

TN1

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



PACTO DE CENIZAS

MÓDULO PARA PERSONAJES DE NIVEL 2 - 4
PRIMER VOLUMEN DE LA CAMPAÑA EL TRONO DE NIEBLA



Un oscuro pacto sellado en el corazón del reino, unos personajes marcados por sus pecados, un terror llegado desde las profundidades del pasado, una conspiración a punto de ser revelada y un templo envuelto en tinieblas.



PACTO DE CENIZAS



CRÉDITOS

Autor: Diego Marqués Vega

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

Corrección: Alejandra González

Maquetación: Francisco Solier

Ilustración de portada: Iván García

Ilustraciones interiores: Iván García. *Some artwork copyright William McAnusland, used with permission.*

Cartografía: Manolo Casado (www.epicmaps.com)

Depósito Legal:

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

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



INTRODUCCIÓN

Pacto de Cenizas es una aventura para 3-4 personajes de nivel 2-4 diseñada para jugarse con el trasfondo del *Gazetteer* de la Marca del Este y para ser dirigida con el *Manual básico de aventuras en la Marca del Este* (las referencias que se incluyen en el texto pertenecen a la edición de bolsillo), *Leyendas de la Marca* o bien sistemas similares como *Labyrinth Lord*.

Pacto de Cenizas es la primera aventura de una campaña más amplia, *El trono de niebla*, cuyas entregas posteriores podrás encontrar en tu tienda especializada habitual a medida que se vayan publicando durante los próximos meses. Sin embargo, como verás a continuación, su planteamiento es lo suficientemente flexible como para que puedas usarla como una aventura independiente de una campaña que ya hayas comenzado o como inicio de una que deseas empezar. Además, el final del módulo es lo suficientemente abierto como para permitirte continuar las aventuras con tu grupo sin necesidad de los otros módulos de la serie.

LAS ROCAS DEL DRACO

Hace mucho tiempo, apenas un par de siglos después de que la luz de la Llama se extendiera por todo Valion, una tribu humana exploró una floresta al noreste de Marvalar. Era un bosque frondoso y antiguo, surcado por numerosos arroyos y riachuelos cargados de pesca y habitado por especies animales adecuadas para la caza. Sin embargo, no todo en el bosque era amable para el hombre, pues también servía de hogar a varias nidadas de dracos.

A pesar del peligro que entrañaban estos animales, los humanos decidieron asentarse en el bosque y poco a poco fueron expulsando de él a estas bestias. Cuando eliminaron al último draco, la tribu decidió erigir un monumento en honor a su victoria. Este fue levantado en un lugar especialmente sagrado para ellos, una colina desde la que sus chamanes habían aprendido a estudiar los astros, especialmente a Silas, la luna sangrienta que aparecía de manera irregular cada cinco años en el cielo y cuya errática órbita parecía estar relacionada con aquel lugar.

La tribu levantó un círculo de piedras que cubrieron de grabados y pinturas que representaban a los dracos que habían derrotado para hacerse con el bosque. Luego excavaron un templo debajo de la colina, lo consagraron a Silas y realizaron rituales y sacrificios en su honor, lo adoraron como a un dios y le rogaron que las noches de conflictos y monstruos que traía a todo Valion con su aparición les afectase lo menos posible.

Pero Silas no respondía, y cada vez que aparecía, se producían terribles desastres naturales, enloquecedores estallidos de locura entre la población y destructivas guerras contra las criaturas de Penumbra. Cuando Silas mostraba su rostro sanguinario, Valion sangraba con él.

Sin embargo, los fervorosos rituales llevados a cabo por la tribu acabaron por ser escuchados, aunque no por la criatura que deseaban. Cauchemar, una antiquísima entidad servidora de Penumbra, acabó por responder a los rezos de los chamanes de las Rocas del Draco y los convenció de que era un enviado de Silas al que debían obedecer.

Por desgracia, la tribu le creyó y comenzó a ofrendarle regalos y dádivas y a hacer lo que pedía. Poco a poco, los ritos antaño cargados de simbolismo y adoración se llenaron de violencia y

sangre, llevando a la tribu a una espiral de autodestrucción que acabó con ella. Sin embargo, antes de su desaparición, el último chamán de la tribu maldijo a Cauchemar y lo ató con un poderoso hechizo de prisión que le impedía escapar del templo, a menos que consiguiese la sangre de alguien mitad elfo mitad humano por cuyas venas corriese la sangre de las familias reales de ambas especies, algo terriblemente improbable.

Cauchemar se quedó a solas en aquel centro de poder extraordinario desde el que, durante décadas, envió su insidiosa conciencia a las mentes de los hombres de Valion, algunos de los cuales respondieron a su llamada. De esta manera, poco a poco, fue construyendo una secta que los adoraba a él y a Silas. Esta se llamó la Orden de las Cenizas y estaba formada por monstruos de Penumbra y marginados de todos los estratos sociales, que se vieron atraídos por la promesa de cambio, sangre y revolución del astro rojo.

Pasaron los años y luego los siglos, y el mundo cambió. Algunos reinos se erigieron, otros cayeron; los imperios nacieron y luego se dividieron; la guerra estalló y la paz volvió; nacieron y murieron héroes y villanos, y los libros se llenaron de las historias de sus hazañas y planes malvados.

Mientras tanto, la orden y Cauchemar crecieron en poder, trazaron un oscuro plan y esperaron, pacientes, a que se les presentase la oportunidad para llevarlo a cabo y anegar Valion de sangre. Y por desgracia, ese plan se puso en marcha hace cinco años.

UN PACTO TERRIBLE EN EL CORAZÓN DEL REINO

Radovar Khan, mago de gran poder y prestigio de Reino Bosque, fue elegido astrólogo de la corte de Marvalar unos años antes de la muerte de la reina Vigdis I. Su dilatada experiencia en todo tipo de secretos esotéricos, en el funcionamiento de los astros y su gran conocimiento de la magia, atrajo la atención de la reina, que estaba buscando un nuevo astrólogo tras la muerte de la anterior, Kalidis Merak de Puertoeste. Tras la muerte de la reina, Radovar continuó en su puesto durante el reinado de su hija, la reina Vigdis II, actual regente del trono de Reino Bosque.

Como astrólogo, la misión de Radovar consistía en observar los astros. Gran parte de su tiempo lo dedicaba a predecir eclipses, lluvias de estrellas, el paso de los cometas y otros fenómenos astrales que podían afectar la vida en Valion. De entre todos los fenómenos que el astrólogo debía anticipar, había uno que destacaba especialmente por su importancia militar: la aparición de Silas. Si lograba predecir con suficiente precisión la llegada del irregular y escurridizo astro rojo, Valion podía anticiparse a su aparición y el impacto que la locura de Silas provocaba en la vida del reino sería fácilmente controlable.

Radovar dedicó mucho tiempo y esfuerzo en estudiar la errática órbita de Silas, y acabó descubriendo un punto geográfico de Valion especialmente relacionado con el astro sanguinario: las Rocas del Draco. No solo eso, sino que también encontró el templo derruido que se escondía debajo, donde acabó estableciendo su laboratorio secreto.

Para protegerlo de posibles intrusos, selló todas las entradas del templo y puso custodias mágicas que impedían teleportarse a su interior. La única manera de acceder era a través de dos portales mágicos que solo podían ser activados mediante uno

de los dos brazaletes que Radovar encantó para dicha tarea.

Fue durante la primera semana de su estancia en el lugar cuando Radovar tomó contacto por primera vez con la entidad que luego llamaría la Sombra. Aunque al principio el mago no la veía, su presencia se fue haciendo cada vez más evidente a medida que pasaba el tiempo. Al principio no era más que una silueta que parecía ocultarse en el margen de su visión, pero luego su presencia creció hasta convertirse en una criatura aterradora y distingible que parecía seguir al mago a todas partes, impidiéndole llevar a cabo su trabajo con normalidad.

A pesar del miedo que le causaba aquella entidad, Radovar finalmente entendió que aquella presencia buscaba ser reconocida o entendida de alguna manera y, en vez de intentar evitarla como si no estuviera ahí, decidió seguirle el juego y enfrentarla. Tras varios hechizos fallidos, finalmente encontró uno que funcionó y logró establecer contacto con la criatura, la cual no habló con palabras, sino con ideas, en la mente de Radovar.

La entidad decía llamarse Cauchemar y llevaba habitando en aquellas salas desde hacía siglos. Deseaba dejar aquel lugar, pero para ello debía sellar un pacto con alguien que quisiera liberarlo del templo en el que había sido apresado y buscar la sangre de alguien con unas características muy específicas. Ofreció a Radovar sellar dicho pacto, en el que le ofrecía todo cuanto pudiera desear: riqueza, placeres, una vida longeva, la muerte de un enemigo, lo que fuese. El mago, convencido de que Cauchemar era algún tipo de criatura malvada ancestral, no solo no hizo caso de sus palabras, sino que lo selló con magia dentro de una de las habitaciones del templo y procuró olvidar su existencia.

Pasaron los años. Años llenos de estudio y esfuerzo, de muchos sacrificios y tiempo invertido, pero con ellos llegó el conocimiento y el éxito. Radovar se convirtió en el mayor experto en el astro rojo que hubiera existido jamás entre los astrólogos de la corte. Gracias a las Rocas del Draco, su conocimiento de la luna sangrienta llegó hasta tal nivel que fue capaz de predecir las llegadas de Silas de los siguientes cien años con un margen de error de unos pocos días. A medida que los años pasaban y se comprobaba que sus estimaciones eran correctas, los desastres que Silas generaba en el reino fueron cada vez más fáciles de evitar y Valion entró en una nueva era de paz y prosperidad.

Los años, sin embargo, no perdonaron a Radovar, que comenzó a sentirse cada vez más débil; su cabello se volvió blanco, las piernas le comenzaron a fallar; su memoria se llenó de vacíos y perdió la frescura de la juventud; su corazón comenzó a latir cada vez más despacio y se quedaba dormido en cualquier parte; su capacidad de concentración para realizar los complejos hechizos de su oficio decayó y pronto sus ojos comenzaron a irritarse mientras estudiaba su libro de magia. Se encontraba, en definitiva, entrando en el ocaso de sus días. No obstante, Radovar sentía que Valion aún lo necesitaba, así que probó todos los ungüentos, bebedizos mágicos y hechizos que conocía para retrasar los síntomas de la senectud. Pero a pesar de todo llegó un día en que tuvo que afrontar la verdad: se moría, y nada de lo que pudiera hacer le devolvería la juventud y el tiempo perdido ni le evitaría la muerte, algo que da miedo incluso a los más sabios...



¿O quizás sí?

Desesperado y enloquecido por la cercanía de la muerte, el mago comenzó a investigar sobre ella y las distintas formas de evitarla: hechizos de resurrección, no-muerte, reencarnación... pero ninguna de ellas permitía recuperar la juventud. Los hechizos de resurrección le podían devolver a la vida tras la muerte, pero volvería con la edad que tuviera en el momento de fallecer; la no muerte era un camino aterrador que Radovar no quería seguir; la reencarnación destruiría sus conocimientos y cuerpo para siempre... Así que solo le quedaba una opción: realizar el sortilegio más extraordinario de todos, el de Deseo... pero él, pese a ser un mago poderoso, no lo era tanto como para poder pronunciar un conjuro así, aunque sí sabía de una entidad que lo podía formular.

Radovar acudió a Cauchemar, el cual prometió devolverle la juventud a cambio de cumplir una oscura condición: “*Cuando Silas se alce de nuevo en la noche dentro de siete días, me traerás un mortal por cuyas venas fluya sangre real de los elfos y de los hombres. Si cumples mi deseo, yo cumpliré el tuyo*”. El mago aceptó, pensando que sería casi imposible encontrar a alguien con las características que exigía Cauchemar en el tiempo que le había dado.

Sin embargo, cuando el mago comenzó a revisar los árboles genealógicos de Florisel y Reino Bosque, se encontró con que sí había una criatura viva que tenía la sangre de ambas familias reales fluyendo por sus venas: Laurana Ermegar, hija del conde Varos Ermegar, emparentado con la familia real Vangeli, y de Laurantia, princesa de Florisel, sobrina de Kymelin, señor de Esmeril, el reino de los elfos.

Con este descubrimiento, las esperanzas de Radovar resurgieron, pero volvieron a caer cuando se dio cuenta de que secuestrar en siete días a una muchacha de sangre real que vivía en el corazón de Reino Bosque era algo poco menos que imposible.

Así que acudió a la Sombra, y cuando esta oyó que el mago tenía una candidata para sus planes, se rio de él y le desveló uno de sus secretos: la secta que le adoraba.

—Al igual que tú, ellos no saben lo que soy, pero saben que represento el poder del astro rojo y aceptan mi liderazgo en esta lucha soterrada por cambiar el destino que les ha tocado vivir. Se hacen llamar la Orden de las Cenizas. Los convocaré

en el Vado del Draco, a varias millas de aquí, la tarde anterior a la primera noche de la nueva llegada de Silas. Reúnete con ellos entonces y te ayudarán a atrapar a la muchacha.

La existencia de tal grupo de confabuladores y felones horro-
rizó a Radovar, pero sabía que, si daba marcha atrás a su plan, no solo perdería la oportunidad de esquivar la muerte, sino que tendría que desvelar en la corte la existencia del templo y su relación con Silas, perdiendo así el prestigio personal que le había llevado toda una vida atesorar. Además, si la orden era tan poderosa como decía Cauchemar, era muy posible que revelar la verdad le llevase a una muerte violenta a mano de unos brutales asesinos, a ser acusado él mismo de ser un sectario, o que acabase revelándole la verdad a un alto mando del reino y este resultase ser un miembro de la orden que le mataría de inmediato. Por ello, Radovar decidió seguir adelante con el plan.

Días después, el mago se encontró en el Vado del Draco con un grupo de encapuchados envueltos en capas negras. De entre todos ellos se adelantaron dos: un hombre de Ungoloz, alto, fuerte y con el rostro cubierto de cicatrices, y una mujer de la Marca morena, atlética y energética. Ambos saludaron al mago y después la mujer le dedicó estas palabras:

—Somos la Orden de las Cenizas, mago. Vendrás con nosotros al castillo, pues deberás ensuciarte las manos como todos nosotros. No nos falles.

Después, el bárbaro se dirigió a los hombres:

—¡Subid al mago a un maldito caballo y pongámonos en marcha! Hoy haremos correr la sangre... y recordad, el conde es mío.

Dicho lo cual, galoparon hacia el llamado castillo de Ermegar, que se alzaba en la lejanía. A medida que se acercaban a la fortaleza, la noche fue cubriendo el mundo con su manto, y con ella llegó Silas, un enorme ojo sangriento que observaba al mundo con malicia. Luego sonaron los cuernos de guerra y Radovar pudo ver las siluetas de decenas de estandartes surgiendo en la noche, y las de cientos de hombres, monstruos y armas de asedio marchando tras ellos.

Cuando la orden llegó al castillo, este ya ardía con los fuegos de la guerra. Mientras seguía galopando, Radovar pudo ver a cientos de soldados de la Marca defendiendo los muros de la fortaleza, mientras orcos, ogros, criaturas aladas y bárbaros de Ungoloz los atacaban sin respiro, enardecidos por la luz rojiza de Silas, que los volvía imparables. Sin embargo, no se detuvieron ante los muros, sino que los rodearon y entraron al castillo por una pequeña puerta secreta que conocía la mujer que le había hablado unas horas antes. Después, recorrieron varios pasadizos hasta que finalmente llegaron al salón del trono, donde hallaron al conde, a su familia, a una enana y a varios hombres de armas inclinados sobre una maqueta del castillo, coordinando la respuesta de las tropas al ataque que sufría el mismo.

La orden no perdió el tiempo y atacó por sorpresa a la familia del conde y a sus soldados. La pelea fue injusta, sangrienta y corta. Todos los soldados y la enana cayeron muertos o inconscientes en los instantes que duró la sorpresa. Laurantia y su hija Laurana fueron respetadas, pero sabían luchar y eso hicieron, lo que obligó a la orden a reducirlos también. El conde fue el último en quedar en pie y luchó con bravura contra el enorme bárbaro de Ungoloz, pero finalmente fue derribado por el gigante, que le cortó la mano de la espada de un hachazo. En ese momento se oyeron los pasos de un nutrido pelotón de guardias, que, atraídos por el ruido de la

pelea, venían a averiguar qué estaba sucediendo. En vista de los acontecimientos, la orden decidió coger a Laurana y huir por donde habían venido.

Cuando se encontraron a una distancia prudente del castillo, la mujer que les había guiado hasta allí detuvo su caballo y se encaró con el bárbaro.

—¿Qué ha pasado ahí atrás, Gormuz? ¡Esto no fue lo que se me prometió! ¿A dónde os lleváis a Laurana? ¡No podéis hacerme esto!

Y ambos empezaron a gritarse atropelladamente. Mientras los dos líderes discutían, Radovar intuyó que algo terrible estaba a punto de pasar, así que dejó caer en las cercanías uno de los brazaletes que activaban la entrada al templo, creyendo que era mejor que no cayera en manos de la orden y que quizás lo necesitase más adelante. Se quedó, eso sí, el otro, por si tenía la oportunidad de usarlo para escapar del templo. Tras varios insultos terribles por parte de la mujer, el ungolita acabó por encogerse de hombros y sonrió:

—Cambio de planes.

A continuación, dejó inconsciente a la mujer de un golpe con el lado plano de su hacha y la abandonaron a su suerte.

Llegaron al templo a medianoche, con Silas brillando en la cumbre de su poder. Laurana, aún inconsciente, fue colocada en un trono frente a Cauchemar y le infligieron una herida para hacer correr su sangre. Para horror de Radovar, cuando la criatura se liberó al fin de su cautiverio, tomó su apariencia, de manera que le pareció estar mirándose en un espejo.

—Aún no lo entiendes, ¿verdad? —dijo Cauchemar con la voz de Radovar—. 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 tomar el reino por sorpresa, resucitaré a antiguos males ocultos en las profundidades de Marvalar, 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 quieren el regreso de Penumbra... Y cuando la próxima luna sangrienta aparezca, este reino no estará preparado para su llegada y arderá en los fuegos de su ignorancia.

»En cuanto a ti, infeliz, en mi magnificencia, te daré lo que te prometí. Te concederé la juventud... pero tendrás que vivirla sin recuerdos. Despídete de tu memoria.

Mientras Cauchemar tejía el terrible hechizo que devoraría su vejez y memoria y haría imparable su plan, Radovar, que estaba petrificado por el horror, reunió el suficiente valor como para formular un último hechizo: uno que protegería a Laurana de todo mal y que la mantendría en un éxtasis mágico con la esperanza de que alguien pudiera llegar a rescatarla algún día.

Después, todo fue oscuridad.

¿Y ahora qué?

Han pasado cinco años. La hija del conde Varos Ermegar y Laurantia de Florisel sigue desaparecida y nadie sabe dónde está; Cauchemar ha ocupado su puesto en la corte y ha retrasado la predicción de Radovar; los ejércitos de Penumbra están preparando un ataque sorpresa para la primera noche de la verdadera llegada de Silas; una terrible conspiración amenaza con asesinar a la reina Vigdis II; un antiguo mal se

agitá en las entrañas de un complejo de mazmorras que se encuentra bajo Marvalar...

Reino Bosque está en peligro, pero nadie es consciente de lo que está por llegar.

Pero eso está a punto de cambiar. Un objeto tan pequeño e irrisorio como un brazalete hará que los personajes protagonistas de esta aventura tengan la oportunidad de ayudar decisivamente a Reino Bosque en la guerra que se avecina y enfrentarse a la marea de muerte que se les viene encima. ¿Darán la talla?

LOS PERSONAJES

Aunque podéis jugar *Pacto de Cenizas* usando personajes de vuestra propia creación, hemos querido adjuntar a la aventura los siguientes personajes pregenerados para que podáis empezar a jugar lo más rápidamente posible. Todos ellos tuvieron un papel importante en lo sucedido en el castillo de Ermegar hace cinco años (aunque uno de ellos aún no lo sabe), y están íntimamente relacionados con Laurana o su desaparición. En sus fichas encontrarás un trasfondo (con una parte pública y otra secreta) que explica cuál es su relación con aquella fatídica noche, lo que saben sobre lo sucedido en ella y las razones que tienen para implicarse en la aventura que está por llegar.

Si juegas este módulo con personajes de tu propia creación, te recomendamos implicarlos de alguna manera con los acontecimientos narrados en el capítulo inicial, donde desgranamos el grueso de la historia, para que así tengan un nexo de unión con la misma. Por supuesto, también puedes obviar esta implicación y dirigir *Pacto de Cenizas* de forma clásica: el conde Varos contrata a un grupo de aventureros para encontrar a su hija, atrapada en la terrible mazmorra de las Rocas del Draco.

Todos los personajes se conocen entre sí, bien por hechos comunes que compartieron en el pasado, bien porque existe una relación de amistad entre ellos. En cuanto a lo que conocen sobre lo sucedido hace cinco años, todos saben que durante un ataque a la fortaleza perpetrado durante una de las noches en la que Silas estuvo presente en el cielo, un grupo de encapuchados se infiltró en el mismo y se llevó a Laurana. A pesar de todos los esfuerzos del conde por encontrarla, no ha sido hallada, lo que ha conllevado un constante desgaste y sufrimiento para su familia. Este resumen no es solo lo que saben sobre aquellos acontecimientos, sino también lo que se atreven a decir en público sobre el rapto, ya que algunos de ellos, como veremos a continuación, conocen más datos sobre el caso... otra cosa es que se atrevan a compartir dicha información con el resto de personajes, ya que ello podría llevarlos a la cárcel o algo peor.

Además, los personajes conocen el calendario que la corona de Reino Bosque hace llegar a todos sus súbditos, que anuncia que Silas brillará de nuevo en los cielos de Valion dentro de un mes, durante un periodo de cuatro días.

DERAN KOR

¿QUIÉN ERES?

Eres Deran, un joven pero prometedor mago cuyas artes le han valido un puesto dentro del castillo de Ermegar. Hace algo menos de cuatro años, tras finalizar tus estudios de magia, te presentaste ante el conde Varos para solicitarle un puesto en su casa como hechicero de la corte y desde

entonces vives en su castillo. Tus tareas van desde preparar pócimas mágicas hasta ayudar a los campesinos a predecir el clima para sus cosechas. A veces también realizas sesiones de adivinación a petición de la condesa Laurantia, que aún tiene la esperanza de obtener alguna pista que permita encontrar a su hija a través de medios mágicos. Sin embargo, a pesar de todos tus esfuerzos, el resultado mostrado por tu bola de cristal es siempre el mismo: oscuridad y nada más.

Siempre te ha apenado no poder ayudar más a esta familia que te ha acogido con tanta deferencia y sobre la que pesa una terrible pena que parece envolver todo el castillo.

¿QUIÉN ERES EN REALIDAD?

Lo cierto es que no lo sabes. El primer recuerdo consciente que tienes de tu existencia es el de deambular a solas, sucio y sin rumbo, por los alrededores de La Llambria, al sur del castillo de Ermegar. Lograste sobrevivir a base de frutos y agua de los riachuelos del lugar, hasta que llegaste a la morada de un mago poderoso llamado Fistan que por fortuna vivía en los alrededores del lugar. Él te acogió en su casa y juntos descubristeis que tenías un gran potencial para estudiar las artes arcanas, así que fue a lo que te dedicaste durante el siguiente año y medio, bajo la atenta mirada del veterano mago. Sin embargo, y a pesar de que tu tutor siempre te trató bien, tras terminar los estudios básicos de la magia, sentiste la imperiosa necesidad de dejar la seguridad de la casa del mago para recorrer mundo y así poder descubrir tu pasado. Fistan aceptó tu marcha con una sonrisa, como si llevase tiempo esperándola, y te recomendó un lugar en el que empezar una nueva vida: el castillo de Ermegar, donde según él mismo dijo: "Nunca te faltarán las aventuras".

Llevas casi cuatro años en el castillo. La sombra del rapto de Laurana cubre de tristeza toda la fortaleza, en especial a los señores de la misma y, aunque sabes que lo sucedido no tiene que ver contigo, te gustaría poder aliviar el peso que sufre esta familia. Durante tu estancia en la fortaleza has trabado amistad con el soldado Sarkus Donovan, un hombre aguerrido y valiente con el que siempre has podido contar, sobre todo para beber, y con Brunn, la sacerdotisa enana que te ayuda con las poción y que siempre te recuerda que haces un trabajo de pena en comparación con los enanos. También hablas a menudo con Isabelle, la hermana menor del conde, una mujer energética y decidida que suele preguntarte por datos relacionados con la astronomía y los venenos, y aunque a veces puede actuar de un modo un tanto inquietante, siempre te ha tratado con cortesía y deferencia.

En cuanto a tu pérdida de memoria, lo cierto es que desde que estás en el castillo de Ermegar has tenido varios episodios de pérdida de conciencia en los que has experimentado breves instantes de lucidez. Durante estos episodios, has logrado arrancar del olvido leves retazos de información, breves *flashes* de apenas dos segundos quizás, todos ellos fragmentarios y sin sentido, pero que te dan esperanzas sobre su posible recuperación.

Nota para el Director de Juego: Como seguramente has podido deducir, Deran es en realidad Radovar Khan, el responsable del rapto de Laurana y la liberación de Cauchemar. Durante la aventura, Deran irá descubriendo lentamente su implicación en dichos acontecimientos a través de una serie de *flashbacks* que vendrán a su mente en ciertos instantes del módulo y que verás indicados en el texto del mismo. Es importante que hagas llegar con discreción dichos *flashbacks* al jugador que interpreta a Deran para que pueda asimilar la verdad a su ritmo y decidir cuánto revelar al resto de personajes.

ISABELLE ERMEGAR

¿QUIÉN ERES?

Eres la hermana menor de Varos Ermegar, actual señor del castillo de Ermegar, y tía de Laurana, que fue raptada hace unos cinco años.

De los dos hermanos tú siempre fuiste la difícil, siempre presta a meterte en líos y a relacionarte con gente poco recomendable. Fiestas en la taberna del castillo, una temporada de flirteo con el crimen de manos de un gremio de ladrones, amoríos con plebeyos totalmente desaconsejables, y un largo etcétera, son algunos de los desastres que tus padres tuvieron que tapar. Sin embargo, todo cambió a la muerte de estos.

Tras su fallecimiento hace unos años, te has encargado de ayudar fielmente a tu hermano a mantener unido y poderoso el feudo que ellos os legaron. Tras el casamiento de Varos con la princesa Laurantia de Florisel y el nacimiento de su hija Laurana, comenzaste a buscar un matrimonio también para ti. Tras meses de búsqueda, te prometiste y te casaste con un adinerado noble de Marvalar emparentado lejanamente con la familia real de Marvalar, los Vangeli. Por desgracia, tu marido murió unos años después de darte un hijo varón, Leo Vangelos Ermegar.

Tras la muerte de tu marido, volviste al castillo de Ermegar y poco después de que su hija Laurana alcanzase la mayoría de edad, Laurantia anunció que no podía tener más hijos. Después, Laurana fue raptada, lo que dejó a Leo en posición de heredar el castillo. Por desgracia, murió de fiebres un año después del rapto de tu sobrina, lo que hizo que la incertidumbre por la falta de heredero volviera a planear de nuevo sobre tu casa. Ahora debes ayudar una vez más a tu hermano y a la familia, aun a costa de tus propios sueños, y pese a la honda amargura de sentir que alguna maldición parece abatirse sobre ti, pues todos los que te son queridos parecen condenados a morir sin remedio.

¿QUIÉN ERES EN REALIDAD?

Eres una sectaria, miembro de un culto apocalíptico dedicado a la adoración de Silas, el astro sangriento, cuyo nombre es la Orden de las Cenizas. Entraste en la orden cuando Laurantia anunció que no podía tener más hijos. La razón es que siempre codiciaste el trono del castillo de Ermegar, y al saber que tu hermano no tendría herederos varones legítimos que pudieran ocupar su puesto a su muerte, te viste más cerca de cumplir tu sueño, ya que tú sí tenías un heredero varón. Para lograrlo, sin embargo, necesitabas eliminar a tu hermano...

Para quitarlo de en medio, le hiciste una propuesta a la secta: tú entrarías a formar parte de sus filas, ellos matarían a tu hermano y posteriormente tú les ayudarías con tu poder político y militar. La secta aceptó y te indicaron que el asesinato se produciría en la próxima conjunción de Silas, momento en que el castillo sería atacado por una horda de monstruos. Ese día te reuniste en el vado del Draco con Gormuz, un cacique bárbaro de Ungoloz, un mago que también tenía tratos con la secta y varios sectarios más, y les condujiste en medio de la batalla hasta una entrada secreta del castillo que días antes te había mostrado uno de los guardias.

Todo parecía ir según lo previsto, pero cuando llegasteis hasta la sala del trono, donde tu familia y sus asesores estaban reunidos estudiando la batalla que se desarrollaba a su alrededor, la secta te traicionó. Sus hombres no solo no mataron a Varos, sino que raptaron a tu sobrina, alguien por quien realmente sentías aprecio por la relación cariñosa que tenía con su primo, tu hijo Leo.

Una vez fuera del castillo te encaraste con Gormuz, exigiéndole una explicación y la libertad de Laurana. La respuesta del bárbaro fue dejarte inconsciente y abandonada en medio del campo que rodeaba la fortaleza. Cuando volviste al castillo, estabas desolada, pero a la vez contenta, pues tu hijo seguía siendo el heredero y aún podías eliminar a Varos de alguna otra manera.

Sin embargo, el castillo de naipes en el que habías invertido todas tus ilusiones se desmoronó cuando tu hijo murió de fiebres poco después del rapto de Laurana.

Han pasado los años y has tenido tiempo de sobra para recapacitar. Tus actos han ocasionado un daño terrible a tu familia y aunque no tienes el valor suficiente para confesar tus crímenes y enfrentarte a la soga, sigues pensando que quizás haya una manera de enderezar todo esto. Solo necesitas una oportunidad.

SARKUS DONOVAN

¿QUIÉN ERES?

Eres uno de los soldados de la guardia del castillo de Ermegar, lugar en el que naciste y consideras tu hogar. Tus tareas incluyen patrullar las calles de la pequeña ciudad que crece en torno al castillo, combatir el crimen, ayudar a los viajeros que se pierden, servir de apoyo a las tres compañías de soldados regulares de la Marca del Este que están acantonadas aquí y, en general, servir a tu señor, Varos Ermegar.

¿QUIÉN ERES EN REALIDAD?

Eres Sarkus Donovan, el hombre que lleva años enamorado de Laurana, la única hija de tu señor, e hijo de uno de los guardias asesinados durante el ataque en que tu amada fue raptada.

Aquella fatídica noche estabas presente en el salón del trono, al lado de tu padre, cuando un grupo de encapuchados atacó por sorpresa y con gran fuerza a la familia del conde y a los guardias que los protegían. Uno de ellos, un bárbaro rubio muy alto, mató a tu padre por la espalda y se quedó su espada, la cual había usado durante los años que había estado sirviendo en el ejército de la Marca. Desde entonces, marcado por lo sucedido, has invertido todo tu tiempo en convertirte en un soldado de la guardia como tu padre con la esperanza de poder vengarlo algún día.

Estos sentimientos de pena y rabia se agravan cuando piensas que es casi seguro que fuiste uno de los artífices de que los encapuchados pudieran infiltrarse en el castillo. Días antes del ataque, Isabelle Ermegar, la hermana del conde, te pidió que le indicases si tu padre te había enseñado alguna entrada secreta al castillo que la guardia conociese. Como formaba parte de la familia del conde, decidiste ayudarla y mostrarle la única que conocías, una que tu padre te había indicado que usaras en caso de emergencia.

Tras años de reflexionar sobre ello, crees que quizás alguien os vio a Isabelle y a ti cerca de la entrada y pasó la información a gente con malas intenciones; o quizás Isabelle tuvo algo que ver en el rapto; o quizás los atacantes la encontraron por pura suerte. Lo cierto es que no lo sabes, pero si se averigua que días antes del ataque sorpresa estuviste cerca de la única entrada secreta del castillo, tu cabeza penderá de un hilo.

En cuanto a tu amor por Laurana, este comenzó a desarrollarse desde tu infancia. Tu padre era uno de los hombres de confianza del conde, y dado que tu madre había muerto durante el parto y no tenías necesidad de una casa amplia, él y tú vivíais en el castillo. Por ello, Laurana y tú acudíais juntos

a las clases de la profesora Brunn, una enana que hacía las veces tutora de Laurana.

Esta amistad infantil se convirtió en algo más a medida que crecías, pero poco antes de confesar tus sentimientos a Laurana, esta fue raptada y nunca pudiste llegar a saber si estos serían correspondidos. Si tan solo tuvieras una oportunidad de recuperar el tiempo perdido y vengar a tu madre, lo harías sin dudar.

BRUNN MARTILLO DE IRA

¿QUIÉN ERES?

Eres Brunn, una sacerdotisa del dios enano Marvol Moru, que llegó a las tierras de la Marca con intención de predicar la palabra del dios entre los enanos nacidos en Reino Bosque que nunca han pisado los salones enanos de Moru.

Tras varios años de peregrinación, llegaste hasta el feudo del conde Varos Ermegar, el cual te permitió predicar la palabra de Marvol entre los enanos de sus tierras a cambio de que ejerces como tutora de su hija, Laurana. Te dijo que los conocimientos enanos le serían muy útiles a la niña, así como conocer las bondades de otras razas, de modo que comenzaste a enseñar en el castillo de Ermegar no solo a Laurana, sino también al hijo de uno de sus soldados más destacados, Sarkus, cuando ambos no contaban más de seis años.

El rapto de tu protegida te ha afectado profundamente, igual que a Sarkus, y te has jurado a ti misma encontrar la manera de devolver a la chiquilla a su familia.

¿QUIÉN ERES EN REALIDAD?

Eres Brunnilda, llamada jocosamente Martillo Cobarde por otros enanos de Moru, una enana soldado que hace años huyó aterrorizada de la batalla que tenía lugar en Myrthis, cuando un gigantesco ejército de trasgos atacó la ciudad y casi destruye el reino enano bajo las montañas.

Aunque el ataque fue repelido, tus congéneres no olvidaron tu cobardía en un momento tan importante y te desterraron del país de los enanos. Fue entonces, cuando deambulabas de aquí para allá, totalmente perdida y habiendo tocado fondo, cuando encontraste al dios Marvol, o Marvol te encontró a ti. El dios de los enanos te habló en tu corazón y te dio una misión: hacer saber a los enanos no nacidos en Moru errantes como tú que, estén donde estén, Marvol les acompaña y les observa desde su trono bajo la montaña.

Fue entonces cuando peregrinaste a las tierras de Reino Bosque y llegaste al feudo de Varos, donde te construiste una nueva vida. Sin embargo, esta se truncó la noche fatídica en que Laurana fue raptada y, por desgracia, tienes parte de la culpa de que tal hecho sucediese. Fuiste tú quien convenció a Varos para que dejase a la joven y a su amigo Sarkus estar presentes en el salón del trono durante el asedio en vez de en una de las torres, como él había ordenado. Sabes que Sarkus quedó traumatizado aquella noche, pues no solo tuvo que ver cómo mataban a su padre (uno de los soldados que protegían a Varos), sino también cómo raptaban a su amiga Laurana.

Tras el rapto, los sentimientos de culpa volvieron, ardiendo con el mismo fuego que experimentaste cuando huiste de la batalla de Myrthis, y a pesar de que han pasado casi cinco años, esa culpa no se ha apagado. Rezas a diario a Marvol para que te dé una pista de dónde puede estar Laurana, pero de momento, tu dios guarda silencio...

UN BREVE APUNTE SOBRE LAS SUGERENCIAS DE NARRACIÓN

Hemos incluido un texto descriptivo en algunas partes de la aventura, así como las conversaciones que los principales PNJ tendrán con los personajes. Estos textos están ideados para ser leídos en voz alta a los jugadores con el fin de generar una inmersión ambiental lo más completa posible. No obstante, siéntete libre de obviarlos si prefieres realizar tus propias descripciones o de parafrasearlos si lo consideras necesario.

AVVENTURA

Sobre el castillo de Ermegar: La localización donde tienen lugar las primeras escenas de la aventura es el castillo de Ermegar, una fortaleza de gran importancia no solo para Reino Bosque, sino también para los personajes, ya que es su hogar y por ello es preciso conocerlo bien.

Aunque puedes encontrar una descripción del lugar en el *Gazetteer* de la Marca del Este (el cual puedes adquirir en cualquier tienda especializada o descargar gratuitamente de la página web lamarcadeleste.com), hemos querido redactarla de nuevo aquí ampliando la información en lo que nos ha sido posible.

El castillo de Ermegar pertenece desde tiempo inmemorial a la familia Ermegar, una de las familias más poderosas de Reino Bosque, emparentada con la familia real, los Vangelos. A lo largo de la historia del reino, son varias las veces que los Ermegar y los Vangelos han unido sus linajes a través de matrimonios de conveniencia. Tanto es así, que los Ermegar han llegado a tener derechos sobre el trono de Reino Bosque en alguna ocasión, aunque finalmente nunca se ha producido tal evento. Sin embargo, eso no quiere decir que no sean poderosos. Su residencia se encuentra en medio del Camino de la Mantícora, principal vía de comunicación del reino, lo que les sitúa en un espacio privilegiado que, además de proporcionarles pingües beneficios, están obligados a proteger por mandato real.

Para llevar a cabo esta labor de protección, el castillo alberga tres compañías de soldados de la Marca del Este, las cuales patrullan constantemente el camino y sus alrededores. Estos trecentos soldados están acuartelados dentro del recinto amurallado, que cuenta con dos barracones: el Viejo, situado al lado de la torre-palacio que sirve de residencia a la familia Ermegar y el Nuevo, construido en la Plaza del Mercado. En dicha plaza tienen lugar todos los intercambios comerciales del lugar, siendo los comestibles, las joyas y las armas forjadas en el castillo, los productos más demandados. El asentamiento cuenta también con numerosas tabernas, entre las que destaca La hoz y el oro, regentada por la señorita Kora, situada al lado del Barracón Viejo, donde se sirve una cerveza excelente, aun para los estándares enanos. La ciudad también cuenta con una guardia local de unos cincuenta soldados que se encargan de mantener la paz en el asentamiento, proteger a la familia del conde y atrapar a aquellos criminales que aparecen de vez en cuando. La guardia tiene su cuartel al lado de la conocida como Puerta del Atardecer, llamada así por ser la entrada oeste de la fortaleza, en clara contraposición a la Puerta del Amanecer, la entrada este de la misma. Además de estas edificaciones, dentro de los muros también hay varias mansiones y lujosas casas de piedra, propiedad de las familias más pudientes y antiguas de la pequeña ciudad. Más allá de las murallas, se encuentran las casas de la gente común: curtidores, artesanos, ganaderos, mercaderes de bajo capital, etc.

construidas lo más cerca posible de las murallas, buscando su sombra y protección. Más allá de dichas casas se extienden los extensos campos de trigo que sirven como principal fuente de riqueza de los campesinos, cuyas casas salpican la superficie de las parcelas que cultivan.

El asentamiento cuenta con unos 5000 habitantes, pozo propio, muros defensivos, una botica, cinco galenos que se encargan de la salud del asentamiento, alcantarillado, servicio de correos interno y externo a base de postas de caballos, un banco y una entrada secreta al castillo conocida por unos pocos soldados afortunados y por el propio conde.

En los comercios de la fortaleza puede comprarse cualquier pieza de equipo recogida en las páginas 49 a 53 del *Manual básico de aventuras en la Marca del Este*, pero ningún objeto mágico.

PRÓLOGO - UNA JOYA DEL PASADO

Nota para el máster: Esta escena inicial conecta a Deran con su pasado y, por ende, al resto de personajes con las Rocas del Draco. Está pensada para ser dirigida en solitario al jugador que interpreta al mago (aunque el resto de jugadores puede estar presente) y solo en el caso de que Deran esté presente en el grupo. En caso de no estarlo, la partida comenzaría su narración en el **Capítulo 1 - Una luz en la oscuridad**, con las indicaciones que encontrarás en el mismo para ajustar el comienzo de la aventura.

El prólogo comienza con Deran realizando sus labores de mago en el barroco estudio que tiene en el ala oeste del castillo. Mientras estudia su libro de magia, revisa los alambiques que están destilando nuevas pociones o realiza sencillos conjuros para practicar, alguien llama a su puerta. Si Deran no atiende la llamada, el que espera al otro lado seguirá llamando con insistencia hasta que finalmente le abran. Si eso no ocurre, el que llama acabará por entrar por su propia voluntad. Sea como fuere, el que ha venido a visitar al mago es el hijo menor de un viejo mercader llamado Call, que lleva veinte años afincado en la pequeña ciudad que rodea el castillo. El muchacho llega sudando, jadeando y con el rostro desencajado por el miedo.

—¡Maese Deran, tiene que venir conmigo! ¡Por favor, señor, es una emergencia! ¡Mi papá ha comprado algo, algo mágico que le está haciendo daño! Me ha enviado a buscarle. ¡Sígame, por la llama de Valion!

El muchacho agarrará a Deran de la manga de la túnica, lo arrastrará escaleras abajo fuera del castillo y le conducirá hasta el mercado. Si por el camino el mago se resiste o pregunta qué está pasando, el muchacho seguirá hablando atropelladamente mientras tira del conjurador:

—Esta mañana ha venido un campesino a vendernos un brazalete que había encontrado tirado en la nueva parcela de tierra que el señor le ha asignado para cultivar. El brazalete era bastante feo y vulgar, pero parecía hecho de buen metal, así que mi papá lo compró. Horas después, durante su descanso para comer, se puso el brazalete y, en cuanto lo hizo, este empezó a estrangularle la mano. ¡Se le puso roja y luego azul en cuestión de segundos! Me envió a buscarle mientras se retorcía de dolor y se agarraba la muñeca. No sé qué está pasando, pero esto es hechicería. ¡Ayúdenos, por favor!

En cuanto lleguen a la Plaza del Mercado, Deran podrá ver al viejo mercader tendido en el suelo y retorciéndose de dolor mientras se agarra la muñeca donde brilla un brazalete de plata. Un soldado de la guardia está a su lado, empuñando

un cuchillo cuya punta ha logrado introducir como una cuña entre la joya y la carne del mercader, manteniendo a salvo, de momento, la mano del hombre. Sin embargo, el brazal sigue apretando y está empezando a doblar la hoja del soldado. Un corro de lugareños rodea a ambos hombres y asiste impotente a tan extraña escena.

Lo que pase a continuación dependerá en gran medida de cómo actúe Deran, así que describimos lo que está pasando en realidad y las opciones más lógicas para solucionarlo.

El brazalete estrangulador es, en realidad, uno de los dos que Radovar/Deran forjó como llave de portal para el acceso al templo de las Rocas del Draco, aquel que dejó caer mientras Isabelle y Gormuz discutían tras el rapto. Ambas joyas poseen hechizos de protección que evitan que puedan ser usadas por aquellos individuos que no han sido escogidos para hacerlo, de ahí que el mercader se encuentre ahora en la situación en que está. El otro brazalete lo llevaba Radovar cuando Cauchemar realizó su hechizo de pérdida de memoria y su alter ego, Deran, no lo tenía cuando despertó sin recuerdos.

Un hechizo de Detectar Magia confirma lo que es evidente: el brazalete es mágico. El hechizo también indica a Deran que la joya le es familiar de algún modo, ya que la resonancia mágica que despidió es exacta a la que tienen otros objetos creados por él en su laboratorio.

Si Deran examina el brazalete en algún momento, tendrá una visión sobre su pasado:

Al examinar la joya, tu mente parece bloquearse, dejándote paralizado. Luego sientes un intenso frío que recorre tu columna vertebral y cuando este llega a tu mente, tu visión se nubla al instante. Cuando la recuperas, estás en otro lugar, uno oscuro, húmedo y frío; un subterráneo antiguo de paredes excavadas en la propia roca al que no llega la luz del sol. La poca claridad que te permite ver viene de una pequeña antorcha que baila en la oscuridad unas decenas de pasos más adelante. Bajo esa luz ves a un hombre vestido con una túnica adornada con constelaciones y facciones ocultas por las sombras, hablando con otro, rubio y enorme, cuyo rostro está surcado por múltiples cicatrices y que porta la antorcha que ilumina la escena. Ambos están de perfil, rodeados de varias figuras encapuchadas vestidas con túnica negra. Al fondo, tras ellos, solo hay oscuridad. Las manos de los encapuchados están tatuadas con un extraño símbolo: un planeta aferrado por una mano esquelética. Ambos hombres están hablando y, aunque al principio te cuesta, comienzas a oír lo que dicen:

—...cionará, Gormuz. En breve pondré en funcionamiento nuestro plan, así que quiero que retires a tus ungolitas y os preparéis para la siguiente fase.

—¿Y el mago?

—Nunca descubrirá lo que ha pasado. Ahora no tiene memoria y nadie lo reconocerá con ese aspecto. Llévalo al bosque y déjalo que vague estúpidamente. Ya no supone una amenaza y me satisface saber que un enemigo vencido sigue vivo pero atrapado en su propia ignorancia.

—¿Cómo salimos de aquí? Cuando le hemos puesto el brazalete a Robert, le ha arrancado la mano. Ha sido divertido verlo, pero no quiero perder ninguna extremidad y me gustaría salir de aquí.

—Dámelo, anularé su magia. —Ves cómo el anciano realiza un hechizo sobre un brazalete de plata que le pasa el hombre rubio—. Listo, ahora puedes usarlo sin miedo. Quédatelo tú o dáselo a alguien en quien confíes.

—¿Y la chica?

—Nos será útil. Por sus venas corre la sangre de dos familias reales de dos razas diferentes y eso tiene mucho valor.

—Sí, pero ese escudo es impenetrable. Ni siquiera tu magia ha podido disiparlo.

—Los hechizos formulados en un momento de máxima necesidad tienen mucha fuerza y ese mago estaba especialmente necesitado —ambos ríen—, pero no me preocupa. Durante la próxima llegada de Silas, dentro de cinco años, tendremos el poder suficiente como para romper ese encantamiento.

En ese momento, estos siniestros personajes miran a la vez hacia la oscuridad que hay tras ellos y esta se despeja. Una mujer joven, bella y frágil se encuentra sentada sobre un trono de piedra. La mujer está rodeada por una esfera apenas visible, que cambia de color dependiendo de los reflejos de luz que caen sobre su superficie. Los ojos de la muchacha están cerrados y su rostro, aunque sereno, presenta marcas, magulladuras y contusiones que indican que está herida. Sus brazos descansan sobre los laterales del trono y por la superficie de uno de ellos hay rastros de sangre, la cual parece haberse detenido en su recorrido, como suspendida en el tiempo por arte de magia.

—Sí, Laurana. Tarde o temprano servirás a la orden lo quiera la reina o no... —dice el hombre mayor.

En ese instante, notas que algo tira de ti, una fuerza invisible que te aleja a toda velocidad de este lugar y te hace recorrer hacia atrás los pasillos del subterráneo a una velocidad de vértigo. Durante este vertiginoso recorrido alcanzas a ver la entrada del lugar: un óvalo resplandeciente de color azulado que se abre y se cierra a tu paso; después ves una colina coronada por un círculo de piedras talladas con figuras de fieros dracos; luego, un frondoso bosque de robles iluminado por una luna roja y otra blanca; el serpenteante Camino de la Mantícora, las puertas del castillo de Ermegar envueltas en llamas, la Plaza del Mercado y luego...

La visión termina. Los aldeanos que rodean al mago no parecen haberse percatado de nada, pues dicha visión parece haber tenido lugar en apenas un parpadeo.

Si en algún momento Deran toca el brazalete, este se relajará, volverá a su tamaño natural y dejará de ser una amenaza en cuanto sea separado de la muñeca del mercader. Si lo suelta de nuevo sin haberlo retirado de donde estaba, la joya apretará de nuevo. Si el mago retira el brazalete y salva al mercader, recibirá una recompensa de 500 PX (solo para él) y un aplauso por parte de los lugareños que los rodean.

Si Deran no llega a tocar el brazalete nunca, este seguirá apretando un par de minutos más, la hoja del cuchillo del soldado acabará partiéndose y pasados unos segundos cercenará la mano del mercader.

Después de estos hechos, es muy posible que Deran coja la joya (el mercader y su hijo se la darán encantados) y se disponga a hablar con el señor del castillo. Varos, una vez enterado de la visión, convocará rápidamente al salón del trono a sus más allegados: su esposa, su hermana Isabelle, su clérigo Brunn y a su guardia (entre cuyos integrantes se encuentra Sarkus).

CAPÍTULO 1 - UNA LUZ EN LA OSCURIDAD

Nota para el máster: En caso de que estés jugando esta aventura sin Deran, el prólogo no habrá tenido lugar. Sin embargo, esto no impide jugar, ya que los personajes serán convocados igualmente por Varos para que lleven a cabo la búsqueda de

Laurana tal y como se describe a continuación. En ese caso, los únicos cambios que deberás hacer es que sea el mismo conde el que le entregue el brazalete a uno de los personajes (dicha joya no tendrá la característica estranguladora del original y será el mago del castillo, ajeno a los jugadores, quien habrá adivinado sus propiedades como llave de un portal que lleva a las profundidades de las Rocas del Draco). Aunque evidentemente él no ha tenido ninguna visión mágica, como en el caso de Deran, explica que quizás Laurana esté allí y les dirá que necesita a un grupo de aventureros que investiguen el lugar y rescaten a su hija, iniciándose así la aventura.

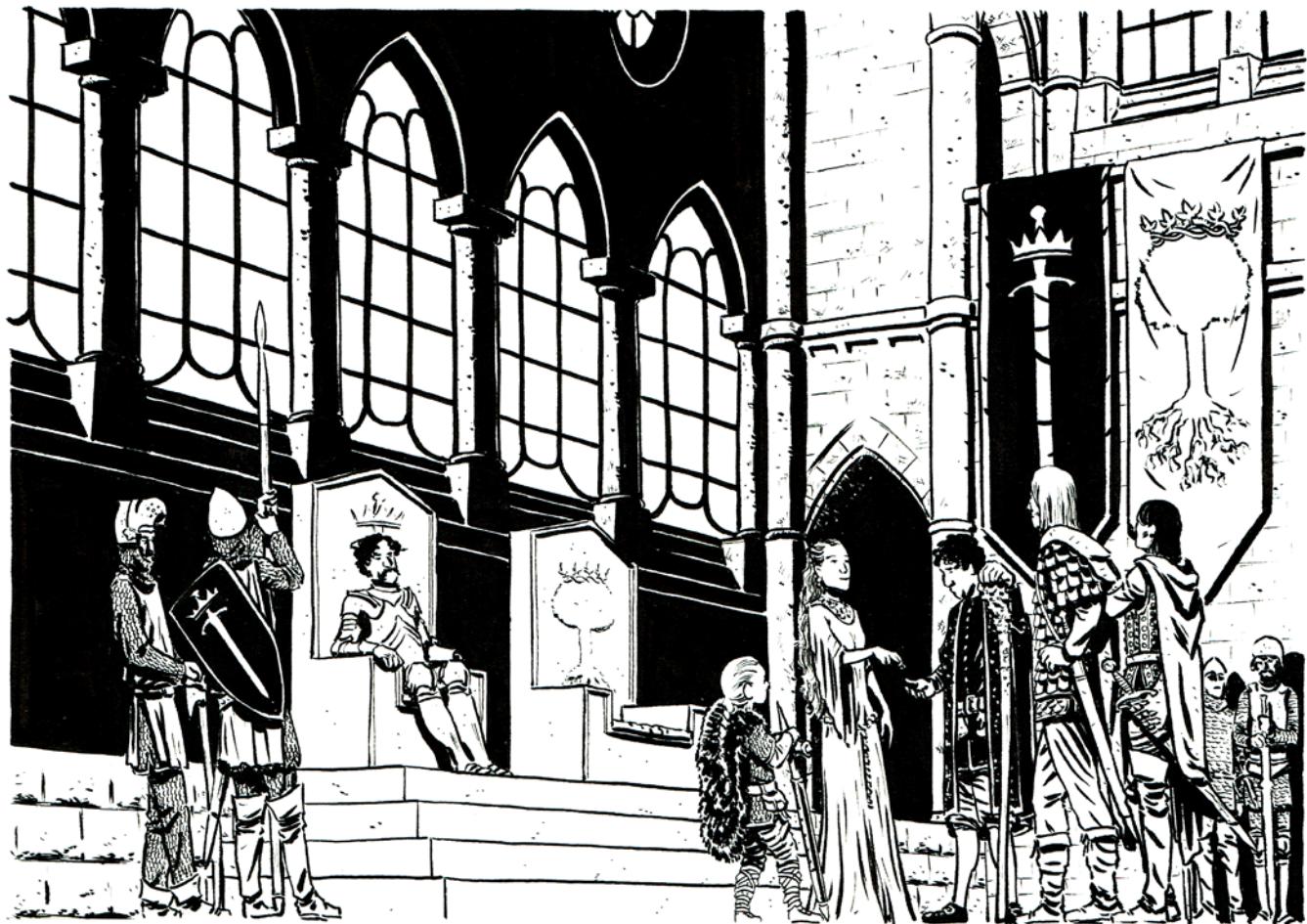
Este capítulo comienza con un ayudante de cámara contactando con el resto de personajes. El muchacho les hace llegar el mensaje de que el conde los ha convocado con urgencia en el salón del trono, al cual deben acudir de inmediato. Siquieres imprimir cotidianidad a esta escena, puedes realizar breves narraciones a cada uno de los personajes, indicándoles en qué condiciones reciben el mensaje. Quizás Sarkus esté realizando ejercicios de espada con el muñeco de entrenamiento que tiene en su habitación; Brunn esté cambiando los cirios de la capilla del castillo e Isabelle pase el tiempo en una taberna cercana, desplumando a los lugareños del lugar jugando a los naipes. Estas escenas pueden servirte como introducción para cada jugador y así facilitarles que se metan lentamente en la piel de su personaje. También puedes hacer que se encuentren en la antesala del salón del trono mientras esperan a ser anunciados y que de esta manera tengan sus primeras conversaciones (sean los personajes pregenerados o no), preguntándose unos a otros qué es lo que pasa y comenzando así la relación del grupo.

Una vez percibas que se han cansado de interpretar, o bien creas que el grupo quiere ir directamente al grano, nárrales lo siguiente:

Un ayudante de cámara sale a buscarnos a la antesala del salón del trono. Cuando trasponéis sus puertas, cruzáis el familiar camino columnado flanqueado por ventanas ojivales por el que entra la claridad de la mañana. Entre ventana y ventana podéis apreciar tapices, conjuntos de armas y estandartes obtenidos de distintos enemigos que dan fe de la gloria alcanzada por la familia Ermegar. Mientras camináis hacia el fondo del salón, recibís saludos de los soldados del conde que, armados con alabardas, montan guardia ante cada columna. Finalmente, llegáis hasta unas escalinatas que llevan al podio donde reposan dos tronos de madera. Estos están tallados con escenas de guerra y valor y flanqueados por dos grandes tapices colgados, donde están representados los escudos de armas de las familias que los ocupan, el de los Ermegar y el de Florisel. El conde se encuentra sentado en el trono más ornamentado, vestido con su vieja pero brumosa armadura, cubierto por una larga capa roja y tocado por una pequeña cinta de oro que rodea sus ya encanecidas sienes. Varos tiene una expresión seria y preocupada, llena de ansiedad, una que habeis visto constantemente en su rostro desde que raptaron a su hija Laurana. Sin embargo, esta parece relajarse un poco cuando su esposa le tiende una mano y, aliviado, se la toma con la única mano que le queda. Laurania se encuentra sentada en su trono vestida con un vaporoso vestido verdoso y luce diversas y delicadas joyas, tanto en sus largas orejas de elfa, como en su cuello y sienes. Posee una belleza preternatural, extraordinaria y sencilla, difícil de explicar para quien no ha visto nunca a un elfo. Su expresión es indescifrable, pareciendo triste y alegre a un tiempo; lejana, a la vez que cercana; amable y, a la vez, severa.

Flanqueando a los condes se hallan dos guardias, el mago del castillo (si Deran está presente, será él, y si no es Deran, puedes describir a un mago alto, larginucho y con barba) y su juglar, el cual actualmente está en silencio, con el laúd entre sus pies.

—Bienvenidos —truenó la voz del conde—, os he convocado con tanta urgencia porque el mago de la corte aquí presente ha descubierto algo de



gran importancia para todos nosotros. Mago (o Deran, si está presente), cuéntales lo mismo que nos has contado a nosotros.

Permita que el jugador que interpreta a Deran narre con sus palabras lo que ha pasado con el mercader y su posterior visión. Si ves que olvida algo importante, recuérdaselo, ya que es muy posible que, al haber escuchado solo una vez la narración de la visión, haya olvidado algún detalle. Una vez termine, el conde dará un puñetazo sobre uno de los reposabrazos del trono y tomará de nuevo la palabra.

—¿Lo habéis oido? ¡Puede que Laurana siga viva! Y por lo que dice el mago está cerca. Debemos encontrarla a toda costa. —El conde se detiene y el momento de júbilo que habéis visto brevemente en su rostro desaparece—. Sin embargo, ahora no dispongo de hombres suficientes en el castillo. Hace unos días, una partida de guerra de Ungoloz fue vista cerca de nuestra frontera este, a varias millas de distancia, y tuve que enviar a dos de nuestras tres compañías de soldados para que se asegurasen de que no éramos invadidos. La otra compañía aún sigue acampada cerca del Bosque de las Arañas, pues no cesa de vomitar monstruosidades desde hace un par de semanas, y no tengo hombres de la guardia suficientes como para defender el castillo y enviarlos a buscar a Laurana a la vez. ¡Maldita sea mi suerte!

Haz un breve corte aquí para que los personajes puedan ofrecerse a ayudar en la misión de rescate. Todos ellos están unidos a Laurana o relacionados con su rapto (incluido Deran, que debería sospechar que tiene algo que ver en todo esto), con lo que es muy posible que den el paso adelante por sí mismos. Si no fuese así, el propio conde les pedirá que lleven a cabo la misión por él y por las 2000 monedas de oro que les promete como recompensa.

Una vez acepten la misión, es muy probable que comiencen a planificarla, para lo cual hemos preparado una serie de elementos que podrás ir entregando o explicando a medida que te los pidan:

-El propio conde entregará a los aventureros un mapa de la región (el cual adjuntamos). Con él y los elementos descriptivos de la visión, no les debería ser difícil adivinar que el subterráneo se encuentra en las Rocas del Drako. Déjales que lo revisen bien y realicen sus conjeturas. Si finalmente ves que no dan con el lugar o que planean cosas sin sentido, haz que el conde zanje la cuestión identificando claramente el lugar: *"De joven fui muchas veces a cazar a este bosque. Aquí hay unas rocas talladas con dragones y dracos que concuerdan con lo que sabemos. Es aquí, estoy seguro"*. El conde les regalará el mapa para que puedan usarlo en el viaje.

-Seguro que te piden equipo o dinero para comprar. Varos les ofrecerá todo lo que haya en la fortaleza, lo que incluye cualquier cantidad razonable de los objetos que encontrarás en las páginas 52 y 53 del *Manual básico de aventuras en la Marca del Este*, además de cualquier arma y una armadura que encontrarás en las páginas 49 a 51 del mismo (excepto la armadura de placas y de bandas, ya que no se fabrican en el castillo).

-Quizás soliciten información sobre alguno de los elementos de la visión, como la orden, Gormuz, el mago sin memoria o el anciano que hablaba con él. Lo cierto es que, excepto que las túnicas que aparecen en la visión son las mismas que vestían los que raptaron a Laurana, ni el conde ni sus informadores saben más. Sin embargo, hay dos personajes que sí tienen información adicional sobre ello: Isabelle y Deran. La primera conoce a los secarios y el segundo como mínimo debe sospechar que el mago sin memoria es él mismo. De ellos depende desvelar esta información y cuándo, pero cuando lo hagan, es muy posible que tenga lugar una escena de interpretación entre los personajes, seguramente agria en el caso de Isabelle, ya que se desvela como artífice del rapto y una conspiradora. En su caso concreto, desvelar sus crímenes muy bien la puede llevar a colgar de una soga o pasar en un calabozo el resto de sus días, pero no olvides que los personajes (jugadores o no) están en una posición crítica en

la que necesitan toda la ayuda posible, así que te recomendamos seguir la lógica de la necesidad y no arrestar a Isabelle, ya que no solo puede ser una ventaja a la hora de tratar con la orden, sino que está sinceramente arrepentida y quiere enmendar las cosas. Sea como sea que termine la conversación, deberías premiar a los participantes con experiencia adicional en una cantidad proporcional a lo bien que hayan interpretado a los personajes.

-Es posible que también deseen repasar los hechos ocurridos la noche del rapto. En este punto puedes describirles lo sucedido SIN entrar en lo que sabe cada uno por separado (en caso de que usen los personajes pregenerados), indicando simplemente la llegada de Silas, el ataque de los monstruos y el rapto coordinado.

-Si los personajes realizan cualquier otra petición que no esté reflejada aquí y te parezca razonable, no dudes en concedérsela.

Una vez que terminen sus preparativos, el conde volverá a tomar la palabra:

—Creo que esto es todo. Por favor, partid cuanto antes y tened cuidado en el Camino de la Mantícora. Desde hace un par de semanas no hay nadie vigilándolo y puede que os encontréis con problemas e indeseables. Me gustaría ir con vosotros y ayudarlos a rescatar a Laurana — dice, y veis como aprieta el puño que le queda hasta que los nudillos se vuelven blancos —, pero debo preparar el castillo para la siguiente venida de Silas, dentro de un mes. Además, no podemos obviar el hecho de que todo esto de la visión y el brazalete puede ser una estratagema para hacerme salir del castillo y matarme, cosa que destruiría esta casa al no disponer de un heredero...

La voz del conde se quiebra y, en ese momento, Laurantia, que había permanecido quieta y en silencio durante toda la reunión, se levanta del trono con un gesto delicado y baja la escalinata hasta encontrarse con vosotros cara a cara.

—Veo sobre vuestros hombros un enorme peso —dice mientras os mira a los ojos uno por uno con una sonrisa dulce en el rostro—. El peso del pasado, del presente y del futuro. Si estuviésemos en la casa de mis ancestros, os colmaría de armas maravillosas y armaduras impenetrables para que volviéseis sanos y salvos de tamaña empresa... Por desgracia, estoy muy lejos de ella. Aun así, los elfos nunca abandonamos a los viajeros de corazón fuerte y quiero ayudarlos en lo que pueda. En mi nombre y en el de mi casa, deseo que tengáis esto.

Laurantia se quita su anillo de boda y se lo entrega a uno de los personajes.

—Esta es la prueba de mi amor por esta casa, por Varos y por Laurana. Ahora lo es de la esperanza que traéis a mi corazón. Ha sido forjado por herreros elfos y os protegerá allí donde vayáis de la muerte y de la oscuridad. —Laurantia sonríe con tristeza—. Me gustaría daros uno a cada uno, pero solo tengo este. El de mi esposo se perdió la noche del rapto, cuando le cortaron la mano. Sin embargo, prometo que, si volvéis con mi hija, yo misma os llevaré a ver a mi pariente, Kymelin, el señor de los elfos, y él os entregará algo más que un anillo mágico en prenda por vuestros servicios. —El rostro de la elfa se apaga de repente, inundado de tristeza—. Traedme a mi pequeña, por favor.

Dicho lo cual Laurantia volverá a su trono y el conde les apremiará a lanzarse a la aventura, finalizando así este capítulo.

El anillo de Laurantia: Este anillo, forjado en una exótica aleación élfica, funciona como un anillo de protección +1 que además puede lanzar el conjuro Luz una vez al día, cuando se pronuncia el nombre de la diosa luna: Aneirin.

CAPÍTULO 2 ~ UNA VEZ MÁS EN EL CAMINO

Tras la reunión con el conde, permite que los personajes tengan un momento para hablar entre sí, por ejemplo, mientras se equipan en una habitación con el material que los ujieres del conde les traen desde los almacenes de la fortaleza y que han pedido durante la reunión previa. Es posible que las revelaciones de algunos de ellos o la tensión de no saber lo que se van a encontrar en la mazmorra les haga hablar entre sí, así que permítéselo sin dudar.

Justo cuando están a punto de terminar de equiparse, alguien llamará a la puerta. Si permiten entrar al visitante, este resultará ser el hijo de Call, el mercader, el cual, con timidez, les dirá lo siguiente:

—Pá me ha pedido que os diga el nombre de quien le vendió el brazalete. Es un campesino acomodado y famoso que se llama Baxter. Pá ha pensado que quizás os interese hablar con él, pues ahora que está más tranquilo ha recordado que el hombre estaba nervioso cuando se lo vendió y además aceptó la primera oferta.

Si Deran logró salvarle la mano a Call, su hijo también le hará llegar una bolsa con 200 monedas de oro en su interior como recompensa. Una vez hecho el recado, el muchacho hará una reverencia y se marchará a toda velocidad.

Si en el grupo no está Deran, será el mago de la corte quien llamará a la puerta y pondrá a los personajes sobre la pista del campesino que le entregó la joya hace unas horas.

Una vez salgan del castillo, deberán decidir la ruta que van a seguir hasta la floresta que rodea las Rocas del Draco. Pueden usar el mapa que les regaló el conde para trazar la ruta que deseen seguir, y aunque deberían tener en cuenta que el tiempo apremia, no deberías forzarles a elegir una determinada ruta. Permíteles que escojan su aventura, incluso en contra de la lógica del tiempo. Dependiendo del recorrido que decidan, se encontrarán con una serie de encuentros diferentes, que pasamos a describirte a continuación.

LA CARAVANA DE LOS ENANOS

Si cruzan el río Turbio a través del Paso de la Doncella, nárrales lo siguiente:

Estáis atravesando una pequeña arboleda que crece justo antes del llamado Paso de la Doncella, un resistente puente de madera construido en el Camino de la Mantícora que cruza el río Turbio a su altura.

Sin embargo, cuando os halláis a unos pocos metros del fin de la arboleda, comenzáis a escuchar el inconfundible estrépito de las armas y los gritos de guerra de los que combaten por sus vidas. Cuando llegáis al límite del pequeño bosque, veis que la parte derecha del puente se ha hundido en el arroyo y una caravana se encuentra atrapada en medio del derrumbe, atravesada en lo que queda del puente, con el eje trasero colgando en el vacío y el delantero sostenido precariamente por el peso de las mulas. Estas, aterrorizadas por la situación de peligro, no dejan de encabritarse y de tirar violentamente hacia adelante, amenazando con romper, de un momento a otro, las riendas que las unen a la caravana.

Encaramados alrededor de la misma se halla un grupo seis enanos armados con ballestas, lanzas, hachas y escudos que intentan defenderse del grupo de bandidos que los han rodeado, al tiempo que uno de ellos intenta calmar a las mulas. Es cuestión de tiempo que el cansancio les obligue a rendirse o que las mulas logren romper las riendas y la caravana se precipite al río.

Nota para el maestro: Los emblemas que aparecen en los escudos de los enanos los identifican como enanos de la ciudad de Myrthis, la ciudad de la que Brunn fue expulsada. En el caso de que la enana esté en el grupo, deberías indicárselo al jugador que la lleva para que pueda interpretarlo adecuadamente.

Hay un total de doce bandidos. Cuatro de ellos, armados con espadas cortas y escudos, rodean de cerca la caravana, impidiendo que los enanos puedan escapar mientras no paran de lanzarles tajos; detrás de ellos hay otros cuatro bandidos, armados con picas ligeras, que no cesan de hostigar a los defensores, forzándoles a soportar sus ataques sin posibilidad de que les respondan debido a la mayor longitud de sus armas, que les permite mantener la distancia, y a que sus compañeros con escudo les cubren desde delante. Otros dos bandidos, armados con arcos cortos, están situados detrás de los pilares del puente que quedan en pie (uno en cada extremo del puente) y vigilan los alrededores del mismo, buscando posibles refuerzos para los enanos. Los dos bandidos que quedan están en un bote sobre el río, uno de ellos maneja los remos mientras otro, tocado por un turbante y con el ojo izquierdo tapado por un pañuelo, ofrece a los enanos una "honrosa rendición" a cambio del contenido de la caravana y de sus bolsas.

Un cálculo rápido indicará a los personajes que la distancia que los separa de la caravana es de unos cincuenta metros, unos cuarenta metros hasta el primer arquero y unos sesenta hasta el segundo. También calcularán que lo que queda del puente tiene unos tres metros de ancho por diez de largo y una altura de dos metros desde su superficie al agua.

Tras explicar esto, permite a los personajes que tracen un plan. Sin embargo, no permitas que pase mucho tiempo hasta que se

decidan, ya que el ataque sigue su curso. Nuestro consejo es que por cada treinta segundos que se pasen hablando, corriendo o en combate (unos tres asaltos), empeores la situación de los enanos y narres a los jugadores uno de los siguientes sucesos:

- Uno de los enanos grita de horror y muere, atravesado de un lanzazo.
- La puerta trasera de la caravana no aguanta el peso y se abre, permitiendo que caigan al río un montón de trastos y una cota de mallas que brilla con mucha intensidad.
- Una de las mulas logra soltarse, haciendo que la caravana sobresalga aún más por el borde del puente y amenace con caerse y arrastrar consigo a los enanos.
- La segunda mula se suelta, la caravana y los enanos caen al río y son arrastrados por la corriente, perdiéndose sin remedio tanto el contenido como las vidas de quienes estaban en ella.

Si finalmente deciden intervenir, los bandidos reaccionarán de la siguiente manera:

Si los personajes echan a correr hacia el puente y atacan a los bandidos con armas a distancia o magia, su líder, el hombre del turbante, les propondrá durante el primer asalto de combate que, en vez de atacarles a ellos, les ayuden a reducir a "estos sucios enanos" a cambio de una parte del botín. Si los personajes se niegan o no responden a la oferta, el arquero más cercano y la mitad de espadachines y lanceros se volverán hacia los personajes y les atacarán en el siguiente asalto, mientras el resto sigue hostigando a los enanos.

Si, por el contrario, los personajes aceptan la oferta, la mitad de los espadachines y los lanceros les dejarán paso para que ataquen



a los enanos bajo la premisa de que deben “ganarse su confianza”. Una vez caigan los enanos, los bandidos atacarán a los personajes, ya que no tienen ninguna intención de repartir el botín.

También cabe la posibilidad de que los personajes no intervengan, esperen a que ambos bandos se maten y, una vez debilitados, ataquen a los que queden (en este caso elige cuál de los bandos prevaleció al final). La mitad de los efectivos iniciales de dicho bando serán quienes se opongan a los personajes o negocien con ellos).

Se puede dar el caso de que algún personaje decida bucear para alcanzar la cota de mallas que se cayó al río. Esto requerirá una tirada con éxito de CON para aguantar el peso del equipo y la respiración lo suficiente como para recuperar el objeto. Si durante esta maniobra nadie estorba el bote en el que va el bandido del turbante, este atacará con su pica a cualquiera que intente alcanzar la cota (aplica las reglas de combate bajo el agua que encontrarás en la página 72 del *Manual básico de aventuras en la Marca del Este*). La armadura es una cota de mallas de mitral (funciona como una cota de mallas +1 que además otorga un -1 a todas las tiradas de salvación). Otra maniobra que se puede realizar es intentar calmar a las mulas. Esto requerirá estar al lado de las mismas e invertir un asalto completo calmándolas. Luego se realizará una tirada de CAR, y en caso de tener éxito, las mulas se calmarán y su peso impedirá que la caravana llegue a caerse al río.

Sea como fuere, si finalmente defendieron a los enanos y los ayudaron a recuperar su caravana, o al menos parte de lo que transportaban, estos les agradecerán su ayuda infinitamente y se identificarán como comerciantes de Myrthis, una ciudad de la nación de los enanos, Moru. Venían de comerciar en Robleda y estaban recorriendo el Camino de la Mantícora en dirección a su país cuando los atacaron estos bandidos. Durante la conversación, podrían dar la siguiente información.

—¡Qué raro! —dice uno de ellos—. Aquí siempre hubo un grupo de soldados de la Marca del Este y nunca nos importunó nadie, pero ahora no están y los caminos son peligrosos. De hecho, antes de que nos atacaran los bandidos, vimos a un grupo sospechoso de encapuchados que cruzaba el camino en dirección a la hacienda Baxter. Tened cuidado si vais por ahí.

Esta conversación cambiará ligeramente si Brunn se encuentra en el grupo. Al verla, los enanos la reconocerán de inmediato por ser nativos de la misma ciudad y la saludarán por su mote, Martillo Cobarde. Sin embargo, esta vez no lo harán con desprecio, ya que le deben la vida, y le prometen que cuando lleguen a Moru contarán lo sucedido y hablarán bien de ella, por si algún día quiere volver e intentar revocar la orden de destierro (en próximas entregas de esta saga de aventuras, Brunn tendrá esa posibilidad y su papel en este encuentro ayudará a inclinar la balanza a un lado u otro). Además, si su papel en el combate fue especialmente brillante (tuvo buenas ideas, obtuvo algún crítico, luchó con arrojo para salvar a los enanos, mató al líder, etc.), los enanos le regalarán al grupo la cota de mallas de mitral que transportaban. De igual manera, si estando Brunn en el grupo, este ataca o vende a los enanos de alguna manera, los enanos la insultarán por su mote, la llamarán traidora y uno de ellos intentará escapar para llevar a Moru la noticia de que Martillo Cobarde es además una asesina de su propio pueblo.

Existe también la posibilidad de que hayan logrado arrestar al líder de los bandidos, un hombre visiriani y malcarado de nombre Almacor, que trae de cabeza a las patrullas de soldados de la Marca desde hace meses. Su captura y entrega a las

autoridades en nombre de los personajes (ya sea porque lo hagan ellos mismos o los enanos en su nombre), merecerá una recompensa de 300 monedas de oro y 1000 PX.

Independientemente de cómo afronten la resolución de este encuentro, otórgales 500 mo en joyas y 1500 PX si ayudan a los enanos o 1000 mo y 2000 PX si se quedan con todo el botín al vencer a los bandidos tras derrotar a los enanos o si esperan a que se debiliten y posteriormente derrotan al bando vencedor. Si los personajes plantean alguna otra salida ingeniosa a este encuentro, no dudes en aceptarla y recomendarles con el oro y la experiencia que creas oportunos. Adicionalmente, anota las decisiones que hayan tomado durante el encuentro de cara a modificar o no el alineamiento del grupo al final de la partida.

FICHAS DEL ENCUENTRO

BANDIDO

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

ALMACOR

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

ENANO

CA: 5 (Cota de mallas); DG: 2 (10 PG); Movimiento: 7 metros; Ataque: 1 arma (Hacha de mano/ ballesta ligera); Daño: por arma; Salvación: Gue2; Moral: 10; Alineamiento: Legal; Tesoro: 250 mo; PX: 25.

EL HADA Y LA TABERNERA

Este encuentro puede tener lugar en cualquier momento del viaje de los personajes, aunque es especialmente recomendable si pasan por alguna zona arbolada como, por ejemplo, La Llambría.

Estáis recorriendo un estrecho sendero que atraviesa un pequeño pero antiguo robledal. Tras doblar un recodo del camino, os encontráis en un claro del bosque. En su centro distinguis un pequeño montículo coronado por un círculo de setas rojas en cuyo interior se halla una mujer tocada por una corona de flores poseedora de una radiante belleza, a la que acompaña un niño de unos cuatro años. A los pies del montículo veis a otra mujer arrodillada y mal vestida por cuyas mejillas corren grandes surcos de lágrimas.

—Mi marido no sabía nada del cambio y lo mató. Lo siento, lo siento mucho, Titania. Sé que he roto el pacto, pero ahora ya no tengo nada, ni marido ni un hijo al que cuidar.

—¡Mientes! —grita furibunda la mujer del círculo de setas—. Te di el oro a cambio de que cuidases de mi pequeño mientras yo cuidaba del tuyo y ahora, apenas unas pocas lunas después de darte el oro y reconstruir tu taberna, vuelves aquí y no solo me dices que has matado a mi hijo, sino que ademásquieres que te devuelva el niño que vendiste. ¡Jamás!

Aunque aún no lo sepan, los personajes están asistiendo al final de una triste historia.

La mujer arrodillada se llama Calia y vivía con su marido, Tall, en una taberna que se encuentra al borde del bosque y que ambos regentaban. Aunque nunca fue un negocio muy prós-

pero, la tasca daba el suficiente dinero como para que ambos pudieran vivir de manera sencilla.

Hace algo más de cuatro años, Calia se quedó embarazada y la llegada de un nuevo miembro comenzó a empobrecer la situación económica de la familia. Con el paso del tiempo, la pareja tuvo que decidir entre dedicar el poco dinero que ganaban en alimentar y vestir a su retoño o mantener la taberna, decisión que se resolvió con el evidente apoyo a su hijo.

Sin embargo, esto hizo que los servicios de la taberna fueran cada vez más escasos y que el propio edificio se deteriorase lentamente hasta hacerlo insalubre, lo que hizo que varios clientes dejasesen de pasar por allí, empobreciendo todavía más a la familia en el proceso. Calia, viendo llegar el inminente desastre, se adentró en el bosque y buscó a la legendaria Titania, una hada que, según se decía, moraba en lo profundo del robledal y ayudaba a los que le pedían auxilio. Aunque su marido y ella sabían que estas historias eran reales, lo cierto es que siempre habían despreciado a los seres feéricos del robledal, ya que su presencia “embrujaba” el bosque y espantaba a la clientela de la taberna. Sin embargo, corrían tiempos desesperados y Calia estaba dispuesta a intentarlo todo con tal de salvar a su hijo.

La mujer no tardó mucho en encontrar al hada, la cual, tras escuchar los problemas de Calia, decidió ayudarla entregándole oro en abundancia. Ahora bien, Titania tenía también un hijo, un niño feérico que por tradición debía pasar un tiempo en la tierra de los hombres o sería reclamado por el bosque, convirtiéndose con el tiempo en un árbol más del robledal; así que, a cambio del oro, Titania pidió a Calia que intercambiasen los niños hasta que ambos llegasen a la madurez, momento en el cual los volverían a cambiar. El hada modificaría la memoria al niño humano para hacerle olvidar los recuerdos de su tiempo pasado en el mundo de las hadas y para que reconociese a su verdadera madre como tal. De ese modo, su acuerdo quedaría satisfecho.

La mujer aceptó el trato, llevándose el oro y al niño feérico consigo, el cual asumió gracias a sus poderes innatos el rostro del hijo de Calia. Cuando Tall le preguntó dónde había estado y cómo había conseguido el oro, ella le respondió vagamente y le dijo que se dispusiera a reparar la taberna y se dejase de tantas preguntas. El hombre no preguntó más y reconstruyó la taberna gracias al oro de Titania, engalanándola más de lo que nunca lo había estado, pues el hada les había dado oro en abundancia. Los clientes volvieron y trajeron a sus amigos consigo. Algunos comerciantes incluso comenzaron a desviarse de sus rutas para pasarse por la nueva taberna y todo esto trajo una nueva era de prosperidad para Calia, Tall y su “hijo”.

Sin embargo, en una calurosa noche de verano en la que no podía dormir, Tall se levantó del lecho y acudió a la habitación de su hijo para velarlo mientras dormía, algo que no hacía desde hacía semanas por todo el trabajo que había tenido con la taberna. Cuando el hombre miró a su hijo detenidamente por primera vez desde hacía semanas, vio que, durante el sueño, las orejas de este cambiaban y se volvían picudas y afiladas, como las de los elfos. Pensando que su esposa lo había engañado con algún astuto ardid y que el hijo no era suyo, mató al retoño y escapó de casa para no volver.

Cuando Calia se despertó a la mañana siguiente y descubrió lo que había sucedido, sintió cómo las garras de la locura se alzaban desde el suelo para tragársela. Sin embargo, mantuvo la compostura lo suficiente como para darse cuenta de que aún tenía algo muy querido que perder: un hijo verdadero al que no podría recuperar a menos que convenciese de ello a la hada cuyo retoño había sido asesinado por su marido.

Es en ese momento cuando los personajes llegan al claro.

Si hay algún elfo en el grupo, este sabrá de inmediato que la mujer del círculo de setas es un hada. Si hay un mago entre ellos, se dará cuenta de que el niño está bajo los efectos de un conjuro de Hechizar Persona que lo ata a dicha criatura del bosque. Una tirada de INT con éxito también revela la misma información.

Si los personajes deciden intervenir en la disputa, ambas mujeres defenderán con fuerza sus posturas: Calia contando la desgracia que ha sufrido desde que aceptó el pacto y Titania haciendo ver que una pareja de humanos la engañó para conseguir oro, matar a un ser feérico a los cuales odian y luego recuperar su hijo a cambio de nada. Las historias que cuentan ambas mujeres son difíciles de demostrar y de refutar a la vez, con lo que es posible que los personajes deseen investigar más. Si así se lo indican a Titania, esta les dará hasta el anochecer de ese día para hacer sus pesquisas (interpreta que los personajes se encuentran con la escena sobre el mediodía), momento en que ella y el niño desaparecerán para siempre entre las nieblas del reino feérico.

- Si se dirigen a la taberna podrán ver que el lugar es, efectivamente, un fastuoso establecimiento. Si van a las habitaciones de la familia de taberneros, verán al niño feérico muerto en su cama con evidentes signos de estrangulamiento. Si preguntan a alguno de los parroquianos que están esperando a que la taberna abra sus puertas, este les contará que efectivamente cree que el bosque está encantado y que tanto Tall como Calia han hablado más de una vez de lo mal que les viene que las hadas habiten el lugar, ya que les quitan clientes.
- Si buscan a Tall, necesitarán tener éxito en una tirada de Rastrear o de SAB con un -4. Si lo encuentran, este se hallará cerca de la linde del bosque, a dos kilómetros al este de la taberna, lanzando una soga por encima de la rama de un árbol con el fin de ahorcarse. Una tirada con éxito de CAR hará que el hombre se sincere con los personajes y les cuente todo lo que vio e hizo.
- Si interrogan a fondo a Calia, esta les contará en esencia toda la historia que hemos indicado previamente y su verdadero compromiso de cuidar del hijo de Titania hasta que pudieran intercambiarlos de nuevo, pero se callará ciertas cosas, como que nunca le dijo a su marido lo del niño cambiado y que en el fondo odia a los feéricos. Una tirada con éxito de SAB indicará al grupo que la mujer no cuenta todo lo que sabe y que omite ciertos detalles. Si la presionan un poco, ella misma se los contará.
- Si interrogan a Titania, los personajes se darán cuenta de que el hada es una adversaria dialéctica muy dura de pelar. Sabe que tiene la sartén por el mango y no quiere perder esa ventaja, sobre todo ahora que Calia le ha contado la muerte de su retoño. Una tirada con éxito de SAB revelará al grupo que el hada espera ser compensada por la afronta quedándose con el niño humano. Si hay algún elfo en el grupo no hará falta superar la tirada, pues sabrá que esta compensación es una costumbre ancestral bastante habitual entre los seres del bosque.

Dependiendo de cuánto descubran sobre este dilema y cómo enfoquen la situación, el final de este encuentro puede ser muy variado, pero indicamos los desenlaces más probables:

- 1- Los personajes toman un enfoque directo y atacan a Titania o a la mujer, entregando el niño a la superviviente. En caso de que ataquen a Calia, esta no se defenderá, pues ni sabe cómo ni tiene armas para hacerlo. Si atacan a Titania, esta se defenderá. A continuación indicamos las estadísticas de Titania para poder llevar a cabo el encuentro.

TITANIA

CA: 6 (Destreza elevada); DG: 4 (14 PG); Movimiento: 10 metros; Ataque: 1 arma (raíz invocada); Daño: 1d6+1; Salvación: Mag4; Moral: 10; Alineamiento: Neutral; Tesoro: 500 mo; PX: 100; Conjuros preparados: Nivel 1: Dormir, Hechizar Persona, Nivel 2: Imagen Reflejada, Telaraña.

Cabe indicar que, pase lo que pase, ninguna de las dos mujeres dañará al niño.

2 ~ Los personajes intentan convencer a Titania para que devuelva el niño a su madre. Si han descubierto la verdad sobre la muerte del niño cambiado a manos de Tall y la sinceridad de Calia de cuidarlo hasta completar su acuerdo, Titania cederá. Si los personajes obtienen solo uno de estos datos, Titania pedirá una suma de 750 mo como compensación (la misma cantidad que entregó en su momento). El hada no quiere el oro para nada, pero necesita que los mortales “paguen” por la muerte de su retoño de alguna manera. Si no obtienen ninguna de estas pistas, será necesaria una tirada con éxito de CAR con -4 y el pago de 1500 mo.

3 ~ Los personajes intentan convencer a Calia de que las sospechas de Titania sobre los abusos que su marido y ella llevaron a cabo con el hada y su hijo (venta de su verdadero hijo a cambio de oro, robo de este con engaño y luego asesinato de un ser que en el fondo odiaban) son fundadas y que debería entregarle a su hijo en compensación. En este escenario da igual lo que hagan los personajes. Calia no renunciará a su hijo y se lanzará contra ellos y el hada si es preciso, incluso aunque no sepa luchar.

4 ~ Los personajes piden a Titania que levanten el efecto del hechizo que pesa sobre el niño y que le permitan escoger a él. Si consiguen una tirada con éxito de CAR, el hada cederá. El niño, libre de los efectos del hechizo, se irá hacia su madre inmediatamente.

La resolución de este encuentro con cualquiera de los métodos planteados otorga al grupo 750 PX y la amistad del bando que se quede con el niño.

Dado que este encuentro es más dialéctico que de acción, es el que tienen más posibilidades de resolver de los que se han consignado aquí. Si los personajes hallan cualquier otra solución que te parezca interesante, llévala a cabo sin problemas y premiales con experiencia acorde a lo ingenioso de la solución. Al mismo tiempo, cuando los personajes intenten hacer entrar en razón a cualquiera de las partes para aplicar dicha solución inventada, deberías modificar las tiradas de CAR o de cualquier otro tipo de tirada que exijas para obtener éxito acorde a la calidad de dichas ideas y su exposición por parte de los jugadores. También recomendamos que tengas en cuenta las decisiones morales que ha tomado el grupo en esta escena de cara a cambiar su alineamiento al final de la partida.

Si los personajes no intervienen durante el encuentro, Titania rechazará la petición de Calia e indicará que se quedará con el niño humano. La mujer, enloquecida, se lanzará contra el hada, que usará su hechizo de Telaraña contra Calia y la apriisionará. Luego una densa niebla cubrirá el claro y tanto el hada como el niño desaparecerán en la niebla.

UN CAMPESINO AVISPADO

Si los personajes deciden investigar al campesino que encontró el brazalete de apertura de portal de las Rocas del Draco, será esto con lo que encontrarán cuando lleguen:

A pesar de ser simples campesinos, la familia Baxter tiene las tierras más fértiles de la zona, lo que les ha permitido vivir con cierta holgura y construir la hacienda. Esta está formada por tres edificaciones: una casa, un pozo y un granero. En torno a estas construcciones se extienden kilómetros y kilómetros de cultivos en todas direcciones, salpicados aquí y allá por las retorcidas formas de los espantapájaros y rodeados por la verja de madera que cerca todo el terreno. Cuando estás a unos pasos de dicha verja, comienza a caer una lluvia plomiza que os empapa las capas y que transforma rápidamente la tierra en barro. No veis a nadie en los alrededores, excepto un par de cuervos que, apoyados sobre las ramas de un árbol cercano, os lanzan sus lugubres graznidos como saludo.

Tras describirles la zona, permite a los personajes que decidan qué hacer y a dónde dirigirse.

LA CASA

La casa de los Baxter consiste en una edificación de dos plantas construida en madera. La planta baja tiene un par de ventanas frontales que dan a un pequeño porche donde se encuentra la entrada principal y un pequeño jardín en la parte de atrás, donde se encuentra una entrada secundaria. Cuando os acercáis, oís el tintineo de la lluvia contra el techo de teja y el chapoteo de esta al caer por los canales de desague; el olor de la madera barnizada y la tierra mojada os resultan familiares y reconfortantes, pero esa agradable sensación se desvanece en cuanto veis un rastro de sangre que parte del porche del edificio y se interna en la casa.

Dentro de la casa encuentran un gran desorden, con multitud de objetos tirados aquí y allá sin ton ni son y evidentes signos de violencia por todas partes. El rastro de sangre lleva hasta la cocina, donde los personajes descubrirán el cuerpo de una mujer degollada. Parece que en sus últimos instantes de vida reunió la suficiente presencia de ánimo como para arrastrarse desde el porche, donde recibió la herida, hasta la cocina donde finalmente falleció. En su mano derecha, los personajes encontrarán un antiguo cuerno de guerra ensangrentado y sucio, adornado con la calavera del ejército de la Marca del Este, que sin duda intentó usar para avisar a sus seres queridos antes de morir. Los personajes también encontrarán un manojo de llaves antiguas en uno de los bolsillos de la bata que lleva. Premia estos descubrimientos con 500 PX. Si revisan la casa, encontrarán 150 mo en distintas bolsas y compartimentos y un escudo adornado con el emblema heráldico del ejército de la Marca del Este: calavera blanca sobre fondo negro.

EL POZO

Este pozo construido en piedra cuenta con un cubo con manivela, mide apenas un metro de diámetro y tiene una profundidad hasta el agua de unos tres metros. Algo peludo y rojizo flota en la superficie líquida, pero el cielo encapotado y la lluvia que no para de caer no os permite verlo con claridad.

Lo que flota en el agua es el cadáver de un animal, un perro pastor al que han atravesado de lado a lado con un arma de asta, probablemente una lanza. Para averiguar de qué se trata, un personaje debe bajar por la cuerda y descender al fondo del pozo, lo que podrá hacer solo si no lleva armadura o si se trata de un halfling y tiene éxito en una tirada de FUE. Una vez abajo descubrirá el cuerpo y también una estrecha galería que se encuentra por debajo del agua que parece dirigirse en dirección al granero de la hacienda. Premia este descubrimiento con 500 PX.

EL GRANERO

Por su madera bien cuidada y vivo color rojizo, suponeís que este granero es el edificio más reciente de la hacienda. Mide unos cuatro metros de alto por diez de largo y cinco de ancho, y está dividido en dos alturas. La planta baja posee una única entrada de madera con puertas dobles, que actualmente está cerrada por un tablón de madera que atraviesa dos cuñas de metal situadas por la parte de dentro. Una escalera de mano reposa en uno de los laterales y lleva hasta una ventana en la primera planta, la cual está

cerrada con dos postigos de madera asegurados con un candado. El olor a estiércol y heno bármido llena toda la zona, así como el trinar de una pareja de pájaros que se refugian en los aleros de la construcción.

En esta localización se desarrollará un encuentro importante, por eso hemos añadido un mapa del mismo, para que te resulte más fácil entenderlo y presentárselo a tus jugadores.

La puerta principal puede abrirse introduciendo un palo o plancha de madera entre las dos puertas y haciendo caer la traviesa de madera que está al otro lado, o teniendo éxito en una tirada de Derribar puertas, pero cualquiera de los dos métodos producirá ruido, lo que tendrá consecuencias, como luego veremos.

El candado de la ventana puede abrirse si han conseguido el manojo de llaves de la casa, tienen éxito en una tirada de Abrir Cerraduras con un bonificador de +25% (el candado es muy viejo y está oxidado), mediante un hechizo de Abrir o rompiéndolo con las herramientas del cobertizo o las armas de los personajes. Estas últimas opciones también producirán ruido, con su respectiva consecuencia, tal y como veremos más adelante.

Hay una tercera forma de entrar y es por debajo, atravesando la galería acuática que conecta el pozo de la hacienda con el abrevadero que encontrarás marcado en el mapa en la zona identificada como cuadra del granero. Este método será totalmente silencioso, pero recuerda que implica que ninguno de los aventureros lleve la armadura puesta (a menos que sea un halfling).

Si logran acceder al granero **sin hacer ruido**, lee o parafrasea lo siguiente:

Desde donde os encontráis, podéis ver a tres encapuchados colocados en torno a un tocón de madera de los que se usan para partir leña. Delante de dos de ellos veis a dos jóvenes, un varón y una muchacha, maniatados y arrodillados de espaldas a los encapuchados, los cuales empuñan unas largas dagas con las que amenazan el cuello de los arrodillados. Otro hombre, un anciano, también maniatado y arrodillado, se encuentra ante el tercer encapuchado, que le habla con una voz fría y cortante.

—Ya hemos matado a tu esposa, Baxter, y ahora tenemos a dos de tus hijos. ¿A cuántos de tus seres queridos debo matar para que me cuentes lo que quiero saber? —El encapuchado se levanta una manga de la túnica, lo que deja visible en su mano un tatuaje con forma de planeta adornado con una mano esquelética y un brazalete de plata idéntico al que lleváis con vosotros. —¿Dónde está el otro brazalete? Es igual que este... ¡Míralo, maldita sea! ¡Dónde está? La orden lo necesita.

Ante vuestra sorpresa, el hombre arrodillado se ríe quedamente.

—Siempre fuiste un idiota y un cobarde, Maleagant —dice—. Cuando estábamos juntos en el ejército eras el último en llegar al frente y el primero en irse. ¿Qué pasó cuando desertaste? ¿Encontraste esa orden tuya? Cuando encontré el brazalete en las tierras nuevas y después de unos días te vi merodeando por aquí, supe que alguien había hablado de más y que mi familia estaba en peligro. Vendí el brazalete en el castillo de Ermegar. Ahora está lejos de tu alcance. Te he dicho lo que querías, desdichado viejo amigo. Deja a mis hijos en paz.

En un arranque de furia, el llamado Maleagant coge a la muchacha y pone su mano sobre el tocón de madera.

—El gran Theodor Baxter, siempre leal a su señor —dice—. Ya que me has dicho la verdad, te diré otra: lo que la orden va a hacerle a este maldito reino... pero ya sabes que la verdad tiene un precio.

El encapuchado empuña el hacha de leña del tocón y lo alza sobre la mano de la mujer.

A partir de aquí, Maleagant desvelará parte de los planes de la orden a través de las siguientes frases. Por cada una que diga, la mujer perderá una mano o un pie. Permite a los personajes que intervengan (o no) cuando quieran:

-¿Te acuerdas de la hija de Varos? ¿Laurana? La tenemos encerrada en las Rocas del Draco. Los brazaletes dan acceso al templo que hay debajo.

-Con los dos brazaletes en nuestro poder, podremos llevar a cabo nuestros planes sin miedo a que nadie nos importune, ya que sin ellos no se puede entrar.

-En pocas horas vamos a llevar a cabo un ritual para despertarla del éxtasis mágico que la tiene retenida.

-Estamos preparando un ataque coordinado de los bárbaros de Ungoloz y un ejército de monstruos contra el castillo de Ermegar. Gracias a una llegada de Silas que no tenéis prevista, ambas fuerzas aplastarán el castillo en un día.

-Después llevaremos a Laurana a Marvalar, donde usaremos su sangre real venida de dos linajes para despertar a un horror que se encuentra bajo las profundidades de la ciudad.

Si Maleagant llega a pronunciar la última frase, matará a la muchacha. Si los personajes siguen sin intervenir, los otros sectarios matarán al muchacho y a Baxter y después se irán de la hacienda.

Si deciden intervenir en algún momento, se considerará que los personajes atacan por sorpresa, disponiendo así de un asalto gratuito contra los encapuchados. En el segundo asalto se llevará a cabo la tirada de iniciativa habitual y se continuará el combate con normalidad. En este segundo asalto, si tienen oportunidad, los dos encapuchados que acompañan a Maleagant ejecutarán a los prisioneros y este los levantará como no muertos con su pergamo de Animar a los Muertos. Si en algún momento del combate Maleagant no tiene la ayuda ni de sus compinches ni de los no muertos, huirá tan rápido como pueda hacia las Rocas del Draco.

Si al acceder al granero hacen ruido, puedes describir la escena de la misma manera que en el epígrafe anterior, pero no habrá conversación. Maleagant y los encapuchados estarán alerta y en cuanto aparezcan los personajes comenzará el combate con las mismas mecánicas que indicamos arriba.

Este encuentro cambiará drásticamente si Isabelle está en el grupo, independientemente de si hacen o no ruido. Si decide dar un paso adelante y hacer uso de su pertenencia a la orden para convencer a Maleagant de que deje a los campesinos en paz, pídele que haga una tirada de CAR para convencerle. Si lo consigue, los sectarios se irán, ya que Isabelle era muy respetada en la orden hace cinco años y aún sigue perteneciendo a la misma de manera nominal. Si no lo consigue, los encapuchados atacarán al grupo.

Si hay un combate e Isabelle está presente, Maleagant le increpará entre asalto y asalto. Puedes usar alguna o todas de las siguientes frases como ejemplo de lo que dirá:

-Eras una de las mejores de la orden, Isabelle, ¿por qué nos atacas? ¿Has perdido tu fe en Silas?

-¿Saben tus compañeros por qué te uniste a la orden? ¿Lo que le ibas a hacerle a tu hermano: matarlo a traición?

-Pobre Laurana... ¿Cómo iba a saber ella que su propia sangre la traicionaría?

Independientemente de cómo finalice el encuentro, es muy posible que los personajes pregunten a Isabelle sobre su pertenencia a la secta. No dudes en premiar a los jugadores que interpreten bien a sus personajes en esta conversación emocionalmente dura. Si ves que el tono se eleva demasiado y que amenaza con romper el grupo, hazles ver que la ayuda de Isabelle puede ser inestimable contra los encapuchados que sin duda se encontrarán más adelante y que realmente está arrepentida de lo que hizo.

Sea como fuere, premia a los personajes con las siguientes recompensas dependiendo de lo conseguido durante este complejo encuentro:

- 1500 PX por finalizar el encuentro.
- 300 PX por cada granjero rescatado con vida.
- 500 PX si acceden al granero sin hacer ruido.
- 200 PX por cada frase del plan de la orden que escuchen decir a Maleagant.
- 1000 PX si logran matar a Maleagant y recuperar así el otro brazalete.

De igual manera, deberías tener en cuenta las decisiones morales que hayan tomado durante este encuentro (como, por ejemplo, permitir que la muchacha perdiese miembros, y quizás la vida, a cambio de conocer parte del plan enemigo), a fin de cambiar el alineamiento del grupo al final de la aventura.

FICHAS DEL ENCUENTRO

ZOMBI

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

ESQUELETO

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

SECTORIO DE LA ORDEN DE LAS CENIZAS

CA: 9 (Sin armadura); DG: 1 (4 PG); Movimiento: 10 metros; Ataque: 1 arma (Daga/lanza); Daño: por arma; Salvación: Gue1; Moral: 8; Alineamiento: Caótico; Tesoro: 150 mo; PX: 15.

MALEAGANT

CA: 5 (Cota de mallas); DG: 5 (20 PG); Movimiento: 10 metros; Ataque: 1 arma (Maza+1); Daño: por arma; Salvación: Cle5; Moral: 10; Alineamiento: Caótico; Tesoro: 600 mo; PX: 150. Hechizos disponibles en este encuentro: Nivel 1: Curar Heridas Leves (2), Quitar el Miedo; Nivel 2: Silencio, Bendecir. Equipo: Pergamino de Animar a los Muertos.

ENCUENTROS ALEATORIOS

Además de los indicados anteriormente, adjuntamos una tabla con posibles encuentros que pueden tener lugar en el viaje de los personajes de camino a las Rocas del Draco. Puedes usarlos a voluntad si siguen rutas alejadas de los encuentros anteriores o si en algún momento los personajes pierden la dirección en sus tiradas de orientación, por ejemplo (ver *Manual básico de aventuras en la Marca del Este*, página 125).

1. Cuatro gnolls cortan el paso a los personajes y les exigen un peaje de 100 mo por usar el camino que transitan.
2. Mientras atraviesan un antiguo campo de batalla, tres esqueletos y dos zombis se alzan entre los huesos y atacan a los personajes.

3. Tres berserkers ungolitas se hallan saqueando la granja por la que pasan los personajes.
4. Un gusano carroñero está devorando el cuerpo de un mercader muerto, incluyendo su bolsa, que contiene 500 mo en joyas.
5. Tres gulos están atacando a cinco orcos en el interior de una vieja torre de vigilancia. Ayudar a un bando u otro o no hacer nada es decisión de los personajes, pero cualquier bando vencedor atacará a los personajes igualmente.
6. Al pasar por una cueva, dos sombras se “pegan” a la verdadera sombra de dos de los personajes. Esas sombras atacarán por sorpresa a dichos personajes durante el próximo encuentro de combate.

CAPÍTULO 3 - LAS ROCAS DEL DRACO

Una vez el grupo llegue a la Floresta del Draco, encontrar el montículo donde se yerguen las Rocas no será difícil, ya que se ve prácticamente desde cualquier parte del bosque.

Tras unos minutos caminando por el bosque, no tardáis en llegar a una alta colina que surge en su centro como un túmulo mortuorio. Unas rocas prehistóricas la coronan, tan altas que casi llegan a la altura de las copas de los árboles que crecen a su alrededor. En su superficie podéis apreciar tallas antiquísimas donde se narra una vieja guerra en la que dracos y hombres luchan por el control del bosque, mientras un misterioso astro que parece llorar sangre observa la batalla desde lo alto del cielo.

En relación a cómo acceder al templo, lo cierto es que se necesita uno de los brazaletes que abre un portal a su interior. Otras formas de entrar mágicamente, como los hechizos Puerta de Fase, Teleportar y Puerta Dimensional, fallan automáticamente debido a las protecciones mágicas que Radovar puso sobre el templo cuando trabajaba aquí. El hechizo Remover Tierra daría resultado, ya que solo mueve tierra, pero sería preciso lanzarlo al menos unas cien veces para remover toda la tierra necesaria para llegar al templo. Del mismo modo, cavar es posible, pero se necesitarían al menos diez hombres y un par de semanas de trabajo ininterrumpido para llegar hasta él.

Si los personajes llevan consigo al menos uno de los brazaletes cuando se acerquen a la colina, tendrán una leve y desagradable sensación de presión. A continuación verán cómo el espacio frente a la colina parece estallar súbitamente y es sustituido por un óvalo iridiscente en cuya superficie se muestra la imagen fluctuante y temblorosa de una entrada a un oscuro subterráneo. Si Deran está presente, la recordará como la misma de su visión. Si han conseguido el brazalete de Maleagant, en vez de un portal aparecerán dos: el descrito anteriormente y otro que parece dar acceso a una sala mejor iluminada, aunque la mampostería de sus paredes deja claro que se trata del mismo subterráneo.

A partir de este punto, los personajes se internarán en la mazmorra que da fin a este módulo. Para un mejor entendimiento, acompañamos un mapa de la misma.

Dependiendo de qué portal elijan los personajes, entrarán en el templo de las Rocas del Draco bien por la sala que hemos marcado como “Entrada del mercader” o por la llamada “Entrada de Maleagant”.

ENTRADA DEL MERCADER

Esta pequeña cavidad da acceso a un pasillo de unos tres metros de ancho que se extiende en la oscuridad tanto a derecha como a izquierda. Lo poco que podéis apreciar de dicho pasillo es que está excavado en la propia roca de la colina y que está adornado por numerosas y descoloridas pinturas en las que aparecen representados seres humanos

que transportan algún tipo de ofrenda hasta un altar consagrado a un astro rojo. A vuestra espalda, el suelo se inclina en sentido ascendente, sin duda el comienzo de una rampa, lo que os hace pensar que, en otro tiempo, esta sala sirvió de entrada principal a este subterráneo. Actualmente, sin embargo, esa rampa está llena de piedras que la han sepultado bajo cientos de toneladas de peso, lo que hace imposible continuar por ahí.

Siempre que alguien se acerque con el brazalete inicial de la aventura a esta zona, aparecerá un portal de salida que lleva al exterior de las Rocas del Draco.

SALA DE PURIFICACIÓN

Esta pequeña sala de seis metros de largo por cuatro de ancho está ocupada por dos fuentes de pared situadas una frente a la otra. El agua fresca aún corre por ellas, alegrando la oscuridad de la sala con su murmullo natural. La piedra de esta sala se ha derrumbado en varios puntos, lo que permite que numerosas raíces penetren en su interior, inundándola con un aroma a materia vegetal, descomposición y tierra húmeda. Sobre las fuentes hay tres pinturas antiguas: una representa a un ser humano vestido de manera ceremonial que empuña una daga en una mano y una balanza en la otra; otra muestra a varias figuras bebiendo de las aguas y la tercera muestra a esas mismas figuras, algunas muertas y otras rodeadas de un halo divino.

El fondo de la fuente de la derecha está ocupado por monedas de acuñación antigua, pequeñas gemas y una daga muy parecida a la de la pintura. La de la izquierda contiene una gema amarilla de cristal del tamaño de un puño.

Si alguien bebe de las fuentes sin realizar ningún cambio, no sucederá nada, al igual que si cogen la gema de la fuente de la izquierda. Si alguien deja objetos o monedas por valor de al menos 10 mo en el estanque de la derecha y bebe de sus aguas, recibirá el efecto del hechizo Bendecir durante veinticuatro horas. Después, si quiere, podrá recoger la daga (se trata de una daga +1) o un puñado de las riquezas que se encuentran en el fondo (interpreta que ha recogido 4D6 en mo y dos gemas). Para saber qué piedras preciosas ha obtenido, haz que tire 1D6 por cada gema en la tabla que encontrarás en la página 130 del *Manual básico de aventuras en la Marca del Este*, teniendo en cuenta solo las primeras seis gemas que salen en la misma. Una vez hecho esto, las aguas de ambas fuentes se enturbiarán durante un año. Si alguien bebe de dichas aguas, enfermará de la misma manera que si hubiera sido afectado por un hechizo de Contagiar Enfermedad de tipo grave (ver *Manual básico de aventuras en la Marca del Este*, página 111).

Si alguien no realiza ofrenda alguna y simplemente coge parte del tesoro, le dará tiempo a coger 1d3 puñados (hay un total de 1d4 puñados en la fuente), antes de que las aguas de ambas fuentes se combinen formando un elemental de agua. Este elemental generará una ola que empujará a los personajes fuera de la habitación, causándoles 1d8 de daño y permanecerá en la sala como su guardián durante un año. Cualquiera que entre en dicha habitación será atacado por el elemental inmediatamente.

ELEMENTAL DE AGUA

CA: 0; DG: 12 (48 PG); Movimiento: 20 metros; Ataque: Golpetazo; Daño: 2d4; Salvación: Gue10; Moral: 10; Alineamiento: Neutral; PX: 1200.

ESTUDIO

La puerta de esta habitación está sellada con el hechizo Ceradura Arcana. Cuando los personajes intenten abrirla, una

serie de glifos comenzarán a brillar a lo largo de todo el marco de la misma. Los glifos son ininteligibles para los personajes, pero si Deran se encuentra entre ellos, le resultarán extrañamente familiares, como si el idioma mágico en el que están escritos tuviese una cierta lógica para él. El lanzamiento de un hechizo de Leer Magia también permite entender su significado.

Los glifos dicen así:

"Al principio, solo existía uno, Valion, ardiente como el sol; luego fueron tres, pues llegó Aneirin, su esposa de plata, y juntos turvieron a Deceval, la de corazón valiente. Penumbra la odiaba y por eso se la llevó muy lejos, a una terrible oscuridad, y desde entonces solo son dos. Llama a la puerta, honra a esta familia y el camino se abrirá ante ti".

Si alguien golpea la puerta en la secuencia indicada (un toque, tres y luego dos), la puerta de la sala se abrirá. Recompensa al grupo con 750 PX. La puerta también se abrirá si se lanza un hechizo de Abrir o Disipar Magia sobre ella, pero esto no conllevará ganancia alguna de PX.

Esto será lo que vean una vez traspasado el umbral:

Esta alargada habitación mide unos diez metros de largo por tres de ancho y está en mejor estado que el pasillo del que venís. Las paredes norte, sur y oeste están cubiertas por estanterías que contienen decenas de libros, viales llenos de líquidos de vistosos colores y varios animales disecados; en el centro de la estancia se yergue una mesa llena de polvorrientos matracas, alambiques, quemadores y otros materiales propios de la alquimia; el muro este de la habitación está ocupado por un intrincado dibujo que parece ser un mapa astral, una representación pormenorizada del movimiento de los cuerpos celestes que afectan a Valion y su eterno deambular por el vacío del universo. De todos los cuerpos representados, hay uno, de color rojo, que aparece en varias posiciones al mismo tiempo, acompañado en todas ellas por un símbolo de interrogación.

En cuanto finalices esta descripción, si Deran está presente, tendrá una visión. Lee o parafrasea lo siguiente:

Al entrar en la habitación, tu visión vuelve a nublarse, como cuando intentaste ayudar a Call. Cuando la recuperas, ves a un hombre maduro y con barba sentado ante la misma mesa de alquimia que has visto con tus propios ojos hace unos instantes. El hombre te resulta parecido al que viste hablando con el hombre rubio en tu primera visión, aunque más joven, y, curiosamente, ahora que lo ves de esta guisa, notas que se parece un poco a ti. El hombre no muestra ningún signo de poder verte y está ensimismado escribiendo en un libro:

"Si mis cálculos son correctos, este es el lugar que necesito. Este viejo templo está justo encima de la órbita errática de Silas. No sé cómo los antiguos pobladores del lugar pudieron llegar a averiguarlo con sus escasos conocimientos, pero lo cierto es que así es. Si logro calcular con precisión las próximas llegadas del astro sangriento, conseguiré que Reino Bosque se adelante a las catástrofes naturales y ataques de monstruos que siempre la han acompañado y llegar a una nueva era de prosperidad y paz. Lo único que me preocupa es...".

De repente, el hombre deja de escribir y clava la mirada en la puerta cerrada de la habitación. Abre la boca y dice:

—¿Quién hay ahí? ¡Muéstrate! Llevas semanas escondiéndote como una mosca molesta. Bestia o demonio, estoy preparado para enfrentarte. ¡Ven aquí!

Oyes arrastrarse pesadamente en el pasillo algo que emite un sonido horrible, como un gorgoteo... Luego ves cómo una sombra ciega la poca luz que se cuela por debajo de la puerta y cómo esta tiembla cuando la criatura la golpea

con violencia. Después oyes una voz astuta y enloquecedora, cuyo idioma desconoces. Sientes que el hombre a tu lado se estremece y se encoge en la silla. Luego ese algo vuelve a hablar y oyes cómo el hombre comienza a recitar una letanía. Para tu sorpresa, no está realizando ningún conjuro... está rezando.

Los libros de las estanterías tratan sobre magia y conocimientos arcanos. Cualquier consulta de este tipo que se quiera realizar estando en esta sala y que requiera de una tirada, tendrá un bonificador de +2. Muchos de los libros tienen apuntes y dibujos realizados por el mago que los usó. Cualquier personaje que conozca a Deran podrá observar que la caligrafía empleada en estas anotaciones y la del joven mago son iguales. Este descubrimiento recompensa al grupo con 500 PX.

Entre los viales que hay en la sala hay varios que pueden resultar útiles a los personajes, tales como un frasco de agua bendita, una poción de Curar heridas leves y una poción de amor, por la que cualquier persona que la beba se enamorará instantáneamente de la primera persona que vea durante 1d6 horas.

La cara inferior de la mesa de alquimia está habitada por dos lodos verdes, desechos de los últimos experimentos de Radowar en la habitación, que atacarán al primer personaje que se acerque a dicha mesa. Debido al tiempo que ha pasado desde su creación, los ácidos de los que están formados han perdido su fuerza, de ahí que en vez de tardar 1d4 asaltos en disolver al aventurero al que ataquen, necesitarán 1d8. Una tirada con éxito de INT permite saber que los lodos verdes solo son vulnerables al fuego.

Lodo verde

CA: 9 (Sin armadura); DG: 2 (6 PG); Movimiento: 1 metro; Ataque: 1 toque; Daño: especial; Salvación: Gue3; Moral: 7; Alineamiento: Neutral; Tesoro: 500 mo; PX: 30.

Con un par de horas de limpieza, los personajes pueden recuperar el uso efectivo de la mesa de alquimia y usar los libros y los materiales de las estanterías para crear nuevas pociones. Por cada hora que inviertan en el estudio de los libros aprenderán a preparar una poción a elegir entre las siguientes. Si el grupo no dispone de mago, recomendamos que no sean capaces de crear nuevas pociones o que el aprendizaje se realice al azar tirando 1d6:

1d6	Tipo de poción
1	Poción de Curar heridas leves
2	Poción de Neutralizar veneno
3	Poción de amor
4	Poción de Quitar el miedo
5	Poción de Invisibilidad
6	Poción de Levitar

En la sala hay materiales para crear un máximo de 3 pociones. Premia al grupo con 200 PX por cada poción creada. Sobre la mesa, los personajes también encontrarán una gema de cristal de color azul del tamaño de un puño.

PLANETARIO

ENTRADA ESTE

Una moderna puerta metálica, totalmente discordante con el primitivo templo de piedra que os rodea, impide el acceso a esta sala. Dicha puerta no tiene pomo ni cerradura, y dispone de una ranura a la altura de los ojos que parece poder usarse solo desde el otro lado.

Esta puerta no puede forzarse ni derribarse, aunque un hechizo de Abrir la abriría sin problemas. Si los personajes optan por llamar a la puerta o hacen ruido sobre ella de alguna manera, la ranura se abrirá y un encapuchado de la orden les pedirá el santo y seña. Si Isabelle está en el grupo, indícale en secreto que, aunque antiguos, ella conoce varios santos y seña de la orden. Si revela alguno, el sectario dudará, pero finalmente les dejará pasar. Ten en cuenta que, con esta acción, si no lo saben ya, el resto de sus compañeros sabrá que Isabelle está relacionada con la orden, lo que seguramente conllevará un futuro enfrentamiento entre ellos.

Si los personajes optan por inventarse un santo y seña o no dan ninguno, el sectario cerrará la ranura y avisará a sus compañeros de que hay intrusos en el lugar. Un minuto después, cuatro sectarios armados con antorchas y armas, acompañados de dos perros, registrarán el templo y atacarán a los personajes allí donde los encuentren.

SECTARIO DE LA ORDEN DE LAS CENIZAS

CA: 9 (Sin armadura); DG: 1 (4 PG); Movimiento: 10 metros; Ataque: 1 arma (Daga/lanza/maza); Daño: por arma; Salvación: Gue1; Moral: 8; Alineamiento: Caótico; Tesoro: 150 mo; PX: 15.

PERRO

CA: 8; DG: 1 (3 PG); Movimiento: 15 metros; Ataque: mordisco; Daño: 1d6; Salvación: Gue1; Moral: 8; Alineamiento: Neutral; PX: 10. Cuando hace daño, el perro puede elegir no atacar en su próximo turno, manteniendo así la presa de sus mandíbulas sobre su víctima y entorpeciendo sus movimientos. Esto hace que dicha víctima sufra un penalizador -1 a todas sus tiradas de ataque y daño.

ENTRADA NORTE

Esta entrada es exactamente igual que la del lado este. Tanto si se entra al planetario por aquí como por la entrada este, esto será lo que vean los personajes:

Esta enorme sala tiene forma semiesférica, con un suelo en forma circular de unos veinticinco metros de diámetro y un techo en forma de cúpula en el que hay representado un antiguo y enorme mapa de estrellas. Algun tipo de prodigo mágico más moderno que el propio mapa hace que este gire sobre la superficie del techo en lento pero continuo movimiento, mostrando en cada instante el punto en el que se encuentra cada astro que puede verse en el cielo de Valion.

Clavadas en el suelo, formando un triángulo perfecto, podéis ver tres largas varas de metal de unos 2 metros de alto en cuyo extremo más alto hay un soporte para algún tipo de objeto. La vara más suroriental del triángulo es la única que aún posee ese objeto, una gema de cristal de color verde que brilla de vez en cuando, sin ritmo aparente, pero siguiendo algún tipo de lógica relacionada con el movimiento del mapa de estrellas. (Si han visto la gema de la sala de purificación o del planetario se darán cuenta que esta es igual a ellas).

La sala está ocupada por los jergones de paja donde duermen los sectarios que se han instalado en el templo. Si los personajes se han enfrentado ya a ellos, aquí no habrá nadie, pero si no ha sido así y han entrado en la sala por sus propios medios, habrá tres sectarios durmiendo, uno más vigilando cada una de las puertas y un perro echado a los pies de ambos guardias. Evidentemente, si entran aquí sin haber dado un santo y seña, el combate se iniciará de inmediato. Si por el contrario han entrado gracias a un santo y seña, podrán hablar con los sectarios, los cuales les darán la siguiente información:



- El ritual se celebra en el salón del trono, al que se puede llegar siguiendo el pasillo norte y girando luego hacia el sur.
- El ritual en realidad se divide en dos partes: una para romper el éxtasis mágico que retiene a Laurana (*"Los jefes la quieren por su sangre, ¿sabes? Es de dos linajes reales y eso debe ser valioso para Cauchemar"*) y otra para generar un terremoto en la zona que destruya los muros del castillo de Ermegar (*"Y permita a las fuerzas que llevamos reuniendo cinco años tomar la fortaleza rápidamente"*).
- Para tener éxito en el ritual se usará la influencia cósmica de Silas, muy poderosa en este lugar durante el primer día de su aparición (*"Esto nos permitirá hacer los dos prodigios"*).

Premia a los personajes con 1500 PX si obtienen esta información.

Si los personajes les preguntan por cualquier otro dato y crees que sería aceptable para los sectarios responder, hazlo sin problemas. Si preguntan algo muy sospechoso que les haga ver claramente que no tienen ni idea de la orden, los sectarios les atacarán.

Si revisan el techo, una tirada con éxito de INT les hará saber que el mapa de estrellas no está mostrando el movimiento de los astros en tiempo real, sino el de hace meses y que, por ende, está descalibrado. Si se recuperan todas las gemas del planetario y se colocan sobre sus soportes, el techo del mismo girará vertiginosamente en una mezcla de colores y chispas a medida que se recalibra. Cuando finalice, verán que esta vez los planetas y las estrellas sí están donde corresponde, y que un enorme astro rojo, Silas, está acercándose a su centro, indicando que pronto entrará en la órbita de Valion. Sin embargo, según el calendario oficial que la corona real que Reino Bosque da a conocer a todos sus súbditos en relación a Silas, y el cual no ha tenido fallos en décadas, esto no debería suceder hasta dentro de un mes. Descubrir este hecho les recompensará con 2000 PX.

Adicionalmente, si los personajes han recuperado todas las gemas de cristal y las han colocado en sus soportes, tendrán derecho a realizar una tirada de Detectar puertas secretas (recuerda que si Brunn está con ellos, la enana tendrá un bonificador a descubrir tal puerta). Si alguno tiene éxito, podrá oír un “clic” proveniente de la sección oeste de la sala. Si se acercan, sentirán que entre las junturas de la piedra de la pared oeste corre una ligera brisa. Con ayuda de una espada o piqueta podrán tirar de esa juntura y descubrir un pasadizo secreto que lleva hasta la parte de atrás del salón del trono. Si descubren este pasadizo, prémiales con 500 PX.

En cuanto al suelo circular de la sala, está adornado con varias pinturas tribales dibujadas en secuencia espiral, de manera que a medida que se siguen hacia dentro de la misma, parecen contar la historia de la tribu que excavó este templo. En ellas puede verse como una tribu vagó durante muchas lunas y soles hasta un bosque infestado de dracos. Tras derrotarlos, tuvieron paz y disfrutaron de lo que el bosque les daba. Luego uno de ellos, un sacerdote, encontró la colina y descubrió que estaba alineada con un astro rojo representado como un ojo sangriento. Después construyeron un templo bajo la colina y vigilaron el ojo durante años, pero, a pesar de su vigilancia, apareció un gran horror en el corazón del templo que lo cubrió todo de sombras... El último dibujo es un garabato negro, marcado en el suelo con gran violencia y locura. Fijarse en las pinturas y “seguir la espiral” otorgará 1000 PX a los personajes.

SALA DEL MIEDO

Cuando los personajes pasen al lado de esta sala, nárrales lo siguiente:

Cuando giráis la esquina de este pasillo, sin saber por qué, comenzáis a sentir miedo. No el típico miedo a la oscuridad que os invadía cuando erais pequeños, sino uno profundo y atávico, uno que hace que vuestra

corazón se encoja y vuestro pulso tiembla. Sin embargo, cuando os alejáis de esta zona, el miedo desaparece, como un aroma desagradable o un miasma pasajero.

La entrada a esta sala está oculta y solo puede hallarse mediante una tirada de Detectar puertas secretas con éxito. Este éxito revelará una runa a ras de suelo que, una vez accionada, hace que el muro se disipe y la sala se revele. Sin embargo, cuando los personajes miren hacia ella, lo único que verán es una profunda y vil oscuridad. Si deciden adentrarse en la misma, cada uno de los que acceda se verá afectado por los hechizos permanentes de Silencio, Oscuridad y Causar Miedo que se han lanzado sobre esta habitación. En el caso de Causar Miedo, aquellos que tengan éxito en su tirada de salvación, podrán permanecer en la habitación. De lo contrario, deberán salir y no podrán volver NUNCA a ella. Aquellos que logren resistir su miedo podrán explorar la habitación (en total oscuridad y sin oír nada, claro), pero tendrán que hacer una nueva tirada de salvación contra miedo por cada treinta segundos que permanezcan dentro de la misma.

Aunque los personajes no lo saben, esta sala contiene todos los tesoros que la tribu, Cauchemar, la orden y Radovar trajeron en algún momento al templo. Esta es también la sala en la que Radovar encerró a Cauchemar tras rechazar su trato la primera vez, de ahí el estado de embrujo en que se encuentra. Ninguno de los hechizos permanentes que hay en la sala pueden contrarrestarse con su reverso (excepto el hechizo de Luz del anillo de Laurantia, que disipará la oscuridad durante medio minuto). Haz que los jugadores realicen una tirada de 1d10 en la siguiente tabla por cada treinta segundos que los personajes se dediquen a registrar a tientas la sala (en caso de que usen el anillo, podrán escoger directamente UNO de los objetos).

1d10	Objetos
1	Un puñado de oro (4d6 mo). Esta es la única tirada repetible. En el resto de casos, si sale dos veces el mismo resultado, el jugador deberá tirar de nuevo).
2	Un pergamo de Levitar.
3	Una armadura de cuero tachonado +1.
4	Un saco de Fistan.
5	Unos brazales +4.
6	Una piedra de la buena suerte.
7	Unos guanteletes de Destreza +2.
8	Un martillo de guerra +1.
9	Una perla negra.
10	Una espada larga +1.

Premia a los jugadores con 200 PX por cada objeto que logren sacar de la sala.

ENTRADA DE MALEAGANT

Esta es la entrada por la que los personajes accederán al templo en el caso de que hayan conseguido el brazalete de Maleagant.

Os hayáis en una pequeña sala cuadrada de cuatro metros de lado iluminada por antorchas y adornada con un par de muebles de madera de aspecto moderno. A vuestra espalda hay un derrumbe de piedras que os hace pensar que en otro tiempo esta sala era más grande o que podía llevar a otras. Al salir de la habitación veis un pasillo que se extiende a la

izquierda y otro que sigue de frente, ambos adornados por pinturas tribales y símbolos donde se repite constantemente la figura de un astro rojo. El pasillo de la izquierda no tiene iluminación, huele a tierra y se pierde en la oscuridad; el que sigue de frente está flanqueado por antorchas encendidas y en su final podéis ver una puerta de bronce de dos hojas.

Siempre que alguien se acerque con el brazalete de Maleagant a esta zona, aparecerá un portal de salida que lleva al exterior de las Rocas del Draco.

SALA DEL TRONO

ENTRADA NORTE

El acceso a esta sala está protegido por una puerta de bronce de doble hoja, cuya superficie está adornada por grabados en los que se representan toros, gacelas, felinos, aves y también seres humanos, todos ellos cayendo fulminados por los rayos de un astro que aparece entre el sol y la luna. Cuando os acercáis, podéis escuchar un extraño cántico que proviene del interior de la sala y que se repite constante y enloquecedoramente, como un mantra maldito.

ENTRADA SUR (PASADIZO SECRETO):

Cuando os acercáis al final del pasadizo, empezáis a oír una extraña letanía que proviene del otro lado del muro con el que os encontráis al final del recorrido. Este muro está dotado de un curioso picaporte de bronce y un par de oquedades situadas a la altura de los ojos.

Tanto si abren las puertas de bronce de la entrada norte como si miran a través de las oquedades del pasadizo o directamente usan el picaporte para entrar en la sala, esto será lo que verán:

Esta gran sala cuadrada de cuarenta metros de lado está dividida en dos partes por un muro que no tiene puerta, sino simplemente un hueco parecido a una que permite el paso entre las dos mitades de la sala. Su mitad principal, la que podéis ver desde donde os encontráis, no tiene muebles ni objetos que la adornen, a excepción de un pentáculo mágico iluminado por velas verdes dibujado en el suelo. En la parte sur de esta sala, enfrente del pentáculo, se yergue un trono de piedra tallado con figuras de serpientes, águilas, lobos y otros depredadores. Sobre él, envuelta en una esfera de poder mágico, descansa una hermosa joven de unos veinte años. Laurana tiene los ojos cerrados, los brazos colocados sobre los laterales del trono y la piel muy pálida, enferma. De su brazo izquierdo mana mucha sangre, proveniente de una fea herida, aunque el fluir de dicha sangre se ha paralizado en el tiempo por la magia que envuelve a la muchacha. Junto al lado izquierdo del trono se alza un hombre alto y musculoso. Es rubio, tiene la piel marcada por numerosas cicatrices y está armado con un espadón cuya empuñadura termina en una calavera igual que la del emblema del ejército de la Marca del Este. Junto al lado derecho del trono veis a otro hombre con la cabeza afeitada, vestido con una cota de mallas y armado con una maza (si Maleagant está vivo, será él quien esté aquí; si no, utiliza esta descripción igualmente para describir a un sectario clérigo que usaremos para los rituales que están a punto de comenzar). Arrodillados ante el trono hay un total de ocho sectarios más.

Mientras os fijáis en todo esto, veis cómo el bárbaro saca un espejo que lleva colgado del cinto y sopla sobre él un polvo brillante. Para vuestra sorpresa, veis que su reflejo se transforma en otra persona, un anciano barbudo vestido con una túnica llena de estrellas y constelaciones, y ambos comienzan una conversación.

(Los personajes podrán oír esta conversación desde cualquier punto de la sala, ya que los líderes no esperan un ataque y tienen una confianza plena en sus subordinados. Si Deran está presente, también reconocerá la voz del espejo como la del hombre anciano que aparecía en su primera visión).



—Silas está a punto de salir, Gormuz, y nuestros ejércitos secretos ya han empezado a marchar sobre Reino Bosque; ¡comienza los rituales! La fuerza del astro sangriento en este primer día de su advenimiento nos dotará del poder que necesitamos para nuestros planes. Recuerda que necesitamos completar ambos rituales: el de la chica para liberarla y usar su sangre para despertar a Nergal, y el terremoto para derruir los muros del castillo de Varos y facilitar el ataque del ejército. Recuerda que durante los ritos deben morir al menos tres de estos imbéciles para que tengan efecto. ¡Date prisa!

Dicho lo cual, el bárbaro dará una orden a Maleagant (o al clérigo que le sustituye) y este se llevará a cuatro de los sectarios con él a la otra sección de la habitación y desaparecerán de la vista de los personajes. Los cuatro restantes y Gormuz permanecerán en esta sala, se colocarán sobre el pentáculo y comenzarán a salmodiar oraciones malditas. Es el momento de los héroes.

Este encuentro de dos partes tendrá lugar en las dos salas en las que está dividida esta habitación. En la sala principal, Gormuz y sus cuatro sectarios intentarán romper la protección que tiene atrapada a Laurana, mientras que Maleagant (o su sustituto) y los otros cuatro sectarios intentarán provocar un terremoto que destruya los muros del castillo de Ermegar con el pentáculo que se encuentra en la otra sala. Decidir si intentan frustrar un ritual, los dos y separar al grupo o no para lograrlo, formará parte de la dificultad y de la diversión de este encuentro. Permite a los personajes que se tomen su tiempo para decidir entre sus sentimientos hacia Laurana, si es más práctico conservar el castillo en el que viven o intentar salvar ambos. Una vez tracen sus planes, dirige este encuentro teniendo en cuenta las siguientes reglas:

- Cada dos asaltos de combate, el pentáculo de cada una de las salas causará cuatro puntos de daño a cualquier sectario que se halle en la sala (excepto a Gormuz y a Maleagant o al clérigo que le sustituye). Si no quedan sectarios en la sala, el atacado por el pentáculo será uno de los personajes al azar, que podrá realizar una tirada de salvación de sortilegios, varas y báculos para evitar el daño.
- Una vez un pentáculo provoque tres muertes (de sectarios o de personajes), el ritual en curso habrá tenido éxito.

- Mientras se entregan al ritual, los sectarios podrán defenderse y atacar con normalidad, pero no podrán cambiar de sala, ya que eso rompería el equilibrio del rito. Tampoco podrán realizar ningún hechizo ni ninguna acción relacionada con la voz, dado que estarán salmodiando el sortilegio del rito.

- De igual manera, impedirles el uso del habla (como con un hechizo de Silencio), hará que el rito en la sala afectada fracase automáticamente.

- Si en una sala no quedan ni sectarios ni personajes y no se ha llegado a las tres víctimas, el rito fracasará.

- Si muere alguno de los dos líderes (Maleagant o su sustituto) o Gormuz, el rito de la sala en la que se encuentra ese líder fracasará inmediatamente.

- Aunque Isabelle forme parte de la orden, Gormuz

sabe las dudas que le surgieron sobre la misma hace cinco años, con lo que dar un enfoque diplomático al encuentro resultará imposible.

SECTORIO DE LA ORDEN DE LAS CENIZAS

CA: 9 (Sin armadura); DG: 1 (4 PG); Movimiento: 10 metros; Ataque: 1 arma (Daga/lanza/maza); Daño: por arma; Salvación: Gue1; Moral: 8; Alineamiento: Caótico; Tesoro: 150 mo; PX: 15.

GORMUZ

CA: 5 (Cuero tachonado y anillo); DG: 5 (24 PG); Movimiento: 10 metros; Ataque: 1 arma (Espada a dos manos); Daño: por arma; Salvación: Gue5; Moral: 10; Alineamiento: Caótico; Tesoro: 700 mo; PX: 150. **Equipo:** Espada del padre de Sarkus (espada a dos manos +1), anillo de boda de Varos (anillo de protección +1 que puede lanzar el hechizo Bendecir una vez al día si se pronuncia el nombre del dios del sol: Valion). Durante el combate, Gormuz retará a duelo a Sarkus (si está presente), para que este pueda resarcirse (o no) de la muerte de su padre cinco años atrás. El jugador que controla a Sarkus debería ser consciente de que satisfacer sus ansias de venganza matando a Gormuz puede condenar a su amada a seguir encerrada en su prisión mágica. Esa decisión en este momento de tensión debería ser algo memorable para el jugador. Si Gormuz llega a cinco puntos de vida o menos o falla su tirada de moral, intentará escapar del subterráneo, bien robando un brazalete a uno de los personajes si no tiene ninguno (primero intentará noquear al personaje para luego robarle. Si roba el brazalete estrangulador, se lo pondrá igualmente. Mejor escapar con una sola mano que no escapar); o corriendo directamente si tiene uno. Si logra escapar, se convertirá en un enemigo recurrente en la campaña. También es interesante indicar que si el hechizo que aprisiona a Laurana se rompe en algún momento, el bárbaro intentará llevársela o, como mínimo, tomar algo de su sangre en una redoma que lleva consigo y luego escapar si lo cree necesario.

MALEAGANT (O SUSTITUTO)

CA: 5 (Cota de mallas); DG: 5 (20 PG); Movimiento: 10 metros; Ataque: 1 arma (Maza+1); Daño: por arma; Salvación: Cle5; Moral: 12; Alineamiento: Caótico; Tesoro: 600 mo; PX: 150.

Hechizos disponibles en este encuentro: Nivel 1: Curar Heridas Leves (2), Quitar el Miedo; Nivel 2: Silencio, Bendecir; Nivel 3: Animar a los Muertos. En esta ocasión, si este clérigo es Malevolent, no tendrá el brazalete de portal, sino que se lo habrá dado a Gormuz. Su lealtad a la orden es totalmente fanática, así que durante este encuentro luchará hasta la muerte pase lo que pase.

El desarrollo de este encuentro arrojará varios finales posibles para la aventura, que pueden variar dependiendo de las decisiones de los jugadores, pero en esencia, se pueden resumir en los siguientes:

1. Los personajes no interrumpen el ritual que libera a Laurana y escapan con ella en cuanto se libra del éxtasis. La muchacha estará muy débil, necesitará curación y que la saquen de allí cuanto antes, mientras lo que queda de la secta los persigue por los pasillos. Si no han interrumpido tampoco el otro ritual, la tierra temblará y el templo empezará a desmoronarse sobre sus cabezas. Es importante tener en cuenta que, si los personajes tienen los dos brazaletes, la secta no podrá escapar del templo y por ello atacarán con desesperación a aquellos que los lleven para intentar salvarse. Si logran interrumpir el ritual del terremoto, la secta los perseguirá a muerte igualmente.
2. Los personajes interrumpen el ritual de Laurana y esta queda aprisionada hasta dentro de al menos otros cinco años, hasta la siguiente llegada de Silas. En este caso la secta también los perseguirá mientras escapan, independientemente de que el ritual del terremoto haya tenido éxito o no.

En aquellos finales en los que el ritual del terremoto tenga éxito y el templo comience a derrumbarse sobre sus cabezas, no dejes de narrar la carrera de los personajes por los pasillos del lugar mientras cargan (o no) con Laurana y son perseguidos por la secta. Para narrar el peligro del derrumbe con coherencia, interpreta que cada asalto que pasen corriendo todos los personajes (incluidos los sectarios) tendrán un 25% de posibilidades de ser impactados por una roca. Aquellos que sean alcanzados recibirán 2d6 de daño que se verán reducidos a la mitad si tienen éxito en una TS de petrificación o parálisis. Interpreta también que aquel que cargue con Laurana se mueve a la mitad de su velocidad habitual, aunque si la muchacha ha recibido algo de curación una vez liberada, podrá correr por su cuenta.

Si todo ha ido bien, los personajes se teleportarán de vuelta a la superficie, donde dependiendo de lo que hayan decidido y conseguido:

- Tendrán que despistar o no a la secta, que continuará la persecución por el bosque (lo cual no será difícil, ya que la Floresta del Drago es frondosa y está llena de lugares donde esconderse, y los sectarios estarán cansados y desmoralizados, con lo que su persecución efectiva no debería ir más allá del subterráneo).
- Habrán recuperado (o no) a Laurana (la cual ya adelantamos que se convertirá en un personaje jugador en la siguiente entrega de esta saga de aventuras).
- Tendrán que encajar (o no) que su hogar quizás haya sido destruido por el terremoto.

Debido a que es muy posible que te pregunten enseguida por el estado del castillo, te recomendamos cerrar la aventura con esta narración:

Salís de la Floresta del Drago y alzáis la vista. El castillo de Ermegar aún se alza en el este, desafiando con valor al enorme astro rojo

que se recorta por detrás de su figura. Este arde como un ojo sangriento en lo alto de la bóveda celeste y tiñe con su fulgor carmesí un cielo en el que ya no distinguis ni sol, ni luna, ni estrellas. Los muros y torres de la fortaleza están en llamas, atacados por un ejército que no podéis distinguir a esta distancia, pero cuyos proyectiles de fuego veis volar sin piedad hacia la fortaleza. Vuestro hogar arde a causa de un plan terrible urdido hace tiempo, asediado por un enemigo pertinaz y odioso que ha esperado cinco años para descargar el mazazo, con poca o ninguna esperanza de que el ejército de la Marca, desperdigado a través de engaños, llegue a tiempo para socorrerlo. Es la hora de los héroes. Vuestra hora.

El impacto de haber conseguido detener el ritual del terremoto o no se verá en la próxima entrega de esta saga de aventuras, pero antes de adelantar acontecimientos, terminemos de cerrar los que acaban de vivir nuestros héroes:

- Por cada ritual que consiguieran detener, el grupo recibirá 1500 PX.
- Si salvaron a Laurana, el grupo recibirá 2500 PX. Añade 1000 PX adicionales si consiguieron que Gormuz no tomase sangre de la muchacha y escapase con ella.
- Si mataron a algún líder enemigo, prémialos con 750 PX por cada uno.
- Si lograron obtener los dos brazaletes, escapar con los dos del subterráneo y encerrar así a la secta en el mismo sin posibilidad de escapar, prémialos con 1500 PX.
- Si recuperaron la espada del padre de Sarkus y/o el anillo de boda de Varos, prémialos con 1000 PX por cada objeto recuperado.

FICHAS PERSONAJES PARA PACTO DE CENIZAS

DERAN KOR

Mago nivel 2 Hombre neutral

1,70 metros 70 kilogramos Ojos verdes Pelo oscuro

Fue 10 (+0)
Des 13 (+1)
Cons 15 (+1)
Int 18 (+3)
Sab 8 (-1)
Car 14 (+1)

Tiradas de Salvación

Veneno o muerte 14
Varitas mágicas 14
Petrificación o parálisis 14
Armas de aliento 17
Sortilegios, varas y báculos 15

Iniciativa +1

Movimiento 30 (10 combate) **Corriendo** (sin combatir) 60
Sin armadura 9 (Base 9, Sorprendido 9)

Puntos de Golpe: 8

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: +0 Daño: 1d8

Tabla de combate

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

Equipo: Libro de conjuros, pergamo de *Detectar Magia*, pergamo de *Hechizar persona*, poción de curación, 5 mo.**Idiomas:** común, élfico, orco y enano.**Conjuros:** Escudo, Dormir y Proyectil Mágico.**ISABELLE ERMENGAR***Ladrona nivel 2 Mujer neutral*

1,75 metros 70 kilogramos Ojos marrones Pelo oscuro

Fue 14 (+1)**Des** 16 (+2)**Cons** 15 (+1)**Int** 10 (+0)**Sab** 13 (+1)**Car** 8 (-1)**Tiradas de Salvación**

Veneno o muerte 15

Varitas mágicas 14

Petrificación o parálisis 12

Armas de aliento 15

Sortilegios, varas y báculos 13

Iniciativa +2**Movimiento** 30 (10 combate) **Corriendo** (sin combatir) 60

Cuero 5 (Base 7, Sorprendido 7)

Puntos de Golpe: 8**Habilidades**

Sorprendido 1-2

Escuchar ruidos 1-2

Derribar puertas 1-2

Detectar puertas secretas 1

Detectar trampas y fosos 1

Rastrear exteriores -

Ocultarse -

Habilidades de ladrón

Abrir cerraduras 23

Encontrar/desactivar trampas 17

Hurtar 27

Moverse en silencio 27

Escalar muros 88

Esconderse en las sombras 17

Comprender lenguajes -

Usar pergaminos -

Armas

Espada larga Ataque: +1 Daño: 1d8+1

Arco Largo Ataque +2 Daño: 1d8

Tabla de combate

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

Equipo: arpeo, cuerda de cáñamo de 15 metros, ropa elegante con el emblema de la familia Ermengar, poción de curación, 5 mo.**Idiomas:** común y élfico.**SARKUS DONOVAN***Guerrero nivel 2 Hombre legal*

1,85 metros 90 kilogramos Ojos azules Pelo rubio

Fue 18 (+3)**Des** 13 (+1)**Cons** 14 (+1)**Int** 9 (+0)**Sab** 12 (+0)**Car** 10 (+0)**Tiradas de Salvación**

Veneno o muerte 12

Varitas mágicas 13

Petrificación o parálisis 14

Armas de aliento 15

Sortilegios, varas y báculos 16

Iniciativa +1**Movimiento** 30 (10 combate) **Corriendo** (sin combatir) 60**Armadura de escamas** + escudo 4 (Base 5, Sorprendido 6)**Puntos de Golpe:** 14 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

Espada larga: Ataque +3 Daño: 1d8+3

Jabalina (5): Ataque +1 Daño 1d6

Tabla de combate

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

Equipo: Lámpara de aceite, tienda de campaña, cinco antorchas, poción de curación, 5 mo.**Idiomas:** común.**BRUNN "MARTILLO DE IRA"***Clérigo nivel 2 Mujer enana legal*

1,35 metros 75 kilogramos Ojos azules Pelo rojo

Fue 15 (+1)**Des** 7 (-1)**Cons** 16 (+2)**Int** 11 (+0)**Sab** 17 (+2)**Car** 10 (+0)**Tiradas de Salvación**

Veneno o muerte 9

Varitas mágicas 10

Petrificación o parálisis 12

Armas de aliento 14

Sortilegios, varas y báculos 13

Iniciativa -1**Movimiento** 20 (7 combate) **Corriendo** (sin combatir) 40**Cota de mallas** + escudo 5 (Base 6, Sorprendido 6)**Puntos de Golpe:** 13 Actuales:

Habilidades

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

Armas

Hacha de combate: Ataque +1 Daño: 1d8+1

Tabla de combate

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

Equipo: símbolo sagrado en forma de una figurita de Marvol Moru esculpida en mármol, cinco velas, poción mágica, 5mo

Conjuros: dos hechizos de Nivel 1

Idiomas: Común y enano.

NOTAS DE CONVERSIÓN A LEYENDAS DE LA MARCA DEL ESTE

ANJS Y MONSTRUOS

Los Anjs y monstruos de 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.

CLASE DE ARMADURA

El sistema de CA de Aventuras en la Marca del Este y el de Leyendas de la Marca del Este son diferentes. Para hacer la conversión de Aventuras de la Marca del Este a Leyendas de la Marca del Este, sigue estos pasos:

- Si el monstruo tiene CA positiva, la nueva CA se obtiene restando la CA actual de 20. Por ejemplo, una criatura con CA 4, tendría CA 16 ($20-4 = 16$).
- Si el monstruo tiene CA negativa, la nueva CA se obtiene convirtiendo su CA en positiva y sumándole 20. Por ejemplo, una criatura con CA -2, tendría CA 22 (-2 convertido a 2, $2+20 = 22$).

TIRADAS DE SALVACIÓN

Las Tiradas de Salvación se convierten siguiendo esta sencilla regla: si la criatura salva como un Guerrero, Paladín, Explorador, Cazador de Monstruos, Ladrón, Enano o Halfling, su atributo primario es Físico. Si la criatura salva como Elfo, Clérigo, Mago o Hechicero de Sangre, su atributo primario es Mental. Una vez catalogada la criatura en una de estas dos categorías, sólo tendremos que usar sus dados de golpe (DG) como bonificador a sus tiradas de salvación. Las habilidades especiales que requieren una

Tirada de Salvación deben usar esta regla para determinar la característica de la nueva Tirada de Salvación:

TIRADA DE SALVACIÓN	CARACTERÍSTICA
Petrificación y Parálisis	FUE
Arma de aliento	DES
Veneno o muerte	CON
Varita mágica	INT
Conjuro, Vara o Cetro	SAB
Conjuros de Encantamiento y Miedo	CAR

El resto de atributos se mantienen tal cual, sin cambios.

ARMADURAS Y BONIFICACIONES A LA CA

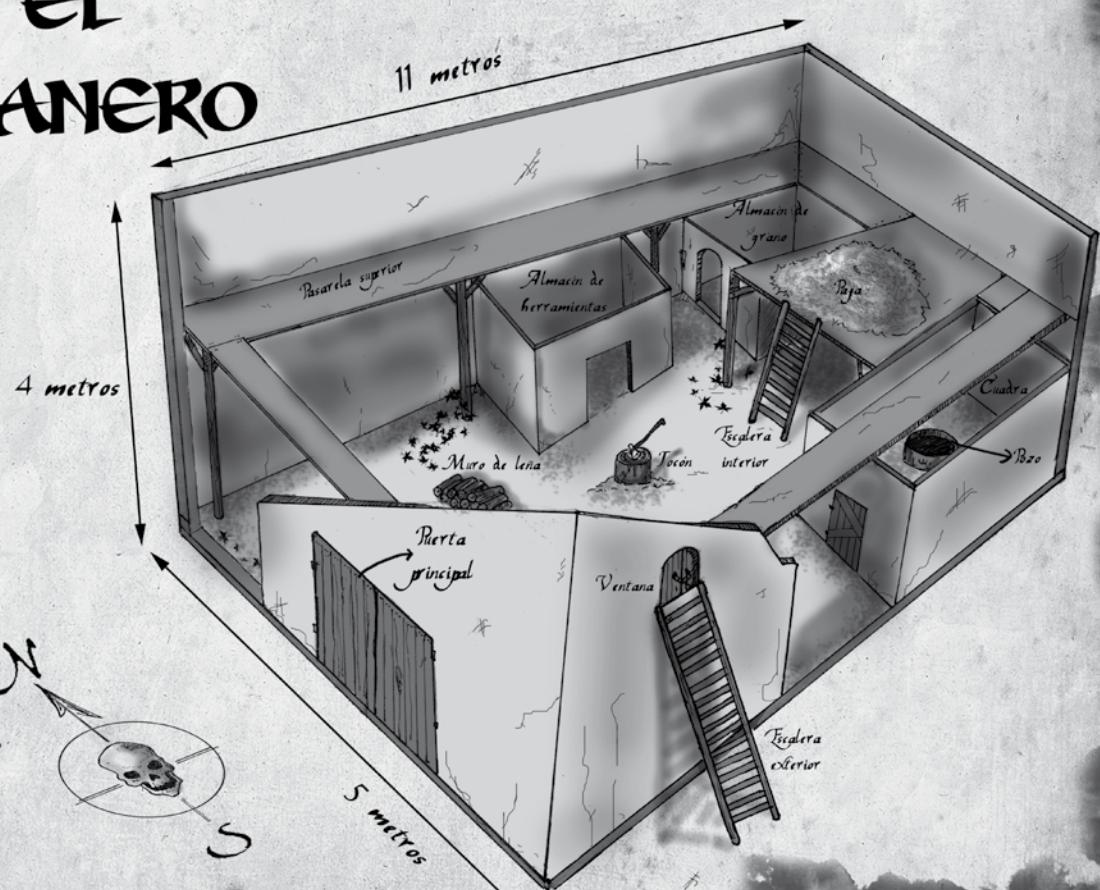
Como ya hemos comentado antes, el sistema de CA de Aventuras en la Marca del Este y el de Leyendas de la Marca del Este son diferentes.

- Si la armadura proporciona CA positiva, la bonificación a la CA de esta armadura se obtiene restando la CA que proporciona de 10. Por ejemplo, una armadura que proporciona CA 7, tendría una bonificación a la CA de $+3$ ($10-7 = 3$).
- Si la armadura proporciona CA negativa, la nueva bonificación se obtiene convirtiendo su CA en positiva y sumándole 10. Por ejemplo, una armadura que proporciona una CA -1, tendría una bonificación de $+11$ (-1 convertido a 1, $1+10 = 11$).

Las bonificaciones para la CA en Aventuras en la Marca del Este son negativas, mientras que en Leyendas de la Marca del Este son positivas. Para hacer la conversión, las bonificaciones deben cambiar de signo. Así una armadura que da un -2 a la CA en Aventuras en la Marca del Este se transforma en una armadura que proporciona un +2 a la CA en Leyendas de la Marca del Este.



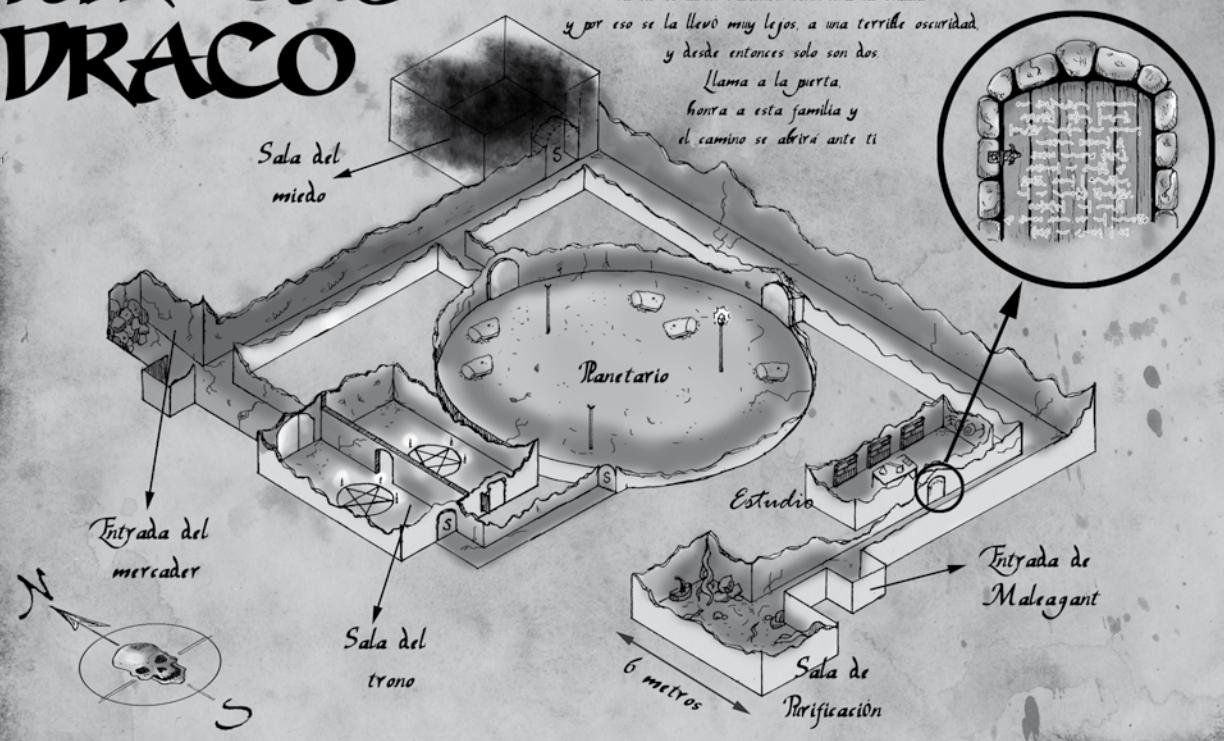
EL GRANERO



LAS DEL ROCAS DRACO

Al principio, solo existía uno, Valion,
ardiente como el sol; luego fueron tres, pues llegó Aneirin,
su esposa de plata, y juntos tuvieron a Deceval.
La de corazón valiente. Penumbra la odiaba
y por eso se la llevó muy lejos, a una terrible oscuridad,
y desde entonces solo son dos.

Llama a la puerta,
honra a esta familia y
el camino se abrirá ante ti





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*, *Nidaros*, *Lacarda*, *Fonda*, *Valle Sagrado*, *Robleda* and *Clásicos de la Marca*, when used in any context, are Product Identity. All logos and artwork are product identity.

Designation Open Game Content

All text not identified as Product Identity is Open Game Content.

**The following text is the property of Wizards of the Coast, Inc.
and is Copyright 2000 Wizards of the Coast, Inc (“Wizards”).
All Rights Reserved.**

1. Definitions: (a) "Contributors" means the copyright and/or trademark owners who have contributed Open Game Content; (b) "Derivative Material" means copyrighted material including derivative works and translations (including into other computer languages), notation, modification, correction, addition, extension, upgrade, improvement, compilation, abridgment or other form in which an existing work may be recast, transformed or adapted; (c) "Distribute" means to reproduce, license, rent, lease, sell, broadcast, publicly display, transmit or otherwise distribute; (d) "Open Game Content" means the game mechanic and includes the methods, procedures, processes and routines to the extent such content does not embody the Product Identity and is an enhancement over the prior art and any additional content clearly identified as Open Game Content by the Contributor, and means any work covered by this License, including translations and derivative works under copyright law, but specifically excludes Product Identity. (e) "Product Identity" means product and product line names, logos and identifying marks including trade dress; artifacts; creatures characters; stories, storylines, plots, thematic elements, dialogue, incidents, language, artwork, symbols, designs, depictions, likenesses, formats, poses, concepts, themes and graphic, photographic and other visual or audio representations; names and descriptions of characters, spells, enchantments, personalities, teams, personas, likenesses and special abilities; places, locations, environments, creatures, equipment, magical or supernatural abilities or effects, logos, symbols, or graphic designs; and any other trademark or registered trademark clearly identified as Product Identity by the owner of the Product Identity, and which specifically excludes the Open Game Content; (f) "Trademark" means the logos, names, mark, sign, motto, designs that are used by a Contributor to identify itself or its products or the associated products contributed to the Open Game License by the Contributor (g) "Use", "Used" or "Using" means to use, Distribute, copy, edit, format, modify, translate and otherwise create Derivative Material of Open Game Content. (h) "You" or "Your" means the licensee in terms of this agreement.

2. The License: This License applies to any Open Game Content that contains a notice indicating that the Open Game Content may only be Used under and in terms of this License. You must affix such a notice to any Open Game Content that you Use. No terms may be added to or subtracted from this License except as described by the License itself. No other terms or conditions may be applied to any Open Game Content distributed using this License.

3.Offer and Acceptance: By Using the Open Game Content You indicate Your acceptance of the terms of this License.

4. Grant and Consideration: In consideration for agreeing to use this License, the Contributors grant You a perpetual, worldwide, royalty-free, non-exclusive license with the exact terms of this License to Use, the Open Game Content.

5. Representation of Authority to Contribute: If You are contributing original material as Open Game Content, You represent that Your Contributions are Your original creation and/or You have sufficient rights to grant the rights conveyed by this License.

6. Notice of License Copyright: You must update the COPYRIGHT NOTICE portion of this License to include the exact text of the COPYRIGHT NOTICE of any Open Game Content You are copying, modifying or distributing, and You must add the title, the copyright date, and the copyright holder's name to the COPYRIGHT NOTICE of any original Open Game Content you Distribute.

7. Use of Product Identity: You agree not to Use any Product Identity, including as an indication as to compatibility, except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of each element of that Product Identity. You agree not to indicate compatibility or co-adaptability with any Trademark or Registered Trademark in conjunction with a work containing Open Game Content except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of such Trademark or Registered Trademark. The use of any Product Identity in Open Game Content does not constitute a challenge to the ownership of that Product Identity. The owner of any Product Identity used in Open Game Content shall retain all rights, title and interest in and to that Product Identity.

8. Identification: If you distribute Open Game Content You must clearly indicate which portions of the work that you are distributing are Open Game Content.

9. Updating the License: Wizards or its designated Agents may publish updated versions of this License. You may use any authorized version of this License to copy, modify and distribute any Open Game Content originally distributed under any version of this License.

10 Copy of this License: You MUST include a copy of this License with every copy of the Open Game Content You Distribute.

11. Use of Contributor Credits: You may not market or advertise the Open Game Content using the name of any Contributor unless You have written permission from the Contributor to do so.

12 Inability to Comply: If it is impossible for You to comply with any of the terms of this License with respect to some or all of the Open Game Content due to statute, judicial order, or governmental regulation then You may not Use any Open Game Material so affected.

13 Termination: This License will terminate automatically if You fail to comply with all terms herein and fail to cure such breach within 30 days of becoming aware of the breach. All sublicenses shall survive the termination of this License.

14 Reformation: If any provision of this License is held to be unenforceable, such provision shall be reformed only to the extent necessary to make it enforceable.

15 COPYRIGHT NOTICE

Open Game License v 1.0 Copyright 2000, Wizards of the Coast, Inc.

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

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





PACTO DE CENIZAS

MÓDULO PARA PERSONAJES DE NIVEL 2 - 4

Hace cinco años, durante el último advenimiento a Valion del astro del caos, Silas, un ejército de monstruos, bárbaros y rebeldes atacó la Marca del Este. El castillo de Ermegar, uno de los mejor fortificados de la Marca, fue atacado con especial virulencia, forzando a sus defensores a emplearse a fondo para no desaparecer entre la espada y el fuego mágico. Durante el ataque, la hija del conde, Laurana, fue raptada por una extraña secta, y a pesar de todos los esfuerzos que se hicieron para encontrarla una vez fue rechazado el asalto, nunca se volvió a saber de ella.

Ahora, cinco años después de lo ocurrido, el destino parece llamar a la puerta de nuestros personajes, pues una pequeña e irrisoria pista encontrada por ellos puede cambiar el rumbo de los acontecimientos, arrojar luz sobre lo sucedido aquella fatídica noche y descubrir una fatal y aterradora conspiración que amenaza con devorar Reino Bosque.

¿Podrán los personajes imponerse a los terribles peligros que unos enemigos fanatizados hasta el extremo pondrán en su camino para evitar que descubran la verdad? ¿O caerán presos de las conspiraciones y engaños que la tenebrosa Orden de las Cenizas ha sembrado a lo largo de todo el reino?



Labyrinth Lord
Compatible Product



LEYENDAS DE LA
MARCA DEL ESTE

