

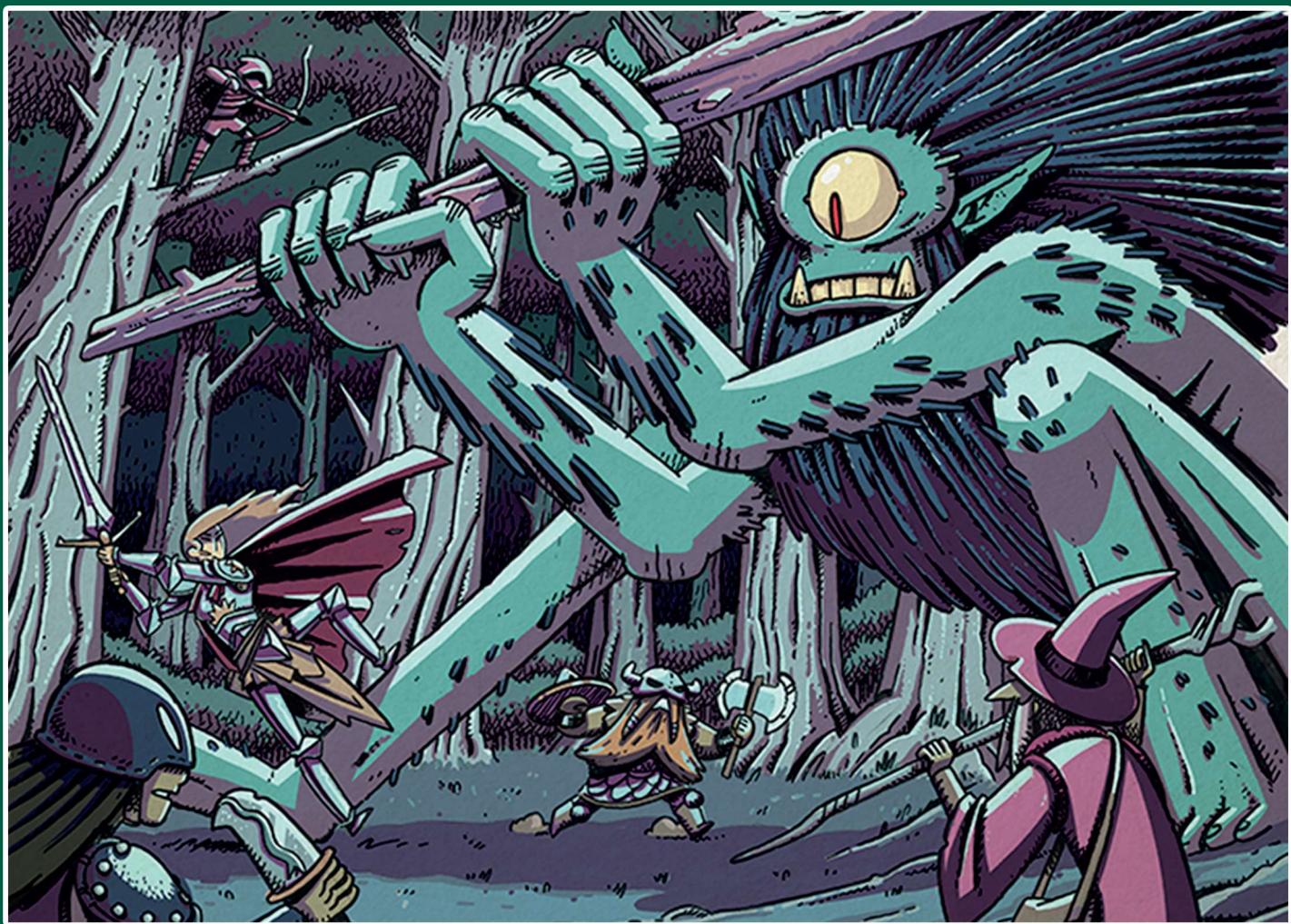
B20

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

Aventuras en...
LA MARCA DEL ESTE
Clásicos

LA LUZ DE VALION

MÓDULO PARA PERSONAJES DE NIVEL 2 - 3



Se acerca el momento de la siembra en La Villa de Los Cuervos, y el viejo sacerdote ya prepara su conjuro para bendecir la simiente en el Templo abandonado de Baros. Pero unos seres desconocidos le arrebatan la fabulosa joya y sus mágicos perfumes, indispensables para tal fin. ¿Podrán nuestros jóvenes aventureros recuperarlos y ayudar al clérigo en la preparación delconjuro?



LA LUZ DE VALION



CRÉDITOS

Autor: José Francisco Asensi Noguera.

Edición: Pedro Gil y Eduardo Antúnez.

Corrección: M.^a Ángeles Aparicio Peñarrubia.

Maquetación: Jaime Torres Fernández.

Ilustración de portada: Jae Tanaka.

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

Cartografía: Eneko Menica.

Depósito Legal: MU 14-2025

Dedicatoria del autor: A mis hijos, Daniel (“Louse”) y Elisa (“Arwen”), a mis jóvenes testeadores, que jugaron la aventura conmigo: Daniel M. (“Jade Silverwing”), Daniel I. (“Benjamín”), Iván (“Quijote”), Santi (“Elio”) y Ricardo (“Daylight”) junto a mis hijos, sin olvidar a Claudia, Daniel, Marc y Vicente, el segundo grupo que la probó. A mi mujer, por soportar las voces y chillidos en el salón mientras jugábamos. Y especialmente para Quique, mi vecino y amigo, quien me ayudó en el diseño de la fortaleza.



PRÓLOGO

La Luz de Valion es un módulo para *Aventuras en la Marca del Este*, diseñado para 4-6 jugadores de niveles 2-3 y especialmente pensado para los más jóvenes de la casa y sus amigos. Es una aventura para ser desarrollada en una, dos o tres sesiones de juego, y está emplazada cerca de la Villa de los Cuervos, aunque, como verá más adelante, puede ser ubicada en cualquier lugar dentro del amplio mundo de Valion. Asimismo, puede jugarse de forma independiente o dentro de otra campaña.

El módulo está concebido como segunda o tercera aventura para los más jóvenes, por lo que asume que ya tienen algo de experiencia en estos menesteres, así que daremos por conocidas algunas cosas que sí explicamos en aventuras anteriores. De todos modos, nos permitimos dar algunos consejos en varios puntos que pueden no estar suficientemente claros para el Narrador y que no explicamos con anterioridad.

HISTORIA DE FONDO

¿QUÉ ES UNA HISTORIA DE FONDO O TRASFONDO?

Casi todas las aventuras creadas para este juego llevan un trasfondo: una historia que, al menos por el momento, no conocen los jugadores, pero que debe saber el Narrador. El propósito de escribirla no es otro que dar a conocer al Narrador la historia intrínseca a la aventura para ayudarlo en su tarea de ofrecer descripciones, ambientar o inspirar una posible acción a un movimiento inesperado de los personajes que obligue a improvisar una solución. Dependiendo de la aventura, puede que los jugadores la lleguen a conocer o no. En algunas ocasiones, los jugadores aparecen en un momento de la historia en el que los habitantes de la zona tienen un problema motivado por algo ocurrido y desean volver al estado anterior eliminando ese problema; algo de lo que se deben ocupar nuestros aguerridos aventureros.

ESTA ES LA HISTORIA DE FONDO QUE RODEA ESTA AVENTURA:

La Villa de los Cuervos, sita en la Marca del Oeste, es un tranquilo pueblo cuyos habitantes viven fundamentalmente del cultivo del campo. La calidad de todo lo cultivado es muy apreciada en toda la comarca. En el Gazetteer se describe el pueblo del siguiente modo:

En los conocidos como campos glaforinos, muy cerca del castillo de Ermegar, a apenas unas leguas hacia el este y a tiro de piedra del camino ancho de la Mantícora, se encuentra la Villa de los Cuervos o, simplemente, Los Cuervos, un pequeño asentamiento de ganaderos y agricultores, vasallos del señor de Ermegar, que laboran y trajinan con sus recuas en esta parte de la Marca. En el pueblo hay una taberna-posada muy renombrada y frecuentada por los viajeros del camino llamada la Parada de Cuervo Albo. Su nombre hace referencia a una vieja leyenda que dice que la aparición de un extraño cuervo de plumaje blanco presagia infaustos sucesos.

A lo descrito en este libro, podemos añadir que cuenta con un gran mercado formado por diferentes puestos al aire libre instalados en un par de descampados al final de la calle principal, que es conocida como Calle Mayor. En estos puestos, los agricultores venden el excedente de su siempre magnífica y abundante cosecha: maíz, trigo y remolacha; diversos cereales y verduras; frutas, frutos secos y un sinfín de variedades agrícolas de gran sabor y calidad. Este mercado es de merecida fama en las comarcas colindantes, y hasta él se acercan los propietarios de pequeños mercados ambulantes y de diferentes comercios, con el ánimo de comprar para luego revender los productos, así como dueños de tabernas y posadas, que van a adquirir ingredientes con los que elaborar los mejores guisos para atraer a la clientela a degustar tales manjares. Por tanto, los lugareños venden sus fabulosas cosechas a lo largo y ancho de las regiones contiguas y a los cercanos pueblos con mucho éxito.

La Parada del Cuervo Albo, asentada en el centro del pueblo, es una de las posadas más concurridas: sus famosos guisos son venerados por los mejores comensales. Un poco más hacia las afueras está la Fonda del Ruiseñor, que dispone de elaboraciones culinarias de alto nivel y es tan valorada o más que la Parada por sus exquisitezces.

La pastelería de Maese Solintio hace las delicias de todo aquel que visita su tienda de gran escaparate. Posee un expositor que llama la atención, sobre todo a los infantiles, por sus pasteles, bizcochos y cremas: delicias elaboradas con las mejores harinas, obtenidas en las diferentes tahonas de la villa, especialmente en la de la familia Nortor, que muele el trigo cultivado en los campos cercanos en su molino, movido por las aguas del río. El azúcar de remolacha, elaborada por los artesanos de la Villa de los Cuervos en la azucarera de la familia Conto, endulza los confites preparados en sus hornos y obradores, amén de las frutas, que son recogidas en los diferentes frutales existentes y que confieren un sabor muy especial a los variados dulces y golosinas. Pero, si algo llama la atención, son las enormes hogazas de pan que se hornean, día sí, día no, y que llenan las calles adyacentes de un aroma al que es difícil resistirse.

Ni que decir tiene que también los vinos y licores de frutas destilados en la Villa de los Cuervos tienen una fama que traspasa los límites de la propia Marca del Oeste: tanto los reinos colindantes como los más alejados tienen a bien disfrutar de ellos. De hecho, diferentes bodegas de gran fama tienen su sede en Los Cuervos. Entre ellas, la Bodega Virdás quizás sea la más famosa. La familia Virdás, elaboradora de grandes vinos y propietaria de dicha bodega, fue distinguida con el emblema de la casa de Ermegar, ya que su señor es un gran degustador de sus productos. En numerosas ocasiones han pagado sus impuestos y tributos con botellas procedentes de sus bodegas y, en algunos momentos, el propio señor se ha desplazado a la localidad, a veces de incógnito e incluso acompañado, con el objeto de degustarlos en las entrañas de los sótanos y cuevas, donde reposan y maduran en sus barricas los diferentes vinos durante años.

Pero no todos son comercios relacionados con víveres. Al calor de estos negocios, han florecido otros, aprovechando el ir y venir de las gentes foráneas. Así, podemos hallar, en derredor al mercado, salpicados por sus pocas calles, diferentes artesanos doctos en otras materias. Abelino, el herrero, trabaja preferentemente herraduras y utilaje vinculado a la labranza, pero también elabora en su fragua ciertas armas, como puñales o espadas cortas, alguna que otra malla y escudos, todos ellos construidos con gran profesionalidad y maestría.

En la botica de Benerio, encontraremos remedios y curas caseras, algunas plantas medicinales y unas misteriosas semillas, que no están a simple vista, sino que guarda en la trastienda bajo llave; no las ofrece a cualquiera y, por supuesto, no las vende a desconocidos. Estas semillas tienen un alto precio y, si se le pregunta directamente, negará tenerlas.

Una pequeña capilla en honor de Valion adosada a una diminuta cabaña con chimenea es todo lo que necesita el viejo sacerdote Benedictus para vivir confortablemente entre sus vecinos. Hay quien dice que, si pasas cerca de su choza a determinadas horas, una mezcla de agradables fragancias escapa por las rendijas de su ventana, llenando el ambiente circundante de maravillosos olores a perfumes, pero solo son habladurías. Lo que sí es cierto es que, en un pequeño parterre cercano, cultiva unos macizos de flores de diversas especies, y en esto se le puede ver entretenido frecuentemente.

Está también Celedo, quien vende diferentes utensilios como cuerdas, antorchas, sacos... y cualquier otro objeto interesante traído de otros lugares.

Por otro lado, el comisario Elmerio cuida de la paz en el pueblo. Bueno, cuida de la paz y de su tremenda barriga, donde casi no se distingue la espada que cuelga a su costado. Si alguien necesita de sus servicios, que afortunadamente son los menos, sabe que puede encontrarlo en una de las dos tabernas del pueblo, degustando bien un excelente vino, bien algún exquisito guiso, de los cuales es un entusiasta, o en el obrador de Maese Solintio, del que es ferviente admirador. No se puede negar que es un magnífico entendido gastronómico, de lo cual su enorme vientre puede dar testimonio. Algun que otro infante le saca de sus frecuentes siestas en esos locales, despertándolo de diferentes formas y provocando su enfado y las risas y los regocijos de los paisanos que allí se encuentren.

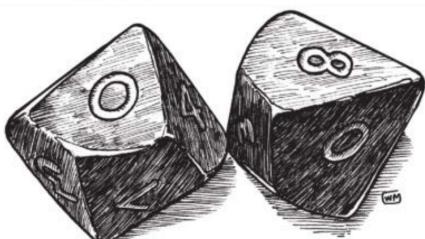
Todos ellos y el resto de habitantes, encabezados por su alcalde, el gentil Jonás, viven tranquilos y felices, procurando mantener la paz en toda la villa.

TRASFONDO: EL CONJURO

Se preguntará qué secreto hay, cómo es posible obtener tan ricos y apreciados cultivos y de tan alta calidad. Pues bien, la explicación es la siguiente:

Una vez al año, antes de la siembra, todos los campesinos del pueblo cargan sus carromatos con la simiente que van a plantar y cruzan la llanura hasta el templo abandonado de Baros, situado a ocho días de camino, evitando los caminos normales para no llamar la atención. Los acompaña Benedictus, el clérigo del pueblo, bastante mayor ya, por cierto; es una dura travesía que cada vez le cuesta más realizar, y es que los años no perdonan. Lleva consigo el perdido Cetro de Baros y unos frascos de perfume mágico, elaborado por él, todo ello bajo la lona de su carromato.

El templo abandonado de Baros se describe de la siguiente forma en el Gazetteer:



Cerca de la Posada de la Piedra Negra, junto al otrora muy transitado camino de Sendaelfo, se levantan las ruinas del Templo de Baros, abandonado hace ya muchos años tras ser saqueado por una partida de orcos negros. En este templo se custodiaba una poderosa reliquia, el Cetro de Baros, que lleva el nombre de un clérigo de Valion fundador de una de sus más antiguas órdenes, la de los Guardianes del Amanecer. El Cetro de Baros desapareció tras el ataque y las tropas y compañías de aventureros que acudieron para ayudar a expulsar de la región a los grandes tragos y recuperar la reliquia no consiguieron dar con ella. Se cree que aún permanece oculta en el templo, a buen recaudo en alguna sala secreta o compartimento olvidado.

En realidad, el Templo de Baros es una vieja fortaleza abaluartada convertida en su momento en templo de culto a Valion, dios de la Luz. El cetro mencionado en el Gazetteer no se perdió, sino que lo rescató el buen sacerdote durante el ataque de los ogros negros y lo guarda con celo junto a él, en la cabaña donde vive en Los Cuervos. Resulta importante señalar que el Cetro de Baros está coronado por un gigantesco y brillante diamante encastrado en su parte superior.

Una vez llegan al templo tras la larga travesía, los campesinos esparcen la simiente en el patio central y, posteriormente, el clérigo formula unconjuro descubierto por él tras años de estudio: una mezcla entre Purificar Alimentos, Bendecir y Milagro. Ayudado por el Cetro de Baros y los diferentes perfumes mágicos, uno por cada color del arcoíris, la luz del sol del amanecer, impulsada por Valion, es absorbida por la reliquia, que la amplifica y la dirige a los frascos translúcidos de perfume colocados a su alrededor, atravesándolos, cambiando el color de la luz y proyectándolo contra las torres. En sus cimas, es reflejada por unos espejos curvos, irradiando todas las semillas y confiriéndoles una especial condición por la que germinan y se convierten en cultivos de gran calidad. Las semillas que no germinan atrapan la magia que las ha envuelto y son muy apreciadas por los diferentes magos y clérigos, pues poseen propiedades muy particulares: pueden ser explosivas, curativas, etc. Solo un mago o clérigo de alto nivel puede describir las propiedades ocultas de estas semillas mágicas no germinadas.

El camino hacia cada una de las posiciones donde debe colocarse un espejo atraviesa una sala, que está guardada por un ser, una prueba o ambos. En el carro, el clérigo lleva, aparte de las pequeñas botellas y el cetro, un objeto que lo ayudará a sortear cada peligro y que nuestros aventureros, si son avisados, podrán utilizar para completar su misión, como ya veremos.

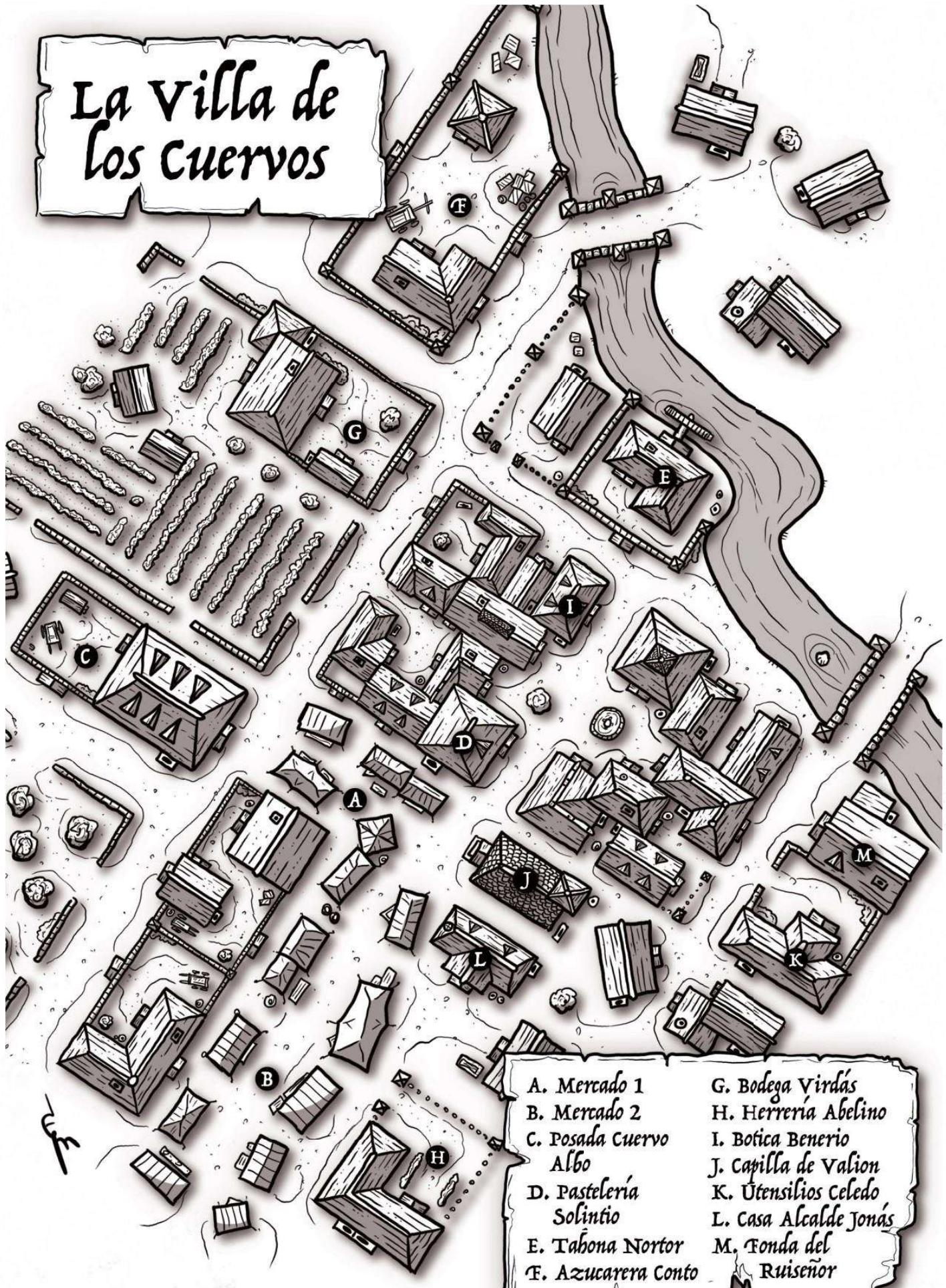
Y hasta aquí la historia de fondo. Es más que suficiente para situar la acción y lo que la rodea.

PLANTEAMIENTO DE LA AVENTURA

Nuestros aventureros llegan al pueblo buscando descanso justo el día antes de partir hacia el Templo de Baros, y el alcalde les ofrece el trabajo de escolta de la caravana que se dirige hacia allí. Por supuesto, aceptarán a cambio de una buena cantidad de monedas.

Atravesarán la llanura sorteando diferentes peligros y acompañarán al grupo a su destino. Sin embargo, desconocen el motivo exacto de la travesía y la existencia del cetro y de los perfumes mágicos.

La Villa de los Cuervos



La noche siguiente a la que lleguen, el clérigo se dirigirá solo a la fortaleza para realizar su conjuro. Durante el trayecto, pasa cerca de allí un grupo de orcos que huye de un gigantesco ojáncano, al que han intentado robar en su cueva.

Una gran piedra suelta en un cruce de caminos provoca que el carro que conduce el sacerdote salte, retirando la lona que cubre el cetro, las fragancias y las demás cosas. La luz que irradia el diamante en el cetro llama la atención del gigante de ojo único. Se acerca para observarlo y el clérigo, al verlo, grita, justo antes de que el ojáncano lo golpee, derribándolo y dejándolo inconsciente, prácticamente muerto. Roba la fantástica piedra, atraído por su brillo y, olvidándose de los orcos, se dirige de vuelta a su cueva.

Los orcos, al percatarse de que ya no son perseguidos por el ojáncano, vuelven sobre sus pasos y observan cómo golpea al viejo y se lleva el diamante, dejando de lado el resto de lo que lleva en su carromato. Les llaman la atención los siete frascos translúcidos de colores, de base dorada, que les parecen de oro, así que aprovechan para hacerse con ellos y salir corriendo de allí.

Nuestros aventureros verán en plena noche la luz que emana del diamante en la distancia y oirán el rugido del ojáncano, junto a los gritos de auxilio que profiere el anciano instantes antes de ser golpeado por el temible monstruo. Como es menester, acudirán en su ayuda, dando comienzo a la siguiente parte de la aventura.

Deberán recuperar el diamante y los siete frascos de perfume mágico, sustraídos por el ojáncano y los orcos respectivamente, y ayudar a colocar los espejos en cada uno de los baluartes, ya que el maltrecho sacerdote no puede. De esta manera, facilitarán la preparación del conjuro.

Allá vamos.

COMIENZA LA AVENTURA

Nuestros héroes, de algún modo (a la vuelta de una aventura, dirigiéndose hacia otra o cualquier otra manera que el Narrador estime oportuna), llegan a la Villa de Los Cuervos dispuestos a pasar la noche en alguna de las posadas que puedan encontrar. Si preguntan, los simpáticos lugareños les sugerirán que se dirijan a la Parada del Cuervo Albo y les indicarán gustosos el camino al establecimiento.

LA POSADA

Al entrar en la posada, al agradable calor proveniente de la chimenea se une una sinfonía de olores procedente de la marmita que bulle en ella, una cascada de efluvios que puede colmar los sentidos de los amigos del buen yantar. Si alguno de los aventureros se define como admirador de la buena mesa, piensa que sin duda alguna han llegado al lugar adecuado y espera con impaciencia a ser atendido para ocupar un sitio en la mesa más próxima, de la que no se levantará hasta haber degustado los manjares sugeridos por los aromas que impregnan el local.

Detrás de la barra, una señora de mediana edad, no muy alta, los observa entrar, con una sonrisa en su cara de sonrojadas mejillas y un delantal atado a su cintura. Es evidente que se trata de la encargada del local. Se llama Rosalinda. Cuando se aproximan a ella, inquierte a los aventureros:

Rosalinda: humana de nivel 0 **CA** 9 [10], **DG** 1, **ATQ** 1 según el arma, **BA** 0, **MV** 8, **TS** humano, **ML** 6, **VT** -, **AL** Legal, **PX** 5. **Habilidades especiales:** tiene una mano fabulosa para la preparación de guisos y una sonrisa encantadora. A la hora de defenderse, prefiere las sartenes y las perolas (**Daño:** 1d2, 1d2 +1, respectivamente).

«Buenas noches. ¿Qué desean? ¿Habitaciones para esta noche? ¿Cenar? ¿Una jarra de bebida, de un buen vino?».

Se establece una conversación entre los jugadores y la posadera, quien da sus precios:

- **Una habitación:** 2 mo por noche. Incluye desayuno.
- **Cena:** 4 mp por comensal.
- **Vino:** una pinta por 5 mp.

Al poco de terminar el trato, la simpática posadera les sonríe y, poniendo los brazos en jarra, comenta lo siguiente:

«Tenéis pinta de ser duros y fuertes. ¿Os interesa ganar un buen puñado de monedas de oro?».

Nuestros muchachos, que jamás rechazan ese tipo de ofertas, seguro que preguntan de qué se trata. La posadera les informa:

«Esperad un momento. El alcalde os lo contará mejor».

Se acerca al otro lado del pequeño salón, donde un hombre de mediana edad bebe de una jarra sentado en una de las mesas. Tras charlar con él, el alcalde se pone en pie y se dirige a los aventureros:

«Buenas noches. Mi nombre es Jonás y soy el alcalde de este pueblo. Verán: mañana parte una caravana de carromatos hacia el Norte. Serán ocho días hasta llegar a nuestro destino. Al día siguiente, regresaremos a la villa. Seguramente surgirá algún peligro por el camino y necesitamos quien nos proteja; somos campesinos, no hombres de armas. Si les interesa, podemos pagarles 1.000 monedas de oro por escoltarnos hasta nuestro destino y de regreso a la villa, defendiéndonos de posibles ataques. ¿Quieren el trabajo?».

Jonás: humano de nivel 1 **CA** 9 [10], **DG** 1, **ATQ** 1 según el arma, **BA** 0, **MV** 9, **TS** humano, **ML** 7, **VT** -, **AL** Legal, **PX** 5. **Habilidades especiales:** su alto nivel en Carisma (17) lo convierte en un líder nato.

Esta es la misión que, evidentemente, los muchachos aceptan encantados; si no, no habría aventura. Como ve, un detalle importante es que ni el alcalde ni nadie, en ningún momento, les va a comentar la razón última de la travesía. Más adelante, se dará la explicación.

Continúa el alcalde:

«Muy bien. Se lo agradezco. Me alegra que nos acompañen y que me quiten este peso de encima; así viajaremos más tranquilos. Quedamos de la siguiente forma: mañana por la mañana, nada más desayunar, diríjanse a la Calle Mayor, donde ya estarán reunidos los carros que formarán la caravana, junto a sus conductores y demás. Saldremos nada más llegar ustedes. Hasta mañana».

Nuestros personajes, después de cenar lo que quizás se pueda definir como uno de los mejores banquetes de su vida, se dirigen con las barrigas plenas a sus aposentos a dormir.

PREPARATIVOS

Tras pasar la noche en la Parada, los personajes despiertan a la mañana siguiente dispuestos a emprender el trabajo para el que han sido contratados. El desayuno es del nivel de la cena de la noche anterior y se deleitan con los pequeños manjares que les ofrece la posadera, que disfrutan con gran profusión y exceso.

Posteriormente al desayuno, tal y como han convenido, se dirigen a la Calle Mayor, donde pueden ver una decena de carromatos, uno detrás de otro, tirados por mulas y caballos, y con su parte posterior cubierta con una lona. Debajo está la simiente que, de momento, no pueden ver. En cada carromato, hay uno o dos campesinos: pueden verse hombres, mujeres y algunos niños, con caras sonrientes, impacientes por emprender el camino. Al final, hay un carro bastante más pequeño, también cubierto por lonas y tirado por una vieja mula. Subido a él, hay un anciano; los aventureros aún no lo saben, pero este último carromato es el del sacerdote y guarda, oculto bajo la tela, los perfumes junto al Cetro de Baros.

Se les acerca el alcalde:

«Buenos días. Cuando ustedes digan, partimos. Si lo desean, podemos demorarnos un poco por si quieren comprar algo que necesiten. De cualquier modo, les pedimos que no retrasen mucho la salida, por favor. Es necesario emprender el camino cuanto antes».

Esto depende de los jugadores: pueden salir inmediatamente o pueden aprovechar para comprar comida y pertrechos en los diferentes establecimientos de Los Cuervos. Si quieren, pueden pedir prestado algún caballo al posadero a cambio de 3 monedas de oro al día por cada animal. Si no tienen o no quieren alquilar caballos, los campesinos les ofrecerán que los acompañen repartidos por las sillas de los carros. Una vez situados, parten saliendo del pueblo hacia el Norte.

EL VIAJE

Para no llamar la atención, obvian las vías normales y atraviesan la llanura que los separa del Templo empleando, como ya hemos dicho, ocho días en llegar. Aunque los aventureros insistan, los campesinos no utilizarán los caminos habituales usados por cualquiera.

La caravana puede ser atacada durante el trayecto por monstruos errantes, atraídos por algo que no se sabe bien lo que es y que no es otra cosa que la magia inherente a los objetos que transporta el clérigo, sobre todo los brillantes y los olorosos, que pueden fácilmente olfatear. Atacan preferiblemente de noche, aunque no es del todo necesario; el Narrador puede elegir el momento. Casi todos huirán cuando esté cerca su fin.



¿QUÉ ES UNA TABLA DE MONSTRUOS ERRANTES O DE ENCUENTROS ALEATORIOS?

Se trata de una herramienta que se suele utilizar en el transcurso de una aventura, aunque es un recurso opcional, por lo que se utiliza únicamente si así se desea. ¿En qué consisten estos encuentros? Pues en que, para darle algo de realismo y animar un poco la historia, cada cierto número de turnos o tiempo transcurrido en la aventura, o al entrar en un lugar desconocido, se tira un dado determinado y los personajes se encuentran con el monstruo o monstruos que marca la tabla. En el caso de los monstruos errantes, se supone que vagan por el lugar indicado.

Esta es la tabla de monstruos errantes que se empleará para la travesía. Se tirará 1d10 cada día o cada noche de acampada:

D10	ENCUENTROS
01	3 Goblin
02	3 hobgoblin
03	1 troll
04	2 hormigas gigantes
05	1 ogro
06	1 osgo
07-10	No hay encuentro



Goblin (3) CA 6 [13], DG 1+1 (4 pg), ATQ 1 x arma (1d6), BA 0, MV 9, TS G1, ML 6, VT 125 mo, AL Caótico, PX 5.

Los goblin, popularmente conocidos como trasgos, son pequeñas criaturas malvadas humanoides de piel verdosa y aspecto siniestro. Sus ojos adquieren una tonalidad rojiza y brillan cruelmente en la oscuridad. Poseen grandes orejas puntiagudas y, en ocasiones, se dejan crecer las uñas para que parezcan garras. Debido a su falta de fortaleza física, suelen agruparse en tribus y clanes para atacar en grupos numerosos. Gustan de vivir en lugares subterráneos, por lo que han desarrollado un avanzado sistema de visión en la oscuridad, que puede llegar a alcanzar los diez metros de distancia. Por eso, cuando pelean a plena luz del día, sufren un penalizador de -1 en todas sus tiradas de ataque. Los goblin son la raza de trasgo más común y la más débil de todas; de escasa fuerza física y de poco razonamiento, suelen ser utilizados como infantería por pequeños reyezuelos y jefes de clanes. Odian a todas las criaturas, pero especialmente a los enanos, contra quienes compiten por la posesión de gemas y objetos brillantes.

Hobgoblin (3) CA 6 [13], DG 1+1 (6 pg), ATQ 1 x arma (1d8), BA +1, MV 9, TS G2, ML 8, VT 150 mo, AL Caótico, PX 15.

También conocidos como grandes trasgos, los hobgoblin son de un aspecto similar al de los goblin, pero de mayor tamaño. Aunque también gustan de habitar lugares subterráneos, no dudan en salir a la superficie para asaltar caravanas o poblados, por lo que están más adaptados a la luz solar y no sufren el penalizador de -1 a sus tiradas de ataque.

Troll (1) CA 4 [15], DG 6+3 (30 pg), ATQ 2 x golpetazo (1d6/1d6) o mordisco (1d10), BA +6, MV 36, TS G6, ML 10 (8), VT 200, AL Caótico, PX 650.

Los trolls son seres de aspecto humanoide dotados de cierta inteligencia. Pueden llegar a medir hasta 3 metros de altura y, aunque su aspecto es el de criaturas muy escuálidas, en realidad poseen una extraordinaria fuerza física. Su piel es de un verde ceniciento, áspera y moteada. Son criaturas malignas y siempre están tramando algo. Se alimentan preferentemente de carne humana, aunque no desprecian a otras criaturas. Durante un combate, atacan utilizando sus afiladas garras y pueden morder con unos colmillos especialmente diseñados para desgarrar. Además, poseen la habilidad innata de regenerarse cuando son dañados, incluso si hablamos de miembros amputados o heridas muy profundas. Comienzan a sanar transcurridos tres asaltos desde que son heridos y lo hacen a un ritmo de tres puntos de golpe por asalto. Solo el fuego y el ácido pueden causarles heridas que no volverán a sanar. En esos casos, la moral del troll baja a ocho en lugar de su puntuación de diez habitual. No

obstante, hasta que el troll no esté completamente destruido con fuego o ácido, seguirá manteniendo su capacidad de regeneración.

Hormiga gigante (2) CA 5 [14], DG 4 (18 pg), ATQ 1 x mordisco (2d6 + 1d4 ácido fórmico), BA +2, MV 12, TS G4, ML 10, VT -, AL Neutral, PX 125.

Las hormigas gigantes son enormes insectos, parientes lejanos de sus diminutas hermanas. Estos disciplinados seres pueden alcanzar el tamaño de un perro pastor y poseen una fuerza colosal. Solo atacan si se las molesta, pero lo hacen en grupos muy numerosos (14d6 individuos) y viven en colonias subterráneas. Las hormigas gigantes sienten una especial atracción por los objetos brillantes, y ocasionalmente puede intentar coger uno de estos para transportarlo a su colonia. Algunas hormigas, especialmente las soldado, puede inocular una pequeña dosis de ácido fórmico al morder a sus presas, lo que produce daño adicional.

Ogro (1) CA 5 [14], DG 4+1 (19 pg), ATQ 1 x garrote (1d10), BA +2, MV 9, TS G4, ML 10, VT 200, AL Caótico, PX 125.

Los ogros son grandes y estúpidas criaturas de tipo humanoide con aspecto bárbaro que habitan en cavernas. Algunos ejemplares pueden llegar a medir hasta tres metros y suelen ser fieros guerreros durante el combate, aunque de movimientos torpes y poco ágiles. Sin embargo, compensan su escasa inteligencia con una fuerza brutal que los hace especialmente peligrosos.



Osgo (1) **CA** 5 [14], **DG** 3+1 (14 pg), **ATQ** 1 x arma (1d8+1), **BA** +3, **MV** 9, **TS** G3, **ML** 9, **VT** 400, **AL** Caótico, **PX** 75.

Son los trasgos de mayor tamaño; se les conoce como trasgos gigantes. A pesar de su talla, los osgos son muy cautelosos y suelen atacar por sorpresa a sus víctimas. También poseen una gran fuerza física, por lo que suman +1 a sus tiradas de ataque y daño.

CERCA DEL TEMPLO

La comitiva llega al templo después de los preceptivos ocho días. Pueden llegar de día o de noche, como guste el Narrador. Sea como fuere, deberán esperar a que anochezca para el siguiente paso en la aventura.

El alcalde establece que se forme un campamento a unos quinientos metros de distancia del templo. Las caras de cansancio dominan los semblantes de los viajeros. Ha sido una larga travesía.

Una vez ha anocheado, el alcalde se les acerca y les explica con tono serio:

«Nosotros nos quedamos aquí recuperando fuerzas. Vosotros acompañad al anciano hasta la fortaleza, para protegerlo. Ya os dará él más instrucciones. Más tarde nos encontraremos con vosotros».

Si preguntan por las razones, el alcalde evitará darles la respuesta. El sacerdote abandona el campamento montado en su vieja carreta hacia la oscuridad, en dirección a la fortaleza que fue el templo. Los aventureros lo acompañan durante un rato, hasta que, a mitad de camino, se vuelve hacia ellos y, con cara amable, les da la siguiente orden:

«Quedaos aquí. Prended una fogata y esperad a que vengan los demás, que será cerca del amanecer. No me sigáis, por favor. Debo ir solo, es necesario que sea así. Os quedo muy agradecido».

Deben obedecer y se negará a contestar pregunta alguna sobre su propósito. Junto a su carro y a su mula, se aleja sumergiéndose en la oscuridad, tambaleándose sobre la dura silla, hasta que desaparece de su vista. Al poco de marchar, ocurre algo. Lea lo siguiente:

Poco después de que el viejo marche, os preparáis para pasar la noche junto a una improvisada hoguera, cerca de la fortaleza, donde asáis a fuego lento un pequeño conejo que uno de los vuestros ha cazado con habilidad. Miráis al cielo, a la oscuridad, cuando, de improviso, un fogonazo sale desde algún punto en la lejanía en dirección a la fortaleza, iluminando el horizonte. Del suelo parte un torrente de luz que se pierde mientras asciende hacia el cielo iluminado por estrellas y una gran luna. Antes de que ni siquiera podáis determinar la distancia al foco, escucháis un grito procedente de un ser humano, un grito que brota de una garganta masculina, seguido por un tremendo rugido bestial y ronco. Al poco, la luz desaparece, e inmediatamente después sois capaces de oír con toda claridad unas súplicas que vienen de donde antes se hallaba la luminiscencia: «¡Socorro... socorro! ¡Que alguien me ayude, por favor!».

Si alguien supera una tirada por Sabiduría, puede distinguir nítidamente que es el clérigo quien profiere esos gritos. En cualquier caso, se encaminan hacia donde está pidiendo ayuda.

CRUCE DE CAMINOS

Lea lo siguiente:

No tenéis que caminar demasiado para localizar algo que podría ser el origen de todo lo oido. Poco antes de un cruce de caminos, halláis el carro tirado por la vieja mula y cerca de él, en el suelo, una figura tumbada boca abajo. Por el aspecto sabéis que es el anciano y, aparentemente, yace sin sentido... o muerto.

Traiga hecho un dibujo, o mejor, dibuje en ese momento en un papel en blanco un cruce de caminos en forma de "T". Cerca de la intersección, en el camino vertical, trace un rectángulo que represente una carreta y, al lado de ella, algo parecido a un ser humano como si estuviera en el suelo. No es necesario que lo detalle en exceso; con cuatro rayas es más que suficiente para que se hagan a la idea de la situación de cada elemento.

Lo normal es que se acerquen a ver el estado del clérigo. Ninguno de los hechizos de reanimar, curar, poción mágica, etc., sacarán al pobre anciano de la inconsciencia, más allá de poder susurrar algunos balbuceos, aunque sí se le podrá rescatar de la cercana muerte. Pueden adivinar que el golpe recibido casi lo mata.

Benedictus: Clérigo de Valion: Nivel 9. **CA** 9 [10], **PG** 18; **Daño** 0; **BA** 0, **DE**: conjuros, expulsar muertos vivientes, **TM** M, **AL** Legal, **PX** 120. Fue 9, Des 10, Con 9, Int 16, Sab 16, Car 12.

Si examinan el carro, hallarán una caja con siete huecos para pequeñas botellas, diseñados para alojar objetos del tamaño de un puño, más o menos. No creo que haga falta decir que en estos huecos estaban los dorados frascos de perfume mágico. También encuentran un cetro, en cuyo extremo debía engarzarse algo parecido a una piedra; sea lo que fuere, ya no está. Es el Cetro de Baros sin el diamante que debía estar allí.

Además de esta caja, hay un gran saco que contiene los siguientes elementos (entre paréntesis marco lo que desconocen en principio, hasta que lo examinen o deduzcan su función) y 7 espejos curvos:

- Botas de cuero (con suelas metálicas. Muy pesadas).
- Una roca de color negro oscuro dentro de una gruesa caja de madera (en realidad, es magnetita con gran poder de atracción de metales. Se «pega» al acercarla a algo metálico. La gruesa madera aísla bastante bien su poder).
- Escudo (de escamas de dragón).
- Bastones de piedra.
- Una vejiga de vaca.
- Tubo flexible, de un metro de largo.
- Máscara de cara completa (se adapta bastante bien a la cara cerrando huecos. Un agujero redondo permite respirar. Se acopla perfectamente al tubo, y este, a la vejiga. Entre los tres se puede montar un buen aparato respirador).
- Espada oxidada, muy vieja (al golpearla con algo, caen sus adornos, revelando que se trata de una katana oriental en perfecto estado).
- Cuerdas; una de ellas con un gancho en el extremo.
- Antorchas.
- Dos frascos que contienen líquidos (poción de curación 1d6, 1d8).

SOLICITUD DE AYUDA

Al poco de estar junto al carro, aparecen los campesinos que habéis acompañado hasta allí. Os amenazan con sus haces y rastrillos. Jonás se dirige a vosotros: «Sabía que no me podía fiar de forasteros. ¿Qué le habéis hecho a nuestro sacerdote?».

Por tanto, cabe la posibilidad de que la conversación se agrie en demasía. Cuando se cree una situación muy tensa, lea lo siguiente:

De entre el gentío se puede escuchar una jovencísima voz gritar: «Papá, papá...». Un niño de unos pocos años de edad se acerca al cabecilla. Este se agacha y el niño le susurra algo al oído. Después coge su mano y tira de él. «Venid conmigo», exclama.

Intentarán contar lo que les ha ocurrido, así que déjelos hablar un rato y muéstrese escéptico a sus explicaciones. Después, narre lo que ocurre a continuación:

Uno de los más cercanos se acerca al carro y exclama: «La gemal! ¡Los perfumes! ¡No están! ¡Han desaparecido! ¡Nos los han robado!».

El muchacho señala al suelo en el cruce. Al iluminarlo con antorchas, pueden distinguir dos tipos de huellas. Las primeras son un montón de pisadas diferentes, de algo parecido a pies medio humanos o medio animales. Si el grupo lleva un explorador, será el primero en acercarse y distinguir huellas de orco; si no fuera así, lo hará algún pueblerino.

Todos ellos se horrorizan al ver la segunda y enorme huella de diez dedos, clavada profundamente en el suelo. Algunos miran al cielo rogando a Valion y susurrando en voz muy queda: «un ojánca-no...»; otros contestan: «no, no puede ser... ya no existen».

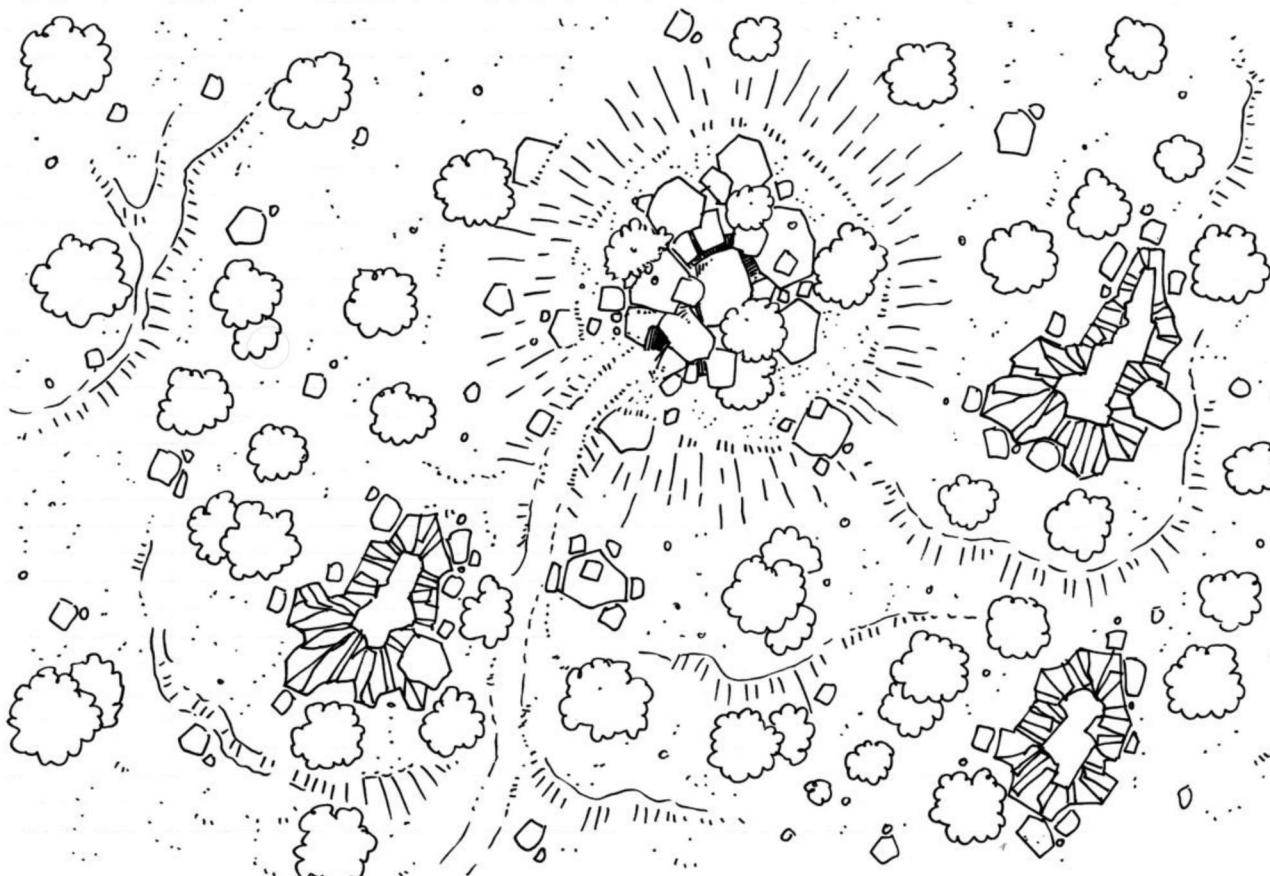
El alcalde vuelve a dirigirse a ellos:

«¿Dónde están el diamante y las botellas de perfume? ¡Devolvedlos inmediatamente, si no queréis morir!».

Recuerde que quien hable con los campesinos debe ser alguien con el carisma lo suficientemente alto para tratar de convencerlos, sobre todo a su líder. Debe superar una tirada sobre su carisma, es decir, tirar un dado de 20 y sacar menos o igual de lo que marca su ficha de personaje en esa casilla. Solo sacando esa puntuación logrará que los campesinos acepten sus explicaciones.

¿QUÉ SON LAS TABLAS DE RUMORES?

Una de las herramientas que más se usa al narrar aventuras son los rumores, es decir, lo que contestan los lugareños cuando les preguntan nuestros personajes. Como ocurre en la realidad, algunos rumores son ciertos, pero otros no pasan de ser simples habladurías totalmente falsas. Normalmente se detallan en una tabla y el lanzamiento de un dado determina cuál leer. Por supuesto, no les indique a los aventureros cuáles son falsos y cuáles no. Deben deducirlo ellos.



Cuando nuestros personajes pregunten, podrán escuchar diferentes rumores:

D 8	RUMORES
01	«Es un ojáncano» — verdadero.
02	«No lo es. El último lo mató mi abuelo» — falso.
03	«El borracho del abuelo lo confundió con una cabra que se había subido a un caballo» — falso.
04	«No es un ojáncano. Es un oso enorme» — falso.
05	«Algún ladronzuelo lo ha marcado en el suelo para engañarnos y despistarnos» — falso.
06	«El sacerdote ha sido atacado por unos bandidos que han robado el diamante» — falso.
07	«Si es un ojáncano, solo se puede matar quitándole la cana de su barba» — verdadero.
08	«Si es un ojáncano, no puede morir» — falso.

Sírvase de la tabla anterior al preguntar a aldeanos. Tire un dado para ver cuál leer o léalas en el orden que quiera. Lo dejo a su elección.

Jonás explica a nuestros héroes el motivo concreto del viaje: cada año, el clérigo se acerca a la estructura y bendice el grano, que muestran en sus carretas, iluminándolo con la luz que irradian el diamante y los siete mágicos perfumes. El sacerdote es imprescindible porque solo él puede realizar el hechizo.

Les ruega a los héroes que acepten la misión de recuperar el diamante y los siete aromas mágicos, aunque no forme parte del trato inicial, y que ayuden a preparar el hechizo. Para conseguir que accedan, les ofrece un tesoro muy, pero que muy valioso. Las semillas que no germinan son muy buscadas y caras, pues tienen diferentes propiedades: unas explotan; otras, al plantarlas, germinan muy rápidamente y crean un gigantesco árbol, que crece o se amplía de forma veloz; otras sirven como medicinas curativas; etc. En fin, poseen múltiples usos, pero solo un mago o un clérigo de alto nivel es capaz de determinar cómo actúan o cómo deben ser usadas.

Ni que decir tiene que aceptarán la nueva misión.

COMIENZA LA BÚSQUEDA

En el cruce, cuyo camino central conduce a la fortaleza, se puede percibir perfectamente la dirección de las pisadas. Hacia la derecha van las pisadas más pequeñas, numerosas; hacia la izquierda, la enorme pisada de diez dedos. Garabatee unos dibujillos que semejen estas huellas y déjelos que decidan por dónde empezar.

Si creen necesitar algún utensilio más, es posible que se lo dé alguno de los aldeanos si lo piden, siempre que se trate de algo lógico teniendo en cuenta que han llegado en un carro y que están totalmente aislados de cualquier población. Tienen la mitad de posibilidades en un dado lanzado de que tengan lo que solicitan.

ENCUENTRO CON LOS ORCOS

Si deciden ir por el camino hacia la derecha y apresuran el paso, encontrarán al poco al grupo de orcos que ha robado las botellas de fragancia. El diamante que ocupa la parte alta del Cetro de Baros está en manos del ojáncano. No es menester decir que tendrán que pelear con ellos para recuperarlas:

Orco (según número de jugadores): **CA** 6 [13], **DG** 1 (6 pg), **ATQ** 1 x cimitarra (1d8), **BA** 0, **MV** 9, **TS** G1, **ML** 8/6, **VT** 125, **AL** Caótico, **PX** 10.



Odiados por todos, los orcos son criaturas malignas de aspecto humanoide y horrible piel curtida de color verdoso. Van armados con cimitarras, rudimentarias armaduras de cuero, sandalias o botines y capas de piel de oso.

Una vez acabado el combate, los aventureros se hacen con las siete botellas que llevan encima y con algunas monedas más. Si observan los frascos, les llama la atención su extraña forma. Del tamaño aproximado de un puño, poseen una base metálica parecida al oro; por eso los cogieron los orcos. En la base se apoya un recipiente ovalado, dentro del que se puede ver un líquido espeso. Además, en cada uno de ellos el líquido es de diferente color y brilla de una manera especial.

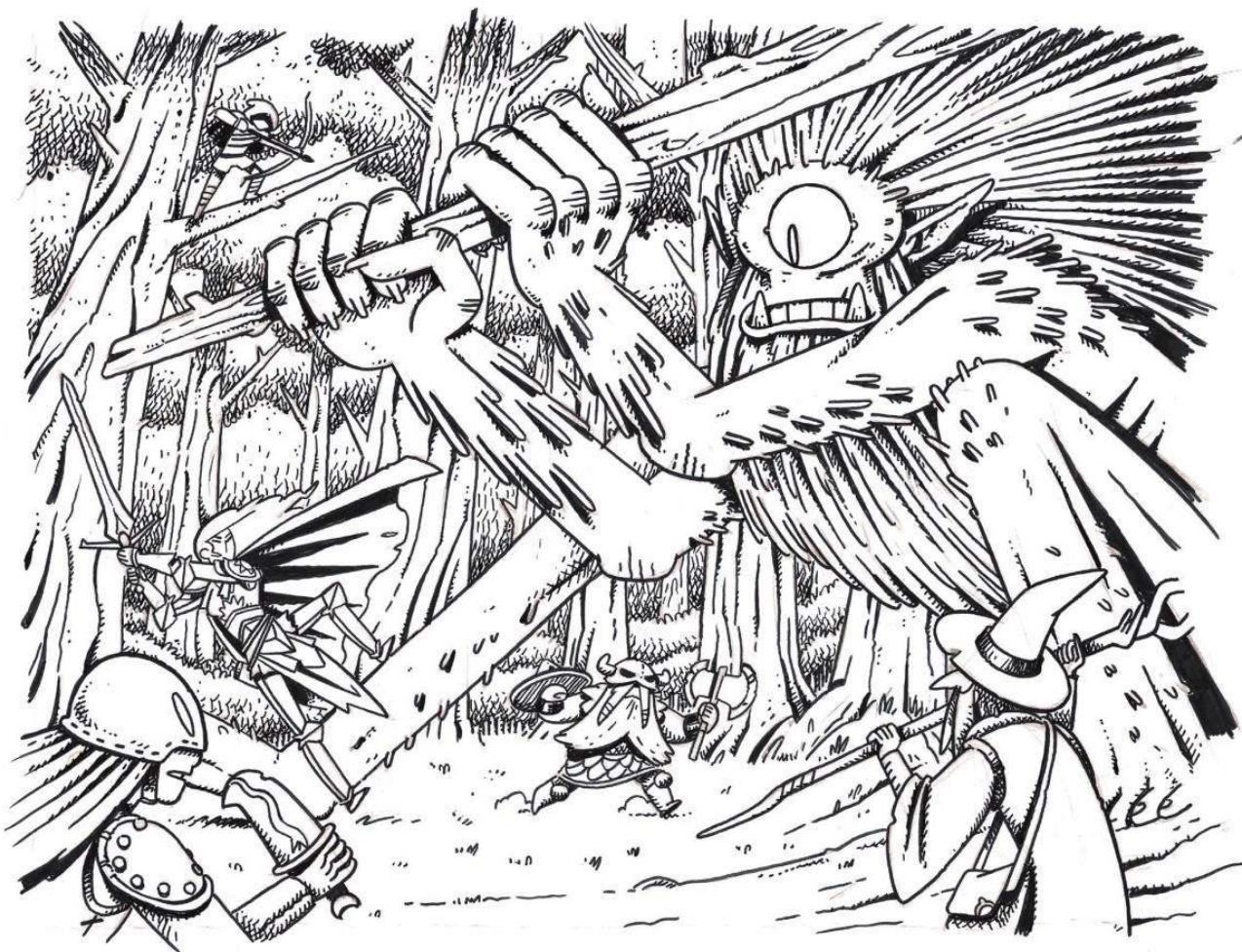
En caso de que algún personaje supere una tirada de Sabiduría, averiguaría que cada uno corresponde a un color del arcoíris. Tirando por Detectar Magia, se podría decir que son magia pura. También es posible que perciban que, aunque están bien cerrados, las fragancias que contienen desprenden olores diferentes, embriagantes, casi obsesivos; es curioso que el aroma atraviese el cristal que lo contiene. El color de cada uno de ellos es igualmente hipnotizante y resulta muy difícil apartar los ojos. Grabado en su base, se encuentra el nombre de la flor de la que se supone que se ha extraído la esencia: rosa roja, violeta, champaca, heliotropo, menta, narciso y lavanda.

ENCUENTRO CON EL OJÁNCANO

La bifurcación de la izquierda conduce a la cueva donde vive el ojáncano. Delante de ella hay una pequeña explanada, donde se encuentran una hoguera y un montículo de piedras que debe semear un enorme asiento. De nuevo, trace unas líneas que parezcan una hendidura en la pared de una montaña, con un cuadrado que recuerde a un enorme asiento visto desde arriba, unos troncos cruzados a modo de hoguera, y una cueva gigantesca.

NOTA AL NARRADOR

Lo que esté haciendo en ese momento el monstruo (su estado: si está despierto, durmiendo, comiendo, etc.) lo dejo a su entero antojo, así como la forma de recuperar el diamante. Deje que los jugadores discutan la forma óptima de hacerlo, aunque mejor evitar el combate ante tan formidable enemigo. En mi versión, llegaron una vez había caído la noche, la hoguera estaba apagada y el ojáncano dormía en su camastro en el interior de la cueva, totalmente a oscuras. Entraron sigilosamente, por lo que les exigi dirigirse los unos a los otros en voz baja. Trazaron un plan, en el que el mayor protagonista iba a ser un ladrón, quien iba a trepar e iba



a tratar de robarle el diamante de las manos, donde lo guardaba mientras dormía. Por pura chiripa y suerte con los dados, lo consiguió.

Otra posibilidad podía ser encender la hoguera, llenar de humo la cueva para que salga el ojáncano, cegado por la humareda, y arrebatarle la gema. O como se relata en la *Odisea*, donde se narra el encuentro con el ciclope Polifemo: ocultos entre ovejas o disfrazados con sus pieles, pueden entrar, coger el diamante y salir.

Puede que el ojáncano esté fuera sentado junto a la hoguera, asando un animal que ha cazado, y haya dejado olvidado el brillante diamante mientras se prepara su succulenta comida. Cualquier cosa que se le pueda ocurrir. Si no tiene muy clara la situación del ojáncano que desea, esta tabla le puede ayudar lanzando un dado de 8 caras. Es libre de añadir lo que se le ocurra:

δ 8	SITUACIÓN OJÁNCANO
01	Se halla durmiendo plácidamente en su cueva. Tiene el diamante entre sus manos.
02	Se halla durmiendo plácidamente en su cueva. El diamante está en una mesa cercana.
03	Está dentro de la cueva, pero despierto. El diamante está dentro del zurrón que lleva.
04	Está dentro de la cueva y despierto. El diamante está en una mesita cercana.
05	Está fuera de la cueva, sentado observando el diamante.
06	Está fuera de la cueva, asando algún animal que ha cazado. El diamante está a su lado, en el suelo, como olvidado.
07	Está fuera de la cueva, recogiendo leña. Lleva el diamante en un zurrón que cuelga de su cinto.
08	Aún no ha llegado a su cueva, pero el temblor creciente del suelo delata que está cerca y que llegará en breve.

Si consideran la posibilidad de matarlo, se establecerá una lucha feroz de terribles consecuencias.

Si consiguiesen matarlo, se encontrarán dos camastros vacíos dentro de la cueva; o sea, debe haber dos monstruos. Se necesita al menos uno vivo para la escena final de la aventura.

En la cueva, si buscan, encontrarán otras joyas por valor de 200 monedas de oro.

OJÁNCANO

CA: 5 [14]

DG: 13 (60 puntos golpe)

Ataques: 1 x maza (3d10), piedra (3d6) o báculo (2d10)

Bonificador ataque: +9

Movimiento: 20

Tirada Salvación: como Guerrero nivel 13

Moral: 9

Valor tesoro: 5.000 mo

Alineamiento: Caótico

Puntos Experiencia: 2.300

El ojáncano es un gigante de forma humana y aspecto descomunal, entre 5 y 6 metros de altura, y que posee un único ojo situado en su frente. Este aspecto hace que a veces se confunda con un ciclope.

Tiene diez dedos en cada mano y en cada pie, y dos hileras de dientes. Sus rugidos son temidos por todos por su voz profunda y grave. Su piel es dura y tiene el cuerpo cubierto por un pelo áspero y rojizo, que nace de su espesa melena y de su barba. Precisamente en la barba, posee un pelo blanco, una cana, que es su único punto débil, ya que muere si se le corta tras cegarlo.

Son crueles y violentos. Se alimenta de ovejas y otros animales, pero su alimento preferido es la carne humana. Se han oído rumores de que incluso se pueda alimentar de bellotas, hojas de acebo o panochas de maíz, pero esto no ha sido comprobado, y resulta difícil de creer.

Muchos de ellos, poseen una enorme vara en la que se apoyan al caminar, y que resulta un arma formidable si entra en combate. Si ataca a un grupo, la gran longitud del cayado golpearía a todo el grupo por igual.

Si se le ciega durante un combate, tendrá una penalización de -5 en cualquier tipo de ataque.

EXPLORANDO LA FORTALEZA

Una vez tengan en su posesión todo lo sustraído, deberán dirigirse a la fortaleza para tratar de realizar el hechizo, contando o no con el viejo sacerdote. Tomarán para ello la derivación central del cruce.

La fortaleza tiene forma abaluartada, es decir, posee diferentes ángulos salientes en forma de cuña (en este caso, siete) unidos a la muralla, con un acceso que permite entrar al interior del ángulo. Gracias a la paz reinante, la fortaleza fue transformada en templo de Valion, para el uso de sus fieles. Tiene tres alturas: la primera es la del patio y los edificios que lo rodean; la segunda es la de la muralla y se accede por la escalera en la segunda sala de cada edificio, y la tercera es la del baluarte, donde están los soportes de cada espejo. Otra escalera lleva a él desde la muralla.

Nota al Narrador: Es el momento de desplegar el plano aumentado si lo tiene preparado, pues les encantará. Al tratarse de salas idénticas, da igual por la que empiecen y la numeración es indiferente. De todos modos, las hemos numerado por si quiere seguir ese orden en concreto. Si, por el contrario, prefiere ir dibujando el plano a medida que avancen, síntase libre de hacerlo. En mi caso, saqué el plano ampliado, pero con las salas vacías. A medida que iban entrando, dibujaba lo que podían ver.

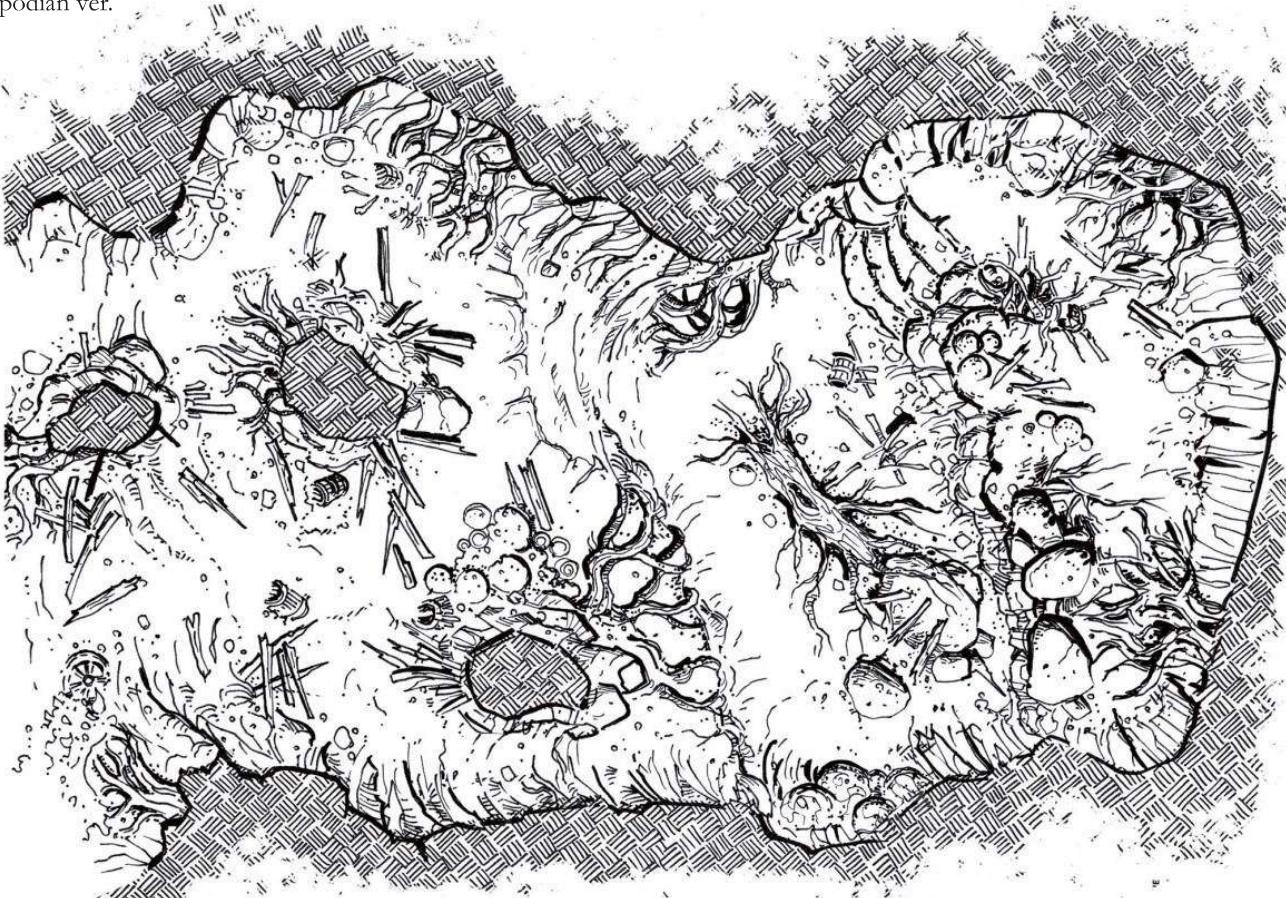
Al llegar al pasillo de entrada, lea lo siguiente:

La entrada a la fortaleza que fue el Templo de Baros es muy estrecha y angosta. El suelo está totalmente pavimentado y, al recorrer el pasillo, veis que desemboca en un enorme patio en cuyo centro se puede ver un soporte extrañamente parecido a un abrevadero, pero sin agua. El patio está rodeado por siete estructuras y, por encima de ellas, siete baluartes. Es una magnífica edificación de piedra que os impresiona.

Si examinan el soporte central, verán que consta de ocho huecos: uno central y siete a su alrededor. No es difícil adivinar que hay que colocar la gema en el cetro, y este, de pie en el centro del soporte. Los frascos de perfume mágico rodean el cetro al colocarlos en cada uno de los huecos y el encastre de cada botella está a la altura del diamante del cetro. Todos los encastres son iguales.

El orden en el que hay que colocar las esencias se determina al entrar en cada sala. Cada una de ellas es de un color determinado, relacionado con el color del perfume que lanzará su luz en esa dirección. Es decir, si, por ejemplo, entran en una habitación 1 de color rojo, en el soporte se colocará el encastre que está en su dirección: la esencia obtenida de la rosa roja, que es de ese color.

Una vez colocados en su hueco el cetro central y los restantes frascos translúcidos, los aventureros ven que el brillo que emana del diamante atraviesa cada uno de ellos lanzando un color al traspasarlo con su luz. Su brillo llega casi a lo alto de cada torre. De nuevo, si se tira por Sabiduría (o sea, si se tira un dado de 20 y se obtiene igual o menos que lo marcado por la casilla correspondiente), se les puede decir que cada perfume destila uno de los siete colores del arcoíris, si no lograron deducirlo antes.



Nota al Narrador: A continuación, pasamos a describir cada una de las salas a las que apuntan los resplandores de las botellas. Hemos colocado delante de la descripción de cada una de ellas el color interno de la sala y el perfume relacionado. No estaría mal que recalcara el color para imbuirlas algo de cultura sobre estas flores.

Por otro lado, quiero hacer notar que cada sala posee un monstruo y un peligro o trampa adicional. Dicha trampa puede ser resuelta empleando correctamente uno o varios de los instrumentos que portaba el sacerdote en su carreta o un método diferente que se les pueda ocurrir y sea adecuado. Deseémosles suerte a nuestros valientes y que acierten con la solución.

Normalmente, al bajar la palanca del fondo de la sala, se desactiva la trampa y abre las puertas a otra estancia, en la que únicamente hay una escalera que lleva al soporte donde deben colocar uno de los espejos curvos. Si lo desea, y ve pocos peligros, puede colocar una pequeña bestia menor a derrotar en esa sala pequeña. Puede utilizar la tabla de encuentros aleatorios escrita a continuación.

En nuestra aventura, dentro de la fortaleza y al llegar a la segunda sala de cada edificio, se debe tirar 1d6 (un dado de 6 caras) y aplicar el resultado obtenido según la siguiente tabla. Puede añadir o quitar otros, pero procure que no sea complicado acabar con ellos.

TABLA DE ENCUENTROS ALEATORIOS EN LA SEGUNDA SALA:

D10	ENCUENTRO
01	Dos ratas gigantes
02	Zombis, uno por jugador
03	Tres lobos
04	Esqueletos, uno por jugador
05-06	No se produce encuentro

Rata gigante (2) CA 9 [10], DG 1 (4 pg), ATQ 1 x mordisco por rata (1d4 + enfermedad), BA 0, MV 6, TS G2, ML 8, VT Ninguno, AL Neutral, PX 5.

A diferencia de las ratas comunes, este tipo de rata puede superar con facilidad el metro de altura. Su piel es gris y negra, con dos pequeños ojos rojos con los que es capaz de orientarse en la oscuridad. Es frecuente encontrarlas en solitarias catacumbas alimentándose de la carroña de los muertos.

Zombi (1 x jugador) CA 8 [11], DG 2 (6 pg), ATQ 1 x golpetazo (1d8), BA +1, MV 9, TS G1, ML 12, VT Ninguno, AL Caótico, PX 20.

Un zombi es un muerto viviente que se tambalea en una vaga imitación de lo que fue en vida. Generalmente son animados por nigromantes para que sirvan a sus oscuros propósitos. Los zombis carecen de voluntad propia, así que no se ven afectados por los conjuros de Dormir o Hechizar monstruo. Los clérigos pueden invocar a sus dioses para expulsarlos e, incluso, dominarlos a su voluntad. Les afectan las armas convencionales y, como son figuras torpes en sus movimientos, siempre pierden la iniciativa durante un enfrentamiento.

Lobo común (3) CA 7 [12], DG 2+2 (8 pg), ATQ x mordedura (1d6), BA +2, MV 15, TS G1, ML 8, VT Ninguno, AL Neutral, PX 25

Los lobos suelen agruparse en grandes manadas para cazar. Su territorio natural son los bosques, aunque en ocasiones pueden ser vistos en otras localizaciones.

Esqueleto (1 x jugador) CA 7 [12], DG 1 (6 pg), ATQ 1 x arma (1d6 o tipo de arma), BA 0, MV 6, TS G4, ML 12, VT 50, AL Caótico, PX 10.

Los esqueletos son muertos vivientes compuestos por huesos roídos y restos de sus antiguas posesiones herrumbrosas. Normalmente son animados por conjuradores de nivel elevado con el fin de que los sirvan a modo de esclavos o como guardianes de criptas y tesoros, pues un esqueleto hace siempre lo que se le ordena. Reacciona ante órdenes sencillas y no puede razonar ni tomar la iniciativa. Al carecer de vida, no se ven afectados por conjuros de Dormir o Hechizar monstruo, ni por cualquier otra forma de lectura mental.

SALA 1.ROJO -ROSAS ROJAS

Lea lo siguiente al entrar a la primera sala:

Os encontráis en una sala con paredes de tonos rojizos, totalmente vacía, a excepción de un cofre cerrado situado a la izquierda de las puertas. En la pared, justo a la derecha de estas, hay una palanca. El suelo está totalmente pavimentado, como el patio exterior.

El primero de los atrevidos aventureros que tenga a bien pisar una de las losetas disparará un mecanismo que saldrá de la baldosa, atravesando con agudos pinchos uno de sus pies o ambos: un par de puntos de vida menos para él. No obstante, las botas con suelas metálicas impiden el paso de los pinchos y permiten atravesar sin peligro alguno la sala.

Si alguno se acerca al cofre cerrado, lea lo siguiente:

Nada más acercarte al cofre, este se abre por sí solo, mostrando en su interior un montón de monedas de oro.

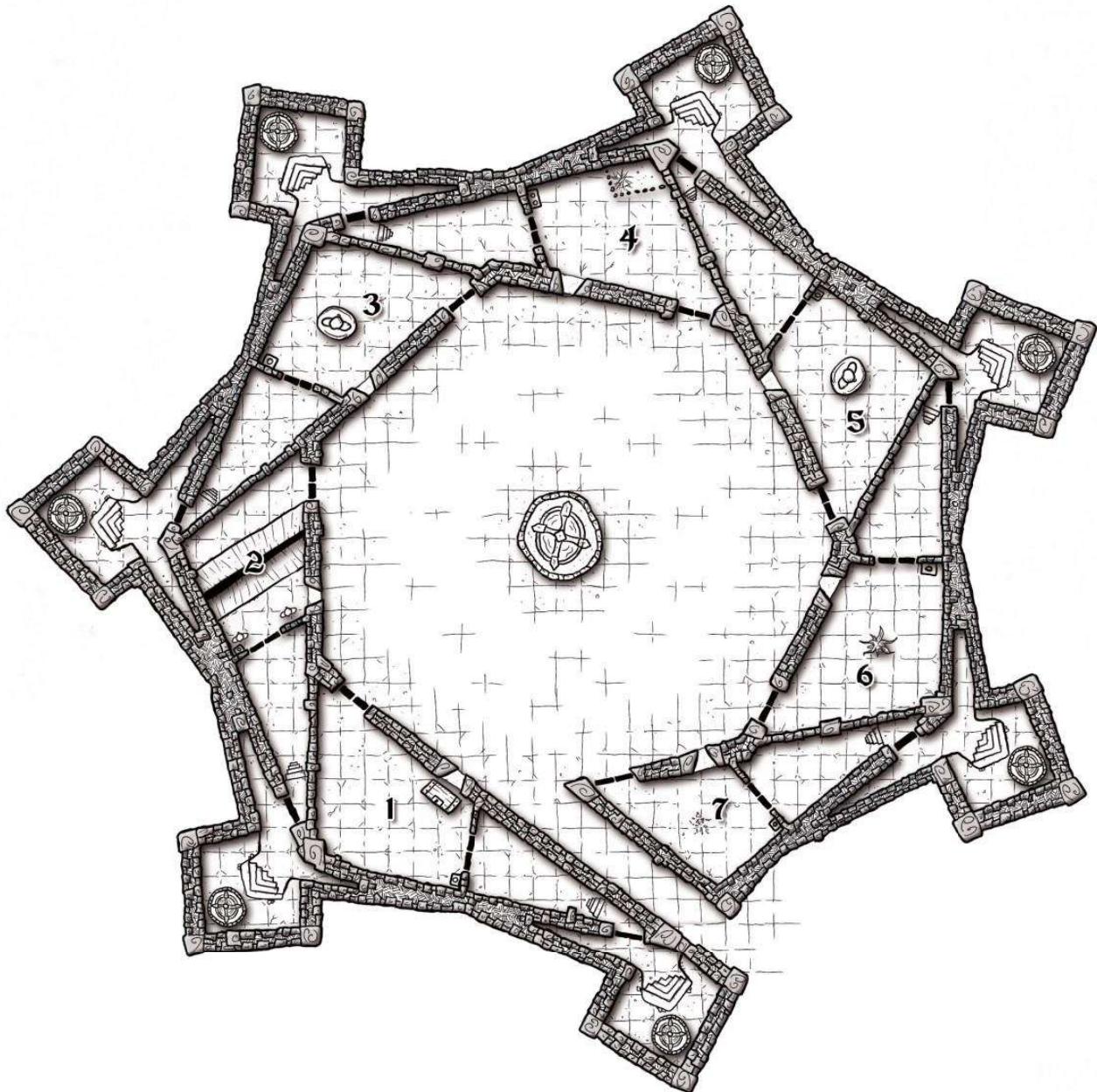
Se trata, claro, de un peligrosísimo mimeto, que permanecerá inmóvil si no se le molesta y nadie trata de meter la mano en su interior. Si así no fuera, atacará inmediatamente a quien se encuentre cerca de él o en la sala.

Mimeto (1) CA 6 [13], DG 7 (39 pg), ATQ 1 x mordedura (3d4), BA +7, MV 9, TS G7, ML 8, VT 2.200, AL Neutral, PX 750.

Los mimetos son criaturas increíbles, capaces de simular las formas de casi cualquier objeto que deseen, sobre todo mobiliario corriente, como cofres, puertas, estatuas, letrinas, armarios o camas. Los mimetos pueden alcanzar las más variadas dimensiones, pero casi nunca superarán los tres metros de largo. Estas criaturas son inteligentes, hablan su propio idioma y pueden razonar al nivel de un ser humano o más. Atacan al sentir el mero contacto de sus víctimas, con unos apéndices parecidos a tentáculos que segregan una sustancia pegajosa.

Al bajar la palanca, se inactiva la trampa de los pinchos y se abren las puertas a la sala de la escalera. Esta estancia, en principio, está vacía, pero, si lo desea y no los ve muy malheridos, puede aplicar la tabla de encuentros aleatorios que indicamos antes.





Al subir la escalera, hallarán otra que los conducirá al soporte donde deben colocar uno de los espejos curvos. Si la botella de aroma correspondiente se halla ya colocada en su sitio, comenzará a reflejar su luz roja, pero con poca intensidad.

SALA 2. NARANJA - CHAMPACA

Esta sala con paredes de tonalidades anaranjadas está dividida en dos partes: una al frente y otra al final, cerca de unas puertas y de una palanca en el lateral derecho. Entre ambas, hay una hendidura en el suelo que parece no tener fondo. A cada lado de las puertas del final de la sala, hay algo envuelto en una armadura metálica.

El hueco entre ambas partes de la sala tiene una longitud de entre 4 o 5 metros, por lo que puede ser saltado, aunque con algo de dificultad. Una tirada alta en un dado lo soluciona fácilmente. El que logre salvar el hueco oírá, al llegar al otro extremo de la hendidura, un clic que disparará un dispositivo que lo lanzará al lugar desde donde realizó el salto, cruzando por el aire el hueco. La caída le proporcionará la pérdida de un par de puntos de vida, los mismos que perderá si cae en el hueco. Con un poco de habilidad y alguna cuerda, podrá salir.

Pueden tratar de evitar este mecanismo de varias formas, aunque el clérigo suele cruzar el abismo mediante el conjuro de Caminar por el Aire. Los aventureros pueden intentar alcanzar, lanzando la cuerda con el gancho, la palanca que inutilizará el dispositivo. Esto se puede lograr mediante una tirada de un dado de 20 bastante complicada, pues precisa de números altos y de la suficiente fuerza, que dependerá del personaje que lo intente. También se les podría ocurrir cualquier otra forma de cruzar sin disparar el artílugo; lo cierto es que cuanto más lejos salten o se proyecten, menos posibilidades tienen de sufrir su efecto. Un dado puede ayudarle a determinar el resultado de la intentona.

Los soldados del fondo son, en realidad, armaduras animadas. Un buen zurriago sobre ellas podría desmontarlas, aunque, de no lograrlo, sufrirán un alejamiento momentáneo del trozo de armadura golpeado y la inmediata vuelta a su punto inicial. El sacerdote utiliza sobre ellas la piedra negra; es decir, un trozo de magnetita. La fuerza magnética de la roca bloquea el movimiento las armaduras, pues todas sus piezas quedan literalmente pegadas por la atracción. El personaje que extraiga la piedra de la caja podrá notar sus efectos al instante.

Armadura animada por magia (2) CA 1 [18], DG 41, ATQ Golpetazo (1d6 + 2), BA +2, MV 9, TS G5, ML -, AL Caótico, PX 275, VT

La armadura en sí, una vez despejada su fuerza malévola, puede ser adaptada para ser utilizada. Siempre será considerada una armadura mágica.

Como no puede ser de otra forma, la palanca abre las puertas, dando paso a la sala de la escalera y poniendo a discreción suya la posibilidad de emplear la tabla de encuentros aleatorios.

Al colocar el espejo curvo sobre su base, reflejará la luz del color correspondiente. Este efecto se repetirá en cada soporte.

SALA 3. AMARILLO - NARCISO

Esta sala con paredes amarillas está totalmente vacía, a excepción de un extraño ser que la guarda, situado justo en el centro. Está equipado con una armadura de láminas de latón y empuña un martillo con agarre metálico. Su fiero aspecto guerrero y su pelo en llamas infunden un poco... o mucho terror. Al fondo, hay unas puertas y, a la derecha, una palanca.

El temible ser mencionado es un Azer. El anciano lo evita colocando el escudo de escamas de dragón entre él y esta criatura. El guerrero sabe que no tiene nada que hacer contra la magia del sabio y que el escudo de escamas de dragón repele su ataque flamígero. Por tanto, los aventureros lo pueden usar para inutilizar los ataques del terrible Azer.

Azer (1) CA (19), DG 4d8 (22 pg), MV 9, ATQ 1 martillo (1d6 + daño por fuego), BA +3, TS G4, ML 10 VT Especial, AL Neutral, PX 135

Los azers son seres de tamaño medio nativos del plano elemental del fuego. Similares en proporción y apariencia a los enanos, los azers poseen cabello y barbas en llamas. A estas dos especies también las une su amor por las gemas y los metales preciosos. Normalmente, los azers portan faldas de latón, bronce o cobre y se inclinan por el uso de lanzas y martillos en combate. El cuerpo de un azer está inmensamente caliente, así que los ataques de esta criatura causan 1d6 extra de daño debido al calor irradiado por su cuerpo. Las armas empuñadas por estos seres también conducen este calor y reciben la misma bonificación al daño. Los azers son inmunes a todo daño basado en el fuego, pero sufren el doble de daño de los ataques basados en frío.

Como ya se ha indicado en anteriores ocasiones, la palanca abre paso a la sala de la escalera y a la posibilidad de un encuentro aleatorio.

SALA 4. VERDE - MENTA

Esta sala con paredes verdes contiene únicamente una jaula de barrotes en su parte más lejana. La jaula encierra a un extraño ser, parecido a un perro, pero con aspecto más temible y agresivo. Al fondo, se encuentran unas puertas, y a la derecha, en la pared, dos palancas.

El extraño animal es un chupacabra. Si los aventureros se encuentran bien de salud y usted, como Narrador, lo cree conveniente, puede colocar dos chupacabras dentro de la jaula, o uno dentro y otro a las puertas una vez abiertas. Lo dejo a su criterio.

Chupacabra (1-2) CA 3 [16], DG d8 (23 pg), MV 9, ATQ 2 golpetazos garras (1d4) + drenaje sangre (1d4) / mordisco (1d4), BA +2, TS G4, ML 9, VT Especial, AL Caótico, PX 300



Los chupacabras son criaturas insidiosas que suelen rondar alrededor de asentamientos humanos. Son parecidos a perros, pero de aspecto desagradable, con rasgos demoníacos y ojos rojos que brillan en la oscuridad. Caminan a cuatro patas muy silenciosamente, abalanzándose por sorpresa sobre sus víctimas, siempre de noche. Con un ataque exitoso, el chupacabra logra morder a su presa produciendo 1d4 puntos de daño por drenaje de sangre hasta que, con una tirada de FUE, el objetivo logre desembarazarse de esta bestia inmundia. Muy rara vez, los chupacabras pueden estar dotados de alas coriáceas, siendo capaces de volar, aunque de manera muy torpe. Algunos sabios apuntan a que estos bichos son oriundos del planeta Rastilon, traídos aquí por obra y gracias de los temidos y odiados rastilones.

Las dos palancas pueden crearles algo de confusión. Pensarán que una abre las puertas del fondo y otra, la jaula del chupacabra. En realidad, es usted quien decide las funciones de las palancas. Puede determinar que puede ser de esta manera, pero también que cualquiera abra las puertas del fondo y no la del chupacabra; o que se abran ambas, bajen la que bajen, o que lo decida un dado. Si se decanta por el dado, tirelo evitando que los muchachos vean el resultado. Esta es la tabla que debe aplicar si tira el dado.

Si lo desea, puede añadir algún caso más:

D 6	RESULTADO
01	La palanca de la izquierda abre la jaula del chupacabra. La de la derecha, la sala siguiente.
02	La palanca de la izquierda abre la sala siguiente. La de la derecha, la jaula del chupacabra.
03	Ninguna palanca abre la jaula del chupacabra. Se abre siempre la de la sala contigua.
04	La palanca de la izquierda abre ambas puertas, pero la de la derecha no produce ningún efecto.
05	La palanca de la izquierda no abre nada; la de la derecha, ambas puertas.
06	Toquen la que toquen, se abren ambas puertas.

Nota al Narrador: En mi caso, me mostré magnánimo y decidí que se abrieran las puertas y no la del chupacabra, hicieran lo que hicieran. Tomé esta decisión porque su primer pensamiento fue matar al chupacabra a través de los barrotes, antes de bajar las palancas, y desistieron, mostrándose respetuosos y compasivos con el monstruo. Fue mi recompensa, aunque ellos no lo saben (no se lo diga, haga el favor).

De nuevo, en la sala de la escalera, puede utilizar, si lo desea, la tabla de monstruos aleatorios.

SALA 5. AZUL - HELIOTROPO

Al fondo de esta sala con paredes de tonos azules, se ven dos puertas y una palanca al lado de ellas. Algo parecido a un pútrido guerrero oriental os aguarda en el centro de la habitación.

El guerrero oriental es un Gaikotsu Samurái, esto es, un muerto viviente. Un clérigo puede ahuyentarlo utilizando las reglas correspondientes. Si no lo consigue, solo mostrándole la espada vieja, que en realidad es la katana que lo mató, logrará alejarlo, por miedo a que acabe con él. Si se combate contra el muerto viviente, solo la katana tiene el poder de acabar con su existencia.

Gaikotsu Samurái (1) CA 2 [17] (armadura mágica), DG 4 (36 pg), MV 9 m, ATQ Golpetazo, arma 1d6 (katana) / 1d8 + 2 (espada larga), BA +2, TS G4, ML -, VT Especial, AL Caótico, PX 250

El Gaikotsu Samurái es un tipo de muerto viviente que se puede crear cuando un samurái fallece a causa de una traición de su señor y su ansia de venganza es tan fuerte que le impide morir por completo. El espíritu del samurái no llega a salir de su cuerpo, sino que este se convierte en un gaikotsu. Toda la carne desaparece del cuerpo en un plazo de unas horas y lo que queda es un esqueleto de ojos rojos que porta la misma armadura y arma que en vida (aunque no las llevase puestas al morir). La criatura sabrá siempre dónde se encuentra el objetivo de su venganza y avanzará de manera inexorable hacia él. Solo parará cuando acabe con la vida del señor que lo trajo a la muerte, momento en que el Gaikotsu Samurái se convierte en cenizas, si es destruido (cosa harto complicada, pues solo se le puede matar con el arma que le dio muerte originalmente).

Nota al Narrador: Si le parece poco esta prueba, se me ocurrió en su momento que, además, la presencia de los muchachos provocase el cierre de las paredes de la sala, aplastándolos si el proceso culmina. Para ello pensé en unos 6 turnos de duración antes de que los chafen por completo. Con los bastones de piedra pueden impedir que se cierran del todo y no los aplasten. Es una opción que dejo a su elección; en mi caso, no lo apliqué.

La siguiente sala, ya sabe: monstruo aleatorio.

SALA 6. AÑIL ÍNDIGO- LAVANDA

Algo cuelga del techo en el centro de la sala con paredes de color índigo, también llamado añil. Parece una especie de planta con tentáculos. Al fondo, hay unas puertas con una palanca a su lado.

El bicho en cuestión que cuelga del techo es un basidirón. En cuanto se acerquen lo suficiente, escupirá una nube tóxica capaz de generar alucinaciones. En este caso, durante 1d6, el personaje afectado se volverá caótico, es decir, intentará aprovecharse de sus compañeros e incluso atacará a uno con ánimo de acabar con él y robarle. El aventurero que

saque la menor puntuación en un dado será el atacado. Recuerde que el combate se reduce a 1d6 turnos, tras los cuales se vuelve legal y desaparecen los efectos del ataque del basidirón; mientras tanto, el compañero se debe defender de él contraatacándole.

El sacerdote diseñó un artilugio para no inspirar las emanaciones nocivas de este ser. Para ello hay que juntar la máscara con el tubo, y este, a la vejiga de vaca inflada de aire, que les permitirá cruzar sin problema la sala y bajar la palanca, que abrirá la puerta. Si es un poco complicado para ellos, considere la posibilidad de dejarles utilizar únicamente la máscara.

Basidirón (1) CA 8 [11], DG: 5d8 (36 pg), MV -, ATQ Nube alucinatoria, daño Especial, BA +1, TS G8, ML: -, AL: Neutral, VT Especial, PX 800

Los basidirón son hongos muy peculiares y difíciles de encontrar, y podríamos dar gracias a los dioses por ello, ya que son criaturas muy peligrosas. Viven en dungeons y cuevas oscuras y húmedas, donde crecen generalmente en el techo o las paredes. Se asemejan a conos membranosos oscuros, como paraguas invertidos, de cuyo interior sobresalen pedúnculos peludos. Estas criaturas son capaces de lanzar una nube tóxica que causa alucinaciones a todos aquellos dentro del radio de acción de la misma, que suele abarcar un área de seis metros cuadrados. Los efectos pueden ser muy diversos.

También aquí se puede optar por un monstruo aleatorio al cruzar las puertas.

SALA 7. VIOLETA - VIOLETAS

La sala con paredes de tonos violeta está aparentemente vacía. Al fondo se ven unas puertas y una palanca a su lado. Todo parece estar en orden; sin embargo, si se mira con detenimiento, la parte más alejada se ve algo borrosa, y algunos huesos, a primera vista humanos, flotan en medio de la sala.

No podía faltar en esta mazmorra el cubo gelatinoso, que ocupa el centro de la sala de lado a lado. La forma de acabar con él es la que se describe más abajo, aunque es posible atravesarlo si se emplea el artilugio respirador descrito en la sala anterior y una buena antorcha, o a hachazos.

Cubo gelatinoso (1) CA 8 [11], DG 4 (18 pg), ATQ 1 x golpetazo (2d4) + especial, BA +3, MV 6, TS G3, ML 12, VT 100, AL Neutral, PX 125.

Los cubos gelatinosos son masas enormes compuestas de un extraño líquido pegajoso. Normalmente presentan forma de cubo y se arrastran por los oscuros pasadizos de las cavernas sorprendiendo a sus posibles víctimas, a las cuales atrapa encerrándolas en su estructura gelatinosa, donde las disuelve y devora. Atacará a cualquier ser vivo con el que tropiece: simplemente rozándola o acertando en su ataque, la infeliz víctima quedará inmovilizada si no logra superar con éxito una tirada de salvación contra parálisis. El efecto de paralización suele durar 2d4 asaltos y solo puede ser curado mediante la magia. De lo contrario, durante el siguiente asalto la criatura será engullida automáticamente por la masa gelatinosa, sin necesidad de tirada de ataque, y comenzará a sufrir el daño correspondiente. El cubo gelatinoso es especialmente sensible a los ataques con fuego y las armas convencionales, pero resulta inmune a las armas y hechizos que causen frío o lancen rayos. Suelen agruparse en grupos de 2 a 4 criaturas, por lo que actúan en conjunto.

De nuevo, al bajar la palanca, se abren las puertas y, si es su deseo, se libera a un monstruo aleatorio.

MISIÓN CUMPLIDA Y SORPRESA FINAL

Bueno, pues si llegan hasta aquí, enhorabuena, objetivo cumplido. En este punto, debe recordarles encastrar de nuevo el diamante en el cetro.

Deberán esperar la siguiente salida del sol para la próxima etapa de la aventura; tenga presente que el templo tiene el nombre de Baros, el fundador de los Guardianes del Amanecer. Una vez se esté produciendo la alborada, lea lo siguiente:

Colocados todos los espejos, el cetro y cada perfume en su sitio, veis cómo el diamante central en el Cetro cumple su cometido, dividiendo los primeros rayos de sol y dirigiendo cada color hacia la botella correspondiente. Estas, a su vez, los dirigen hacia los espejos curvos, que expanden las luces de colores sobre la explanada central, totalmente cubierta por la simiente esparsa por los campesinos.

Siga leyendo lo que viene a continuación:

Miráis hacia la entrada del recinto, y observáis cómo, apoyándose en dos fuertes pueblerinos, se acerca el viejo sacerdote, caminando a duras penas. Lo llevan al centro y se sienta cerca del soporte central, apoyado en un bordillo. Extendiendo sus manos, agarra el Cetro de Baros, cierra los ojos y comienza a pronunciar unas palabras, que reconocéis como un hechizo. Termina el recitado de las palabras y, de inmediato, el diamante que corona el Cetro de Baros empieza a brillar con una fuerza que obliga a apartar la vista de él. Casi cegados, apenas podéis ver cómo el cetro canaliza la luz del sol naciente, de Valion, absorbiéndola y dejando el recinto prácticamente a oscuras. La luz es dirigida a los frascos y estos a los espejos curvos, que esparsen su fulgor sobre el patio. Sin que nadie los toque, los frascos se abren, llenando de sus olores el lugar y el ambiente de diferentes fragancias que embriagan los sentidos; aromas que al mezclarse producen un efecto enormemente agradable en todos los presentes, algo que nadie quiere que termine.

El sacerdote aparta sus manos del cetro. Sonríe, contemplando el milagro que se está produciendo, mientras os mira con agrado.

La mágica mezcla de colores baña de una cegadora luz blanca todo el patio, realizando ante vuestros ojos el prodigo: las semillas comienzan a germinar, aumentando perceptiblemente su tamaño. Algunas pocas, las menos, no germinan, pero resultan irradiadas también.

Unas cuantas de estas semillas últimas son las que recibirán como pago los aventureros. Continúe leyendo.

Todos los campesinos contemplan durante un buen rato el producto del hechizo, hasta que, tal y como empezó, acaba. El diamante central deja de emitir su luz, de dirigir la del astro, y todo vuelve a ser como antes. Las botellas de perfume han acabado vacías. Los campesinos, con rostros felices, se acercan con sacos y recogen con sus manos y algún utensilio la simiente, lista para ser sembrada.

Podéis ver que uno de ellos recoge con mucho cuidado unas concretas de una esquina y las mete en un zurrón, que después entrega al anciano. Es fácil adivinar que esas semillas son las que utilizará el religioso para elaborar nuevos perfumes mágicos, partiendo de las flores que nazcan de las plantas que broten de ellas.

El clérigo introduce la mano en el zurrón y selecciona unas cuantas. Son las que no han germinado, las mágicas. Saca de su cinto un pequeño saquito de tela y las coloca dentro, cerrándolo con una cuerdecilla. Os las ofrece a vosotros, que extendéis las manos para cogerlo gustosamente. Abre la boca con la intención de deciros algo y...

En ese momento, los aventureros sienten bajo sus pies lo que parece ser un terremoto acompañado de un gran estruendo que aumenta hasta cesar por completo... durante un segundo, el segundo que tarda el ojáncano en caer desde lo alto de la empalizada al centro del patio. Al golpear el empedrado del patio con sus pies de diez dedos genera un ruido ensordecedor y levanta por los aires un buen número de las semillas esparsas. Lleva un enorme cayado. Los mira a todos justo antes de rugir con su poderosa garganta y emitir un sonido profundo y grave que rebota en las paredes que rodean el patio, dejando a todos, durante un momento, prácticamente sordos. Ha adivinado que nuestros aventureros le han quitado su juguete, la luz que encontró para iluminar su cueva. La quiere recuperar y no les va a perdonar la afrenta. Si mataron al ojáncano en su cueva, es el segundo, y lo que no les perdona es que hayan matado al primero.

Vamos, que no queda más remedio que pelear contra él.

OJÁNCANO

CA: 5 [14] **DG:** 13 (60 puntos golpe), Bastón (1d10), **BA** +9, **MV** 20, **TS** G13, **ML** 9, **VT** 200 mo, **AL** Caótico, **PX** 2.300.

Atacará tratando de barrer a todos los jugadores con su cayado, girando sobre sí mismo si es necesario. Cada ataque será como si agrediese a cada aventurero individualmente.

Es un combate duro y seguramente acabará con más de un personaje. Si consiguen cegar su único ojo, el monstruo recibirá una penalización de 5 en cada tirada de ataque que realice.

Si ve que la batalla resulta excesiva y en algún momento quiere pararla, puede hacer lo siguiente. Lea lo escrito a continuación:

En este preciso momento el ojáncano deja de combatir y os mira con la boca abierta, asombrado. Os mira a todos y cada uno de vosotros... antes de desplomarse. Está inmóvil y pasa un buen rato antes de que algo se mueva de entre su barba. Poco a poco veis aparecer al viejo clérigo entre el vello, quien consigue apenas ponerse en pie. Mira a sus paisanos y a vosotros. Una sonrisa se dibuja en su rostro antes de alzar una mano, que sujetaba unas tijeras de podar. Despues alza la otra, en la que tiene un pelo, un largo y grueso pelo blanco: es, en efecto, la única cana de la barba del ojáncano. La cana que, si es cortada, provoca la muerte de esta temible criatura.

FINAL DE LA AVENTURA

Una vez han conseguido bendecir el grano, toca regresar: otros ocho días de travesía, expuestos a los mismos peligros y los mismos monstruos errantes.

Entran en la villa entre el júbilo de sus habitantes, que ven a los suyos de vuelta con el grano listo para ser sembrado, y se reúnen en la plaza del pueblo. Allí se les entrega a los aventureros el sueldo convenido y, antes de despedirse de los campesinos, reciben de manos del anciano el saquito con cinco de las semillas que no han germinado. El sacerdote les explica sus posibles funciones, que pueden interpretarse como una mejora del resultado del conjuro de Semillas de Fuego: explotar cual granada si se lanza o golpea; germinar rápidamente si es plantada creando una planta altísima por la que pueden trepar; efectos curativos e incluso resucitar si la ingieren; ver en la oscuridad si se agita repetidamente; encantar a alguien si le frotas la piel con ella... o cualquier cosa que se le ocurra. Puede ser un buen comodín. Les servirá para futuras aventuras.

Por si acaso preguntan, le diré que no pueden llevarse ninguno de los objetos que utiliza el anciano, faltaría más. Los necesita para la próxima siembra.



EPÍLOGO

Este es el fin de la aventura. Si algún personaje ha muerto, le tocará al jugador tirar dados y generar uno nuevo, con nuevas características y posibilidades; todo un aliciente. Sume el tesoro y repártalo equitativamente entre el equipo, al igual que los puntos de experiencia. Si alguno alcanza en su experiencia un nuevo nivel, aplique los cambios y las mejoras correspondientes.

VERSIÓN DE UNA SOLA SESIÓN

Si así lo decidiera, puede acortar la aventura para acometerla en una o dos sesiones. Para ajustarla, obvie el viaje al templo e invente que se trata de una fortaleza cercana al pueblo y que, en lugar de ser contratados como escolta, van caminando o se encuentran acampados cerca de la villa. Otra posibilidad es que se hallen cerca del Templo de Baros la noche que el clérigo va a preparar el hechizo. En ese momento, escuchan las súplicas del sacerdote al ser atacado por el ojáncano. Al acudir, lo encuentran moribundo en el suelo y, antes de que se den cuenta, los campesinos los interrogan, presuponiendo que ellos han atacado al anciano. El resto de la aventura puede transcurrir igual. De este modo, puede transformar la aventura en una de las rápidas, de una sola sesión o para jornadas.

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

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

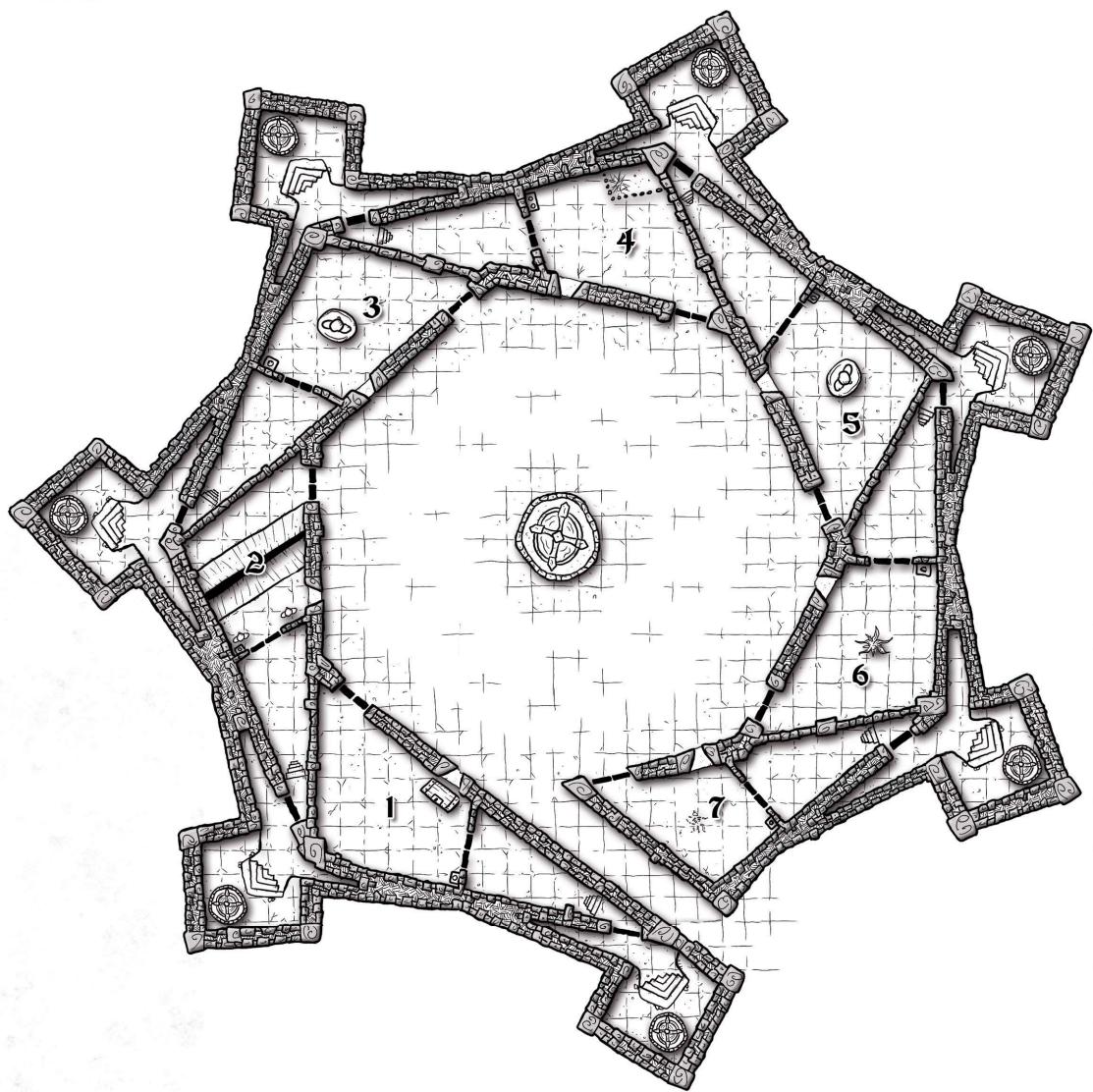
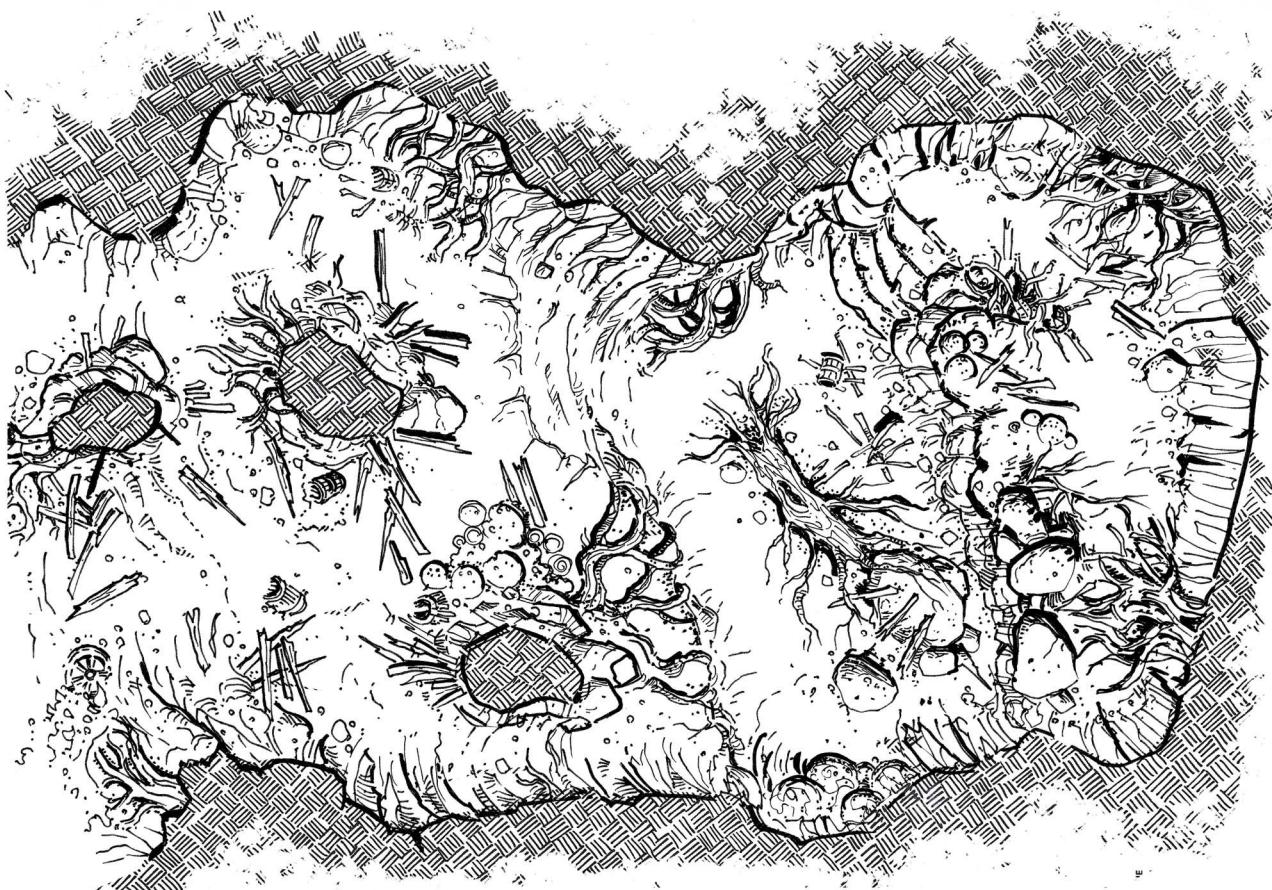
Los personajes y monstruos presentes en *Aventuras en la Marca del Este* son, casi por entero, compatibles con el reglamento de Crónicas de la Marca, aplicando unos pocos y sencillos cambios. Para convertir la armadura CA de todas las criaturas de *Aventuras en la Marca del Este* a Crónicas de la Marca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

Todos los demás datos relevantes, como puntos de golpe y puntos experiencia, velocidad, ataques y daño no deberían ser modificados.

Conversión de tiradas de salvación de *Aventuras en la Marca del Este* a Crónicas de la Marca:

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

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



THIS LICENSE IS APPROVED FOR GENERAL USE.
PERMISSION TO DISTRIBUTE THIS LICENSE IS MADE
BY WIZARDS OF THE COAST!

OPEN GAME LICENSE Version 1.0a

Designation and Product Identity

The names *Aventuras en la Marca del Este* and *La Marca del Este*, Valion, Ziyarid, Losang, Vankor, Barambali, Visirtán, Ungoloz, Esmeril, Nirmala, Cirinea, Salmanasar, Dormunder, Eltauro, Florisel, Ofir, Taranga, Moru, Endo, Tumbuko, Utmost, Nefter, Semerkhet, Kuruz, Augelmir, Xorandor, Rangaraján, Adis, Fibos, Erpish, Marvalar, Pasoraudo, Castamir, Lacarda, Nidaros, Torregnoll, Calvera, Coronis, Metiadusa, Jacamar, Oplontis, Myrthis, Caradoc, Hert, Galion, Thagir, Murciel, Arroyosauce, Žafiria, Sundar, Avanindra, Warasimbad, Sokenji, Tenbi, Urusal-Din, Eretria, Ósman, Ur'Gumla, Mtoto, Thuku, Massanba Mamba, Espectra, Mwanabaranga, Chilambuane, Kalanga, Maziba, Tafrara, Senefer, Nubt, Nekebet, Xarzgusul, Snefru, Jarud, Vermigor, Baratang, Kendari, Akután, Makassar, Pagán, Hidestrin, Javolquin, Ankaratra, Favoran, Irian, Calvari, Vigdis, Steinkel, Fistan, Nébula, Monstrasgo, Geniges, Barulas, Pamir, Gajendra, Malamir, Cristalmir, Meridion, Boreal, Kondo, Gungara, Maegong, Ming, Li-Peng, Lopan, Pu-Yang, Soqor Ongur, Sirinsal, Tundra de los Ancestros, Ermegar, Sendaelfo, any other place or personal name when used in any context, are Product Identity. All logos, artwork, presentation and layout are product identity.

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

15 COPYRIGHT NOTICE

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

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

Aventuras en la Marca del Este 2017 Copyright, Aventureros Errantes de la Marca del Este A.C.





LA LUZ DE VALION

MÓDULO PARA PERSONAJES DE NIVEL 2 - 3

La luz de Valion es una aventura para el juego Aventuras en la Marca del Este, pensada para un grupo de 4 a 6 personajes de niveles 2 a 3. Es una aventura para ser desarrollada en una, dos o tres sesiones de juego, emplazada cerca de la Villa de los Cuervos.



9 781230 507897