGE

CA: -1; DG: 14; PG: 60; Movimiento: 10 metros; Ataque: 2 mordiscos o embestida; Daño: 2d6+2 de daño + veneno; Salvación: Gue14; Moral: 10; Alineamiento: Caótico; Tesoro: 45.000; PX: 3.500.

Veneno: El veneno de esta araña provoca 2d6 de daño por asalto.

Embestida: La araña carga con todo su cuerpo contra uno de los personajes. Si impacta, causará 4d6+2 de daño.

La máscara de esfinge que lleva la araña es un objeto mágico que hace al portador inmune a cualquier cambio de estado mental (como *Hechizar persona* o *Confusión*, por ejemplo). Si es objeto de alguno de estos hechizos, aquel que lo haya lanzado sufrirá el efecto tal y como si se lo hubiera lanzado a sí mismo.

4. SALA DEL PORTAL

Esta habitación de siete metros de largo por cinco de ancho contiene un arco arquitectónico en su centro, cuya superficie está cubierta de runas.

Si hay un mago en el grupo, sabrá casi de inmediato que este arco es un portal, pero la ausencia de un vórtice en su centro hace pensar que está inactivo. Lo cierto es que, aunque eso es lo que parece, el portal sí está activo. Si uno de los personajes pasa a través de él, aparecerá en la entrada de La Bota Negra, la famosa taberna de Marvalar.

En la zona norte de la sala hay un acceso secreto disimulado tras un montón de escombros. Si alguien tiene éxito en una tirada de detectar puertas secretas, la encontrará aquí. El pasadizo subsiguiente a esta puerta secreta lleva hasta el pasillo que se halla más al norte.

5. CALAVERA RUGIENTE

En la parte norte del acceso a este pasillo se encuentra una calavera tallada en piedra de cuyos orificios no cesa de salir una tempestuosa corriente de aire que parece extenderse por toda la zona.

El rugido del viento que surge de la calavera es ensordecedor, hasta el punto que se considerará que los personajes están ensordecidos mientras se hallen a 4 metros o menos de ella. Destruirla solo revelará un sello mágico inscrito en la pared. Si hay algún mago en el grupo, podrá saber que dicho sello corresponde a un poderoso hechizo de *Tempestad* que está potenciado con otro de *Permanencia*. El viento puede detenerse lanzando *Disipar magia* sobre el sello. Considera que este sello es un hechizo de nivel 8 a efectos de calcular el efecto de disipación.

La corriente de aire generada por el sello es constante en todo el pasillo que lo cruza, sin verse aminorada su velocidad por la distancia desde su punto de origen. Toda criatura que pese menos de 120 kilos que entre en el pasillo, debe hacer una ti-

rada de salvación contra parálisis. Si tiene éxito, no pasa nada, pero si falla, se verá arrastrada por la corriente de aire, siendo desplazada en dirección sur un total de 20 metros por asalto (el pasillo entero mide 100 metros) independientemente de si lo desea o no. Al final de cada uno de sus turnos, dicha criatura puede realizar una nueva tirada de salvación contra parálisis para lograr un punto de apoyo que deje de arrastrarlo. Esta tirada será penalizada con un punto por cada tirada de salvación seguida que se falle, entendiendo que el personaje ganará inercia a medida que se ve arrastrado sin remedio. Los objetos de menos de 120 kilos que se lancen a este pasillo serán arrastrados inmediatamente hasta el fondo del mismo.

También cabe la posibilidad de que los personajes intenten caminar contra la fuerza del viento para «remontar» espacio dentro del pasillo. Sin al menos un peso de 100 kilos y una FUE de 18, esto no es posible. Si alguno de los personajes cumple estos requisitos y se encuentra estable (es decir, no está siendo arrastrado por la tempestad), puede realizar una tirada de FUE -4. Si falla no pasará nada, pero si tiene éxito, podrá moverse por el pasillo en contra del viento tantos metros como su movimiento normal a la mitad.

6. EL LARGO PASILLO

Este es el pasillo azotado por la corriente de viento que vimos en el punto anterior. En él hay un total de tres entradas secundarias a otras tantas salas. A la altura de sus puertas hay unas argollas metálicas a cada uno de sus lados que permiten asir a ellas con el fin de poder acceder a dicha sala. Una tirada exitosa de DES, permitirá a cualquier personaje que esté siendo arrastrado por la fuerza del viento del pasillo agarrarse a estas argollas y poder así acceder a la sala en cuestión.

7. SALA DEL TESORO

Esta sala cuadrada de cinco metros de lado está cubierta a rebosar por un fastuoso tesoro hecho de miles de monedas, sin protección de ningún tipo.

Aunque los personajes seguramente desconfiarán de este tesoro, lo cierto es que en esta sala no hay ilusión alguna: se trata de un fastuoso tesoro de 200.000 mo. Dada la naturaleza del pasillo por el que se accede a esta sala, deberías tener en cuenta el peso de las monedas que los personajes se llevan de aquí (cada moneda pesa 5 gramos).

8. LOS GATOS

Esta sala de seis metros de ancho por siete de largo tiene un enorme cojín rojo en su centro sobre el que están dormidos un gato blanco y otro negro.

Estos gatos son en realidad dos quimeras (ver *Manual básico de Aventuras en la Marca del Este*, pág. 200) y el cojín es el nido de huesos sobre el que se encuentran dormidas. Estas quimeras guardan la sala 10, muy importante para ellas pues se alimentan de su contenido. Si los personajes optan por rodear a «los gatos» será necesario realizar con éxito una tirada de DES -2. Si alguno de los AJ falla, los gatos se despertarán, se estirarán y bostezarán, somnolientos. Solo en caso de que los personajes hagan además de acceder a la sala 10 o de atacarles, será cuando las quimeras los atacarán (en forma de gatos, pero con sus capacidades de monstruo intactas, es decir, el aliento, los mordiscos, etc.).

La identidad de estos mininos puede ser desvelada si se lanza sobre ellos un hechizo de *Disipar magia* (a la hora de hacer la

prueba de disipación, interpreta que el efecto mágico a disparar es de nivel 8), por sus sombras, que son enormes en relación al cuerpo, o por sus evidentes características que riñen con el tamaño de sus cuerpos.

En la parte sur de la sala, oculta tras un montón de huesos de caprino y bovino, se encuentra una entrada secreta a S1. Una tirada habitual de detectar puertas secretas permitirá acceder a dicha sala.

9. ENTRADA SECRETA

Esta entrada secreta situada en el pasillo largo no puede verse a simple vista, pues parece un fragmento de pared como el resto. Sin embargo, posee las mismas argollas que el resto de entradas del pasillo, con lo que puede hacerse la prueba habitual para agarrarse a ellas. Si un personaje amarrado a ellas realiza con éxito una prueba de detectar puertas secretas o directamente toca la pared, se dará cuenta de que es una mera ilusión y puede llegar a S1.

S1. LA ESTATUA PARLANCHINA

Esta sala cuadrada de cuatro metros de lado contiene una estatua de mármol en su centro, cuya cabeza yace derribada a un lado.

Pocos segundos después de que los personajes accedan a la sala, la cabeza de la estatua comenzará a hablar, moviendo tanto su boca como sus ojos y haciendo que su cuerpo, separado de ella, también gesticule y se mueva con vigor

—¡Por fin unos aventureros! —dice—. Soy el mago Istvan, o más bien, la estatua que se hizo para agasajar a tal mago. En agradecimiento al regalo, mi maestro decidió otorgarme vida y colocarme en la antecámara de su despacho secreto. Por un tiempo esto resultó divertido, pues venían magos de todas partes de la torre a consultarle dudas y yo hablaba con todos ellos y aprendí muchas cosas, pero cuando los magos se fueron, aquí me quedé solo y vacío. Además, para mi desgracia, el cuello que me hicieron era un poco frágil y con el paso del tiempo se resquebrajó y acabé aquí abajo, donde me veis... Aunque no está mal del todo... de vez en cuando veo pasar a una lombriz o una rata,uento las motas de polvo, les pongo nombres a los bloques de piedra de la sala o intento contar hasta el infinito. ¿Lo habéis probado alguna vez? Es muy entretenido porque...

Y la estatua seguirá hablando y hablando sin parar de cosas con sentido, sin sentido, lejanas, cercanas, útiles e inútiles. Pararla o dejarla hablar es algo que deben pensar los jugadores.

En cuanto a la información que pueden sacar de la estatua, sabe lo mismo que si fuera un mago que hubiera estudiado en la torre (que el lugar es en realidad una prisión, que Nergal está encerrado allí, que lo estudiaron durante mucho tiempo, que con el paso de los siglos los magos abandonaron el lugar, etcétera). También sabe que Istvan era un alto cargo en el consejo de magos y que de él dependía «un dispositivo de seguridad muy importante para evitar que fuerzas del exterior despertaran a Nergal». La estatua desconoce de qué se trata, pero animará a los personajes a que lo averigüen.

10. SALIDA DE PORTAL

Esta sala de cuatro metros de ancho y tres de largo está ocupada por un gran portal de piedra, el cual está flanqueado por dos curiosos montones: el de la derecha está formado por una pequeña montaña de oro y el de la izquierda, por miles de hojas de papel. Delante del propio portal hay un montón de heno fresco.

Al entrar en esta sala, tira 1d100. Si sale un 20 o menos, en cuanto los personajes la pisén, dos terneros de buen tamaño aparecerán en el umbral del portal y comenzarán a rumiar el heno. Pocos segundos después, una hoja de papel saldrá disparado del portal y se colocará sobre el montón en el que hay otras hojas; después, veinte monedas de oro desaparecerán del montón.

Cuando los ilusionistas pusieron aquí su estudio secreto, se aseguraron de que algo tan simple como alimentarse no les hiciera perder tiempo. Por eso llegaron a un acuerdo con un productor de comida del norte de Valion: ellos le construirían un portal en su corral para que les enviaran alimentos cada día y los magos le pagaríaan con oro tras recibir por el portal la correspondiente factura. Con el tiempo, el método se refinó y se automatizó, generándose mágicamente el oro necesario para pagar al productor. Esta tarea se ha prolongado a lo largo de los siglos, viviendo toda una estirpe de granjeros gracias a la comida que hacen desaparecer dentro de un portal que hay en su cuadra. A estas alturas, dichos granjeros no tienen ni idea de por qué está ahí el portal y consideran una especie de milagro que al introducir comida allí, les llegue oro de ninguna parte. No obstante, ellos no necesitan más explicación. «El milagro de la cuadra» es suficiente para alimentarles y eso basta para ellos.

El montón de oro genera cinco monedas áureas a medianoche, todos los días del año, el dinero suficiente para pagar a los productores, que envían comida a través del portal cada mediodía. Las quimeras que ahora viven en la sala 8 dan buena cuenta de la comida y las sobras las devoran el resto de criaturas que habitan la mazmorra o aquellas de las que se alimentan.

Un personaje que consulte las facturas, se dará cuenta de que están mal redactadas, algunas de ellas apenas escritas, pero las fechas no mienten: un buen puñado de ellas, las que se encuentran más abajo en la pila, llevan siglos en el lugar.

En cuanto al portal, es de dirección única, es decir, que los personajes no pueden acceder a la granja, ya que esta parte es la zona de salida del portal. Un hechizo de *Disipar magia*, sin embargo, destruiría el portal, terminando así con la buena fortuna de los granjeros y el alimento de las quimeras.

Descubrir este extraño proceder en la alimentación del lugar, otorgará al grupo 150.000 PX.

11. PORTAL AL NIVEL 8

Esta sala de cuatro metros de ancho por seis de largo tiene un arco de piedra en el lado sur de la sala. A su alrededor se ha acumulado todo tipo de basura, como muebles rotos, huesos, obras de arte maltrechas y ropajes sin valor, que giran sin parar a gran velocidad.

Esta sala no tiene ninguna ilusión, pero es aquí donde termina la corriente de aire generada por la calavera de la zona 5. Esto hace que se arremoline aquí, generando una fuerte ventolera difícil de contener que levanta los objetos que han ido a parar al lugar. Cualquier personaje que acceda a esta sala, ya sea arrastrado por la corriente de aire o por propia voluntad, recibirá 3d6 de daño provocado por los impactos de los objetos. Una tirada de salvación contra parálisis reducirá el daño a la mitad; esta tirada se verá penalizada en dos puntos si el personaje está siendo arrastrado, debido a la dificultad que le supondrá evitar objetos mientras se mueve sin control.

El portal conduce a la sala 5 del nivel 8.

12. DESPACHO DE ISTVAN

Esta sala cuadrada de seis metros de lado contiene cinco pedestales, en cuya cúspide se encuentran estos cinco objetos: una llave oxidada, una calavera de oro, una varita mágica, una corona de plata y una espada labrada.

Todo el despacho es una ilusión, pues en él hay estanterías, una mesa, un mapa de este nivel y varios anaquellos para pergaminos... además de los cinco pedestales ya mencionados. Lo que sucede es que de los objetos mencionados solo la llave es real. El resto son piedras rúnicas en las que hay grabado un poderoso hechizo de *Teleportación*, que enviará a los personajes justo a la entrada de la Torre de los Huesos (estancia número 6 del nivel 5 de la mazmorra).

Cuando los personajes se acerquen a los pedestales, aparecerán sobre ellos, por arte de magia, unas letras que lentamente formarán la siguiente frase:

«La espada resuelve rápido los problemas; pero hace que la corona interruega, a menos de que un sabio use la varita; el resultado puede llevarte a conseguir la calavera si tu suerte es mala o la llave si es buena.»

Este párrafo tan críptico, explica una hipotética situación en la que alguien se toma la justicia por su mano y tendría la siguiente explicación: un crimen violento provocado por un arma es juzgado por un rey; el consejero de este rey, un sabio mago, puede intervenir en favor del reo si lo cree justo. Si el rey no le hace caso, condenará a muerte al reo y si es al contrario, le liberará de las cadenas con la llave.

Resolver el acertijo y tomar la llave primero recompensará al grupo con 300.000 PX.

Al tomar la llave, esta se «desenrollará», adoptando la forma de un pergamo en el que está escrito lo siguiente:

«Enhorabuena por resolver el acertijo. Abí viene otro, que no es tal. En la celda de Nergal hay dos criaturas: la primera es falsa, puesta abí para hacer pensar que es el cautivo; la segunda se encuentra bajo esta, cubierta por una ilusión que no lo es.»

13. BIBLIOTECA

Esta sala de seis metros de lado contiene una gran cantidad de estanterías llenas de libros y pergaminos.

Aquí es donde los pocos magos ilusionistas de la cárcel estudiaban sus artes. En las estanterías pueden encontrarse los siguientes pergaminos mágicos: *Clonar*, *Invisibilidad*, *Invisibilidad en grupo*, *Mente en blanco*, *Merodeador invisible*, *Proyectar imagen*, *Terreno ilusorio* y *Ventriloquía*.

NIVEL 14: LA CELDA DE NERGAL

Llegamos a lo más profundo de la mazmorra y con ello al final de la campaña. En este nivel tendrán lugar los enfrentamientos definitivos contra los adversarios más poderosos de la misma, así como el despertar de Nergal y la posible destrucción de los personajes a sus manos.

¿QUÉ ENCONTRARÁS EN ESTE NIVEL?

El desenlace de la campaña y lo que creemos que será un épico y sorprendente final.

S1. ESCALERA DE CARACOL SECRETA

Esta sala cuadrada de dos metros de lado cuenta con una empinada escalera de caracol.

Esta escalera lleva a la sala S1 del nivel 11, conectando así ambos niveles. La puerta secreta que hay en la zona este de la habitación se ve como una puerta normal desde el interior de la misma, pero desde fuera no podrá detectarse a menos de que se tenga éxito en una tirada de detectar puertas secretas.

1. ESCALERA DE CARACOL PRINCIPAL

Esta sala cuadrada de cuatro metros de lado cuenta con una escalera de caracol finamente ornamentada que asciende a un nivel superior. Las paredes de la sala son negras, pero poseen pequeños puntos de pintura plateada colocados en lo que parece ser un orden indeterminado.

Esta escalera es la que conecta con las escaleras presentes en la sala 5 del nivel 13.

Los puntos plateados de las paredes de la sala representan el estrellado cielo nocturno, un dato que sabrá cualquier explorador o mago del grupo instantáneamente y el resto también si tiene éxito en una tirada de INT -4. Si un explorador o un mago tiene éxito en una tirada de INT -8, se dará cuenta de que algunas de las estrellas representadas ya no existen en el cielo actual, pero que existieron hace miles de años, extinguidas ahora por el proceso natural de la destrucción de las estrellas.

2. ANTESALA DE LA CELDA

Esta gran sala de veinte metros de ancho por quince de largo se sustenta gracias a un pasillo columnado que se extiende de la entrada norte a la entrada sur. En las paredes este y oeste hay varias esculturas de héroes, monstruos y poetas, la mayoría de ellas en tan mal estado que no se distinguen ya sus rostros. La entrada sur de la sala está cerrada con una puerta de acero negro, en cuya superficie hay labrados varios bajorrelieves que muestran escenas de dioses y hombres.

En esta sala tendrá lugar el último enfrentamiento de los personajes con los peores villanos de la aventura: Cauchemar, Valka Ver'han y Fiezen Guinot. Estos villanos pueden aparecer solos o en grupo, dependiendo de cuántos de ellos sigan vivos llegados a este punto. Si los AJ ya los enfrentaron en el pasado y los destruyeron, esta sala estará vacía. Si no es así, cualquiera de ellos, se encontrará en la entrada sur de la sala, abriendo las puertas que dan acceso a la celda de Nergal. Estos, en cuanto vean a los personajes, entablarán combate con ellos.

Si deseas hacer más dramático este encuentro, independientemente del malvado que se halle aquí, puedes parafrasear este texto:

—Así que, contra todo pronóstico, habéis conseguido llegar hasta aquí. Idiotas, no sabéis el poder que se halla tras estas puertas. Un dios y el hijo de uno; una chispa de divinidad que destruirá vuestros cuerpos y se alimentará de vuestras almas sin sentir siquiera vuestra presencia. Él es lo que siempre fue: el heraldo creado para terminar con la luz y la falsa Llama, para enfrentarse a Valion y consumirlo. ¡Y pensáis que podéis detenerlo?

En este instante, la bestia que se encuentra en la celda de Nergal se revolverá, causando un leve terremoto.

—¿Lo sentís? Es el comienzo del fin. ¡Se romperán las cadenas, su gloriosa forma será liberada, el mundo se teñirá de sombras de nuevo y Penumbra reinará desde su trono de Espectra! Como siempre debió ser. Pero antes, me/nos encargaremos de vosotros, para que nuestro señor no sea molestado en su despertar. ¡Defendeos si podéis!

Aunque permanecen invisibles, en la sala se hallan varios sellos mágicos que desencadenarán diversos efectos. Algunos pueden ser activados por los propios personajes, al moverse por ella, o por sus enemigos, ya sea apostar o sin querer. Dichos sellos han sido marcados en la sala con las letras «A», «D» y «L» y corresponden al hechizo *Símbolo* (ver *Manual básico de Aventuras en la Marca del Este*, pág. 104), en concreto a los símbolos de aturdimiento, dolor y locura. Obsérvese que dicho hechizo afecta a toda la sala una vez activado, pues el alcance del sortilegio y la amplitud de la sala hacen que así sea y, por supuesto, afecta tanto a amigos como a enemigos.

En cuanto a los perfiles de los enemigos, el de Valka y Fiezen puedes encontrarlos en la sala 16 del nivel 9 y el de Cauchemar, en el apéndice “el descubrimiento de la conspiración”.

3. PASILLO ORNAMENTADO

Este pasillo está iluminado por antorchas cuyas azuladas llamas tiñen el lugar con una luz fría. El aire aquí es pesado, cargado, como el de una tormenta a punto de estallar, y huele a descomposición. La puerta que está al final del pasillo es alta, dividida en dos hojas de metal negro, liso y sin marcas. El techo y las paredes son del mismo metal que la puerta, pero su superficie se encuentra surcada de multitud de bajorrelieves. Estos representan una serie de escenas que se repiten constantemente en el conjunto:

-Una hermosa pero terrible mujer tocada por una corona de agudas agujas habla con un grupo de criaturas horribles que parecen estar durmiendo.

-La mujer y los durmientes crean a un monstruo de gran poder, cuya forma es nebulosa, difícilmente identificable.

-El monstruo aparece devorando un planeta entero.

No hay nada en el pasillo, solo una quietud y un silencio que llaman a la reflexión que hay tras las puertas.

4. LA CELDA DE NERGAL

Esta sala es gigantesca, mide al menos ochenta metros de ancho por treinta de largo, la más grande que habéis visto desde que entrasteis en esta decrepita mazmorra. El olor que impregna la sala es nauseabundo, pesado, persistente; de ese tipo de hedor cáustico que quema la garganta. La piel que lleváis al descubierto comienza a picaros y el vello que la cubre se eriza. Vuestros ojos parpadean, intentando acomodarse a la tenue oscuridad del lugar, que parece cambiar constantemente, volviéndose más densa un segundo para extenderse al siguiente, generando remolinos de penumbra y sombras que os hacen ver pesadillas en el límite de vuestra visión.

Cuatro gruesas columnas negras se alzan en el centro de la sala sustentando el techo abovedado a pesar de sus resquebrajados pies, talladas todas ellas con un relieve anillado, como si un enorme gusano las estuviera envolviendo en un húmedo y enfermizo abrazo. Cerca de las dos columnas que se alzan más al norte distinguis lo que parece un enorme disco de metal tallado con el rostro de un enano barbudo. En torno al disco hay multitud de gruesas cadenas que parecen haber formado un intrincado sistema de seguridad. Actualmente, sin

embargo, las cadenas jacen rotas e inútiles y el disco doblado sobre sí, como un escudo inservible. En medio de las cuatro columnas distinguis un amplio agujero de forma irregular de al menos diez metros de diámetro. De repente, algo surge de dicho pozo, una criatura anélida, un enorme gusano grueso como el agujero que lo contiene, con el cuerpo anillado cambiando sin parar, apareciendo y desapareciendo constantemente en su superficie todo tipo de órganos: ojos enormes de vitreo grumoso, sonrientes bocas repletas de dientes que se achatan, se afilan y caen, lenguas que cimbrean en el aire, produciendo un obsceno sonido húmedo, órganos reproductivos que copulan entre sí y luego dan a luz entes de pesadilla que son realzorvidos por el gusano... La parte baja de su cuerpo está surcada de apéndices motrices horribles: brazos con varios codos que se tuercen en ángulos extraños, tentáculos cuyas ventosas parecen estrellas de mar, manos con tantos y delgados dedos que forman telarañas, piernas formadas por rostros que se muerden con saña. El horror por el horror, el odio, la oscuridad y la locura hechas carne.

Esta horrible criatura es Nergal y su presencia es total y absolutamente deleznable, creemos que incluso para aquellos grupos de personajes que son de carácter malvado. No obstante, pase lo que pase, Nergal no quiere tratar con ellos, solo devorarlos y consumirlos, con lo que tras la descripción de más arriba, empezará un cruento combate con estas normas especiales:

- El aire del lugar es tóxico y provocará la pérdida de 1d6 puntos de golpe en aquellos personajes que deban respirar este aire.
- Nergal tiene una gran capacidad para regenerarse, curándose a sí mismo 1d6 puntos por asalto, excepto que se halle en un entorno en que la iluminación sea de al menos la de un día soleado.
- Nergal es inmune a cualquier estado alterado: no se le puede expulsar, ni paralizar, ni encantar, etcétera, pero si se le expone a una luz más fuerte que la de un día de sol, le entrará el pánico y huirá de dicha fuente durante 1d6 asaltos. Si tras ese tiempo Nergal llega a la conclusión de que no puede huir de dicha fuente, se dará la vuelta y luchará, eligiendo siempre como objetivo lo que esté provocando dicha luz.
- Nergal puede lanzar a voluntad cualquier hechizo de nivel 6 o inferior, usando uno de sus ataques.
- Nergal puede lanzar a voluntad hasta tres hechizos de nivel 7 u 8 por día, usando uno de sus ataques.
- Nergal puede lanzar a voluntad un hechizo de nivel 9 por día, excluyendo *Deseo*, usando uno de sus ataques.
- Nergal es inmune a los efectos de muerte instantánea (*Dedo de la muerte*, *Desintegrar*, etc.).

NERGAL

CA: -3; DG: 15; PG: 90; Movimiento: 0 (nunca se moverá del agujero, pero como verás a continuación, la mayoría de sus ataques alcanzan toda la sala); Ataque: 4 de los ataques indicados más adelante, a tu elección; Salvación: Gue15; Moral: 12; Alineamiento: Caótico; Tesoro: 100.000; PX: 15.000.

Ataques:

Golpetazo: Nergal deja caer todo el peso de su enorme cuerpo sobre una criatura que se halle a 6 metros o menos, provocando 2d10 de daño.

Tentáculos: Este ataque alcanza toda la sala, al poder estirar este apéndice lo que sea necesario. Si un personaje es impactado por este ataque, recibirá 2d6 de daño y se le aplicará este efecto de envenenamiento: al final de cada uno de sus turnos, deberá realizar una tirada de salvación contra muerte que, en caso de fallar, le hará recibir 2d8 de daño.

Mordisco: Nergal lanza uno de sus apéndices, convirtiéndolo en el recorrido del ataque en una boca descomunal. Este ataque causa 3d6 de daño. En caso de ser daño letal, el personaje

será devorado y nunca podrá ser resucitado a partir de su cuerpo.

Aliento: Nergal exhala un cono de veneno de 20x9 metros que causará tanto daño como PG le queden. Una tirada de salvación contra veneno o muerte exitosa reducirá el daño a la mitad. Una vez usado este ataque, no puede emplearse hasta al menos 1d4 turnos.

Una vez los personajes derroten a Nergal, lee o parafrasea este párrafo:

Con este último impacto, todas las bocas de Nergal gritan al unísono, todos sus apéndices se estiran en agonía, todos sus ojos estallan en pus. Su cuerpo, enloquecido, golpea el suelo de la estancia, sintiéndose morir y luego, se queda inerte.

Permita que los personajes celebren su victoria, se curen, resuciten a sus muertos, apunten su nuevo tesoro y experiencia. Haz un resumen de la partida, comenta tu opinión sobre la campaña, contesta las dudas que tus jugadores puedan tener sobre la trama y, en general, distiende el ambiente como si todo hubiera acabado. Luego haz una pausa, mira el manual y, como si lo acabases de descubrir, lee o parafrasea el siguiente párrafo:

De repente, el suelo comienza a temblar bajo nuestros pies. El suelo de la sala se curva hacia arriba, haciendoos caer y rodar hasta los extremos de la misma. Los anillos que rodeaban las columnas de la sala comienzan a descender por su superficie, mostrándoles lo que realmente son, tentáculos de una estructura más grande. Unas enormes fauces, grandes como la sala entera, comienzan a emerger del suelo ahora prácticamente destruido, revelando para nuestro horror que el cuerpo anelido que acabáis de derrotar no es Nergal, sino uno de los muchos apéndices que lo rodean. Los tentáculos de la bestia rompen las columnas del lugar y la sala comienza a desmoronarse a vuestro alrededor.



EL VERDADERO FINAL

Pasamos a narrar ahora el verdadero final, un épico momento, en que la propia mazmorra recién jugada será destruida por el mal que ha estado conteniendo todos estos siglos. Los personajes y los aliados que hayan podido reunir durante sus aventuras librarán una batalla a vida o muerte contra un ser tan maligno como poderoso en la campiña que rodea Marvalar.

Nergal no es un simple monstruo, ni un campeón del mal, ni una criatura de la oscuridad: él es la oscuridad, nacido del corazón de Penumbra y de la voluntad de los Durmientes, y su poder no se reduce a algo que los personajes puedan llegar si quiera a cuantificar.

Su verdadero cuerpo es una gigantesca mole, un titán grande como un castillo que ha estado durmiendo en la muerte du-

rante siglos y que ahora despierta para terminar el trabajo que comenzó en su momento: destruir el mundo y la Llama que lo ilumina. Nada de lo que hagan los personajes a su enorme organismo surtirá efecto alguno al hallarse tan profundamente oculto en la oscuridad. Es por eso por lo que, al derrotar a uno de sus apéndices, el verdadero Nergal despierta, forzado por las circunstancias que le imponen los personajes, y tras destruir la sala de su confinamiento, comienza a «preparar» hacia la superficie de inmediato, tragándose todo lo que halle por el camino y destruyendo la mazmorra por completo en su ascenso.

Para entender la enormidad de la criatura y su recorrido hacia la superficie, te cominamos a que cojas el mapa de corte de la mazmorra y que traces un recorrido vertical desde el nivel

14 hasta la campiña de Marvalar, teniendo en cuenta que Nergal es tan ancho como un tercio de lo que es la torre. Ese es el recorrido que Nergal realizará en las próximas horas hasta emerger de nuevo al mundo.

Y mientras sucede esto... ¿qué les pasa a los personajes? Lo que viene a continuación son una serie de pautas para que narres la huida de los AJ fuera del lugar y que, de paso, puedan hacer algo por el camino para intentar retrasar a esta bestia.

1. Cuando la verdadera bestialidad de Nergal se presente, deberías mostrarla como un enorme cuerpo lleno de bocas, ojos y apéndices grandes como columnas y de un grosor inabarcable que, sin tener en cuenta a los personajes, comienza a trepar hacia la superficie, derrumbando sobre sus cabezas niveles enteros de mazmorra.

La descomunal criatura, un titán oscuro, un dios recién despertado del sueño de la muerte, poseedor de cientos de ojos, bocas y apéndices como el que habéis derrotado, se abre paso desde su tumba hacia la superficie, destruyendo todo a su paso. Salas y techos enteros comienzan a caer sobre vuestras cabezas.

Los personajes, seguramente, conscientes de que ellos solos no pueden derrotar a tal criatura, comenzarán su huida intentando correr lo más rápido posible. Esta, aunque es enorme y no se detiene, no deja de ser lenta y tardará una media hora en atravesar cada uno de los niveles, excepto el nivel 14 y 13, que en la propia narración ya se sobreentiende que los está destruyendo cuando los personajes comienzan la huida. Es por eso por lo que, salvo en el nivel 14 y el 13, los personajes no están en un riesgo definitivo de morir por efectos del derrumbe. Nuestra recomendación es que, si quieras imprimir tensión a la huida en estos dos niveles, narres cómo los cascotes de estos lugares caen sobre ellos. Para mostrar esto mecánicamente, fuérzales a que te digan con rapidez cuál es el recorrido que van a hacer para salir de allí y una vez que lo inicien, haz que cada turno realicen una tirada de salvación de DES, que de no sacarla, les producirá 2d4 de daño por efecto de la caída de los escombros. Si quieras hacerlo aún más emocionante, puedes narrar cómo el camino por el que corren para salvarse es destruido de repente. Por ejemplo, el techo del pasillo por el que están corriendo no resiste los movimientos de Nergal y cae sobre los personajes, o cómo la escalera de caracol que iban a tomar para salvarse se derrumba. De esa manera les forzarás a repensar su camino de huida y, seguramente, a realizar un recorrido más largo que quizás les ponga aún más en peligro.

2. Una vez que los personajes se hallen «a salvo» al superar el nivel 13, Nergal, como ya dijimos, comenzará a superar un nivel cada media hora, lo que dará a los AJ cierto alivio al no hallarse en una situación de muerte inmediata. Es en ese momento de respiro cuando, para su sorpresa, alguien contactará con ellos. Este contacto será de carácter mental y mágico y dependiendo de qué ANJ está vivo aún en este momento, será uno u otro. Por defecto, este contacto lo hará Fistan, pero si por alguna razón ha muerto, al final de la narración encontrarás un listado con el orden de aquellos personajes que llevarán a cabo el contacto.

—*Saludos. No miréis a vuestro alrededor, no estoy donde quiera que vosotros estéis. He podido contactar con vosotros por vínculo mágico hace poco. Toda Marvalar tiembla, así que supongo que algo habéis hecho en los niveles inferiores de la mazmorra. Contádmelo.*

Después de que los personajes cuenten lo sucedido, la respuesta será la siguiente.

—*Nuestros peores temores se hacen realidad, pero no es momento para hundirse en la desesperación. Aún tenemos tiempo para evacuar la ciudad, reunir a amigos y aliados e intentar detener este horror, pero para ello necesitaremos tiempo y cada minuto que nos consigáis será clave para sobrevivir a Nergal. Pensad en lo que podéis hacer para retrasarlo y hacedlo. Nosotros nos prepararemos para atacar a la bestia cuando surja del suelo. Valor, amigos míos, valor.*

Orden de la conversación: Fistan, la reina Vigdis, Kenriz (si está vivo y ha recuperado su cordura) o el caballero Giles.

3. Se abre ahora un periodo en que los jugadores tendrán que hacer memoria de todo lo que han hecho durante la campaña y pensar qué pueden hacer para engañar o retrasar a Nergal. Las ideas a este respecto pueden ser tan variadas como grupos de juego pueden existir, pero vamos a adelantarte las más comunes y los efectos que pueden conseguir con ello:

d) **El Cadenero:** Aun siendo enemigo de los personajes, aún lo es más de Nergal. Si el Cadenero no ha sido destruido en el nivel 13, se enfrentará a Nergal. Debido a su carácter mágico puro, el Cadenero sí podría llegar a hacerle daño y es por eso por lo que cuando Nergal lo vea en su nivel, se detendrá para destruirlo. Esto hará que tarde media hora más de tiempo en atravesar dicho nivel.

e) **El Trono de Niebla:** El Trono de Niebla puede modificar las salas del nivel a su voluntad, haciendo que Nergal se pierda en las nieblas de sus ilusiones. Usar de manera correcta el trono hará que Nergal tarde media hora más de tiempo en superar el nivel.

f) **Los liches:** Puede que Mekali y sus pupilos sean unos no muertos terribles y miserables, pero para ellos, su palabra es ley. Es por eso por lo que si los personajes no los liquidaron y hablan con ellos para que conozcan la amenaza que llega, se enfrentarán a Nergal, haciendo que tarde media hora más en atravesar su nivel.

g) **Los ángeles o los demonios (o incluso Puck):** En el nivel 8, los personajes trataron con estas poderosas criaturas. Si trataron amistad o alianza con alguna de ellas, harían bien en pedirles ayuda frente a la Calamidad que viene. Los ángeles lo harán encantados; los demonios lo harán porque no desean que exista un mal peor que ellos mismos. Puck lo hará simplemente por saber qué pasa. Pedir ayuda a estas criaturas hará que Nergal tarde media hora más en superar este nivel.

h) **El geas:** En el nivel 7 se encuentra el poderoso artefacto conocido como geas, que suprime la magia en toda la extensión de su nivel. Nergal es un ser puramente mágico, con lo que no podrá atravesarlo si está encendido (porque lo hayan encendido los personajes, por ejemplo). Si es el caso, en vez de atravesar el nivel, girará hacia el sureste (ver de nuevo mapa de corte de la mazmorra) hacia el nivel 4. Y subirá a la superficie desde ahí, obligándole a superar también los niveles de los barracones y a surgir a la superficie dentro de la ciudad de Marvalar, en vez de en la campiña. Debido a

esto, Nergal tardará media hora en pasar del nivel 7 al 4. Además, si el gusano púrpura que anida entre ambos edificios sigue vivo, luchará contra Nergal para salvar su puesta de huevos, retrasándolo otra media hora.

- i) **Oráculo:** Si Nergal atraviesa el nivel 6 y los personajes le avisán antes, Oráculo se enfrentará al hijo de Penumbra en este nivel, retrasándolo media hora.
- j) **Los barracones:** Si Nergal se ve obligado a atravesar el nivel 4, tardará media hora más debido a los fuertes refuerzos que se encuentran en el suelo de ese nivel.

Estos serían los supuestos más habituales en la tarea de retrasar a Nergal. Te proponemos una variante, además, si es que quieras ponérselo aún más difícil a los personajes. Se trata de anular alguno de sus esfuerzos mediante los enemigos que hayan dejado vivos durante sus aventuras. De esta manera, si Mortimer logró salir con vida, podría aparecer ahora para destruir el geas y evitar que los personajes lo usen, o usar a la Dama de Escarcha para que mate a Oráculo y no darle la oportunidad de que retenga a Nergal, etc.

Los principales villanos que puedes usar para esto son: Mortimer, la Dama de Escarcha, Yarissa, Cimac, Valka, Cauchemar, Fiezen, Ikk-Mik, Djuskul o el dios-límo. Si hay alguno más que fuera especialmente memorable para tus personajes, no dudes en añadirlo a la lista.

Tras trepar por todos los niveles y estorbar a Nergal todo lo que han podido, los personajes volverán a Marvalar, donde es de noche. Se encontrarán con la reina Vigdis y el resto de aliados, caballeros, soldados, voluntarios que ha podido reunir en pocas horas. Si la reina Vigdis ha muerto, será Giles quien estará aquí y si Fistan sigue vivo, también estará. Sin embargo, no habrá mucho tiempo para charlas, pues un instante después, Nergal aparecerá de nuevo en el mundo.

Nergal surgirá del subterráneo como un titán desbocado, amenazando con su presencia, horror, magnificencia y poder todo el mundo conocido. Lo ideal es que cuando esto se produzca, narres que Nergal llega a la superficie durante la noche tal y como indicábamos antes y que, dependiendo de si lo ha hecho en la campiña que rodea Marvalar o dentro de la propia ciudad, uses las siguientes descripciones:

CAMPÍNA

Una extensión de suelo tan amplia como un castillo estalla justo frente a las puertas principales de Marvalar; piedras tan grandes como torres son lanzadas a gran altura, provocando en su caída profundos cráteres en la campiña que rodea la ciudad. Algunas de ellas chocan contra los muros de la ciudad, derrumbándolos completamente y matando al instante a los guardias y arqueros que se hallaban sobre ellos. Una terrible pestilencia tan acre como el humo y pegajosa como el azufre empieza a impregnar el aire, haciéndolo venenoso y provocando que los soldados vomiten. El espantoso ruido de succión que produce el cuerpo descomunal de Nergal mientras se arrastra fuera del agujero hace perder la compostura a algunos de los veteranos que os rodean, que comienzan a reírse con desesperación o a rezar a Valion. Durante unos terribles segundos, toda la ciudad solo puede oír cómo la criatura se aproxima en medio de la oscuridad, inexorable.

Alguien da un grito y varios magos de la academia de Marvalar iluminan la campiña con hechizos de luz. Cuando el monstruo se hace visible, la ciudad entera grita de miedo, desesperación y pavor. Una masa incomprendible de dientes, bocas, ojos, tentáculos, brazos, rostros, lenguas, todo agitándose a la vez, camina hacia la mayor ciudad del mundo conocido. Si no se le detiene aquí, no se le podrá detener en ninguna parte.

CIUDAD

Una extensión de suelo tan amplia como un castillo estalla justo en el centro de Marvalar; piedras tan grandes como torres son lanzadas a gran altura, provocando en su caída profundos cráteres y destrucción sin fin. Algunas de ellas chocan contra los muros de la ciudad, derrumbándolos completamente y matando al instante a los guardias y arqueros que se hallaban sobre ellos. Una terrible pestilencia tan acre como el humo y pegajosa como el azufre empieza a impregnar el aire, haciéndolo venenoso y provocando que los soldados vomiten. El espantoso ruido de succión que produce el cuerpo descomunal de Nergal mientras se arrastra fuera del agujero hace perder la compostura a algunos de los veteranos que os rodean, que comienzan a reírse con desesperación o a rezar a Valion...

Sin embargo, lo peor está por llegar. Cuando el monstruo se hace visible por la iluminación procedente de la urbe, todos gritan de miedo, desesperación y pavor. Una masa incomprendible de dientes, bocas, ojos, tentáculos, brazos, rostros, lenguas, todo agitándose a la vez, ha surgido en el centro de la mayor ciudad del mundo conocido. Si no se le detiene aquí, no se le podrá detener en ninguna parte.

El combate que sigue es diferente a todo lo jugado hasta el momento. Nergal tiene la capacidad de enfrentarse en solitario al pequeño ejército que los marqueños han reunido para hacerle frente. Sus múltiples apéndices, tan letales como el que los personajes derrotaron en el nivel 14, son suficientes para mantener a raya a los grupos de combate y destruirlos poco a poco, más si tenemos en cuenta que las únicas armas que hacen daño a Nergal son las mágicas y que estos grupos no llevan ese armamento. Sin embargo, esto sigue siendo una ventaja para los personajes, pues pueden invertir el tiempo que los soldados mantengan entretenidos a estos apéndices para unirse a los ANJ más poderosos e intentar hacerle verdadero daño a Nergal para intentar liquidarlo antes de que elimine a los soldados y vuelque toda su fuerza contra ellos.

Este es un combate, por lo tanto, en el que el tiempo es esencial y en el que la barrera de resistencia de los soldados será fundamental para los personajes. Para escenificar esto en partida y hacer verdaderamente épico el combate, vamos a darte varias herramientas a continuación. Si deseas que los AJ las tengan en cuenta de manera narrativa, puedes hacer que Vigdis o Fistan se las hagan ver, quizás no de manera literal como vienen aquí, pero sí como factores que deberían tener en cuenta:

1. **Los soldados:** El número de soldados reunido por los marqueños, marcará el tiempo que los personajes tendrán para atacar el núcleo de Nergal. Una vez que ellos caigan, nada impedirá que Nergal se vuelque por completo contra ellos y los destruya. Por cada hora que Nergal haya tardado en aparecer, los personajes tendrán dos asaltos de combate contra el titán oscuro. Una vez pasado este tiempo, Nergal matará a dos de los personajes jugadores o personajes no jugadores que formen el grupo de ataque con los aventureros por asalto, hasta que ninguno de dichos personajes quede en pie. La forma de la muerte queda a tu elección, pero debería ser espantosa e impactante.
2. **El tiempo de combate:** Según el reglamento, un asalto de combate dura unos diez segundos. En una batalla de este tipo, en el que hay que esperar el momento oportuno para atacar a semejante mole y que la mayor parte del tiempo se invierte en esquivar golpes que acabarían con cualquiera de un plumazo o para colocarse en una buena posición para atacar, este tiempo no es del todo exacto. Es por eso por lo que vamos a usar una escala más amplia en el conteo del tiempo, haciendo que cada asalto sean cinco minutos de tiempo real. Evidentemente, los personajes no tardan



cinco minutos en descargar un golpe o lanzar un hechizo, pero debes pensar que se enfrentan a una criatura de proporciones increíbles y que, en ocasiones, tendrán que recorrer calles enteras para flanquear a Nergal y atacarle de manera efectiva en una zona vulnerable. De esta manera, si cada asalto son unos cinco minutos, el combate durará, según el número de soldados disponibles, entre doce asaltos (es decir, una hora de combate) hasta veinte asaltos (una hora y cuarenta minutos).

3. **El amanecer:** Nergal teme la luz y la odia. Si en algún momento es iluminado por una luz tan potente como el sol, entrará en pánico durante 1d6 asaltos antes de volver a atacar, lo que les reportará un gran beneficio. La criatura ha emergido por la noche, con lo que cabe la posibilidad de que amanezca durante el combate, dato que seguramente pregunten los personajes. Dependiendo del tiempo que hayan logrado retrasar a Nergal en el subterráneo, el sol aparecerá antes o después. En términos de juego, Nergal puede haber tardado en llegar a la superficie entre seis y diez horas. Nuestro consejo es que coloques el amanecer de manera que te sea más provechoso desde el punto de vista narrativo. A nuestro parecer, ese momento debería ser una hora y media

después de que Nergal surja del suelo. De esa manera, y teniendo en cuenta la estructura de tiempo anteriormente descrita, si los personajes se han esforzado de verdad en retrasarlo, la llegada del sol se producirá en los compases finales del combate, cuando todo parece perdido y la emoción está a flor de piel. De esta manera, si no se esforzaron debidamente o fracasaron en alguna de las medidas de contención, el amanecer nunca llegará durante la batalla y tendrán que luchar a solas, en la oscuridad.

En cuanto a Nergal en sí, este será el perfil que los personajes deberán derrotar:

EL VERDADERO NERGAL

CA: -4; DG: 20; PG: 100; Movimiento: 0 (nunca se moverá de su posición, pero su cuerpo es suficientemente mutable como para alcanzar a cualquiera que se halle en un radio de 100 metros); Ataque: 4 de los ataques indicados más adelante, a tu elección; Salvación: Gue20; Moral: 12; Alineamiento: Caótico; Tesoro: - ; PX: 45.000.

Ataques:

Golpetazo: Nergal deja caer todo el peso de uno de sus apéndices sobre una criatura, provocándole 3d8 de daño.

Tentáculos: Si un personaje sufre su impacto, recibirá 3d6 de daño y se le aplicará este efecto de envenenamiento: al final de cada uno de sus turnos, deberá realizar una tirada de salvación contra muerte que, en caso de fallar, le infligirá 3d8 de daño.

Mordisco de mil bocas: Nergal desgarrá uno de sus costados y lo convierte en una masa llena de bocas gigantescas. Este ataque causa 4d6 de daño. En caso de ser daño letal, el personaje será devorado, no pudiendo ser resucitado a partir de su cuerpo.

Aliento negro: Nergal dispara un rayo de entropía en una línea de 30x2 metros que causa a todos los que reciban el impacto 8d8 de daño. Una tirada de salvación contra aliento exitosa reducirá el daño a la mitad. Una vez usado este ataque, no puede utilizarse hasta al menos 1d4 asaltos. Este rayo supera cualquier defensa, destruyendo en su camino todo lo que encuentre, ya sean muros, torres o magia.

En cuanto a sus debilidades y características:

- El aire alrededor de Nergal es tóxico y provocará la pérdida de 1d8 puntos de golpe a aquellos personajes que deban respirar este aire.
- Nergal tiene una gran capacidad para regenerarse, curándose a sí mismo 1d8 puntos de vida por asalto, excepto si se halla en un entorno en que la iluminación sea de al menos la de un día soleado.
- Nergal ignora los primeros cinco puntos de daño de cualquier fuente física y todo daño mágico que reciba se verá reducido a la mitad. A este efecto se considera una resistencia (anulable con el Corazón de Deceval).
- Nergal solo puede ser herido por magia o armas +2 o superior.

- Nergal es inmune a cualquier estado alterado: no se le puede expulsar, ni paralizar, ni encantar, ni derribar, etc. pero sí se le expone a una luz más fuerte que la de un día de sol, se considerará que entrará en pánico, huyendo de dicha fuente durante 1d6 asaltos. Si tras ese tiempo Nergal llega a la conclusión de que no puede huir de dicha fuente, se dará la vuelta y luchará, eligiendo siempre como objetivo la fuente de dicha luz.
- Nergal es inmune a enfermedades y venenos, tanto mágicos como naturales.
- Nergal puede lanzar a voluntad cualquier hechizo de nivel 6 o inferior, usando uno de sus ataques.
- Nergal puede lanzar a voluntad hasta tres hechizos de nivel 7 u 8 por día, usando uno de sus ataques.
- Nergal puede lanzar a voluntad un hechizo de nivel 9 por día, excluyendo *Deseo*, usando uno de sus ataques.
- Nergal es inmune a los efectos de muerte instantánea (*Dedo de la muerte*, *Desintegrar*, etc.).

VESTIR LA BATALLA

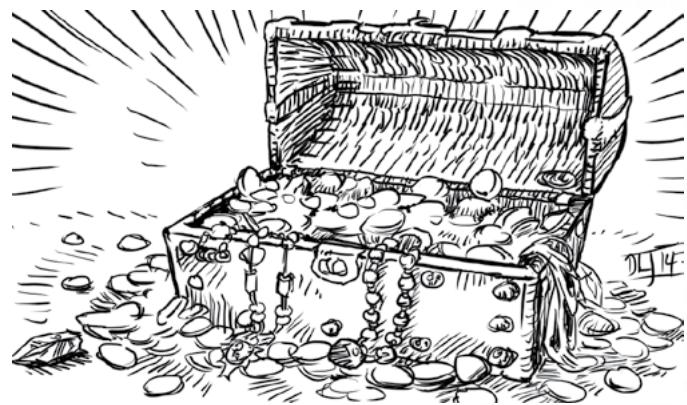
Hemos visto las características y las mecánicas principales del combate. Ahora vamos a darte varios recursos narrativos para que puedas hacer de él algo realmente épico.

1. **La escala:** Lo épico de este combate reside en dos cosas: la enormidad de la criatura, una mole hecha de huesos, carne y sangre, y la tremenda diferencia de poder individual que existe entre ella y los personajes.

Para escenificar la primera, deberías narrar los asaltos con mucho recorrido, no diciendo: «*Levantas el hacha sobre tu cabeza y descargas el golpe*», sino algo así como: «*el azote de Penumbra se alza ante ti, como un titán oscuro que ni siquiera es consciente de tu presencia. Dispuesto a hacerle pagar dicho orgullo, cabalgas alrededor del coloso buscando una debilidad en su carne purulenta, mientras sus tentáculos azotan el aire cerca de ti. Finalmente encuentras un punto débil y atacas*». Es decir, el simple hecho de buscar el golpe debería reflejar la magnitud de la bestia. Evidentemente, hacer una narración de este tipo cada asalto es arduo, pero creemos que al menos deberías hacerlo una vez por personaje, para que se den cuenta de lo que realmente están enfrentando.

Si para la primera insistimos en la narración del ataque del jugador, para la segunda deberías hacérselo ver desde la perspectiva de Nergal: «*El coloso levanta uno de sus apéndices, grande como una torre, ensombreciendo el mundo a tu alrededor, y luego lo deja caer*». De esta manera, el personaje se sentirá pequeño e impotente, pero si sobrevive y prevalece, se sentirá afortunado y determinado en acabar con la amenaza.

2. **Los aliados:** En una batalla de este tipo, lo más suave que te puede pasar es que tus amigos mueran a tu alrededor. Es por eso por lo que te recomendamos que saques el mayor partido posible a los aliados que asistan a los personajes y que la narración de su caída no sea un simple: «*A Vigdis ya no le quedan más puntos de golpe y ha muerto*», sino: «*Uno de los ojos de Nergal te mira fijamente y tras hacerte caer con uno de sus tentáculos, el titán dispara sobre ti a bocajarro, su rayo negro. Sin embargo, cuando el crepitante de la nefanda magia de la bestia se acaba, la muerte no llega. Cuando abres los ojos, ves la figura de la reina Vigdis, que se ha interpuesto entre ti y el golpe del rayo. Su armadura desprende humo, pero sigue en pie, muy quieta. Rodeas su figura a tiempo para ver su rostro antaño hermoso, ahora macilento y sombrío, con cada una de las venas de su rostro negras como el abismo, pero esbozando aún una triste sonrisa. Ha muerto*
- La reina muere de pie y protegiendo a uno de sus súbditos,



luchando por Marvalar contra una bestia que ni siquiera entiende la grandeza de este acto.

Lo épico también está en las emociones que sienten personajes y jugadores ante una amenaza injusta y bárbara. No pierdas la oportunidad de explotarlo. Sobre todo, no olvides hacerlo con aquellos personajes que sean especialmente queridos para los jugadores o que hayan tenido un especial interés para ellos. En este caso puedes incluso forzar un poco y hacer aparecer algún aliado que no tendría que estar aquí, como la madre de Sarkus, un amante que haya tenido alguno de los personajes o los soldados marquenos que les ayudaron en *El feudo en llamas*, o incluso personajes icónicos de otras aventuras de la línea de Clásicos de la Marca, como la poderosa Ángela de Valion, que aparece en *La Furia de Rastilon*, y que es la paladín más poderosa del mundo de la Marca (emparentada con Vigdis, como sabéis si habéis leído la aventura de marras). Un buen recurso es hacerlos aparecer en un momento de gran necesidad, salvando a los personajes *in extremis*.

3. **Los dioses:** Penumbra, Valion y Aneirin están observando esta batalla. De su resultado depende en gran parte el equilibrio del mundo, de gran importancia para ellos. Sin embargo, saben que intervenir directamente en ella haría que el otro bando entrase también en liza, lo cual puede terminar fácilmente en un combate entre dioses que suponga la verdadera destrucción del mundo por las fuerzas enfrentadas y la potencia de las fuerzas desatadas. Esto, sin embargo, no quiere decir que no puedan intervenir con mejor o peor intención en ella y puedes usarlos como comodín para regular la dificultad del encuentro. Si ves que a los personajes les está siendo fácil terminar con Nergal, haz que este se cure gracias a la intervención de su madre, o si los personajes están recibiendo una paliza atroz, haz que Valion insuflle fuerza en su alma y corazón. Este último recurso, no obstante, debes usarlo con mesura, pues si lo exageras demasiado, restará valor a lo conseguido por los personajes, ya que parecería que más bien lo ha conseguido Valion. Para evitar esto, puedes hacer que la ayuda del dios conlleve un perjuicio para el personaje que lo esgrime (como le pasó a Agandaur en la primera batalla contra Nergal).

4. **El enemigo final, final:** Si quieres ser especialmente dramático, cuando los personajes destruyan a Nergal, puedes hacer que este se destruya por completo excepto el corazón de Penumbra del que fue creado y convertir esta masa pulsante en una suerte de enemigo final malicioso, algo que ponga a prueba la voluntad de los personajes o que les ofrezca un trato atractivo. En todo caso, no debería ser un enemigo desde el punto de vista del combate matemático, sino algo narrativo.
5. **Los discursos:** Como autor, no soy muy amigo de los discursos inspiradores, ni al principio ni al final de una batalla, pues me parecen forzados. No obstante, hay al-

gunos grupos de juego en los que funcionan muy bien, incluso dándoles a ellos la tarea de hacer dichos discursos. Debes sopesar muy bien a tu grupo de juego y pensar en qué puede venir mejor a la partida.

6. **El... ¿fin?**: La caída de Nergal supondrá el punto más álgido en la vida de los personajes. Se harán canciones sobre ellos, sobre su valor, sobre sus aliados; les erigirán estatuas, les ofrecerán puestos de poder; su leyenda pervivirá durante siglos; sonarán las fanfarrias y comerán perdices... pero también supondrá la muerte de amigos, la destrucción de una inocencia que no volverá, la pesada carga de vivir el resto de sus días con las pesadillas de la mazmorra y el horror que ocultaba, la responsabilidad de encarcelar de nuevo a Nergal (pues su esencia, el corazón de Penumbra, el corazón de la oscuridad, algo divino, no puede ser destruido, como ya dijimos al principio de la

narración), la falta de anonimato y la carga de la fama. La pérdida, en una palabra. No dejes pasar la oportunidad de hacer ver a tus jugadores lo que esto supondrá para los personajes. Una buena técnica, es que después de explicarles el peso que esta victoria supone para ellos, les indiques cómo ha cambiado el mundo (Marvalar, la Marca, etcétera) por sus hazañas y al final les permitas narrar a ellos mismos y al resto de la mesa cómo fue el resto de la vida de sus personajes. De esa manera pueden darles el final que quieran y podrán despedirse de ellos, pues con la caída de Nergal no volverán a interpretarlos.

Los grupos de juego son tan diversos como nuestra afición. Esperamos que estos consejos te sirvan para estructurar un final mítico que se ajuste como un guante a lo que ellos esperan.

Apéndices

PALABRA DE REINA

Este es un acontecimiento especial que tendrá lugar solo si los personajes guían hasta El Pozo a la reina Vigdis.

Cuando veas que los personajes han resuelto todo lo que querían resolver en el nivel 5, van a cambiar de nivel y seguir adelante con la exploración de la mazmorra, la reina hablará con ellos, indicándoles que se ha enterado (con ayuda o no de los AJ) de que el ejército está acampado en un lugar que los lugarezos llaman «la torre». La reina quiere llegar hasta ese punto con la intención de averiguar todo lo posible sobre una posible nueva invasión y sus líderes, sin embargo, sus caballeros le han indicado que el peligro es extremo y que debería volver a Marvalar. La reina admite que no les falta razón y que regresará a Marvalar para realizar sus deberes para con el reino.

—Sin embargo, aunque mi mente estará en Marvalar, la preocupación de mi corazón seguirá aquí, temiendo un nuevo ataque subterráneo —les confiará.

Es por eso por lo que pedirá a los personajes que viajen hasta dicho nivel, intenten matar a los líderes del ejército, conseguir información sobre su número y disposición, los planes que van a llevar a cabo o, en general, todo lo que pueda serle útil al reino.

—Si me ayudáis en estos quehaceres, habréis ayudado al reino más allá de lo que vuestros deberes de ciudadanos os imponen y por ello seréis recompensados adecuadamente, tenéis mi palabra de monarca.

Si los personajes piden que la reina explique un poco más la recompensa de esa naturaleza, esta les prometerá una remuneración monetaria, un agradecimiento público en forma de una estatua en Marvalar y la posibilidad de adquirir nuevas responsabilidades bien pagadas, como un puesto en su guardia, la adquisición de tierras, la entrega de un feudo (o la administración del castillo Ermegar en caso de que todos los descendientes de la casa hayan muerto) o un premio parecido que ellos mismos soliciten.

Tras estas palabras, la reina se despedirá cordialmente de ellos y emprenderá el camino de vuelta a casa por el mismo recorrido que hizo para bajar hasta aquí.

Recompensa al grupo con 50.000 PX.

EL DESCUBRIMIENTO DE LA CONSPIRACIÓN

Esta escena tendrá lugar en el caso de que los personajes accedan en algún momento al portal mágico secreto que hay en el nivel 9 de la mazmorra. En su desarrollo, tendrán una oportunidad de oro de desenmascarar a Cauchemar y, en menor medida, a Fiezen.

Tras usar el acceso mágico, os halláis en una sala de unos siete metros de largo por cinco de ancho, con las paredes forradas enteramente de madera, a excepción de su pared oeste, ocupada por una ventana por la que entra la claridad del sol. La sala parece algún tipo de estudio mágico, equipado con una larga mesa en la que hay varias montañas de papeles, una vitrina con calaveras de distintas razas, un par de estanterías llenas de libros sobre magia y esoterismo, una enorme tina de piedra llena de agua y en cuyo fondo pueden verse puntos de luz, como pequeñas constelaciones, un mapa de todo Reino Bosque colgado en una de las paredes y profusamente asaeteado por multitud de agujas de colores, varios candelabros de pie y, por supuesto, una placa que brilla con el fulgor de la magia justo bajo vuestras pies, por donde habéis venido.

Si Deran Kor se halla en el grupo, completa la narración anterior con esta otra, indicando al jugador que interpreta al mago que, cuando entra en la sala, su mente se obnubila y tiene una visión:

Caminas por un estrecho pasillo de piedra, acompañado por alguien que, por el ruido que hace, porta una pesada armadura. Al poco, ambos alcanzáis a ver el umbral luminoso de una puerta de madera. Cuando llegas a su altura, ves tu propia mano, un poco envejecida ya, empujando dicha puerta. Cuando el sol que se derrama en la habitación deja de cejar tus ojos, ves ante ti la misma sala en la que acabáis de entrar tus compañeros y tú.

—Este será vuestro estudio, lord Radovar —dice el caballero que te ha acompañado hasta aquí—, como ha sido para todos los magos que han ocupado el cargo de astrólogo de la corte. La reina espera de vos no solo el cumplimiento de vuestros deberes rutinarios, sino también que dedicéis gran parte de vuestros esfuerzos en estudiar a Silas, el astro loco, y predigáis sus apariciones. Si necesitáis algo, estaré al final del pasillo.

Cuando el caballero se va, te asomas brevemente a la tina de agua, para ver tu rostro, sonriente y satisfecho, aunque un poco más envejecido de lo que ahora lo tienes.

Este es el estudio del astrólogo de la reina, situado en el Bastión de la Llama, en Marvalar. Si alguno de los personajes se asoma a la ventana, podrá deducir este dato. Esta es la razón por la que Deran puede tener la visión anterior: pasó mucho tiempo aquí, estudiando la forma de proteger el reino. Ahora está ocupado por el usurpador Cauchemar, que se hace pasar por él tras arrebatarte la memoria.

La sala está muy protegida del exterior, es necesaria una palabra mágica para abrir tanto la ventana como la puerta desde ese lado. Sin embargo, nada impedirá a los personajes salir de la sala por dichos accesos cuando se hallen dentro. El acceso mágico es otra forma de salir de la sala, llevándoles de nuevo a la sala 9 del nivel 9. Es debido a esta seguridad y de la dificultad que entraña encontrar el portal mágico que Cauchemar /Radovar falso no espera que nadie descubra varias de las pistas que hay en esta sala en relación a su identidad. Si los personajes buscan en el lugar, haz que cada uno realice una tirada de SAB. Por cada éxito, puedes dar una de las siguientes pistas a tu elección:

- En un cajón del escritorio hay un mapa de Marvalar con una fecha apuntada en una de sus esquinas. En él se muestran los distintos puntos de ataque que usó el ejército de monstruos para atacar la capital. La fecha es de diez días antes del ataque.
- Entre los papeles hay una carta que dice lo siguiente:

«Los ungolitas han hecho un buen trabajo. Varos Ermegar ha destinado tropas a sus territorios del este, desprotegiendo así su fortaleza. Si todo va según lo previsto, el castillo Ermegar y toda la familia que lo protege caerá en pocos días.»

Firmado: Gormuz»

- En una estantería hay un libro que destaca especialmente debido a su grosor. Se trata de un manuscrito escrito en dos tipos de letra diferentes. En la primera parte, Radovar Khan escribe todas sus investigaciones sobre Silas y las predicciones de la llegada del astro durante los próximos siglos. En la segunda parte, también firmada por Radovar, pero con una caligrafía ligeramente diferente, tacha las investigaciones anteriores de erróneas y cambia las fechas de las predicciones. Cualquier personaje que vea esto se dará cuenta que las predicciones correctas son las primeras, no las segundas.
- Los personajes encuentran una túnica negra guardada en el armario igual que la que usan los fanáticos de la Orden de las Cenizas.
- Uno de los libros religiosos de las estanterías contiene las principales oraciones y rezos que se realizan a Valion y a su esposa Aneirin. Muchos de estos, sin embargo, han sido reescritos para que aparezca la diosa Penumbra en vez de Valion, así como Xorandor, Espectra y otros lugares espantosos para los seres de la luz.

Todas estas pistas deberían servir para que, como mínimo, los personajes sospechen que este Radovar no es trigo limpio y que muy posiblemente haya conspirado contra la corona y Reino Bosque.

Si los personajes salen de la habitación por la puerta principal, deberán recorrer un estrecho pasillo de piedra hasta una puerta de doble hoja mucho más ancha. Traspuesta esta, se darán de brúces con una sala circular en el que hay varios cuadros expuestos y un caballero haciendo guardia en la puerta. Este, cuando les vea salir del único pasillo que lleva a los aposentos de Radovar, les mirará de hito en hito y les intentará detener.

—¿Quiénes sois vosotros y qué estáis haciendo aquí?! ¡Qué tipo de brujería es esta?! ¡Explicaos o daos por presos!

Por muy torpes que puedan ser los AJ, tarde o temprano encontrarán la forma de explicarle al caballero la razón de su presencia aquí, e incluso que aprovechen su encontronazo para señalar a Radovar como un posible traidor. Si no hacen partícipe al caballero de sus pesquisas, este simplemente les echará del Bastión de la Llama (en el fondo no quiere arrestarlos porque hacerlo supondría decir a sus superiores que un grupo de desconocidos ha burlado su guardia y ha entrado en la habitación del astrólogo). Si, por otra parte, le hacen partícipe de sus sospechas y le enseñan pruebas, el caballero no dudará en acompañarlos a ver a su superior, (o a la propia reina si esta ya volvió de la mazmorra), presente en la sala de audiencias. Esta escena en la que los personajes se encuentran con el guardia y le hacen partícipe de sus sospechas hasta que les lleva hasta su superior se repetirá con cualquier caballero del Bastión de la Llama con el que hablen. Aclaramos esto como forma de indicar que si los personajes no salen por la puerta de la habitación de Radovar pero vuelven a Marvalar de cualquier otra manera (por la ventana del estudio, por ejemplo) y hablan con una autoridad, la escena será prácticamente igual, excepto que no se les amenazará con arrestarles.

Sea como fuere, el caballero o autoridad con el que hablen acabarán por llevar a los personajes a la sala de audiencias del Bastión para que puedan exponer sus sospechas.

A partir de aquí, la escena cambiará radicalmente dependiendo de una serie de circunstancias que pasamos a desgrancar, así como la forma de este enfrentamiento dependiendo de lo sucedido:

1. Los personajes no informaron a la reina Vigdis de que Fiezen es un posible traidor y asesino (ya sea porque no lo sospecharon nunca, porque no llegaron a encontrarse con la monarca o simplemente no se lo dijeron) y la reina nunca envió a un caballero a la superficie de Marvalar para que lo arrestase y frustrase sus planes. Esto hará que cuando la reina emprenda el viaje de vuelta a la corte tras los acontecimientos del epígrafe “palabra de reina” en el nivel 5 de la mazmorra, no esté sobre aviso de que algo raro sucede. Esto hará que cuando los personajes lleguen aquí, el golpe de estado de Fiezen haya tenido éxito. La reina habrá sido enviada a la cámara del sello (sala 16 del nivel 9) y tanto Radovar como Fiezen se hallan a sus anchas en la sala de audiencias, en la que no habrá ningún caballero de la reina. Cuando los personajes entren con el caballero a la sala, este, que en realidad es un esbirro de la Orden de las Cenizas, informará a Radovar de que los personajes han descubierto su implicación en la guerra reciente. Esto llevará a que Fiezen, Radovar (transfigurado, ahora sí, en Cauchemar, ya que no tiene nada que ocultar) y el caballero se enfrenten a los personajes a muerte. Sus perfiles son los siguientes:

FIEZEN GUINOT

CA: 1 (armadura de placas +2); DG: 12; PG: 50; Movimiento: 10 metros; Ataque: 2, mandoble+2; Daño: 1d10 + 4 (+2 por la calidad del arma y +2 por su Fuerza); Salvación: Gue12; Moral: 10; Alineamiento: Caótico; Tesoro: PX: 25.000; PX: 1.950.

Especial: Fiezen siempre intentará matar a Perian y a Isabelle Ermegar en primer lugar. Si cae derrotado, ya sea aquí o en cualquier parte de la aventura, y alguno de los dos personajes anteriormente indicados se halla presente, dirá estas palabras antes de morir: «Puede que caiga ahora, pero si Nergal

llega a despertar... mi voluntad se cumplirá». De esta manera, emplazamos a los personajes citados a que participen de la misión de acabar con la criatura.

CABALLERO

CA: 4 (armadura de placas); DG: 8; PG: 32; Movimiento: 10 metros; Ataque: 1, mandoble; Daño: 1d10 +2 por su Fuerza; Salvación: Gue8; Moral: 10; Alineamiento: Legal; Tesoro: 5.000; PX: 750.

CAUCHEMAR

CA: -2; DG: 15; PG: 70; Movimiento: 12 metros (vuela); Ataque: 2, garras de oscuridad; Daño: 2d4+3; Salvación: Mag15; Moral: 12; Alineamiento: Caótico; Tesoro: 71.000; PX: 8.500.

Conjuros: Nivel 1: *Detectar magia, Escudo, Proyectil mágico (3)*; Nivel 2: *Invisibilidad (3), Telaraña*; Nivel 3: *Bola de fuego (2), Inmovilizar persona (2)*; Nivel 4: *Confusión (4)*; Nivel 5: *Atontar (2), Nube aniquiladora (2)*; Nivel 6: *Desintegrar (3)*; Nivel 7: *Palabra poderosa: Atontar (2)*; Nivel 8: *Nube incendiaria*.

Especial: Inmunidad a los hechizos de encantamiento. Solo puede ser herido con armas +2 o superiores.

La verdadera forma de Cauchemar es la de un ente hecho de oscuridad. Si es alumbrado por una luz potente, puede distinguirse en él un cuerpo ligeramente humanoide con un rostro espantoso. Todos los personajes que vean a Cauchemar en su verdadera forma deberán tener éxito una tirada de salvación contra parálisis o huirán de miedo durante 1d4 turnos.



Si Deran Kor está presente, Cauchemar no cesará de burlarse de él, contándole cómo le arrebató su identidad y, básicamente, desgranando el pacto al que llegaron en su momento en relación al rapto de Laurana y todo lo ocurrido en *Pacto de cenizas*.

Es interesante indicar que si los personajes derrotan a estos terribles enemigos, estos no aparecerán más en ninguno de los enfrentamientos posteriores indicados en la campaña y obtendrán 250.000 PX adicionales. Sin embargo, Valka aún conspira en las profundidades del subterráneo y Nergal aún puede despertar...

2. Los personajes informaron a la reina, con lo que Fiezen estará huido. En este caso se encontrarán aquí los cinco caballeros leales que siempre guardan este lugar (Giles, el caballero que ayudó a los personajes al principio de la campaña, será uno de ellos), Radovar y la reina misma si es que ya volvió del subterráneo. Si los personajes muestran sus pruebas a la autoridad que aquí se encuentre, como Giles o Vigdis, Radovar intentará salir del brete acusando a los personajes de calumnia. Sin embargo, tanto el caballero como la reina ven en las pruebas de los aventureros una verdad difícil de discutir e intentarán arrestar al mago. Este se transfigurará en Cauchemar y atacará a todos los presentes con el perfil anteriormente indicado.

REINA VIGDIS

CA: -1 (armadura de placas +3, anillo de protección+1); DG: 17; PG: 90; Movimiento: 12 metros; Ataque: 2, mandoble +2 o la espada *Fatana*, si es que los personajes se la devolvieron; Salvación: Gue15; Moral: 12; Alineamiento: Legal; Tesoro: 60.000; PX: 15.000.

Para los caballeros, usa el perfil que hemos indicado en el punto anterior.

Tras la muerte de la bestia, la autoridad competente agradecerá a los personajes sus servicios y, viendo la profundidad de los planes de Cauchemar, les pedirá que vuelvan a la mazmorra y lleguen al fondo del asunto, para intentar librarse del mundo de un gran mal. Acabar con Cauchemar supondrá 150.000 PX adicionales.

3. Puede darse el caso de que los personajes accedan a este punto de la historia tras haber jugado ya acontecimientos muy importantes en la mazmorra. En este supuesto deberás ajustar el encuentro, teniendo en cuenta quién vivió o murió por dichos sucesos, pudiendo hallarse aquí cualquiera (o no, si ya han muerto) de los personajes implicados: Radovar, la reina, Fiezen o incluso Fistan. En este caso, se trata de ajustar el encuentro según la lógica de lo sucedido y los hechos llevados a cabo por tus jugadores. En todo caso, resolverlo de manera satisfactoria debería acarrear una buena recompensa en experiencia.

También cabe la posibilidad de que los personajes, si son malvados, intenten reforzar la conspiración o unirse a ella. En ese caso, indicar que ni Fiezen ni Cauchemar tienen la más leve intención de sumar a otros a sus planes. Su devoción a Nergal es profunda y no desean que otros puedan beneficiarse de las posibles recompensas que les entregue cuando vuelva.

PERIPECIAS EN MORU

Si los personajes cruzaron el portal de la sala 23 del nivel 8, cuando el código de colores de dicho portal era naranja, serán teleportados al reino enano de Moru, a cientos de kilómetros de distancia de Marvalar, en concreto a la ciudad de Myrthis.

Tras cruzar el portal, una fuerte sensación de presión machaca vuestras sien-nes; instantes después remite, sintiendo de súbito una oleada de intenso frío.

Cuando miráis en derredor, alcanzáis a ver una cámara de planta cilíndrica, de al menos cincuenta metros de diámetro, cuyo techo se pierde en la oscuridad. La superficie de las paredes está horadada por hornacinas de unos 2 metros de alto por 1,5 de ancho, en cuyo interior se encuentran esculturas de piedra de lo que parecen ser señores enanos. En el lado sur de la sala hay una entrada de forma irregular, como la de una gruta, en la que podéis ver un cielo recortado, nublado y plomizo. Una gruesa capa de nieve alfombra el acceso, alimentada constantemente por los finos copos que caen del cielo y que se arremolinan con pereza en el umbral.

En el lado norte veis una mesa de madera con la tabla principal levantada, como la de los copistas. Detrás de ella, inclinado sobre un pergamo y rasgueando sin parar con su pluma, distinguis el perfil de un enano muy anciano, que se encuentra rodeado de decenas de pilas de libros que superan con mucho la altura de su perfil.

Si Brunn se halla en el grupo, sabrá inmediatamente donde está: es la sala de los ancestros de Myrthis, su ciudad natal. El anciano es Hrothgar Mano de Plata, que ostenta el cargo y título de Escriba de Moru, una figura de gran importancia para los enanos, pues su función es dejar registrados todos los malos actos que se cometan contra su raza para así recordarlos de cara a una eventual venganza o resarcimiento.

Unos diez segundos después de la llegada de los personajes, Hrothgar, que sospecha que hay alguien en la sala, se inclinará hacia un lado de su mesa y se quedará mirando fijamente a los AJ. Después de asentir y sonreírles, volverá a su trabajo, como si la aparición repentina de un grupo de aventureros en su lugar de trabajo fuese algo totalmente normal para él.

Si los personajes hablan con Hrothgar, este les contará quién es y dónde se encuentran. Si los AJ le preguntan por la mazmorra, cómo han llegado y, más importante, cómo pueden volver, el anciano se encogerá de hombros y señalará con su pluma hacia la salida de la sala para luego seguir rasgueando con ella sobre el papel. En este punto, puedes pasar a la parte titulada *Libres en Myrthis*.

Este encuentro es un poco diferente si Brunn está presente, pues Hrothgar la reconocerá, independientemente de que los personajes se dirijan a él o no.

—Te conozco. Tú eres Brunnilda —dirá—. Espera un momento, tienes que firmarme una cosa.

El anciano se levantará trabajosamente de la mesa y comenzará a revolver entre los libros que están a su espalda. Después de un rato en el que solo se oyen crujir los huesos del anciano y las páginas de los libros que consulta, acabará por poner uno encima de la mesa, generando una enorme nube de polvo.

—Veamos... ¿dónde era? ¡Ah, sí!, aquí está: “Condenados al exilio por cobardía”, libro ciento cincuenta y siete, página mil doscientos veinticinco... Sí, eso era.

Tras encontrar la página que buscaba, Hrothgar girará el libro hacia Brunn y le tenderá la pluma.

—Tienes que firmar aquí, muchacha. Sí, donde pone «el reo». Solo es una formalidad, naturalmente, pero no pudiste firmar en su momento cuando... en fin, te exiliamos. Sí, eso es...

Una vez que Brunn haya firmado (o haya dejado bien claro que no lo va a hacer), Hrothgar cerrará el libro y gritará, llamando a los guardias.

Un instante después, cuatro guardias enanos que se hallaban en el exterior de la entrada del lugar entrarán en tromba en la sala, cubiertos de acero de arriba abajo, portando gruesos escudos y empuñando pesadas hachas. Hrothgar señalará a Brunn y ordenará a los guardias que la prendan, ya que ha violado su condena de no volver nunca más a su ciudad natal.

Puede darse aquí una tensa escena en la que los personajes no cedan ante los guardias enanos y se defiendan. En caso de ser así, usa el siguiente perfil para los guardias:

GUARDIAS DE MYRTHIS

CA: 0 (armadura de placas +2 y escudo); DG: 8; PG: 40; Movimiento: 8 metros; Ataque: 1, hacha +1; Daño: 1d8+3 +1 por FUE; Salvación: Gue8; Moral: 10; Alineamiento: Legal; Tesoro: Ninguno; PX: 300.

Los personajes pueden entregarse a los guardias, que irrumpen en la sala al grito de: «¡En nombre de Moru y la ciudad de Myrthis, daos por presos!», o luchar. No obstante, aunque luchen, aparecerán otros guardias, atraídos por el jaleo. Al fin y al cabo, se encuentran en una ciudad enana con cientos de guardias y miles de ciudadanos que llamarán a la guardia en cuanto puedan. Cabe indicar también que amenazar a Hrothgar no servirá de nada, ya que él mismo defiende que antes está la justicia de la ciudad que su vida. El enano es un anciano con 7 PG y no tiene opción a defenderse por sí mismo. Independientemente de lo que pase, los AJ deberían caer presos, excepto que demuestren gran ingenio para salir de este atolladero. Una vez arrestados, los enanos les pondrán unas capuchas en la cabeza y los conducirán al tribunal de justicia de Myrthis, donde esperarán en un calabozo hasta que sean juzgados por los ancianos del lugar.

Esa misma noche, en caso de que siga vivo, los personajes recibirán la visita de Fiern, el hermano de Brunn, que tras lo acaecido en *El feudo en llamas* decidió volver a su tierra natal. Este abrazará a su hermana, aunque sea a través de los barrotes, y saludará al resto con efusividad. Tras estos saludos, Fiern les contará estas noticias:

—La llegada de Silas también golpeó a Myrthis. Muchas tribus trasgo- des que se esconden en el Lamedal atacaron de improviso, pero no fueron tantas como otras veces y la ciudad resistió bien... Pero hétenos aquí que mientras Myrthis se está recuperando aparecéis vosotros de la nada acompañados de una exiliada. La cosa no pinta bien. La población desea que el juicio sea rápido y tras las pérdidas ocasionadas por los trasgos, aunque hayan sido pequeñas, está cansada, rabiosa y triste. Los ancianos han decretado que el juicio se lleve a cabo mañana y que no tengáis más abogado que vosotros mismos. Descansad bien y pensad en todo aquello que os puede servir para libraros de una posible condena.

A la mañana siguiente, los carceleros guían a los aventureros a la Sala de los Agravios, que tiene esta descripción:

Esta enorme sala semiesférica, de al menos sesenta metros de diámetro, posee una zona central donde se encuentran dos mesas de piedra y el estrado que se enfrenta a ellas, además de dos esculturas en mármol que representa al dios enano, Marvol Moru, en dos de sus advocaciones: el Sereno y el Iracundo. En torno a esta zona central se dispone un enorme hemicírculo de piedra destinado, según parece, a la tarea de servir de asiento para público, testigos y oyentes.

La sala está vacía cuando llegan los personajes, que son acomodados en la mesa de piedra de la derecha. Al poco, comienza a entrar una gran cantidad de público, que se distribuye en el hemicírculo. Algunos de ellos mascullan al pasar al lado de los personajes (especialmente de Brunn, a quien no cesan de llamar Martillo Cobarde) antes de sentarse. Al tiempo, los personajes ven llegar a un enano bien vestido que se sienta en la otra mesa, luego a Hrothgar (o su sustituto si ha muerto) cargado con uno de sus pesados libros, donde están escritos los malos actos de los aventureros para con los enanos, y a otro mucho más anciano que se alza en el estrado. Este, tras dejar pasar unos minutos, comienza a hablar:

—Soy Snorri Gorgo, juez de Myrthis y sacerdote de Moru. Hoy tendrá lugar el juicio a estos aventureros que aparecieron sin más en nuestra ciudad, causaron graves disturbios y fueron inscritos por ello en el libro de los insultos. Además, entre ellos se encuentra nada menos que una exiliada, Brunnilda de la casa Marble, que ha infringido la ley viiniendo de nuevo a la ciudad. Según nuestras leyes, su agravio se extiende al de sus compañeros, que compartirán en este juicio el mismo destino que el de Brunnilda. Fiscal, puede comenzar a enumerar las acusaciones.

El fiscal es el enano elegante que entró en primer lugar y comenzará leyendo la lista de agravios contra Myrthis. Dependiendo de los actos cometidos por los personajes, estos pueden variar y deberás acotarlos a lo que haya sucedido. No obstante, te indicamos cuáles son las posibilidades: violación de una pena impuesta (al romper Brunn el exilio), entrada ilegal en el país (más que evidente), asesinato de guardias (si llegó a darse el caso), asesinato de Horthgar, escriba de Moru (si se dio el caso), disturbios y resistencia a la autoridad (solo si se dio el caso).

El juez pedirá al fiscal que le indique cuál es su petición de pena, a la que el fiscal responderá claramente:

—Pena de muerte, señoría. Tal como indica nuestra ley, tras una condena por exilio, si se vuelve, debe aplicarse tal pena.

Tras esto, el juez solicitará que los acusados se declaren culpables o inocentes. Si cometen la estupidez de considerarse culpables, serán ejecutados sin miramientos por decapitación una hora después. Si se declaran inocentes, empezará el juicio, que consiste en una serie de fases:

1. El fiscal nombra uno de los cargos anteriormente indicados y aporta pruebas de la culpabilidad de los personajes.
2. Los personajes responden a la acusación con sus propias ideas o pruebas.
3. El juez, dependiendo de cómo lo hayan hecho los personajes, anotará en secreto su veredicto sobre esa pena en concreto.
4. Se vuelve al punto 1 con el siguiente cargo.

Es decir, los jugadores deberán refutar cada uno de los delitos de los que se les acusa, ya sea con testimonios, pruebas físicas o un ejercicio de dialéctica y retórica.

Llegados a este punto, es imposible prever cada uno de los argumentos de los jugadores, así como indicar una respuesta por parte del juez o el fiscal. Es por eso por lo que deberás realizar un ejercicio de improvisación en este punto. Dependiendo de quién tome la palabra de entre los jugadores, cómo enfoque la defensa y que razones dé para que se elimine tal cargo, podrá convencer al juez de que tal o cual cargo no es aplicable a ellos (una tirada de CAR-4 te permitirá medir si la excusa ha convencido al juez de los argumentos de los personajes. Puedes incluso restar o sumar dificultad a dicha tirada en función de lo bien o mal que, a tu juicio, se han defendido los personajes).

De entre todos los cargos, los únicos realmente letales (es decir, los que les condenarán a muerte), son los de la violación de la pena impuesta, el de asesinato de los guardias o el asesinato de Horthgar. El resto supondrá una multa monetaria de una cantidad que debería oscilar entorno a las 5.000 mo por cargo no eliminado. El importe, eso sí, debe ser pagado en el momento so pena de pasar seis meses en prisión por cada 5.000 mo no entregadas.

En cuanto a Brunn, es evidente que durante el juicio sus paisanos pondrán una gran atención sobre ella (es una exiliada que ha vuelto sabiendo lo que podía pasarle), es por eso que deberías poner una especial atención como Narrador en ella, su historia (tanto antigua como reciente), su relación con la mazmorra y el mal que en ella habita, las posibles bondades que ha realizado en sus años de vida en honor a Moru y a sus dios (como predicar la palabra de Marvol Moru, ayudar a los enanos que se encuentran fuera de su país, educar a una familia noble de un país aliado, desbaratar los planes de la Orden de las Cenizas, etcétera). Además de estas razones, aparecerán otras, desconocidas por la propia Brunn, y que surgirán de algunos miembros destacados de entre el público que sigue el juicio y que pedirán al juez permiso para hablar:

- Si durante los hechos de *Pacto de cenizas*, Brunn y sus compañeros ayudaron (o maltrataron) a los comerciantes enanos de Myrthis que se hallaban en apuros en dicho módulo, estos defenderán fervientemente a Brunn (o bien le atacarán igual de fervientemente, ellos o sus familiares), lo que bien puede suponer excusarla (o condenarla) de alguno de los hechos de los que se le acusan.
- Si Fiern sigue vivo, pondrá de relieve la importancia de su familia. Hablará (para sorpresa de la inmensa mayoría de los enanos presentes, que no sabía nada de esto hasta ahora mismo) de su relación con esa milenaria mazmorra que encerró a la monstruosidad que mató a uno de los reyes más míticos de los enanos: Hagrim el Martillo; la posibilidad de que los ataques trasgos en Myrthis se deban a la necesidad de estos por conseguir acceder a dicha mazmorra y liberar a ese horror, el castigo que supone para ella cargar con una responsabilidad así y lo bueno que representa para Myrthis que dicha llave esté alejada de la ciudad, etc.

Todo esto te ayudará a poner el centro de atención sobre Brunn y regular los momentos de tensión y de relajación que debería tener un juicio así.

Tras todas las pruebas, argumentos y contra argumentos, el juez dictará sentencia. Si los personajes solo deben pagar una multa, podrán pagarla en el momento y ser libres (pasa a la sección *Libres en Myrthis*). Si no tienen el dinero, deberán pasar una temporada en la cárcel, tal y como hemos indicado, y luego serán libres de nuevo. Sea como fuere, cuando sean



—¿Seguro que quiere hacer eso?

—Sí... eh, estoy seguro... Ellos tienen algo que ver con esa mazmorra, sobre todo Brunnilda, pues eh... su familia está unida a ella. Su honor y el de su casa dependerá ahora de que cumplan la misión que les encomiendo, para que pueda borrarles de mi libro...

Horthgar se girará ahora hacia los personajes muy serio, y con la voz nada titubeante que le caracteriza, dirá.

Para ello, exijo que volváis a tal sombrío lugar y os aseguréis de que el monstruo por el cual murió nuestro mítico rey Hagrím caiga a vuestras manos o sea encarcelado para siempre. Si esto no cumplís, dedicáis vuestra vida a otras obras y usáis mi bondad tenida ahora para salvar vuestro cuello, que la maldición caiga sobre vosotros y la vergüenza sobre tu familia, Brunnilda, y sea despojada de títulos, casas, y gloria pasada y futura una vez fallezcas sin haber llevado a cabo la ordalía. ¿Aceptáis?

Sería bueno que, a medida que hable, narres cómo su voz va amplificándose cada vez más, volviéndose aterrador y majestuoso a un tiempo, mostrando así que algo mágico está pasando en la sala.

La ordalía es justo lo que parece: una maldición sagrada que ata a un grupo de personas a un destino. Si huyen de él, sus vidas caerán lentamente en la desgracia y acabarán destruidos por ella. Esta maldición no puede ser retirada de ninguna manera y menos con magia, ni siquiera con el hechizo de *Deseo*. Si los personajes aceptan, el juez les condenará a la ordalía y serán conducidos a una sala adyacente, donde los enanos grabarán su piel con tatuajes de guerra, odio, sufrimiento y sangre con el fin de que no olviden su juramento

ni lo que les espera si no lo cumplen. Tras esto, puedes pasar a la sección que viene a continuación, *Libres en Myrthis*.

LIBRES EN MYRTHIS

Tras salir de la cámara de los ancestros o del juicio, los personajes se hallarán ante la ciudad de Myrthis, una de las joyas de los enanos:

Ante vosotros se alza la ciudad de Myrthis, una enorme urbe construida a la sombra de las Montañas Grises, especialmente preparada para defenderse de los trastegos que suelen atacar el reino enano de Moru. Posee gruesas murallas, con torres de planta circular equipadas con máquinas de asedio, barbacanas construidas de manera ingeniosa, puertas dotadas de rastillos dobles y, en definitiva, un sistema defensivo envidiable.

Sus calles están llenas del ruido que producen los herreros al trabajar los metales, los gritos de los orfebres que crean maravillas con las gemas que extraen de la tierra, el golpeteo del martillo de los escultores que inmortalizan deidades u hombres y el bullicio de los vendedores que comercian con productos de todo el mundo. La urbe está rodeada del extraño olor que precede a una nevada, mezclado con el aroma acre del humo de las fogatas y las forjas. Aunque nieva casi constantemente, lo hace de manera pausada, como acariciando el suelo con los copos, y a pesar del frío reinante, este es mitigado constantemente por el calor de los braseros distribuidos por toda la ciudad.

libres, Horthgar les borrará de su libro, dando por zanjado el agravio de los aventureros con el reino de Moru.

Si, por otro lado, son considerados culpables de algún crimen letal, serán condenados a muerte por decapitación una hora después. Justo antes de que el juez golpee la mesa con el mazo, dando por concluido el juicio, si Horthgar sigue vivo (y solo Horthgar), interrumpirá al juez, sorprendiendo a todos.

—Disculpe juez Snorri. Sí, soy Horthgar, el escriba de Moru de Myrthis. Verá, su condena me parece más que justa, sí, pero como guardián del Libro de los Agravios e Insultos, me gustaría decir que el agravio cometido puede ser expiado de igual manera, pero con otra condena. Según nuestras costumbres, un insulto puede ser eliminado del libro si los que lo cometen prometen dedicar su vida a llevar a cabo una empresa al menos cien veces peor que el crimen cometido... sí.

—¿A dónde quiere llegar? —pregunta el juez.

—Sí... esto... invoco, como guardián del Libro, el derecho a un resarcimiento sagrado y exijo para los condenados la pena de la ordalía.

La sala quedará en silencio durante un momento y luego el juez preguntará:

Los personajes pueden realizar en Myrthis prácticamente lo mismo que en Marvalar: reprovisionarse, contratar mercenarios, descansar, buscar transporte y comerciar.

En este último punto, indicar que, debido a la destreza de los enanos, podrán comprar armas y armaduras de una mejora máxima de +3 al precio indicado en el *Manual básico de Aventuras en la Marca del Este*, pág. 131. También pueden comprar estos objetos, pero fabricados en mitral, el metal maravilloso de los enanos. Si este es el caso, la pieza que compren será cuatro veces más cara que el precio original. Si es un arma, tendrá la propiedad de ser la mitad de ligera y proporciona un +2 en las tiradas de ataque; si es una armadura, otorgará +1 a las tiradas de salvación del personaje que la vista.

En cuanto a pociones y pergaminos mágicos, los enanos no son muy aficionados a la magia, con lo que su acceso es limitado. Solo tendrán pergaminos de magia de clérigo a un precio de 300 mo por nivel y las mismas pociones que en el manual básico, pero con un precio que es el doble de lo ahí indicado.

En lo que toca a objetos mágicos, tampoco hay demasiados a la venta en la ciudad, pero se pueden encontrar los siguientes:

- Anillo de libertad de movimiento: Si un personaje pasa por una zona o es víctima de un hechizo que limite su movimiento de alguna manera, falla automáticamente, pudiendo moverse con total libertad (10.000 mo).
- Fajín de constitución: Aumenta la CON del portador en +2 (7.500 mo).

- Manto mimético: Otorga al portador un 90% en la habilidad de moverse sigilosamente, como los ladrones (25.000 mo).
- Botas de velocidad: Otorga un +2 a la CA cuando un portador corre (12.000 mo).

En cuanto a cómo volver a Marvalar o a Vaelmor, los personajes deberán hacer uso de sus recursos mágicos (si es que los tienen) para volver, o realizar el camino de vuelta de la manera tradicional: a pie, o en algún tipo de transporte, cuyo coste encontrarás en el *Manual básico de Aventuras en la Marca del Este*, pág. 58.

En cuanto a la distancia a recorrer desde Myrthis a Marvalar, es difícil teniendo en cuenta el clima que puede haber por el camino, ataques de monstruos, etcétera, pero valga la estimación siguiente como distancia: entre veinte y veinticinco días a pie, pudiendo reducirse a la mitad si se realiza a caballo. En cuanto a la posibilidad de usar un barco para ello, los personajes primero deberán moverse hasta la costa y tomar allí un barco, pudiendo tardar en el trayecto total unos siete días. Sin embargo, el pasaje tendrá un coste de 500 mo por personaje.

Recomendamos que uses el trayecto de viaje para intercalar nuevos encuentros, realizar narraciones abiertas sobre el paisaje (cosa imposible en el *megadungeon*) e incluso puedes aprovechar para dar pie a los personajes a que jueguen alguna otra de las aventuras de la colección *Clásicos de la Marca* y así variar el contenido e introducir posibles tramas accesorias.

ANEXOS

LA BARAJA DE MÚLTIPLES COSAS

Este maravilloso artefacto mágico funciona solo si se han reunido trece naipes y se usa de la siguiente manera: aquel que quiera robar cartas, deberá declarar primero cuántas quiere robar. Una vez elegido, tira al azar cuáles le han tocado (puedes usar una baraja normal para simular este efecto). Cuando el personaje robe una de las cartas, se aplicará el efecto indicado. Se debe robar cada carta antes de que pase una hora entre una y otra, si no las restantes salen volando de la baraja y tienen efecto todas a la vez.

Después de que se roba la carta y esta tiene efecto, desaparece.

- Caballero: Consigues los servicios de un guerrero de nivel 4 que aparece a 12 metros o menos de ti. Es de tu misma raza y te servirá con lealtad ciega hasta el fin de sus días. Tienes el control sobre este personaje.
- Calabozo: Desapareces y quedas sepultado en un estado de animación suspendida en una esfera extradimensional. Todas tus posesiones se quedan en el lugar del que desapareciste. No podrás salir de tal lugar hasta que alguien te encuentre y te libere. No puedes ser localizado mediante magia de adivinación, pero sí mediante un conjuro de *Deseo*. No robas más cartas.
- Canalla: Un personaje no jugador a elección del Narrador se vuelve hostil. Esta hostilidad no se hará manifiesta hasta que el propio personaje no jugador u otro personaje la revelen. Solo un conjuro de *Deseo* o la intercesión divina puede hacer que esta hostilidad cese.
- Cometa: Si derrotas en solitario al siguiente enemigo o grupo de monstruos hostiles que encuentres, ganas suficiente experiencia como para subir de nivel. De otra manera, esta carta no tiene efecto.

- Equilibrio: Tu mente sufre una alteración terrible, provocando que tu alineamiento cambie. Si eres caótico te volverás legal y viceversa. Si eres neutral, esta carta no tendrá efecto sobre ti.
- Hados: El tejido del universo se desteje y teje, permitiéndote evitar o borrar un suceso como si nunca hubiera sucedido. Puedes usar esta capacidad desde que robas la carta hasta que mueras.
- Idiota: Reduce tu INT permanentemente en 1d4+1 (hasta un mínimo de 1). Puedes robar otra carta después de esta.
- Luna: Obtienes la capacidad de lanzar el hechizo *Deseo* 1d3 veces.
- Ruina: Todas las formas de riqueza que lleves o poseas, excepto los objetos mágicos, se pierden o dejan de ser tuyas. Todas tus propiedades desaparecen, incluyendo tiendas, castillos o edificios que te pertenezcan. Cualquier documento que pruebe que eres dueño de cualquiera de tus cosas desaparece también.
- Sol: Ganas 50.000 PX y un objeto maravilloso determinado aleatoriamente por el Narrador.
- Trono: Consigues la posesión de un castillo en alguna parte del mundo. Sin embargo, este está tomado por monstruos y deberás liberarlo antes de poder tomar posesión de él.
- Visir: En cualquier momento, y hasta un año después de robar esta carta, puedes hacer una pregunta mientras meditas y recibir mentalmente una respuesta veraz sobre dicha cuestión. Esta respuesta no solo otorga información, sino que puede ayudar a resolver un problema difícil u otro tipo de dilema.

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 el escenario de campaña recogido en esta caja 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 Categoría de Armadura de todas las criaturas de *Aventuras en la Marca del Este* a *Leyendas de la Marca del Este* solo tendremos que sustraer a 19 la CA de *Aventuras en la Marca del Este*. Por ejemplo, un monstruo de *Aventuras en la Marca del Este* con una CA de 5 quedaría convertido para su uso en *Leyendas de la Marca del Este* con una CA de 14 (el resultado de restar 5 a 19). Otro ejemplo, un monstruo con CA de -3 en *Leyendas de la Marca del Este* sería CA 22, esto es, el resultado de sumar 3 a 19. De igual modo, las tiradas de salvación son fácilmente convertibles siguiendo esta sencilla regla: si la criatura salva como un guerrero, ladrón, enano

o halfling, su atributo primario es físico. Si la criatura salva como elfo, clérigo, druida o mago, su atributo primario es mental. Una vez catalogada la criatura en una de estas dos categorías, solo tendremos que usar sus dados de golpe (DG) como bonificador a sus tiradas de salvación.

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

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

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

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



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

OPEN GAME LICENSE Version 1.0a

Designation and Product Identity

The names *Aventuras en la Marca del Este*, *La Marca del Este*, *Clásicos de la Marca* and *Vaelmor*, *Marvol Moru*, *Myrthis*, *Penumbra*, *Marvalar*, *Valion* and all other setting and proper names, when used in any context, are Product Identity. All logos and artwork are product identity.

Designation Open Game Content

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

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

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

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

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

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

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

6. Notice of License Copyright: You must update the COPYRIGHT NOTICE portion of this License to include the exact text of the COPYRIGHT NOTICE of any Open Game Content You are copying, modifying or distributing, and You must add the title, the copyright date, and the copyright holder's name to the COPYRIGHT NOTICE of any original Open Game Content you Distribute.

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

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

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

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

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

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

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

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

15 COPYRIGHT NOTICE

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

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

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

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

