

B4

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

Aventuras en...
LA MARCA DEL ESTE
Clásicos

MUERTE EN LA MANSIÓN DEL MAGO MALIFAX

MÓDULO PARA PERSONAJES DE NIVEL 8 - 9



La Campana Negra sonó trece veces en mitad de la noche, como se profetizó que haría cuando el Mago Malifax muriera. La Mansión que el hechicero construyó a las afueras de Marvalar, de la que nadie ha salido en años, ha perdido a su constructor, y los secretos y tesoros que oculta están al alcance de aquellos lo suficientemente osados como para tomarlos.



MUERTE EN LA MANSIÓN DEL MAGO MALIFAX



CRÉDITOS

Autor: Carlos de la Cruz

Edición: Pedro Gil, Eduardo Antúnez y Cristóbal Sánchez

Corrección: Alejandra González

Maquetación: Francisco Solier

Ilustración de portada: José Luis Rodríguez y Jesús Navarro

Ilustraciones interiores: José Luis Rodríguez. *Some artwork copyright William McAusland, used with permission.*

Cartografía: Manolo Casado (Epic Maps).

Depósito Legal: MU 1006-2017

Agradecimientos del autor:

Para Marisa, por apoyarme en mis locuras, y para Nadia, Víctor y David, por compartirlas.

Un agradecimiento especial a Ricardo Dorda y Jordi Morera por sus comentarios. La aventura es mucho mejor gracias a vosotros.

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

Esta aventura trata de emular los viejos módulos que aparecieran en su día para el juego que Aventuras en la Marca del Este clona, como homenaje a un estilo muy particular y querido de entender esta afición, así como una no disimulada pretensión de establecer una línea de aventuras clásicas, con el aroma inconfundible de antaño, sencillas y adaptables, sin pretensiones, como aquéllas que jugábamos ya hace más de veinte años.



El mago Malifax ha muerto. Nadie ha visto su cuerpo, pero en mitad de la noche la Campana Negra sonó trece veces, cada tañido más fuerte que el anterior. Después de la decimotercera campanada, la Torre Sin Puertas Ni Ventanas, en cuya cúspide estaba el artefacto, tembló y se derrumbó. Los que se atrevieron a acercarse al lugar juran que las runas de la Campana Negra, que refulgían con el fuego del infierno, se apagaron poco a poco. Inmediatamente el rumor se extendió como una plaga malsana por Marvalar: ¡Malifax había muerto! Y por tanto, los tesoros de su mansión estaban al alcance de aquellos lo suficientemente locos y atrevidos como para ir a buscarlos.

INTRODUCCIÓN

Muerte en la mansión del mago Malifax es una aventura para el juego *Aventuras en la Marca del Este*, pensada para un grupo de 6 a 8 personajes de niveles 8 a 9 (60 niveles en total). Si los AJ no son del nivel suficiente, es recomendable que cuenten con la ayuda de suficientes ANJ. Los aventureros van a tener la oportunidad de explorar la mansión de un poderoso hechicero que acaba de morir. El lugar está habitado por los aprendices, sirvientes y guardianes del mago. Algunos aún no saben que Malifax ha muerto y otros están tratando de sacar provecho de la situación. Hasta que uno de ellos logre hacerse con el control de la mansión, existe la posibilidad de que unos aventureros audaces logren hacerse con algunos valiosos tesoros.

VIDA Y MUERTE DE MALIFAX

Durante décadas, el hechicero Malifax viajó por el mundo buscando satisfacer su sed de conocimiento y poder. Después de una vida de aventuras, erigió una mansión a las afueras de Marvalar que se convirtió en su hogar. Se dice que, con la ayuda de su magia, construyó en una sola noche el muro que rodea sus dominios. Allí entrenó a sus aprendices y agasajó a nobles y potentados cuando venían a suplicarle ayuda. Durante varias décadas Malifax fue una celebridad en Marvalar hasta que, en su ancianidad, el mago se negó a recibir a más visitantes y se concentró junto a sus aprendices en desentrañar los secretos de la magia. En ocasiones, un carro negro conducido por un reducido grupo de sirvientes encapuchados viajaba a la ciudad en los días de luna llena para comprar provisiones y materiales, pero incluso estas visitas se hicieron más y más espaciadas en el tiempo.

En su mansión, Malifax era el amo y señor indiscutible. Sus experimentos en ocasiones le obligaban a recluirse en su santuario y, a medida que los períodos de ausencia se hacían más largos, sus aprendices comenzaron a actuar de manera cada vez más autónoma. Algunos se marcharon, convirtiéndose en poderosos hechiceros por derecho propio, pero otros permanecieron en la mansión, como Xanida y Artama. Xanida era un nigromante más viejo que Malifax y su antiguo mentor antes de que el mago le superara en poder y conocimientos. Artama era una hechicera obsesionada con las arañas y una de las amantes de Malifax.

Xanida y Artama eran rivales por la atención de Malifax. Un día Xanida mató en secreto a Artama, envenenándola. Varios aprendices de Malifax acusaron a Xanida de ser el asesino, pero no pudieron probarlo. Malifax quedó muy afectado y se recluyó en su palacio privado. Solo Xanida podía hablar con él ocasionalmente, y poco a poco fue recuperando su influencia sobre su antiguo aprendiz.

Hace meses, Malifax sintió que sus fuerzas flaqueaban. Debe reunirse con Artama y diseñó junto a Xanida un ritual que le permitiría ascender a un plano superior de existencia, lo que le daría más poder y le permitiría reunirse con su amada. Creó una cripta especial bajo su palacio, desarrolló hechizos y pociones e informó a sus aprendices de que debían ayudarle a ejecutar el ritual. Algunos de estos aprendices desconfiaban de que fuera a funcionar.

Uno de estos aprendices, Cenliat, consiguió pruebas de que Xanida había asesinado a Artama y, al enterarse, Malifax mató a Xanida, pero no dejó de lado sus planes de completar el ritual a pesar de las protestas de varios de sus aprendices. Algunos incluso escaparon para no verse involucrados. Finalmente, Malifax y algunos de sus aprendices más leales realizaron el ritual, pero entonces se reveló la trampa de Xanida: en lugar de ascender a otro plano de existencia, Malifax se convirtió en un ser no muerto que podría haber sido controlado por Xanida. Solo algunos de sus aprendices lograron escapar de la cripta y varios han huido lejos de Marvalar. Solo quedan tres aprendices en la mansión y desconfían los unos de los otros.

Al convertirse en un no muerto, la Campana Negra sonó en Marvalar, marcando el momento en el que Malifax dejó de estar vivo. En ese mismo momento, el cadáver de Xanida comenzó a moverse en su tumba...

LA TORRE SIN PUERTAS NI VENTANAS

La torre fue un regalo de Malifax a los señores de Marvalar, erigida en una sola noche gracias a la magia del hechicero. No había modo alguno de acceder a su interior, pero en su cúspide había una campana que sonaba sola siempre que la ciudad se encontraba en peligro. Cuantos más tañidos daba, mayor era la emergencia. En la base de la torre había una inscripción que decía que la magia de la Campana Negra se desvanecería el día que el mago Malifax muriera.

CÓMO INVOLUCRAR A LOS AVENTUREROS

Hace varios años que nadie visita la mansión de Malifax y para muchas personas el mago y sus sirvientes deben llevar tiempo muertos. El deseo de obtener los tesoros abandonados en la mansión puede ser suficiente motivación para visitar el lugar, pero el Narrador puede buscar otras, de las cuales se ofrecen varios ejemplos:

- Uno de los aprendices de Malifax que huyeron después del ritual se reúne con los AJ o alguno de sus conocidos. En la reunión revela que Malifax se ha convertido en un peligro para todos y que debe ser destruido. Después, se marcha de Marvalar.
- La reina Vigdis II desea averiguar qué es lo que ha sucedido con el mago y envía a los AJ en una misión oficial de investigación.
- Un viejo enemigo de Malifax ofrece una fabulosa recompensa a los AJ para que entren en la mansión y se hagan con dos de las posesiones del mago: la Túnica de Archimago y el Bastón de Poder.



Cada Narrador tendrá que decidir qué motivación es más apropiada para su grupo de juego. La aventura da por supuesto que los AJ visitarán la mansión la misma noche o a los pocos días de la muerte de Malifax.

LA MANSIÓN DE MALIFAX

La mansión de Malifax se encuentra a poca distancia de Marvalar. Está rodeada por un muro circular de piedra blanca de una altura de diez metros. En la zona nororiental existen dos pequeñas colinas sobre las que trepa el muro y en una de ellas se alza el palacio principal. El resto del recinto está salpicado de edificios menores, jardines, fuentes y bosquecillos.

Únicamente hay dos entradas en el muro en la zona suroeste, protegidas por recias puertas y magia extraña. Malifax creó el muro usando un objeto mágico llamado el Anillo de las Dimensiones Recursivas. Si alguien trata de cruzar esta barrera sin usar una de las puertas de entrada, encontrará que el interior de los dominios del mago está vacío: intramuros solo crecen árboles y vegetación, pero no hay ni rastro de los edificios y jardines de los que hablan los rumores. En realidad, la mansión no se encuentra en este mundo, sino en una serie de dimensiones superpuestas y entrelazadas, creadas por el poder del anillo.

LAS DOS ENTRADAS

A. LA PUERTA DEL SOL

La Puerta del Sol es una torre de doce metros de altura y sección circular, empotrada en el muro y más estrecha en la cima que en su base. Sobre su techo hay un disco de piedra de tres metros de diámetro en cuyo centro se encuentra encajado el Orbe del Sol, una gran esfera de cristal de un metro de diámetro dentro de la cual se pueden ver arder llamas. La torre está construida con piedra de color amarillo y la cubren innumerables runas forjadas en un ardiente metal rojo.

El interior de la torre es de piedra maciza salvo por un pasillo que la atraviesa y que permite acceder a los dominios de Malifax. Hay un pesado rastrillo de hierro en cada extremo del pasillo. El mecanismo para subir y bajar el rastrillo exterior se encuentra dentro de la torre y el del rastrillo interior en el patio interior de la finca del mago. Es posible levantar un poco los rastrillos con una proeza de Fuerza, lo suficiente como para que alguien se arrastre por debajo y accione los mecanismos.

El guardián de la torre es Al'urasub, un efreeti que Malifax ha esclavizado y que vive en el interior del Orbe del Sol. Cuando los AJ se acerquen a la puerta, Al'urasub saldrá de la esfera como una llamarada de fuego y adoptará la forma de un gran hombre de piel roja y vestimenta visirtaní. Exigirá saber quiénes son los AJ y qué buscan en la mansión de su amo. Sus órdenes son no dejar entrar a nadie que no haya sido invitado, pero el efreeti ha sentido la muerte de Malifax y desea



aprovechar la oportunidad para escapar. Al'urasub defenderá la puerta usando sus poderes y los del Orbe del Sol, tratando en todo momento de agotar los poderes del Orbe, puesto que solo así puede este ser destruido. Al'urasub no puede revelar esta información directamente, pero sí puede lanzar bravatas del tipo "¡Que el Orbe del Sol os destruya!" que llamen la atención de los AJ sobre este objeto.

Al'urasub creará en primer lugar un Muro de Fuego que cubra la entrada de la torre. Después adoptará la forma de una columna de fuego para protegerse de los ataques físicos y comenzará a utilizar el poder del Orbe para ir debilitando su energía. Puede llegar incluso a volar hasta ponerse cerca de la esfera con la idea de que algún hechizo o ataque la golpee y destruya.

El Orbe del Sol

Este objeto mágico almacena la luz del sol a lo largo del día, hasta un máximo de 12 puntos de energía. Tira 1d6+6 para determinar el número de puntos de energía almacenados en el Orbe en el momento en el que llegan los AJ. El Orbe puede gastar 3 puntos para lanzar una Bola de Fuego, 2 puntos para crear un Muro de Fuego y 1 punto para regenerar 1d6+8 Puntos de Golpe perdidos tanto por el Orbe como por Al'urasub. Todos los conjuros se lanzan como si los ejecutara un mago de nivel 8.

El Orbe tiene una CA de 6 y 14 puntos de golpe. Al'urasub puede ordenar al Orbe que utilice cualquiera de sus poderes, pero si este está dañado, usará siempre 1 punto de energía para repararse hasta recuperar todos sus Puntos de Golpe. A medida que el Orbe utiliza su energía, las llamas de su interior se van apagando.

Si el Orbe del Sol es destruido, Al'urasub se reirá a grandes carcajadas y se marchará volando.

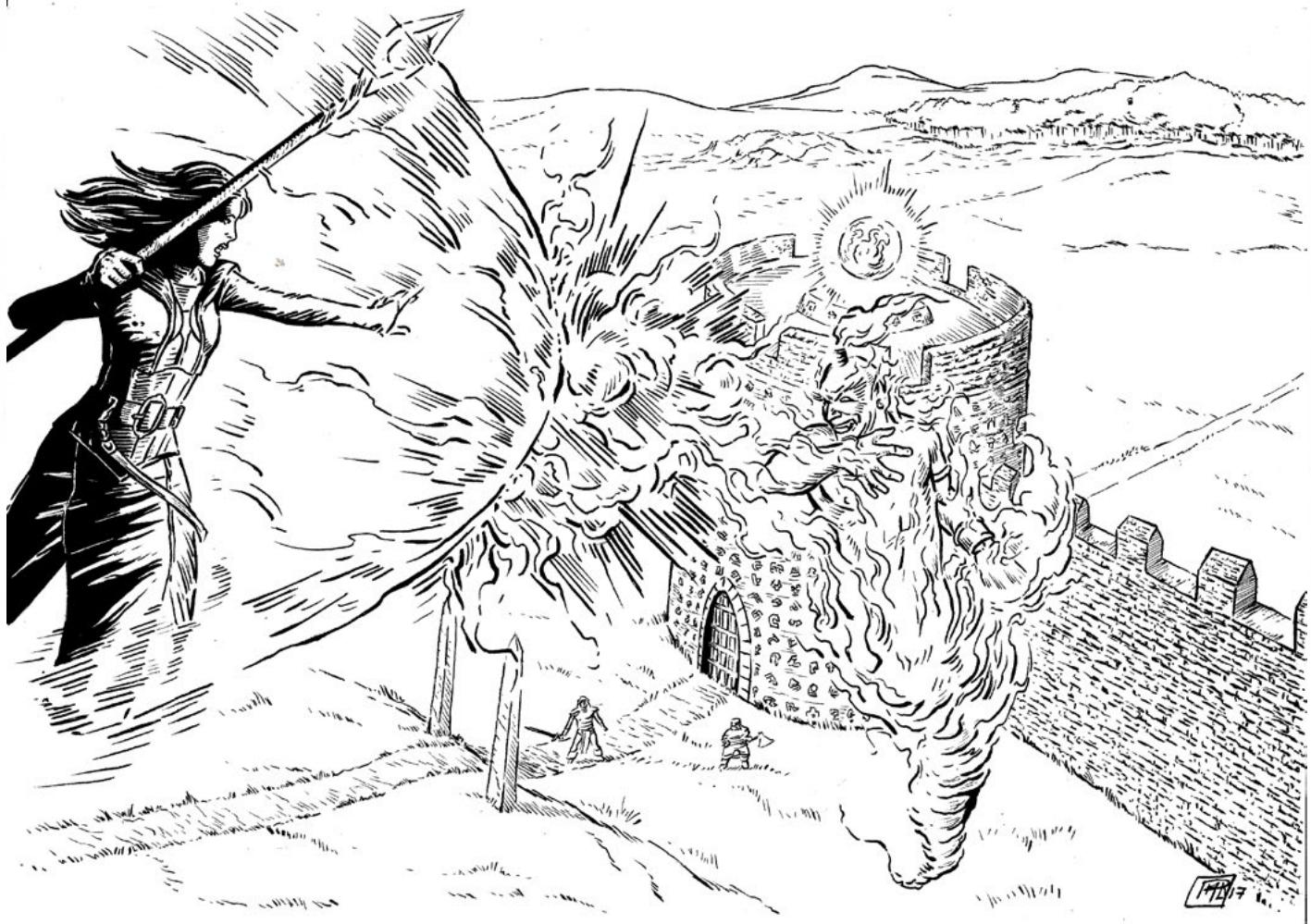
Al'URASUB (EFREETI)

CA: 3; DG: 10; PG: 60; Mov: 10 metros (80 volando); Ataque: 1 puñetazo; Daño: 2d8; Salvación: C12; Moral: 9; Alineamiento: Caótico; PX: 4500. Puede lanzar conjuros de clérigo como si tuviera nivel 7, Invisibilidad a voluntad, Muro de Fuego 1 vez al día y convertirse en una columna de fuego que hace 1d8 de daño a todas las personas y objetos a dos metros a su alrededor.

B. LA PUERTA DE LA LUNA

La Puerta de la Luna tiene la misma forma que la Puerta del Sol, aunque es más baja y ancha. El disco de piedra situado en su cima tiene una forma semicircular que se asemeja a la de una luna creciente. La piedra de la torre es blanca y sus runas son de un metal plateado frío al tacto. La torre está atravesada por un pasillo con un rastillo de hierro en cada extremo, similar al de la Puerta del Sol, aunque más ancho.

En lugar de disponer de un guardián mágico, esta puerta está protegida por una magia poderosa que la hace invisible. Si se observa desde el exterior solo se ve el muro de la mansión y no hay ni rastro de la torre. Esta solo es parcialmente visible cuando la baña la luz de la luna llena. Para ello no importa si es de noche o de día, pero la luna no puede estar cubierta por nubes. Si se cumplen estas condiciones, la torre puede percibirse como un reflejo rielante detectable por el rabillo del ojo, pero no al mirar directamente hacia la torre. Solo en esos momentos es posible palpar la torre y levantar el rastillo.



En el interior del pasillo, los sirvientes de Malifax han encerrado a uno de los monstruos escapados del zoo, un basilisco. Si los AJ acaban con el monstruo y logran levantar el rastrillo interior, verán que hay varias estatuas justo después de salir: tres hombres con cabeza de perro vestidos como guardias que blanden espadas y escudos en actitud de combate.

EL PATIO DE LOS SIRVIENTES

En esta primera zona de la mansión es donde vive la mayoría de los sirvientes de Malifax y donde este recibía antaño a sus invitados, que se solían alojar en la Pequeña Mansión. Para llegar al siguiente patio, es necesario atravesar la Puerta del Rey Amarillo.

Desde cualquiera de las puertas, los AJ verán un grupo de casas y talleres (el Pueblo de los Sirvientes) a su derecha y una gran mansión con una gran cúpula de piedra a la izquierda (la Pequeña Mansión). Entre ambas hay unos grandes jardines ornamentales, con bancos, estatuas y decoración en diversos grados de abandono. Desde esta zona no puede vislumbrarse aún el famoso zoo de Malifax ni la Puerta del Rey Amarillo.

C. LOS JARDINES

Cuando Malifax aún recibía visitas, solía agasajarlas en estos jardines. Hay pequeños bosquecillos, caminos empedrados y setos que hace años cuidaban un grupo de jardineros. Pero desde que el mago dejó de recibir visitas, los jardines están abandonados y la vegetación crece salvaje. Los sirvientes han sustituido muchos árboles decorativos por frutales y algunas zonas del jardín albergan huertos y sembrados.

Los monstruos que han escapado del zoo han atacado el Pueblo de los Sirvientes y la Pequeña Mansión, pero en su mayoría se esconden en estos jardines. Cada turno existe un 50% de posibilidades de que se produzca un encuentro. Tira 1d8 para determinar la naturaleza del mismo:

ENCUENTROS ALEATORIOS EN LOS JARDINES

1d8	MONSTRUO
1	Cocatriz
2	Draco
3	Gorgona
4	Mantícora
5	Monstruo corrosivo
6	Oso lechuza
7	Tigre
8	Tira dos veces en la tabla ignorando los resultados de 8: los dos monstruos que salgan estarán luchando entre sí.

Solo hay un ejemplar de cada monstruo, por lo que si los AJ matan a alguno de ellos, dicho monstruo no volverá a aparecer.

Dentro de los jardines hay varios lugares interesantes que los AJ pueden visitar:

C1. La plaza. Esta plaza empedrada de forma cuadrada tiene varios bancos en los que sentarse y está rodeada por estatuas de piedra de dioses de todos los lugares del mundo.

C2. Cenador. En esta pequeña estructura hay una docena de esqueletos con instrumentos musicales. Cuando los AJ se acerquen, comenzarán a tocar. Por desgracia, sus instrumentos hace tiempo que no están afinados y la música no es muy buena.

C3. Fuente cantarina. En esta fuente hay ligado un elemental del agua de 8 Dados de Golpe. Cuando alguien se acerca a la fuente, el elemental comienza a mover el agua, generando una melodía ultraterrena.

C4. El pequeño laberinto. Este laberinto de setos es el hogar de un montículo arrastrante que no desea más que proteger su hogar y vivir tranquilo.

D. El zoo

Malifax tenía encerradas en su zoo a muchas criaturas extrañas y peligrosas que había capturado en sus viajes, o que había encargado capturar para mostrárselas a sus invitados cuando aún recibía visitas. Para cuidar el zoo y alimentar a sus bestias, Malifax había esclavizado a un grupo de djinns. Cuando el mago murió, los djinns lo sintieron y escaparon del lugar. Antes de irse, como venganza, liberaron a los monstruos para que sembraran el caos por la mansión.

En el zoo existen una serie de jaulas donde guardar a los monstruos y una arena con asientos para los espectadores, donde Malifax hacía luchar a los monstruos entre sí o contra esclavos y enemigos del mago.

Algunas bestias siguen aún vagando por el zoo. Cuando los AJ entran, haz una tirada de 1d8 en la tabla de monstruos de los jardines para determinar qué criatura sigue acechando cerca de su celda.

E. El Pueblo de los Sirvientes

Los sirvientes de la mansión residen en una serie de edificios cercanos a la Puerta de la Luna. Todos son animales transformados en semihumanos por la magia de Malifax: hombres y mujeres cerdos, perros, conejos, gallos, gallinas y todo tipo de animales de granja. Todos tienen rasgos faciales exagerados que delatan su naturaleza semianimal. La mayor parte son simples sirvientes y granjeros, pero diez de ellos son guardias entrenados y otros diez son guardias novatos. Hay unas cincuenta personas en total. Su líder es el senescal Sican Lupo, un hombre lobo (auténtico!).

Hace años los sirvientes viajaban disfrazados a Marvalar a comprar provisiones en su carruaje negro. Lo hacían los días de luna llena para poder encontrar la entrada a la Puerta de la Luna al volver. Después de que Malifax se recluyera en su palacio interior, las salidas se hicieron más infrecuentes porque los sirvientes empezaron a cultivar hortalizas y árboles frutales, lo que los hizo más autosuficientes. Solo en raras ocasiones alguno de los magos les daba órdenes más

allá de proveerles de comida. A día de hoy, apenas necesitan salir más que ocasionalmente a comprar suministros a Marvalar y siempre lo hacen en secreto.

LA PATRULLA DE SICAN

Los monstruos que han escapado del cercano zoo vagan ahora por los jardines y han atacado el pueblo, por lo que Sican ha organizado a los sirvientes para defenderse. El senescal, acompañado de cinco guardias veteranos, cinco guardias novatos y dos perros guardianes, patrulla los alrededores del pueblo. Hace poco han conseguido encerrar a un basilisco en la Puerta de la Luna. Cuando los AJ se acerquen al pueblo, tira 1d6 para determinar en qué lugar se encuentra el grupo del senescal:

1d6	LUGAR
1	En el interior de la Casa Roja
2	En la herrería, recogiendo armas
3	En el almacén
4	En la plaza, preparando una serie de barricadas
5	En los jardines, cazando a un monstruo
6	En la plaza, enfrentándose con su grupo a un monstruo (tira en la tabla de monstruos errantes de los jardines)

Si los AJ se pasean por la plaza sin tratar de esconderse, hay una posibilidad del 50% cada asalto de que alguien les vea desde la Casa Roja, las cuadras o la herrería. Si pasara eso, uno de los guardias apostados en este lugar iría en busca del senescal y su grupo para que se enfrentaran a los AJ.

A continuación se describen los edificios del pueblo:

E1. La Casa Roja. En este gran edificio de dos plantas se encuentran los dormitorios de la mayoría de los sirvientes, así como un salón comedor, una gran cocina y varios almacenes. Una treintena de mujeres, niños y ancianos están escondidos aquí. Hay dos guardias veteranos, un guardia novato y un perro guardián que monta guardia en el recibidor. Las pertenencias y pequeños tesoros de los sirvientes están en sus habitaciones y juntos no pasan de 200 monedas de oro.

E2. La residencia del senescal. Sican vive en esta pequeña casa, con un recibidor y una sala de estar en la planta baja y un gran dormitorio en la planta superior. En un cofre cerrado con llave se encuentra su tesoro: 500 monedas de oro, una estatuilla de jade de un demonio sentado (400 mo), una daga de plata +1 (que no puede usar) y una llave de oro (que abre la Puerta del Rey Amarillo). Sican usa el oro para comprar provisiones y cuando le falta dinero visita a Toumbarum en la Pequeña Mansión para que le dé más.

E3. El almacén. En este gran almacén se guarda grano, barriles de cerveza, vino y todo tipo de herramientas.

E4. El palomar. Aquí se guardaban las palomas mensajeras, pero hace años que todas murieron.

E5. La panadería. En este gran horno se cuece pan para alimentar a los habitantes del lugar.



E6. Las perreras. Los perros guardianes duermen aquí.

E7. La herrería. Bulfor, el hombre-toro, se encuentra trabajando en esta herrería, forjando puntas de flecha y de lanza para equipar a los sirvientes con armas con las que poder defenderse. Dos guardias veteranos le protegen.

E8. Las cuadras. En estas cuadras hay espacio para diez caballos, aunque actualmente solo hay cuatro. Frente a las cuadras se encuentra el gran carro que los sirvientes usan en sus viajes a Marvalar. Los caballos son un manjar para alguno de los monstruos que vagan por la zona, por lo que cuatro guardias veteranos, dos guardias novatos y dos perros guardianes cuidan el lugar.

SICAN LUPOR, LICÁNTROPO (HOMBRE LOBO)

CA: 5 (9); DG: 4; PG: 20; Mov: 18 metros; Ataque: 1 mordedura; Daño: 2d4; Salvación: G4; Alineamiento: Caótico; Moral: 8; PX: 125. Solo lo dañan las armas mágicas o de plata, o los conjuros. Su mordedura transmite la licantropía.

BULFOR, EL HOMBRE-TORO

CA: 8; DG: 3; PG: 24; Mov: 12 metros; Ataque: 1 martillo; Daño: 1d8+1; Salvación: G3; Moral: 9; Alineamiento: Neutral; PX: 65.

GUARDIA VETERANO HOMBRE-BESTIA (10)

CA: 5; DG: 1; PG: 10; Mov: 10 metros; Ataque: 1 arma; Daño: 1d8; Salvación: G2; Moral: 8; Alineamiento: Neutral; PX: 15. Armadura de escamas, escudo y espada.

GUARDIA NOVATO HOMBRE-BESTIA (10)

CA: 7; DG: 1; PG: 5; Mov: 10 metros; Ataque: 1 arma; Daño: 1d6; Salvación: G1; Moral: 7; Alineamiento: Neutral; PX: 10. Armadura de cuero y maza.

PERROS (5)

CA: 7; DG: 2+2; PG: 11; Mov: 15 metros; Ataque: 1 mordisco; Daño: 1d6; Salvación: G1; Moral: 8; PX: 25.

SIRVIENTE HOMBRE-BESTIA (29)

CA: 9; DG: 1; PG: 3; Mov: 10 metros; Ataque: 1 golpe; Daño: 1d4; Salvación: HM; Moral: 6; Alineamiento: Neutral; PX: 10.

SICAN Y BULFOR

Sican es cruel y autoritario. Si averigua que Malifax ha muerto, tratará de convertirse en el líder de su pequeña aldea con la ayuda de los guardias veteranos. Cree que la magia que puede convertir a animales en semihumanos se encuentra en la Pequeña Mansión y quiere hacerse con ella, pero teme enfrentarse a Toumbarum, el aprendiz de Malifax que la gobierna.

Bulfor, el hombre-toro, es el único con autoridad suficiente como para enfrentarse a Sican. Es testarudo y no muy brillante, pero se preocupa por el bienestar de los otros hombres-bestia y teme que Sican los sacrifique inútilmente en su búsqueda del poder. Sabe que el licántropo guarda en su casa una daga de plata que puede dañarle. Si los AJ lo ayudan a librarse de Sican, puede llegar a convertirse en un buen aliado.

F. LA PEQUEÑA MANSIÓN

En esta mansión vive Toumbarum, uno de los aprendices de Malifax. Es un poderoso hechicero por derecho propio que participó en el ritual de la ascensión de Malifax. Logró escapar usando su magia y ahora está tratando de crear un ejército de hombres sintéticos (los magentes) para convertirse en el nuevo señor de la mansión. No dudará en manipular a los AJ para conseguirlo.

La Pequeña Mansión es un edificio de dos pisos, construido con mármol y granito, con grandes ventanales y columnatas. Sobre el segundo piso se alza una cúpula donde se encuentra el taller de Toumbarum. En un lateral hay unas escalinatas que llevan desde el suelo directamente al segundo piso. En el primer piso hay un gran recibidor, dos elegantes salones, una cocina y un pequeño almacén. En el segundo piso se encuentran varios dormitorios de invitados, los aposentos de Toumbarum y una pequeña biblioteca (mundana).

Cinco magentes guerreros vigilan las entradas de la Pequeña Mansión: dos en la puerta principal, dos guerreros la trasera y uno en las escaleras exteriores que suben al segundo piso. Si se entabla combate, el resto de magentes irán uniéndose a la lucha a un ritmo de 1d6 magentes cada dos asaltos, hasta llegar a quince (un magente mental, dos magentes trueno y el

resto guerreros). Los otros cinco permanecerán siempre con Toumbarum en su taller: un magente mental, dos magentes trueno y dos magentes guerreros.

Si los AJ tratan de hablar con los magentes, estos les pedirán que esperen mientras uno de ellos informa mentalmente a un magente que se encuentra junto a Toumbarum en su taller. Tras un par de minutos, los magentes les dirán a los AJ que el gran Toumbarum les permite entrevistarse con él, pero que deben dejar sus armas en el vestíbulo, custodiadas por dos magentes guerreros. Si los AJ se fían, los magentes les llevarán hasta el taller. Si no lo hacen e insisten en ir a ver a Toumbarum, los magentes atacarán.

El taller de Toumbarum es una gran cúpula llena de extraña maquinaria (tubos, ollas, matraces alquímicos, etc) y libros desperdigados por varias mesas, estanterías y baúles. Toumbarum duerme en el propio taller y siempre está acompañado por cinco magentes. En el momento en el que los AJ entren en su taller estará creando a un nuevo magente guerrero que saldrá desnudo de una especie de tubo de metal. Un par de magentes lo ayudarán a vestirse con una túnica y, en apenas unos minutos, el nuevo magente se incorporará a las tareas de la Pequeña Mansión.

Toumbarum es un hombre alto y fornido, acostumbrado al trabajo físico. Sus brazos y cara presentan señales de quemaduras y su barba está chamuscada en varios puntos. No deja de trabajar en ningún momento, revisando los múltiples procesos alquímicos y mágicos que funcionan en cada momento en su taller. Aunque sabe lo que ha pasado con Malifax, quiere utilizar a los AJ para terminar de matar al viejo mago. Tratará de convencerles de que su maestro ha muerto en un accidente mágico que le ha dejado en un estado extraño entre la vida y la muerte (lo cual es cierto) y que las energías de la mansión se han vuelto locas (lo cual también es cierto). Según él, la solución es terminar definitivamente con Malifax. Para ello les ofrecerá una serie de objetos mágicos:

- Tres pociones a elegir entre poción de Invisibilidad, Heroísmo y Levitar.
- Tres pociones de curación.
- Hasta tres armas +1 a elección de los jugadores (hachas, espadas, etc).
- 5 lingotes de oro (1000 mo cada uno).
- Un medallón de bronce con un ojo humano en el centro, que permite a su portador lanzar el conjuro Detectar lo Invisible a voluntad. Toumbarum no les dirá a los AJ que el medallón también actúa como un Ojo Arcano que permitirá al mago espiar lo que hacen los AJ e incluso lanzar conjuros a través del medallón.

Si aceptan, les ofrecerá también una llave de oro que permite abrir la Puerta del Rey Amarillo. Toumbarum les revelará que para abrir la Puerta de la Reina Blanca necesitarán encontrar unos medallones de plata en el siguiente patio y que la mansión de Malifax se encuentra en la colina del sureste.

Si los AJ atacan y matan a Toumbarum podrán saquear su taller. Además de los objetos y tesoros que ya les había ofrecido, encontrarán las siguientes pociones adicionales: siete pociones más de curación, dos de Invisibilidad, dos de Heroísmo y dos de Levitar; una espada +2, +3 contra muertos vivientes y 25 lingotes de oro adicionales (1000 mo cada uno).

LOS MAGENTES

Los magentes son seres sintéticos creados con magia alquímica. Todos tienen la misma apariencia: seres andróginos de casi dos metros de altura, sin vello de ningún tipo. Visten simples túnicas grises. Algunos tienen poderes especiales.

Los magentes tienen una comunión mental que hace que sepan en todo momento dónde se encuentra el resto de magentes. Cuando uno de ellos muere, todos lo notan, lo cual hace prácticamente imposible sorprenderles. Sin embargo, esta comunión los hace especialmente vulnerables a conjuros que afectan a la mente de varios objetivos, como Dormir. Estos hechizos afectan a los magentes como si todos se encontraran dentro del alcance del mismo, incluso si están lejos o ni siquiera en la misma habitación.

Toumbarum puede fabricar distintos tipos de magentes, pero por el momento ha creado de tres tipos:

MAGENTE MENTAL (2)

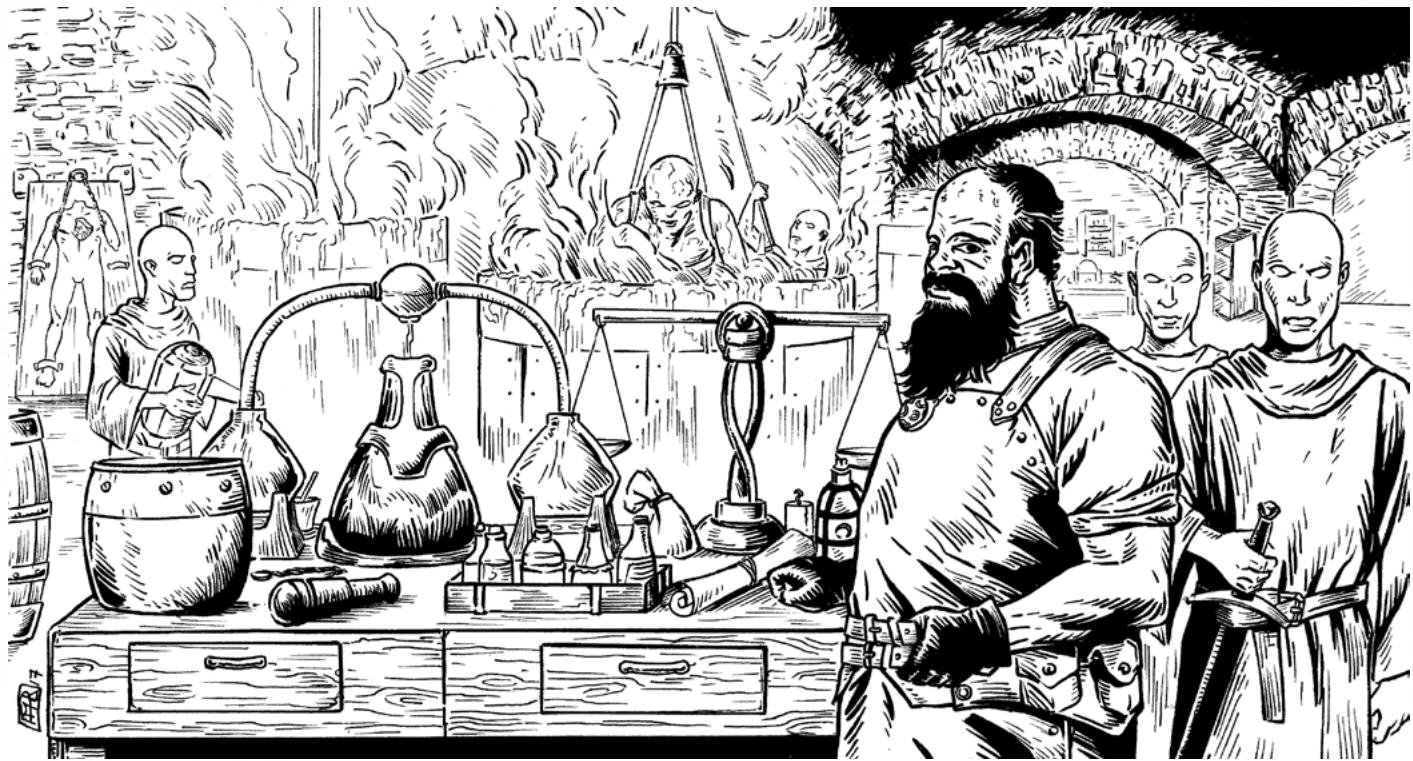
CA: 7; DG: 2; PG: 9; Mov: 10 metros; Ataque: 1 mirada; Daño: Hechizar Persona; Salvación: M2; Moral: 9; Alineamiento: Neutral; PX: 120. Pueden tratar de hechizar a una persona cada asalto. La víctima seguirá las órdenes del magente si no supera una tirada de salvación contra conjuros, aunque no obedecerá órdenes suicidas. Si se supera la tirada, la víctima no puede ser hipnotizada por ese magente.

MAGENTE GUERRERO (14)

CA: 7; DG: 3+2; PG: 15; Mov: 10 metros; Ataque: 1 espada; Daño: 1d8; Salvación: G4; Moral: 9; Alineamiento: Neutral; PX: 120.

MAGENTE TRUENO (4)

CA: 3; DG: 5; PG: 22; Mov: 10 metros; Ataque: 1 vara o 1 rayo; Daño: 1d8/3d8; Salvación: G5; Moral: 9; Alineamiento: Neutral; PX: 270. Estos magentes almacenan electricidad en sus cuerpos y pueden descargarla a través de sus varas tres veces al día, haciendo 3d8 de daño. El rayo forma una línea de 20 metros de largo y 2 de ancho. Una tirada de salvación contra aliento reduce el daño a la mitad.



TOUMBARUM, MAGO DE NIVEL 10

CA: 7; PG: 30; Mov: 10 metros; Ataque: 1 bastón; Daño: 1d8; Salvación: M10; Moral: 10; PX: 3000. Conjuros: Proyectil mágico x2 (nivel 1), Dormir, Imagen Reflejada, Muro de Piedra, Ojo Arcano, Percepción Extrasensorial (nivel 2), Abrir, Bola de Fuego x2, Confusión, Disipar Magia (nivel 3), Polimorfar (nivel 4), Telequinesis (nivel 5). Objetos mágicos: Anillo de protección +2, Anillo de resistencia a la electricidad, Toga de resistencia a conjuros (+4 salvación contra conjuros), 3 pociónes de curación.

el exterior. Un puente cruza el abismo. No tiene barandilla y mide 50 metros. Al otro extremo del puente hay una pequeña plataforma sobre la que descansa Hacros, una hieracoefinge. El monstruo observará a los AJ cuando estos entren y después se arrojará perezosamente al abismo, volando inmediatamente para atacarlos. La hieracoefinge siempre tratará de empujar a los AJ para que caigan por el abismo (10d6 daño) y solo luchará cuerpo a cuerpo si estos llegan hasta el otro lado del puente y tratan de abrir la puerta de salida (similar a la de entrada).

HACROS (HIERACOEFINGE)

CA: 1; DG: 9; PG: 50; Mov: 9 metros (36 volando); Ataque: 2 garras / 1 mordisco; Daño: 2d4/2d4/1d10; Salvación: G9; Moral: 8; PX: 1600.

EL PATIO DE LA NOCHE ETERNA

Pasada la Puerta del Rey Amarillo, los AJ llegarán a una zona cubierta por una oscuridad sobrenatural. En esta dimensión las estrellas brillan constantemente en un firmamento nocturno libre de nubes o niebla. La luna, de un tamaño enorme, se puede ver en el horizonte septentrional como si estuviera ascendiendo por el norte y no por el este, como sería normal. Los magos y estudiosos de la astronomía que observen el cielo podrán percibir que existen diferencias en la posición de los astros, algunas sutiles y otras más radicales. Al norte se puede ver también un teatro en la lejanía y un lago alimentado por un río que parece nacer en el muro norte. Frente a ellos, hacia el este, se observa un extraño artilugio plateado. El resto del patio permanece en la oscuridad, aunque lejos al sureste parece haber una zona iluminada (es la Fuente de la Dama Negra).

EL MEDALLÓN DE TOUMBARUM

Si en algún momento los AJ se encuentran con los otros dos aprendices de Malifax (Cenliat y Faxartis), con Xanida o con Malifax, Toumbarum tratará de matarlos lanzando hechizos como Proyectil Mágico o Bola de Fuego a través del medallón que ha entregado a los AJ. Si estos se enfrentan por su cuenta a los otros magos y parecen ir ganando, Toumbarum no intervendrá, tratando de mantener las capacidades del medallón en secreto.

Toumbarum no tratará de matar a Artama si los AJ la liberan (ver *La Tumba de Tela*).

G. LA PUERTA DEL REY AMARILLO

Esta puerta está flanqueada por unos muros que asemejan las patas monstruosas de un león. La puerta en sí parece la cabeza de un león demoníaco con las fauces abiertas. Los AJ que entren por la lengua y lleguen a la garganta se encontrarán un Muro de Fuerza (lanzado por un mago de nivel 12). Si no pueden disiparlo con magia, tendrán que usar una llave de oro en una cerradura que se encuentra en la campanilla de la garganta del león. Sican y Toumbarum tienen copias de esta llave.

Más allá del Muro de Fuerza hay unas escaleras que se adentran en las tinieblas hasta llegar a una doble puerta de roble macizo con incrustaciones de hierro. Tras ella hay un enorme abismo que se hunde en la oscuridad. El techo está a una gran altura y tiene diversos agujeros por los que se filtran haces de luz desde

El Anillo de las Dimensiones Recursivas ha hecho que en esta dimensión el tiempo se doble y retuerza, de modo que las horas de luz se sustituyan por una repetición de las horas de la noche. Sin embargo, ni la luna ni las estrellas se mueven en absoluto y el amanecer nunca llega a este lugar. Debido a esta

manipulación, los ciclos naturales están alterados y provocan dos efectos principales: por un lado, la curación natural funciona a un tercio de su velocidad normal, y por otro, los magos que descansen en este lugar necesitarán el triple de horas para recuperar sus hechizos. Malifax usaba un aparato mágico, el Astrario del Gigante de Plata, para modificar la posición de las estrellas, planetas y satélites de este cielo, lo que le permitía crear conjunciones astrales que, aunque ficticias, podían potenciar algunos de sus conjuros y experimentos mágicos.

COSAS OSCURAS

Como efecto secundario (e indeseado) de la magia que impregna esta zona, ciertas entidades sobrenaturales han logrado un acceso limitado a este lugar. Ansiosas por devorar a los seres que viven en la luz, acechan en los límites de la penumbra, incapaces de alejarse demasiado del acogedor abrazo de la oscuridad. Malifax usó el Astrario para invocar una luna innaturalmente grande y utilizar su luz para mantener a estas entidades a raya. Cuando la luna se mueve por el firmamento usando el Astrario, ilumina y deja en la oscuridad diferentes zonas, que se indican en la descripción del Astrario del Gigante de Plata.

Si los AJ se alejan de una zona iluminada y tratan de acercarse a una zona en sombras, observarán que en la oscuridad parecen moverse seres de pesadilla: de algunos solo se reconoce una silueta contrahecha y deforme, aunque vagamente humanoide, pero otros parecen ser grandes como casas y avanzan reptando, usando extraños apéndices para moverse. Si los AJ se acercan al límite de las zonas en sombra, hay un 50% de posibilidades cada turno de que una de estas entidades los ataque y trate de llevarse a uno de los AJ, aunque nunca llegarán a salir completamente a la luz, que odian y temen. Si los AJ matan a alguna de estas entidades, esta se disolverá dejando atrás un charco putrefacto de una sustancia negra y oleosa (1d10 dosis de aceite militar inflamable).

Si los AJ se adentran en la oscuridad sin una fuente de luz mágica como, por ejemplo, elconjuro Luz, tendrán que hacer una tirada de salvación contra conjuros cada turno que permanezcan allí. Cada tirada fallada provoca uno de estos efectos: primero, sus extremidades comienzan a perder su coloración natural y se vuelven blancas como las de un albino; segundo, todo su cuerpo pasa a ser albino; tercero, comienza a invadirles el sueño (-2 a todas las tiradas); y finalmente se quedan dormidos y sus cuerpos se desvanecen.

COSAS OSCURAS (NÚMERO ILIMITADO)

CA: 3; DG: 10; PG: 50; Mov: 36 metros; Ataque: golpe / golpe / presa; Daño: 2d6 / 2d6 / presa; Salvación: G8; Alineamiento: Caótico; Moral: 9; PX: 1400. Las criaturas atacan con tentáculos, brazos extremadamente largos y delgados o apéndices indescriptibles. Si impactan dos veces a un mismo enemigo, lo inmovilizarán y tratarán de arrastrarlo a la oscuridad a toda velocidad. Las cosas oscuras sufren doble daño por fuego, huyen inmediatamente de un conjuro de Luz o Luz Permanente y no pueden atacar a nadie que esté bajo los efectos de un conjuro de Protección contra el Mal.

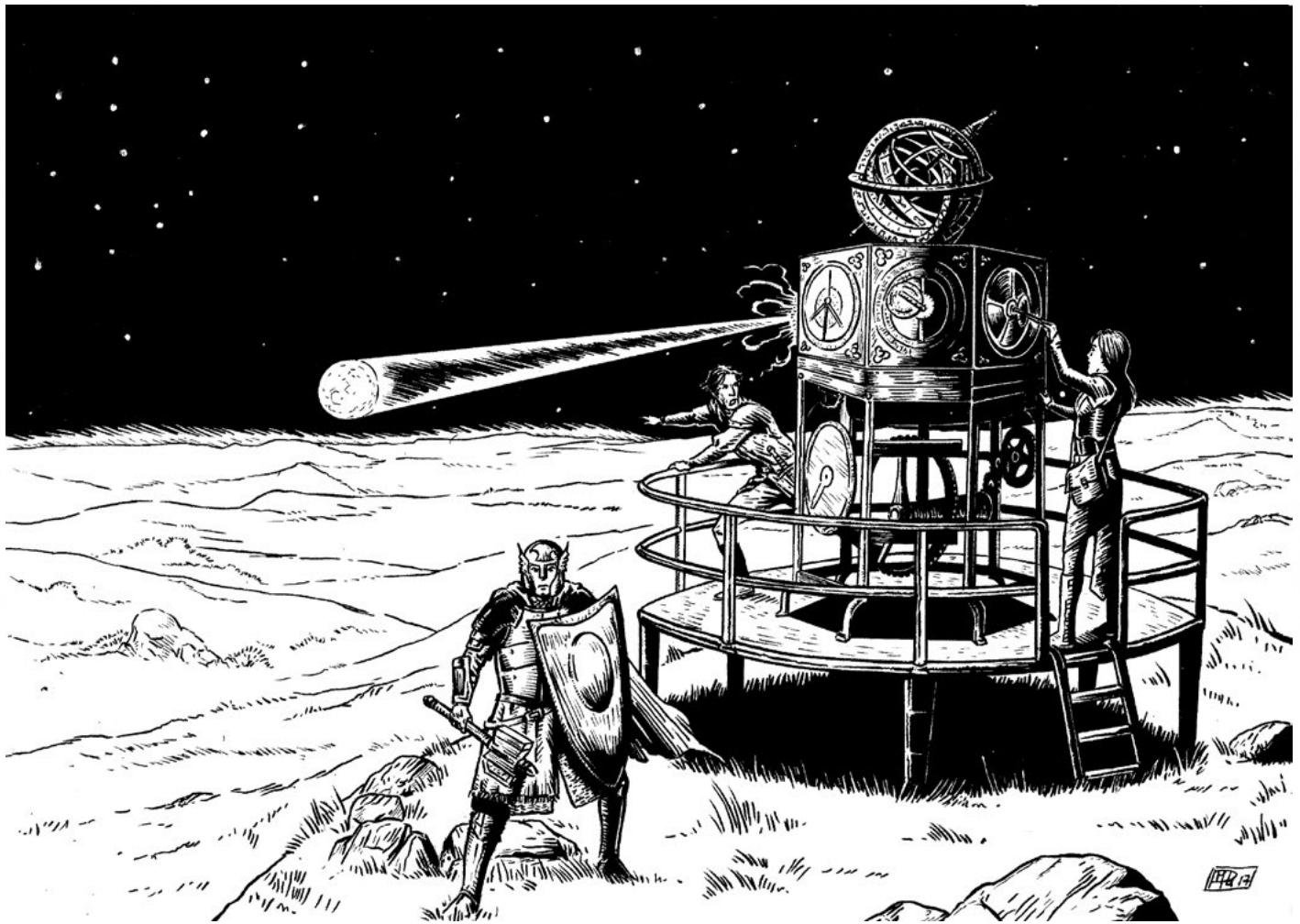
cillas, mapas estelares, ruedas dentadas, astrolabios, cadenas y otros mecanismos.

Se pueden mover los mecanismos de estos paneles para provocar diversos cambios en la posición de los cielos. Los mecanismos de cada panel están relacionados con los del resto de paneles, por lo que manipularlos es una tarea arriesgada. Un AJ tardará un turno en cambiar la configuración del Astrario y cada vez que lo haga tirará 1d10 y consultará esta tabla:

CONFIGURACIÓN DEL ASTRARIO

1d10	RESULTADO
1	Se detiene un efecto al azar (movimiento de estrellas, lluvia de meteoros, etc.).
2	Las estrellas comienzan a moverse en sentido horario de un modo lento pero perceptible, acompañado de una suave música celestial.
3	Como el resultado anterior, pero las estrellas se mueven en sentido antihorario.
4	Las estrellas se paran si estaban moviéndose.
5	Conjunción mágica. Las estrellas se mueven de modo que mejoran la magia arcana. Todos los conjuros de mago/elfo se lanzan en todo el patio como si el mago fuera 3 niveles más poderoso.
6	Las estrellas se alejan. La luz disminuye tremadamente cuando las estrellas se hacen más pequeñas. Las cosas oscuras se hacen más audaces y aumenta en un 25% la posibilidad de que ataquen a los AJ, e incluso de que abandonen brevemente la zona de oscuridad para hacerlo.
7	Conjunción impía. Las estrellas se mueven de modo que obstaculizan la magia divina. Todos los conjuros de clérigo se lanzan en este patio como si fueran de 3 niveles menos. Los clérigos de nivel 3 o inferior no pueden lanzar conjuros.
8	Las estrellas se acercan. La luz aumenta cuando las estrellas se hacen más grandes y numerosas en el cielo nocturno. Las cosas oscuras se acobardan y no se atreverán a acercarse a la zona de luz ni a atacar a los AJ en la zona de penumbra.
9	Vórtice estelar. Se abre un vórtice en el cielo nocturno que conecta con un mundo más allá de las estrellas. Se puede entrar por el vórtice usando un conjuro de Volar. Hay un 5% de posibilidades cada turno de que un monstruo estelar (usar estadísticas de cosas oscuras, pero sin miedo a la luz) aparezca por el vórtice.
10	Lluvia de meteoritos. Los proyectiles caen por todo el patio, explotando como bolas de fuego lanzadas por un mago de nivel 8. Hay un 5% posibilidades cada turno de que una de ella impacte en los AJ.

Sobre el mecanismo principal hay un añadido, una esfera armilar que sirve para simular el movimiento de la luna y el sol alrededor del planeta. Todos los componentes están fijos, excepto la anilla que representa a la luna. Moviéndola se puede cambiar la posición de la gran luna que brilla en el cielo. El movimiento comienza lentamente, acompañado de una música celestial similar a campanas. La luna tarda un turno completo en cambiar de posición. Existen cinco posibles posiciones:



- En el horizonte septentrional (es la posición en la que se encuentra al comenzar la aventura). La luna, de un tamaño enorme, está semioculta tras el horizonte del norte, de modo que solo se ve una mitad. Su luz ilumina estos lugares: Teatro, Lago, Puerta del Rey Amarillo y Astrario. Además, el Lago de las Estrellas se llena con la luz de la luna que se derrama desde el horizonte hasta el lago a través de un canal.
- En el cielo septentrional. La luna se eleva y va empequeñeciendo su tamaño. Su luz baña los siguientes lugares: Lago de las Estrellas, Puerta del Rey Amarillo, Astrario y Puerta de la Reina Blanca.
- En el céntit. La luna se encuentra en la parte superior del cielo y su tamaño es pequeño. Su pequeña luz solo es capaz de iluminar los siguientes lugares: Puerta del Rey Amarillo, Astrario y Puerta de la Reina Blanca.
- En el cielo meridional. La luna baja de nuevo y aumenta de tamaño otra vez, aunque su color parece oscurecerse. Su luz ilumina los siguientes lugares: Puerta del Rey Amarillo, Astrario, Puerta de la Reina Blanca, Fuente del Caballero Gris y Pozo de Fuego.
- En el horizonte meridional. La luna vuelve a ser de un tamaño muy grande, pero ahora es completamente roja. Su luz ilumina los siguientes lugares: Astrario, Puerta de la Reina Blanca, Fuente del Caballero Gris, Pozo de Fuego y Fuente de la Dama Negra. Además, el Pozo de Fuego se inflama con el influjo de la luna y se llena de llamas.

Independientemente de la posición, la Fuente de la Dama Negra siempre está iluminada y se puede ver en todo momento, aunque es necesario adentrarse en la oscuridad para llegar hasta allí, excepto cuando la luna se encuentra en el horizonte meridional.

1. LAGO DE LAS ESTRELLAS

Cuando la luna se sitúa en el horizonte septentrional, se crea un extraño efecto: su luz se derrama sobre el muro de la mansión, como si fuera un líquido, formando un río de agua plateada que avanza por el suelo hasta desembocar en un pequeño lago. La superficie del agua parece estar hecha de cristal y refleja perfectamente la luz de las estrellas. Bajo dicha superficie nadan peces semitransparentes de distintos tamaños, algunos de ellos grandes como tiburones.

Si se cambia de posición la luna mediante el Astrario y se aleja del horizonte septentrional, el río deja pronto de fluir y el lago poco a poco va bajando su nivel. En apenas dos turnos, todo el lago se seca. Los peces que nadaban en el lago (hechos de luz de luna) desaparecen, y aquellos que exploren el lecho del lago podrán encontrar 1d10 lingotes de plata: restos de luz de luna que no se han filtrado en el suelo y que se han coagulado en forma sólida. Cada uno de ellos vale 100 monedas de oro. Para poder llenar de nuevo el lago hay que volver a poner la luna en su posición sobre el horizonte septentrional usando el Astrario. El agua plateada volverá a fluir en forma de río y llenará el lago por completo en media hora. Los lingotes de plata solo se volverán a formar cuando el lago se llene por completo y se vacíe de nuevo.

Si alguien se acerca a la luna siguiendo el río hasta su fuente, se encontrará junto al blanco satélite, que parece estar sobre el muro de la mansión y proyecta una gran luz sobre toda la zona. Si alguien toca la luna, notará que está formada por un material esponjoso y frío al tacto y sus manos se quedarán manchadas con polvo lunar, que brilla en la oscuridad. Las manos y las armas que se manchen con este polvo lunar po-



drán a partir de entonces afectar a las criaturas inmateriales como fantasmas o espectros, o a aquellas que solo pueden ser dañadas por armas mágicas. El polvo lunar se desvanece y pierde su efecto cuando el sol incide directamente sobre él.

Un AJ que comience a recolectar polvo lunar llamará la atención de 2d4 bestias lunares, que reptarán desde la cara oculta de la luna y se lanzarán sobre los AJ. Las bestias están completamente cubiertas por polvo lunar y será muy difícil detectarlas mientras se arrastran hacia el grupo, por lo que les sorprenderán con un resultado de 1-4 en un d6.

BESTIAS LUNARES (2d4)

CA: 6; DG: 4; PG: 20; Mov: 12 metros; Ataque: 1 golpe / 1 tentáculo; Daño: 1d6 / Parálisis; Salvación: G3; Alineamiento: Caótico; Moral: 9; PX: 420. Cada asalto, pueden atacar con sus puños y con los tentáculos de sus fauces, que paralizarán durante 1d6 a los que no superen una tirada de salvación contra parálisis. Son inmunes a conjuros mentales y de ilusión y pueden ver seres invisibles.

J. EL TEATRO DIABÓLICO

En este lugar Malifax agasajaba a sus invitados con representaciones de obras teatrales dramáticas o cómicas. El teatro está formado por un escenario con columnas, un lugar para la orquesta y una cávea en la que se situaban los espectadores, todo ello construido en piedra.

La compañía teatral está integrada por diversos demonios y seres sobrenaturales que el mago ha invocado con sus artes oscuras:

- Rusquius (doppleganger). Es el líder de la compañía y el que actúa siempre como protagonista.
- Maditrea (doppleganger). Suele interpretar a la protagonista femenina.
- Bortromo (ogro mago). Enorme y de voz cavernosa, actúa siempre en el papel del antagonista principal.
- Trece diablillos, que interpretan a los personajes menores de cada obra. También se encargan de cambiar los escenarios y presentar el prólogo de la obra. Siempre llevan máscaras teatrales que ocultan sus rostros.
- Rasia, Hised y Potesa (arpías). Forman el coro y e interpretan desde la zona de la orquesta las canciones que acompañan a las escenas o que separan cada uno de los actos de la obra.
- Burs, Fasn, Ordt, Fubb y Visr (necrófagos). Son los músicos, situados en la orquesta junto a las arpías.

Cuando los AJ se acerquen al lugar la compañía se dará cuenta y se preparará para actuar. Conocen todas las comedias, dramas y tragedias habituales (la comedia "Las esposas de Vartalis", la tragedia "Arginos y Pantasilea", etc.). Estas obras suelen tener una duración de entre una y dos horas y la compañía las interpreta con maestría, aunque en todos los casos incluyen cambios evidentes para los AJ cultos. Dichas modificaciones parecen exagerar las cualidades negativas de los personajes de la obra.

Rusquius les ofrecerá a los AJ interpretar cualquier obra que deseen y les dará ejemplos de las más conocidas. También incluirá, como de pasada, la obra "Muerte en la Mansión del Mago Malifax". Si los AJ la eligen, la compañía la presentará como una tragedia musical en tres actos:

- En el primer acto, Rusquiús interpreta al joven Malifax, un hechicero en busca de conocimientos. En sus viajes conoce a muchas personas, pero dos son los más importantes: el viejo nigromante Xanida (interpretado por Bortromo), que se convierte en su mentor y la joven Artama (interpretada por Maditrea), una hechicera de la que se enamora.
- En el segundo acto, Malifax es un hechicero poderoso que construye su mansión. Artama es su esposa y con ella tiene varios hijos. En su mansión recibe a los más grandes gobernantes del mundo, pero un día Artama muere, envenenada en secreto por Xanida, que odia la influencia que la hechicera tiene sobre el mago. Malifax preserva el cadáver de su amada con vendas, ungüentos y hechizos.
- En el tercer acto, Malifax pierde el interés por el mundo exterior. Todo este acto representa el descenso a la locura de Malifax por culpa de los engaños de Xanida. Malifax termina creyendo que Artama no ha muerto, sino que ha viajado a otro plano de existencia y que debe reunirse con ella. Para ello, crea un ritual que le permitirá ascender al plano donde vaga Artama. Los hijos de Malifax advierten a su padre en contra de este plan y se enfrentan a Xanida. Este los mata, pero al darse cuenta, Malifax acaba con el nigromante. En la última escena, Malifax se da cuenta de que lo ha perdido todo, pero termina el ritual con la esperanza de poder reunirse con su amor. La obra termina con Malifax comenzando su búsqueda ultraterrena.

La compañía puede interpretar tantas obras como los AJ deseen, pero al terminar cada una de ellas exigirán un pago: un prisionero al que devorar, un objeto mágico para cada uno de los tres líderes de la compañía o $1d6 \times 10.000$ monedas de oro. Si los AJ se niegan a pagar, la compañía al completo les atacará o, si creen que el grupo es demasiado fuerte, los seguirá en secreto para emboscarlos en el momento más inoportuno. La compañía puede atravesar la oscuridad sin temor a las cosas oscuras, que huyen de Bortromo.

BORTROMO (OGRO MAGO)

CA: 4; DG: 5+2; PG: 25; Mov: 10 metros (volando 15); Ataque: 1 golpe; Daño: 1d12; Salvación: M5; Moral: 11; PX: 1400. Puede realizar los siguientes hechizos a voluntad: Causar Oscuridad (radio 3 metros), Invisibilidad, Polimorfizar a un humano, Volar. Regenera 1 punto de golpe por asalto. Puede lanzar los siguientes hechizos una vez al día: Cono de Frio (8d6 de daño, alcance 20 metros y diámetro terminal de 6; una tirada de salvación contra conjuros reduce el daño a la mitad), Dormir, Forma Gaseosa, Hechizar Persona.

DIABILLOS (13)

CA: 2; DG: 2+2; PG: 10; Mov: 6 metros (18 volando); Ataque: 1 agujón; Daño: 1d4 + veneno; Salvación: M2; Moral: 9; PX: 650. Inmunes al daño por fuego, frío o electricidad. Solo los dañan las armas mágicas o de plata. Pueden lanzar los siguientes hechizos a voluntad: Detectar el Bien, Detectar la Magia e Invisibilidad, Transformarse en Cuervo o Rata. Una vez al día pueden lanzar el hechizo Sugestión. Su veneno duerme a los que no superan una tirada de salvación contra venenos.

K. LA FUENTE DEL CABALLERO GRIS

La Fuente del Caballero Gris está rodeada por unos setos que forman una serie de pasillos concéntricos. Cada pasillo circular tiene una única conexión con el siguiente pasillo. Los setos están formados por unas ramas plateadas entrelazadas entre sí de una especie que los AJ no han visto jamás. Es un tipo de seto con una dureza metálica que solo crece en mundos lejanos de más allá de las estrellas. Tanto la parte superior de

los pasillos como la propia fuente están cubiertos por las ramas, formando una cúpula vegetal por entre cuyos pequeños huecos puede pasar la luz.

En cada uno de los pasillos hay un guardián: una esfera voladora de un metro de diámetro que recorre incansable el pasillo. Cuando vean a los AJ los atacarán sin pensar. Las esferas pueden ser destruidas, pero se volverán a formar cuando la zona quede de nuevo oculta de la luz de la luna.

Todas las esferas tienen CA: 4; DG: 6; PG: 30; Mov: 40; Salvación: G4 y Moral: N/A. Cada esfera tiene un tipo de ataque distinto:

- Primera esfera (PX: 270). Una esfera amarilla, envuelta en llamas. Ataque: 1 lengua de fuego (alcance 50 metros); Daño: 2d6. Todos los que ataquen cuerpo a cuerpo a la esfera reciben un ataque con llamas menores que infligen 1d6 daño. Estos ataques son adicionales al ataque a distancia con la lengua de fuego.
- Segunda esfera (PX: 420). Una esfera roja y pequeña. Su movimiento es de 200 m y realiza un único ataque contundente chocando con alguien antes de alejarse de nuevo. La única forma de golpearla (ya sea cuerpo a cuerpo o a distancia) es ganando la iniciativa y esperando a que la esfera se acerque para atacar. Cualquiera que pierda la iniciativa no podrá atacar. La esfera tiene un +3 a la tirada de iniciativa. Ataque: 1 golpe; Daño: 2d6.
- Tercera esfera (PX: 650). Una esfera verde, cubierta de espinas que supuran veneno. Su ataque solo produce 1d6 de daño, pero hay que realizar una tirada de salvación contra venenos para no quedar paralizado automáticamente. La parálisis dura 1 turno.
- Cuarta esfera (PX: 420). Una esfera gris, cubierta de agujeros. De cada agujero surgen cada asalto 1d6 tentáculos, que pueden atacar a un oponente cada uno. Cada tentáculo hace 1d6 de daño.
- Quinta esfera (PX: 420). Una esfera roja que blande diversas armas como espadas, hachas, lanzas, etc. Puede realizar 2d6 ataques cada turno, daño 1d8.
- Sexta esfera (PX: 420). Una esfera naranja de tres metros de diámetro, que se mueve por el pasillo sin detenerse, aplastando todo lo que encuentra a su paso (no necesita realizar tirada de ataque). Realiza un daño de 2d10 por aplastamiento cada asalto, mientras pasa por encima de todos los AJ. Después da la vuelta de nuevo al pasillo (tarde dos asaltos) y vuelve a atacar.
- Séptima esfera (PX: 650). Una esfera marrón, rodeada por un disco de energía que corta como una espada vorpal. Ataca a la vez a todos los que la estén atacando en combate cuerpo a cuerpo, infligiendo 1d12 daño. Si obtiene un 20 natural en la tirada de ataque, corta un miembro al azar de su objetivo.

En el centro de este laberinto se encuentra una fuente de piedra con un pedestal central con cuatro grifos de los que mana agua dentro de un pilón circular. Sobre el pedestal se yergue un hombre alto vestido con una armadura flexible y gris y un gran casco esférico que le cubre toda la cabeza. Su rostro puede distinguirse porque la parte frontal del casco está hecha de cristal. Usa como arma un bastón extensible que normalmente lleva plegado en su cintura. Está inmovilizado mágicamente cuando los AJ llegan.

El Caballero es un viajero de las estrellas atrapado en esta dimensión por Malifax. El mago no logró doblegarlo y lo dejó atrapado en este lugar a la espera de averiguar cómo arrancarle sus secretos. Las esferas guardianas son las que generan

Cubo Multiusos

Un Cubo Multiusos puede generar distintos efectos. Se activa pulsando en una de sus caras para seleccionar un efecto y en otra para lanzarlo. Cada Cubo tiene 21 cargas y cada efecto puede gastar una o más cargas. Los efectos no pueden ser disipados con magia. Los efectos y su coste son:

- Rayo Letal (1-6). Un rayo eléctrico que alcanza sin error a su objetivo y que infinge 1d6 de daño por cada punto de energía usado.
- Luz (1). Funciona como un conjuro de Luz Continua. No se disipa hasta que el usuario lo desactiva.
- Impacto (2). Un golpe invisible que puede derribar cualquier puerta no mágica. También puede causar 1d8 de daño a una persona y lanzarla 25 metros hacia atrás, dejándola aturdida 1d3+3 asaltos.
- Red de Contención (2). Funciona como un conjuro de Telaraña.
- Esfera Antigravitatoria (3). Rodea al usuario de un campo de fuerza que le permite volar a él y todos los que se mantengan a dos metros del usuario.
- Onda de Impacto (5). Causa 1d4 de daño a todas las personas que rodean al usuario en un radio de 10 metros y las lanza 15 metros hacia atrás, dejándolas aturdidas 1d6 asaltos.
- Muro de Fuerza (6). Crea una esfera impenetrable alrededor de la posición del Cubo con un diámetro de 10 metros. El muro es vulnerable a la electricidad y si sufre 30 puntos de daño por electricidad, se sobrecargará y se disipará.

el efecto mágico que tiene atrapado al Caballero, por lo que este solo puede liberarse si todas las esferas son destruidas. Si los AJ han conseguido acabar con todas, el Caballero cobrará vida pasados unos minutos.

Al ser liberado, el Caballero bajará del pedestal y se inclinará ante los AJ como muestra de respeto. Después les hará entrega de un Cubo Multiusos como recompensa y se marchará de la fuente. Su objetivo es usar el Astrario para abrir un vórtice hacia las estrellas y huir de esta dimensión, así que se dirigirá hacia el Astrario y comenzará a manipularlo. Usará un Cubo Multiusos para aumentar el poder del Astrario y realizará una tirada de 1d4+6 en la Tabla del Astrario cada turno hasta que consiga un resultado de 9, momento en el que activará un Cubo Multiusos para levitar y se marchará por el Vórtice.

Mientras el Caballero esté manipulando el Astrario, evitara que ningún otro lo toque, ni siquiera para mover la luna. Si los AJ tratan de detenerle, usará un Cubo Multiusos para expulsarles con una Onda de Impacto y después alzar un Muro de Fuerza alrededor del Astrario. Si los AJ derriban el Muro, usará fuerza letal para defendese.

EL CABALLERO GRIS (VIAJERO ESTELAR)

CA: 6; DG: 10; PG: 50; Mov: 10 metros; Ataque: 1 bastón; Daño: 1d6; Salvación: G10; Moral: 11; Alineamiento: Legal; PX: 2000. Objetos mágicos: tres Cubos Multiusos, aunque regalará uno a los AJ por liberarle. Casco protector: le hace immune a todos los poderes de control mental.



L. LA FUENTE DE LA DAMA NEGRA

Esta zona está siempre iluminada, aunque la luna esté en una posición que deje esta zona en sombras. Por ello, se puede ver siempre desde cualquier punto del patio. Ocho grandes postes blancos de cinco metros de alto rodean una gran fuente de piedra negra. Sobre cada poste hay una lámpara de plata de intrincado diseño, con un orbe en su interior del que emana una luz blanca. Estas lámparas pueden atravesar la oscuridad de la noche que impera en esta dimensión y los AJ pueden llevárselas para que les sirva de iluminación, generando una zona de luz de un diámetro de diez metros.

La Fuente de la Dama Negra está formada por una fachada rectangular, construida con piedra negra, de quince metros de largo, tres de ancho y diez de alto. Hay cinco huecos que la atraviesan. Bajo cada hueco hay dos fuentes de las que mana agua, una en cada extremo. El agua cae en un estanque circular que rodea la fachada. Dentro de cada uno de los cuatro huecos de los extremos hay una estatua de piedra blanca de tres metros con la forma de titanes desnudos. En el hueco central se encuentra la estatua de ébano de una mujer vestida con una túnica vaporosa que sostiene un orbe de obsidiana en sus brazos, que en realidad es la Dama Negra.

Las lámparas son un modo de tener atrapada a la Dama Negra, que no puede atravesar el círculo de luz mágica. Si los AJ se llevan aunque solo sea una, el círculo de luz se romperá y la Dama Negra podrá escapar por allí. Se dirigirá inmediatamente hacia la Fuente del Caballero Gris y se enfrentará a sus guardianes y después, al propio Caballero. Si el Caballero ya ha escapado y se encuentra en el Astrario, terminará dirigiéndose hacia allí. La Dama Negra llegó a esta dimensión enviada por enemigos del Caballero, con órdenes de devorarlo.

LA DAMA NEGRA

(MONSTRUO DE LA OSCURIDAD ENTRE LAS ESTRELLAS)
CA: 2; DG: 15; PG: 70; Mov: 18 metros; Ataque: 1 golpe con orbe; Daño: 1d6 + 1d6 por ácido; Salvación: G10; Alineamiento: Caótico; Moral: 11; PX: 6000. Objetos mágicos: Orbe de Ácido. No puede entrar en un círculo de luz mágica, como el provocado por un conjuro de Luz o Luz Continua.

ORBE DE ÁCIDO

El Orbe está formado por una sustancia oleaginosa con forma esférica. Las gotas que frecuentemente (1d3 por turno) caen del Orbe se convierten en pequeños púdines negros que se escapan para alimentarse y crecer y que no son una amenaza inmediata para los AJ. La Dama Negra puede utilizar el Orbe para lanzar a voluntad: Inmovilizar Persona, Proyectil Mágico y Telaraña como si fuera un mago de nivel 10. El Orbe puede crear diversos tipos de estructuras como cuerdas, escaleras o muros, a una velocidad de un metro lineal por asalto.

M. EL POZO DE FUEGO

En esta zona hay un gran pozo sin fondo. El pozo tiene un diámetro de veinte metros y hay gran arco de piedra de tres metros de anchura que comienza en el borde del este y llega hasta la mitad del abismo. Al final del arco hay dos vigas que sostienen una gran olla de piedra con grandes cadenas de un metal oscuro. En el fondo de la olla hay un agujero que comunica con un tubo de piedra que llega de nuevo hasta el arco de piedra. Hay unas escaleras de piedra junto a una de



las vigas que sostienen la olla por las que se puede subir para asomarse al interior de esta.

Cerca de la base del arco de piedra hay un gran armario de piedra que guarda docenas de moldes de distintas formas, algunos simples y otros formados por varias piezas: ocho círculos conectados por pequeñas hendiduras, doce pequeños hexágonos, una cruz, o incluso una máscara. La mayoría de los moldes no son planos, sino que tienen distintos relieves. Si lo investigan, los AJ se darán cuenta de que los moldes encajan al final del tubo que sale de la olla de piedra.

Cuando la luna se posiciona en el horizonte meridional, adquiere un color rojo sangre y su influjo astral hace que de las profundidades del pozo surjan grandes llamaradas. Todo aquel que esté en el puente está a salvo del fuego, pero cualquier objeto que se deje dentro de la olla se fundirá en pocos minutos y bajará en forma líquida por el tubo de piedra. Si los AJ han puesto un molde al final del tubo, podrán obtener objetos de distintas formas, que se enfriarán pasados unos minutos. Si se dejan cinco lingotes de plata del Lago de las Estrellas o gran cantidad de monedas de plata (al menos 5000) se puede llenar el molde de las ocho formas circulares, con las que se puede abrir la Puerta de la Reina Blanca.

Mientras la luna esté en el horizonte meridional, las llamas no se apagarán y cada tres turnos pueden surgir del fondo del pozo diversas criaturas de fuego. Tira 1d6 para determinar qué criaturas aparecen (estas criaturas no suelen alejarse del pozo, puesto que el frío las convertiría en cristal):

CRÍATURAS DE FUEGO

1d6	MONSTRUO
1 - 2	Ninguna
3	1d6 Elementales de fuego (8 DG)
4	1 Efreeti
5	1 Draco
6	1d2 Elementales de fuego (16 DG)

N. LA PUERTA DE LA REINA BLANCA

Esta gran puerta sirve para entrar en el último patio de la mansión de Malifax. La puerta es doble, está hecha de un metal plateado y tiene ocho pequeños huecos, cuatro en cada hoja, con forma circular e intrincados relieves que forman distintas fases de la luna. Para poder abrir esta puerta hay que poner un disco de plata con la forma apropiada en cada hueco. Estos discos pueden forjarse usando uno de los moldes que se encuentran en el Pozo de Fuego.

Cuando los AJ entren, se encontrarán con una gran sala llena de grandes columnas. Hay unas escaleras anchas que bajan a la sala y, al otro lado, otras que suben hasta una salida similar a aquella por la que han entrado.

A cada lado de la gran sala hay muros que forman pequeñas habitaciones contiguas. Los muros no llegan hasta el techo. En las dos primeras salas hay múltiples esqueletos inanimados. Las dos siguientes son la guarida de Sassania (una naga guardiana) y su sala del tesoro. Las dos últimas están vacías.



El techo de la sala está cubierto por vigas de piedra que surgen de las columnas y en las que la naga suele acechar. Desde estas vigas puede acceder a todas las salas pequeñas. Su táctica habitual consiste en lanzar dos conjuros de Animar a los Muertos para crear dos grandes grupos de esqueletos con los que distraer inicialmente a los AJ. Después, lanza conjuros de Retener Persona o Silencio para neutralizar a los magos y finalmente Protección contra el Bien antes de lanzarse al ataque para apoyar a sus esqueletos. La naga dispara con su arco hasta que alguien la ataque con proyectiles y magia, momento en el que bajará al suelo para combatir cuerpo a cuerpo.

El tesoro de Sassania consiste en 4000 monedas de plata, 3000 monedas de electro, 4000 monedas de oro, 1 broche con un ópalo (2000 mo), 4 jarrones de porcelana (200 mo cada uno), 1 topacio (500 mo), 1 rubí (750) un Saco de Fistan y una Figurita de Maravilloso Poder (león).

SASSANIA (NAGA GUARDIANA)

CA: 3; DG: 11; PG: 55; Mov: 15 metros; Ataque: 1 Mordisco/ 1 Estrañangular o arco; Daño: 1d6 / 2d4 o 1d8; Salvación: G11; Moral: 11; Alineamiento: Legal; PX: 2800. Puede escupir veneno a una distancia de 9 metros que matará a la víctima si falla una tirada de salvación contra venenos. Puede lanzar conjuros como un clérigo de nivel 6.

EL PATIO CREPÚSCULAR

En la dimensión en la que se encuentra la mansión de Malifax propiamente dicha, el ritmo al que transcurre el tiempo obedece a los deseos del mago. Puede avanzar a un ritmo normal, segundo tras segundo, o puede hacerlo mucho más lentamente, de modo que el anochecer dure días. Cuando los AJ llegan, el tiempo está congelado en el atardecer, justo tras la puesta de sol. El ocaso es un momento mágicamente poderoso que potencia la magia para cruzar entre dimensiones o contactar con otros planos, algo necesario para el ritual de Malifax.

Con el tiempo casi detenido se producen diversos efectos mágicos: la curación natural no tiene efecto en esta dimensión; los seres vivos no necesitan dormir o comer; los usuarios de la magia no pueden recuperar hechizos descansando y los conjuros con una duración finita funcionan permanentemente hasta que se disipen o hasta que la persona afectada se marche de esta dimensión (así, por ejemplo, unconjuro de Dormir mantendría a sus víctimas dormidas de modo permanente).

En esta dimensión, la Puerta de la Reina Blanca se encuentra en una zona elevada desde la que los AJ pueden ver una serie de edificios. Lejos, a la izquierda, hay una gran colina llena de árboles altos y de hojas tupidas. A la derecha hay una colina algo más alta, sobre la que se puede ver una magnífica mansión de piedra con adornos de lapislázuli. Ambas colinas están conectadas por un largo puente metálico. Para poder llegar a cualquiera de estos

EL LABERINTO DE SETOS



dos lugares, los AJ tienen que atravesar lo que parece un laberinto de setos, situado a una altura inferior a la del lugar desde el que están observando. En el interior del laberinto se pueden ver hasta cuatro edificios, de izquierda a derecha: un edificio gris y de forma rectangular, con gárgolas adornando el techo (el panteón); lo que parece ser un gran pabellón (la Tumba de Tela); una pequeña torre (la entrada al Pozo Iniciático) y una capilla similar a la del culto de Valion (la capilla), que parece estar cerca de unas escalinatas de piedra que llevan hasta el palacio situado sobre la colina de la derecha.

N. El LABERINTO

Los muros del laberinto tienen una altura de tres metros. Están formados por setos tupidos y bastante bien recortados, aunque en muchos lugares hay unas grandes enredaderas que van estrangulando poco a poco los setos. Los setos tienen gruesas ramas y son muy tupidos. Se regeneran mágicamente y a gran velocidad si alguien los corta.

Los guardianes del laberinto son cuatro poderosos minotauros, cada uno de un color distinto (rojo, verde, azul y negro). Otros seres vagan por este lugar; cada turno hay un 50% de posibilidades de tener un encuentro (tira 1d10 en la tabla que tienes en esta página).

O. El bosque

La colina situada al noreste comenzó siendo un cuidado bosquecillo. Uno de los aprendices de Malifax, Cenliat, interesado en la magia de la naturaleza, decidió crear aquí su laboratorio. Nunca le gustó Xanida, cuya magia nigromántica era opuesta a la suya, y se negó a participar en el ritual de

ENCUENTROS EN EL LABERINTO

1d10	Resultado
1	1 minotauro
2	2d6 trasgos de madera
3	1d6 esqueletos y 2d6 perros esqueletos
4	1d6 arañas cangrejo
5	1 ettercap y 1d3 arañas cangrejo
6	Hebras sobrenaturales que surgen de un seto y actúan como un conjuro de Telaraña
7	1 araña viuda negra
8	1d3 gólems de madera
9	1d6 trasgos de madera y 1 gólem de madera
10	2 minotauros

Malifax porque no confiaba en nada que tuviera que ver con el nigromante. Cuando el ritual finalizó, Cenliat notó cómo la magia de Malifax se desvanecía y transformaba. Después, lanzó un poderoso conjuro sobre su bosque para protegerse y ha estado enviando a sus trasgos de madera para investigar qué ha podido suceder.

El bosque es muy denso y los árboles se entrelazan con arbustos, enredaderas y matas de espinos, de modo que es casi imposible abrirse paso por aquí. El modo más sencillo es usar los múltiples caminos que atraviesan el bosque. Los caminos son estrechos y solo se puede avanzar de uno en uno. En algunos puntos hay escalones de piedra, en otros pequeños puentes y en varios de los lugares más empinados, cuerdas a los lados como ayuda.

El conjuro lanzado por Cenliat hace que cada vez que los AJ tengan que decidir ir por un lugar u otro al llegar a una encrucijada, haya un 50% de posibilidades de que en realidad terminen yéndose por el camino contrario al que hayan elegido, lo que dificultará mucho hacer un mapa coherente! El guía del grupo tendrá que superar una tirada de salvación contra conjuros para escoger el camino correcto cada vez que llegue a una encrucijada. A Cenliat y sus servidores no les afecta este conjuro.

Cerca de la cima de la colina se encuentra la cabaña de Cenliat. Si los AJ tardan más de cuatro turnos en encontrar la cabaña, Cenliat los detectará y comenzará a observarlos. Los AJ se darán cuenta de que el bosque parece vigilarles. La reacción de Cenliat dependerá de las acciones de los AJ. Si se comportan de modo violento o parecen utilizar algún tipo de magia nigromántica, el hechicero les considerará enemigos y enviará a un grupo de veinte trasgos de madera y dos gólems de madera a acabar con ellos. Los trasgos comenzarán atacando desde la maleza, dos a cada personaje. Dos asaltos después, un gólem de madera atacará por cada extremo del camino.

Si los AJ consiguen alcanzar la cabaña de Cenliat, el mago los atacará si les considera hostiles. Si no, podrán entrevistarse con él. Cenliat es un hombre de mediana edad, con una larga barba y rostro curtido por la vida al aire libre. Viste una túnica verde y marrón y está armado únicamente con un retorcido cayado de roble. Aunque no participó en él, sabe que algo debió salir mal en el ritual, porque la magia que permea toda la residencia del mago y sus jardines está actuando de modo extraño. Si los AJ parecen ser personas de confianza y con recursos, Cenliat puede revelarles su sospecha de que Xanida podría no estar del todo muerto y entregarles un Saco de Semillas de Trasgos como ayuda. Cuando las semillas se meten en tierra, brotan al cabo de un par de asaltos frutas similares a melones que contienen trasgos de madera. En el saco hay semillas suficientes como para que broten cuarenta trasgos.

CENLIAT, MAGO DE NIVEL 9

CA: 5; PG: 26; Mov: 10 metros; Ataque: 1 bastón; Daño: 1d8; Salvación: M9; Alineamiento: Neutral; Moral: 9; PX: 3000. Conjuros: Disco Flotante de Nébula, Escudo, Hechizar Persona (nivel 1); Detectar el Mal, Fuerza Fantasmal, Telaraña (nivel 2); Disipar Magia, Inmovilizar Persona, Respirar bajo el Agua (nivel 3); Crecimiento Vegetal, Terreno Ilusorio (nivel 4); Paralizar Monstruo (nivel 5). Objetos mágicos: Anillo de protección +2, Bastón de defensa (10 cargas, escudo -1, Muro de piedra -1, Disipar magia -3, -2 CA), Botas élficas, Saco de Semillas de Trasgos (puede crear hasta cuarenta trasgos de madera).

TRASGOS DE MADERA (20)

CA: 8; DG: 2; PG: 5; Mov: 8 metros; Ataque: 1 rama; Daño: 1d6; Salvación: G1; Alineamiento: Neutral; Moral: 9; PX: 35. Pueden moverse por el bosque sin penalización. Sufren +1 al daño por fuego.

GÓLEMS DE MADERA (2)

CA: 6; DG: 7; PG: 30; Mov: 6 metros; Ataque: 1 golpe; Daño: 2d6; Salvación: G10; Alineamiento: Neutral; Moral: 12; PX: 975. -1 a la iniciativa. Inmunes a las armas normales, los ataques mentales y por frío, vulnerable a los ataques de fuego (-2 a las tiradas de salvación, +1 al daño sufrido).

P. EL PUENTE DE PLATA

Visto de lejos, el puente parece una estructura metálica formada por multitud de planchas. Al acercarse, los AJ verán que está formado por ocho grandes cables de metal que conectan dos estructuras situadas sobre la cima de ambas colinas. Entre los cables, separados entre sí por un metro y medio, hay planchas de fino metal con dibujos, relieves y grabados. También hay muchos huecos que forman distintas siluetas. El "puente" es más parecido a un tubo octogonal. Sin embargo, no hay metal entre los dos cables que deberían estar a cada lado del suelo, por lo que si los AJ quieren cruzar el puente deberán hacerlo por el techo o por el interior, apoyándose en las planchas que se inclinan hacia el abismo. El puente está cubierto de telarañas. En mitad del puente vive una araña astral.

ARAÑA ASTRAL (1)

CA: 6; DG: 5+5; PG: 25; Mov: 30 metros; Ataque: 1 morisco; Daño: 1d6 + veneno; Salvación: G6; Moral: 8; Alineamiento: Neutral; PX: 700. Su veneno es mortal si no se supera una tirada de salvación contra venenos, son inmunes a los ataques por frío y electricidad. Puede entrar en fase y moverse entre el plano material y astral a voluntad.

Q. EL PANTEÓN

Es un gran edificio cuadrado construido en mármol. Se alza sobre unas grandes escalinatas y tiene columnas por todo el perímetro que sostienen el techo a dos aguas. Hay múltiples estatuas y gárgolas con formas siniestras que adornan el edificio.

Xanida el Nigromante pasaba mucho tiempo en este lugar. Aquí llevaba a cabo sus experimentos, aunque cuando Malifax o sus aprendices se interesaban por sus actividades, el viejo hechicero decía que quería pasar tiempo en lo que pronto sería su morada eterna. Lo irónico es que finalmente fue así: después de que Malifax matara a Xanida, lo enterró en el panteón. Malifax no esperaba que Xanida permaneciera en reposo, pero pretendía ocuparse de él cuando terminara el ritual. Cuando este falló, Malifax no pudo regresar al panteón y Xanida ahora está despertando. Sus servidores no muertos recorren los alrededores buscando los ojos y órganos internos de Xanida, que Malifax guardó en urnas en su mansión. Los esqueletos probarán con los ojos y los órganos de cualquiera que encuentren.

En el interior del panteón se encuentran enterrados diversos magos y aventureros: compañeros de aventuras, aprendices e incluso enemigos de Malifax. Los compañeros menos importantes se encuentran en nichos a los lados del panteón, situados a varias alturas (25 zombies). Los muertos más destacados se encuentran en sarcófagos de piedra en el centro de la sala (10 momias). En la parte más alejada de la puerta, flanqueadas por dos esqueletos gigantes, se encuentran las tumbas de los personajes más importantes: Martum, el hermano de Malifax; Tsonja, una hechicera que fue su amante; y Xanida el nigromante.

El suelo del panteón es de piedra pulida, pero hay cuatro piedras que son la entrada a fosas comunes donde Xanida enterró durante años cadáveres y víctimas de sus experimentos, mendigos en su mayoría, secuestrados en Marvalar por algunos siervos de Malifax sobornados por el nigromante. Este puede animarlos para que surjan de sus tumbas (120 esqueletos, a un ritmo de 1d10 + 10 por asalto).

Xanida es cruel y malvado, pero está atrapado en el panteón por la magia de Malifax. Su cuerpo y rostro están horriblemente quemados y las cuencas de sus ojos están vacías, aunque una luz azul brilla en ambos huecos y no está ciego (aunque finge estarlo). Sus vestimentas son del color del hueso. Se presentará como una víctima sacrificada como parte del ritual. Intentará engañar a los AJ para que le devuelvan sus ojos y órganos vitales, que se encuentran escondidos en la mansión de Malifax. Si los recupera, quedará libre y tratará de llegar al Trono de Malifax para controlarlo y quitarle sus objetos mágicos. Usará la violencia como último recurso, pues prefiere mentir, dividir y manipular, como ha hecho siempre. Solo atacará a los AJ si estos le atacan primero. En tal caso controlará a todos los seres no muertos del panteón para acabar con ellos.

En el panteón se encuentran los siguientes tesoros:

MARTUM

CA 2; DG: 8; PG: 50; Mov: 10 metros; Ataque: 1 espada; Daño: 1d8+2; Salvación: G8; Alineamiento: Caótico; Moral: 11; PX: 3000. Muerto viviente inmune a armas normales, ataques de frío, conjuros mentales y Retener Monstruo. Su espada es un arma +2 cuyo filo siempre está manchado de sangre húmeda. Tiene una armadura de placas que puede lanzar Devolver Conjuro una vez al día.

TSONJA

CA 4; DG: 6; PG: 25; Mov: 10 metros (18 volando); Ataque: 1 aullido; Daño: especial; Salvación: M6; Alineamiento: Caótico; Moral: 10; PX: 975. Todos los que oigan aullar a Tsonja deben superar una tirada de salvación contra conjuros o sufrirán 1d10 de daño cuando sus oídos comiencen a sangrar. Es un muerto viviente inmune a ataques de frío y conjuros mentales.

XANIDA EL NIGROMANTE

CA: 9; DG: 11; PG: 50; Mov: 10 metros; Ataque: 1 mirada; Daño: Especial; Salvación: M11; Alineamiento: Caótico; Moral: 11; PX: 3000. La tirada de ataque simboliza que Xanida consigue entablar contacto visual con una persona, que debe superar una tirada de salvación contra conjuros o pasará a estar controlada por el nigromante. Xanida solo puede controlar a una persona al mismo tiempo. Esta tendrá derecho a realizar una nueva tirada de salvación contra conjuros cada turno. Es inmune a ataques de frío, conjuros mentales y de Retener Monstruo. Xanida puede absorber la vida de una persona si esta está indefensa frente a él; cada dos PG de la víctima curan un PG a Xanida.

R. LA TUMBA DE TELA

Esta gran tienda de tela de 40 x 40 metros, es un pabellón con varias habitaciones, sostenida por múltiples postes y un complejo entramado de cuerdas y poleas. Las diversas telas y cortinajes son de muchos colores y por todas partes hay velos como de seda, semitransparentes, que dificultan la visión y hacen que sea difícil distinguir de dónde proviene un sonido. En el centro hay una sala de 10 x 10 metros, rodeada de estancias menores, separadas entre sí por cortinajes.

En la sala central hay un gran capullo de seda, sostenido por telas de araña que cuelgan de techo y paredes. En su interior se encuentra el cadáver de Artama, la amante de Malifax, envenenada por Xanida. Malifax la dejó aquí con sus tesoros y ordenó a sus sirvientes que velaran su sueño eterno. Cuatro ettercaps viven en este lugar, acompañados de un grupo de diez arañas cangrejo y dos viudas negras. Los ettercaps salen

a menudo a vagar por los alrededores, por lo que en cada momento solo habrá 1d4 ettercaps y 1d3+3 arañas cangrejo en la tienda. Las viudas negras siempre están aquí, acechando en el techo de la gran sala central.

Si los AJ no se acercan al capullo central, los guardianes del lugar pueden llegar a ignorarles, pero si tratan de abrir el capullo para acceder al cuerpo de Artama, atacarán.

Si abren el capullo encontrarán el cuerpo momificado de una mujer cubierta por ropajes majestuosos. Su vientre está abultado y parece moverse. Si los AJ abren el vientre, encontrarán dentro un huevo blanco de medio metro de diámetro. Si lo sacan del vientre, el huevo se abrirá y de él saldrá una niña de unos ocho años, de apariencia normal salvo por dos pequeños apéndices, como bracitos atrofíados, a cada lado del cuerpo.

La niña casi no habla y está confundida y asustada. En realidad es Artama, que ha usado sus poderes para sobrevivir al veneno y regenerarse, adoptando una nueva forma humana. Sin embargo, tardará en recordar quién es, puesto que los AJ la han liberado demasiado pronto. Si la niña llega hasta el Trono de Malifax, lo recordará todo. Los habitantes de la mansión de Malifax nunca atacarán a Artama (excepto Xanida y sus muertos vivientes).

En la sala central se encuentran los siguientes tesoros: 3000 monedas de electro, 3000 monedas de oro, 3500 monedas de platino, 1 perla negra (2000 mo), 1 diamante perfecto (4000 mo), una esmeralda (8000 mo), una corona de platino y diamantes (10.000 mo), 2 pendientes de electro con perlas (5000 mo cada uno).

S. El Pozo Iniciático

Este pozo de diez metros de diámetro se hunde treinta metros en la tierra. Está hecho de piedra y tiene una escalera con una barandilla que desciende por la cara interior. En el exterior del pozo hay una torrecilla con una puerta que sirve de acceso a la escalera. Por toda la barandilla y la escalera hay imágenes, versos y runas que simbolizan distintas fases de iniciación en los misterios mágicos.

En la parte inferior del pozo arranca un túnel que se adentra en la oscuridad y que da a un pequeño laberinto de grutas. Este es el hogar de los cuatro minotauros que son los guardianes del laberinto de setos. Hay un 25% de posibilidades de que haya 1d2 minotauros descansando aquí en cualquier momento, en una sala con camas de piedra sobre las que hay unos sucios jergones. En la sala hay cuatro vasijas de distintos colores llenas de agua. Al beber de las vasijas se sufren distintos efectos (cada AJ solo puede verse afectado por cada efecto una vez al día):

- Vasija roja: Cura 4d8 a las personas de alineamiento Caótico; cura 2d8 a las de alineamiento Neutral; y causa 2d8 daño a las de alineamiento Legal.
- Vasija verde: Aumenta en 1 una característica que sea requisito de la clase de personaje (FUE en el caso de guerreros o DES o CON en el caso de halflings). El aumento dura un día.
- Vasija azul: Los magos y elfos recuperan la capacidad de lanzar un hechizo que ya hayan usado. Los clérigos pierden la capacidad de lanzar un hechizo del nivel más alto que puedan lanzar.
- Vasija negra: Beber de esta agua equivale a una comida completa.

Finalmente, en una pequeña sala anexa al dormitorio, hay un pequeño tesoro: 2000 monedas de oro, 10.000 monedas de plata, una hermosa alfombra algo estropeada por la humedad (150 mo) y una armadura de escamas +1.

T. LA CAPILLA

La capilla es una pequeña estructura dedicada a Valion, el Señor de la Luz. Tiene únicamente dos habitaciones: la capilla propiamente dicha, donde se adoraba a una imagen del dios, y una habitación trasera donde el sacerdote se preparaba para las ceremonias. Hay unas escaleras que suben hasta el techo, desde donde el sacerdote podía dar la bienvenida al sol por las mañanas.

En el centro de la capilla hay dos personas: un joven arrodillado frente a Valion y un pequeño diablillo atrapado en un pentágono formado por sal. El hombre es Faxartis, el hijo que Malifax tuvo con una mujer demoníaca. Toda su vida ha mantenido una lucha interna con su lado maligno, pero logró mantenerlo a raya durante mucho tiempo. El nigromante Xanida le engañó para que saboteara el ritual de Malifax, haciéndole creer que llevarlo a cabo era una ofensa a los dioses. Ahora los remordimientos le mantienen en esta sala. El diablillo atrapado en el pentágono es en realidad un demonio mayor llamado Vithmug.

Cuando los AJ entren en la sala Faxartis les ignorará, enfascado como está en sus oraciones. El diablillo tratará de convencer a los AJ de que lo liberen, haciéndose pasar por un enemigo de Malifax al que este polimorfizó en diablo para atraparlo aquí después. Faxartis no lo negará porque no está preocupado por el diablillo, sino por la traición que ha cometido. Los AJ podrán sacar poco en claro de los balbuceos del hechicero, sobre todo teniendo en cuenta que Faxartis suele tener visiones y piensa que los AJ pueden ser un engaño enviado por los demonios para tentarle.

Si los AJ liberan al diablillo, este crecerá hasta los tres metros y tratará de matar primero a Faxartis y después a los AJ. Faxartis inicialmente no se defenderá, pensando que morir a manos del demonio purgará sus actos, pero si los AJ le ayudan, comenzará a luchar también. Si los puntos de golpe de Vithmug bajan a la mitad, tratará de escapar, pero el poder de Valion le impedirá abandonar la capilla. El demonio tratará entonces de destruir el lugar derribando muros y columnas. En tres asaltos lo logrará, pero entonces lo aplastará la estatua del dios, que caerá sobre él, matándolo. Cualquier AJ que esté aún en la capilla sufrirá 10d6 de daño, o la mitad si supera una tirada de salvación contra arma de aliento.

Si Faxartis sobrevive a este encuentro, puede ayudar a los AJ dándoles información o equipo, o guiándoles a algún lugar. Confesará que fue él quien sabotearó el ritual, animado por Xanida, pero que no sabía las consecuencias que tendría. Se negará a enfrentarse a Xanida, por el que siente terror, y tampoco entrará en la mansión de Malifax, porque teme la reacción de su padre al verle.

FAXARTIS, MAGO DE NIVEL 8

CA: 9; PG: 30; Mov: 10 metros; Ataque: 1 bastón (+1 ataque); Daño: 1d8; Salvación: M8; Moral: 8; PX: 2000. Conjuros: Dormir, Escudo, Hechizar Persona (nivel 1), Cerradura Arcana, Invisibilidad, Luz Permanente (nivel 2), Protección contra el Mal en Grupo, Rayo Eléctrico (nivel 3), Quitar Maldición, Maldición (nivel 4). Objetos mágicos: Anillo de resistencia al fuego, Bastón de Luz (9 cargas, Poderes: Luz -1, Luz Permanente -2, Disipar Magia -3, doble daño a no muertos, +1 ataque).

VITHMUG (BALOR)

CA: -2; DG: 8+7; PG: 50; Mov: 20 metros; Ataque: 1 puño; Daño: 1d6 + 3d6 por fuego; Salvación: G10; Moral: 10; PX: 1890. Poderes: Cuando adopte su forma de demonio mayor, los AJ deberán superar una tirada de salvación contra parálisis o quedarán inmovilizados 1d4 asaltos. Conjuros: Dormir, Escudo, Hechizar Persona (nivel 1), Cerradura Arcana, Invisibilidad, Percepción Extrasensorial (nivel 2), Bola de Fuego, Rayo Eléctrico (nivel 3), Confusión, Maldición (nivel 4).

U. LA GRAN MANSIÓN

Esta es la gran mansión de Malifax, donde el mago vivía acompañado de sus servidores más fieles. Alrededor de la mansión hay cinco gólems de hierro que patrullan constantemente y atacarán a cualquiera que intente entrar por una zona que no sea por las escaleras que llegan desde la capilla. Si los AJ intentan entrar volando, los gólems lanzarán sus ataques eléctricos.

GÓLEMS DE HIERRO (5)

CA: 0; DG: 10; PG: 50; Mov: 9 metros; Ataque: 1 golpe / 1 rayo; Daño: 1d12/1d10; Salvación: G8; Moral: N/A; PX: 3000. Inmunes a armas no mágicas y ataques de electricidad o control mental.

Dentro de la mansión, incluyendo el nivel inferior del laboratorio, existe cada turno un 25% de posibilidades de tener un encuentro. Tira 1d12 para determinar su naturaleza:

ENCUENTROS ALEATORIOS EN LA GRAN MANSIÓN

1D12	RESULTADO
1	1d3+3 Sombras
2	1 sirviente fantasmal está realizando tareas domésticas, pero se desvanece instantes después de que los AJ entren en la sala
3	2 Incorpóreos.
4	1d3 gólems de carne
5	1 araña astral
6	Un viento helado surge de la nada y apaga todas las antorchas y fuentes de luz, incluso las mágicas. El viento no para hasta que no se abandona la sala
7	Un conjuro de Disipar Magia afecta a cada uno de los AJ de la sala como si lo hubiera lanzado un mago de nivel 12
8	Una concha antimagia hace que no pueda usarse la magia en la sala
9	1d3+3 muebles del lugar cobran vida y atacan a los AJ. CA: 8; DG: 2; PG: 9; Mov: 9 metros; Ataque: 1 golpe; Daño: 1d6; Salvación: G2; Moral: N/A; PX: 35
10	1 hombre embalsamado (usa estadísticas de momia)
11	1 conjuro de Nube Hedionda cubre el lugar, mientras se oye una gran carcajada sobrenatural
12	Un ojo flotante espía a los AJ. Tiene CA 9 y si los AJ le infligen un punto de daño, explota causando un daño de 1d4 por ácido a todos los que se encuentren a 10 metros de él

Todas las estancias de la mansión muestran claros signos de abandono, como si llevara mucho tiempo deshabitada. Los muebles, cuadros y objetos varios parecen ser de muy buena calidad, pero una gruesa capa de polvo cubre el lugar y por

doquier hay telarañas y muestras de abandono. Incluso la cámara y el dormitorio privado de Malifax parecen no haberse usado en años.

U1. Recibidor norte. Un busto parlante da la bienvenida a los AJ a la mansión de Malifax y les invita a sentarse en unas cómodas sillas hasta que alguien venga a recibirlos. El busto puede hablar sobre la mansión y le gusta cotillear sobre Malifax y el resto de magos.

U2. Salón de invitados. En esta sala hay varios grandes sillones donde descansar. Hay un hechizo de Silencio permanente en esta sala (lanzado por un mago de nivel 12) que impide a los magos lanzar hechizos.

U3. Sala de estar. Una anciana con la cara tapada por una capucha se encuentra sentada frente a una mesa. La anciana tiene una baraja de cartas y señalará una silla para que un AJ se siente y pueda leer su futuro con las cartas. La anciana no hablará en ningún momento y si la atacan o le quitan la capucha, se revelará que no hay nadie allí. La lectura de cartas no tiene ninguna validez (a menos que el Narrador decida lo contrario).

U4. Comedor. Si los AJ se sientan en la gran mesa del comedor, desde las alacenas y armarios aparecerán diversos platos, vasos y cubiertos, que se colocarán perfectamente sobre la mesa, frente a cada uno de los comensales. En un estrado de madera aparecerá la figura fantasmal de un sacerdote, preparado para amenizar la comida leyendo historias y leyendas de todo el mundo.

U5. Sala de la chimenea. Cuando los AJ entren en la sala, la chimenea comenzará a arder espontáneamente. Hay varios cómodos sillones, sillas y mesitas donde descansar.

U6. Excusado.

U7. Recibidor sur. Las sillas y muebles de esta sala se encuentran amontonados a los pies de las escaleras que llevan al segundo piso. En el techo hay una gran lámpara con muchos brazos. Si los AJ pasan mucho tiempo examinando los muebles, la lámpara comenzará a atacarles. CA: 5; DG: 4; PG: 20; Mov: No; Ataque: 5 golpes; Daño: 1d8; Salvación: G4; Moral: N/A; PX: 175. Inmune a conjuros mentales.

U8. Pasillo. En la pared de este pasillo hay colgados siete espejos (uno de ellos roto) y ocho cuadros (dos de ellos, con lienzos en blanco). En los espejos se reflejan fugazmente personas que no están en el mundo real y si los AJ se quedan mucho tiempo mirándolos, tendrán que hacer una tirada de salvación contra conjuros o desaparecerán del mundo real y quedarán atrapados en el mundo al otro lado del espejo. Existe solo una posibilidad de escapar: la persona atrapada debe romper un espejo desde dentro y superar una tirada de salvación contra conjuros. Si lo consigue, todas las personas atrapadas podrán escapar. Si no, en uno de los cuadros aparecerá el retrato del AJ. Cada persona tiene una única oportunidad para romper un espejo.

U9. Cocina. Un demonio se manifiesta con una llamarada de azufre cuando los AJ entran. Comienza a encender fuegos para preparar un banquete para su señor. Necesita comida y si los AJ no pueden darle raciones, tratará de matar a uno de ellos (el que esté más gordo); si lo consigue, comenzará a descuartizarlo y meter sus restos en distintas ollas. Demonio cocinero. CA: 4; DG: 4+2; PG: 20; Mov: 10 metros; Ataque: 1 cuchillo de carnícola; Daño: 1d10; Salvación: G5; Moral: 9; PX: 420. Inmune al daño por fuego. Solo lo dañan las armas mágicas o de plata.

U10. Pasillo. En la pared que da al exterior hay unas vidrieras cubiertas por completo por enredaderas.

U11. Almacén. Aquí hay multitud de herramientas de trabajo y suministros decepcionantemente mundanos.

U12. Bodega. En esta bodega hay varios grandes barriles llenos de bebidas de la mejor calidad. El encargado de cuidar la bodega es Lozang, un hombre oriental gordo y abotargado al que Malifax concedió la inmortalidad por medios alquímicos convirtiéndolo en un hombre embalsamado (usa las estadísticas de una momia). Lozang no desea nada más que pasar la eternidad probando los vinos de su señor y decidiendo qué caldos son más apropiados para cada cena. Lamenta que Malifax lleve tanto tiempo (meses, en realidad) sin pedirle que seleccione vinos. Pero lo que de verdad le preocupa es que algunos barriles comienzan a bajar peligrosamente de nivel.

U13. Escaleras al piso superior. Cuando los AJ traten de usar las escaleras, estas se plegarán, convirtiéndose en una rampa de madera pulida. Es muy difícil subir por ella y si los AJ estaban tratando de bajar, tendrán que superar una tirada de salvación contra arma de aliento o sufrirán 1d3 puntos de daño al caer rodando y golpearse con los muebles del recibidor sur.

U14. Salón superior. El pomo de la puerta que da a la cámara de Malifax morderá a cualquiera que quiera abrirlo (1d3 daño) y después empezará a gritar: tira directamente en la tabla de encuentros aleatorios.

U15. Dormitorio de Xanida. Este dormitorio está completamente quemado, como resultado de la batalla mágica en la que Malifax venció a Xanida.

U16. Dormitorio de invitados. Cualquiera que se acueste en esta cama dormirá profundamente durante seis horas, a menos que supere una tirada de salvación contra conjuros. Como el tiempo está casi detenido en este lugar, el sueño puede durar mucho tiempo...

U17. Almacén. Al fondo de la sala hay una gran vasija llena de polvo de loto negro. Al inhalar una pizca de polvo, los magos pueden lanzar conjuros como si fueran de un nivel superior durante una hora. Sin embargo, cada ingesta del polvo puede hacer al mago adicto al mismo (5% de posibilidades cada vez que lo use), de modo que tenga un -1 a todas las tiradas si pasa más de un día sin ingerirlo.

U18. Baño. Hay una gran bañera de oro en esta habitación, que se llena de agua caliente tan pronto como alguien se mete en ella. El agua desaparece cuando la persona sale. También hay una letrina. Cualquier cosa que caiga en el interior (como una mano o una vara) se ve transportada a una dimensión lejana llena de excrementos secos de mago.

U19. Cámara de Malifax. Unos sirvientes invisibles ayudarán a los AJ a quitarse sus ropas sucias (y sus armaduras) y les querrán vestir con fantásticos ropajes que sacarán de varios arcones. Las ropas y armaduras de los AJ se echarán a un cesto. Un conjuro de Protección contra el Mal es la única forma de librarse de los sirvientes invisibles.

U20. Dormitorio de Malifax. Una gran cama con dosel, arcones con ropa y un gran escritorio adornan este dormitorio.

rio. Parece no haberse usado en meses. Las paredes están llenas de trofeos que Malifax fue recopilando durante su vida: cabezas disecadas de monstruos, armas exóticas y antigüedades de civilizaciones perdidas. Un coleccionista podría acceder a comprar estos objetos por hasta 30.000 monedas de oro. En el escritorio hay diez grandes tomos en los que Malifax ha escrito el relato de su larga vida. Para un mago o sabio, cada uno de estos tomos tiene un valor de 1000 monedas de oro. El último tomo se interrumpe aproximadamente hace un año, poco tiempo después de la muerte de Artama, que dejó destrozado a Malifax.

U21. Mirador. Todo este mirador está cubierto por enredaderas que crecen desde el suelo del exterior de la mansión. Es posible trepar por las enredaderas para salir o entrar de la mansión, pero un AJ pesado tiene un 15% de posibilidades de romper las enredaderas y caer al suelo a mitad de camino. Hay unas cómodas mecedoras aquí y una pequeña columna con una rueda que se puede girar para hacer que se manifiesten distintos efectos climáticos en el mirador: "Despejado", "Brisa", "Ligeramente nublado" y "Vendaval". Si se activa el vendaval, se genera un torbellino de aire en el mirador: todo el que no supere una tirada de salvación contra parálisis se caerá por el borde de la terraza. El vendaval dura un turno y después la rueda se mueve sola hasta la posición "Despejado".

U22. Gran terraza. Esta sección no tiene techo y desde aquí se tienen unas hermosas vistas de los alrededores.

U23. Torre octogonal. La entrada a esta torre está en el segundo piso. Desde allí se puede llegar al primer piso bajando por unas escaleras. En el primer piso hay cinco sombras cuidando las escaleras de bajada al laboratorio de Malifax (el nivel inferior del palacio). También se puede subir al exterior de la torre por unas escaleras. En lo alto de la torre hay un telescopio de oro montado sobre un trípode. El telescopio puede moverse en cualquier dirección y no tiene límite aparente a su alcance de visión: girando una rueda, la imagen que se ve por el visor se agranda cada vez más, pudiéndose extender a kilómetros y kilómetros. Una rueda permite al telescopio poder proyectar su visión a distintas dimensiones, como el plano astral. Cuando los AJ lo encuentren, estará seleccionado para vigilar el plano material.

V. EL LABORATORIO

Bajo la mansión hay unos túneles donde Malifax tenía sus mazmorras y laboratorios más secretos. Este lugar muestra signos de haber sido utilizado hasta hace muy poco, al contrario que los niveles superiores.

V1. Sala de Guardia. Las escaleras de la torre octogonal llegan hasta esta sala. Cuatro gólems de carne protegen el lugar.

V2. Pasillo trampa. Cuando haya cuatro personas andando por este pasillo, este se inclinará rápidamente mientras comienza a caer aceite que hace que el suelo se vuelva resbaladizo. Las personas que estén en este lugar se deslizarán hasta la mazmorra (V3) y después el pasillo volverá a ponerse en su lugar.

V3. Mazmorra. A esta mazmorra se llega desde la trampa de pasillo. Tiene una reja en la parte superior que permite asomarse a ver a las personas que han caído en el pasillo.

V4. Sala de invocación. En esta sala hay diversos círculos pintados en el suelo, que sirven de ayuda para contactar e invocar seres ultraterrenos. En la sala hay un Brasero de elementales de fuego. Hay un elemental de fuego de 12 DG atrapado en un pentagrama.

V5. Sala del Anillo. La puerta está cerrada con una Cerradura Arcana lanzada por un mago de nivel 12. En esta cámara se encuentra, flotando sobre un pedestal, el Anillo de las Dimensiones Recursivas. Está formado por tres anillos entrelazados que giran solos. El anillo está protegido por un conjuro de Nube Hedionda y uno de Alarma que se activarán simultáneamente cuando alguien entre en la sala. Si alguien toca el anillo, la magia que mantiene separadas las dimensiones de la mansión se disiparán: las Puertas del Sol y la Luna dejarán de ser las únicas entradas posibles, el patio de la noche eterna dejará de estar sumido en la oscuridad y el tiempo volverá a fluir en el último patio. Un mago de nivel 12 o más puede volver a activar el Anillo de las Dimensiones Recursivas y crear dimensiones como las que diseñó Malifax, donde el tiempo y el espacio se doblegan a sus deseos. Lo único que el anillo no puede hacer es parar el tiempo por completo.

V6. Laboratorio. Contiene multitud de mesas de trabajo, equipo de alquimista, herramientas y manuales por un valor de 10.000 monedas de oro. Cuando un mago investiga un conjuro usando este equipo, se considera que su INT es un punto superior.

V7. Almacén. Lleno de herramientas, componentes de conjuros y suministros varios.

V8. Taller. Aquí Malifax creaba sus híbridos mágicos (magentes, gólems, etc). Tiene diversas cubas, fuelles, forjas, etc. y su contenido vale unas 20.000 monedas de oro. Facilita la creación de gólems y sirvientes mágicos, reduciendo el coste en 10.000 monedas de oro y dando un +2 a las tiradas de habilidad necesarias para crearlos.

V9. Dormitorio subterráneo. Malifax a veces utilizaba este dormitorio cuando se enfascaba en sus investigaciones mágicas. En los últimos meses, pasó más tiempo aquí que en el dormitorio de su palacio. Tiene una gran cama con dosel, un armario con ropa y un escritorio con una cómoda silla. En uno de los cajones del escritorio hay un diario en el que puede comprobarse la obsesión de Malifax por Artama en sus últimos meses de vida. También contiene anotaciones sobre el ritual que iba a realizar, incluyendo referencias a la nueva cripta que tendría que construir bajo el suelo.

V10. Biblioteca arcana. Contiene los libros de conjuros de Malifax. Aquí se pueden encontrar todos los conjuros existentes hasta nivel 4 y multitud de conjuros de niveles 5 a 6 (a elección del Narrador). Cadaconjuro puede usarse como si fuera un pergamo en el que se hubiera inscrito uno de los hechizos, pero si se usan, se pierde la posibilidad de aprender el conjuro. Cinco incorpóreos protegen el lugar.

V11. Escaleras a la cripta. Una puerta cerrada con una Cerradura Arcana (lanzada por un mago de nivel 12) lleva a las escaleras que bajan a la cripta de Malifax.

V12. Sala de torturas. En esta sala Malifax desmembró a Xanida. Los ojos y órganos internos del nigromante están metidos en frascos de cristal y vasijas, entre diversos instrumentos de tortura. Si estos recipientes se rompen, su



contenido se alejará flotando hacia la cripta, donde se reintegrarán en el cuerpo de Xanida. El nigromante podrá entonces escapar de allí y se dirigirá con todo su ejército de no muertos hacia el Trono de Malifax para controlarle y tomar posesión de todo este lugar.

V13. Mazmorras. Una serie de mazmorras vacías.

W. LA CRIPTA DE MALIFAX

La cripta de Malifax es el lugar que el hechicero preparó para que fuera su morada inmortal y la de su armada. Si el ritual se hubiera completado correctamente, toda esta sala habría ascendido con el hechicero, convirtiéndose en una morada ultraterrena. Al fallar el ritual, las salas se han convertido en un reflejo oscuro de lo que podrían haber sido.

W1. La catedral de Malifax. En la base de esta gran sala hay una piscina de forma octogonal, cubierta de agua cenagosa. Alrededor de la piscina hay una pasarela y una serie de grandes columnas que sostienen el techo. Cada columna tiene una decoración geométrica diferente a la de las demás. De cada uno de los ocho lados de esta pasarela parten sendas escaleras que terminan en una puerta, a diez metros de la pasarela. Sobre cada una de las puertas que dan a esta sala hay una vidriera alargada con cristales de colores de los que emana una luz mortecina que ilumina a duras penas toda la habitación.

El guardián de esta sala es una hidra que habita en la piscina octogonal y que atacará a los AJ tan pronto como pisen la pasarela. La hidra no abandonará la piscina en ningún momento.

HIDRA (8 CABEZAS)

CA: 5; DG: 8; PG: 64; Mov: 36 metros; Ataques: 8 mordiscos; Daño: 1d10; Salvación: G8; Moral: 11; PX: 900.

W2. La Sala de la Visión. Esta sala está ocupada por un gran espejo que permite ver lugares lejanos y transportarse a ellos. Para ello, la persona que lo mira debe concentrarse en el lugar al que quiere viajar y superar una tirada de salvación contra conjuros. Si lo logra, se abrirá una puerta dimensional durante un turno y será posible cruzar de un lado a otro. Si no lo logra, no podrá usar el espejo durante todo un día. Debido al fallo del ritual, el espejo solo puede conectar con lugares oscuros y desagradables.

W3. La Sala del Reposo. En esta sala hay dos camas de piedra con diversos grabados y sendas almohadas de piedra. Las camas tienen grietas y se partirán con facilidad.

W4. La Sala de las Ofrendas. Un gran tesoro está pulcramente amontonado en esta habitación: mesas con comida y bebida, estatuas de oro y plata, alfombras, braseros y varias alacenas con joyas. Los manjares están podridos y todos los tesoros parecen rotos, con lo que su valor es de 30.000 mo, la mitad de lo que deberían valer.

W5. La Sala de las Damas. En esta sala hay cuatro camas de piedra, con el cadáver de una bella muchacha tumbada en cada una. Las mujeres están vestidas con hermosos vestidos. Por la sala hay arcones con ropa, espejos y otros enseres (por un valor de 3200 monedas de oro). Al entrar en la sala, de cada una de las mujeres surgirá un incorpóreo.

W6. La Sala del Conocimiento. Una sala con múltiples estanterías llenas de libros de conjuros, pergaminos y tratados de los más variados temas. Como en la biblioteca arcana de Malifax, en este lugar hay libros de conjuros con copias de todos los conjuros existentes de niveles 1 a 4 y multitud de hechizos de niveles 5 a 6, a elección del Narrador. Sin embargo, todos los hechizos parecen incompletos y cuesta el doble de tiempo aprenderlos.

W7. La Sala de la Transformación. Una sala con equipo de alquimista y extraños aparatos mecánicos. El equipo mágico y mecánico tiene un valor de 20.000 monedas de oro y sirve para mejorar la investigación de conjuros así como para la creación de sirvientes y bestias mágicas. El equipo está en mal estado y aunque sigue haciendo que cueste 10.000 monedas de oro crear seres mágicos, estos tardan el doble de tiempo en construirse.

W8. El Trono de Malifax. Aquí es donde yace el cadáver del mago sobre su trono, con sus objetos mágicos más poderosos. La sala tiene la forma de dos manos unidas por las muñecas, con las palmas hacia arriba y con una cantidad excesiva de dedos de piedra con uñas en forma de garra formando las paredes y el techo. Al fondo de la sala hay un trono donde está sentado el cuerpo del mago. Sobre la puerta de entrada hay un gran rosetón del que emana una luz verde, sobrenatural y enfermiza, que ilumina el trono como una lámpara.

La sala tiene las siguientes defensas:

- Los dedos que forman las paredes y el techo atacarán a los AJ cuando alguno de ellos llegue hasta el centro de la sala. Los AJ más perceptivos podrán ver que el cuerpo de Malifax tamborilea con sus dedos sobre su trono cuando los dedos comienzan a atacar. Cada asalto, 1d10 dedos atacarán a los AJ, pero no más de dos al mismo objetivo. Al atacar, los dedos se extienden con un estruendo y después se encogen de nuevo, como monstruosas serpientes. Si alguien muere como consecuencia de un ataque, se considera que la garra le ha atravesado y el dedo se repliega de nuevo a su posición y no vuelve a atacar, dejando al cadáver empalado y colgado del techo. Hay diez dedos a cada lado de la sala.

DEDOS DE PIEDRA (20)

CA: 2; DG: 4; PG: 20; Ataque: 1 golpe; Daño: 1d10; Salvación: G4; Moral N/A; PX: 175. Inmunes a fuego y control mental.

- El cuerpo de Malifax actúa como un autómata maligno, parcialmente controlado por la magia de Xanida, el nigromante. Un asalto después de que los dedos comiencen a atacar (o si el cuerpo sufre un ataque mágico o con proyectiles), se alzará de su trono y surgirán dos brazos adicionales de cada uno de sus costados. El cuerpo avanzará encorvado, con la apariencia de una monstruosa araña. En uno de los brazos llevará el Bastón de Poder y en otro la Espada Necrótica de Xanida.

Los otros cuatro brazos no sostienen nada, pero el cuerpo de Malifax los tiene extendidos y mueve constantemente sus dedos; estos movimientos se reflejan en los ataques que realizan los dedos de piedra de la sala. Si los AJ indican que atacan a estas manos, podrán hacerlo con un -4 al ataque y cada punto de daño que hagan hará que uno de los dedos de piedra se derrumbe. Cada ataque puede eliminar

HABLAR CON EL ESPÍRITU DE MALIFAX

Ni los dedos de piedra ni el cuerpo de Malifax comenzarán a atacar a los AJ si estos no avanzan hasta el centro de la sala ni atacan con proyectiles o magia al cuerpo. Si permanecen quietos o tratan de parlamentar con el cuerpo desde la distancia, el espíritu de Malifax puede sentir que no son necesariamente hostiles y manifestarse frente a ellos para parlamentar.

El espíritu de Malifax está confuso y averiguar qué es lo que ha fallado en el ritual es lo único que le importa. Si los AJ le cuentan los detalles que saben, existe una posibilidad de que el espíritu de Malifax entienda lo que ha sucedido. Esta posibilidad depende de los detalles que le cuenten:

- Xanida diseñó el ritual como una trampa: +10%
- Faxartis fue el que sabotéó el ritual: +25%
- Faxartis fue engañado por Xanida: +5%
- Los AJ le entregan el diario que encontraron en el dormitorio subterráneo (V9): +10%
- La niña Artama (recupera el habla y gran parte de sus recuerdos al ver al espíritu) acompaña a los AJ: +50%

Suma los bonificadores aplicables según las acciones de los AJ y realiza una tirada de 1d100. Para tener éxito es necesario que el resultado sea inferior al total de la suma de los bonificadores. Si se falla la tirada porcentual, el espíritu los atacará, ayudado por el cuerpo. Pero si tiene éxito, el espíritu recordará lo que ha sucedido y les dirá a los AJ que pueden usar la Espada Necrótica de Xanida para controlar el cuerpo y sojuzgarlo. Si los AJ consiguen entonces destruir o controlar el cuerpo, el espíritu podrá finalizar el ritual y lograr el descanso eterno. Antes de desvanecerse, los nombrará dueños de su mansión, de modo que sus guardianes (aunque no necesariamente Toumbarum, Cenliat o Faxartis) los considerarán los amos del lugar.

Si Artama está con los AJ, ayudará al espíritu de Malifax a terminar el ritual, y tanto el espíritu como ella desaparecerán con un destello de luz. Las salas de la cripta de Malifax se transformarán a mejor (el espejo de la Sala de la Visión podrá transportar a cualquier lugar, los incorpóreos de la Sala de las Damas desaparecerán, etcétera).

como máximo cinco dedos, independientemente del daño total que inflija al mago. Esto implica que el ataque ha destruido uno de los brazos.

El cuerpo de Malifax no puede lanzar conjuros, pero sí puede usar sus objetos mágicos. Cada turno puede usar el bastón para lanzar un conjuro o atacar. Adicionalmente, puede golpear con la espada, que parece tener vida propia.

CUERPO DE MALIFAX

CA: 2; DG: 12; PG: 60; Mov: 10 metros; Ataque: 1 bastón (+3 ataque) / 1 espada (+2 ataque); Daño: 1d8/1d10+2; Salvación: M12; Alineamiento: Caótico; Moral N/A; PX: 4000. Objetos mágicos: Túnica del Archimago (-5 CA, +4 tiradas de salvación), Bastón de Poder (12 cargas: Levitar - 1, Proyectil Mágico - 1, Rayo Eléctrico - 1, Bola de Fuego - 2, Resistencia al Frío - 3, todos como mago de nivel 15; +2 tiradas de salvación; +3 ataque), Diadema de Intelecto (+2 Inteligencia), Espada Necrótica de Xanida (arma +2, defensiva -2 CA, detecta muertos vivientes, permite controlar muertos vivientes como un clérigo del mismo nivel que el personaje, la mitad de los puntos de daño que infila sirven para curar al portador). Inmune a conjuros de control mental y ataques por frío.



- El espíritu de Malifax se ha separado de su cuerpo, pero no ha logrado alcanzar la ascensión que esperaba. Está atrapado en esta sala, confuso y obsesionado por averiguar qué ha podido fallar. Si los AJ atacan al cuerpo, se materializará saliendo del rosetón de modo sigiloso, por lo que podrá sorprender a los AJ si estos no están vigilando el rosetón en todo momento. Si los AJ dañan al espíritu, la luz que emana del rosetón se irá apagando poco a poco. Si los AJ atacan al rosetón, cualquier daño que le causen se aplicará al espíritu (el rosetón tiene CA 2).

Si los AJ destruyen el cuerpo de Malifax, los dedos de piedra dejarán de atacar. El cuerpo se regenerará en un día a menos que el espíritu sea destruido. El espíritu solo puede ser destruido si los AJ destruyen también el rosetón, que caerá hecho añicos si se realiza un ataque con éxito sobre él. Si los AJ no destruyen el rosetón, el espíritu de Malifax se volverá a regenerar en 13 días. Hay que tener en cuenta que el tiempo está detenido por el poder del Anillo de las Dimensiones Recursivas, por lo que en realidad puede pasar mucho tiempo hasta que el cuerpo o el espíritu se recompongan.

Espíritu de MALIFAX

CA: -2; DG: 14; PG: 60; Mov: 27 metros; Ataque: 1 toque / 1 mirada; Daño: Parálisis + Especial; Salvación: G7; Moral: 10; Alineamiento: Neutral; PX: 5150. Poderes: Al verle se debe superar una tirada de Moral o huir. Es inmune a la mayoría de los conjuros. Solo puede ser herido por armas mágicas +2 o superiores. Pueden lanzar ataques de mirada y su víctima debe superar una tirada de salvación contra conjuros o quedará paralizada durante 2d4 asaltos. Su toque causa el mismo efecto, aunque añade 1d6 puntos de daño adicional por el frío. Puede poseer a 1d4 aventureros que obedecerán su voluntad hasta que superen una tirada de salvación contra conjuros (puede realizar una tirada cada asalto, incluyendo el primero).



APÉNDICE

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

Algunos jugadores querrán usar el escenario de campaña recogido en esta caja con otros reglamentos de fantasía, como por ejemplo nuestro *Leyendas de la Marca del Este*, o incluso otros sistemas publicados por terceras editoras y que beben también de la fuente original, como *Labyrinth Lord* (editado por Nosolorol bajo licencia). Todos los monstruos y personajes presentes en este módulo son por completo compatibles con *Labyrinth Lord*, y no hay que hacer cambio alguno. Sin embargo, para adaptar los mismos a *Leyendas de la Marca del Este*, hay que realizar unas pocas modificaciones que se detallan a continuación:

Los personajes y monstruos presentes en *Aventuras en la Marca del Este* son, casi por entero, compatibles con el reglamento de *Leyendas de la Marca del Este*, aplicando unos pocos y sencillos cambios. Para convertir la Categoría de Armadura de todas las criaturas de *Aventuras en la Marca del Este* a *Leyendas de la Marca del Este* solo tendremos que sustraer a 19 la CA de *Aventuras en la Marca del Este*. Por ejemplo, un monstruo de *Aventuras en la Marca del Este* con una CA de 5 quedaría convertido para su uso en *Leyendas de la Marca del Este* con una CA de 14 (el resultado de restar 5 a 19). Otro ejemplo, un monstruo con CA de -3 en *Leyendas de la Marca del Este* sería CA 22, esto es, el resultado de sumar 3 a 19. De igual modo, las tiradas de salvación son fácilmente convertibles siguiendo esta sencilla

regla: si la criatura salva como un guerrero, ladrón, enano o halfling, su atributo primario es físico. Si la criatura salva como elfo, clérigo, druida o mago, su atributo primario es mental. Una vez catalogada la criatura en una de estas dos categorías, solo tendremos que usar sus dados de golpe (DG) como bonificador a sus tiradas de salvación.

Todos los demás datos relevantes, como Puntos de Golpe y puntos Experiencia, velocidad, ataques y daño no deberían ser modificados.

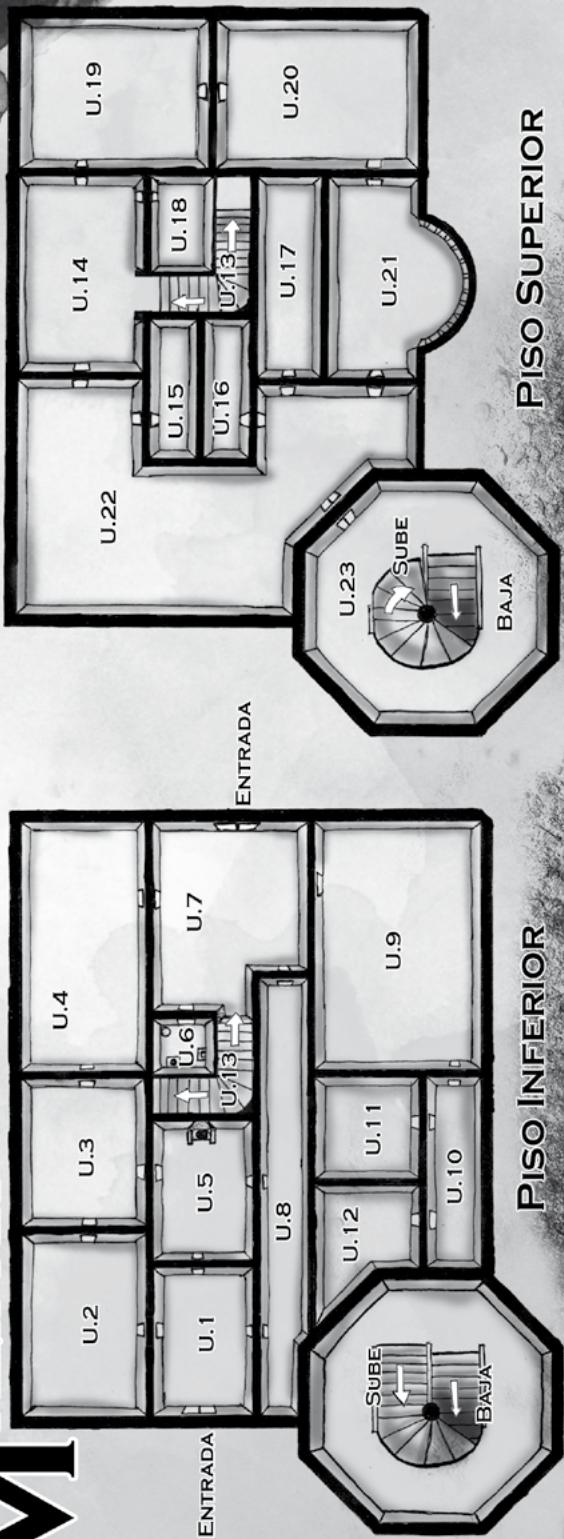
CONVERSIÓN DE TIRADAS DE SALVACIÓN DE AVENTURAS EN LA MARCA DEL ESTE A LEYENDAS DE LA MARCA DEL ESTE

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

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

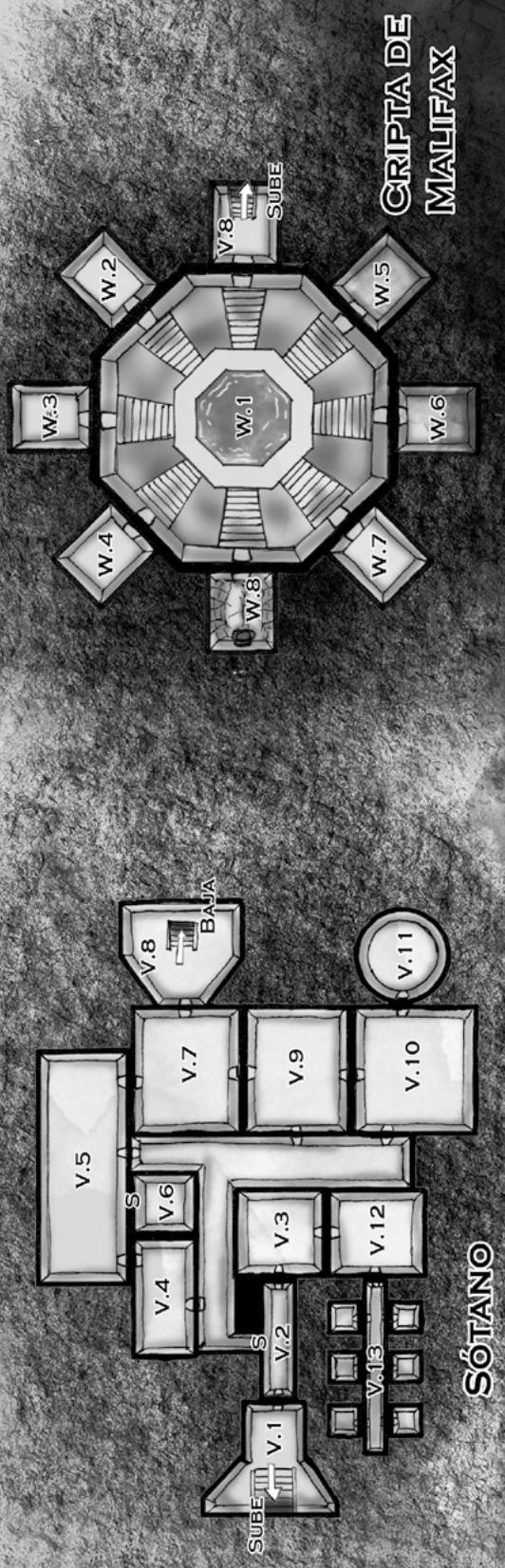


LA MANSIÓN DE MALIFAX



PISO SUPERIOR

PISO INFERIOR



CRIPTA DE
MALIFAX

SÓTANO

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

OPEN GAME LICENSE Version 1.0a

Designation and Product Identity

The names *Aventuras en la Marca del Este*, *La Marca del Este*, *Clásicos de la Marca* and *Malifax*, when used in any context, are Product Identity. All logos and artwork are product identity.

Designation Open Game Content

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

15 COPYRIGHT NOTICE

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

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

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





MUERTE EN LA MANSIÓN DEL MAGO MALIFAX

MÓDULO PARA PERSONAJES DE NIVEL 8 - 9

El mago Malifax ha muerto. Nadie ha visto su cuerpo, pero en mitad de la noche la Campana Negra sonó trece veces, cada tañido más fuerte que el anterior. Después de la decimotercera campanada, la Torre Sin Puertas Ni Ventanas, en cuya cúspide estaba el artefacto, tembló y se derrumbó.

Inmediatamente el rumor se extendió como una plaga malsana por Marvalar: ¡Malifax había muerto! Y por tanto, los tesoros de su mansión estaban al alcance de aquellos lo suficientemente locos y atrevidos como para ir a buscarlos.

Muerte en la mansión del mago Malifax es una aventura para el juego Aventuras en la Marca del Este, pensada para un grupo de 6 a 8 personajes de niveles 8 a 9.



Labyrinth Lord
Compatible Product



**LEYENDAS DE LA
MARCA DEL ESTE**

