

Aventuras
en...

LA MARCA DEL ESTE

el páramo



EL PÁRAMO

Una aventura para 4-6 aventureros jugadores de niveles 2-4



CRÉDITOS

Autor: Pedro “Steinkel” Gil

Colaboran: Ismael de Felipe, Juan Emilio Herranz
y Pablo Ruiz Múzquiz

Corrección: José Joaquín Rodríguez

Ilustraciones interiores: Antonio J. Manzanedo,
Manuel Sáez, Jorge Carrero, Iván Cordero

Ilustración Portada: Antonio J. Manzanedo

Maquetación: Francisco Solier

Holocubierta Ediciones, S.L.

Copyright 2.012

Todos los derechos reservados

www.holocubierta.com

www.lamarcadeleste.com



EL PÁRAMO

Esta es una aventura muy especial para una ocasión muy especial. En realidad es nuestra sencilla manera de agradecer todos los esfuerzos realizados para ayudar a la Marca cuando apenas podíamos mantenernos en pie, tras la desolación posterior a las inundaciones sufridas en la ciudad de Lorca que tanto nos afectaron, particularmente a un servidor. Sea esta pues la mejor forma de rendir homenaje a todos los aficionados y amigos que estuvieron a nuestro lado siempre y en todo momento. Jamás podremos devolver en propiedad todo lo recibido, pero sirva este humilde empeño como una fianza de nuestro cariño y respeto para con todos vosotros.

El Páramo es una aventura basada en varias localizaciones. Nuestros aventureros tendrán que desplazarse por los campos y páramos cercanos a Robleda, internándose incluso en los peligrosos cenagales del Gran Pantano. Más

tarde, si todo va bien y consiguen sobrevivir a los peligros del camino, podrán visitar la pequeña villa de Alameda, dar una vuelta por el fuerte empalizado de Rocagarganta e incluso llegar más allá, hasta el misterioso túmulo que aguarda en el páramo.

Como toda buena aventura que se precie y que tenga como escenario el viejo y orgulloso estado de Reino Bosque, nuestros personajes comenzarán su aventura en la ciudad de Robleda, en plena época de cosecha (otoño, en román paladino). El Narrador debería emplazar a sus personajes en una de las tabernas de la ciudad, por ejemplo, La Jarra de Oro. Allí escucharán los rumores y demás chismorreos típicos del ambiente, que servirán para crear atmósfera. A continuación ofrecemos una tabla con rumores, explicando hasta qué punto son falsos o verdaderos. El Narrador debe lanzar 1d10 y comprobar el resultado en la misma:

TABLA DE RUMORES

1. El tiempo de cosecha está siendo especialmente tormentoso, ventoso y desapacible, con fuertes lluvias y tormentas. Se dice que un labrador de los Labadía murió la semana pasada al ser alcanzado por un rayo.	Verdadero. Es peligroso andar a la intemperie cuando se desata una tormenta, sobre todo si los rayos mortales que descargan los cielos pueden ser atraídos por las armas y armaduras metálicas de los aventureros.
2. Las cosas parecen andar torcidas por el Gran Pantano, se dice que hay mucha actividad de monstruos, especialmente grandes saurios, que se atreven incluso a abandonar la seguridad de los cenagales y atacar más allá de los vados.	Verdadero. De hecho, un poderoso paladín y algunos soldados fueron enviados por el duque para investigar esto hace unos días. Al poco, volvió solamente uno de los soldados, maltrecho y herido, declarando que sus compañeros, incluyendo el paladín, habían muerto luchando contra un horrible dinosaurio.
3. Se han visto elfos negros en Pasoraulo, y hay quien dice que están preparando un ataque contra la ciudad de Robleda.	Falso. No hay elfos negros en los vados en este momento. En verdad, los elfos oscuros estarán encantados de atacar Robleda, pero hoy día están ocupados en otros siniestros menesteres.
4. Partidas de guerra ungolitas están hostigando los pasos de frontera del este. Una nueva guerra se aproxima.	Parcialmente cierto. Hay pequeños grupos de ataque del ejército de Ungoloz haciendo batidas por Eltauro, pero no con ánimo de declarar una guerra total, simplemente medir las fuerzas del Ejército del Este y hostigar sus posiciones más adelantadas.
5. La reina Vigdis se ha prometido con un joven y apuesto príncipe nirmalí, y esperan contraer matrimonio y unir los reinos en breve.	Falso. Típico chafardeo rosa de taberna que en nada afecta a esta aventura.
6. Los páramos de Eltauro están tachonados de docenas de túmulos funerarios de antaño.	Muy cierto, como comprobarán nuestros aventureros en breve.
7. La ciudad de Alameda está maldita por los dioses, todo el que va allí termina enfermando antes o después, para morir entre esputos sanguinolentos, incapaz de respirar.	Falso. Como veremos más adelante, aunque uno de sus vecinos más relevantes esté efectivamente enfermo de una afección respiratoria, es un caso puntual. Ya saben aquello de la maledicencia entre pueblos.
8. Un extraño astro incandescente cayó del cielo en los campos más allá de Bosque Negro. Dicen los bardos que se trata de un signo de infortunio y desdicha. El fin del mundo se acerca.	Falso. Otra alocada teoría catastrófica provocada por un exceso de cerveza en el cuerpo.
9. Han desaparecido algunos chiquillos en los últimos meses. Dicen por ahí que alguien se los lleva en mitad de la noche.	Verdadero. Se trata de un engendro vampírico que está alimentándose en los campos y granjas al norte de Robleda y que secuestra a sus presas en la noche para matarlas, junto a un vampiro de linaje, de nombre Dinarius.
10. Camil es un hombre artero y despreciable, dicen las malas lenguas que tiene tratos con brujas y putas de baja estofa. Es un traidor que conspira contra el duque y la corona.	Falso. Aunque puede que Camil sea un tipo de buen comer y beber, incluso haciéndose acompañar por mujeres licenciosas de tanto en cuando, es un hombre leal a la corona y al duque. De hecho, esa supuesta bruja con la que le han visto no es tal, sino una druida que vive en las estribaciones meridionales del Gran Pantano y que tiene un acuerdo con Camil para mantener el orden natural en la vertiente sur del marjal.



Una vez los aventureros abandonen la posada después de pasar un rato bebiendo y charlando para retornar a sus alojamientos, lee el siguiente párrafo a tus jugadores:

La mañana es fresca y desapacible, camináis apresuradamente por las calles de la vieja Robleda. Por el norte se aproximan unos negros nubarrones que amenazan lluvia. Un viento gélido sopla en ráfagas arrastrando algunas hojas secas, polvo y suciedad. El brillante sol de la primavera de la Marca apenas tiene fuerza hoy para atravesar los rápidos jirones nubosos que atraviesan el cielo con celeridad inusitada. En la lejanía, un trueno resuena poderoso.

*De pronto, desde un portal cercano, se aproximan a vosotros dos miembros del alguacilazgo, que os esperaban ocultos. Sus manos descansan sobre la guarda de sendas espadas cortas. Portan cascós sencillos de metal, con protección nasal y cotas de malla con un parche de cuero marrón en el pecho que contiene un pequeño grabado mostrando un roble hermoso. Uno de ellos se adelanta y, con una pequeña inclinación de cabeza a modo de saludo, os comunica que el Burgomaestre de Robleda, **Señor Camil de Hojafuerte**, os llama a su presencia de inmediato por un asunto de la mayor importancia.*

Los soldados os conducen al interior del edificio del alguacilazgo de la villa -que no al edificio del consistorio-, cosa que os resulta un tanto extraña, aunque no le dais importancia. Una vez dentro de la casona de la guarda, os acompañan a un cuarto amplio, donde un hombre os espera sentado tras una mesa de madera pequeña y algo destartalada. Los guardas cierran la puerta tras ellos, esperando cerca de la entrada, a vuestra espalda. En ese momento, el hombre que permanecía sentado se levanta como impulsado por un resorte y os invita amablemente a sentaros en unos bancos simples dispuestos frente a la mesa. Seguidamente, él también toma asiento en la butaca acolchada donde se encontraba.

Es un hombre de porte impecable, ataviado con un cubre pecho de preciosa tela rojiza que cae sobre un peto de cuero grabado con filigrana pavonada y enlucida de oro. No porta armas, al menos que estén a la vista. Sobre la mesa hay un par de guantes de buena factu-

ra -confeccionados con un fino y delicado tafilete- y un tocado de terciopelo redondo y chato. Un pipa humea fragante sobre un estante de cenicero fabricado en metal plateado. Su rostro es de facciones suaves, quebradas por arrugas que dan clara muestra de la edad del personaje, pues rondará la cincuentena. Los ojos lucen con un brillo de astucia y sabiduría, sobre el negro intenso y extraño de sus pupilas. Camil es un hombre casi completamente calvo, el poco pelo que le queda está cortado a la manera militar de los soldados del Ejército del Este, bien cuidado. Posee un bigote denso y castaño, como su barba, salteada de blanco por las canas. Sus dedos tamborilean inquietos sobre la mesa. Os mira detenidamente por unos segundos, en silencio, y tras apurar una última calada a la pipa, comienza a hablar con voz firme y ronca.

En definitiva, Camil propondrá a los aventureros dos misiones. Es función del Narrador presentar las mismas en sus propias palabras, procurando despertar el interés de los aventureros. Básicamente esto es lo que Camil les dirá a los jugadores:

Primer trabajo: El primer trabajo es sencillo. Los personajes deberán remontar el curso alto del Arroyosauce hasta las **Quebradas de la Ciénaga**. Allí, a los pies de la **Colina del Muerto**, buscarán la choza de la vieja Mara para reclamar algo que guarda para Camil. Este les dice que han de ser amables con la vieja señora, pero a la vez inflexibles, sin dejar que se les engañe con cuentos y artimañas. Además, deben mostrarse precavidos, pues las apariencias engañan y la anciana es más ladina y astuta de lo que aparenta. Camil recalca que tienen que evitar, por encima de todas las cosas, que el presente que custodia Mara sufra algún percate o los aventureros pagarán de su bolsillo el desatino y quién sabe si algo más. A continuación, el burgomaestre les hace entrega de un sobre lacrado y sellado, advirtiéndoles de que habrán de hacer entrega del mismo a Mara en perfectas condiciones y con el sello intacto (lleva el símbolo del árbol que representa a Robleda).

Nota para el Narrador: Mara es en realidad una druida, aunque odia a sus congéneres humanos por sus desmanes y cacerías en bosques y junglas. Con todo, Camil llegó hace algún tiempo a un acuerdo con ella, por el cual no la molestaría e intentaría limitar la presencia de partidas de caza robleñas más allá de Pasoraudo. A cambio, Mara, gracias a sus poderes naturales y su capacidad para comunicarse con los animales, incluyendo grandes saurios, procuraría que estos no molestaran al transito comercial del Camino de la Mantícora. Este acuerdo se ha mantenido hasta hace poco menos que unas semanas, cuando un enorme tiranosaurio emergió de la jungla atacando a unos pobres viajeros. El duque, despreciando o ignorando los acuerdos alcanzados por su subalterno, Camil, decidió enviar a un paladín conocido junto a unos soldados para dar cuenta del animal. La partida de caza resultó desastrosa, viéndose sorprendidos por un enorme velociraptor que acabó con el paladín y buena parte de los soldados. Al poco de este suceso, Camil recibió un mensaje de la vieja Mara por el conducto habitual (un mochuelo que transporta un mensaje en su pata, cual paloma mensajera), en el cual le comunicaba la muerte del paladín y la tropa, algo que ella entendía como una flagrante incumplimiento del acuerdo establecido. Mara también instaba a Camil a renovar el acuerdo, siempre que este le asegurara que no volvería a mandar partidas de caza, comprometiéndose ella a velar con más celo la linde sur del Gran Pantano para así evitar que los saurios se volvieran a desmadrar. Como prueba de buena voluntad, Mara ofrece la espada sagrada mágica del paladín fallecido. Molesto con el resultado, pero resignado, Camil manda a los aventureros con un mensaje lacrado donde expresa su deseo de renovar el acuerdo en los términos anteriores. Es este un trato que no termina de satisfacer a Camil, y mucho menos al duque, que estaba dispuesto a arrasar el Gran Pantano con sus tropas, pero dadas las recientes incursiones ungolitas y los rumores de guerra, Reginbrad decide no emplear sus preciados soldados en estos

menesteres triviales, ordenando a Camil que arregle el asunto discretamente contratando a algunos aventureros, como es el caso.

Camil les hace entrega del sobre sellado y les da indicaciones para encontrar la cabaña de Mara, apuntando que una guarda de vecería les aguardará en la linde norte de los vados para conducirles sin extravíos a su destino. Si los personajes deciden abrir el sobre rasgando el sellado antes de entregarlo a Mara, esta se percatará de lo sucedido al ver el lacre estropeado, dando cuenta por mochuelo mensajero del desatino a Camil y negándose a entregar la espada. Si los aventureros regresan, ya en conocimiento de Camil el asunto del correo, este mandará a los soldados de la guardia a apresar a los aventureros para que ingresen en prisión de inmediato,



siendo sometidos a cautiverio por seis meses, no sin antes ser azotados frente al roble centenario para escarnio público y despojados de todas sus posesiones. Una vez puestos en libertad, serán enviados a galeras, sirviendo en la flota de su majestad la Reina Vigdis II por dos años más. Muy probablemente morirán allí, en alguna refriega marítima, siendo pasto de los peces. ¡Pobres ilusos que osan violar las comunicaciones oficiales de altos mandatarios de su majestad!

Como hemos comentado, el mensaje oficial que se puede leer es el que sigue:

Muy Señora Mía,

Sirva esta breve carta como descargo ante nuestros desatinos, siempre con la esperanza de restablecer pasados acuerdos de colaboración, con voluntad firme de preservar el orden natural y librarse de todo peligro los vados del Arroyosauce próximos a sus florestas y manglares. Por la misma, en consideración a su alianza pasada, y en honor para con su círculo druídico, sírvase considerar a este funcionario testigo y albacea por la presente, a todos los efectos palabra de ley, sancionada con el beneplácito del duque, bajo la atenta mirada de su Majestad, Vigdis II. En prenda y muestra, mande entregar la espada del desdichado Ostander a la guarda que se le presente con esta carta sellada, su lacre intacto siempre.

Sin más, reciba cordial saludo de su aliado, en representación del legítimo Trono de Marvalar y su augusta reina, y su servidor denodado, el Gran Duque de Robleda.

Camil de Hojafuerte y los Vados, Burgomaestre de la muy leal y vieja ciudad de Robleda, en la Marca del Este.

Segundo trabajo: Una vez regresen del pantano, los aventureros deberán acometer el segundo trabajo, que en apariencia también es muy simple: deberán marchar hacia la villa de Alameda custodiando una caravana de pertrechos junto a unos pocos soldados. Una vez en Alameda, si todo está en orden y se dan las condiciones adecuadas, los soldados descargarán las vituallas y cargarán nuevos pertrechos y vian-

das en los carromatos para conducirlos hasta el fuerte empalizado de Rocagarganta, en la margen oriental del Arroyosauce, y así proveer de sustento a la tropa allí acantonada.

La caravana consta de cuatro carros, conducidos por soldados (1 por cada carro). Dos soldados a caballo dirigen la misma. Todos ellos van armados con espadas largas, lanzas y escudos, además de ir protegidos por cotas de mallas. Estos soldados son guerreros de nivel 2º. Camil ha decidido reforzar esta caravana con mercenarios, es decir, aventureros, pues se están produciendo ataques de bandidos en el camino, amén de los avistamientos confirmados de patrullas ungolitas en los páramos. El cargamento de los carros consta de armas (espadas largas, escudos, lanzas y jabalinas), munición para arcos y ballestas, fardos con harina, toneles de vino, aceite y miel, quesos curados, botas de sardina en salazón, y carne y pescado seco.

Camil ofrecerá 500 monedas de oro a la compañía en pago por estos servicios. No es mucho, pero los aventureros no deberían negarse, pues declinar una oferta del burgomaestre y el duque podría ser considerado ofensivo para con estos. Además, estar a bien con las autoridades de la ciudad siempre es conveniente y puede ayudar a dar fama a los aventureros.

Una vez explicado todo este lío de los trabajos, ya con los preparativos finalizados, compras y demás, el Narrador debería leer el siguiente párrafo a sus jugadores cuando se decidan a partir a la mañana siguiente (en caso de partir algo más tarde, el Narrador debería adaptar el texto):

A la mañana siguiente, temprano, comenzáis vuestro camino rumbo al norte, hacia las Quebradas de la Ciénaga. Desde ayer, el tiempo está siendo muy desapacible, llueve intermitentemente y hace demasiado frío para la recién inaugurada cosecha en la Marca del Este.

La luna se resiste a abandonar el cielo, mientras el sol ya despunta por entre las lejanas lomas de los Páramos del Pasto, allá en oriente. El viento sopla gélido y la

lluvia comienza a arreciar, transformando la vereda en un barrizal que dificulta el paso de la compañía. En los campos circundantes, el ganado se refugia bajo los grandes robles y árboles. Los granjeros ya comienzan a despertar, y sus gallos cantan en los gallineros. Desde algunas chimeneas de las haciendas del campo ya se levanta un hilillo de humo de lumbre, que os hace añorar el calor de un buen fuego recogido en el hogar, más aún en un día tan duro como el de hoy. Algunos velones y fanales rielan tras los ventanales, en las casas cercanas a la cañada del norte. Un poco más a vuestra izquierda, tras un hilera de fresnos y sauces, corre paralelo a la cañada el Arroyosance. Podéis distinguir, en la lejanía, la silueta chata y rechoncha de las quebradas. Al atardecer llegaréis a las inmediaciones de la ciénaga.

Hacia el final de la tarde, cuando el sol ya corre presuroso a descansar, arribáis a los humedales y prados próximos a las ciénagas. El camino que seguís se pierde hacia el oeste, más allá de un valle boscoso que se advina a lo lejos, muy lejos. Aunque durante todo el día ha llovido, según avanzaba la jornada, la temperatura ha ido suavizándose, y la lluvia ha ido disminuyendo en intensidad hasta convertirse en un ligero chispeo. Justo delante de vosotros el terreno se hunde en una depresión cubierta por agua estancada donde crece el mangle y los juncos de ribera. El Arroyosance, cuyo cauce discurre siempre a vuestra vera, se precipita pausadamente en la depresión, estancándose en varias hectáreas a la redonda. La espesura comienza una o dos toses más abajo, el ambiente es húmedo y hay numerosos insectos revoloteando por doquier. Justo en medio de esa jungla pantanosa, en algún lugar de la ciénaga, se encuentran las pequeñas y chatas quebradas. Una de ellas tiene por nombre la Colina del Muerto, cerca de allí, debe encontrarse la vivienda de Mara.

Justo cuando todos miráis hacia abajo del bosque cenoso, a vuestra espalda, de entre los arbustos y la hierba alta del camino, una voz os llama: "Eh, viajeros, ¿quién anda allende la ciénaga?". Una silueta pequeña humanoide se recorta contra el cielo anaranjado de la tarde. Levantado sus manos, en señal amistosa, avanza hacia vosotros.

Riselna es una semielfa (semielfa nivel 5º) de considerable belleza, aunque su aspecto, a primera vista, sea algo salvaje y desaliñado. Viste

una gruesa capa verde oscura, vieja y desgastada, sus faldones están hechos jirones, sucios de tierra y fango. Calza unas botas de caña baja, fabricadas en cuero flexible engrasado y encerado para impermeabilizarlas en lo posible. Unas calzas gruesas de lana cubren sus piernas, embutidas en unos gruesos pantalones cortos de cuero fino reforzado con parches. Utiliza como armadura una cota de cuero tachonado que parece muy ligera y cómoda. En su cintura porta un limpio y lustroso fajín rojo. La semielfa está armada hasta los dientes, por detrás de su espalda asoma un espada larga envainada, un arco largo compuesto, un pequeño escudo y un carcaj repleto de flechas con penacho negruzco. En su mano derecha lleva una lanza corta de cazador que le sirve de vara de caminante. Colgado de su brazo izquierdo pende un pequeño hatillo con una manta de viaje enrollada. Riselna recoge su hermoso pelo negro con un pañuelo también de color negro intenso. Su zaino cabello, como escua de forja, rivaliza en belleza con sus ojos inmensos, de un brillante verde esmeralda. La semielfa se presenta como guarda de vecería, encargada de la Linde Norte de los vados. Se ofrece a guiaros hasta la Colina de Muerto, aunque apena sabe nada de la tal Mara.

El viaje continúa junto a Riselna. El Narrador debe leer la siguiente descripción del viaje:

Al despuntar el alba os internáis en la espesura cenagosa. Una pequeña cresta natural que Riselna conoce bien, elevada por encima del pantano, os permite avanzar más cómodamente, aunque en ocasiones la cresta desaparece bajo el fango y las aguas negras del pantano, obligándoos a avanzar por el barro, entre el mangle. La intrincada vegetación forma un espeso laberinto verde. Dentro del mangle la temperatura es más elevada, aunque el sol apenas atraviese el techo formado por las copas de los árboles. Miles de pequeñas criaturas e insectos revolotean en torno a vosotros, toda la selva bulle de vida. Tras unas dos horas de marcha, la semielfa os advierte que más allá de donde os halláis ya no conoce el terreno, pero os señala que la Colina del Muerto y las quebradas se encuentran tras una pequeña elevación de la cresta rocosa que habéis seguido hasta ahora. Os



dice que el terreno de las quebradas es peligroso y, según se dice, está habitado por criaturas preternaturales y horribles.

Decididos a continuar la marcha, subís la pequeña elevación y, tras ella, entre la vegetación, contempláis una pequeña colina baja y chata, cubierta de maleza y arbustos pequeños y coronada en su cima por la carcasa ennegrecida de un árbol reseco y muerto, con una extraña forma retorcida. Un poco más allá, hacia el norte, por encima de la Colina del Muerto, se adivinan las Quebradas de la Ciénaga. Descendéis la loma, para penetrar de nuevo en la jungla pantanosa. La falda más cercana de la Colina del Muerto no distará más de medio kilómetro hacia el norte. La casa de Mara no debe andar lejos.

LA VIVIENDA DE MARA

En las cercanías de la Colina, los aventureros se topan con una pequeña edificación de planta cuadrada, destortalada y sin ventanas, cuyas paredes tiene aproximadamente 5 o 6 metros de longitud. Su estructura de madera y juncos retorcidos está recubierta de turba en su base. La casa, por llamarla

de alguna manera, es diminuta, y no puede tener más de dos habitaciones. Una chimenea humeante asoma por encima del barro de la techumbre. Todo está en calma y reina un silencio inusual. En esta vivienda habitan Mara (druida nivel 12º) y su gólem de arcilla que hace las veces de sirviente y protector.

1. SALA PRINCIPAL

En el techo de la sala principal hay colgados cientos de objetos insólitos, manojo de raíces, frascos con líquidos multicolores y pequeños animales del pantano encerrados en reducidas jaulas de mimbre y alambre. Las estanterías de las paredes están repletas de recipientes de barro y cristal. Sobre una mesa cercana a un gran caldero de hierro que hay en el centro de la habitación se puede ver una serie de herramientas colocadas de forma ordenada, como martillos diminutos, tenazas, espátulas, varillas de metal, cadenas, cucharones y tenedores de madera y hierro, berbiquíes, picos de minero, palas y rastrillos, cazo, cubetas y un largo etcé-



tera. El ambiente en la estancia está muy cargado y el olor es intenso, fétido y mareante.

2. CUARTUCHO ACCESORIO

Una cortina negra separa esta habitación principal de un pequeño cuartucho posterior cuyo mobiliario se reduce a un camastro cubierto de musgo verdoso y mustio. Una anciana humana con largos cabellos blancos está sentada en una mecedora de madera frente a un pequeño fuego que crepita mustio en un hogar sucio, en el extremo más alejado de la pequeña cámara atestada de baratijas y objetos extraños. Su rostro está casi totalmente oculto por sus cabellos desgreñados que caen sobre su rostro. A duras penas podéis ver su cara, arrugada y envejecida, como una anciana que pareciera haber vivido por mil años. Un solo ojo amarillento os mira por entre las greñas blanquecinas, de un color blanco grisáceo. Sus manos se crispan esqueléticas sobre los reposabrazos de su banqueta mecedora, que la balancea pausadamente adelante y atrás. Viste una túnica azul oscuro, humilde, sucia, con grandes lamparones y manchas de diversos tamaños y tonalidades. Sobre su cuello largo, enjuto y apergaminado, luce un colgante de cuentas de aspecto extraño, adornado con una piedra cetrina y amarillenta como cadáverina, que refleja de forma macabra el fuego del hogar.

Tesoro: En la cabaña se pueden encontrar cinco pociones conteniendo un líquido azul verdoso sobre el que flotan varias hojas lanceoladas de color esmeralda (curar heridas graves), un elixir en bota de pellejo de extraño animal sellado con goma de savia (poción de forma gaseosa), un odre de lona cosido a un trozo de caña taponado con plasta de barro seco que huele a charca (una poción de invisibilidad) y un papelucio de papiro de cañizo de marjal anudado con raíz gomosa (un pergamo de resurrección verdadera).

NOTAS PARA EL NARRADOR

El Narrador debería alentar a los jugadores a interpretar esta situación, ya que de la misma pueden derivarse consecuencias que decanten el curso de la aventura. Mara es una poderosa druida que no dudará en defenderse caso de que los aventureros muestren una actitud hostil. Muy cerca de la choza, oculto entre el barro y la maleza, aguarda emboscado, siempre vigilante, el gólem de arcilla. Este constructo mágico posee un vínculo mental permanente con Mara, y atacará de súbito a cualquiera que intente amenazarla.

Si los jugadores se limitan a entregar la carta y aguardar, mostrando una actitud respetuosa y formal, Mara hará honor a su palabra y entregará la espada a los aventureros. Hecho esto, la druida intentará sacar partido de la situación y engatusar a los aventureros para que realicen una misión para ella. Se trata de investigar un túmulo cercano, con el pretexto de que los aventureros quizás consigan encontrar tesoros de otra época. En verdad, Mara conoce bien el túmulo, y sabe que no hay gran cosa allí, excepto dos vampiros que se ha instalado en él. Son poderosos enemigos que, aunque todavía no han molestado realmente a Mara, suponen una seria amenaza. Astuta, piensa servirse de la natural codicia de los aventureros mercenarios, encontrándose con los vampiros y acabando con ellos, liberándola así de tan molestos y peligrosos vecinos.

ENCUENTROS EN EL PANTANO

En su periplo por las tierras pantanosas, los aventureros pueden toparse con algunos desagradables encuentros. Dejamos a discreción del Narrador qué criaturas o situaciones son adecuadas para cada caso, dependiendo los retos que enfrenten del tamaño y la experiencia del grupo. Aquí les dejamos unos pocos ejemplos:



LA PEQUEÑA ALDEA DE HOMBRES LAGARTOS

El Narrador debe leer este párrafo:

Entre el barrizal y la intrincada vegetación, apenas conseguís avanzar. Poco a poco, el pantano cede paso a unas dunas arenosas de formas redondeadas que se elevan por encima del nivel de agua estancada. Algunos arbustos ralos y amarillentos crecen en la arena húmeda de las ondulaciones, entre los que revolotean insectos enormes de caparazones brillantes y aceitosos. Aquí y allá hay algunos afloramientos de piedra caliza gris, cubiertos por líquenes y musgo verdoso. Unos metros más al norte, entre las cañadas de las lomas arenosas, se levantan varias docenas de chozas de cañizo y bambú. Algunas fogatas pequeñas dejan escapar estilizadas columnas de humo negro.

Los hombres lagarto muy posiblemente se sentirán amenazados por la sola presencia de los aventureros, confundiéndolos con una expedición de castigo, por lo que pondrán todo su empeño en defender la aldea.

CONTRABANDISTAS

Un grupo de contrabandistas se topa con los aventureros por sorpresa, y aunque no están interesados en luchar, no desean que nadie sepa que están empleando dicha ruta para introducir diversos productos en la región de Robleda. Según como interpreten la situación, los aventureros pueden acabar haciendo negocios o luchando por sus vidas.

REPTILES

En la ciénaga los aventureros pueden encontrarse con el temible tiranosaurio rex, pero también con otros saurios igualmente peligrosos, como un triceratops.

TRICERATOPS

Clase de armadura: 2
 Dados de golpe: 16
 Movimiento: 9
 Ataque: 1 enredada / 2 pisoteos
 Daño: 1d8 cuernos / 1d12 cada pisoteo
 Salvación: EN16
 Moral: 10
 Alineamiento: Neutral
 Valor P.X.: 8.000

Los triceratops son grandes saurios herbívoros cuya dura piel, cuernos y tamaño los convierten en extraordinarios adversarios. Aunque no cazan, cualquier criatura que entre en su territorio será atacada hasta que muera o se retire. Esta bestia suele enredar a sus enemigos, derribándolos y pisoteándolos.

OTROS ANIMALES SALVAJES

Además de los saurios, los pantanos están llenos de peligros, como el catoblepas (ver Caja Verde), grandes felinos u otras criaturas lo suficientemente hambrientas como para internarse en el pantano.

EL TÚMULO DEL GENERAL DINARIUS EN LA COLINA DEL MUERTO

Si los jugadores deciden marchar a investigar el túmulo, se les debe leer el siguiente párrafo:

La siniestra loma de la Colina del Muerto se levanta justo delante de vosotros, con unos 200 metros de desnivel. La colina está casi totalmente desprovista de vegetación, no creciendo ningún árbol en sus laderas desnudas, y tan solo unos pocos arbustos de marjal se resisten a abandonar las pendientes de la elevación.

Una vez en su cima, contempláis una magnífica vista de la depresión natural del Arroyo sauce que forma

la ciénaga. El marjal de las quebradas se extiende en muchos kilómetros hacia el norte.

Con una tirada exitosa de detectar puertas secretas, los aventureros podrán encontrar una trampilla de puertas dobles de piedra, cubiertas por una espesa capa de tierra, musgo, hierba corta y hojarasca que dan acceso al interior del túmulo.

1. ENTRADA AL TÚMULO

Una vez abiertas las trampillas de piedra, los aventureros descubren que estas dan paso a una pequeña sala rectangular, con una caída de unos 6 metros. La cámara de abajo aparece estar completamente cerrada y no se aprecian salidas ni puertas en ella.

Llegados abajo, descubren que el muro más septentrional ha sido cuidadosamente cegado con ladrillos y argamasa. El resto de los muros están levantados en piedra oscura, de planta bien trazada. En las paredes izquierda y derecha hay dos pernos para colgar antorchas. El suelo está solado con grandes baldosas de mármol oscuro.

Tras el muro de ladrillo se halla una puerta de piedra de doble hoja, muy sólida, y en cada hoja hay un bajorrelieve. En el primero se muestra a un guerrero poderoso que coloca orgulloso su pierna sobre un montículo de calaveras y en la otra hoja se ve a un caballero que lidera a una hueste armada de soldados. Parece como si las puertas se abrieran hacia fuera, pero no hay en ellas argollas ni nada similar que asista en la tarea, aunque una de las hojas, tal vez por el paso del tiempo, ha cedido hacia fuera unos centímetros, lo que permitiría a una o varias personas introducir los dedos y tirar de ella hacia fuera (tirada de Fuerza o derribar puertas necesaria).

2. ANTECÁMARA DE ENTRADA

Una antecámara de forma rectangular se abre delante de los aventureros. Las paredes al este y al oeste se encuentran grabadas con escritura rúnica, en un idioma que aparece ser antiquísimo y que es posible que no puedan descifrar (se trata de vetusto). Justo en el centro del techo de la cámara cuelga una bola pulida de latón que refleja las siluetas de los aventureros macabramente deformadas. Debajo de la esfera broncinea, también en el centro del solado, hay grabada una advertencia escrita en vetusto. Si algún aventurero logra descifrar el texto de alguna manera, podrá leer: *"Ante vosotros se hallan las puertas de la Tumba del Señor Dinarius, Oficial de los Ejércitos Invictos del Reino de los Bosques, Vencedor del Farallón y el Taliesin y los Tres Ríos, protegido de Valion. No osen perturbar la paz del guerrero, así una maldición os persiga allá dónde moréis hasta el final de vuestros días"*. Frente a los personajes se encuentra una puerta doble de piedra maciza, libre de todo adorno, que cierra el acceso a las cámaras más profundas del Túmulo.

3. SALA DE LA INQUIETUD

Esta estancia más que una cámara parece ser un corredor, aunque conserva las mismas dimensiones que la antecámara inmediatamente anterior. Justo enfrente, en su pared norte, sendas hojas de bronce conforman una nueva puerta doble de considerable tamaño. A izquierda y derecha, en los muros respectivos, se abren dos arcos de acceso a salas laterales que contienen algunos sarcófagos funerarios. El ambiente en el corredor está cargado y viciado por los años de aislamiento del exterior. Una gruesa capa de polvo lo impregna todo.

4. SAGRARIO 1

Esta pequeña sala contiene dos sarcófagos de piedra, el uno al lado del otro, situados en el



centro de la camarilla mortuoria. El frío hielo hasta los huesos. Los aventureros exhalarán un vaho denso, tiritando de arriba abajo, con espasmos breves pero desagradables. Un ligero olor a carroña y putrefacción llena por completo la estancia.

Según se acerquen a las pétreas sepulturas, podrán percibir un claro sonido gutural que procede del interior, seguido por crujidos extraños y macabros, como si algo se agitara dentro, tratando de escapar. Son dos tumulares (ver Caja Verde) que aguardan, cada uno en su tumba, la oportunidad de salir, y que tal vez le sea brindada por algún aventurero incauto. Si alguno de estos seres es liberado, lee la siguiente descripción:

La apariencia de la criatura es un turbador y retorcido reflejo de lo que fue en vida. Sus ojos, salvajes y desesperados, brillan con malevolencia. Su curtida y reseca carne está pegada a los huesos, y los dientes han crecido hasta convertirse en afiladas e irregulares agujas. Porta una vieja y destrozada armadura de cuero, y de su cintura pende una espada envainada.

5. SAGRARIO 11

Es idéntico al anteriormente descrito, solo que se halla en el extremo opuesto.

6. CÁMARA DE ENTERRAMIENTO

Esta es una cámara enorme, de planta cuadrada, de unos 20 metros cuadrados. Todas las paredes están cubiertas por estandartes, banderas y enseñas de combate, aunque la mayoría se encuentran en un precario estado de conservación, hechas jirones y podridas. En la esquina nordeste de la cámara hay apilados 6 barriles de madera de tejo (contienen una especie de melaza infecta y apestosa). Cerca hay tres cajones grandes de madera (contienen fardos de tela confeccionada con sedas naturales) y cuatro arcones sellados con lacre (con-

tienen una vajilla completa de porcelana para muchos servicios de comensal). En la esquina noroeste hay amontonadas una gran cantidad de armas diversas (5 espadas largas, 3 espadas cortas, 6 dagas, 2 hachas de batalla, 3 lanzas cortas, 3 alabardas, 2 cimitarras, 4 mandobles, 5 espadas bastardas, 3 arcos largos, 1 arco largo compuesto, 3 arcos cortos, 1 ballesta ligera, 2 ballestas pesadas, cientos de flechas y viroles). En la esquina opuesta hay un montón de armaduras formando otra gran pila (1 pesada cota de bandas, 2 corazas de metal imitando un pecho musculoso, 1 cota de mallas). Las ataduras y correas de cuero de todas las armaduras hace tiempo que se pudrieron, pero una vez sustituidas por otras nuevas servirán a la perfección.

En el centro de la habitación, sobre un pedestal elevado de mármol, descansa un enorme catafalco de piedra negra. En él se encuentra reposando un vampiro, que atacará inmediatamente a los personajes nada más verlos; salvo por esta criatura, el interior del sarcófago está aparentemente vacío.

En el sarcófago hay una entrada secreta que conduce a una cripta subterránea, pero es necesario realizar una tirada exitosa de encontrar puertas secretas para encontrarla. Este acceso oculto no es más que una pequeña trampilla corredera en el fondo del sarcófago. Una vez abierta, revela la existencia de una cámara aún más profunda a unos 5 metros. La habitación es pequeña, oscura como boca de lobo, de 10 x 10 metros. Toda la estancia está completamente cubierta de polvo. El frío es más acentuado aquí, si cabe, que en el piso superior. La única salida de la cámara, exceptuando la trampilla secreta por la que habéis accedido, es una puerta de doble hoja situada en la pared norte. Los muros no tienen ninguna inscripción, pero en las puertas hay grabados sendos símbolos, representando un círculo con dos líneas cruzadas en su interior.

Alrededor del vano de la puerta hay pintadas extrañas runas arcanas. Parece ser que una



magia muy poderosa protege la entrada. En el quicio de ambas hojas y cerca del marco se ha vertido cera, sellando la puerta completamente. La magia es benigna, y más bien parece como si las protecciones estuvieran diseñadas para mantener encerrado algo en el interior. En algunas zonas, la cera de sellado se ha secado por el tiempo, dejando ver el interior.

7. ANTECÁMARA DE LOS ESQUELETOS

Un corredor ancho y solado de grandes placas marmóreas de color marfil se extiende hacia el norte, a cada lado de los aventureros, en los muros oriental y occidental, hay excavados en la roca pulida del muro cuatro nichos que permanecen en penumbra. Todo está cubierto de viejas y polvorrientas telarañas. La cámara parece extraordinariamente antigua, como el resto de toda esta profunda y largo tiempo olvidada tumba.

Diseminados por doquier, hay multitud de huesos humanos, amarillentos y mohosos por el paso del tiempo. También hay algunas armas destrozadas e inservibles, cubiertas por el polvo y la suciedad. Un silencio sobrenatural domina la estancia. Si los personajes rebuscan entre los

esqueletos de la antecámara, encuentran un pequeño tubo de cristal esmaltado, sellado con goma de lacre, que parece contener un licor blancuzco de esencia casi vaporosa: en realidad se trata de una poderosa sustancia mágica que, al romperse el cristal del receptáculo, queda libre transformándose en una nube gaseosa de color blanco y olor a ajo que resulta insoprible para los muertos vivientes, obligándolos a huir. Esta sustancia es conocida como gasdemuerto y es muy apreciada por paladines y clérigos. La nube producida por un gasdemuerto dura unos 10 minutos y ocupa un área de 5 x 5 metros aproximadamente.

Al fondo, pasados los nichos, una puerta doble se adivina en el muro más septentrional. La puerta está entreabierta e incluso antes de llegar a ella se puede ver, a través de un resquicio abierto, una sala enorme con un sarcófago negro en el centro de la misma. Los muros de la cámara están desnudos de toda decoración. En la pared norte hay una placa de metal con dos argollas dispuestas para sujetar algo. En el suelo de la antecámara hay un arpón, algo fuera de lugar para el caso y sorprendente, pues quién se imaginaría que una herramienta típicamente de pescadores podría encontrarse tantas leguas tierra adentro.



Tras este acceso reposa Dinarius el Vampiro, una criatura de linaje muy poderoso (considera que tiene 3 DG más de lo habitual). Además, está armado con una espada bastarda maldita (Desgarralmas +3) y porta una coraza +1. Todo ser que decida usar Desgarralmas cambia su alineamiento inmediatamente a caótico.

DE VUELTA A ROBLEDA

Una vez los personajes retornen a Robleda con la espada del paladín a buen recaudo, deberían hacer entrega de la misma a Camil y comenzar los preparativos para marchar rumbo a Alameda, escoltando la caravana. De hecho, nada más pisén la ciudad los aventureros, Camil mandará a buscarlos para interrogarles sobre sus aventuras en el pantano. A continuación, les comunicará a agilizar los preparativos para a partir cuando antes.

Es posible que los jugadores regresen sin la espada, o bien porque decidan emplearla para luchar contra los vampiros y la pierden, bien porque las cosas se tuerzan con Mara y acaben enfrentándose a ella. Sea como fuere, más les vale a los aventureros tener una razón de peso y fundada para presentarse de vuelta en la villa sin la espada. Dejamos a discreción del Narrador la resolución de las diversas variantes que se pueden dar a la sazón.

RUMBO A ALAMEDA

Una vez concluida la primera misión, dará comienzo la segunda, organizándose la caravana con destino Alameda. Esta parte con las primeras luces del día, de madrugada. Una vez se inicie el viaje, el Narrador debería leer el siguiente párrafo a los jugadores:

El camino bien empedrado de la Mantícora se muestra a vuestros ojos como un fino hilo oscuro que se perdiera hacia el este, desde el oeste, por entre lomas y colinas herbosas y peladas, apareciendo aquí y allá, por

entre las rugosidades del paisaje. Los pájaros cantan y revolotean a vuestro alrededor, mientras podéis ver cómo la actividad diaria del agricultor y el pastor ya ha dado comienzo, pues estos trabajan alegres en sus campos cerca de las haciendas y fincas que tachonan el paisaje en las inmediaciones de la vieja y orgullosa ciudad de Robleda. Algunos paisanos se afanan con sus carrozatos de bueyes para llevar sus mercancías y víveres a la ciudad. Al pasar a vuestro lado os saludan amablemente, alzando los brazos por encima de la cabeza y agitando sus gorros vigorosamente, cuando no llevando tres dedos a su corazón, gesto reconocido de buenaventura en estas tierras.

De vez en cuando os tropezáis en el camino con alguna caravana mercantil, fuertemente escoltada por hombres en armas. También es normal que, en los terrenos circundantes y veredas próximas al camino, podáis ver alguno de los grandes rebaños del Consejo de Vicería, guardado celosamente por los omnipresentes guardas del fajín rojo. Hay también patrullas pequeñas de soldados que recorren el camino desde Olmeda y las Frondas hasta la Marca Este, ya muy próxima la satrapía comercial del rico Visirtán. En verdad, el Camino de la Mantícora es una vía comercial muy transitada, aunque eso no significa que no sea ser peligrosa, muy al contrario, pues tal concentración de riquezas y mercancías atrae la atención de buen número de partidas de bandidos y asaltadores.

Hay algunas posadas muy cómodas a lo largo del camino, donde se sirven platos y viandas bien cocinadas, regadas con todo tipo de bebidas y bebistrazos. Generalmente son puestos solitarios, rodeados de altas empalizadas o muretes de piedra vigilados, pues las tierras circundantes resultan peligrosas, como se ha dicho.

A lo largo del camino se producirán varios encuentros que el Narrador debe preparar adecuadamente.

PRIMER ENCUENTRO: ASALTO DE BANDIDOS

Al atardecer del primer día de marcha, varias horas después de cruzar los vados sobre el Arroyosauce, mientras la caravana atraviesa

una estrecha vaguada entre colinas cubiertas de vegetación y hierba de elefante, el grupo será asaltado por un nutrido grupo de bandidos. Estos lanzarán primero flechas sobre la caravana, para más tarde arrojarse ellos mismos al asalto cuerpo a cuerpo. Hay un total de 15 bandidos (guerreros nivel 2º) liderados por un jefe llamado Crabbas (explorador de nivel 5º), un granuja oriundo de Palmira, en Visirtán. Todos los bandidos disponen de arcos largos, espadas cortas o largas y armaduras de cuero tachonado. Crabbas viste una coraza pectoral, escudo y cimitarra de estilo oriental. Los bandidos se dispondrán emboscados a ambos lados del camino, ocultos entre la vegetación. Si los aventureros consiguen matar a Crabbas, los asaltadores se dispersarán por el páramo, huyendo. Crabbas es el único que porta algo de tesoro (aunque los demás bandidos pueden tener también posesiones preciadas si el Narrador lo considera oportuno), contándose entre sus pertenencias: 2 rubíes valorados en 650 monedas de oro, una poción de curar heridas graves, una poción de invisibilidad y una capa élfica que le permite mimetizarse con el entorno, siendo muy difícil de localizar.

SEGUNDA ENCUENTRO: ATAQUE DE HUARGOS SALVAJES

Preferiblemente de madrugada, mientras el grueso del grupo descansa y solo unos pocos hacen guardia, el campamento recibirá la visita inesperada de un grupo de 4-6 huargos hambrientos.

TERCER ENCUENTRO: GRUPO DE COMERCIANTES NÍRMALÍES

Cuando el Narrador considere oportuno, nuestra caravana se cruzará con un grupo de comerciantes de origen nírmalí que se dirigen hacia la lejana Salmanasar. Esta comitiva comercial la integran varios caballos y mulos cargados de fardos, así como extraños dromedarios de dos

jorobas y tres enormes elefantes que sustentan góndolas donde viajan varias personas ricamente ataviadas, protegidos por arqueros. Una docena de hombres de armas caminan junto a las bestias, bien pertrechados con cotas de malla doradas, espadas curvas, arcos largos y ballestas.

El Narrador puede aprovechar la ocasión para abrir un interludio entre tanto combate, permitiendo a los aventureros interaccionar con tan excéntrica compañía. Puede que incluso puedan intercambiar objetos o armas, especies o ricas sedas orientales. Como hemos dicho, quede esto a expensas del Narrador. Si los personajes interpretan bien la situación, el Narrador debería recompensarles, tal vez recibiendo como regalo una de las estupendas ballestas de repetición que los sátrapas nírmalíes adquieren en el lejano Kang. Las posibilidades son infinitas.

SIGUIENDO EL CAMINO DE LA MANTÍCORA HASTA FONDA

Pasado el ecuador del viaje, nuestra caravana arribará a Fonda, que es parada obligada en el Camino. La Fonda, como más coloquialmente se conoce, es un pequeño terreno acotado de algo más de media hectárea. Una alta empalizada de madera de abeto reforzada con piedra y argamasa rodea la propiedad y varios edificios se distribuyen por su recinto empalizado. El más grande es una hacienda solariega de planta cuadrada, con techumbres de pizarra a dos aguas y muros de mampostería. Es aquí donde el viajero puede encontrar el gran comedor donde se sirven todas las comidas: la cocina y un gran almacén se hayan anexos al salón, mientras en la pared más meridional del conjunto hay una serie de pequeñas estancias o reservados. Dos grandes humeros caldean la habitación en invierno. Un segundo edificio rectangular de madera hace las veces de hospe-



dería, con un total de 12 habitaciones dobles y una gran alcoba con capacidad para otra docena de personas juntas, distribuidas en camastros de paja por el suelo. Un tercer edificio más pequeño hace las veces de establo y caballerizas. Completa el conjunto una pequeña capilla de Piedra consagrada a Valion y servida por un viejo clérigo residente llamado **Pilarus**.

Los precios de estas instalaciones quedan a discreción del Narrador, aunque recomendamos que no sea nada abusivo, por ejemplo, una moneda de oro la estancia por persona y otra moneda adicional por montura, precios de comida y bebida estándar.

HABITANTES DESTACADOS

Pilarus: Clérigo de Valion, humano, anciano, de nivel 12º. Pilarus es un hombre de avanzada edad. Su pelo es largo y enmarañado, de color blanco grisáceo. Anda ataviado con una vistosa túnica blanca con pespunte metálico y reborde bordados con hilo grueso de oro. Un símbolo sagrado representando a un sol naciente sobre una colina redondeada pende de su cuello sujetado a un fino hilo de plata. Su gesto es de amabilidad y bonhomía y sus ojos son de un color verde esmeralda intenso, desprendiendo sabiduría e inteligencia.

Pilarus vive en la posada y sirve a Valion asistiendo una pequeña capilla en su honor y ayudando a los viajeros en apuros, heridos y maltratos. Como hombre anciano que es, sabe muchas cosas y puede servir como fuente de información a los aventureros. Lo que diga Pilarus y cómo lo diga, lo dejamos a discreción del Narrador.

Ulana: Humana, bardo de nivel 9º. Ulana es una mujer muy atractiva, de piel morena, suave y tersa. Sus negros cabellos son largos, descolgándose sobre sus hombros y pecho abundante. Viste un elegante vestido de lino ajustado de color gris perla. Ulana calza sus bonitos pies con unas ligerísimas sandalias de cuero negro

en tiras finamente cortadas. Siempre anda de aquí para acá con su laúd élfico entre las manos, que toca con primor, acompañado por su voz cálida e intensa.

Ulana es una bardo de fama, a la que siempre se puede encontrar por alguna posada del Camino de la Mantícora. Si se interacciona adecuadamente con ella, tal vez se decida a acompañar al grupo, convirtiéndose en una poderosa aliada y compañera.

Una vez partan de Fonda rumbo a Alameda, a una jornada de camino, los aventureros llegarán al cruce de la Partida de los Páramos. El Narrador debería leer el siguiente párrafo a los jugadores:

Tras un día de camino sin incidencias siguiendo el trazado despejado de la ruta comercial de la Mantícora, arribáis al cruce de caminos conocido como Partida de los Páramos. Hacia el norte parte el viejo sendero, hoy casi borrado, que conduce a las estribaciones meridionales del Bosque Negro y, más allá, hasta el fuerte empalizado de Rocagarganta; mientras, en dirección sur, parte la vereda que llega hasta los Páramos del Pasto (esta antigua ruta corresponde a una cañada adscrita al Consejo de Vecería de la Villa de Robleda).

Una o dos jornadas después de abandonar Fonda, la caravana llegará finalmente a Alameda.

EL PUEBLO DE ALAMEDA

Alameda – Aldea. Alineamiento: Neutral; 12mo límite, 250 mp; población 101, (95 humanos, 5 halflings, 1 enano). **Figura de autoridad:** Teol Planchadura. **Personaje importante:** Arlin Cañada.

Alameda fue fundada por unos pocos hombres buenos de Robleda y algunos ciudadanos del vecino Visirtán hace ya varios lustros. Lo que en principio fue un asentamiento de temporada para la pesca de la trucha, con el paso de los años se convirtió en un asentamiento estable

que atrajo a no pocos aventureros y familias humildes que buscaban un sitio apacible donde ganarse la vida con el sudor de su frente.

La villa de Alameda se encuentra en las postimerías del denso bosque de encinas, robles y acebos que rodea la laguna de Liafdag, llamado Bosqueacebo. Alameda es hoy un pequeño asentamiento rural que subsiste gracias a la recolección de las setas y hongos que crecen en las arboledas fluviales y humedales en torno al lago, así como unas pocas hectáreas de trigo y cebada plantadas cerca de la villa. También es reseñable la pesca de la trucha de cabeza de jarrete en la laguna, que algunos habitantes de Alameda aprovechan para vender en la cercana Fonda consiguiendo no pocos beneficios, ya que la trucha de Liafdag es muy apreciada.

LOS ALDEANOS

El Alcalde, Avitar Acebo. Avitar es un hombre taciturno, aunque justo y ecuánime. El alcalde se desvela por la prosperidad y seguridad del pueblo, mediando también en las pequeñas disputas que ocasionalmente surgen entre los vecinos.

Familia Arboleadafría (humana) - Milo (padre), Yseal (madre), Meraniver (hija), Milo (hijo menor). Milo es un excelente cazador, amén de pescador y recolector de trufas, setas y hongos. Aparte de esto, hace las veces de guía local, guardabosques -está adscrito al Consejo de Vicería de la Noble Villa de Robleda, siendo el guarda de vicería enviado al destino más oriental dentro de la Marca del Este-. Milo (Explorador nivel 2) siempre viste el fajín rojo que le distingue como miembro de los guardas de vicería.

Familia Cañada de la Marca (humanos) - Benio (padre), Larisa (madre), Gorm (hijo). Los Cañada de Alameda son molineros y panderos. Benio hace funcionar un pequeño molino accionado por aire que muele el grano de trigo y centeno que compra para, una vez ama-

sado, cocerlo en su propio horno y vender las hogazas resultantes a sus vecinos.

Arlin Cañada de Alameda es el líder espiritual de la aldea. Bien conocida es su condición de clérigo de Rivulus (clérigo nivel 2). Emparentado con la familia Cañada de la Marca, comparten espacio en el molino, en el cual han construido un pequeño altar consagrado al dios del rocío que es atendido diligentemente por Arlin y su mujer, al tiempo que se permite la entrada a los parroquianos para que estos ofrezcan sus rezos y votos al dios de la lluvia, de modo que este les sea propicio en los tiempos de la siembra.

Familia Carretilla (halflings) - Yigol Carretilla de la Fronda de los Medianos (padre), Elenol (madre), Bellario (hijo), Bella (hija). Yigol Carretilla y su hijo Bellario son dos excelentes pescadores de trucha, así como buenos rastreadores de trufas salvajes que encuentran gracias a un perro llamado Tino, adiestrado para olisquear las preciadas trufas negras. Desde hace unos años, los Carretilla acogen en su seno a Lisarda Faldacolina, una mediana que quedó viuda al morir su marido ahogado en la laguna.

Familia Castromadera (humanos) - Griffo (padre), Rosena (madre), Nora (hija), Roca (hija). Los Castromadera son descendientes de una familia de carpinteros. Griffo Castromadera se gana el pan ejerciendo el oficio en Alameda, así como, ocasionalmente, pescando la trucha de cabeza de jarrete en la laguna de frías aguas. Griffo siente no haber tenido un hijo varón, pues aunque adora a sus dos hijas, éstas no han sentido la vocación de la madera como de seguro -piensa Griffo-, lo hubiera hecho un varón.

Familia Cinchaprieta de Alameda (humanos) - Icabar (esposo), Rosi (mujer). No tienen hijos. El matrimonio Cinchaprieta se gana la vida recolectando hongos y setas de la arboleda durante la temporada. También poseen un pequeño taller para remediar prendas y objetos



de cuero, así como curtir en pequeñas cantidades pieles de animal.

Familia de Blidri Carretón (humanos) - Bodo (padre), Rubian (madre), Hobo (hijo), Nana (hija), Hugon (hijo). La próspera familia de Blidri Carretón se dedica al comercio de la trucha de cabeza de jarrete con la Fonda del Camino del Comercio. Los dos hijos del matrimonio Carretón ayudan a su padre en la pesca de la trucha. A su vez, Rubian es hábil con la aguja y el hilo, cosiendo bellas prendas que luego vende entre sus vecinos.

Familia Centenohusillo (humanos) - Fosco (padre), Neela (madre), Neela (hija), Lidia Centenohusillo (hija), Leniver (hija). Los Centenohusillo son labradores aplicados. Las hijas –excepto la pequeña Leniver– ayudan a sus padres en los trabajos del campo. Poseen un par de bueyes con los que aran los bancales de centeno y trigo.

Familia Husai Ib'Haffa (humanos) - Zenobia (madre), Eleal Yasmine (hija), Druso (hijo). Los Ib'Haffa son una familia de origen visirtání que se estableció en Alameda hace sólo tres o cuatro años. La familia se dedica a regentar una pequeña casa de huéspedes, con capacidad para seis personas, y la pequeña taberna del pueblo llamada El Dragón Verde, antes conocida como El Señor de los Caballos. Los Husai Ib'Haffa también disponen de un pequeño establo con abrevadero para cuatro monturas.

Lurnion del Bosqueacebo (humano) - Es el sanador residente en el local y auténtica mano derecha de Zenobia. Lurnion (druida nivel 5) prefiere trabajar cuidando de los caballos y otros animales en la parada, cosa inusual en un druida, cuya vida se desenvuelve, de común, entre las frondas y junglas de las forestas. El sanador lleva sus largos cabellos morenos recogidos y bien cuidados. Tiene una desagradable e irregular cicatriz en el lado izquierdo de la cara, producida por el ataque de aguijón de un draco del vado muchos años atrás.

Familia Labadía de Robleda (humanos)

– Gaen (padre), Ysenia (madre), Folco (hijo). Los Labadía provienen de una conocida e industriosa familia de granjeros y ganaderos robleños, no en balde, los Labadía de Alameda también se dedican al pastoreo, poseyendo media docena de vacas, 20 ovejas, un buey y dos docenas de cabras.

Familia Planchadura (humanos) - Teol (padre), Lana (madre), Bodo (hijo), Goniver (hija), Lissa (hija), Jemilla (hija). Los Planchadura regentan una herrería que da servicio al vado de Alameda. Teol (Guerrero nivel 2) es un buen artesano de reconocida maña, incluso algunos viajeros de la gran ruta del comercio se desplazan hasta la aldea para que Teol arregle, con su natural maestría, algún aparejo o cachivache estropeado.

ÁREA 1. ENTRADA A LA ALDEA DE ALAMEDA

El camino que conduce hasta la aldea de Alameda está bien cuidado y es amplio. El pueblo cuenta con un puñado de construcciones, todas ellas edificadas en madera de roble y con cimientos de roca caliza y mampostería. En algunas de las callejuelas laterales y pasajes se han colocado unas barricadas o barreras para entorpecer el paso hacia el camino principal que separa la villa en dos. Por encima de dichas barreras, más allá, puede verse el pequeño claro sembrado de grano y la densa y verde arboleda de la laguna de Liafdag. A la entrada del pueblo hay un soldado del Ejército del Este haciendo guardia, mientras algunos chiquillos corretean de aquí para allá.

Soldados del Ejército del Este (20) más un oficial

Guerreros de nivel 2º, oficial de nivel 5º.

Posesiones: armadura de cota de mallas, espada larga con cinta negra, daga, lanza corta, casco de combate, atalajes completos de cuero de infantería, botas cortas de trepa de infan-

tería, mochila de combate de cuero endurecido, guanteletes de guerra, odre de dos litros de agua, raciones secas de campaña, navaja, piedra de afilar, yesca y pedernal.

El pequeño destacamento de soldados acantonado en Alameda posee un barracón levantado en piedra cerca del Dragón Verde, donde guardan sus monturas y equipo. En un lateral de la sólida edificación militar, se levanta una torre de vigía en madera donde monta guardia a diario uno de los soldados.

ÁREA 2. CASA Y MOLINO DE LOS CAÑADA

Una casa de dos plantas se levanta ante vosotros. Justo detrás, hay un pequeño molino de viento y un silo de adobe para guardar el grano cosechado. En la parte frontal de la edificación, hay un hermoso parterre lleno de plantas ornamentales rodeado de una valla de madera pintada de blanco.

ÁREA 3. CASA DE LOS CARRETILLA DE ALAMEDA

Esta pequeña construcción parece el hogar de una familia de medianos, dadas su reducida altura y contenidas dimensiones. Aunque la edificación de madera y piedra posee dos plantas, su altura es más reducida que otras casas similares de Alameda. Próxima a la entrada de la casa, hay una pequeña cerca de madera, donde se guarda una carretilla de tiro en buen estado.

ÁREA 4. LOS ESTABLOS

Los establos comunales del pueblo están situados aquí, cobijados por una gran techumbre de madera y tejas de barro cocido. Dos grandes puertas sirven de entrada y salida al edificio, situadas en cada extremo de la nave. Hay un altillo al que se accede por medio de una escala,

dentro del cual se apilan diversos aperos, cuerdas y cabos, monturas, arreos y otras cosas. La construcción cuenta con 20 pequeños establos compartimentados y dotados de bebederos y comederos para las bestias. Pared con pared con los establos se encuentra la casa de los Labadía de Alameda.

ÁREA 5. HOGAR DE LOS CARRETÓN

Esta casa de piedra y madera posee dos alturas. En el lateral izquierdo de la misma, podéis ver unas escaleras de madera que llegan hasta una puerta de la segunda planta. Se han practicado dos aberturas para ventanucos en el techo de pizarra.

ÁREA 6. LA FORJA DE PLANCHADURA

Esta casa que estáis observando es de una sola planta, aunque muy amplia y robusta, casi íntegramente levantada con piedra de cantería. En uno de sus lados hay un pequeño porche cubierto al que se accede por un arco grande dotado de una puerta doble reforzada con tachones de hierro. Hay una gran chimenea de mampostería junto al porche, que sirve de tiro para la forja de herrero, cuyos golpes intermitentes sobre el yunque se puede oír claramente desde el exterior.

ÁREA 7. HACIENDA POSADA DE LOS HUSAI BHAFFA Y LA FAMILIA LABADÍA

El Dragón Verde, antes conocido como El Señor de los Caballos. Junto al camino principal, se encuentra la posada y única taberna de la aldea de Alameda, El Dragón Verde, un establecimiento rústico, pintoresco, acogedor, caliente y ruidoso, siempre lleno de parroquianos y viajantes venidos de allende la Marca. El establecimiento tiene renombre en toda la región desde que Zenobia Husai los construyó



hace ya 13 años con el dinero que heredó de su difunto marido poco después de que este falleciese.

ÁREA 8. LA TENERÍA DE LOS CINCHAPRIETA

Esta es una construcción sencilla, que dispone de un patio trasero acotado por una tapia de mampostería y dentro del cual se ha levantado una cabaña de madera y techumbre de pizarra. Al patio se accede mediante una puerta grande. En el suelo del patio se han enterrado grandes vasijas de barro cocido que hacen las veces de recipientes para curtir las pieles de animales.

ÁREA 9. CASA DE LOS CASTROMADERA Y CENTENOHUSILLO

Estos edificios están levantados en piedra y ladrillo de arcilla, cubiertos por techumbres de pizarra y chamizo. Al contrario que la mayoría de edificaciones de Alameda, estas construcciones presentan algunos adornos reseñables en el exterior. Sobre las puertas de entrada se han labrado sendos escudos mostrando un puño cerrado y un hato de espigas de cereal, respectivamente. Las ventanas de ambas casas son ojivales y más grandes de lo habitual.

ÁREA 10. LOS CAMPOS DE LABRANZA

Ante vosotros se extienden los campos de cultivo comunales de la villa. Algunos parroquianos laboran entre los surcos y bancales cultivados, eliminando las malas hierbas y aireando la tierra con azadas y zapapicos.

Cerca de los campos, en un altozano, existe un gran pozo de mampostería. El agua que ofrece el pozo es fresca y limpia, y es usada habitualmente por los aldeanos para beber. En algunas

ocasiones, no es raro sorprender a algún lugareño lanzando una moneda al interior del pozo, pues en el folclore popular se dice que aquel que lance una moneda al interior al tiempo que pide un deseo será recompensado con buena fortuna. De un tiempo a esta parte, el agua del pozo sube turbia y con un desagradable sabor almizclado. Ignorado por los parroquianos, el pozo comunica con una corriente de agua subterránea que atraviesa una gran caverna. Un monstruo corrosivo se ha instalado abajo del pozo, alimentándose de las monedas allí acumuladas.

Más allá del pozo, la gruta natural se extiende ensanchándose considerablemente, allá el agua del torrente subterráneo se remansa en una laguna, habitada por ranas gigantes (6 ranas gigantes). Estos batracios monstruosos son, también en parte, responsables de la turbidez del agua, pues se han multiplicado en los últimos años.

El sistema subterráneo bajo el pozo, consta pues de una pequeña gruta que encauza el torrente, hasta donde llega el sifón de mampostería del pozo propiamente dicho (aquí habita el monstruo corrosivo), y una gran gruta anexa a la que se puede acceder introduciéndose en el riachuelo y buceando durante dos o tres metros para llegar a la gran caverna.

Los aventureros pueden descender por el pozo para investigar su interior, alertados por los parroquianos sobre los desagradables sonidos y olores que emanan del mismo. Una vez abajo, es complicado que decidan sin más nadar bajo el agua hasta la caverna próxima, pero el Narrador podría llamar su atención, describiendo el croar de las ranas y los chapoteos que se oyen más allá.

Nadando se accede a una gruta en la que los aventureros descubrirán el cadáver de un niño, más bien el esqueleto. Se trata del pequeño **Miros Labadía**, que desapareció hace dos años sin dejar rastro. De hecho, el niño fue asesinado por Griffó Castromadera, cuando

este pensó que Miros estaba al tanto de su romance secreto con Ysena Labadía, su madre. Obsesionado con la posibilidad de que el crío pudiera desvelar el adulterio, Grifflo lo agarró en un momento de descuido, cuando nadie lo veía, y lo lanzó pozo abajo. Nadie sospechó nada, y todos creyeron que alguna bestia del bosque había acabado con él. La triste verdad es que el pobre Miros no sabía nada sobre el romance entre su madre Ysena y Grifflo, pues todo se debió al exceso de celo y obsesión de Grifflo. Sea como fuere, Miros murió de forma terrible, al caer al pozo y quebrarse el cuello. Más tarde, la corriente del torrente subterráneo lo arrastró hasta la laguna cercana y de allí a la gruta anexa, donde el cadáver permaneció hasta ahora. Miros es un poltergeist, si bien es amigable, y contará su historia aquel que quiera escucharlo, delatando a su asesino. Los aventureros puede elegir desvelar esta macabra narración públicamente, en cuyo caso, Ysena, rota de dolor, confesará el amorío (Ysena, lógica-

mente, desconoce que su amante fue el asesino de su hijo Miros).

A través de esta cueva se accede a otras tres cavernas. La primera es un antiguo lugar de enterramiento en el que están sepultados media docena de viejos guerreros, fallecidos en una guerra olvidada luchada por el honor de algún reino desaparecido; sorprendentemente, las armas y armaduras se han conservado en buen estado en el interior de las sepulturas, e incluso es posible que haya algún objeto mágico. La segunda caverna se interna durante varios metros en el interior de la tierra, y no es ni más ni menos que un pequeño asentamiento morlock en el que se encuentran una docena de estas criaturas (consultar la Caja Verde); tras este asentamiento hay un camino que desciende aún más en las entrañas de la tierra, y que puede dar lugar a un complejo laberíntico donde situar futuras aventuras. Finalmente, la tercera cueva se encuentra repleta de hongos



extraños y cristales de roca refulgente, y al fondo del mismo se encuentra una misteriosa fuente natural cuyas aguas son de un color rojizo; cualquiera que las beba entrará automáticamente en un breve sopor de varios minutos, durante el cual tendrá un sueño sobre su vida futura, si bien resultará confuso y podrá dar lugar a muchas interpretaciones. Esta fuente fue utilizada en su día por los druidas para predecir el futuro de las personas, pero con el tiempo su localización acabó cayendo en el olvido.

ÁREA 11. EL CEMENTERIO

Entre los árboles retorcidos del lindero del bosque, hacia el noroeste de Alameda, se encuentra el pequeño campo santo local, donde, generación tras generación, se ha inhumado a todos los difuntos de la aldea. El cementerio no es más que un simple campo de hierba verde tachonado por una par de docenas de piedras redondeadas que sobresalen de entre los matos y Flores de Muerto. Algunas de las lápidas son tan antiguas que las letras excavadas en su superficie son apenas distinguibles.

ÁREA 12. EL DESCAMPADO

Hacia el noroeste de la villa se extiende un descampado sin cultivar donde crece la mata del acebo en verdes tachones, entre malas hierbas, amapolas y afloramientos de piedra caliza. Un estrecho sendero, apenas visible entre los arbustos y zarzas, discurre en zigzag hacia el camposanto de Alameda.

Como puede observarse, la información sobre Alameda y sus habitantes es prolífica, con la idea de que cada grupo se mueva con libertad y encuentren misiones o misterios acorde a sus gustos, lo que permita interactuar con los aldeanos y dar más profundidad al mundo de juego. Así, tras pasar varios días en Alameda, resolviendo entuertos y descansando en lo posible,

la caravana, una vez reaprovisionada, deberá llevar los pertrechos hasta el fuerte empalizado de Rocagarganta. Para ello, el camino más factible pasa por deshacer el camino y volver a la Partida de los Páramos para girar al norte hasta la posición militar avanzada.

ENCUENTROS CASUALES EN LOS CONTORNOS DE ALAMEDA

d100	Encuentro
1-10	1-3 orcos (agresivos contra grupos pequeños; huirán si se enfrentan a grupos poderosos)
11-25	1-2 lobos
26-35	1 oso negro (agresivo)
36-45	1 oso lechuza (agresivo)
46-55	Pequeñas alimañas (conejo, ciervo, jabalí, ratones, etc.) (evasivos)
56-65	1 draco
66-75	Un grupo de bandidos, entre 5-10 individuos
76-85	Un grupo de asaltantes bárbaros ungolitas, entre 5-10 individuos
86-100	1 terraron



HACIA EL NORTE, AL FUERTE EMPALIZADO DE ROCAGARGANTA

Una vez los personajes inicien la marcha hacia el fuerte, el Narrador puede leer o parafrasear el siguiente texto:

El pequeño fuerte de Rocagarganta es un puesto avanzado de vigilancia de las posiciones meridionales de la sierra de Liafdag. Está emplazado en la extensa llanura entre el Bosque Negro hacia el oeste y la laguna de Liafdag en el este, un lugar que ha servido de tradicional paso de infiltración en la Marca del Este de partidas de guerra trasgoideas provenientes de las Montañas del Trueno, más al norte de la sierra de Liafdag.



Hace años, la corte de Marvalar decidió a establecer un pequeño puesto fortificado en la llanura para prevenir tales infiltraciones, y desde entonces es uno de los destinos más peligrosos a los que un soldado de las Marcas puede ser destinado. No obstante, en ocasiones acuden al fuerte voluntariamente personajes de lo más variopinto: paladines en busca de redención, clérigos de Velex, guerreros con sed de gloria o gentes de paso hacia lejanos y peligrosos lugares, siendo todos ellos admitidos de buen grado por la guarnición siempre que sean de ayuda y no supongan un estorbo para la pequeña tropa del fuerte.

Es necesario caminar durante todo un día para alcanzar el fuerte desde la Partida del Páramo. El camino discurre por entre las suaves lomas cubiertas de pasto fresco al norte del camino de la Mantícora, dejando a vuestra izquierda la mancha oscura y verde del Bosque Negro que se adivina en el horizonte, hacia el oeste. Mientras, a la izquierda, se alzan en la lejanía las moles grises de los montes de Lifaðag.

La vereda pedregosa, flanqueada por los arbustos y malas hierbas que crecen en sus cunetas de arramblada, evoluciona sobre las colinas y por entre los valles horadados de árboles y matas de un color verde profundo. Los pájaros cantan sobre vuestras cabezas, piando y revoloteando entre los zarcillos de los bancales verdean de la húmeda campiña primaveral. Al fondo, sobre una pequeña loma achatada, se alza una construcción pequeña de piedra rodeada de una alta y poderosa empalizada.

Alguien os grita desde lo alto del muro de troncos, sobre la puerta de entrada: “¿Quién anda por el camino del sur?!”

Una vez admitidos los Ajs dentro del recinto, el Narrador debe describir el fuerte:

El fuerte se encuentra emplazado sobre una colina achatada que domina todo el entorno de la llanura herbosa circundante. Una empalizada alta y reforzada construida con recios troncos de roble anudados cierra el recinto por completo, al que solo se puede acceder mediante una única puerta de doble hoja en la cara sur de la empalizada. En el centro del fuerte se ha construido una atalaya cuadrada de sillares de piedra granítica con la planta superior almenada, en la cual se han emplazado dos balistas de guerra pesadas –cada una de ellas encarada en dirección opuesta-. Junto a estas armas, ondean el pabellón de guerra de Reino Bosque sobre un mástil de madera oscura. Un pebetero ardiente se adivina junto a sendas balistas. La torre de defensa es un edificio que consta de tres plantas superiores y un amplio subterráneo. En la planta baja se sitúan los barracones de la tropa, el comedor general y las cocinas. En la segunda planta se encuentran las habitaciones de la oficialidad y una pequeña sala de juntas; mientras que en la planta superior descubierta se han desplegado, como se ha visto, las balistas de defensa. En el subterráneo se encuentran los almacenes de víveres y pertrechos del fuerte, amén de unas pequeñas mazmorras para custodiar prisioneros y un arsenal de armas y munición para las ballestas y balistas. También, en



el sótano, existe un pequeño pozo que surte de agua a la guarnición.

En el recinto exterior, anexas a la estructura de la torre, hay dos pequeñas construcciones que hacen las veces de caballerizas y establos. En toda la empalizada hay repisas suspendidas sobre los várganos para los tiradores y defensores de la plaza, así como antorcheras fijas para iluminar el perímetro. En los alrededores de la empalizada han sido talados los árboles para crear un campo despejado en torno a la posición. Sólo quedan algunos arbustos y zarzales, aparte de unos pocos riscos pedregosos que asoman por la planicie de pasto del páramo.

AVENTUREROS NO JUGADORES DEL FUERTE EMPALIZADO

Daron de Robleda (humano) - Guerrero de nivel 6º. Posesiones: camisola de mallas, anillo de protección +1, espada bastarda de gran calidad, látigo de cuero negro, daga de gran calidad, botas de caña alta de color marrón oscuro, una capa de algodón y seda salvaje con capucha, una mochila de cuero contenido un odre de tres litros de agua, yesquero y pedernal, una poción etiquetada como “poción de curar heridas graves”, un trozo de tiza, un par de cabos nuevos de vela, un par de antorchas, tres escarpías y un martillo de alpinista.

Carillon (humano) - Guardabosques de nivel 5º. Posesiones: arco largo compuesto de gran calidad, 20 flechas, capa de resistencia de origen élfico, botas de serraje ceñidas a las piernas de color ocre, lanza de gran calidad, un cuchillo desmontable, una cazuela pequeña y otro útiles de cocinar, un saquito de sal, yesquero y pedernal, una hoja de afilar, una poción etiquetada como “sanar”, dos pliegos de pergamino y material para escribir –tinta y plumón barato-, una manta de viaje, un odre de 2 litros, una botella de cristal con medio litro de brandy, un cabo de cuerda de 10 metros y un trozo de espejo de plata pulido. 238 monedas de oro, 35 de plata y 1 de platino de vieja acuñación visírtaní.

Portanto “El Manso” (humano) - Clérigo de Velex de nivel 5º. Posesiones: coraza completa +2, maza pesada +2, túnica de camuflaje, 4 frascos de agua bendita, 2 pociones de curar heridas serias, símbolo sagrado de oro de Velex.

Soldados (20) (humanos) - Guerreros de nivel 3º. Posesiones: armadura de cota de mallas, espada larga con cinta púrpura, daga, lanza corta, casco de combate, atalajes completos de cuero de infantería, botas cortas de trepa de infantería, mochila de combate de cuero endurecido, guanteletes de guerra, odre de dos litros de agua, raciones secas de campaña, navaja, piedra de afilar, yesca y pedernal.

Soldados (10) + (5) (servidores de las balistas de la torre) (humanos) - Guerreros de nivel 3º. Posesiones: cota de cuero tachonado, espada corta, ballesta pesada militar, casco pequeño de tirador, atalajes completos de cuero de infantería, botas cortas de trepa de infantería, mochila de combate de cuero endurecido, guanteletes de guerra, odre de dos litros de agua, raciones secas de campaña, navaja, piedra de afilar, yesca y pedernal.

Balistas de Guerra - 2 hombres de dotación (ballesteros) por cada pieza, más uno adicional amunicionando la batería de dos balistas. 3d6 puntos de daño por virote de guerra de punta blindada. Crítico X3. 3d6+4 con virote de fuego. Recarga un turno. Munición de las balistas: 40 proyectiles por cada pieza, más 20 adicionales de fuego.

Corichus, Portaestandarte Primero, Sección Infantería (humano) - Guerrero de nivel 4º. Posesiones: Coraza pectoral, espada corta, espada larga y escudo.

Magnus, Portaestandarte Segundo, Sección Ballesteros (humano) - Guerrero de nivel 4º. Posesiones: Coraza pectoral, espada corta, espada larga y escudo.

Plinius, Lugarteniente, Segundo Jefe (humano) - Guerrero de nivel 5º. Posesio-

nes: Armadura completa, espada bastarda, arco largo.

Taranto, Centurión Jefe (humano) - Guerrero de nivel 6º. **Posesiones:** armadura de placas completa, espada larga de gran calidad, espada corta de gran calidad, casco completo de oficial, capa de oficial en campaña, atalajes completos de cuero de oficialidad, botas altas de montar de caballería, guanteletes de guerra, odre de dos litros de agua, raciones secas de campaña, navaja, piedra de afilar, yesca y pedernal.

BATALLA EN EL PÁRAMO

Una vez los aventureros lleguen al fuerte, al poco de estar allí, y siempre antes de que decidan marchar, se producirá un nuevo giro argumental que supondrá una gran aventura en sí. Se trata, nada más y nada menos, que de un ataque en toda regla al fuerte por una hueste ungolita. Es este un momento excelente para poner en práctica las reglas de lucha de masas que aparecen en la Caja Verde. No obstante, el Narrador puede obviar este capítulo de la historia si no desea emplear dicho reglamento, o puede elegir recrear la batalla describiéndola a su gusto. Sea como fuere, estos son los datos de las fuerzas que asedian el fuerte: 75 soldados ungolitas, de los cuales 25 montan a caballo y arrastran dos grandes carromatos con sendas catapultas de asedio, mientras que los otros 50 soldados son infantería con arcos o ballestas, hachas de mano o espadas largas, escudos y lanzas, amén de armaduras de escamas típicamente ungolitas.

Tras la batalla: Una vez finalizada la batalla, los aventureros podrán explorar algunos de los túmulos cercanos. Es importante que el Narrador, a través de alguno de los aventureros no jugadores presentes en el fuerte, les haga llegar la información de la existencia de un viejo y misterioso túmulo abandonado no muy lejos de la posición. Así, los aventureros, junto a

algunos soldados, podrán explorar las inmediaciones del fuerte para comprobar que no hay más tropas ungolitas presentes en los alrededores, a la par que investigan si tuviera alguna relación con los ataques ungolitas..

EL TÚMULO FUNERARIO DEL PÁRAMO

Entre el Bosque Negro y las estribaciones meridionales de la sierra de Liafdag, unas leguas hacia el norte del fuerte empalizado, se extienden vastos campos de pasto, suaves colinas onduladas y quebradas traicioneras sobre cañadas y ramblas resecas esculpidas por las avenidas de las aguas torrenciales y el deshielo. Es un lugar que ha visto muchas batallas entre naciones ya desaparecidas y que ha acogido en su suelo no pocos enterramientos y túmulos funerarios. Dicen los más viejos de la Marca del Este que, entre las lomas y desfiladeros de los páramos herbosos de las lindes orientales, hay poderosos guerreros, hechiceros y malvadas criaturas de ultratumba, sepultados bajo la roca y la tierra, a la sombra de las montañas grises de Liafdag.

Se debe leer el siguiente párrafo a los jugadores:

Vuestro camino discurre por entre achacadas colinas cubiertas de hierba amarillenta y rocas musgosas. Algunos árboles y coníferas festonean el contorno brumoso del horizonte. Entre los arbustos y las desenfiladas revolotean las chotacabras, con sus graznidos chirriantes. En el paisaje destaca una loma redondeada, cubierta por una gruesa capa de hierba fresca y flores silvestres. En su ladera meridional crecen una gran cantidad de enredaderas y zarzas de espinosas ramas.

En ese momento, es necesario realizar una tirada para percibirse de la existencia de una estructura de piedra esculpida tras las intrincadas enredaderas. En caso de ser descubierta, debe continuarse leyendo:





Tras la maraña verde, una vez despejada una estrecha franja de terreno hacia la falda de la colina, os encontráis con una especie de gigantesca losa pétrea colocada en vertical y apoyada pesadamente en la tierra húmeda y esponjosa. La losa está recubierta de una capa de musgo verde amarillento y hojarasca.

Tras apartar la cortina de musgo y limpiar la superficie de la losa, aparecen la siguiente inscripción tallada en la roca en un Vetusto, que los personajes solo podrán entender si conocen dicho idioma o emplean la magia: “Puedes elegir entre apartar tu nariz de mis entrañas o abrirme para verlas”. Se continúa entonces con la descripción:

La losa está esculpida en una piedra de granito gris oscuro de considerables dimensiones (2 metros de ancho por 3 metros de alto), encajando perfectamente en la estructura de piedra y tierra de la colina, aunque resulta evidente que esta cierra un portal que no es visible en su contorno por la vegetación musgosa que crece en la tierra de los bordes. La losa vertical, según apreciáis, no parece disponer de ningún mecanismo de apertura visible, como pomos, arandelas, picaportes, manivelas, pasadores o cerrojos.

La lápida de entrada estuvo protegida por un glifo divino mágico muy antiguo, pero que hoy ha perdido hoy parte de su antaño poder. Una leve corriente arcana aún circula por la fría piedra del túmulo, sobresaltando con un escalofrío gélido a aquellos que tocan la superficie porosa del granito. La puerta sólo puede ser abierta si se destruye completamente, lo que requerirá un intervalo de tiempo considerable, habida cuenta de la dureza del portal.

EN LA CIMA DEL TÚMULO

La colina es grande y redondeada, cubierta de una hierba fresca y fina, tachonada de pequeñas flores silvestres de hojas níveas. En su parte superior es ligeramente achatada en el centro, estando casi completamente libre de árboles y matorral. Desde aquí se domina gran parte de la llanura circundante e, incluso, en los días cla-

ros de verano, puede verse muy al sur el humo de los pebeteros del fuerte empalizado.

Es necesario realizar una tirada para encontrar una trampilla de piedra hábilmente camuflada bajo la hierba y la tierra de la zona más plana de la cima de la cota de túmulo. La trampilla es de 2 x 2 metros, fabricada en granito gris oscuro y con una enorme y herrumbrosa anilla de bronce en su parte central. Una gruesa alfombra de hierbajos y tierra la ocultaba perfectamente a la vista.

Una corriente de aire viciado os golpea el rostro según abrís la trampilla, descubriendo que, bajo esta, yace una enorme y polvorienta antecámara cuadrada columnada de, calculáis, 50 x 50 metros de superficie y de unos 15 metros de altura. En uno de los extremos de la cripta ha sido construido un habitáculo cerrado de unos 15 X 15 metros, cubriendo la esquina nordeste del túmulo, con una única puerta de doble hoja como entrada, flanqueada por dos enormes estatuas de piedra desnuda asentadas directamente sobre el suelo, es decir, sin pedestal. Frente a la puerta doble y las estatuas, a unos 3 metros entre las columnas, hay un pequeño altar, con una especie de vademécum abierto sobre un atril y dos candelabros que sujetan sendos velones de cera cetrina. A un lado de la estatua de la izquierda (mirando de frente hacia las puertas de la cámara) hay un mecanismo de palanca, con esta mirando hacia el suelo enlosado de la estancia fúnebre. En la pared oeste hay una gran losa de piedra elevada sobre el suelo (a unos 1,75 metros de altura) a la que se accede mediante una sólida escalera de piedra gris. Como se ha dicho, toda la antecámara está cubierta de columnas de piedra, encaradas en hilera y situadas a intervalos de 2 metros aproximadamente.

El suelo de la antecámara está cubierto por un grueso tapiz de suciedad y tierra, mientras viejas y polvorrientas telarañas cuelgan entre las columnas. El ambiente está tremadamente enrarecido, prueba concluyente de que nadie había puesto el pie aquí antes que vosotros en, tal vez, cientos de años, sino miles. Un silencio sepulcral domina la antecámara.

ALTAR

El altar se ha construido con el mismo tipo de piedra empleado para solar el suelo y levantar las columnas. Una pequeña y quebradiza estera de color lila festoneada de dorado apenas ha resistido el paso del tiempo sobre la superficie superior del altar. Sendos candelabros plateados se sitúan en cada extremo de la losa de piedra marrón principal. Clavados en cada



candela de metal hay un enorme velón de cera amarilla adornado con una incrustación de pasta dorada que muestra unos caracteres en un vetusto antiquísimo: el de la izquierda (mirando hacia la puerta) dice “**VALOR**” y el contrario “**HONOR**”. Bajo estas dos palabras hay una pequeña incrustación de metal en forma de “T” esmaltada de una rojo mate. Ambos velones están apagados. Bajo la vieja estera polvorienta, grabadas a cincel en la roca desnuda del altar, en fila, se leen las siguientes letras: **V-H-I-P.**

LIBRO Y ATRIL

Junto a los velones se despliega un libro abierto de tapas de cuero negro chapadas con finas láminas de color dorado. El libro reposa sobre un atril de madera policromada, que el correr de los años se ha encargado de arruinar su antigua belleza. En la parte superior del atril, una tablilla de madera grabada sobresale de la estructura, mostrando al posible lector una inscripción, igualmente en vetusto: “**INTELIGENCIA**”.

El libro posee sólo unas pocas páginas y está abierto por una extraña salmodia dedicada a Penumbra. En la página final sobresale en su encabezado una enorme y adornada letra “T”, bajo la cual se ha escrito un enunciado de una sola palabra: “**INTELIGENCIA**”, seguido de un singular poema:

Sea de la forma que sea, no soy nada
Mas cualquier cosa puede serme llamada;
Nunca he estado en ningún sitio,
Pero en todas partes he sido visto;
A todas luces falso, más siempre sincero,
Siempre seré el mismo, y nunca nuevo.
Aún muerto, ¡qué buena pinta tengo!,
Mira mi nariz, mis ojos, mi lengua y mis oídos,
Y nunca podré oler, ver saborear, ni oír sonidos.
De todas las formas y las figuras puedo hacer gala,

Aunque sin huesos ni sangre, no soy un fantasma.
De todos los colores, sin tintes, hago ostentación,
Y puedo mudarlos cual camaleón.
Rápidamente vengo y allí entro,
Donde no sopla ningún viento,
Aunque pueda irme al momento,
Solo nunca me encuentro
Todas las cosas de la tierra puedo imitar,
Más rápido de lo que natura sabe crear;
A veces el manto imperial
sobre mis hombres llevo,
Y en un suspiro con harapos de mendigo reaparezco;
Ahora soy un gigante, y al instante un elfo.
Soy todo el mundo pero nunca yo,
Jamás lloraré, ni me regocijaré,
Moveré mis labios, más no tengo voz;
Como nunca nací, nunca moriré,
Dime, te lo ruego, ¿qué es lo que soy?

Respuesta: el reflejo en un espejo.

ESTATUAS

Las estatuas son enormes, imitando toscamente la silueta de un hombre recio, de espaldas muy anchas y músculos poderosos. Las facciones del rostro están muy difuminadas y apenas se le distingue rasgo humano alguno. Las gruesas y poderosas manos de ambos guardianes pétreos se cierran crispadas en puño. Sobre el pecho de las estatuas, apenas visible, se distingue una inscripción esculpida en la roca. El hombre de la izquierda (mirando hacia la puerta) ha sido marcado con la palabra en vetusto “**VALOR**”, mientras que su contrario muestra la palabra “**HONOR**”.

PALANCA

La palanca está fabricada en metal y rematada en una bola de plata pulida. El mecanismo está engranado en una rendija enmarcada en listón

de hierro tachonado que sale de la pared a la izquierda de la puerta. En estos instantes se encuentra dirigida hacia el suelo. Sobre el pomo de la palanca se ha inscrito en letras pavonadas la siguiente palabra en: “**PRUDENCIA**”.

El procedimiento para abrir la cámara mortuoria correctamente es el siguiente:

- 1.- Encender la vela con la palabra “**VALOR**”.
- 2.- Encender la vela con la palabra “**HONOR**”.
- 3.- Decir la solución del acertijo en voz alta.
- 4.- Empujar la palanca hacia arriba.

De no seguirse estrictamente con dicho proceder, se activarán los gólems de piedra que custodian de la puerta y el horrible Zódar interior atacará.

LA CÁMARA DE ENTERRAMIENTO

Una vez accionada la palanca, empujándola hacia arriba, oyen un crujido seco y sienten un tremor grave que se extiende por el suelo, a la par que las puertas empiezan a moverse lentamente hacia fuera levantando una nube de polvo y detrito mientras rasgan a su paso las sucias y centenarias telarañas. Una vaharda de aire denso, frío y cargado sale desde la cámara recién desellada. Frente a vosotros, un catafalco de piedra ocre oscuro, sin decoración alguna, descansa sobre el suelo enlosado. Sobre la recia tapa del sarcófago hay una armadura completa de color negro brillante adornada con intrincados grabados de lenguas metálicas que se retuercen y enroscan sin un orden lógico. La espléndida armadura oscura no estaría completa sin un casco, fabricado en el mismo material, con una celada cerrada y amplia que oculta por completo su interior. Pueden escuchar un apagado y quedo ronroneo metálico que pareciese provenir de la misma armadura o quizás desde dentro del catafalco.

Alrededor del enorme pilar horizontal de piedra, apilados contra los muros de la cámara de enterramiento, hay muchos objetos, recipientes y dos arcones.

EL PODEROSEN Y MILÉNARIO ZÓDAR

Constructo mediano

Clase de armadura: -2

Dados de golpe: 16

Movimiento: 9 metros

Ataque: Golpetazos / explosión de fuerza

Daño: 2d10+5

Salvación: Como elfo de nivel 10

Moral: Sin moral

Alineamiento: Neutral

Valor P.X.: 5.000

Características

FUE 25, DES 16, CON -, INT-, SAB 16, CAR 10

Es inmune a efectos enajenadores, el veneno, dormir, parálisis, aturdimiento, enfermedad, efectos mortales, efectos nigrománticos y todo efecto que necesite de una tirada de salvación contra conjuros. No está sujeto a golpes críticos. El zódar es impermeable a cualquier ataque, excepto el realizado con armas contundentes y el bonificador de mejora de dicho arma no se tiene en cuenta a la hora de determinar el resultado del ataque. Una vez al año, el zódar puede alterar la realidad, como si un hechicero de nivel equivalente a sus DG lanzara un deseo. Posee una armadura completa brillante y negra, adornada con hermosos motivos de intrincado florilegio.

Si se destruye esta criatura, la armadura que da forma al Zódar cae al suelo con gran estrepito. Con unas pocas modificaciones, esta se puede usar, siendo una armadura completa mágica +3.

TESORO

Vasija de metal: A la derecha de la habitación, se puede ver una vasija de un metal que parece latón, oscurecido por el paso del tiempo, en cuyo interior hay una buena cantidad de monedas de todo tipo y diversas acuñaciones, muchas de las cuales resultan desconocidas (239 monedas de platino, 3698 monedas



de oro, 8963 monedas de plata, 23052 monedas de cobre). Junto a este recipiente de latón repleto de monedas, hay un pequeño tiesto de barro cocido y esmaltado que contiene una tierra oscura y con olor a humus en donde crecía una planta que, obviamente, se ha secado por completo y de la que sólo queda el tallo desnudo y negro. Junto a esto dos grandes vasos, hay un cofre grande con cerradura, de madera color avellana, y los rebordes reforzados con láminas cuarteadas de hierro

Es necesario efectuar una tirada para abrir cerradura y descubrir el interior del cofre, que contiene los siguientes objetos: una campanilla de plata cuyo badajo ha sido esculpido con la forma de una mujer y en cuyo reborde se han grabado las siguientes palabras en común: “la paciencia es un árbol de raíz amarga, pero de frutos muy dulces; dulcísimos” (25 monedas de plata); una piel de carnero en forma de bá丹na con el pelo espolvoreado con un sustancia pulverulenta de color dorado; dos serpientes, formando una pulsera, cada una mordiendo la cola de la otra, una de marfil y otra de jade (200 monedas de oro); una caja abierta rellena de paja de enrollar que guarda una fina tetera de porcelana policromada con adornos diversos centrados en temas paisajísticos; un cuerno de animal, cuyo cañón ha sido vaciado de restos de médula y lijado, y al que se le ha acoplado un anillo de metal del que salen tres pequeñas patas que sirven para sostener erguido el cuerno y no se derrame su contenido; una ajorca (argolla) de capa fabricada en una aleación de metal verdoso y a la que le ha sido engarzada una pequeña piedra de color azul marino (250 monedas de oro); un medallón de oro rojo con la forma de una cabeza de dragón y una gruesa cadena del mismo metal, con los eslabones ovalados y achatados; una flauta de madera de juncos, espigada y con adornos floridos picados a punta ardiente; una cajita pequeña de hueso de orca dentro de la cual hay una pequeña miniatura de un córvido de plata envuelto en una trozo de lino harapiento (Figurilla de Maravilloso Poder, cuervo de plata); una especie de sudario finamente tejido con hilo platea-

do y que huele a cadáverina y ceniza (Sudario Azotatumbas, que colocado sobre un cadáver reciente lo revive como muerto viviente a las ordenes del poseedor del sudario); una frasca pequeña y de forma redondeada conteniendo un líquido azul brillante con reflejos verdes muy tenues que huele a brisa marina (Elixir de nadar); un tarrito de vidrio de color ambarino en cuyo interior flota una especie de larva en licor alcohólico; un camisote de mallas estupendamente confeccionado, plegado cuidadosamente (camisote de mallas mágico +1 élfico).]

A la izquierda del arcón, contra la pared, hay un pequeño altar bajo de vetusta madera labrada sobre el que descansan un tomo de tapas de piel de color negro y un par de rollos de pergamino sellados con laca negra sin marcar. El tomo es una de las pocas copias existentes del Necronomicón.

El primer rollo de pergamino contiene un nuevo conjuro:

Rayo Psíquico de Beltizorilar (conjuro de mago de nivel 8): Este conjuro crea un rayo de potente energía psíquica que emana de la cabeza del mago para golpear a una criatura enemiga provocando $6d6$ puntos de daño (sin tirada de salvación) y $1d6$ asaltos de aturdimiento (con tirada de salvación contra conjuros para evitar este efecto). El rayo siempre golpeará la cabeza de la víctima, o similar.

El segundo rollo de pergamino es un mapa de una especie de subterráneo cuya ubicación les es desconocida a los aventureros. Se sugiere pasar a los jugadores cualquier mapa que tenga el Narrador a mano y que en nada tenga que ver con la aventura: podría ser el gancho una próxima campaña.

Jarrones: Hay dos grandes jarrones en un lateral del altar de madera. Uno de ellos, el más grande, está fabricado en terracota ocre y tienen 1 metro de altura por dos 60 cm de anchura en su parte central más ancha. La boca es

estrecha y está sellada con plasta de mineral de yeso.

Dentro del vaso de terracota hay un líquido alcohólico con un fragante olor a dulcamara algo viciado por los efluvios dendríticos propios de la cerrazón del recipiente por tan dilatado periodo de tiempo. Es un valioso licor anisado, con esencia medicinal, cuya ingesta moderada añade 1d6 puntos de golpe por trago. Como licor de alta graduación alcohólica, beberlo de forma desproporcionada tiene efectos negativos, pues a partir del tercer sorbo, resta 1 a las tiradas de salvación y si su consumo es prolongado, puede producir adicción (tirada de salvación contra conjuros). Hay 25 litros de Licor de Dulcamara en la tina de terracota.

El otro jarrón es bastante más pequeño. Está fabricado en barro cocido, esmaltado y policromado, también de bocacha pequeña pero descubierta. Dentro sólo podéis encontrar unos dos o tres kilogramos de un polvo gris oscuro, como cenizas, con un fuerte y desagradable olor a descomposición.

Mesa de piedra e ídolo extraño: En la esquina izquierda, contra el rincón, hay una mesa fabricada en roca arenisca roja, sobre la que descansa un extraño ídolo. Este representa a un humano vistiendo una túnica pesada y larga que sostiene un báculo rematado en una bola extraña que se asemeja a una calavera. La cara del personaje representado en la pequeña estatua no muestra rasgos definidos. Os llama la atención el hecho de que la mano izquierda del ídolo ha sido arrancada.

El arcón grande y las ánforas: Un poco más allá, cerca de la mesa circular de piedra, hay un baúl rectangular, fabricado con listones planos de madera de tablón marino y provisto de un candado cerrado. Sobre el baúl se ha colocado un ánfora de base cónica y un cestillo de mimbre entrelazado.

Ánfora de base cónica: El ánfora descansa horizontalmente sobre el arcón. Es de barro y adornada con anilina vegetal de color verde

esmeralda. La boquilla del recipiente ha sido sellada con goma de resina solidificada. En el cuerpo central del vaso hay inscritos unos caracteres cuneiformes muy extraños y que resultan indescifrables.

*[El ánfora contiene un líquido oscuro, con un poso arenoso, y tiene un penetrante olor avinagrado. Parece un buen vino que ha envejecido horriblemente tornándose en bebistajo amargo y desagradable.]

El cestillo de mimbre: El cesto de mimbre posee un capuchón del mismo material, embutido en el cuerpo principal del recipiente.

Dentro del cesto hay una septena (conjunto de siete) de cosas diversas y heterogéneas: 1) un bote de plomo relleno de un potingue rosado con fuerte olor a sandárica de enebro (resina) sobre el que flotan semillas de pimienta negra (la crema, milagrosamente, se mantiene en buenas condiciones. Es un excelente tónico capilar, una especie de champú de la naturaleza); 2) una sangradera (lanceta) de fino metal pulido y filo envuelto en cartoncillo de pasta corrugada; 3) un quijo de cuarzo con forma de crisol (para fundir material de oro o plata); 4) un botecillo de vidrio, de moderadas dimensiones, conteniendo una especie de glándula abultada y arrugada de color amarillo enfermizo y que está etiquetada como: "parótida de otiugh" (si se machaca en pasta y licua con alcohol o agua, produce un fuerte veneno que inocula la "enfermedad de la mugre"); 5) una tarrina de barro sellada conteniendo polvo de benjuí (bálsamo obtenido de la corteza de un árbol congénere del estoraque visirtaní que espolvoreado sobre una herida impide la infección de la misma por enfermedad, como si fuera un sulfamida); 6) una caja de madera forrada en su interior con terciopelo negro donde hay una singular condecoración dorada, en forma de estrella de seis puntas, en cuyo centro se ha grabado un círculo en bajorrelieve con dos espadas que se cruzan sobre un fondo ebúrneo; 7) un cristal en frasqueta con perfume



fino de agradable olor a ajonjolí , violentas y madreselva.

El arcón del candado: El arcón está cerrado con un candado bastante sólido, por lo que es necesario una tirada de Abrir cerradura. Dentro del arcón se pueden encontrar los siguientes objetos: una cimitarra de hoja curva y corta, grabada al pavonado áureo con motivos de animales exóticos -principalmente pavos reales y tigres-, de empuñadura reforzada con trencilla de rugoso de metal precioso y tiras de baddana de cordero curtido y tintado de color albo (blanquinoso) (cimitarra mágica +2); una espada corta sin guarda para mano, de faz gruesa y ancha, con acanalado en su centro, filo finísimo y de empuñadura de valles y montes en madera de teca endurecida y barnizada, reforzada con tachones de electro viejo (espada corta +1, +2 contra criaturas trasgoides); una daga de hoja de plata muy brillante, con mango corto de piel vacuna e hilacho plano bañado en platino pobre, con una funda de latón y correaje de tendón de carnero desecado (daga mágica +1, +3 contra licántropos) y un peto corporal de bronce con el rostro horrible de una medusa grabado en su centro.

Un último jarrón de porcelana, con cenefa de motivos triangulares de color negro, está vacío.

EL INTERIOR DEL SARCÓFAGO

El Zódar descansaba sobre el sarcófago de piedra. Desde el interior, por entre las rendijas de la gruesa tapa que lo cierra, se escapa un fulgor azulado que proviene del interior. Si los jugadores abren la tapa, descubrirán que el fondo del sarcófago está formado por un espejo que desprende una potente luz color índigo. Se trata en realidad de un nodo planario, y cualquier personaje que toque el espejo descubrirá que su mano puede atravesarlo. Si alguien decide entrar en el sarcófago, será trasladado a otro plano de existencia, a elección del Narrador.

Y aquí concluye esta pequeña aventura. Espero que les haya gustado.

CRIATURAS

MARA

Druida nivel 12
Dados de golpe: 9 (d6)+6PG
Alineamiento: Neutral

Los druidas emplean la tabla de ataque y salvación de los clérigos pero tienen un +2 contra electricidad o fuego. Mara puede llevar armadura de cuero o cuero tachonado y sabe usar escudos.

Conjuros al día: 5 de niveles 1 y 2, 4 de niveles 3 y 4, 3 de nivel 5, 2 de nivel 6 y 1 de nivel 7.

No puede expulsar muertos vivientes.

Puede identificar automáticamente cualquier especie de animal o planta del entorno en el que se encuentre. De igual modo, puede determinar si una fuente, una porción de agua o comida son puras o están envenenadas.

Puede adoptar la forma de un animal tres veces al día. Puede escoger cualquier forma normal en el mundo animal, desde algo tan pequeño como un hurón hasta algo tan grande como un oso (en ningún caso más pequeño que un roedor del tamaño de una rata o similar, ni más grande que dos veces un humano). Una vez adoptada la forma del animal elegido, el druida mantendrá su conciencia humana habitual y las propiedades físicas del animal, no pudiendo conjurar en esta forma. La transición a la forma animal o viceversa sanará al druida 1d8 puntos de golpe.

Es inmune a todo tipo de encantamientos provenientes de seres de la naturaleza.

POLTERGEIST (MIROS LABADÍA)

Clase de armadura: -1
Dados de golpe: 12
Movimiento: 20 metros
Ataque: 1 arrojar objetos + especial
Daño: 1d4
Salvación: EL12
Moral: 11
Valor de tesoro: A discreción del Narrador
Alineamiento: Caótico
Valor PX: 4.750

Un poltergeist es el espíritu errante de un infante fallecido, y se mantiene siempre invisible, incluso cuando ataca. Este poderoso muerto viviente, es inmune a todos los conjuros, menos aquellos que específicamente estén destinados a los muerto vivientes; incluso puede hacer una tirada de salvación contra conjuros cuando la acción de expulsar muertos vivientes del clérigo de como resultado su expulsión o incluso su total eliminación. Además, no puede ser dañado por armas mágicas inferiores a +2. Esta criatura puede lanzar objetos a sus enemigos, y cualquiera que sea golpeado por uno de estos objetos y falle la tirada de salvación adecuada contra conjuros, envejecerá 10 años. Los poltergeist pueden viajar entre el plano astral y el material a voluntad e incluso pueden segregar tentáculos de ectoplasma para intentar arrastrar a sus víctimas al plano astral, cosa que conseguirán si tiene éxito en una tirada de ataque al formar uno de estos tentáculos y su víctima falla una tirada de salvación contra conjuros.

BANDIDO

Clase de armadura: 6
Dados de golpe: 1
Movimiento: 9 metros
Ataque: 1 arma
Daño: Causado por arma
Salvación: L1
Moral: 8
Valor de tesoro: A discreción del Narrador



Alineamiento: Caótico o Neutral
Valor PX: 10

Los bandidos son ladrones ANJs que se han unido con el objetivo de robar a otros. Normalmente, se mueven en pequeñas comunidades de entre tres y 30 individuos, y mandan partidas de entre dos y cuatro bandidos. Estos actúan como personas normales para así poder sorprender a sus víctimas. Otra táctica que utilizan es la de preparar una emboscada en el camino para atrapar a viajeros adinerados; normalmente, derriban un árbol para bloquear el camino, obligando a sus víctimas a detenerse, entonces atacan con armas a distancia y se hacen con el botín. El tesoro referido en la descripción es el que se encuentra en la guarida de los bandidos.

Los bandidos pueden tener un líder ANJ humano de uno o más niveles por encima del resto. Este líder puede tener planes más allá del mero latrocínio. Tal vez trate de aunar una enorme banda para llevar a cabo algún funesto plan, o tal vez sea un noble acusado de algún crimen, despojado de su título, y viviendo como un bandido hasta que pueda limpiar su nombre.

CATOLEPAS

Clase de armadura: 7
Dados de golpe: 7
Movimiento: 9 metros
Ataque: 1 coletazo / 1 ataque de mirada
Daño: 1d6 / especial
Salvación: EX7
Moral: 8
Valor de tesoro: 500 mo
Alineamiento: Neutral
Valor PX: 1.250

El catoblepas es una criatura de origen arcano muy extraña y extremadamente peligrosa. No obstante, es un ser pacífico que se alimenta de plantas venenosas en los pantanos y marjales donde vive. Su aspecto es de un hipopótamo dotado de un largo cuello de piel rugosa ter-

minado en una pequeña cabeza parecida a la de un cerdo salvaje o jabalí. Su cola es también larga, terminada en una protuberancia de hueso muy dura que usa para golpear con saña a sus enemigos.

Cualquier criatura en la que el catoblepas pose su mirada debe superar una tirada de salvación contra muerte para no fallecer al instante. Hay que hacer notar que la mirada del catoblepas no funciona del mismo modo que el ataque de mirada de una medusa o el basilisco, pues al contrario que éstos, al catoblepas le basta con fijar su mirada sin necesidad de cruzar la mirada en la víctima, de ahí la peligrosidad de esta criatura.

HUARGO

Clase de armadura: 6
Dados de golpe: 3 + 3
Movimiento: 18 metros
Ataque: 1 mordisco
Daño: 2d4
Salvación: G3
Moral: 7
Alineamiento: Caótico
Puntos de Experiencia: 75

Los huargos son lobos enormes; miden entre 1 y 1'5 metros hasta los hombros, con lomo y vientre anchos y musculosos. Se los puede encontrar en cualquier terreno o clima, aunque tienen preferencia por las zonas abiertas de hierba o de matorrales bajos. Son muy agresivos y territoriales. Siendo algo más inteligentes que el lobo medio, estos monstruos son utilizados con frecuencia como monturas por razas igualmente depravadas y agresivas tales como goblins y orcos.

Los huargos viajan en manadas de unos doce individuos y atacan en grupo, intentando derribar a sus oponentes para después matarlos. Cuando llevan jinete obedecen las órdenes que éste les da. Una de estas criaturas puede intentar derribar a un oponente cada vez que

impacta con un mordisco. La víctima debe salvar contra arma de aliento o caerá al suelo, quedando tumbada. Mientras esté en esta posición los huargos reciben un bonificador de +2 en sus tiradas de ataque contra dicho objetivo.

HOMBRES-LAGARTO

Clase de armadura: 5
 Dados de golpe: 2 + 1
 Movimiento: 6 metros
 Nadando: 12 metros
 Ataque: 1 arma
 Daño: Con arma +1
 Salvación: G2
 Moral: 12
 Valor del tesoro: 500 mo
 Alineamiento: Neutral
 Valor P.X: 25

Los hombres lagarto son una especie de reptiles de aspecto humanoide que forman primitivas tribus en pantanos y marjales. Se alimentan de la fauna local, aunque sienten especial predilección por la carne humana. Suelen tender sus emboscadas amparados por las aguas de los pantanos, donde se mueven con especial desenvoltura. Son buenos tiradores de lanzas y construyen toscos garrotes con los que abatir a sus víctimas merced a su poderosa fuerza física. Ganan un bonificador +1 al daño cuando pelean con armas contundentes.

GÓLEM DE TERRACOTA

Clase de armadura: 7
 Dados de golpe: 11
 Movimiento: 10 metros
 Ataque: 1 golpetazo
 Daño: 3d10
 Salvación: G11
 Moral: 12
 Puntos de Experiencia: 3.000

Estos seres son humanoides de aproximadamente 3 metros de altura, fabricados con terracota y arcilla, imbuidos de poderes mágicos. Un golpe de esta criatura que produzca daño solo

podrá ser sanado por un clérigo de nivel 17º o mayor. Las armas de corte o filo son inefectivas contra estos monstruos, así que solo las armas contundentes, como mazas y martillos, provocarán daños al gólem de terracota.

Solo los siguientes conjuros pueden provocarles daños: Desintegrar, que ralentiza a la criatura y le provoca 1d12 puntos de daño; terremoto, que provocará que el gólem se detenga causándole 5d10 puntos de golpe; mover la tierra, que hará que esta criatura se retire 15 metros hacia atrás, causándole 3d12 puntos de daño.

MONSTRUO CORROSIVO

Clase de armadura: 2
 Dados de golpe: 5
 Movimiento: 12 metros
 Ataque: 1
 Daño: ver descripción
 Salvación: G1
 Moral: 7
 Valor del tesoro: Ninguno
 Alineamiento: Neutral
 Valor P.X: 300

El monstruo corrosivo es una especie de armadillo gigante que siente una especial atracción por el metal. Posee dos enormes antenas frontales con las que es capaz de corroer y deshacer armas, escudos y armaduras fabricadas con metal.

Su ataque normalmente va dirigido contra el equipo del aventurero y cada vez que el monstruo acierta en uno de sus ataques, el jugador verá como su armadura, escudo o arma se deshace en segundos.

Al monstruo corrosivo se le puede atacar con cualquier arma y, siempre que se tenga éxito en una tirada de ataque contra el monstruo, el arma no sufrirá ningún penalizador. Si por el contrario, el ataque fallara, el jugador tiene un 50% de posibilidades de perder su arma.

Las armas y armaduras mágicas no se ven afec-



tadas por el ataque del monstruo corrosivo, aunque si sus bonos y características, que tienen un 10% de posibilidades de resistir su ataque o perder una de sus propiedades. Así por ejemplo, un escudo +1 que sea golpeado por el monstruo corrosivo, tiene un 10% de posibilidades de conservar su bonificador +1, pero si fallara el dado porcentual, quedaría convertido en un escudo normal. Al siguiente ataque exitoso del monstruo, el escudo se desharía.

MORLOCK

Clase de armadura: 8
 Dados de golpe: 1
 Movimiento: 10 metros
 Ataque: 1 puñetazo o arma
 Daño: 1d4 o daño del arma específica
 Salvación: G1
 Moral: 9
 Valor de tesoro: A discreción del Narrador
 Alineamiento: Caótico
 Valor PX: 5

Los morlocks son temidos y odiados por igual en el mundo de la Marca. Son una especie degenerada de humanoides que se han adaptado a vivir bajo tierra, desde tiempo inmemorial. Poco a poco han ido evolucionando para sobrevivir en este medio, desarrollando una poderosa infravisión con un alcance de 30 metros.

Su piel azulada está cubierta por una gruesa capa de pelo albino y sus ojos negros de forma circular han crecido desproporcionadamente en sus cabezas. Generalmente se agrupan en colonias que viven en grandes cavernas, su relativa inteligencia les ha permitido adaptar cierta tecnología al medio, y no es raro que construyan rudimentarias edificaciones e instalaciones hipogea. Los morlocks suelen emplear armas de mano para defenderse, típicamente lanzas, mazas y espadas cortas.

Estos seres son enemigos mortales de gnomos, trogloditas y enanos. Rara vez se aventuran durante el día a salir a la superficie, y en

tal caso, dada su especial adaptación a la oscuridad, sufren un penalizador -2 a sus tiradas de ataque a plena luz del día. Por el contrario, es habitual que los morlocks salgan de noche y ataquen poblados cercanos, preferiblemente humanos, para matar y raptar a sus víctimas, que arrastran de vuelta a sus cavernas para devorar su carne.

Pueden encontrarse colonias morlock por todo el mundo de la Marca, especialmente en las Tierras Nómadas. De igual modo, en Ziyarid hay grandes colonias subterráneas que conviven con los elfos oscuros, siendo aliados naturales y colaborando en sus maléficos planes.

RANAS ENORMES

Clase de armadura: 8
 Dados de golpe: 3
 Movimiento: 9 metros, salto 15
 Ataque: Golpetazo/ escupitajo venenoso 1d6/1d10 + veneno (1d6 de daños adicional)
 Salvación: Guerrero nivel 3
 Alineamiento: Neutral
 PX: 500

TUMULARIO

Clase de armadura: 4
 Dados de golpe: 10
 Movimiento: 9 metros
 Ataque: 1 + especial
 Daño: 1d10
 Salvación: G10
 Moral: 12
 Valor de tesoro: A discreción del Narrador
 Alineamiento: Caótico
 Valor PX: 2.000

Los tumulares son poderosos muerto vivientes, peligrosos, implacables y letales de necesidad, dado su tremendo poder y malevolencia. Generalmente aparecen como cadáveres andantes de guerreros, embutidos en viejas armaduras y armados con espadas de diseño antiguo y otras armas de aspecto y estilo arcaí-

co. Son celosos guardianes de tumbas legendarias, ruinas olvidadas y criptas hipogea de tiempos remotos, olvidadas hace siglos. No se conoce bien cuál es el origen de estas odiosas criaturas, si bien se cree que fueron guerreros condenados por sus actos a vagar eternamente en la tierra sin descanso, o bien el resultado de los malévolos experimentos de clérigos oscuros. Sea como fuere, todo aquel que se encuentre con uno de estos monstruos hará bien en huir si quiere vivir para ver otro día.

Todo aquel golpeado por un ataque de tumulario deberá tener éxito en una tirada de salvación contra muerte o sufrirá la perdida de un nivel de experiencia. Si la víctima perdiera todos sus niveles, ésta moriría inmediatamente y se convertiría, en 1d4 días, en un tumulario. Además, todo aquel que vea por primera vez a este muerto viviente debe hacer una tirada de salvación contra miedo o huirá despavorido por 1d8 asaltos.

Los tumulares solo pueden ser golpeados por armas mágicas o de plata. Además, son inmunes a los conjuros con base de frío y nos les afectan los golpes críticos.

VAMPIRO

Clase de armadura: 2

Dados de golpe: 10 + 9

Movimiento: 36 metros

En Vuelo: 60 metros

Ataque: 1 toque o especial

Daño: 1d10 + doble Pérdida de Energía o Especial

Salvación: G7 a G10

Moral: 11

Valor del tesoro: 5.000 mo

Alineamiento: Caótico

Valor P.X: 1.750

Los vampiros son los más letales muertos vivientes. Poseen una fuerza descomunal y son temidos incluso entre los demás no muertos. Habitán en cementerios, en ruinas y criptas subterráneas y, en general, en lugares donde

no pueden ser molestados por ningún mortal. Rehúyen la luz solar ocultándose de sus nocivos efectos dormitando en sus ataúdes durante el día. De esta manera, además regeneran su vitalidad.

Tienen la capacidad de cambiar su aspecto, pudiéndose transformar en un gran murciélagos, lo cual les permite volar y convocar a su vez 1d10x10 murciélagos que entraría a su servicio.

También pueden transmutar su apariencia a la de un lobo gris y atraer, de esta manera, una manada de 3d6 lobos o 2d4 lobos terribles. Estas criaturas acudirán a su llamada transcurridos 2d6 asaltos. En este estado de transmutación, el vampiro atacaría como si se tratara de un murciélagos gigante o de un lobo, conservando su CA, dados de golpe, tiradas de salvación y moral sin cambios. Durante cada transformación, el vampiro regenera 3 puntos de daño.

Otra de las terribles habilidades de estos seres es su capacidad de cambiar a un estado gaseoso. De esta manera se puede evaporar de la vista de sus enemigos y volar. En estado gaseoso un vampiro sigue conservando sus características, pero no puede atacar ni ser atacado, excepto por medio de la magia.

En su forma humana, el vampiro puede realizar un ataque de toque o un ataque de mirada, además de comandar a otras criaturas. El toque de un vampiro causa en su víctima una doble Pérdida de Energía (eliminando 2 niveles de experiencia), además del daño infligido. Con su mirada el vampiro puede Hechizar a su presa. Cualquier víctima de la mirada del vampiro debe superar una tirada de salvación contra Conjuros con un penalizador de -2 o quedará hechizada.

Cualquier aventurero que haya muerto a manos de un vampiro, regresará de la muerte transcurridos 3 días convertido, a su vez, en un vampiro esclavo de quien le causó tal desdicha.



Existen unas pocas maneras de enfrentarse a un vampiro. Por lo general rehúyen de los símbolos sagrados y, si un aventurero esgrime ante su presencia uno de estos símbolos, obligará a mantener a distancia al vampiro, aunque también contribuye a irritarlo más.

Los vampiros no pueden cruzar una corriente natural de agua, ni siquiera pueden sobrevolarla, a menos que lo hagan a través de un puente, a bordo de un barco o mientras reposan en sus ataúdes. Si son salpicados por este elemento, reciben 1d8 puntos de daño. El doble si quien lo lanza es un clérigo o el agua está consagrada.

Una de las maneras más efectivas de eliminar a los vampiros es atravesando su corazón con una estaca de madera. Esta herida le causa una muerte fulminante. También son especialmente sensibles a la luz natural del sol. Si un vampiro queda expuesto a los rayos del sol, debe superar una tirada de salvación contra Sortilegios cada asalto o morirá desintegrado. El conjuro luz permanente no destruirá al vampiro, pero le causará una ceguera parcial (-4 a sus tiradas de ataque). Sólo la luz natural del Sol le causa daño real.

DINOSAURIOS

ESPINOSAURIO

CA: 3
DG: 25
Movimiento: 45
Ataque: 1
Daño: Mordisco 3d12+5 / engulle con un crítico natural
TS: Como un guerrero de nivel 12º
Moral: 12
Alineamiento: Neutral
Px: 3.000

El espinosaurio es, quizás, el más grande dinosaurio carnívoro existente en estas tierras, superando al enorme tiranosaurio. Sin lugar a dudas, es el rey de las junglas y ciénagas de Ziyarid, y todos se ocultan a su paso, pues es

una bestia sin par cuyo rugido lleva el terror al corazón de los seres vivos.

DIMETRODON

CA: 5
DG: 7
Movimiento: 40
Ataque: 1 mordisco
Daño: Mordisco 2d8
TS: Como un guerrero de nivel 4º
Moral: 8
Alineamiento: Neutral
Px: 450

Enormes reptiles de unos tres metros de longitud y más de 150 kilos de peso, caracterizados por una cresta erizada de espinas que recorre su lomo, elevándose casi un metro y medio.

ESTEGOSAURIO

CA: 3
DG: 11
Movimiento: 30
Ataque: 1
Daño: Mordisco 2d8, Golpe con cola 1d12+2
TS: Como un guerrero de nivel 6º
Moral: 7
Alineamiento: Neutral
Px: 1.100

Formidable dinosaurio acorazado, provisto de placas protectoras y espinas en su lomo y cola.

PTERODÁCTILO

CA: 6
DG: 4
Movimiento: 10 metros en tierra / 120 metros volando.
Ataque: 1
Daño: Picotazo 1d8+2
TS: Como un guerrero de nivel 4º
Moral: 8
Alineamiento: Neutral
Px: 400

Dinosaurios alados, extremadamente voraces y violentos. Suelen atacar en grupos de tres o cuatro individuos.

Deinosuchus

CA: 3

DG: 20

Movimiento: 20 metros en tierra / 50 metros nadando

Ataque: 1

Daño: Mordisco 4d12

TS: Como un guerrero de nivel 9º

Moral: 8

Alineamiento: Neutral

Px: 2.750

Gigantesca criatura de aspecto similar a un cocodrilo. Tras el espinosaurio, sin duda, uno de los más temidos depredadores del Ziyarid.

Dunkleosteus o Gigas Arapaima

CA: 3

DG: 4

Movimiento: 70 metros nadando

Ataque: 1

Daño: Mordisco 2d6

TS: Como un guerrero de nivel 3º

Moral: 7

Alineamiento: Neutral

Px: 150

Este pez carnívoro es una bestia temible, pues ataca en grupos de 5 a 10 criaturas con inusitada furia. Su piel es dura como el acero y dispone de potentes mandíbulas que en lugar de dientes están dotadas de dos largas y aserradas cuchillas huesudas. El dunkleosteus vive en ríos y marismas, aunque también se le puede encontrar en lagos y mares interiores, siempre cerca de la costa.

Tiranosaurio Rex

Clase de armadura: 3

Dados de golpe: 20

Movimiento: 36 metros

Ataque: 1 mordisco

Daño: 6d6

Salvación: G10

Moral: 11

Valor del tesoro: 80.000 mo

Alineamiento: Neutral

Valor P.X: 2.375

Se trata del dinosaurio depredador más grande del que se tiene constancia. Erguido sobre sus dos patas traseras, puede llegar a superar en algunas ocasiones los 12 metros de altura y pesar más de 8 toneladas. Se trata, por tanto, del cazador carnívoro más terrible al que se puede enfrentar un aventurero.

El Tiranosaurio Rex camina sobre sus dos patas traseras apoyándose en su enorme cola para mantener el equilibrio. Sus dos patas delanteras son demasiado pequeñas para utilizarlas como armas, así que compensa esa minusvalía haciendo uso de sus poderosos colmillos, los cuales son del tamaño de un hombre de mediana estatura. Puede engullir a una criatura del tamaño de un humano, si obtiene un 20 en una tirada de ataque. La víctima tiene una leve oportunidad de salvarse superando una tirada de salvación por arma de aliento y, en caso de superarla, sólo sufriría 2d4 puntos de daño adicionales al daño normal ocasionado por el mordisco del dinosaurio.

