

C5

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



LA PRUEBA DE LENZEN

MÓDULO PARA PERSONAJES DE NIVEL 5-6



Hace mucho tiempo, en la era que los sabios llaman de los Primordiales, cuando el mundo todavía estaba en formación y el hombre no podía ni soñar que heredaría la tierra, llegó a Valion la criatura llamada Lenzen. Algunos dicen que vino de las estrellas en una esfera capaz de surcar los cielos, otros que era un viajero con el poder de atravesar las realidades, incluso hubo quien afirmó que era un demonio surgido del caos.

LA PRUEBA DE LENZEN



CRÉDITOS

Autor: José Mariano Sáez.

Edición: Pedro Gil y Eduardo Antúnez

Corrección: Alejandra González.

Maquetación: Jara Villanueva Peñas.

Ilustración de portada: Pablo Morrós.

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

Cartografía: Eneko Menica.

Depósito Legal: MU 387-2024

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



AGRADECIMIENTOS

Los primeros que se enfrentaron a *La prueba de Lenzen* fueron mis queridos amigos Juanfran Correcher y Gari Legarda, quienes superaron sus peligros con sabiduría e ingenio. No hay jugadores en todo el mundo más duros que ellos. Sus personajes, el taimado asesino Durein, el desaseado druida Strimm «Medioáguila» y su hurón cazatrampas, son legendarios.

Más tarde, con no menos arrojo, aceptaron el desafío los intrépidos aventureros de Aida Orts, Bárbara Torres, Borja López, Diego Pitarch, Eliseo Ramis, Félix Sacristán, Gabriel Marín, Gregorio Samper, Iris Gutiérrez, Javier Martínez, Manuel González, Marina Matarredona, Noel Gata y Pepincho Fernández del club Domingueros de Alcoy.

Aida Orts hizo rabiar de nuevo a Titivillus, el demonio de los errores, para que este librito estuviese a la altura del respectable. Guarda su pata en un tiesto para que no lo olvide.

INTRODUCCIÓN

Hace mucho tiempo, en la era que los sabios llaman de los Primordiales, cuando el mundo todavía estaba en formación y el hombre no podía ni soñar que heredaría la tierra, llegó a nuestro mundo la criatura llamada Lenzen. Algunos dicen que vino de las estrellas en una esfera capaz de surcar los cielos, otros que era un viajero con el poder de atravesar las realidades, incluso hubo quien afirmó que era un demonio surgido del caos.

Lo cierto es que vino para sembrar el dolor entre todos aquellos a los que consideró inferiores, a quienes esclavizó con el fin de que le proporcionasen recursos para mercadear con señores de mundos oscuros y decadentes, que enviaba a través de portales que comunicaban con otros planos de la existencia.

Lenzen desarrolló interés por la vida biológica de la nueva tierra y especialmente por los seres inteligentes que la poblaban. Decidió estudiar sus capacidades cognitivas sometiéndolos a los más retorcidos experimentos para poner al límite su raciocinio y sus sentidos.

A tal punto llegó su obsesión que erigió un complejo laberín-tico asesino, lleno de trampas y peligros prácticamente imposibles de superar, pero al que durante eras se enfrentaron los esclavos más valientes aferrándose a un conato de esperanza, pues la promesa de alcanzar el final era siempre la misma: quien lo consiga, se habrá ganado la libertad y heredará un reino.

Como era de esperar, nadie fue capaz. Sin embargo, Lenzen, completamente enloquecido, no cejó en su empeño, más bien al contrario. Cada vez que algún esclavo conseguía superar una parte del complejo, él la refinaba y complicaba más para que no volviera a suceder.

Los de su raza se expandieron por el mundo y cuando agotaron todos los recursos que les interesaban volvieron al lugar de donde procedían para no volver. El recuerdo del mal que trajeron con ellos se perdió en el tiempo, pero cuenta la leyenda que Lenzen no se marchó. Como ser inmortal que nada tiene que envidiar a los dioses, aún aguarda al campeón que supere su prueba. Viejas historias refieren que en lo más profundo de su complejo se guardan las más maravillosas joyas y riquezas que pudo dar el mundo antiguo y que la promesa de un reino dorado para quien salga con vida sigue vigente.

¿Habrá algún valiente capaz de retarle? ¿Alguien cuya audacia, valor y sed de gloria estén a la altura del desafío?

TONO DE LA CAMPAÑA Y AMBIENTACIÓN

La prueba de Lenzen se ha diseñado pensando en el género de la espada y la brujería, que es al que solían pertenecer las aventuras de rol que se escribían en los años 70 y 80. En ellas, los personajes jugadores no eran héroes, sino buscadores de fortuna que vivían toda clase de peripecias con el fin de llenar sus bolsas de oro y de que sus nombres perdurasen en las más elocuentes canciones. Al final, acababan retirados en sus propios feudos, castillos y torres contando las historias de su juventud.

Al igual que aquellas aventuras, *La prueba de Lenzen* se puede adaptar a tu campaña y mundo de juego de manera sencilla, es la razón por la cual en la introducción no se ha entrado en demasiados detalles.

La aventura puede jugarse con cualquier edición o versión de las reglas del juego de rol más conocido de todos los tiempos, aunque se sugiere que si se usan sus encarnaciones más recientes se rebaje el tono heroico con el fin de mantener el espíritu de las aventuras de antaño.

Para facilitar la labor del director de juego, se incluyen estadísticas e indicaciones para aplicarse con el reglamento del juego *Crónicas de la Marca del Este*. Puedes encontrarlo en tu tienda especializada habitual o su versión electrónica en la página web del Códex de la Marca. Estas estadísticas se pueden usar sin cambios con el juego *Aventuras en la Marca del Este*.

Si tu escenario de campaña es el de la Marca, se aconseja ubicar el complejo de Lenzen en Visirtán, en el desierto de Eretia. Puedes encontrar más información sobre estos lugares en el *Gazetteer*, una guía del mundo de la Marca del Este.

EQUILIBRIO DE JUEGO

A diferencia de lo que suele ser habitual en los juegos de fantasía modernos, *La prueba de Lenzen* no se ha diseñado para que los encuentros a los que se enfrenten los aventureros se ajusten por necesidad al nivel de poder que posean en un mo-

mento determinado. Eso significa que no será la excepción que se encuentren ante una criatura o una trampa que supere ampliamente sus posibilidades de supervivencia.

Ante tales circunstancias, para afrontar el peligro con éxito no será tan importante la habilidad en el combate o las estadísticas de los personajes como el ingenio de las personas que asumen sus roles, y el modo en el que trabajan en equipo. Se anima a los jugadores a utilizar las características del propio escenario contra los peligros que ponga sobre la mesa el director de juego, y también a buscar o crear caminos alternativos para salvar lo que parece insuperable.

La muerte de un aventurero debe tener relevancia narrativa dentro de la historia que se cuenta y producirse por una causa justa, como no haber tomado precauciones ante un peligro. Procura encontrar un pretexto argumental para que el jugador se pueda reincorporar cuanto antes a la partida con un nuevo personaje. Es recomendable tener a mano uno o dos personajes pregenerados antes de empezar a jugar para evitar innecesarias esperas entre el momento en el que muere un personaje y el regreso del jugador a la partida. La excusa más habitual para que un nuevo aventurero se una al grupo es la de que pudiera estar explorando el complejo por su cuenta o bien formarse parte del mismo.

LOS AVATARES DEL AZAR

Los juegos basados en resultados binarios (éxito o fracaso), como este, suelen dar lugar a situaciones en las que la fortuna determine la vida o la muerte de un aventurero. Por esa razón, las tiradas de dados deben reservarse para aquellas circunstancias en las que haya una clara probabilidad de fracaso o en las que el azar tenga necesariamente un papel relevante en la narración, de tal modo que esta se enriquezca y se haga más interesante.

Se recomienda a los jugadores interactuar constantemente con el escenario y a describir con detalle lo que hacen sus aventureros. Si se hace buen uso de esta práctica, a menudo el sentido común hará prescindible el resultado de una tirada de dados.

JUGAR UNA PARTIDA BREVE

Esta aventura está pensada para jugarla a lo largo de varias sesiones. Estamos hablando de un complejo de gran tamaño donde cada paso debe ser meditado, con lo que se presupone un avance lento y metódico si se desea superar el reto.

Puede que el director de juego tenga la necesidad de reducir el tamaño de la aventura si no cuenta con un grupo estable que pueda reunirse a menudo, o si desea utilizarla en un evento como unas jornadas de juegos.

Para ello, se sugiere dividir la aventura en bloques y elegir los que puedan resultar más interesantes. Es posible tratar, por ejemplo, el laberinto del minotauro de cristal como un escenario independiente con conexión directa con el palacio de Lenzen a través del puente. Eso mermaría de forma considerable el número de sesiones necesarias para concluir la historia y permitiría volver a jugarla de forma completa pasado un tiempo, quizás bajo otra perspectiva.

En ese sentido, se puede jugar *La prueba de Lenzen* en cualquiera de las fases históricas de su construcción, incluso en el mundo prehistórico, con solo una parte del complejo acabado. De ese modo, se favorecería que las hazañas de un primer grupo de aventureros del pasado formasen parte de la leyenda del complejo, de la que tendrían noticia más tarde los aventureros del presente, que lo verían totalmente terminado. Se sugiere alterar la organización del laberinto del minotauro para favorecer su rejugabilidad.

También se pueden usar las ciudades que se describen como lugares donde tengan lugar aventuras, haciendo uso de sus características particulares. Un gancho de aventura sería una misión para rescatar a los esclavos de la reina o lograr un tratado con el rey.

EL MAPA

El mapa de esta historia está pensado para que los aventureros tracen su propia ruta para llegar a Lenzen. Está lleno de caminos alternativos y puertas secretas. No se desea ni es necesario que pasen por todas las áreas en su primera partida. De este modo, se abre la posibilidad de volver a jugar la aventura más adelante con el pensamiento de desvelar todos los misterios que tan celosamente se guardan.

Un grupo que haya acabado con el reinado de terror de Lenzen puede que no haya interactuado con las culturas que se han desarrollado en el complejo, o que no haya descubierto alguna vía interesante. El director de juego puede informar de que todavía queda mucho por explorar, y que hay tesoros que aguardan.

Un buen incentivo para una nueva aventura puede ser que los descendientes de estos personajes averigüen nuevas noticias sobre el complejo y quieran volver a él con el fin de obtener tesoros y gloria. O que los aventureros originales lo reclamen en su totalidad como botín y quieran explotar sus recursos para establecer su propio reino subterráneo.

UNA TABERNA

Como suele ser habitual en estas historias, nuestra aventura comienza en una taberna de ciudad. Todos conocemos cómo son esas tabernas: sucias, malolientes, frecuentadas por individuos poco recomendables. Las peleas abundan cuando el alcohol se prodiga y se inician por los motivos más peregrinos.

El grupo de aventureros bebe cerveza —o lo que más guste— en torno a una mesa redonda de madera oscura y pegajosa, barnizada por una miríada de fluidos rancios derramados a lo largo del tiempo por los parroquianos y mal fregados por un dueño haragán.

Y ya que están sentados en su ambiente, vamos a dejarles tranquilos un poco mientras repasamos los posibles ganchos para la aventura. A saber:

1. Los aventureros, en una historia anterior, encontraron un extraño puñal con una calavera de aspecto extraterrestre grabada en la guarda: un inquietante cráneo alargado cuyas cuencas vacías parece que no dejan de observarte. Interesados por lo que podría representar, han ido preguntando a un sinfín de sabios hasta que han encontrado a un viejo y curtido mercader que, a cambio de una buena gratificación, parece dispuesto a hablar.

El mercader regresa de la barra con una enorme jarra de la que se derrama la cerveza espumosa. Da un largo trago y comienza a hablar de un antiguo complejo lleno de tesoros, cada vez más fabulosos a medida que esta se vacía, relacionado con una calavera similar. Tiempo atrás, conoció a un joven aventurero en una ciudad del desierto que preparaba una expedición y llevaba un medallón con ese mismo símbolo. Decía que era la clave para saquear sus riquezas y afirmaba que tenía que ver con una antigua secta cuyo líder acumuló y acumuló oro, joyas y objetos maravillosos con los que se hizo enterrar. Al joven no se lo volvió a ver. Puede que buscase el peligro y lo encontrara, con funesto resultado.

Quizá si los aventureros indagan en dicha ciudad puedan averiguar más información tanto sobre el complejo como sobre el destino final del joven, si consiguió su propósito o dónde pudo haber ido con esos tesoros.

El viaje hasta la ciudad del desierto es largo, pero el mercader les puede proveer de cuanto necesiten por un modesto precio.

2. Los aventureros se encuentran sin blanca tras derrochar todo el dinero de lucrativas andanzas anteriores en juergas y mala vida. Necesitan un trabajo y una mujer acaudalada, oriunda de la ciudad donde vagabundean, se les acerca para contratarlos, sabedora de la fama de discretos, eficaces y poco escrupulosos que tienen. Ha heredado un puñal cuya guarda tiene una calavera de lo más peculiar grabada y quiere saber más. Le han contado que puede estar relacionada con un antiguo esclavista que se dedicaba a extraer mineral de oricalco de una montaña riquísima, no muy lejos de una ciudad en el desierto, y desearía financiar una explotación. No obstante, antes de cerrar el trato quiere estar segura de que no son leyendas ni habladurías. La han advertido de que son tierras muy peligrosas y de que el esclavista incluso había montado un culto en torno a su persona. Si los aventureros, ade-

más de constatar que abunda el mineral, aprovechan para pacificar la zona en caso de ser necesario, les promete una participación en los beneficios del negocio. Necesita a gente dura y capaz de ensuciarse las manos. Por el dinero no deben preocuparse si necesitan la ayuda de mercenarios, siempre que le sean leales y acaten sus órdenes. A propósito, suele ser implacable con quienes tratan de engañarla o traicionarla.

A continuación, se prevé que los aventureros prepararán el viaje hasta la ciudad del desierto, el punto civilizado que se halla más cerca del complejo, y que oportunamente no hemos nombrado para que el director de juego elija cómo debe llamarse, con el fin de que encaje en el escenario de campaña que más le guste.

Dependiendo del tiempo que se disponga para desarrollar la aventura, el viaje puede ser instantáneo o recrearse con todo lujo de detalles, incluyendo algún percance por el camino, como el socorrido ataque de bandidos que nunca puede faltar en estas historias, o la necesidad de prestar auxilio a alguien desvalido que haya caído al agua o se haya visto atacado por algún animal salvaje, lo cual acabará con una recompensa.

LA CIUDAD DEL DESIERTO

En medio de un pedregal reseco que no es sino patria del escorpión y de unas zarzas de afilados y amarillentos espinos, se alza una ciudad de infraviviendas de piedra caliza y techo de palmito. Sus habitantes, de cuerpos morenos y entecos quemados por el sol, sobreviven como pueden arrancando a la tierra marchita e infértil el grano más raquílico, molido de forma rudimentaria con piedras que al desgastarse dejan grava en la harina.

El aire es denso y espeso a causa de un calor intenso que se mantiene todo el año y resulta especialmente insoportable al mediodía.

Pese a la forzosa austeridad que sufren en su vida cotidiana los habitantes de este lugar, el viajero puede encontrar algunos servicios por penosos que puedan resultar: desde una venta con sucias camas de alquiler, cuyo edificio es una cúpula semiesférica de piedra y barro, hasta un mercado de tenderetes de madera donde a veces el trueque tiene más interés que el oro.

Abundan en esta ciudad los chamanes y los santeros que encabezan sectas tan reducidas que sus miembros se pueden contar con una mano, pero que, a falta de cosa mejor que hacer, siempre están en liza y pueden verse sus disputas en plena calle a tajo limpio, lo que acaba reduciendo de cuando en cuando una población poco nutrida para festín de los buitres.

Tras quitarse el polvo del camino de un viaje de dos semanas y obtener el oportuno descanso, los aventureros tendrán la necesidad de preguntar en la ciudad por el puñal, por el es-

clavista, o por el joven que partió en busca de las riquezas del complejo.

Quienes reconozcan la decoración de la guarda solo serán capaces de enumerar una serie de rumores vagos de quienes antes que ellos tuvieron interés en preparar una expedición para localizar las ruinas de un culto antiguo. Todos ellos circundan en torno a un ominoso accidente geográfico conocido como el barranco de los Condenados, donde deberían ir a explorar.

Se adjunta una tabla con esta colección de vaguedades que puedes sazonar al gusto:

10100	TABLA DE RUMORES
1-14	Se dice que los salvajes realizaban un rito iniciático cerca del barranco de los Condenados. La llamaban la prueba de Lenzen, probablemente una cacería en un cubil de bestias.
15-29	En el barranco de los Condenados había un culto misterioso dedicado a los saberes de las estrellas y el éter.
30-44	No es recomendable aproximarse por la zona del afluente del Pastor Loco, pululan insectoides esclavistas. En serio, no queréis ir allí. ¡Tienen colonias, colonias!
45-58	Yo no soy de cotillear, pero he oído a gente de hígados que se preparaba para saquear la guarida de una momia con el nombre de Lenzen y que me aspen si el único que volvió del barranco de los Condenados no tenía la cara quemada y le faltaba un brazo. Alguien tuvo la poca vergüenza de quitarle la bolsa cuando se desmayó. Miren, aquí está. Vacía, claro, yo no tuve nada que ver...
59-72	Cuando alguien trata de ir al barranco de los Condenados, siempre le digo lo mismo: no merece la pena. ¡No se te ocurra seguir la ruta del pantano! Los batracios no hacen prisioneros.
73-86	En el pasado un cacique riquísimo sometía a una prueba a los destinados a servirle, a quienes prometía un reino si eran capaces de superarla. Nadie, nadie lo ha logrado todavía.
87-100	Un joven aventurero partió tiempo ha hacia el barranco de los Condenados y todavía no ha vuelto. Era un hombre templado y bien parecido, pero hablaba por los codos. No perdía ocasión para relatar que cantaría canciones sobre sus hazañas. Llevaba un amuleto con el que decía sería capaz de burlar la primera prueba de un templo.

Toma nota de los rumores que han obtenido y particularmente si los personajes han podido conocer el nombre de Lenzen. Una de las pruebas que realizarán más adelante depende de ello. Se recomienda que los jugadores tampoco sepan el título de la aventura para favorecer el aura de misterio.

EL BARRANCO DE LOS CONDENADOS

Llegar desde la ciudad al barranco de los Condenados supone tres jornadas de viaje por terreno agreste, lleno de desniveles, zarzas, insectos venenosos y monstruos. Realiza de forma diaria tiradas para determinar si se produce algún encuentro y toma nota de las raciones y recursos que consuman los aventureros. Se sugiere un grupo de tres troles en torno a un caldero, un escorpión del tamaño de un oso o una avispa gigante. No tengas miedo de poner un encuentro con un valor de desafío elevado nada más empezar. Si los jugadores no están acostumbrados a las aventuras clásicas, coméntales que no siempre merece la pena enfrentarse a los monstruos y que pasar desapercibidos es lo más sensato. Concédeles la puntuación de experiencia oportuna si toman alguna decisión relevante.

El lugar indicado supone una larga pared junto a un río caudaloso de agua salada, que tiene una corriente capaz de arrastrar a una persona o a un animal. Si siguen la pared, localizarán un puente de madera carcomido que acaba en un portón todavía en buenas condiciones. La decoración consiste en un medallón de metal que representa una calavera alargada, muy similar a la del puñal que pueden llevar los aventureros, la cual recuerda a las de la cultura de los Paracas del Perú. La rodea una representación circular de rayos solares, también metálicos. La calavera muerde una aldaba.

La primera vez que los personajes se sitúen frente a ella, la calavera brillará con un ominoso color azulado y sus ojos se llenarán de una oscuridad preternatural. Al poco, comenzará a encenderse y a apagarse de forma intermitente, emitiendo sonidos cortos y largos. Estos sonidos son una codificación de la lengua que se hablaba en los tiempos en los que se construyó el complejo, que encontraba uso práctico con un peculiar sistema de heliografía.

Un aventurero que conozca formas de comunicación antigua podrá averiguar el contenido del mensaje, que dice: «Prosternaos ante la grandeza, mortales, o sucumbid frente a las puertas de mis dominios». Tras esto, el brillo azul de la calavera se atenuará mientras que la aldaba adquirirá un tono más intenso, casi blanco, indicando que quien esté frente a la puerta puede contestar al mensaje. El aventurero versado en idiomas tendrá que responder en la misma lengua haciendo uso de la aldaba. Esta choca contra una superficie blanda, que en lugar de ruido de golpe transmite un pulso para que la calavera emita un sonido antinatural que se alarga dependiendo del tiempo de contacto, como si se estuviera tocando la tecla de un piano electrónico. La calavera se enciende y apaga al tiempo que emite el sonido. Si la respuesta no pasa por un mensaje de humillación ante un poder superior, como podría ser: «Lenzen, me inclino ante ti», y se hace la correspondiente reverencia, se activará una trampa de rayo que afectará a todos los que estén en el puente (1d8 de daño). Además, este

se romperá y quienes caigan al agua serán arrastrados por la corriente.

Si a los aventureros no se les ocurre una solución, pero deciden acampar cerca de la puerta, en 1d6 horas uno de los acólitos de Lenzen abandonará el complejo y luego regresará con un animal abatido. Tras lo cual, abrirá la puerta con el mensaje correcto y la necesaria reverencia. El aventurero que desee tratar de reintroducirlo deberá hacer una prueba de Inteligencia para demostrar que lo recuerda. Si falla, nadie volverá a salir hasta 1d12 horas. Recuerda descontar las raciones que se consuman y la tirada de encuentro aleatorio si los aventureros están a la intemperie.

El puente se reconstruye mágicamente en 1d3 horas con el mismo aspecto deplorable que tenía de manera inicial. El río está plagado de anguilas eléctricas y sanguijuelas de especies capaces de vivir en agua salada. Recuérdalo para más tarde porque hay caminos dentro del laberinto que devuelven al río.

La puerta se cerrará tan pronto como los aventureros accedan a la primera sala: el oratorio. Dentro hay una palanca que permite abrirla de nuevo. La palanca dejará de funcionar cuando comience la prueba.

1. EL ORATORIO

Tras atravesar la puerta, los aventureros llegarán a un oratorio donde hay una monstruosa estatua de mármol blanco, que representa un ser arácnido erguido sobre dos de sus extremidades. Se trata de uno de los aspectos de Lenzen. En el suelo, hay un mosaico circular con un símbolo arcano. Más adelante, en el transcurso de la aventura, se podrá activar como portal de teletransporte. Hay dos salidas visibles: una al norte y otra al sur. La del norte está en el mismo nivel, la del sur lleva a unas escaleras que conducen a una cripta subterránea.

La estatua monstruosa simboliza el dominio que ejerce Lenzen sobre las dos culturas insectoides que se relacionan con el complejo, pues la araña es su depredador natural. Tiene voluntad propia y posee la capacidad de cambiar de apariencia. Cuando los aventureros regresen a esta sala, presentará una forma relacionada con la última prueba a la que se hayan enfrentado, quizás un minotauro, una gorgona o un caballero.

La estatua lleva un colgante de oro con un medallón que le puso un aventurero anterior, en la creencia de que sería la clave para abrir la entrada secreta al complejo. De él solo queda un macabro montoncito de cenizas en el suelo. En el pedestal hay una ranura que permite introducir una moneda o la hoja de un puñal.

Cuando los aventureros se acerquen, la estatua preguntará sus motivos para entrar en el templo. Si le indican que quieren hacer la prueba de Lenzen, solicitará el tributo que ofrecen los campeones: el puñal de la calavera, que se debe introducir en la ranura del pedestal. En el caso de que un aventurero haga algo distinto, la estatua lanzará una llamarada de fuego desde su boca. Si quien esté delante no supera una tirada

de salvación de Destreza, probablemente acabará igual que el desdichado que le puso el colgante.

Con el puñal en la ranura, la estatua dirá en la lengua común: «El señor de este laberinto saluda a quienes van a morir. Si sois dignos, conoceréis su verdadero nombre y ganaréis riquezas más allá de lo que vuestra imaginación puede concebir».

La estatua retará a los aventureros a resolver el siguiente acertijo:

*Numerosos retoños cobijo en mis entrañas,
tan grande soy que muchos no se ven ni se extrañan.
La vida sin mí no sería,
pero de mi abrazo te guardarias.*

Respuesta: el mar.

En el caso de que fallen, se abrirá una de las dos puertas secretas a norte y sur. La del norte si ha sido una respuesta completamente arbitraria y la del sur si ha sido ingeniosa, pero errónea. Ambas llevan a trampas mortales, pero es más fácil sobrevivir a la segunda. Si se acierta, el pedestal de la estatua se desplazará del sitio y se abrirá la puerta secreta que está al este de la habitación. En caso de equivocarse de manera reiterada, la estatua considerará indignos a los aventureros y empezará a lanzar fuego para reducirlos a cenizas, cosa que no dejará de hacer mientras estén en su presencia. Los guardianes del templo también se volverán hostiles.

La estatua no puede tolerar la cobardía. Al aventurero que vuelve a esta sala con intención de salir del complejo, después de haber aceptado el reto de la prueba de Lenzen, le dirá que carece de honor y le exigirá la postración. Si el aventurero no obedece o se atreve a moverse una vez de rodillas, la estatua, con la forma del ser arácnido, empezará a lanzar llamaradas en todas direcciones desde su boca y extremidades (véase la entrada Estatua cambiaformas en el Bestiario).

Si los aventureros logran destruir la estatua, lo cual sería una proeza, se reconstruirá mágicamente en 1d10 días. Pueden abrir la puerta secreta forzando el mecanismo que hay debajo del pedestal.

2. LA CÁMARA DE LOS ACÓLITOS

El culto a Lenzen se mantiene gracias a unos hombrecillos que en origen fueron aventureros y ahora son muertos vivientes esclavos. Los hombrecillos tienen algunas necesidades similares a las de los vivos. Por ejemplo, comen y duermen, pero pasan su novela sin alegría ni amargura realizando a diario tareas maquiniales. Visten unos feos hábitos de tela de saco, no hablan, tienen un semblante cetrino y se comunican por señas.

El único momento en el que cesan su voto de silencio es para salmodiar los oficios a Lenzen, que dirige una especie de clérigo. Los representantes de las culturas que hay en el complejo acuden a las misas de Lenzen los días señalados bajo la amenaza de sufrir su ira en caso de que no se presenten.

La cámara en la que duermen es de planta triangular y está llena de jergones sobre el suelo. En la esquina norte hay un inquietante estanque de líquido oleoso. Es altamente inflamable y está infestado de unas bacterias que degradan la materia orgánica y la convierten en más líquido. Este alimenta la trampa de fuego que se encuentra en la sala que hay al norte del oratorio y que abrirá la estatua si se falla el acertijo.

Un aventurero puede sumergirse en el estanque para llegar al fondo de la trampa e inutilizar el mecanismo que la pone en marcha. Eso puede engañar a la estatua y permitir una vía de escape del complejo —esta solo detecta intenciones de huida si se trata de salir por la puerta principal—, pero si el que se sumerja no tiene un modo de protegerse contra las bacterias, empezarán a disolverlo a razón de 1d6 de daño por turno. Encontrar los puntos sensibles del mecanismo y desmontarlos suponen 4 turnos y 10 turnos respectivamente de tiempo de trabajo, y se podrá hacer con las herramientas adecuadas.

Los acólitos alimentan la trampa con restos de animales y aventureros, así que, si se busca en el fondo del estanque, se pueden encontrar 1d100 piezas de oro y un anillo mágico de protección +1. También consideran el líquido algo sagrado. Si los aventureros tratan de prenderle fuego o robarlo, les harán una advertencia y luego atacarán.

Si el estanque arde, 1d8 sombras guardianas del complejo sentirán el peligro del incendio, acudirán rápidamente a la cámara y apagarán el fuego en 1d6 minutos. Cuando terminen, atacarán a los aventureros.

3. LA CRIPTA DE LOS FRACASADOS

La puerta que se encuentra al sur del oratorio conduce a una cripta a través de unas escaleras. En esta se conservan restos de antiguos esclavos y aventureros que se enfrentaron a los peligros del complejo, pero que no fueron capaces de superar la prueba.

Lejos de permitir que descansasen en paz y con dignidad, los acólitos de Lenzen han construido y dado vida a partir de ellos a un bocón barbotante, una masa monstruosa de grasa y carne que posee múltiples ojos, fauces y extremidades. Se ha hecho la dueña de esta zona y le gusta acechar a los incautos oculta en alguna caja o pegada al techo.

En la mesa de trabajo de la cripta hay herramientas de cirujano y, dentro del bocón y en los ataúdes, 1d10 anillos de oro, de los que 1d4 llevarán piedras de valor. En algunos ataúdes hay 1d6 armas al azar oxidadas y en mal estado, aunque puede que haya alguna utilizable.

El bocón no se atreve a abandonar esta sala debido al peligro de la estatua del oratorio. No seguirá a los aventureros más allá de las escaleras.

4. EL PASILLO NORTE

La estatua del oratorio premia el ingenio y castiga de forma severa el error. Si recibe una respuesta alejada de la solución

del acertijo que plantea, abrirá una puerta secreta ubicada al norte, haciendo creer a los aventureros que lo han resuelto.

El pasillo oculta una trampa de desprendimiento de techo. Al pisar determinadas losas se activa un mecanismo que libera la carga superior, que causa 3d6 puntos de daño por aplastamiento, pero hay derecho a hacer una tirada de salvación de Destreza a dificultad sencilla para reducirlo a la mitad. La trampa se puede detectar y desactivar si los aventureros permanecen atentos.

Al final del corredor hay una puerta con cerrojo que no sorprenderá un gran problema a un especialista en cerraduras. En realidad, la puerta es un señuelo para despistar los aventureros, que creerán que avanzan en la dirección correcta. Al pasar a la siguiente sala, caerá una plancha de titanio oculta en la zona superior del marco de la puerta que impedirá regresar por ese camino.

5. LOS FOGONES DANZANTES

Para cuando los aventureros se den cuenta de que se han metido en una trampa, será demasiado tarde. Se encuentran en una habitación rectangular, cuyo suelo es una plancha metálica llena de pequeños orificios. En el momento en el que el mecanismo se pone en marcha, comienzan a salir llamaradas del suelo en forma de líneas de fuego que se desplazan generando efectos variados.

El sistema está programado para provocar el terror y la desesperación. Empieza por barridos más o menos lentos con fuego de poca intensidad que se puede saltar, y luego continúa con barridos más rápidos de llamas que llegan hasta el techo.

La habitación tiene dos salidas secretas, que se abren con sendos pulsadores ocultos en la pared: una se encuentra al oeste y la otra al norte. Ambas conducen al río de agua salada que hay fuera del complejo, donde hay anguilas eléctricas bastante peligrosas. La salida del norte incluye un túnel lleno de limo resbaladizo, que oculta trampas que sacan estacas del suelo, del techo o de la pared. Avisará de ello el esqueleto de otro aventurero ya fallecido.

A continuación, enumeramos la secuencia que siguen los fogones. Se repite de forma sistemática mientras los aventureros sigan con vida, pero el grado de dificultad de las tiradas de salvación de Destreza y el daño aumentan progresivamente.

1. Barrido lento de este a oeste y luego de oeste a este. Llamas de poca intensidad, pueden saltarse (TS DES GD 2 o 1d6 daño).
2. Barrido algo más rápido de norte a sur y de sur a norte. Estas llamas también pueden saltarse (TS DES GD 4 o 1d8 daño).
3. Barrido desde el este y el oeste hacia el centro, velocidad rápida. El fuego es difícil de saltar (TS DES GD 6 o 1d10 daño).

4. Aumenta la intensidad del fuego. Barrido desde el centro hacia el norte y el sur en una doble fila de llamas (TS DES GD 8 o 2d6 daño).

Antes de que se inicie un barrido, los aventureros tienen derecho a una tirada de Sabiduría (percepción) difícil para tratar de encontrar una de las salidas secretas, siempre y cuando los jugadores indiquen que buscan de manera activa.

Si los aventureros desactivaron la trampa sumergiéndose en el estanque de la cámara de los acólitos, no habrá peligro en esta sala, pero deberás hacer una tirada de encuentro por si acude un grupo de 1d6 sombras, furiosas porque el mecanismo ya no funciona.

6. EL PASILLO SUR

Cuando la estatua reciba una respuesta ingeniosa, pero equivocada, a su acertijo, abrirá la puerta secreta que tiene al sur. El pasadizo es idéntico al que hay al norte, salvo por la trampa escondida, que es distinta. Se trata de una doble guillotina que baja desde el techo y sube desde el suelo, tan afilada y con tanta fuerza que es capaz de cortar a una persona en dos mitades a lo largo de forma limpia.

Si un aventurero poco previsor pasa por la trampa sin llevar cuidado, sus compañeros verán con horror cómo su espalda se desprende hacia atrás mientras que su cara y todo lo demás hacen lo propio hacia adelante. La buena noticia es que, observando con un poco de atención el suelo y el techo, se podrán ver las rendijas por las que salen las hojas, con lo que la trampa es evitable. Pero una vez activada, el movimiento de abrir y cerrar el pasillo con las cuchillas será constante, y pasar a través de ellas supondrá una prueba de Destreza difícil. Observa el grado de fracaso si no se supera la prueba; en caso de rebasar tres puntos, la guillotina se habrá llevado un miembro al azar.

La puerta del fondo está cerrada con cerrojo.

7. EL ESTUDIO DEL HOMBRE MUERTO

Toda secta tiene su líder, aunque sea una triste marioneta al servicio de un ser más poderoso. El sacerdote «Menso» es un ejemplo, cuyo nombre, elegido obviamente por Lenzen, es una burla a un líder de esclavos que intentó organizar una rebelión que acabó en fracaso. A los revoltosos los crucificó y desolló, a Menso le dio la oportunidad de enfrentarse a su prueba en un dudoso y también sádico gesto de compasión con la promesa de ser perdonado en caso de superarla. Como es de suponer, fracasó, aunque llegó lo bastante lejos como para que Lenzen lo recompensase convirtiéndolo en el más destacado de sus esclavos no muertos.

Menso es una criatura con tan poco espíritu como sus acólitos. La mayor parte del día la pasa en esta sala mirando hacia un cuadro tridimensional con numerosas constelaciones y un espacio infinito, lo cual es una visión impactante, tanto por el realismo pictórico como por el aspecto acartonado y reseco del no muerto. Hay una constelación que destaca en primer

plano, las estrellas tienen por orden los siguientes colores: (azul, amarillo), (azul, rojo), (rojo, amarillo), (azul, rojo), (azul, amarillo). Todos ellos colores primarios que, si se unen en parejas, forman la secuencia de los siguientes colores secundarios: verde, violeta, naranja, violeta, verde —es la razón por la cual se ofrecen entre paréntesis—. Si los aventureros toman nota, puede ser una ayuda para resolver un acertijo más adelante.

Menso da sus misas a Lenzen cerca de la estatua de la sala 1. Se trata de uno de los escasos momentos del día en los que muestra cierta lucidez. Cuando esté en su estudio, dará respuestas vagas a cualquier cuestión que se le formule, con predilección por los monosílabos, mientras sigue interesado en el infinito de su cuadro. Si se le pregunta por el mismo, dirá, señalando un planeta de la constelación principal, que «es el verdadero hogar del señor de este laberinto». No contará nada concreto sobre la prueba ni dará el nombre de Lenzen a menos que se le sonda. Su reticencia a ello puede indicar a los aventureros que esa información puede resultarles útil más adelante. También se guardará para sí la información sobre los peligros que hay en esta habitación.

Con excepción del cuadro, permitirá tocar cualquier cosa de la estancia donde se encuentra, pues no hay nada de valor, pero querrá evitar que los aventureros se acerquen al armario. Si le preguntan, dirá que lo que contiene pertenece a su señor. Se trata de una treta para espolear su curiosidad y llevarlos a una trampa. Menso, con su aspecto apático y débil, no parece peligroso, así que los aventureros pensarán que pueden ignorarlo y abrir el armario.

En el interior hay un par de jergones doblados y túnicas de sectario, pero, si se retiran, se podrá ver un tirador que abre una puerta secreta, que lleva a lo que parece una cámara del tesoro. La sala es circular y en el centro se sitúa una enorme pila de oro, joyas, cetros y coronas, todo ello falso. El suelo, compuesto por grandes placas triangulares, cede en el momento en el que alguien se atreve a acercarse. Debajo hay una sucesión de aspas y cuchillas que destruirán todo lo que caiga en ellas. Los restos llegan automáticamente a una máquina compresora, cuya salida está junto al escritorio de Menso, quien hace llamar a sus acólitos cuando se llena para que los lleven convertidos en un práctico cubo al estanque oleoso de su cuarto, donde las bacterias darán cuenta de él.

La sala donde se halla Menso tiene una salida secreta al suroeste que lleva hasta el río.

8. EL FENÓMENO ACUÁTICO

Tras dar la respuesta correcta a la estatua del oratorio, el pedestal se desplazará a un lado y se abrirá la puerta secreta que se ubica detrás, al este de la habitación. La sala que hay a continuación tiene dos hileras de siete columnas que llegan hasta una fuente con una pila grande de mármol blanco llena de agua. Los aventureros observadores verán un caño en cada una de las columnas, cuya función se conocerá pronto.

En la pila vive un espíritu acuático que hace de guardián de la estancia y de la puerta secreta que hay detrás de la fuente. El ser ha tomado forma material al fusionarse con las moléculas de agua y se confunde con el líquido, de modo que es indetectable a simple vista. Se manifiesta como una masa de agua que representa las pesadillas de sus víctimas y se alimenta de su energía vital mientras trata de ahogarlas. En el momento en el que se le despierte, las puertas de la sala se sellarán y comenzará a manar agua de las columnas. Cuando haya suficiente, podrá moverse por toda la sala para atacar a los intrusos.

Si se vence a la criatura, seguirá el problema de la inundación, pero hay una losa en el suelo que se puede arrancar para hacer las veces de sumidero. Es posible detectar la losa dándole golpecitos cuando la habitación está vacía (suena a hueco) o mediante la observación de las burbujas que se forman en su contorno, cuando se ha inundado. Si se rompe o retira la losa mientras el espíritu se mueve por las aguas de la habitación, la corriente puede entorpecer sus movimientos e incluso arrastrarlo hacia el sumidero cuando se le debilite.

Hay dos entradas al sur de la habitación, una visible y otra secreta; también una puerta secreta al norte y otra entrada secreta al este, tras la fuente. Las puertas secretas del norte y del sur solo se pueden abrir desde el otro lado, por lo que será imposible detectarlas o abrirlas en la primera visita a esta sala. La entrada secreta que hay tras la fuente, al este, solo se abre al derrotar al guardián y drenar el agua de la sala. En el momento en el que muera la criatura y se vacíe la habitación, el agua restante de la fuente se volverá ácido. Para llegar a la entrada secreta no hay más remedio que pasar por el ácido, a menos que se use la magia u otro medio para congelarlo, se dé un salto largo y peligroso o se coloque una tabla o una escalera. El ácido hace $1d10+2$ de daño y disuelve la ropa, el calzado y los objetos no mágicos que toque. Si se ha usado una tabla o una escalera para cruzar y se comba hacia abajo por el peso, de modo que toque el ácido, esta acabará disuelta en el siguiente turno.

9. LA GÁRGOLA Y EL COFRE

Los aventureros llegan a una habitación sobria en la que hay una gárgola grotesca de un hombre bestia desnudo, alado y con una mueca en la boca. En las manos lleva una guadaña enorme.

El aspecto que tiene es de lo más inquietante, como si fuera a cobrar vida. Parece que guarda un cofre helado de color azul que emite un zumbido constante. En cuanto los personajes entren, caerá una puerta de la parte superior del marco, que podrá volver a levantarse con una prueba de Fuerza difícil o rompiéndola. Todas las antorchas se apagarán y cualquier hechizo de luz se disipará. La figura brilla en la oscuridad y el cofre también emite luz propia.

La gárgola no se va a hacer de carne para trocear con la guadaña a quien se le ponga por delante en inconmensurable agonía bajo la oscuridad demencial, pero está hecha de un material radiactivo y aunque no se mueva es muy peligrosa.

Por cada minuto que permanezcan allí los aventureros, tira $1d10$ de daño y estima $1d4$ quemaduras cutáneas que van a dejar cicatrices, las cuales pueden ser permanentes. Describe también sensaciones de ardor dentro del propio cuerpo para indicar que conviene abandonar la sala cuanto antes.

La gárgola se puede destruir, pero hacer añicos su material radiactivo hará que los aventureros respiren polvo venenoso, que hace $4d6$ de daño por turno. Si los aventureros no se alejan inmediatamente, el polvo les provocará una enfermedad en los pulmones que los matará en $1d10$ días. Para sanarla, se pueden emplear medios mágicos.

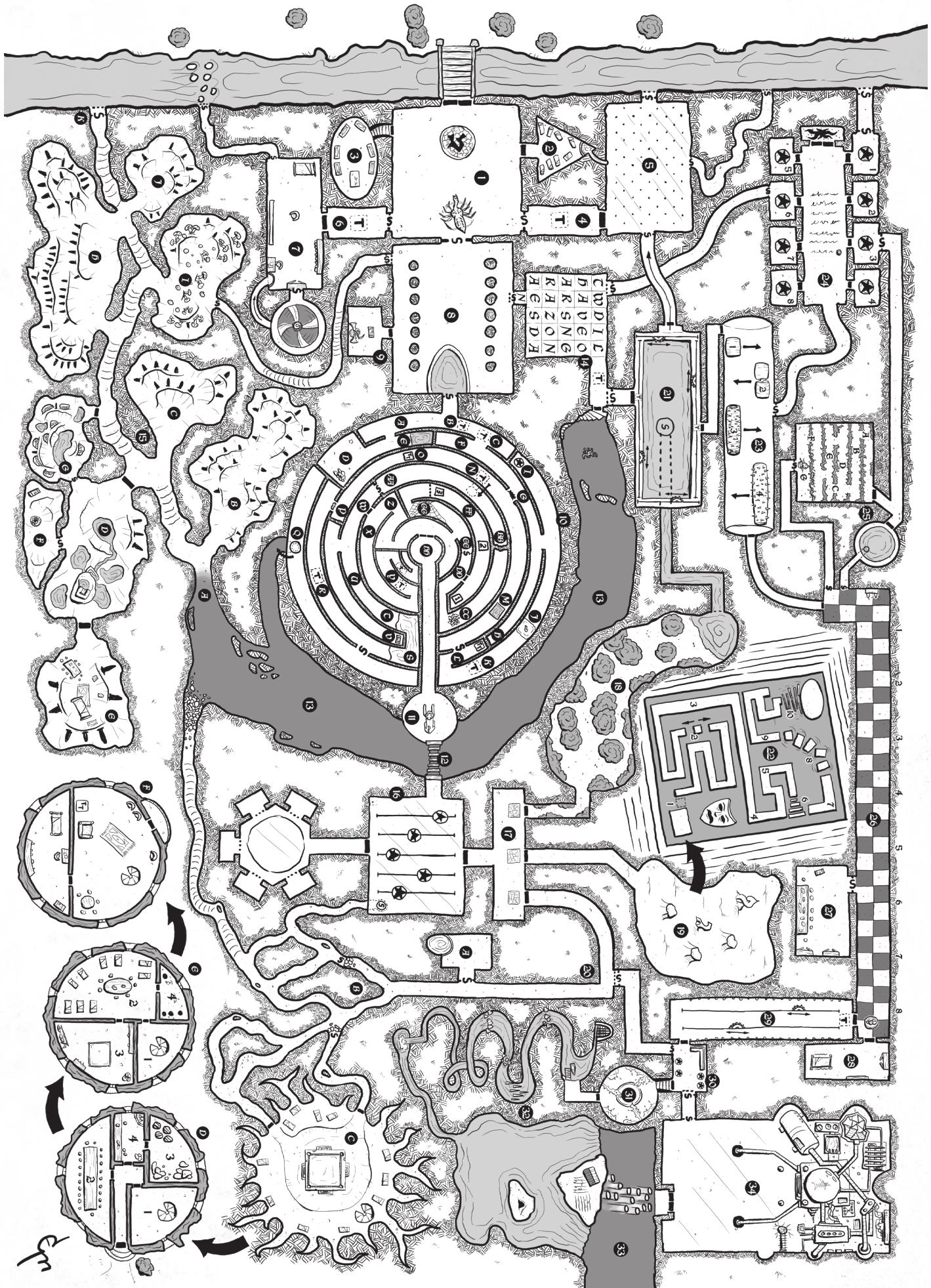
El cofre contiene una varita de hielo con cinco cargas. Está tan frío que tocarlo con las manos desnudas supone un daño de $1d6$ por congelación. Tiene un complejo mecanismo de apertura que a un ladrón le supondría una prueba difícil de Destreza para abrirlo. La varita puede estar fuera del cofre sesenta minutos, tras los cuales se deshace y convierte en agua. Causa $1d8$ de daño y puede congelar líquidos.

Si se ha roto la puerta para salir y los aventureros no se han enfrentado todavía al guardián de la habitación contigua, cuando la sala se inunde el agua acabará contaminada por la radiación de la gárgola, generando así daño adicional por contacto.

10. EL LABERINTO DEL MINOTAURO DE CRISTAL

En cuanto se derrote al guardián de la sala 8, se abrirá una puerta secreta tras la fuente, lo que llevará a un laberinto de paredes de turbio cristal de roca irrompible y con propiedades antimágicas que repelen hechizos de abrir portal y tretas similares. A continuación, se describen las secciones más importantes.

- A. Si los aventureros siguen el primer pasillo en dirección a la derecha, encontrarán una serie de agujeros en la pared de 25 centímetros de diámetro. Dentro de los mismos hay $1d10$ serpientes venenosas gigantes, cuidadas por los orcos que viven en D.
- B. Si los aventureros deciden ir hacia la izquierda y no llevan cuidado, activarán una trampa de presión que lanza un vapor tan frío que salvo que superen una tirada de salvación de Constitución difícil acabarán congelados (daño $1d10 +$ parálisis por congelación).
- C. Justo en una de las salidas de este anillo hay una trampa de presión que activa unos pinchos que se proyectarán desde los orificios de la pared ubicada al norte en trayectoria de arco por todo el recorrido del pasillo, atravesando a todo aquel que se encuentren, orcos y serpientes incluidos. Si no encuentran ningún obstáculo, impactarán con la pared que hay al sur y serán mágicamente transportados al lugar de origen. Serán $1d8$ pinchos que causan $1d10$ de daño cada uno.



- D. Un cubil de 1d6+2 orcos de cristal. No necesitan comer, respirar ni tienen otro sentimiento que el deseo de matar intrusos o el de cuidar el laberinto. En cuanto detecten la presencia de aventureros, si estos no han decidido explorar la parte en la que moran, procurarán seguirles de cerca para tenderles una emboscada. Los orcos de cristal son inmunes a los ataques cortantes y perforantes de armas no mágicas. Guardan un tesoro compuesto por los restos de anteriores aventureros que no lograron superar esta parte del laberinto: 1d100 monedas de oro, 1d10 gemas, una cota de malla en buen estado de conservación y una espada +1.
- E. Un foso lleno de mercurio electrificado protegido por una ilusión y un espejo encantado en la pared final, que solo refleja el pasillo, dan la impresión de estar ante un pasadizo largo y seguro. Quien caiga en el foso perderá todo el oro y la plata que lleve encima, que quedarán disueltos, y, además, recibirá una descarga de 1d12 de daño por turno mientras permanezca en su interior. El aventurero que trate de saltar el foso chocará con la pared espejada y caerá en él sin remisión. Tras la descarga, los vapores de mercurio provocarán 1d6 de daño por envenenamiento a todos los que estén a 5 metros.
- F. Camuflados en las paredes de cristal de roca hay 1d6 esqueletos de cristal que tendrán un turno de sorpresa si no se les detecta con una prueba de percepción (Sabiduría). El final del pasillo está también espejado como en el lado E, con lo que parecerá que sigue hasta el fondo. El espejo de este lado es una prisión dimensional que mantendrá cautivo al incauto que haya pasado sin haber usado algún método de prevención como detectar magia. La persona que esté en su interior tiene derecho a una tirada de salvación de Sabiduría difícil para superar la retención con su fuerza de voluntad. En caso contrario, la persona permanecerá retenida tal y como lo estaría ante un conjuro de aprisionar (cautiverio en otros juegos). Se puede disipar en los términos que permite este conjuro, pero si no se hace pronto, en 1d6 días el cautivo se convertirá en un orco o un esqueleto de cristal.
- G. Una puerta creada con una barrera de fuerza negativa. La persona que entre en contacto con ella tendrá que hacer una prueba de voluntad (Sabiduría) difícil para superar unas ansias irrefrenables de atacar a sus compañeros. La barrera no se puede atravesar si no se disipa. El único que podía pasar sin inconveniente era su propio artífice, un nigromante de nivel 7 obligado por Lenzen a mejorar la seguridad de su laberinto tras fracasar como tantos otros la prueba, a cambio de perdonarle la vida. El nigromante acabó disuelto por un cubo gelatinoso, el cual todavía conserva su cráneo en su interior. Quien tenga el cráneo podrá atravesar la puerta sin disipar su magia.
- H. Del techo cuelga un hongo violáceo de cristal que resplandece en la oscuridad. Algo más atrás, pegado a la pared que cierra esta sección, yace un esqueleto con una túnica andrajosa agarrado a lo que parece un grimorio. El hongo atacará con sus zarcillos a quien se atreva a pasar por debajo y el libro en realidad es un mimeto que atacará a quien trate de quitárselo al esqueleto, sobre el que han echado un conjuro de boca mágica para que se ría de forma histérica cuando alguien trata de coger el falso grimorio. Una broma de mal gusto.
- I. Una estatua de un aventurero convertido en piedra. Presenta aspecto de absoluto espanto. Tiene en sus manos un pergamo también petrificado que sorprendentemente conserva su texto legible. Si se estudia con detenimiento, se podrá determinar que es un conjuro de petrificación y que existe el modo de revertirlo. El nombre del aventurero es Gari y al verse acorralado por el cubo gelatinoso que hay en este mismo pasillo decidió convertirse a sí mismo en piedra para no acabar disuelto. En función de las necesidades del grupo y del trato que reciba, se unirá o tratará de huir del complejo como pueda. Dejamos la clase de aventurero que tenga a la discreción del director de juego. Puede ser un reemplazo si hay alguna baja en el grupo.
- J. A mitad de pasillo se verá una solitaria calavera de color azabache en el suelo, la cual, se podrá deducir, pudo haber pertenecido a un desdichado aventurero que perdiera la vida en ese tramo. La calavera está rodeada por un cubo gelatinoso que tratará de ahogar y alimentarse de los despistados que no se den cuenta de que están ante una trampa. La calavera tiene propiedades mágicas, otorga la capacidad de atravesar la puerta de energía negativa G. Los aventureros pueden intercambiársela para pasar, haciéndola rodar a través del portal. Algo más atrás, están los restos del nigromante al que perteneció. El cubo gelatinoso puede animarlos mientras la calavera esté dentro de su masa para que ataquen a los aventureros.
- K. Al presionar cualquiera de los activadores, se pone en marcha una trampa de haces de luz que actúan como una guillotina en ascenso y descenso. Causan 2d10 de daño si se tocan.
- L. En este tramo hay una puerta secreta que permite saltarse el espacio de energía negativa. También hay un teletransportador en una losa situada junto a la pared. La losa tiene unos dibujos espantosos que muestran seres antropomorfos muriendo ante una pavorosa luz infernal. Si eso no desanima a los aventureros a ponerse encima, quien lo haga desaparecerá para volver a aparecer en la sección marcada como TT (teletransporte) en el mapa y en esta lista como O. Para los presentes parecerá que el compañero se ha desintegrado de forma ominosa.
- M. Una caída de líquido transparente desde varias salidas del techo hasta un sumidero de cristal de roca, ubicado justo debajo, con un cálculo tan preciso que no se desperdicia ni una gota. El líquido parece agua, pero es un potente ácido que disuelve metales y carne. El contacto con la

piel causa 1d12 de daño por turno. Si se logra detener o desviar el surtidor y se rompe el sumidero, se podrán encontrar debajo 1d8 gemas preciosas, lo que queda de un aventurero que pasó por ahí.

- N.** Un foso con pinchos de cristal envenenados. La caída causa 1d10 de daño y el veneno 1d8. Si no se supera la tirada de salvación de Constitución difícil o se usa un contraveneno, la criatura afectada morirá en 1d6 minutos. En el fondo hay un pasadizo secreto que permite pasar al siguiente anillo del laberinto. Los pinchos se pueden destrozar con un martillo con el fin de que otros puedan pasar.

La parte del laberinto a la que van a llegar desde el pasadizo va a parecer una vía muerta. Al norte, un muro de cristal, que en realidad es endebil y se puede romper. Al sur, un pasillo de estalactitas que acaban en otro muro que oculta una puerta secreta.

- O.** Una placa con unos dibujos espantosos sobre humanoides devorados por una bestia. Parece una trampa, pero de hecho es un teletransportador que conduce a la sección marcada en el mapa como TT (teletransporte) y en esta lista como L. Un número de 1d4 orcos de cristal protegen el pasillo que hay más allá, hacia P. Llevan unos cetros con 4 cargas de relámpago.

- P.** Una puerta mágica cristalina de color azul oscuro que se abre proyectando energía eléctrica, como la que producen los cetros de los 1d4 orcos de cristal que hay cerca y se mencionaron en O. Necesita que se use la potencia equivalente a tres lanzamientos en un espacio breve de tiempo. La puerta adquiere un tono azul eléctrico cuando recibe energía y baja de intensidad poco después si no se le ha proporcionado la necesaria para desbloquearla. Tiene una especie de cerradura que en realidad es una trampa. Si se trata de manipular con una ganzúa, la puerta usará el contacto para absorber energía vital de quien la esté forzando, lo que en términos de juego supone 1d6 de daño. Cuando la puerta adquiera la energía eléctrica necesaria, se desintegrará. Si los aventureros pretenden abrirla sacrificando su energía vital, la puerta exigirá al menos 20 PG.

- Q.** Una placa circular metálica en medio del pasillo, que en realidad es una larga escalera de caracol extensible que lleva hacia un nivel subterráneo, fuera del laberinto. En la pared, hay una placa activadora que tiene una cavidad donde encajaría la cabeza de uno de los cetros de los orcos de cristal y tres peculiares orificios. Si se coloca un cetro y se le aplica una carga de electricidad, es probable que la maquinaria actúe de forma extraña y en lugar de desplegar los escalones hacia abajo lo haga hacia arriba, como un taladro gigante, triturando cualquier cosa que haya encima y provocando un desprendimiento de rocas. El sistema se reinicia al pasar un rato. Al final del pasillo hay un hombre bestia armado con un tridente, cuyo extremo al ser clavado en los orificios de la placa activadora enciende la escalera de forma normal.

R. En medio del pasillo hay una trampa mortal de foso de cinco metros de longitud y de una profundidad descomunal que lleva hasta los más hondos subterráneos, lo cual supone la muerte automática para quien caiga si no va sujetado con cuerda o usa un conjuro de levitación. El récord mundial de salto de longitud lo estableció Mike Powell en 1991 con 8,95 m., pero un aventurero pertréchado con sus avíos lo va a tener mucho más difícil; además, en un pasillo circular.

S. Un foso lleno de agua imbuida con unconjuro de gravedad, que hace que aumente considerablemente el peso de quien lo cruza. Ocupa todo el recodo. Al fondo se pueden encontrar un hacha +1, 1d10 gemas y 2d100 monedas de oro. Son particularmente difíciles de sacar, pues su peso se cuadruplica, y también de ver, debido a lo turbia que está el agua.

T. Un conjunto de espitas por las que salen dardos envenenados de forma constante y a diferentes alturas. Hay que ser muy hábil para sortearlos, por lo que serán necesarias las pruebas físicas oportunas o ingeníárselas para obtener un blindaje que los detenga. Los dardos salen con una fuerza similar a la de un disparo de arma moderna, con lo que pueden atravesar de forma limpia una cota de malla no mágica. Cada vez que se falle una tirada de salvación de Destreza difícil se clavarán 1d8 dardos que hacen 1d6 de daño por impacto + 1d4 por veneno si se falla la tirada de salvación de Constitución, también difícil.

U. Al pasar por las espitas los aventureros pisarán una placa de presión que activará unconjuro de oscuridad que afectará a todo el pasillo. En medio de la oscuridad hay una trampa de jaula de cristal con barrotes sólidos que no solo atraparán a quien pase, sino que impedirán el paso a los que no hayan logrado cruzar. En el techo hay un cieno gris de cristal líquido que aprovechará la ocasión y la falta de movilidad de la persona atrapada para saciar su hambre.

V. Al final del pasillo circular hay cuatro lobos de cristal que guardan un arcón de lapislázuli. En su interior hay una maza +2 de nombre Machacarrocas, especialmente efectiva contra constructos (1d6 daño a criaturas normales, 1d8 contra constructos). La maza tiene imbuida la voluntad del enano que la forjó, quien odiaba especialmente a los gólems de roca. Quien la use debe resistirse a la irrefrenable necesidad de atacar a cualquier constructo, autómata o elemental sin medida o estrategia. El arcón es mágico y está ligado a la maza que protege. Solo un aventurero con la determinación necesaria será capaz de abrirlo (supone una prueba de Carisma difícil). Los lobos de cristal cobrarán vida en cuanto alguien trate de abrir el arcón.

W. Una puerta cerrada en la que hay tres cristales de colores: naranja, verde y violeta. En el dintel hay una gema oscura que simula en su interior el cielo estrellado. Para

abrir la puerta se debe pulsar la siguiente secuencia: verde, violeta, naranja, violeta, verde. Es un derivado de la constelación de colores primarios que se podía encontrar en el estudio de Menso. Fallar la secuencia implica activar uno de estos cuatro efectos al azar: 1) quien esté frente a la puerta se teletransporta a la placa TT más cercana —conlleva volver a pasar pruebas ya superadas—, 2) se lanza un conjuro de agrandar —el afectado quedará atrapado en el pasillo por su tamaño—, 3) se lanza un conjuro de telaraña, 4) se lanza un hechizo de patrón hipnótico (pauta hipnótica en otros juegos).

- X.** En esta sección del pasillo hay una especie de galería de arte en la que se representan imágenes de alegres bufones al óleo. Hay doce cuadros, todos ellos animados, en los que los bufones hacen trucos de malabares con pelotas, aros o bolos. Mientras realizan los trucos, si alguien se queda mirando, comenzarán a lanzarse sus objetos de un cuadro al otro, superando la bidimensionalidad. Los bufones solo pueden expresarse con mímica, y tratarán de resultar simpáticos a los aventureros. Incluso se tomarán la libertad de sugerir que el final del laberinto se encuentra por ese camino. Sin embargo, en cuanto algún aventurero tenga la idea de cruzar por la zona, los bufones empezarán a lanzarles sus objetos, que son en realidad explosivos por contacto (3d6 de daño). Los cuadros no se pueden ni retirar ni destruir.

El pasillo acaba ante un cuadro enorme que personifica al señor de los bufones, especialista en pantomima y cuchufleta. Dispone de un simpático y colorido cañón de proyectiles de ácido que disparará cuando le parezca más gracioso (3d10 de daño).

Su cuadro es el único que se puede mover y guarda un botín bastante útil: 1d6 bombas de humo de colores y 1d8 calabazas explosivas (2d6 daño), protegidas por un gigantesco puño extensible que, si se dispara, causará 2d10 de daño a quien esté delante y 2d6 al que esté atrás.

- Y.** Al pasar por esta zona, manará de un aspersor un chorro de grasa resbaladiza e inflamable con las propiedades delconjuro homónimo que impregnará las ropas de los aventureros. Salvo las molestias para avanzar sin caer y la consabida sensación de suciedad, no habrá mayor inconveniente. Será así hasta que lleguen a la guarida de un méfit de magma que tratará de hacer arder a los aventureros (1d6 por turno hasta apagar). El méfit tiene el control de la trampa que se encuentra antes de llegar a su guarida, la cual contiene 1d4 correfuegos que se unirán a la fiesta ígnea. Los correfuegos son criaturas bípedas y diminutas siempre en llamas que van de un lado a otro prendiéndolo todo. En la guarida del méfit hay una valiosa cama hecha con aguamarina (1000 mo) y un collar de cuentas de bola de fuego (1d4+2 cuentas, 2d6 daño por cuenta).

- Z.** El pasillo está lleno de zonas de gravedad invertida y aceleración aumentada. El aventurero caerá hacia el techo al pasar por ellas y el daño, en caso de hacerlo de forma apa-

ratosa, se duplica, dado que la fuerza de atracción es más poderosa que en condiciones normales. Un fantasma de polvo de cristal al que no le afecta la gravedad aguarda el momento más inoportuno para atacar a los aventureros.

AA. Una trampa de desprendimiento de stalactitas de cristal bastante evidente, pues hay un largo recorrido de ellas por todo el pasillo y se ve claramente que cualquier tipo de sonido puede hacerlas caer. No hay sitio donde poder evitarlas, así que avanzar con sigilo es fundamental. Los hechizos de tipo silencio pueden ayudar a superar esta parte. Los aventureros, en su interés por que no les caiga nada de arriba, deberían prestar atención a las trampas de foso ocultas en el suelo, que contienen stalagmitas de cristal. Si caen en una, además, sufrirán daño de los chuzos de cristal que lloverán del techo. Cada pincho en esta zona causa 1d4 de daño y se clavan en número de 1d8.

BB. Lo que parece una vía muerta, en realidad es una pared de cristal de roca endeble que se puede derribar con paciencia en 1d100 minutos. El ruido y la vibración pueden atraer criaturas dispuestas a atacar cada 30 minutos como, por ejemplo, las sombras guardianas u otras de las que pueblan el laberinto.

CC. En un recodo hay una especie de extraña flor cristalina de gran tamaño bloqueando el avance por el pasillo. En el momento en el que alguien trate de evitarla o atacarla, mostrará su verdadera naturaleza: es un grick de cristal. Se trata de un horrendo gusano con cuerpo de cristal maleable que posee pico y cuatro tentáculos ganchudos en el rostro. Si los aventureros tratan de huir, lanzará un chillido que hará que las stalactitas que hayan dejado atrás caigan, rompiendo cualquier hechizo de silencio que hayan podido lanzar. Al igual que las otras criaturas de cristal del laberinto, el grick tendrá una dureza mayor que otros de su raza. El pico y los ganchos de sus tentáculos son la llave de la siguiente puerta (DD).

DD. Una puerta de cristal con una serie de extrañas hendiduras que encajan con el pico y los ganchos del grick. Si ha sido destruido hasta el punto de que sea imposible reconstruirlos, los aventureros tendrán que buscar un camino alternativo porque no habrá manera de abrir la puerta.

EE. En la pared que bloquea el camino se disimula un portal secreto para personajes de Inteligencia 15 o más. Quien la toque, notará que tiene una capa externa que no es sólida y que, pese a presentar en apariencia la textura de una superficie dura, temblequea como la gelatina. El aventurero que trate de comprender la naturaleza extra-terrena del fenómeno, mientras la toca, podrá realizar una prueba difícil de Inteligencia para ver si es capaz de superar el laberinto geométrico que se dibuja en su mente. Si lo consigue, atravesará la pared sano y salvo, llegando así al final del laberinto de cristal; pero, por el

contrario, si fracasa, recibirá 1d10+5 puntos de daño y permanecerá aturdido 1d4 horas (-2 a todas las acciones). Si lo vuelve a intentar y fracasa, el daño que recibirá será de 2d10+10, y así sucesivamente.

FF. Un puzzle de tres placas teletransportadoras distribuidas por un camino que acaba en un muro invisible que traslada mágicamente al lado este de la pared EE. Por comodidad, leeremos las placas como uno, dos y tres, pero en la aventura deben mostrar unas runas que resultarán ininteligibles si no se observan con un espejo, el cual revelará que están al revés. La placa tres lleva a la dos, la dos a la uno y la uno a una sección especial del laberinto del portal EE, por donde el aventurero será conducido de forma violenta, como si fuera por un tubo de presión, hasta ser expulsado frente a la pared EE, en el lado ubicado al este, recibiendo así 1d10 de daño. El puzzle se resuelve pisando las placas en orden inverso y caminando hacia atrás, es decir, presionando de espaldas primero la placa tres, luego la dos y por último la uno, lo que hará que el aventurero se materialice sano y salvo al otro lado del muro invisible que hay más allá de la placa tres y que impide el paso. Al otro lado del muro, una araña gigante de cristal, avisada de los intentos de pasar de los aventureros, tratará de caer del techo para atraparlos por sorpresa.

GG. El camino está lleno de telarañas de fibra de vidrio pegajosa creadas por la araña de cristal. Con paciencia se pueden cortar con un arma afilada, pero al hacerlo el aventurero recibirá 1d6 de daño mental y escuchará los gritos de los esclavos que quedaron atrapados en ellas y fueron devorados por la araña. Hay algunos huevos cristalinos por el camino que, si no se destruyen, darán lugar a nuevas arañas de cristal. Parecen valiosos, una especie de esferas de cristal de roca. Si alguien comete la imprudencia de guardárselos con el fin de venderlos, pensando que están petrificados y sin vida, las arañas de cristal romperán el cascarón en 1d4 horas y tratarán de devorar a los aventureros.

HH. Una enorme entrada de puertas dobles dará a entender que los aventureros se encuentran ante la guarida del guardián del laberinto. Es un buen momento para realizar un descanso porque el combate que se avecina será bastante duro. Todo laberinto que se precie está guardado por un minotauro, eso lo saben hasta los niños, pero el minotauro de cristal es un constructo de dos metros que lleva una enorme maza y lanza rayos láser por los ojos. Es inmune a las armas no mágicas y a los ataques cortantes o perforantes. Los ataques mágicos basados en fuerzas elementales como el fuego o el rayo le causan tan solo la mitad de daño. Posee un formidable tesoro sobre un lecho de calaveras compuesto por las posesiones de los aventureros que perdieron la vida en esta sala (valor 3000 mo). El portón que conduce al puente de la esfinge solo se abrirá con el rubí que da vida al minotauro y que este guarda en su pecho (valor 7500 mo). El rubí se pue-

de engarzar en un bastón para hacer un arma lanzarrayos con 20 cargas, siempre que haga el trabajo un herrero experto (daño 2d6).

11. EL ENIGMA DE LA ESFINGE

Tras cruzar un largo, silencioso e inquietante pasillo que atraviesa el laberinto y que se encuentra libre contra todo pronóstico de trampas, los aventureros llegarán a una cavidad de roca cuya única salida es un puente endeble sobre un enorme y profundo barranco de inmensa oscuridad. El puente está guardado por una peligrosa esfinge que, al igual que la de Edipo, reserva un acertijo para su diversión antes de tratar de devorar a los aventureros. El acertijo es el que sigue:

*Hijo de los dioses se me llama,
de terror lleno el corazón del labrador;
pero también el del nauta.
Al verme los animales enloquecen;
cuando acaricio las cenizas, al viento bailan.*

Respuesta: el rayo.

Resolver el enigma supondrá que la criatura se vuelva de piedra y se pueda cruzar el puente sin más contratiempos. Arrojar la esfinge convertida en piedra por el precipicio hará que al chocar con el suelo se rompa en mil añicos, lo que asegurará que más adelante no vuelva a transformarse en un ser de carne y hueso con ánimo de tomarse la revancha, atacando a los aventureros sin más preámbulos, aduciendo la excusa de que hicieron trampas de alguna manera.

Ahora bien, la destrucción de su amada esfinge a traición —no así en justo combate— hará que la ira de Lenzen se desate y que una broza movediza que crece en las paredes del precipicio trepe para atrapar a los aventureros y despeñarlos a su vez.

La broza también actuará en el caso de ver que un aventurero trata de cruzar el puente aprovechando que sus compañeros se hallan enzarzados en combate contra la esfinge.

12. EL PUENTE

Un endeble puente de madera y cuerda es la única forma de llegar a un portón que se encuentra al otro lado del precipicio. Parece peligroso, inestable y el sitio perfecto para colocar tablones trampa que con un poco de presión hagan hundirse al infeliz que los pise hacia la oscuridad insonable como, efectivamente, es el caso.

Para complicar más las cosas si cabe, hay un pterodáctilo zombi hambriento a la espera de presas desde hace cientos de años que teme —o temía— a la esfinge, pero que en estos momentos puede ver una oportunidad para saciar su hambre eterna.

Así pues, atacará a quien cruce el puente. Si tiene que escoger, elegirá primero al más cauto de los aventureros, que estará distraído viendo dónde pisa, o al primero que caiga hacia la oscuridad, cazándolo al vuelo para llevárselo a su cubil, donde se va a dar un buen festín.

Si algunos aventureros han optado por huir de la esfinge mientras dejan a sus compañeros atrás enfrentándose a ella, en el puente se van a encontrar con el ataque de la broza moreniza del precipicio y el pterodáctilo.

En el cubil del pterodáctilo se encuentran los restos de un par de aventureros cazados al vuelo, entre los que se hallan 1d100 monedas de oro, una honda +1 en buen estado perteneciente a un mediano y 1d20 proyectiles de fuego (1d6 daño + prender fuego). Un estudio del esqueleto del mediano indica que la criatura le rompió el cuello.

Al final del puente, hay un portón con una complicada cerradura basada en una combinación de ruedas y engranajes. Con paciencia y tranquilidad un ladrón experto podría descifrarla y abrirla, pero en el trance de la lucha con el pterodáctilo y la broza se puede dar una situación de lo más tensa, así que la dificultad aumenta. El portón puede volver a cerrarse para dejar fuera a las criaturas.

13. LA LARGA OSCURIDAD

Esta sección comprende una extensa grieta en las profundidades de la tierra, donde no hay luz y las sombras devoran la que se encienda de manera artificial hasta reducir su foco a la mínima expresión. Los aventureros que lleguen a esta zona quizás piensen que se encuentran fuera del área construida por Lenzen, en un espacio salvaje e inhóspito que escapa a su control. Pero se equivocan, incluso la existencia de dos civilizaciones aparentemente al margen de sus dominios está relacionada con el complejo.

Los aventureros podrán llegar a este lugar de diferentes maneras: a través del laberinto de cristal, cayendo de forma infortunada por el precipicio, descendiendo por las paredes mediante el uso de un equipo de escalada o desde la zona de caza del área 20 B.

Por razones obvias, la segunda forma puede acabar con la muerte instantánea de los aventureros si no usan un conjuro de caída de pluma o levitación. Tal vez tengan la suerte de que alguna telaraña gigante amortigüe la caída, a cambio, por supuesto, de encontrarse al poco con su dueña.

Así las cosas, una vez abajo tendrán dos alternativas: dirigirse hacia el norte o con rumbo al sur. Toda la zona subterránea es territorio de madrigueras o cubiles de bulettes y ankhegs, así que pueden aparecer de manera aleatoria. Las criaturas reciben alimento de los siervos de Lenzen, quienes liberan cada cierto tiempo presas para que cacen y no pierdan su instinto depredador. Estas presas son hombres hormiga desterrados o animales salvajes del exterior.

Al noroeste hay unas escaleras de piedra y una pesada puerta guardadas por una gorgona —medusa— de nombre Taaraen, antigua esclava amante de Lenzen, ahora convertida en una monstruosidad con escasos recuerdos sobre su vida anterior. La gorgona posee capacidad de infravisión y es bastante inteligente. Tiene dominio sobre bulettes y ankhegs, así que si se

ve en un apuro solicitará su auxilio. La puerta es el camino de vuelta al complejo de Lenzen.

La mujer que antaño fue Taaraen ansía la libertad, pero su esencia se halla dominada por el monstruo. Si los aventureros son astutos, pueden alcanzar algún tipo de acuerdo apelando a su parte humana, que aborrece al señor del complejo.

La maldición de la gorgona se puede deshacer si se vierte sobre ella la sangre de cien inocentes, los cuales se pueden encontrar, por ejemplo, entre las larvas de la colonia de hombres hormiga. Evidentemente, estamos hablando de un acto caótico y los personajes de otros alineamientos sufrirán la reprobación de sus respectivos dioses si hacen algo semejante. Quien dé su sangre debe morir; en caso contrario, no funcionará el ritual, y tiene que mezclarse en un recipiente bendecido por un sacerdote que guarde culto a Lenzen.

Si el ritual funciona, la gorgona se volverá mujer, una clérigo de nivel alto que ayudará a los aventureros y que puede unirse al grupo, pero será el blanco de los servidores espirituales de Lenzen, que querrán ejecutarla por traición. Taaraen, rota la maldición, sufrirá envejecimiento acelerado y en 1d20 horas morirá, pues su tiempo era la prehistoria.

Al sur de la grieta hay un montón de rocas fruto de un desprendimiento. Si se retiran algunas, se podrán encontrar los esqueletos aplastados de otros aventureros y 1d20 monedas de oro. Las armas están inservibles por la herrumbre. En el caso de que los aventureros se empeñen en seguir desescombrando, podrán darse cuenta de que las rocas ocultan un túnel que comunica hacia el este con la zona de influencia de la segunda civilización que se puede encontrar en la aventura: la comunidad de los hombres mosca, rivales de los hombres hormiga.

El ruido de la tarea de retirar rocas puede alertar a los guardianes hormiga que no se encuentran demasiado lejos. De inmediato tratarán de hacer presos a los aventureros en nombre de la reina, quien deberá juzgarlos por entrar en sus dominios.

Si no se resisten, será allí a donde los lleven. Matar a los guardianes puede suponer ganarse la enemistad de toda la colonia de hombres hormiga, quienes tratarán en todo momento de aprehender a los aventureros. Se convertirán en enemigos recurrentes en todo el complejo, que pueden aparecer cuando se hagan tiradas de monstruos errantes.

Al suroeste se encuentra el acceso a la colonia y ciudad de los hombres hormiga (véase 15). El acceso se encuentra vigilado por 1d4+1 centinelas. Si los aventureros no tienen intenciones hostiles y muestran que su deseo es hacer posada y avituallarse, los llevarán primero ante la reina, que deberá juzgarlos por entrar en sus dominios sin permiso. Considera que todo el subterráneo le pertenece.

14. EL NOMBRE DE LOS AMANTES

Tras superar la prueba de la gorgona, los aventureros tendrán que subir unas largas escaleras en dirección oeste que acaban

en un pasillo de longitud media, en el que hay una cuchilla que se balancea de norte a sur. Su movimiento no es demasiado rápido, pero sí lo realiza con fuerza, con lo que será difícil detenerla. En el pasillo también hay una entrada secreta que solo se puede abrir si se llega desde la habitación 21.

Superada la trampa de la cuchilla y habiendo avanzado hacia el oeste, los aventureros se encontrarán con una sala llena de losas coronadas con letras rúnicas en el suelo. En la pared que antecede a la sala se encuentra la siguiente inscripción en un idioma arcaico: «Tu amo te sostiene en este mundo de incertidumbre».

Para transcribir las letras y la inscripción al idioma común hace falta que un mago o un ladrón hagan una prueba de Inteligencia. Una vez superada, se trata de cruzar la estancia pisando las losas que forman el nombre de Lenzen, el señor del complejo. Huelga decir que, si los aventureros no conocen el nombre de Lenzen, solo podrán superar la prueba mediante el ensayo y el error. El suelo se hunde si se pisa la que es incorrecta y todas ellas se sostienen mágicamente para que no haya forma de conocer cuáles son las que permiten pasar.

Se puede pensar que lo que hay debajo es otro precipicio como el del puente, en el que si se usa un conjuro de caída de pluma se puede sobrevivir, pero lo cierto es que lo que hay debajo de las letras es una esfera de aniquilación, que supondrá la muerte automática de cualquier aventurero que se hunda. El finado puede reemplazarse por la gorgona Taaraen si ha sido liberada de su maldición, por un miembro de la comunidad de hombres hormiga o por algún aventurero errante que esté atrapado en el complejo.

La habitación conecta al noroeste con una puerta secreta que solo se abre por el otro lado, desde la que se traza el nombre de Taaraen, pero hay que saber escribirlo bien. Al sur hay una puerta que conecta con la habitación 8. Eso supone, en teoría, tener que atravesar de nuevo el laberinto de cristal.

Si juegas en la modalidad vieja escuela, lo justo es representar cómo se supera y hacer tiradas de monstruos errantes. Se sugiere que Lenzen haya reforzado la seguridad del laberinto para evitar que los aventureros vuelvan a cruzarlo por los mismos sitios por los que pasaron, eso les obligará a explorar por donde no lo hicieron en primer lugar y a utilizar la astucia para escabullirse. Otra opción es jugar el laberinto, pero espejado, con el fin de confundir a los jugadores.

Por el contrario, si te resulta aburrido repetir la experiencia o se había explotado la localización al máximo, basta con decir que los aventureros ya conocían el camino hasta el puente.

15. LA CIUDAD DE LOS HOMBRES HORMIGA

La ciudad de los hombres hormiga es uno de los dos lugares presuntamente ajenos al complejo de Lenzen. Está habitada por unos seres antropomorfos medio humanos medio hormigas, una sociedad dedicada al trabajo minero y al comercio

exterior que cuenta con un sistema de producción esclavista. La gobierna la reina Cujema, una criatura caprichosa, grande y desagradable que babea ácido según habla y pone huevos sin parar. Todos sus habitantes tienen a Lenzen como una especie de dios al que rinden culto y tributo. Si los aventureros se comportan de manera diplomática o se las ingenian para acceder a la ciudad sin conflicto, podrán usarla como base para seguir explorando el complejo y como fuente de recursos que pueden comprar.

La ciudad está llena de espías de Lenzen que tratarán de transmitir los planes de los aventureros a su señor para causarles todo el perjuicio que puedan. Algún comerciante también intentará vender productos defectuosos o dañinos con el fin de entorpecer su labor.

A. El paso principal. Estará transitado de forma asidua por ciudadanos o guardias. Tira 1d6 cada dos turnos y si sale un 1 los aventureros tendrán un encuentro, que puede ir desde unos guardias que ataque o pidan la identificación de ciudadano a una hormiga ebria que provoque a los aventureros y luego solicite auxilio a sus compatriotas.

B. La colonia zángana. Estamos ante el harén de la reina, donde vive una comunidad de zánganos hedonistas que se dedican a complacerla y a darle hijos a mansalva. La mayor parte del día se ocupan de hacer ejercicio, de afeitarse las vellosidades o de ponerse potingues para embellecer el cutis y hacer brillar los pectorales. Disponen de gimnasio, sauna, sala de masaje, piscina y cuartos individuales. El favorito es un tal Clotaldo, un tipo adulador e insoportable admirado por el resto, que en esencia es una mala copia de Pedro Infante, el Ídolo de Guachumil, con bigotito, acento mexicano y todo. Los zánganos que se atreven a coger algo de peso o a resultar aburridos a la reina acaban en la ronda de la guardia o como pasto de los ankhegs y bulettes de la grieta. Algunos ansían escapar y dedicarse al mundo del espectáculo o del surf en islas lejanas.

C. La colonia de las princesas. Se trata de la estancia de las ayudas de cámara y damas de compañía de la reina, las más dulces y serviciales mujeres hormiga de la colonia. Todas ellas son vírgenes, fértiles y se detestan, pese a que se ofrecen constantemente halagos y sonrisas con la mayor hipocresía y modales afectados. Ansían el favor de su reina para ser nombradas sucesoras o adalides de futuras colonias. Todas ellas saben que, de cuando en cuando, un grupo de viriles zánganos aparece para llevarse a las elegidas con el fin de formar expediciones para fundar nuevas ciudades, que llenarán de trabajadores sanos y fuertes. Lo cierto es que la reina Cujema es caníbal y en ocasiones se le antoja comerse a las vírgenes más prometedoras para que, supuestamente, le transmitan su juventud y belleza. Cree que va a vivir siempre y sabe que Lenzen no permitiría esta expansión sin su consentimiento.

D. El salón del trono. Un lugar con una puerta blindada que solo se abre durante las recepciones. La reina Cujema atiende arrellanada en un enorme sillón de oro y piedras preciosas. La mayor parte del tiempo se dedica a parir, incluso mientras habla con gente importante. Sus parteras de confianza realizan una procesión solemne con los huevos hasta la habitación G, donde los depositan hasta que eclosionan. El suelo suele estar encharcado con los reales fluidos de Cujema. La reina es malvada, caprichosa, irritable y el resultado de una de las transformaciones monstruosas a las que llegaron los esclavos que se enfrentaron a la prueba de Lenzen. No se pondrá en peligro ni tampoco a los suyos, pero si se le ofrece un buen trato a cambio de perdonar la vida a los aventureros, les permitirá reponerse y comerciar en sus dominios. La criatura Lenzen también tiene prevista cualquier supuesta traición de la reina. A la hora de la verdad, ella siempre le contará todo lo que hable con los aventureros entre horrible dolor y sufrimiento.

La reina odia al señor de los hombres mosca, a quienes quiere conquistar. Propondrá a los aventureros que le roben su tesoro máspreciado, una capa de invisibilidad. A cambio, ella les proporcionará un arma mágica, su cimitarra maliciosa, que causa 2d6 de daño adicionales en los golpes críticos.

A. Los aposentos de la reina. Cuando la reina deja de parir y partir descansa en sus aposentos o yace con sus zánganos, quienes le organizan espectáculos de tipo exhibición culturista, luchas de gladiadores, castillos humanos, recitales o eventos similares. Se realizan libaciones de bebidas estimulantes sobre una cama de oro y vasos del mismo mineral.

B. Cámara del tesoro. La reina hormiga posee un fabuloso tesoro guardado en una cámara acorazada junto al salón del trono. Se trata de la clase de reclamo que atrae a aventureros sedientos de riquezas, pero para abrirla se necesita conocer la combinación y tener el mismo número de brazos que una hormiga gigante caníbal o, en su defecto, a un ladrón experto en el grupo que reciba ayuda de unos cuantos colaboradores entrenados que actúen al unísono. En su interior, aparte de un arcón con la suma de 1000 monedas de oro, tres piedras de ónix (300 mo), una gema de jade (200 mo), una perla blanca (500 mo), una daga enjoyada (500 mo, 1d6 daño), dos brazaletes de plata (200 mo), una gargantilla de oro (200 mo) y dos estatuillas de plata (100 mo) guardadas por una trampa de aguja venenosa —tirada de salvación de Constitución difícil o muerte en 1d6 turnos—, hay una sugerente, minimalista y poco práctica cota de mallas con poder antiácido colocada sobre una colosal y deforme estatua insectoide con un yelmo cornudo en la testa (2000 mo). Un atuendo de guerra solo apto para una reina hormiga, así que necesitará algunos ajustes para que sea de utilidad para los aventureros y se convierta en prácticas pulseras, collares mágicos antiácido o en una cota de malla al uso del tamaño de un humano. ¿Hay algún herrero en el gru-

po que pueda dedicar unos días a la labor? Si no es el caso, en los bajos fondos de la ciudad se puede encontrar uno, pero cobrará muy caro por un servicio relacionado con un robo a la reina. Del orden de 700 monedas de oro, y no aceptará regateos.

La estatua también sostiene la cimitarra maliciosa de la reina, un arma poderosa que un humano puede usar como un arma a dos manos por su singular tamaño (1000 mo).

A propósito, ¿cómo se las van a ingeniar los aventureros para sacar todo eso de la cámara del tesoro sin que nadie se entere? Recordemos que las monedas y la cota de mallas pesan, ocupan espacio y no son precisamente silenciosas cuando están en movimiento.

C. Sala de cría e incubación. Nos encontramos ante un almacén lleno de palpitantes y níveos huevos de hombre hormiga colocados en numerosísimos nichos en las paredes y en fosos en el suelo. La estancia hiede a una mezcla entre carne de ave y lechugas podridas —si has criado gusanos de seda en una caja en la que hayan hecho capullos, conoces un olor similar— y está llena del mismo limo que se puede encontrar en el salón del trono. Habitualmente hay unas cuantas amas de cría trabajando sin descanso. La mayor parte de las criaturas nacidas se convertirán en obreras en la mina o en comerciantes.

D. La ciudad de los obreros. A diferencia de los lujos con los que viven la reina, los zánganos y sus malcriadas ayudas de cámara, los obreros de la colonia solo tienen lo básico para su subsistencia, visten con harapos y trabajan catorce horas diarias en las minas, de donde extraen mineral para Lenzen.

Podrás preguntarte, y con razón, si después de miles de años haciendo exactamente lo mismo no habrán acabado con todo el mineral de la zona. Pues sí, con todo, pero hay un poderoso conjuro que hace que cada semana todo lo que ha avanzado la excavación vuelva a estar como antes y que los minerales extraídos parezcan preciosos, cuando en realidad no son más que rocas. A Lenzen no le interesa demasiado el valor de los tributos que recibe, sino la sumisión y que su sistema funcione, para ello los siervos deben estar ocupados.

Lo cierto es que los comerciantes que parten a tierras lejanas para vender sus rocas que creen oro mueren al poco de alejarse de la montaña por la maldición que pesa sobre ellos, y los obreros acaban sepultados en la tierra una vez se ejecuta el conjuro que devuelve los túneles a su estado original, por lo que se mantiene un tamaño de población sostenible. La reina repone habitantes y los obreros fallecen por miles todas las semanas. La reina Cujema fue en el pasado otra de las amantes de Lenzen, sustituida por Taaraen, quien conspiró contra esta para ganarse el favor del esclavista. La historia de ambas ha sido trágica. La reina tampoco recuerda gran cosa de su pasado humano, sus escasos intentos de rebeldía siempre son castigados, así que no le queda más remedio que entregarse a las escasas alegrías de un reinado decadente lleno de placeres banales.

Los aventureros podrán comprobar que los miembros ancianos de la colonia son muy escasos. Quienes sobreviven al sistema son particularmente astutos y discretos o privilegiados servidores de Lenzen.

En la ciudad de los obreros se puede encontrar toda clase de servicios, todos ellos sostenidos por hombres hormiga jóvenes. Estos venderán comida envenenada, robarán a los aventureros en las posadas si se descuidan u ofrecerán artículos que se romperán fácilmente. Por el contrario, si los aventureros se fijan en los escasos ciudadanos de edad, podrán encontrar los servicios de supervivientes que a cambio de precios elevados les proveerán de lo que necesiten en buenas condiciones. Todos ellos tienen aspecto cansado y un comportamiento ansioso, pues temen constantemente que Lenzen trate de acabar con ellos, como hace con el resto todas las semanas. Tira 1d6, si sale 1-3 los aventureros podrán confiar en el vendedor de edad, en caso contrario será un lacayo de Lenzen mucho más peligroso que los jóvenes.

La próxima vez que los aventureros regresen a la ciudad, podrán comprobar que no hay ningún rostro que recuerden y que los tenderos y taberneros no son los mismos con los que pudieron interactuar en el pasado reciente.

E. Criadero de hongos. Bajo un sol artificial de luz hiriente, una pléthora de hombres batracio trabaja a diario en el cultivo de unos hongos gigantescos que sirven de alimento a toda la colonia de hombres hormiga. En origen, pertenecieron a un pueblo de guerreros que trató de conquistar la ciudad de los hombres hormiga. Lenzen, divertido, permitió que se organizase un ejército encabezado por Cujema, ataviada con su yelmo de cuernos y armadura de guerra. Sus soldados vencieron a los hombres batracio y los capturaron para que trabajasen en el complejo. Hoy quedan unos 100 respecto a los 4000 que hubo en un principio y trabajan de sol a sol para abastecer a la colonia. Un hombre batracio de nombre Krito quiere convencer a los suyos para iniciar una revuelta que les devuelva la libertad. Entre los hongos hay de tipo chillón y micónidos, que vigilan cualquier intento en ese sentido. En una pared hay un pasadizo secreto, largo tiempo olvidado, que lleva hasta la zona 8, donde está la fuente del fenómeno acuático.

F. Suburbio. Hay una zona en la colonia habitada por tuillidos, heridos y deformes que no pueden trabajar en la colonia porque, según se piensa, son miembros improductivos de la sociedad. Curiosamente es el único lugar en el que los hombres hormiga mueren de viejos. Aquí es mucho más fácil que los aventureros encuentren servicios útiles.

G. Puerta secreta. La vía principal acaba en una pared en la que hay un grabado que representa a Lenzen pisoteando a los esclavos y se encuentra rodeado de velitas, como si de una imagen religiosa se tratara. Si se observa con atención, se podrá comprobar que hay algunos pulsadores en el dibujo, los cuales, si se oprimen en el orden correcto,

darán paso a la salida del complejo, en la zona del río. Ese orden se puede deducir del propio grabado gracias al número de esclavos que hay a izquierda, derecha y abajo, siguiendo la secuencia de mayor a menor. Si no se pulsan de manera correcta, una llamarada surgirá de los ojos almendrados de Lenzen y provocará 2d10 de daño a quien esté delante.

16. LA PRUEBA DEL RAYO

En esta sala de gran tamaño, en cuyas paredes chapadas predomina el color azul eléctrico, se pueden observar cinco estatuas en fila sobre sus respectivos raíles, que permiten desplazarlas de norte a sur. Cada una de las estatuas representa a un dios del trueno distinto: un hombre con un rayo y una rueda (Taranis), un hombre con un martillo (Thor), un hombre con toga, cetro y corona de laurel (Zeus), un hombre con corona en forma de arco y poncho (Catequil), un monstruo alado con pico y martillo (Lui-Sin).

Cada uno de los raíles tiene treinta topes que detienen de forma momentánea el desplazamiento de las estatuas cuando se empujan. El suelo es transparente y muestra un peculiar entramado de cristales puntiagudos que se encuentra debajo. Tal y como están dispuestos, se puede augurar que son parte de una trampa mortífera.

La habitación tiene cuatro salidas: una al oeste, una al norte y dos al sur, de las cuales una es secreta y muy difícil de localizar.

La salida del oeste es un portón que comunica con el puente. La salida del norte es una puerta de acero imposible de abrir o superar por medios físicos o mágicos, a menos que se sea un mago de nivel muy alto. A la derecha tiene una caja con un pulsador para abrirla, lo cual solo sucederá si las estatuas están colocadas en la posición correcta. En caso de no estarlo, se activará un mecanismo que electrificará el suelo de la habitación y hará 3d6 de daño. La trampa es inteligente; si detecta que se usa un conjuro de levitación para burlar el efecto, la segunda vez que se intente repetir la treta se concentrará la energía en el vértice de los cristales y todos ellos lanzarán rayos hacia arriba al unísono, causando a los trampagos 3d10 de daño. Requiere unos minutos para recargarse después de que esto suceda.

Hay tres formas de resolver el problema de la habitación: recordar de nuevo el cuadro de las constelaciones de la habitación de Menso, en las cuales hay al menos tres con cinco estrellas y una es la constelación del trueno; superar una prueba de combate contra las bestias de la habitación que hay al sur o encontrar la salida secreta que hay en el suelo, en la esquina sureste, lo cual solo podrá hacerse si se está atento al activar el interruptor con las estatuas colocadas de forma incorrecta, dado que habrá un círculo desde el que no se desprende energía. También es un punto seguro donde los aventureros se pueden situar sin sufrir daño.

La puerta de la salida del sur es también de acero, pero se puede abrir sin peligro con otro pulsador dado que no tiene

trampa alguna, aunque puedes jugar con el miedo que pueda generar el imaginar que existe. Tras ella, hay una arena de combate transparente bajo la que hay de nuevo un entramado de cristales dispuestos de forma similar a los de la habitación contigua. También se electrifican cuando se pulsa el botón al norte de la habitación anterior y lanzan rayos cuando se usan conjuros de levitación la segunda vez que se intenta escapar.

En torno a la arena, hay cinco jaulas con barrotes láser que encierran a cinco criaturas peligrosas que se irán liberando por turnos cada vez que se derrote a una, en intervalos de cinco minutos. En origen eran diez los minutos de descanso, pero Lenzen dejó de ser tan considerado cuando la reina hormiga Cujema, en el tiempo en el que aún era humana, mató a todos sus monstruos y le dejó en ridículo.

El combate empieza en cuanto se pulse el botón que hay junto a la puerta de la habitación, el cual hará caer la puerta de acero que encerrará a los luchadores y abrirá la primera jaula. Si se vuelve a pulsar el botón de apertura antes de derrotar a todos los monstruos, las jaulas se volverán a cerrar y se llenarán con criaturas aún más poderosas si se ha derrotado a sus antiguos huéspedes.

Los cinco monstruos son: otyugh, trol, gólem de carne, hombre oso y engendro vampírico. El engendro vampírico se hará pasar por una víctima del señor del complejo que solicitará la libertad, ocultando en todo momento su naturaleza para atacar a la mínima oportunidad. No puede proporcionar demasiada información sobre el lugar porque su memoria ha sido borrada.

Al finalizar el combate, se iluminará en el suelo una constelación con forma de rayo. Como los cristales están distribuidos de forma simétrica se podrá averiguar el punto exacto donde se debe colocar cada estatua. Si se ha derrotado a todos los monstruos de forma honorable, se materializará mágicamente un premio: una capa de protección (+1 a la CA) y una varita de rayo (10 cargas, 2d6 daño). Sobre ambos objetos pesa una maldición. La capa no se puede quitar y genera un aspecto monstruoso a quien la lleve: el rostro se llena de verrugas, pústulas y cae todo el cabello (-2 a Carisma). La varita estalla cuando el director de juego saque 1 en 1d6 al usarse, causando 3d6 de daño al infeliz usuario. Nunca hay que fiarse de los regalos de Lenzen.

La salida secreta lleva al territorio de caza de los hombres mosca y solo se encontrará si los jugadores explican de forma clara que tratan de buscar algún tipo de tapa debajo de la zona en la que no hay electricidad.

17. LOS TRES CAMINOS

En torno a un pasillo rectangular que se extiende de este a oeste hay tres entradas oscuras que seguirán siéndolo aunque se le acerque una fuente de luz, como si un velo de tinieblas tratase de ocultar lo que se encuentra tras cada una. En el suelo, frente a cada puerta, hay un mosaico con un brillo acusoso que dibuja un tipo distinto de animal: un jabalí, un zorro

y un insecto alado que no se puede distinguir si es mosca u hormiga. Cruzar cada puerta supone enfrentarse a un desafío distinto y al traspasarla no es posible regresar al punto de partida hasta que se resuelva con éxito. ¿Retarán al poderoso jabalí, al astuto zorro o a la desconfiada mosca?

Si se lo piensan demasiado, descubrirán que los mosaicos son en realidad tres jaleas ocres con ganas de pelea.

18. EL JABALÍ MALDITO

Al cruzar el umbral, los aventureros verán a su alrededor un túnel terroso lleno de enredaderas. A medida que avancen llegarán a una jungla subterránea llena de insectos peligrosos y serpientes que dejan sin aliento. Podrán tener los siguientes encuentros:

1. Boa constrictora. Sobre un árbol una serpiente enorme tratará de coger desprevenidos a los aventureros y apresarlos con sus temibles anillos.
2. Mosquitos. Una nube de mosquitos venenosos gigantes pulula por la jungla en busca de presas de sangre dulce y jugosa. Tienen una probóscide de un decímetro capaz de atravesar armaduras de metal.
3. Marjal. Una zona pantanosa con arenas movedizas, fuegos fatuos y zarzas por doquier. Hay una probabilidad del 40% de que los aventureros sufran una enfermedad al cruzarlo.
4. Cocodrilo. Un enorme saurio hambriento permanece oculto en el fondo de una charca. Se le podrá detectar por sus brillantes ojos amarillos.
5. Hormigas. Una marabunta de hormigas rojas aguarda en torno a un hormiguero gigante. Si consiguen deshacerse de ellas y se escarba en su refugio, se podrá encontrar el equipo de un antiguo aventurero en perfecto estado de conservación. Incluye un objeto maldito. El equipo se compone de una cota de malla, una maza, una poción de curar heridas graves (3d8) y un anillo de caída de paquidermo —maldito, dobla el daño cuando el usuario cae y no se puede quitar del dedo sin magia—.
6. Almas perdidas. Esclavos cuyas almas permanecen errantes y perdidas en la jungla. Se las podrá ver como una bruma con forma vagamente humana. Algunas sienten la imperiosa necesidad de poseer un cuerpo para volver a la vida.

Al final de la jungla, los aventureros llegarán a lo que parece un estanque subterráneo de aguas negras, frente al cual descansa, con una respiración pesada, un jabalí tan grande como un elefante adulto. Su piel está llena de grietas y de ella emergen repulsivos gusanos brillantes llenos de púas venenosas. Uno de estos gusanos reside en una de las cuencas de los ojos del jabalí, de donde mana pus constantemente y tiene la función de alertar al resto de la colonia cuando es preciso.

El jabalí tiene la capacidad de hablar, pero son los gusanos quienes usan esta habilidad para comunicarse si lo consideran oportuno. Al principio mostrarán curiosidad por los propósitos de los aventureros, pero pronto se habrán cansado de la cháchara. Algunos quieren que el jabalí se los coma, mientras que otros tan solo pretenden colonizar cuerpos frescos para expandir la colonia.

El cuerpo del animal está tan maltrecho que se mantiene en una especie de no vida gracias a los parásitos, con lo que se establece una malsana relación simbiótica: el jabalí vive, pero no es más que un títere.

La salida del lugar está bajo el agua, atravesando un túnel sumergido, pero el jabalí solo dejará pasar a los aventureros si demuestran que son lo bastante valientes como para beber el agua del estanque. Si lo hacen, serán infectados por multitud de larvas que desintegrarán al aventurero afectado desde sus intestinos en 1d8 horas.

El jabalí es una mole con la fuerza de un buldócer que, aparte del daño que haga con sus embestidas, infectará con sus parásitos a quien lo toque. Los gusanos más grandes y desarrollados agarrarán a los aventureros que ataquen por el flanco mientras otros tratan de devorarlos o inocularles larvas.

Si lo crees conveniente, deberías solicitar pruebas para ver si quienes contemplan la dantesca escena (aventureros incluidos) son capaces de soportar la impresión o huyen despavoridos.

19. El Zorro Místico

Al cruzar el umbral y caminar por un largo pasillo, los aventureros observarán con asombro que han llegado a una especie de desierto de arcilla lleno de muelas, torres de barro retorcidas y formas entrelazadas. Es tan grande que no parece tener límite. El sol parece hecho por un niño pequeño con pasta para modelar brillante y las nubes son como una especie de algodón sujeto con alambre a un techo que ni siquiera existe. A medida que se alejen del punto inicial, se irán generando nuevos accidentes geográficos que irán mutando de forma caprichosa, con el fin de desorientar a quienes deambulen por ese espacio. Todo se ubica en un semiplano creado por Lenzen.

Los aventureros previsores podrán intuir que se encuentran en un espacio peligroso y repleto de enemigos, como de hecho sucede. Sin embargo, el peor de todos es el que parece más inofensivo, un precioso y escurridizo zorro rojo de ojos azules y cola esponjosa que de cuando en cuando se posará frente a los aventureros para observarlos, y que huirá tan pronto como traten de asustarlo o atraparlo. El zorro posee poderes psíquicos, es inmune a conjuros relacionados con el cautiverio y puede eludir cualquier tipo de prisión mundana o mágica. Es, además, la llave para salir de este semiplano caótico, pero solo abrirá la puerta si considera dignos a los aventureros. El mejor modo de ganar su favor es atrapándolo de forma limpia, sin hacerle daño. El zorro místico es un ser burlón que, además, está muy aburrido porque hace demasiado tiempo que nadie

holla sus dominios. Así pues, se lo va a pasar de lo lindo haciendo superar a los aventureros una especie de yincana mientras corretea de aquí para allá a la velocidad del rayo.

Estas son las zonas por las que el zorro huirá:

- Zona de géiseres.** Un conjunto de 3d6 surtidores de azufre que surgirán de improviso en torno a un desfiladero de arcilla. Si los aventureros no llevan cuidado, pueden sufrir quemaduras y ceguera. Causan 1d10 de daño.
- Hombres sin rostro.** Sobre una muela —que habrá que escalar— surgirán del terreno 2d6 figuras antropomorfas que tratarán de agarrar a los aventureros y ahogarlos en la arcilla del suelo, que mágicamente se volverá tan blando como el barro en un círculo de dos metros respecto a donde estén. Pese a lo endebles que parecen estos seres legamosos, son particularmente fuertes y pueden hacer de la situación algo peliagudo. Cuando los aventureros hayan derrotado a todas las criaturas, emergirá de la tierra un gólem de barro, un enemigo formidable que no hará concesiones.
- Armadillos aplastantes.** Un grupo de armadillos de gran tamaño tratarán de aplastar a los aventureros en forma de pelota rodante si no se apartan de su trayectoria, en una zona llena de columnas de arcilla que, si se viera desde arriba, parecería una máquina de pinball o de pachinko. Aparecerán a menudo para resultar todo lo molestos que puedan, aunque se les podrá escuchar a tiempo si permanecen atentos. Son completamente de barro y al morir se transformarán en polvo.
- Gorilas de arcilla.** En torno a un bosque de caprichosos árboles de arcilla sin hojas, un grupo de gorilas de barro juegan a tirarse pringosos cocos de cieno o a ver quién grita de forma más estridente para demostrar quién es el más fuerte. Los aventureros se verán rodeados a poco que no se den cuenta de dónde se encuentran, lo cual no es nada bueno porque son criaturas bastante territoriales. Apaciguarlas no será fácil, pero ya se conoce el proverbio de que la música amansa a las fieras. En este caso, los gorilas se divierten y distraen con la percusión y las melodías potentes, pero aborrecen las que son tranquilas. Si escuchan algo de su gusto, dejarán en paz al grupo de aventureros. El jugador que lleva al bardo, con sentido del humor y ánimo de amenizar la velada, podría probar a interpretar algo con la ayuda de los demás compañeros de juego o a sacar su teléfono móvil y poner heavy metal, explicando que su personaje interpreta algo parecido con sus instrumentos medievales. A los gorilas les gustaría especialmente la música de Obús o de Warlock. Dale puntos de experiencia extra si es imaginativo.
- Gusano de arena.** Alrededor de un llano desértico pulula un enorme gusano de las arenas cuya cabeza se abre como una flor, dentro de la cual hay un sinfín de dientes que rezuman ácido. La criatura puede tragarse a un

aventurero de un mordisco, así que es peligrosísima. Sin embargo, el zorro místico se subirá a su cabeza sin problemas y sonreirá a los aventureros al tiempo que escapa en el momento en el que la bestia comience a atacar. Como todo lo que hay en este lugar, el gusano parece hecho de arcilla. Tiene enormes anillos en torno a su cuerpo y unos colores amarronados y violáceos que se van alternando.

6. Mantis. Una mantis enorme acecha en una zona llena de caprichosos relieves en forma de espirales y laberintos de barro con colores estridentes. La mantis, que parece de plastilina endurecida y sucia, aprovechará la ocasión más inoportuna para atacar. Por ejemplo, el momento en el que un aventurero se tropiece con alguno de los accidentes del terreno o sea agarrado por alguno de los extremos móviles de las enredaderas plásticas que abundan por paredes y recovecos.

Tras superar las pruebas, el zorro místico se dejará atrapar y, si es bien tratado, felicitará a los aventureros por su pericia. También los obsequiará con algunas pociónes de curación, unas botas élficas (permiten moverse tres veces al día al triple del rango de movimiento) y un amuleto de mente clara (+3 a la TS contra conjuros de confusión, miedo o parálisis). Por el contrario, si los aventureros quieren tomarse la revancha de forma violenta, el zorro se defenderá confundiendo o controlando sus mentes para que se enfrenten entre ellos. Finalmente, se transformará en una bestia vulpina de rasgos deformes.

Tanto si el zorro muere como si los aventureros se congracian con él, se abrirá un portal que permitirá pasar a la siguiente sala (22).

20. EL ÁRBOL DE LOS HOMBRES MOSCA

Al cruzar el umbral, los aventureros se encontrarán con un largo corredor de bloques de piedra que no parece tener relación con la temática del mosaico. Contra lo que suele ser común dentro del complejo de Lenzen, esta zona está libre de trampas, pero sí hay dos puertas secretas: una que es solo de salida, que se podrá usar al final de la aventura si se abre por el otro lado, y otra que da paso a la única habitación segura del complejo. O casi segura.

Al término del corredor, llegarán a un laberinto de túneles que marca el inicio de la zona de influencia de los hombres mosca, una sociedad de cazadores y recolectores al servicio de un reyezuelo que infesta el tronco hueco de un árbol moribundo con su corte decadente. Al final de los túneles, hay dos entradas protegidas que permiten entrar en el árbol desde el nivel inferior.

Los hombres mosca se entrenan en el laberinto organizando cacerías de criaturas a las que capturan en el exterior y sueltan en los pasillos. En estos momentos, dos dracos pululan por el laberinto en busca de presas.

Ahora que tenemos una visión de conjunto, vamos a detenernos a explicar cada uno de los lugares importantes de esta área.

A. La zona prácticamente segura. Se encuentra tras una puerta secreta que se descubre al pulsar un ladrillo que sobresale. Consiste en una habitación llena de polvo que muestra a primera vista el cuerpo reseco de un esclavo que se quitó la vida. Su expresión de espanto indica que se encontraba preso de la desesperación. En un lado hay una fuente de agua potable que rezuma magia. Quien entre dentro se teletransportará a la habitación 1, al principio de la mazmorra. A partir de ahora, se podrá usar el portal en ambas direcciones.

La estancia es prácticamente segura porque, pese a que ni hay ni puede haber monstruo alguno en ella, está impregnada de un aura de desasosiego que inspira pensamientos pesimistas y autodestructivos que impelen al que permanezca mucho tiempo al suicidio. Se deberán hacer pruebas de Sabiduría para intuir lo que está sucediendo y tener la suficiente voluntad como para no sucumbir al desánimo. Por si fuera poco, quienes deseen abandonar la sala comenzarán a escuchar unos alardos monstruosos que vienen de fuera y se acercan cada vez más, hasta sentir que algo bestial y terrible aguarda tras la puerta. Empero, si se reúne el suficiente valor como para salir y enfrentarse a lo que haya, se podrá comprobar que no hay nadie. Se trata de una farsa para provocar que los aventureros se hagan a sí mismos lo que las trampas y desafíos físicos de Lenzen no han conseguido hasta ahora.

Si un aventurero usa el portal de teletransporte para huir de los enemigos imaginarios, sufrirá la burla de la estatua de la habitación 1, que adoptará la forma de una gallina con el rostro caricaturizado del aventurero.

Un usuario de la magia podría eliminar la maldición que pesa sobre la sala y convertirla de verdad en una zona de reposo, lo cual sería muy útil, pues las sombras de Lenzen no aparecerán tampoco en este lugar.

A. La zona de caza. Un laberinto de túneles subterráneos donde los hombres mosca se entrena o realizan rituales de paso a la adulterz. Los restos mortales de hombres mosca que no fueron lo bastante diestros abundan por el suelo con las lanzas rotas, y sus cuerpos maltrechos no son reclamados por nadie. Quien los estudie observará que algunos fueron aguijoneados y que se les inoculó veneno. Los causantes de estos infortunios son dos dracos que merodean por los pasillos. Uno de ellos está herido. Son bestias territoriales y fieras, pero si los aventureros se las ingenian para apaciguarlas y se interesan por su liberación, podrán evitar un enfrentamiento.

Los dracos están acostumbrados a sobrevivir a los ataques de los hombres mosca, así que tratarán de anticiparse a los aventureros y acorralarlos a ambos lados de un pasillo para cerrarles la huida. Pese a su tamaño, son silenciosos y se confunden con la oscuridad.

Hay un adolescente mosca de nombre Tseper perdido en los pasillos que trata de ocultarse y eludir a los dracos. Si los aventureros lo encuentran y lo llevan a la colonia,

serán recompensados, pero el chico se convertirá en un paria y perderá el derecho a ser un hombre en cuanto sus compañeros revelen que huyó como un cobarde. Pedirá unirse a los aventureros para demostrar a su reyezuelo que puede ser un guerrero como el que más.

La zona de caza tiene varias salidas. La primera lleva a la sala 16, donde tiene lugar la prueba del rayo; la segunda, a la zona de influencia de los hombres hormiga, que se encuentra cerrada debido a un derrumbamiento, de modo que es necesario retirar los cascotes con mucho cuidado para pasar; y, por último, hay dos que llevan al árbol de los hombres mosca, en las que suele haber guardianes y una puerta de hierro para evitar desagradables visitas de los dracos, que no están demasiado interesados en acercarse.

B. El árbol, nivel 0. Se trata del dormitorio común de los guerreros, los cazadores y los recolectores de la colonia, los cuales están constantemente a la gresca. Las camas rodean un cuadrilátero central donde se enfrentan en combates de boxeo para dirimir los agravios más nimios. Suelen hacer apuestas basadas en monedas de plata que el rey acuña en su ceca privada. Si los aventureros tienen la suficiente picardía, podrán conseguir un salvoconducto para moverse por el nivel 0 y 1 del árbol con la excusa de ofrecerse para participar en un combate, antes de que se les expulse como los intrusos que son. A propósito, hablamos de moscas, nunca pelean limpio. Abundan los guantes con pinchos e incluso las máquinas de muerte —una especie de sierras mecánicas circulares hechas con criaturas espinosas a las que se obliga a girar irritándolas con sustancias venenosas— que se incorporan a la lucha cuando alguien teme perder una apuesta. Hay unas escaleras de caracol que llevan al nivel 1.

C. El árbol, nivel 1. Estamos ante la planta principal del árbol de los hombres mosca, donde se almacenan los tributos que recibe el reyezuelo, el cual se deja ver desde el balcón del nivel 3 como una especie de dios ante sus súbditos al tiempo que perora acerca de lo productivo que es estar bajo su protección. Los tributos se dejan en la puerta, desde la cual unos lacayos se los llevan al almacén que hay en este mismo nivel. A través de esta puerta se puede salir al exterior del complejo.

1. La escalera de caracol. Hay dos guardias protegiéndola con el fin de que no se cuelen intrusos.

2. Comedor. Una mesa donde se realizan comidas multitudinarias. Primero acuden los guerreros, luego los cazadores y, por último, los recolectores.

3. Almacén. Lugar donde se acumulan víveres que se maceran en barriles y despensas. Como se podría suponer en una sociedad de hombres mosca, estamos hablando de animales y monstruos en descomposición o de estiércol de seres exóticos. Todo repugnante para un ser con un mínimo sentido del gusto y del decoro, pero, aun así, pese a lo horrible que resulta,

ofrece ese toque elitista que corresponde a la realeza, por decadente que sea como esta.

4. Cocina. El espacio en el que un cocinero hombre mosca experimenta sus mejores guisos combinando lo despreciable con lo incomible. Sus mezclas, sin embargo, son tan peculiares que, si se les presta algo de atención, los aventureros podrán obtener sustancias venenosas, inflamables, explosivas o que transmitan enfermedades incurables a precio de rancho. Ahora bien, veamos quién aguanta una charla con el cocinero por el nauseabundo olor.

D. El árbol, nivel 2. En este nivel vive la guardia pretoriana del reyezuelo mosca, su protección ante cualquier avance enemigo y los frecuentes intentos de rebelión. Los pretorianos mosca también suelen ser el motor de cambio político porque asesinan al reyezuelo cuando consideran que su decadente reinado ha decaído demasiado. El que se coloca la corona de óxido se cree, con bastante inocencia, que se encuentra avalado por su grupo de leales compañeros oprimidos y el ciclo vuelve a empezar hasta que se cansan de nuevo.

1. La escalera de caracol. Otro par de guardias, como los que hay abajo, aguardan dispuestos a dar la alarma en cuanto alguien no autorizado sube a este nivel. Se suelen encargar de la tarea los pretorianos más estúpidos dado que el resto la elude para dedicarse a sus asuntos.

2. La sala comunal. Un montón de camas de madera con colchones bien mullidos y una mesa enorme en un lugar céntrico son la parte más destacable del mobiliario. La guardia pretoriana mosca tiene dos cosas importantes que hacer a lo largo del día: ejercitarse en la sala 3 y pasar el tiempo jugando a juegos de azar. Pese a su aspecto peligroso son bastante más ineptos que sus compañeros de abajo, pero lucen equipos imponentes que les otorgan autoridad y por eso todo el mundo los teme. Los pretorianos en el pasado pudieron ser grandes guerreros, pero los mejores hace mucho que no combaten y los que no lo son generan dudas sobre si amañaron su nombramiento, habiendo vuelto del combate con el resto del pelotón aplastado.

3. Armería y arena. Una sala dedicada al entrenamiento en el arte de la poliorcética. Contiene una armería bastante nutrita y una arena para realizar los ejercicios. Los pretorianos suelen dedicar un par de horas diarias a esta labor y hacen exhibiciones ante su reyezuelo en el salón del trono, quien aplaude mientras lo miran de reojo y piensan en que su ciclo político llega a su fin.

Los hombres mosca se entrena para combatir en la oscuridad total con un estilo único, basado en colocarse un casco de bronce en la cabeza que les impide toda visión. De ese modo, potencian los sentidos auditivos y táctiles. Es una de las razones por las que los

pretorianos fueron tan eficaces antaño. Podrían enseñar a los aventureros si son lo bastante persuasivos, lo cual puede ser útil en algunos lugares del complejo de Lenzen.

4. Aseo y letrinas. El lugar donde los pretorianos se mantienen limpios para mostrar ese porte tan distinguido ante el resto de la soldadesca. Los residuos caen directamente sobre lo que come y bebe el resto del árbol, lo cual se considera un honor y un modo de recibir parte de la esencia de la realeza. Una broma de muy mal gusto por parte de los de arriba, que suelen hacer chistes recurrentes sobre el particular. Cuando alguno le recuerda a otro con malicia que antes de estar en lo más alto pasó por abajo, suele estallar una pelea.

E. El árbol, nivel 3. Nos encontramos ante el hogar del reyezuelo Tserator, un hombre mosca decrepito y goto-so que se pasa la mayor parte del tiempo en su trono, escuchando a su chambelán, recibiendo a emisarios de otras comunidades insectoides o viendo las monerías de su caracol arlequín llamado Gabi —esa boca ancha y mirada bobalicona de caracol es de lo más hilarante—. El reyezuelo detesta a la reina Cujema y desea matarla o hacerle la guerra para conquistar su colonia. Cerca del trono posee un portal de teletransporte que comunica con la sala 21, pero a veces funciona de forma incorrecta y lleva a la 22. Prometerá permitirles usarlo a cambio de la destrucción de la reina Cujema y advertirá de que es el mejor modo de que superen la prueba de Lenzen. Las otras puertas de la sala 17 «guardan peligros inimaginables, ¡inimaginables!» «¡Y, al final, una diabólica bestia porcina o un vúlpido que confunde la mente! Al reino de Cujema se puede llegar a través del laberinto de la zona de caza, retirando las piedras que bloquean el camino hacia el oeste.

Tserator también fue otrora un esclavo, el más vanidoso y apreciado entre los suyos. Lenzen lo hizo descender un poco más en la escala social al convertirlo en una repulsiva criatura que se alimenta de detritos.

Los aposentos reales se encuentran tras la sala del trono. Posee un tesoro compuesto por 600 monedas de plata, un anillo con el conjuro de luz diurna (luz del día en otros juegos), una cuerda de escalada, una capa de invisibilidad —que no encubre el espantoso olor de un hombre mosca— y diez paciones de curación. La cuerda de escalada tiene 20 m y soporta 1200 kg. Posee la capacidad mágica de extenderse y de atarse en el lugar que le indique el dueño, para luego desatarse cuando este lo deseé. Es posible ordenar a la cuerda que realice nudos a intervalos en su extensión para facilitar que se pueda trepar por ella.

21. UN BAÑO DE CUCHILLAS

Los aventureros se encuentran ante una sala rectangular en la que hay una piscina llena de agua en cuyos bordes superiores sobresalen cuatro discos cortantes que se desplazan de lado a lado a toda velocidad y son capaces de hacer pedacitos a cual-

quiero que no los salte o esquive a tiempo (4d6 de daño). La habitación tiene cuatro salidas cerradas: una al norte, otra al oeste, otra al sur y otra debajo de la piscina, bajo una pesada tapa.

La salida norte permite avanzar en la prueba de Lenzen, la del oeste es una rampa deslizante que lleva a la trampa de la habitación 5, la del sur lleva a la sala 14 y la tapa a la 18. Ocasionalmente, también se podrá acceder a la sala a través del portal del nivel 3 del árbol de los hombres mosca, que se abrirá al este.

Sobre la piscina hay dos acuarios sostenidos por sendas argollas, en los que aguardan 1d12 lampreas de gran tamaño en uno y un tiburón zombi en el otro. El primer acuario se abrirá y dejará caer a las lampreas si los aventureros pisaran alguna de las losas que hay frente a la salida norte, mientras que el del tiburón hará lo propio si presionan alguna de las que están delante de la sur. Lo mismo sucederá si alguien intenta salir de la piscina apoyando las manos en una de esas losas. Entre ambos acuarios se disimula otra argolla que cuelga del techo. Está firmemente sujetada y puede aguantar hasta una tonelada de peso sin desprenderse. La profundidad de la piscina es de dos metros y medio.

Si las cuchillas giratorias se detienen, tanto por medios físicos como mágicos, los dos acuarios se vaciarán al unísono, si no lo habían hecho ya. Todo el enlosado que bordea la piscina se vuelve resbaladizo si entra en contacto con el agua. Abrir tanto la puerta del norte como la del sur supone una prueba de Destreza difícil con el equipo adecuado de ladrón, o una muy difícil de Fuerza para tumbarlas. La puerta del oeste no está cerrada con llave, lo cual debería inspirar sospechas.

22. EL PASO DEL CORAJE

Hay serias dudas sobre la ubicación física de esta sala, dada la poderosa magia que sostiene su funcionamiento. Puede que se encuentre en el complejo o, por el contrario, estar en un intersticio entre planos de la existencia. Se llega de manera habitual a través del portal que se abre tras superar la prueba del zorro místico, pero los aventureros podrían hacerlo igualmente si se perdiessen al atravesar cualquiera de los teletransportadores del laberinto, a gusto del anfitrión.

Dicho sea de paso, cuando se atraviesan los portales de Lenzen, se puede llamar la atención de depredadores extradimensionales y acabar extraviados para siempre. No se deben usar en ningún caso a la ligera.

Al llegar, los aventureros se encontrarán sobre un rectángulo formado por seis losas de un metro cuadrado, cada una de un color brillante distinto. Serán la única iluminación en un horizonte oscuro que no parece tener fin. Debajo de las losas, la nada. Los cuerpos momificados de quienes fracasaron en la prueba siguen y seguirán cayendo hasta el término de los tiempos. O puede que todavía más allá.

De pronto, se materializará un enorme rostro que parecerá en realidad una máscara de porcelana gigante. Sin mover los labios y con las cuencas de los ojos irradiando una luz azul oscura, emitirá una voz atronadora que propondrá a uno de los presentes sacrificarse por el grupo de compañeros haciendo frente a su reto. Si logra superarlo, todos podrán cruzar al otro lado de la sala. Ahora bien, advertirá que un paso en falso supondrá una muerte irremediable.

También ofrecerá la posibilidad de regresar a la sala de Los tres caminos (17) sin sufrir daño alguno. Si los aventureros optan por hacerlo, quienes atraviesen el nuevo portal que abra la máscara aparecerán en el lugar prometido, pero completamente desnudos y sin los objetos que llevaran, que irán a parar a la sala inicial del complejo. La estatua habrá adoptado la forma de la máscara de porcelana.

Si alguno de los aventureros acepta el reto, la máscara materializará una nueva losa sobre la que flotará un enorme y pesado casco que cegará a quien lo lleve, pues no lleva orificio alguno para la visión. Quien se lo coloque, podrá atravesar el camino laberíntico que creará la máscara sobre la nada. El camino parecerá hecho de cristal transparente, pero será totalmente etéreo para quienes no lleven el casco. De este modo, nadie podrá acompañar al voluntario y solo se le podrá apoyar a distancia, guiándole por el laberinto mediante instrucciones de voz.

La máscara se irritará si observa que gracias a la ayuda de sus camaradas el aventurero avanza sin percances, así que cambiará las reglas del juego y lanzará un hechizo de silencio para que este solo pueda guiarse por su oído e intuición. Un mago experimentado puede evitar o deshacer los conjuros de la máscara, que empezarán a prodigarse a medida que avance. Sus favoritos son los relacionados con la parálisis, la telequinesis y las ráfagas de viento espectral, pero también conoce ataques elementales basados en el rayo.

Estos son los peligros a los que se enfrentará el valiente:

1. La losa que hay frente al aventurero desaparece de repente. Para superar el peligro deberá dar un salto.
2. El abismo solo puede salvarse con una losa que se desplaza de lado a lado o de norte a sur.
3. Un elemental de las sombras se materializa y persigue de forma lenta, pero implacable al aventurero. Si no se apresura, le dará alcance y deberá enfrentarse irremediablemente a él haciendo uso de la intuición y del oído, porque si se quita el casco, caerá al vacío.
4. El curso del camino gira de forma repentina 1d4 veces. Seguirá girando 1d4 veces a intervalos. Para continuar hay que aprovechar el momento oportuno en el que conecta con el siguiente tramo.

5. La máscara convocará un grupo de diminutas esferas eléctricas voladoras que atacarán y confundirán al aventurero en su avance. Cada ataque provoca 1d4 de daño e intervendrán 1d8+1 esferas.
6. Se materializa una escalera cuyos escalones se mueven en la dirección inversa a la del aventurero y que aumentan de velocidad a medida que avanza, hasta el punto de complicar sobremanera la posibilidad de mantener el equilibrio.
7. El pasillo se da la vuelta, poniendo cabeza abajo al aventurero, que deberá sujetarse el casco a la cabeza con las manos o la fuerza de la gravedad actuará de forma normal, haciéndole caer al vacío. Los objetos que no lleve bien sujetos se perderán.
8. Un número de 1d10 losas comenzarán a subir y a bajar, lo que supondrá al aventurero realizar una serie de saltos entre plataformas (el mono de fontanero y el bigote son opcionales).
9. Un grupo de ninjas enanos de las sombras se materializan para atacar al aventurero con pequeñas katanas y shurikens. Son muy rápidos y letales. Aparecerán en un número de 1d6+1.
10. Un conjunto de barras se materializan para subir al piso superior. Todas están animadas y tienen vida propia, con lo que se las oirá emitir ruiditos graciosos y risillas. Algunas son muy juguetonas, así que se separarán o romperán a propósito para hacer perder el equilibrio al aventurero. No obstante, si el aventurero encuentra el modo de resultarles simpático, le dejarán subir sin percances.

El peligro final es un enfrentamiento contra Zendarion, el brujo de las sombras, un antiguo esclavo convertido en otra marioneta de Lenzen que se mantiene en pie con la magia de un medallón que le conserva por una parte con vida y sometido por la otra. El brujo lleva una máscara de porcelana idéntica a la gigante y, pese a su singular dureza, si se logra partir en dos, la original también será destruida. El paso se hará sólido y el resto de los aventureros podrá cruzar.

La máscara del brujo concede armadura al portador, pero también está maldita. Quien se la ponga no se la podrá quitar si no es por medios mágicos con la ayuda de un especialista en este campo y acabará convertido en un brujo de las sombras en 1d4 horas, que será el sustituto del anterior.

Si se libera al brujo esclavo con la muerte, el espíritu del hombre que fue estará agradecido a los aventureros y les concederá una bendición durante 1d6 horas. Hecho esto, abandonará el plano material y se abrirá un portal que permitirá llegar a la habitación 23.

Los lectores de edad seguramente habrán recordado el clásico concurso de televisión al cual hace homenaje esta sala. Si el director de juego se siente con sentido del humor, sería un detalle divertido añadir como tesoro varias videoconsolas Master System y alguna Mega Drive, que obviamente los aventureros solo podrán reconocer como objetos exóticos de magos —solían ser el premio del programa— (valor: 2000 mo). De nuevo, cosas que trajo Lenzen de sus viajes entre dimensiones.

23. LOS ESPELUZNANTES RODILLOS GIGANTES

A esta sala se puede llegar desde las secciones 21 y 22, a través de un pasillo y un portal, respectivamente. Se trata de una larga extensión curvada por los lados, en forma de U o medio tubo, por la que ruedan con inercia eterna cuatro cilindros gigantescos, cada uno con unas propiedades distintas.

A mitad de sala hay una salida secreta poco disimulada que permite saltarse los cilindros más peligrosos, que son los dos últimos. Sin embargo, como es de prever, lo que parece una manera de obtener una fácil victoria en el complejo de Lenzen no es sino otro modo de caer en su red de retorcidas trampas. Esta salida obligará a los aventureros a realizar un rodeo que podrían haber evitado enfrentándose a los peligrosos cilindros.

Presentan las siguientes formas:

1. Cilindro macizo. Básicamente un largo rodillo apisonador macizo de varias toneladas, capaz de convertir en un lienzo a cualquiera lo bastante temerario como para atreverse a pasar. Se puede superar con una prueba de Destreza de dificultad sencilla. El cilindro es vulnerable a la magia (por ejemplo, a los conjuros de ralentizar —aunque esté específicamente diseñado para criaturas vivas— y detener el tiempo) y se rige por las normas de la física elemental si se trata de frenar, pero su inercia es poderosa.
2. Cilindro macizo con hendidura. Otro rodillo similar, pero el doble de largo. Es difícil de superar si se cruza a la carrera. En el centro hay una cavidad con un metro y medio de profundidad. Se puede aprovechar para detenerse a mitad de camino porque nunca varía la posición en la que toca el suelo al pasar. Los personajes más altos tendrían que arrodillarse al llegar al punto para no ser aplastados. Este cilindro también es vulnerable a la magia.
3. Cilindro hueco con cuchillas en el interior. El tercer rodillo sigue la estela de aumento de tamaño y triplica el del primero. Para un ser humano es prácticamente imposible cruzarlo a la carrera y, a diferencia de los dos primeros, es invulnerable a la magia. El interior es hueco como el de un tubo, pero está repleto de obstáculos:

- A. Reja. Dos sierras verticales que se cruzan con dos horizontales.
- B. Cuchillas. Cuatro cuchillas triangulares separadas por cuatro huecos a su vez.
- C. Cruce eléctrico. Dos barras metálicas que se cruzan y chisporrotean electricidad. Emiten una luz azul que hiere la vista.
4. Cilindro macizo con laberinto de cuchillas alrededor. Un rodillo macizo circundado por un montón de cuchillas que lo elevan y también permiten que ruede como los demás. Las cuchillas dejan espacios por los que cruzar, pero los aventureros deben ser precisos y rápidos a la hora de decidir dónde se colocan para evitar que les hagan daño. Hay que superar cuatro secciones y también es invulnerable a la magia.

Como el lector habrá imaginado, para superar esta sala a base de tiradas habría que gozar de mucha suerte con el azar, incluso con personajes con estadísticas altas, lo cual inclina la balanza hacia el uso de la puerta secreta y saltarse los dos últimos rodillos. Sin embargo, todo está diseñado para que los jugadores usen la imaginación y traten de superar el problema. Premia las ideas ingeniosas y concede bonificadores cuando consideres oportuno. Por ejemplo, cuando los jugadores indiquen que el mago experto en matemáticas dedica un buen rato a calcular el momento para cruzar o que alguien usa conjuros de velocidad.

No se han especificado los dados de daño que pueden ocasionar los cilindros porque, haciendo honor a la verdad, el daño por aplastamiento con ese peso, o el de sierra a esa velocidad, debería suponer la muerte instantánea del aventurero. Ahora bien, dado que este es un juego de fantasía, puedes considerar daños que oscilen entre los 2d6 y los 6d6 para el daño cortante, salvo que el aventurero pifie la prueba de Destreza. Estos daños tienen en cuenta que los personajes están intentando evitar activamente el peligro, por lo que pueden resultar heridos en lugar de morir si fallan la tirada para esquivar. Cuando hablamos de una pifia en el dado, el aventurero desgraciadamente pasará a mejor vida.

24. EL ACERTIJO DE LAS MAZMORRAS

A través del pasadizo secreto de la sala de los rodillos, se puede llegar a una mazmorra de planta rectangular que incluye ocho celdas divididas en partes iguales a ambos lados de un corredor, el cual acaba al oeste en una puerta doble de madera. Tras esta hay un espacio de energía negativa que destruirá a cualquier persona o cosa que lo atraviese.

En el suelo hay grabada una inscripción en letras grandes y con una vetusta caligrafía asociada a una lengua ya perdida. Cerca de la última línea, a la derecha, hay un receptáculo con una llave de color verde que presenta un aspecto bruñido. El

acerijo que propone la inscripción es la clave para encontrar la verdadera salida:

*Vetusta como el hombre soy,
y novia exigente de la cretud.
Siempre insaciable, guío por mala senda,
pero no he de ser modesta,
pues bajo mis encantos se levantan imperios
y se hacen gestas.*

Solución: la codicia.

Las celdas de la mazmorra se distribuyen en número de cuatro al norte y cuatro al sur. Todas tienen un cerrojo que puede desbloquearse haciendo uso de la llave verde. Sus barrotes no custodian prisioneros vivos, ni tampoco huesos mohosos conservados a través de las eras. En su interior, hay estatuas de piedra con formas de lo más variopintas, que están relacionadas simbólicamente con la solución del acertijo.

Los aventureros deben elegir qué celda abren. Si escogen con sabiduría la correcta, podrán continuar. Pero, por el contrario, una mala decisión puede suponer dar un rodeo inútil por el complejo o incluso la muerte. Cuando se indique que abrir determinada celda produce un efecto aleatorio, haz una tirada en la tabla que hay más adelante.

A continuación, se describen las estatuas:

1. Una anciana calva con un píleo sobre la cabeza. Tiene un aspecto decrepito que recuerda a las brujas. El píleo es un gorro asociado con la manumisión de los esclavos y la calvicie está relacionada con el rasurado obligatorio de las personas asociadas a este estatus. En esta celda hay una entrada secreta que lleva al exterior del complejo de Lenzen.
2. Un hombre regordete de mediana edad con una manzana en la mano y una mujer vampiro que lo abraza mientras observa su cuello con ojillos hambrientos. La estatua simboliza la lujuria, el adulterio y el pecado relacionado con sucumbir a los instintos. Esta celda supone un efecto aleatorio.
3. Una estatua de un hombre viejo, delgado, encorvado, con las manos entrelazadas y los ojos entrecerrados, sentado sobre un arcón y acompañado por un lobo hambriento. Ambos miran al frente y tienen aspecto infernal. Se trata de una representación de la codicia, la cual frecuentemente aparece como un lobo o un viejo avaro, que no es sino el demonio Mammón. Tras la estatua, hay un pasadizo secreto que permite avanzar en la prueba de Lenzen, dado que esta elección resuelve el acertijo.
4. Una joven tocada con una corona de laureles. Lleva un papiro en la mano y tiene una capsula o caja a sus pies para guardar los rollos. Representa a la historia y a su fuente principal, el texto escrito. En la mitología griega, sería

Clío, la musa de la historia. Esta celda supone un efecto aleatorio.

5. Un niño desnudo con una corona de vid en la cabeza bebe con vehemencia de una botella. Representa el hedonismo y el éxtasis ritual. Para la mitología griega, sería Dioniso. Esta celda supone un efecto aleatorio.
6. Una mujer con una serpiente colgando de los hombros, un arcón al fondo y una alianza en la mano. La serpiente tiene visos de enroscarse pronto con la intención de ahogar a la mujer. Si no fuera por la serpiente, bien podría ser Krimilda con el anillo del nibelungo en la mano y el famoso tesoro detrás. Hay una inscripción sobre el pedestal en el que se sitúa que dice: «La dama del anillo». En la lengua que se hablaba en el tiempo de Lenzen, «Dama del anillo» significa Taaraen. Es una representación de la antigua amante de Lenzen como una mujer de incommensurable belleza que conservará la fortuna mientras haga honor a su alianza. La serpiente es el yugo del propio Lenzen. Su final puede haber sido conocido por los aventureros: fue convertida en la gorgona del apartado 13, La larga oscuridad. Tras la estatua hay un pasadizo secreto hasta el punto 14, El nombre de los amantes.
7. Una dama sentada en un trono con una cabra en su regazo. La dama tiene una diadema en el rostro y dos rodetes a los lados que le recogen el pelo. Representa la primavera y la fertilidad. La cabra es el símbolo asociado a la diosa ibérica Ataecina. Esta celda supone un efecto aleatorio.
8. Un hombre con musculatura colosal lleva una hoz en la mano. Representa al titán Cronos. Esta celda supone un efecto aleatorio

25. EL VIVERO INFERNAL

El espacio se bifurca en un doble pasillo que lleva a dos habitaciones diferentes relacionadas entre sí: en una hay un criadero de plantas y en la otra un gran depósito cilíndrico de ácido

TABLA DE EFECTOS ALEATORIOS DE LA SALA 24
(tira 1d100 o elige el resultado de tu interés)

1d100	
1-10	De la puerta de energía negativa salen 1d8 esqueletos con armas de bronce y andrajos de eras pretéritas.
11-20	De la puerta de energía negativa salen 1d12 zombis, antiguos esclavos de Lenzen.
21-30	De la puerta de energía negativa sale un poderoso esqueleto con casco, armadura dorada y maza. Le acompañan 1d4 gules.
31-40	La estatua parece sonreír mientras trata de poseerte. Un espíritu maligno toma el control del personaje jugador, quien intentará atacar a sus compañeros.
41-50	La estatua lanza un poderoso rayo de energía negativa a quien haya abierto la puerta. Causa 1d12 de daño.

51-60

Una enorme morsa zombi atraviesa la puerta de energía negativa. En principio parece una criatura pacífica y su mayor peligro el nauseabundo olor que desprende, pero en cuanto se acerque o se le acerque alguien atacará como una fiera sin dudarlo. Si recibe determinado nivel de daño, la morsa zombi se transformará en una monstruosidad bípeda repugnante que será mucho más rápida y letal.

61-70

Las puertas dobles se abrirán de par en par para generar una corriente succionadora terrible. Quien no consiga sostenerse, acabará en una dimensión alternativa de aire venenoso y donde las estatuas de la sala viven como seres pensantes (usa las estadísticas del esqueleto poderoso).

71-80

A través de la puerta de energía negativa se adentra en la sala una figura demoníaca de atributos femeninos cargada de cadenas alrededor del cuerpo (diabla encapuchada). Tiene el rostro totalmente tapado con una capucha. Si alguien logra quitársela, podrá ver la cara desfigurada de la diabla: grapas en los párpados, nariz y orejas cortados, pómulos destrozados.

¿Otra de las esclavas de Lenzen?

81-100

Por la puerta de energía negativa entra en la sala un ogro deforme de piel azulada y ojos brillantes, ataviado con una capa y una guja en las manos. Su sonrisa malvada denota que disfruta dando caza a infelices.

Es un oni.

de lubricante y pasar un buen rato obligándola con el fin de que el mecanismo funcione. Si se pifia la tirada para mover la rueda, esta se partirá.

En el interior de la sala hay un enorme criadero de plantas que hace tiempo desbordaron las mesas donde crecían. Sus ramificaciones se derraman y extienden por todas partes, según su capricho. La mayor parte de ellas son venenosas y algunas pueden moverse. Estas últimas son las más peligrosas.

Las mesas de cultivo o semilleros están dispuestas de forma paralela y horizontal formando un sencillo pero inquietante laberinto sobrecargado de hiedras amenazadoras. El suelo, las paredes y el techo rebosan malas hierbas y enredaderas.

Todas las plantas del criadero son inmunes al daño elemental mientras reciban alimento del depósito de ácido. Además, aplastarlas o cortarlas dará lugar a que el ácido deje inservible cualquier objeto metálico que toque, incluidos los objetos mágicos que estén hechos de metal. Recordemos que el ácido también es obra del poderoso Lenzen. No obstante, las plantas son vulnerables a las plagas, siempre que estas sean capaces de asimilar el ácido.

A. El primer encuentro que tendrán los aventureros será con una mandrágora gigante que les impide el paso. Tiene cierta inteligencia y la capacidad de hablar y de moverse. Dice que su señor, Manfredo Enredos, no deja pasar a ningún enemigo a sus dominios. La mandrágora, aunque es anormalmente grande, no parece una gran amenaza, pero, en el momento en el que sea atacada o se le obligue a hacer algo contra su voluntad, comenzará a chillar y despertará a todas las plantas latentes. En cambio, si los aventureros encuentran el modo de convencerla de que les deje pasar, puede que se ahorren el disgusto.

Tico —así se llama la mandrágora— es el hazmerreír de las plantas carnívoras por ser feo y lento. Acompañará a los aventureros si estos le prometen llevarlo al mundo exterior. Pero cuidado, si se demoran demasiado en cumplir su palabra, se cobrará venganza en el momento más insospechado.

B. Sobre el semillero se pueden observar los restos de un hombre transformado en un serplanta. Su cuerpo ahora es un cúmulo de tallos nudosos y resecos. En el rostro desfigurado se vislumbran unos horribles dientes de madera y de las cuencas de los ojos sobresalen raíces y ramitas. Los aventureros no tardarán en relacionar su mal con las peligrosas flores que lanzan dardos con una toxina que te vuelve planta. En el semillero hay una bolsa medio podrida donde se pueden encontrar tres turmalinas, una espinela rojiza y una alejandrita (valor 700 mo). En el momento en el que se traten de coger, el serplanta atacará. Está conectado a la mente colectiva del vivero a través de una prolongación que, si se corta, matará inmediatamente a la criatura y lo poco que queda del hombre que fue podrá descansar en paz.

que se hunde en el suelo como si de una especie de piscina se tratase.

El depósito de Ácido

Si algún valiente con una armadura mágica antiácido o similar se atreve a sumergirse en el tanque, podrá observar que en el fondo hay un espacio de drenaje que puede abrirse manualmente con una prueba de Fuerza difícil. El ácido, de este modo, se verterá directamente sobre el río que circunda el complejo, matando a todos los seres vivos en kilómetros a la redonda. El proceso de vaciado tardará en torno a 1d8 horas.

También hay una puerta hermética que cuando se abre permite hacer labores de mantenimiento. Obviamente está pensada para abrirse por el otro lado, pero con la paciencia y medios necesarios es posible forzarla. Lleva al pasillo 26.

Las plantas carnívoras del criadero se alimentan de este ácido mediante un sistema de tuberías. Algunas han adquirido conciencia y la capacidad de desplazarse por sí mismas, con lo que, en el momento en el que un aventurero tome la decisión de vaciar el tanque, se enfurecerán y comenzarán a atacar en tropel tras destruir la puerta que las retenía, si es que estaba en pie. Si los aventureros logran que el tanque se vacíe del todo, las plantas empezarán a marchitarse y estarán todas muertas en torno a 1d3 horas.

El criadero

El pasillo acaba en una puerta oxidada que se abre y cierra con una rueda. Para lograr que gire, hay que usar algún tipo

- C. El paso está protegido por una broza movediza. Parece que está aletargada, pero su incesante palpitación indica que ese estado no va a durar demasiado. Si no se la ataca directamente, es posible continuar por el pasillo sin que reaccione, siempre y cuando se haga con la máxima discreción. Esta broza tiene un montón de flores rosas que escupen ácido.
- D. La maleza oculta una trampa en el suelo. En el fondo hay un montón de raíces vivas ahítas de ácido que ansían alimentarse de material orgánico, algo nuevo. Quien caiga quedará atrapado, y las ramificaciones tratarán de invadirle si nadie lo impide.
- E. Este tramo del pasillo tiene un montón de las mencionadas flores que lanzan la toxina de transformación en planta. Si algún aventurero mira hacia arriba, podrá ver que hay varios cuerpos antropomorfos convertidos en guíños vegetales que cuelgan de las enredaderas del techo. En cualquier momento pueden caer 1d6 de ellos y atacar. Manfredo Enredos siempre está deseoso de que haya más vasallos que se unan a su inquietante corte.
- F. Una pared de enredadera animada que parece indestructible. Solo se puede hacer brecha con una enorme decisión y un arma mágica que no se tema perder, porque acabará deshecha por el ácido.
- G. Los aventureros se encuentran ante el trono de Manfredo Enredos, una gigantesca planta antropófaga, que estará dormitando hasta que un puñado de hongos chillones anuncien la llegada de los visitantes, tras lo cual, algunas plantas actuarán como linternas y dará la bienvenida. Manfredo es un psicópata con bastante sentido del humor y le encanta jugar con los aventureros que se atreven a enfrentarse a la prueba de Lenzen. A diferencia de otras criaturas del complejo, jamás fue un esclavo atormentado de Lenzen, pero fingirá serlo para ganarse su confianza si eso le divierte. Su gigantesco tiesto oculta la única salida del vivero, así que el único modo de escapar de él es logrando que se aparte o apartarlo por la fuerza. Lo protegen su corte de plantas carnívoras, hombres planta, plantas escupidoras y una fuerza colosal, proporcionada por el ácido de la piscina.

Manfredo Enredos ha sabido que hay dos deliciosos reyezuelos insecto en la mazmorra de Lenzen. Piensa que es una verdadera injusticia que su familia tenga que estar tan escondida en esa habitación, cuando podría extenderse por muchos otros lugares. A cambio de dejar pasar a los aventureros, exigirá la cabeza de los dos reyes y llevar y plantar algunos esquejes suyos en los lugares que indique. A cambio serán recompensados con... larguezas.

Dirá que posee un interesante tesoro mágico como premio si le hacen el favor: una ocarina para encantar a las plantas. Su música resulta tan deliciosa que las plantas animadas seguirán y servirán a quien la toque.

Diseminar los esquejes de Manfredo por el complejo o fuera de él, puede dar lugar a una plaga de terribles

consecuencias para la humanidad. Es un acto claramente caótico que recibirá la reprobación de los dioses.

Los aventureros pueden hacer la misión de Manfredo o tratar de quitarlo de en medio. Puede que a estas alturas ya hayan hecho algo al respecto de los dos reyezuelos o que sea una forma de que prueben a explorar una parte del complejo que pueden haberse dejado atrás.

Lo único cierto es que Manfredo Enredos no tiene ningún interés por cumplir su promesa. Devorará con gusto a los reyezuelos y a los aventureros también a la menor ocasión. Además, tampoco tiene una ocarina que encante nada, en realidad es una vulgar ocarina de cerámica que robó a otro infeliz. Esta parecerá que funciona en sus dominios porque de hecho él controla a todas las criaturas de la sala como quiere.

Ahora bien, Manfredo se ha inflado a devorar aventureros desde que el complejo fue construido, así que su tiesto tiene algunas cosas mucho más interesantes a las que no ha concedido el debido valor: anillo de retorno de conjuros (+2 a las TS contra conjuros y retorno del efecto al sacar 20, hasta conjuros del nivel del portador), guanteletes de destreza (incrementa en 2 puntos la DES), cinturón de fuerza de gigante de las colinas (la FUE total sube hasta los 19 puntos; si ya era igual o mayor, no tiene efecto). Todo ello está muy mezclado y apelmazado con la tierra; en consecuencia, si los jugadores no indican que los aventureros se dedican a la tarea de búsqueda, no encontrarán nada.

Debajo del tiesto de Manfredo hay unas escaleras que llevan a una nueva parte del complejo.

26. EL CABALLERO GUARDIÁN

Nos encontramos ante un largo pasillo que gira hacia la derecha en forma de ele. El suelo está ajedrezado y alterna los colores negro y rojo. En el primer tramo, algunas losas contienen explosivos, con lo que hay que llevar mucho cuidado. Al pasar el giro, hay un disparador de rayos que apunta directamente hacia los aventureros por la espalda. Cada vez que se pise una losa con un pulsador, se lanzará un rayo que hará 3d10 de daño. La mayor parte de las losas con trampa son las de color rojo, así que pese a su elevado número no será difícil evitar la mayoría. Con todo, tira 1d6 tras pisar unas cuantas de color negro; si sale 6, tendrá una trampa. Permite una tirada de salvación de Destreza difícil para evitar el impacto del rayo.

Las paredes están llenas de dibujos sobre el pasado de las tierras en las que se levanta el complejo:

1. Las veinte tribus. Se distingue una veintena de culturas humanas dedicadas a la caza y la recolección. Los animales representados son el mamut, el tigre dientes de sable y el oso.
2. La llegada. Se observa un portal a través del cual llega Lenzen, representado como una figura alienígena majestuosa. Lleva un yugo y un látigo, muestra de su condición como esclavista interdimensional. Le acompañan una especie de sabuesos de aspecto enloquecedor.

3. La explotación de recursos. Lenzen aparece sedente como un faraón mientras las comunidades humanas, ya sometidas, trabajan la piedra y arrancan de la tierra sus recursos.
4. La rebelión de esclavos. Un panel cuyos dibujos relatan de arriba a abajo cómo un líder de esclavos y sus seguidores trataron de derrocar a Lenzen y también el modo en el que fueron derrotados. Los perros del tirano dieron caza a los revoltosos sin compasión. Los cautivos fueron desollados y crucificados, mientras que el instigador fue sometido y convertido en el más humilde de los servidores: Menso.
5. El complejo. Comienza el diseño de las salas del complejo y las pruebas con los primeros valientes. Menso es el primero en probarlo. Al parecer pierde las piernas en el intento y en el resto de las imágenes se le representa desplazándose sobre un cajón con ruedas. Se pueden vislumbrar claramente las primeras salas y los rediseños que va introduciendo Lenzen.
6. El fin de Menso. Lenzen, magnánimo, ofrece una segunda oportunidad a Menso. Con su cajón de madera, se introduce en una segunda versión del complejo. Contra todo pronóstico, llega a enfrentarse a un minotauro de carne y hueso e incluso logra derrotarlo sin piernas clavándole un cuchillo, pero este se desploma sobre él y le aplasta. Lenzen recoge los restos de Menso y los convierte en el muerto viviente que se puede encontrar en el complejo. El minotauro es sustituido por el de cristal que han visto los aventureros.
7. Los amores de Lenzen. Aparecen representadas las mujeres por las que se interesó Lenzen, lo cual es la peor de las maldiciones. Todas ellas esclavas, elevadas al estatus de una especie de emperatrices sumisas: Cujema, Taaraen, Mena —la diablesa que puede aparecer de forma aleatoria en la sala 24—. Lenzen primero las favorece y luego, cuando se cansa o considera que lo ofenden de cualquier forma peregrina, las convierte en seres deformes que pasan a engrosar la lista de criaturas de su complejo.
8. Finalización de las obras. Una visión en conjunto del complejo, con todas las habitaciones por las que han pasado los aventureros y con las últimas sin mostrar, obviamente.

El pasillo tiene seis salidas y dos elementos destacados: un mecanismo de lanzamiento de rayos (ya se ha hablado de él) y una enorme armadura al fondo, que tiene una llave sobre el pecho, la cual abre el acceso al pasaje 29. Es su guardián.

La armadura está poseída por el poderoso espíritu de un campeón y se despierta al recibir una descarga de energía eléctrica del mecanismo de lanzamiento de rayos o cuando alguien trata de apropiarse de la llave. Cada vez que recibe fuerza eléctrica, obtiene tantos puntos de golpe como daño causa el rayo. Cuando la armadura está electrificada, causa 2d6 puntos de daño por contacto.

Tan pronto como se active la armadura, comenzará a recorrer el pasillo en dirección a los aventureros, pisando al azar las losas que disparan rayos, que la van a volver cada vez más poderosa.

El espíritu de la armadura puede ser expulsado por un clérigo. Es inmune a los ataques de armas no mágicas.

Las salidas que hay en este pasillo son las siguientes:

1. Secreta, lleva al depósito de ácido de la sección 25. Desde aquí se pueden realizar labores de mantenimiento cuando este está vacío.
2. Secreta, lleva al macetero de la planta carnívora del vivero de la sección 25. Solo se puede abrir desde el otro lado.
3. El camino hacia la sala 23, los rodillos gigantes.
4. Secreta, el banquete de los limos, 27.
5. La llorona, sala 28.
6. El paso de los dardos venenosos, pasillo 29. Requiere llave.

27. EL BANQUETE DE LOS LIMOS

La habitación está dispuesta como un comedor con un banquete sobre la mesa compuesto por los más deliciosos manjares, listos para ser degustados por los comensales. La mesa es larga y está ubicada junto a la pared. También hay un gran arcón forrado de terciopelo y embellecedores de metal con una cerradura hecha por un maestro artesano. La cubería de los armarios es de lo más fina.

En la mesa hay caviar, salmón, pavo asado, frutas y vino de buena añada. Las velas suponen la guinda de la presentación, dándole a todo un aspecto de lo más apetitoso. Puede que sea una forma de recompensa por todo lo pasado en el complejo y el anfitrión pretenda dar un justo descanso a los aventureros antes del enfrentamiento final.

Nada más lejos de la realidad, claro. Un aventurero con sentido del olfato se dará cuenta enseguida de que hay algo extraño en toda esta deliciosa comida: no tiene olor. No huele a nada. El salmón no huele a pescado, el pavo no huele a ave y la fruta no tiene su aroma característico. Si eso no induce a sospechas, los aventureros están en un grave problema.

Todo lo que hay en la habitación es una mera ilusión creada por una caterva de limos asesinos que aguardan desde hace mucho la visita de algún incauto. También hay mimetos convertidos en muebles esperando el verdadero festín, en el que los comensales son en realidad la cena.

Empero, en esta habitación sí que hay una cosa tangible e interesante: el arcón. En su interior se encuentra una linterna de revelación (hace visibles los elementos invisibles), una piedra de la buena suerte (+1 a las tiradas de característica y a las salvaciones) y dos pociones de velocidad (dobla el número

de ataques en un asalto y el rango de movimiento, como el conjuro acelerar, pero no dobla el número de hechizos que se pueden lanzar), que serán muy útiles en la habitación 29.

28. LLORONA

Desde la puerta de la estancia, pegando el oído, se puede escuchar un lamento desgarrador que parece pertenecer a una voz femenina. En el interior mora el espíritu atormentado de una mujer esclava que ahogó a sus hijos en un río para que no padecieran una vida de sumisión. Lenzen, furioso porque los niños podrían haberle servido, obligó a la mujer a enfrentarse a su prueba y se ensañó con ella de forma especial. El aspecto del fantasma es perturbador, pues muestra un corte profundo en el cuello y sus tripas todavía se desparraman por el suelo sin posibilidad de recogerlas. El espíritu sufre tanto que se encuentra desesperado por devolver a sus hijos esclavos a Lenzen para pedirle perdón. Confundirá a cualquiera que entre en la habitación con ellos y no tardará en agredir a quien trate de abandonarla diciendo: «¡Esperad, esperad, el anfitrión ya viene, ya viene!». Lo siguiente será: «¡Por qué sois incapaces de obedecer a vuestra madre?!». Tras lo cual, atacará enloquecida.

La habitación de la Llorona tiene una cama con dosel, una bacinilla, un cepillo y un pequeño espejo, todos ellos de oro. Hay un espejo mágico colgado en la pared que, si se observa con atención, reproduce en imágenes los recuerdos de la Llorona, siempre y cuando no haya sido destruida. Así pues, los aventureros podrán ver a los niños y a su marido, Rusaurus, hoy convertido en la criatura de la sala 31. El espejo también es una ventana al mundo antiguo.

Si se rebusca de forma concienzuda en la habitación, se podrá encontrar un bastón de curación con todas sus cargas intactas (1d8 PG, 10 usos).

La Llorona puede ser liberada si obtiene el perdón de sus hijos o el de Lenzen. El esclavista jamás ha ofrecido clemencia, pero los aventureros pueden encontrar el modo de contactar con los espíritus de los niños o hacerse pasar por ellos para darle el tan ansiado descanso.

29. LOS DARDOS VENENOSOS

Estamos ante un largo pasillo lleno de aspilleras circulares de pequeño tamaño, a través de las cuales se disparan dardos venenosos (1d8 daño + veneno, TS CON difícil o muerte en 1d6 minutos). En el suelo también hay unos sospechosos raíles que transportan discos cortantes de norte a sur (4d6 daño). Todo esto se activa a través de una placa de presión que mide un metro cuadrado, situada frente a la entrada. Si se descubre a tiempo, se puede eludir dando un salto. Una vez se pone en marcha, el mecanismo funciona de forma constante y no existe forma de desactivarlo, aunque todavía se puede burlar con un conjuro de detener el tiempo, uno de acelerar para pasar rápidamente o cualquier treta ingeniosa por parte de los aventureros.

Por si fuera poco, hay 1d4 avispas gigantes autómatas que se activarán una vez las trampas de la sala comiencen a fun-

cionar, o cuando detecten el movimiento de los aventureros si no se ha dado el caso, con lo que el sigilo es la clave para eludir este peligro. Un experto en mecánica y en magia podría reprogramar las avispas para que le sirviesen de protección.

Si los aventureros tardan demasiado tiempo en actuar, de las aspilleras comenzarán a salir 1d12 serpientes venenosas y 1d20 escorpiones. Sucederá de forma independiente a que hayan activado la trampa.

30. EL DESCANSADOR

Se trata de una habitación con cuatro puertas, dos de ellas están claramente a la vista y las otras dos son secretas. La primera puerta secreta no se puede abrir ni localizar desde este lado, es la salida del palacio de Lenzen, mientras que la segunda es un pasadizo que lleva al camino de los hombres mosca, por lo tanto, a una forma de abandonar el complejo. Sería muy práctico encontrarla.

La habitación posee un largo banco de piedra donde poder sentarse y unas estatuas decorativas asombrosamente realistas que ofrecen un aspecto de lo más inquietante, pues en sus rostros se expresa el horror absoluto. En el techo se encuentra el portentoso artista que las ha esculpido: un basilisco que aguarda a los aventureros desde que ha oído ruido en el pasillo anterior.

Una vez muerto el basilisco, la habitación puede usarse para obtener un justo descanso, teniendo en cuenta lo que está por venir.

31. FUEGO ABRASADOR

Esta habitación es básicamente un infierno de llamas y calor achicharrante. Todas las paredes arden constantemente y a lo largo de ella hay varios surtidores de fuego que lo impulsan con intermitencias y crean efectos de llamas cruzadas que salen de las paredes, del suelo o del techo. Por si fuera poco, la habitación tiene un guardián, un elemental de fuego de nombre Rusaurus al que hay que derrotar si se desea pasar.

La criatura tiene inteligencia y lucha con una gigantesca cimitarra de fuego. En el centro de la habitación hay un espacio circular que acota la arena de combate. Rusaurus es el padre de los hijos de la Llorona de la habitación 28. Mintió a Lenzen cuando este le preguntó por el destino de sus vástagos, ahogados por la perturbada mujer, y fue convertido en el guardián con el que ahora se encuentran los aventureros.

Si estos, de algún modo, han descubierto el secreto de la pareja y la parte humana de Rusaurus llega a comprender que su mujer ha sido liberada, dejará pasar a los aventureros sin necesidad de lucha. En caso contrario, lo hará hasta la muerte. Cuando Rusaurus caiga, los fuegos de la habitación se apagaran para siempre.

En función de los actos de los aventureros, puede que se manifieste una visión del mundo espiritual con la familia al fin reunida. Si es así, recibirán bendiciones que se mantendrán durante 1d12 horas.

32. EL LAGO DE LA PERDICIÓN

Al llegar a este punto, los aventureros deben saber que están a punto de alcanzar el final. Tras derrotar o convencer al guardián que protege la puerta, Rusaurus, pasarán por un corredor de paredes de piedra que gira hacia el oeste y llega hasta un pequeño embarcadero a la orilla de un río, donde aguarda una barca amarrada a un noray. Las aguas emergen de una cavidad en forma de media luna protegida por barrotes, de modo que no se puede atravesar.

La cuerda que sostiene la barca es endeble y a malas penas logra aguantarla a causa de la fuerza de la corriente. Si los aventureros no se apresuran, esta se romperá y deberán buscar una alternativa para navegar por el río.

Sobre este pesa una maldición: contiene las almas del resto de los esclavos de Lenzen, a quienes sacrificó, preso de la locura, una vez hubo concluido su complejo, considerándolos indignos de superar la prueba a la que tantos por desesperación habían tratado de enfrentarse. Desde entonces, aguarda en su palacio al campeón capaz de retarle.

La maldición retiene las almas de los esclavos en las aguas en una agonía eterna, y su mayor anhelo es poseer el cuerpo de un mortal para tratar de escapar de la prisión a la que Lenzen los ha sometido. Por lo tanto, tratarán de abordar la barca para apropiarse de la carne de los aventureros con la vana esperanza de escapar.

Los rápidos y turbulencias en el recorrido se añaden al peligro de intento de abordaje de los espíritus, con lo que, si los aventureros no son diestros controlando su precaria embarcación, probablemente zozobre, lo que irremediablemente causará la muerte de todos sus ocupantes por ahogamiento o por mano de los moradores de las aguas.

Para colmo de males, a mitad de camino se encontrarán con un espacio de estacas afiladas, que será difícil sortear si no se piensa con presteza el modo de destruirlas. No obstante, mayor riesgo conlleva un pronunciado salto de agua que puede volcar o partir la barca con la caída. El conjuro apropiado o calcular a tiempo la distribución del peso en la barca a la hora de descender puede suponer la salvación ante esta eventualidad, y mucho ayudarán las bendiciones que pudieron recibir hace poco los aventureros.

No solo de espíritus de esclavos se encuentra lleno el lago subterráneo en el que desemboca el río, pues Lenzen hacía uso de numerosas bestias prehistóricas para sus fines de explotación del territorio que gobernaba y para proteger sus dominios de otros esclavistas que, como él, saqueaban el mundo, entre ellas seres acuáticos. Los fantasmas de estas bestias cohabitan con los espíritus de los esclavos en estas aguas oscuras.

La extensión del lago es enorme, casi tanto como la de un mar. En su extremo norte, las aguas se derraman en forma de cascada por un precipicio oscuro que no parece tener fin, y puede que no lo tenga. En el borde de la cascada hay una isla que resiste la erosión, iluminada por retorcidos faroles plan-

tados por aquí y por allá que refugan con un color enfermizo, los cuales se pueden ver a lo lejos como un puntito en la negrura y dan una pista sobre hacia dónde deben dirigirse los aventureros con la barca.

Más allá de la isla, se puede ver una serie de enormes columnas bastante separadas entre sí que se yerguen al parecer sobre la nada y, por último, una enorme puerta cerrada sobre una pared de roca, con una poderosa cerradura que abre el paso al destino final de los aventureros: el palacio de Lenzen.

Llegar hasta la isla supone dos jornadas de navegación en medio de todos los peligros que acechan. Si los aventureros tratan de pasar desapercibidos, los espíritus más mortíferos los dejarán en paz. Haz una tirada por día en la siguiente tabla aleatoria:

TABLA DE PELIGROS EN EL LAGO

10100	
1-17	Megalodón
18-34	Liopleurodón
35-51	Livyatan Melvillei
52-68	Dunkleusteus
69-85	Escorpión de mar
86-100	Kronosaurus

También puedes escoger una actividad para estas criaturas:

TABLA DE ACTIVIDAD DE CRIATURAS EN EL LAGO

10100	
1-17	Se observa una figura grande y brillante en el fondo de las aguas negras, los bancos de peces se alejan.
18-34	Se puede ver el lomo o la aleta dorsal de la criaturaemerger de las aguas y pasar muy cerca de la embarcación.
35-51	La criatura emerge y se queda mirando fijamente la barca.
52-68	La criatura salta por encima de la embarcación, cayendo de nuevo al agua con un fuerte estruendo preternatural, o pasa cerca a toda velocidad, o canta de forma ensordecedora y otra la responde, o se encarama a la barca con curiosidad y trata de interactuar con sus ocupantes de forma amenazadora —pero no hará daño si no se la ataca—. (Lo que sea más adecuado para el tipo de criatura).
69-85	La criatura persigue un banco de peces debajo de las aguas
86-100	Se produce una dantesca pelea entre dos criaturas, que crea un fuerte oleaje.

No ahorres energías en describir el desasosiego que produce navegar por el lago, los lamentos y gemidos de las almas perdidas, el grotesco rugido de los monstruos fantasmagólicos pretéritos. Nos acercamos al final, es importante generar las

debidas expectativas ante el inminente enfrentamiento con el señor del complejo.

La isla está habitada por una bruja, de nombre Medea. Se trata en realidad de una aventurera que logró llegar casi hasta el palacio de Lenzen, pero que en la travesía fue poseída por un espíritu femenino antiguo que se adueñó de su cuerpo y lo corrompió. Este desea abandonar el complejo y obtener la libertad, pero no se atreve a llegar hasta el palacio de Lenzen ni tiene un medio de transporte con el que enfrentarse a los peligros del lago.

La mujer tiene una fea casa de piedras amontonadas, un huerto con verduras de aspecto malsano y cuida de multitud de gatos y canarios fantasmales. Si los aventureros le ofrecen algo con lo que pueda tratar de escapar, como, por ejemplo, la barca que llevan consigo, les proporcionará sus servicios curativos. Posee 1d20 pociones ya preparadas y probablemente tenga acumulado algo del equipo de su antiguo grupo de aventureros, del que se desprenderá gustosamente a cambio de la barca. En él hay armamento mágico, varitas y pergaminos, que no especificaremos para que ofrezcas a tu discreción una lista basada en las necesidades del grupo.

La bruja puede ofrecer también alojamiento y descanso antes del enfrentamiento final e información de gran utilidad. Sabe que en el lago hay otra isla, en la que hay una gruta donde puede encontrarse nada menos que la llave del palacio de Lenzen, pero que está habitada por el espectro de un reptil gigantesco que acabó con la mayor parte de su grupo. Es una criatura malvada y taimada que disfruta jugando con sus presas. Medea fue la única superviviente hasta que embarcó y fue poseída por uno de los espíritus del lago, aunque esa información tratará de no transmitirla. Perdió su barca hace mucho, por eso quiere que los aventureros le den la suya.

En esa isla pudo observar minerales interesantes y hongos con los que se pueden crear pociones, por lo que puede ser una fuente de recursos.

La isla tiene aspecto volcánico y una montaña con una gran cavidad interior a la que se puede acceder a través de una abertura en la roca. El monstruo siempre está al acecho, así pues detectará rápidamente a los aventureros si deciden entrar por ahí, pero, si estos son precavidos y deciden explorar el terreno, puede que encuentren un pequeño y angosto túnel secundario oculto cerca de la cima de la montaña, desde el que se puede acceder de forma discreta a la gruta. La llave del palacio de Lenzen se guarda en una urna de cristal, donde levita y gira sobre sí misma desde hace siglos. La bestia de aspecto translúcido simula que dormita, pues no necesita descansar. Solo el más diestro de los saqueadores podrá salir indemne sin alertarla (véase dracosaurio fantasmal en el bestiario).

33. LAS COLUMNAS DEL VACÍO

El agua de la cascada cae y cae silenciosamente hacia la nada bordeando la isla de ominosos faroles que preside un corredor

formado por las cabezas de unas largas columnas de piedra que parecen estar sostenidas por la misma oscuridad. Esta transporta el agua hacia el inicio del río por el que navegaron los aventureros en un ciclo sin fin.

Las columnas están separadas entre sí de forma que cada salto entraña un peligro mortal y no pocas son lo bastante delgadas como para poder partirse por el peso o el empuje de una persona adulta al realizarlo, problema que se acrecienta si estamos hablando de un aventurero pertrechado con sus avíos.

Sobre las columnas de piedra más gruesas descansan algunas estatuas que representan hombres serpiente, górgolas u hombres bestia, criaturas en letargo milenario aguardando a realizar su cometido: ser el último baluarte de la puerta que guarda el palacio de Lenzen.

Los guardianes cobrarán vida en cuanto un aventurero pise la superficie de la columna en la que haya uno y se convertirán en implacables perseguidores en el abismo, especialmente aquellos que sean alados. Si alguna vez estos esclavos fueron humanos ya no recuerdan nada de aquello y su voluntad solo depende de Lenzen. Lucharán hasta la muerte para impedir a toda costa que los aventureros lleguen a la puerta.

En el interior de la dura roca de una pared inmensa se encuentra el acceso al palacio de Lenzen. Una mole de metal extraterreno, proveniente de un mundo imposible de ser soñado, guardada por un cerrojo de pesadilla difícil de abrir incluso para quien posea la llave. Siete niveles de seguridad de cerradura, a cada cual más complicado, donde un giro hacia el lado equivocado puede suponer la muerte, y, el último nivel, un laberinto mental al que te somete la propia puerta que puede volverte loco. Solo el más diestro de los ladrones sería capaz de abrir esta puerta sin la llave que la desbloquea.

Alrededor, numerosas espiras por donde pueden surgir gases venenosos o aniquiladores, fuego, frío o rayo, si el insensato que trata de abrirla no sabe lo que hace. Todo ello siempre bajo la mirada del enorme cráneo oblongo que se perfila como mediorrelieve en la propia puerta, una calavera que vaticina el peligro que está a punto de llegar.

A discreción del director de juego queda si esta parte es un verdadero desafío contra el mecanismo de la puerta o solo una forma de crear tensión ante lo que está por venir. Si el jugador que dirige al aventurero es lo bastante imaginativo describiendo lo que hace su personaje, se recomienda favorecerle haciendo tiradas en secreto, pero sin tener en cuenta el resultado. No olvides usar tu mejor rostro enigmático para crear la debida incertidumbre hasta explicar que se escucha un sonido mecánico en el interior que desbloquea el nivel de cerradura.

Otra opción es poner una dificultad a cada nivel y si supera tres o más tiradas se puede desbloquear la cerradura completa.

34. EL PALACIO DE LENZEN

En medio de la oscuridad profunda, a la que han dado paso siete niveles de blindaje, se puede apreciar una luz azulada como el cobalto que emerge de una máquina de aspecto terrorífico. Presidiendo la endiablada red de tuberías que transportan toda clase de fluidos, se encuentra una enorme burbuja sobre la que zumban con parsimonia constantes oleadas eléctricas que giran a su alrededor en un movimiento eterno.

En su interior, un ser vagamente humano flota desgarbado en una especie de líquido amniótico. Tiene el aspecto de un hombre decrepito, de cabeza oblonga y cuencas oculares anormalmente grandes. Sus extremidades son alargadas, al igual que el cuerpo de unos tres metros de altura. Viste con decoro la que otrora fuera una rica túnica, ahora ajada por milenios de contacto con la solución acuosa que le ha mantenido con vida. Todavía conserva un majestuoso tocado que en el céntimo de su poder le habría distinguido del resto de los mortales.

La máquina está conectada a un inmenso cristal de energía que se encuentra inserto en el suelo transparente de este salón, el gran tesoro que custodia Lenzen, la fuente de su poder y vida eterna. Lo que intentó llevarse de la tierra y nunca pudo.

Lenzen es un ser mental, telépata, telequinético y de inteligencia muy superior a la humana, capaz de abrir portales dimensionales y crear las más demenciales ilusiones. Sin embargo, pueden ser tan reales como cualquiera de las trampas del complejo y matar el cuerpo al mismo tiempo que acaba con la mente y el espíritu.

Felicitará a los aventureros, comunicándose mentalmente desde su burbuja, por haber llegado hasta el final. Nadie había conseguido tal hazaña.

Es, por lo tanto, el momento de cumplir su promesa: les ofrecerá poderes que los hará destacar por encima del resto de los mortales, la custodia de un reino que gobernarán para él y una vida de lujo y riquezas. Si los aventureros aceptan, les pedirá que se acerquen a la máquina y se coloquen en los lugares que indique para que reciban el don de ser sus servidores.

Esperemos que llegados a este punto la codicia no les ciegue hasta fiarse del esclavista interdimensional que ha reducido a meras marionetas incluso a sus amantes y lacayos más fieles, porque su intención es vaciar sus mentes de todo recuerdo de humanidad y replicar la suya como un virus para recuperar su reinado de terror.

Lenzen no solo es una criatura enajenada sino enferma. Milenios atrás trató de trasplantar su mente a otro cuerpo sin éxito y utilizó su complejo para catalogar candidatos que pudieran ser aptos. Cuando vio que ninguno de sus esclavos lo era, en un ataque de ira y locura decidió a acabar con todos ellos. El resultado son todas las almas perdidas que pululan por el complejo.

Por el contrario, si los aventureros deciden vengar a todos los muertos que ha dejado a su paso y acabar de una vez por todas con él, este aceptará el desafío. La maquinaria liberará rápidamente mutágenos en el líquido amniótico y Lenzen se transformará en algo parecido al monstruo arácnido que pudieron ver en la estatua del oratorio del principio, un ser retorcido de diez metros de altura, numerosos brazos y cola acabada en aguijón.

En este momento se encenderán los fuegos de llama verde de todo el salón del palacio, que darán un aspecto aún más siniestro a las recargadas columnas y a los tétricos detalles arquitectónicos.

Lenzen es capaz de usar ataques tanto físicos como mentales. Al principio tratará de no dañar los cuerpos de los aventureros con el fin de lograr usarlos como recipiente. Así pues, usará el miedo y los ataques cognitivos para debilitar sus mentes. Si estos se resisten, como es de prever, y logran defenderse de modo que Lenzen los termine considerando una amenaza, se cansará y decidirá acabar con ellos. La fuerte dosis de mutágeno también hará que pueda desarrollar alas, nuevas extremidades o agujones adicionales.

Hay dos formas de derrotar a la criatura: mediante el uso de la estrategia de combate o manteniéndola ocupada lo suficiente como para que la enfermedad que sufre haga su efecto y la mate, una vez separada de la máquina que la mantiene con vida. A lo largo del combate se podrá ver cómo su tejido se deteriora y se llena de tumores.

La muerte de Lenzen hará que todos los mecanismos del complejo que funcionaban conectados a su mente gracias al cristal dejen de hacerlo o que actúen de forma extraña y peligrosa. Las zonas conectadas a semiplanos puede que implosionen y desencadenen una catástrofe. Los esclavos serán liberados y los espíritus podrán huir.

Si los aventureros tienen la audacia suficiente, podrán escapar a través de una puerta secreta, y, si exploraron lo necesario, encontrar el camino más rápido hasta la salida. También los más duchos en las artes del saqueo encontrarán la forma de activar el mecanismo que genera unas escaleras de cristal hasta la cámara del tesoro de Lenzen, que se encuentra en el subsuelo, donde podrán acceder al cristal que le mantenía con vida y a las enormes riquezas acumuladas en su época de apogeo, en las que abundan elementos que no se podría saber si son mágicos o de tecnología futura (valor total del tesoro 30 000 mo).

El cristal es demasiado grande como para que una persona pueda llevárselo a mano, pero, si los aventureros encuentran una forma de hacerlo, podrán venderlo por una gran suma o estudiarlo.

EpíLOGO

Si los aventureros logran llegar hasta Lenzen y acabar con su reinado de terror milenario, habrán desterrado el mal de esas tierras y sus habitantes obtendrán la libertad. Es el momento de decidir qué quieren hacer con los tesoros obtenidos y qué uso le van a dar al complejo: ¿convertirlo en su base de operaciones?, ¿fundar una mina de oricalco?, ¿construir un reino?, ¿abandonarlo a su suerte? Se abre ante ellos un horizonte de posibilidades. Puede que en el complejo obtengan referencias a otras explotaciones de los hermanos de Lenzen y que sea el paso previo a otras aventuras, o que la bruja del lago les haya hablado de nuevos tesoros y tierras que explorar. También que tengan que someter a las revoltosas comunidades insectoides, que quizá traten de reclamar las posesiones de Lenzen.

Sea como fuere, el nombre de los aventureros, tras su gesta, será cantado a lo largo de los siglos y la gloria obtenida recordada para siempre.

Ibi, 20 de julio de 2020

Adaptación a Crónicas de la Marca: 3 de abril de 2023

BESTIARIO DE LA PRUEBA DE LENZEN PARA CRÓNICAS DE LA MARCA

CONSIDERACIONES INICIALES

A continuación, se presenta el bestiario de esta aventura adaptado a Crónicas de la Marca por orden alfabético. Está pensado para que resulte un desafío adecuado para un grupo de 4-5 jugadores con personajes de nivel 5-6. No obstante, el director de juego es libre de realizar los ajustes que considere necesarios en función de sus gustos o de la composición del grupo de juego.

Aumentar o rebajar el desafío es tan sencillo como realizar pequeñas variaciones en el número de dados de golpe, la clase de armadura o el daño y número de los ataques. Se puede hacer rápidamente durante la partida o tranquilamente en casa. También es posible añadir o quitar monstruos en cada encuentro.

Las criaturas se presentan en forma de plantilla con abreviaturas para ahorrar espacio y facilitar su lectura durante la partida. Todas ellas parten del siguiente esquema:

Nombre: AL; DG; TM; MV; CA; ATQ; TS; ML; PX

AL: Alineamiento

DG: Dados de Golpe

TM: Tamaño

MV: Movimiento

CA: Clase de Armadura

ATQ: Ataques

TS: Tirada de salvación

ML: Moral

PX: Puntos de experiencia

Especial: n.º cnj.: Número de conjuros de un tipo que tiene preparados una criatura. Señala el máximo de veces que esta puede usarlos en cada combate. A discreción del director de juego, se puede aumentar o disminuir. Si no aparece este límite, la criatura podrá usarlos a voluntad, o será el director de juego quien lo determine.

Los alineamientos se han abreviado de esta manera:

LB: Legal Bueno

LN: Legal Neutral

LM: Legal Malvado

NB: Neutral Bueno

N: Neutral

NM: Neutral Malvado

CB: Caótico Bueno

CN: Caótico Neutral

CM: Caótico Malvado



LISTADO DE CRIATURAS

ACÓLITO DE LENZEN (12)

AL NM; DG 2d6 (5 PG); TM P; MV 10 m; CA 12; ATQ daga (1d4); TS F; ML 12 (luchan hasta el final); PX 16

ALMAS DE ESCLAVOS DEL RÍO Y EL LAGO

AL N; DG 4d8 (20 PG); TM M; MV 10 m (andando o levitando); CA 15; ATQ toque helado (1d4 + drenar 2 ptos CON por toque, TS CON para evitar posesión); TS M; ML 6; PX 170 Especial: Posesión, inmune a las armas normales. El alma del río o del lago puede intentar poseer un cuerpo tres veces por encuentro. Si la víctima no supera una TS de CON cuando el alma perdida decide realizar una posesión, el alma tomará el control de su cuerpo de forma temporal e intentará huir del combate para asimilarlo de forma definitiva, lo cual sucederá tras tantos asaltos como ptos de CON tuviera la víctima. Antes de que ocurra, el alma ocupante se puede expulsar mediante la habilidad Expulsar Muertos Vivientes del clérigo o del paladín. Es posible convencer al alma perdida que haya asimilado un cuerpo de que se una al grupo. Se mantendrán las características físicas del anterior personaje, pero se pueden añadir habilidades nuevas del alma asimilada, como si fuera un aventurero multiclase. La personalidad resultante será distinta.

ALMAS PERDIDAS DE LA JUNGLA

AL N; DG 3d8 (16 PG); TM M; MV 10 m (andando o levitando); CA 13; ATQ toque helado (1d4 + drenar 1 pto. CON por toque, TS CON para evitar posesión); TS M; ML 6; PX 93 Especial: Posesión, inmune a las armas normales. El alma perdida puede intentar poseer un cuerpo dos veces por encuentro. Si la víctima no supera una TS de CON cuando el alma perdida decide realizar una posesión, el alma perdida tomará el control de su cuerpo de forma temporal e intentará huir del combate para asimilarlo de forma definitiva, lo cual sucederá tras tantos asaltos como ptos de CON tuviera la víctima. Antes de que ocurra, el alma ocupante se puede expulsar mediante la habilidad Expulsar Muertos Vivientes del clérigo o del paladín. Es posible convencer al alma perdida que haya asimilado un cuerpo de que se una al grupo. Se mantendrán las características físicas del anterior personaje, pero se pueden añadir habilidades nuevas del alma asimilada, como si fuera un aventurero multiclase. La personalidad resultante será distinta.

ANGUILA ELÉCTRICA DE RÍO SALADO

AL N; DG 1d4 (3 PG); TM P; MV 18 m; CA 16; ATQ mordisco eléctrico (2d4); TS F; ML 9; PX 8

ANKHEG

AL N; DG 5d10 (35 PG); TM G; MV 10 m (6 m excavando bajo tierra); CA 18; ATQ mordisco (3d6 + 1d4 + presa —cuando atrapa con sus pinzas, parte por la mitad en 2d8 asaltos—) o escupitajo ácido (8d4 —TS DES reduce daño 1/2—); TS F; ML 7; PX 255

ARAÑA DE CRISTAL

AL N; DG 4d8 (27 PG); TM M; MV 10 m; CA 15; ATQ mordisco (1d8 + veneno TS CON, 1d6 primer asalto, 1d4 segundo + parálisis durante 2d6 horas); TS F; ML 8; PX 148

ARAÑA GIGANTE

AL N; DG 5d8 (35 PG); TM G; MV 12 m (6 m escalando); CA 16; ATQ mordisco (3d8 + veneno TS CON, 1d10 primer asalto, 1d8 segundo + parálisis 3d6 horas); TS F; ML 8; PX 160

ARMADILLOS APLASTANTES

AL N; DG 4d8 (20 PG); TM G; MV 20 m rodando; CA 15; ATQ aplastamiento rodante (2d6) o mordisco (1d8); TS F; ML 6; PX 120

AVISPA GIGANTE AUTÓMATA

AL N; DG 4d8 (25); TM M; MV 18 m (volando); CA 15; ATQ aguijón (1d8); TS F; ML 12; PX 140

AVISPA GIGANTE

AL N; DG 3d8 (20 PG); TM M; MV 18 m (volando); CA 15; ATQ aguijón (1d6); TS F; ML 7; PX 80

BANDIDOS (3)

AL NM; 3d6 DG (15 PG); TM M; MV 10 m; CA 14; ATQ espada corta (1d6) o arco corto (1d6); TS F; ML 6; PX 65

BASILISCO

AL N; DG 6d10 (50 PG); TM M; MV 6 m; CA 16; ATQ mordisco (1d10) + mirada petrificadora (TS CON o petrificación); TS F; ML 9; PX 240 Especial: Mirada petrificadora. La mirada del basilisco transforma en piedra. Combatir evitando la mirada del basilisco supone una penalización de -4 al ataque. El basilisco obtiene +2 a su ataque en esa situación.

BOA CONSTRICCIÓN

AL N; DG 5d8 (22 PG); TM G; MV 6 m; CA 13; ATQ mordisco y constrictión (1d6 + constrictión 2d4); TS F; ML 7; PX 190. Especial: El daño por constrictión se suma cada asalto si la víctima no logra liberarse.

BOCÓN BARBOTANTE

AL CM; DG 5d8 (40 PG); TM G; MV 6 m; CA 12; ATQ escupitajo ácido (6 flemas por asalto 1d6 daño), atrapar y mordisco de 5 bocas (1d8); TS F; ML 9; PX 380

BROZA MOVEDIZA CON FLORES

AL N; DG 6d8 (40 PG); TM G; MV 6 m; CA 19; ATQ brazos vegetales (2d8) + 1d6 flores escupeácido (1d4); TS F; ML 10; PX 630 Especial 1: inmune a las armas romas; armas cortantes y perforantes causan la mitad de daño. Especial 2: inmune al daño elemental; el relámpago la hace crecer 30 cm y le da 1DG más. Especial 3: sabia ácida, destruye objetos y armas no mágicos.

BROZA MOVEDIZA

AL N; DG 8d8 (50 PG); TM G; MV 6 m; CA 19; ATQ brazos vegetales (2d8); TS F; ML 10; PX 650 Especial: in-

mune a las armas romas; armas cortantes y perforantes causan la mitad de daño; inmune al fuego; el frío mitad de daño o ninguno si supera la TS; el relámpago la hace crecer 30 cm y le da 1DG más. PX: 775

BULETTE

AL N; DG 9d10 (60 PG); TM G; MV 12 m (3 m excavando); CA 22; ATQ 2 zarpazos (3d6) o mordisco (4d12); TS F; ML 8; PX 940

CABALLERO GUARDIÁN

AL N; DG 6d10 (50 PG); TM G; MV 6 m; CA 17; ATQ espaldón (2d6); TS F; ML 12; PX 510 Especial: inmune a las armas no mágicas. Absorbe el daño de rayo y la armadura electrificada causa 2d6 de daño por turno. El espíritu que lo mantiene en pie puede ser expulsado por un clérigo si no pasa la TS.

CIEGO GRIS DE CRISTAL LÍQUIDO

AL N; DG 3d10 (25 PG); TM M; MV 3 m; CA 5; ATQ golpetazo (1d4 + ácido 1d8 + agarrón —produce 1d8 de daño por turno—); TS F; ML 12; PX 95 Especial: Inmune al fuego, frío y a las armas comunes. Su ácido corrode de inmediato las armas y armaduras, incluso las mágicas si no se supera una salvación de objeto mágico GD3.

COCODRILLO

AL N; DG 3d10 (25); TM M; MV 10 m (20 nadando); CA 15; ATQ mordisco (1d12) o coletazo (1d8); TS F; ML 8; PX 95

CORREFUEGOS

AL N; DG 1d4 (4 PG); TM P (20 cm); MV 10; CA 15; ATQ fuego (1d8); TS M; ML 7; PX 9

CUADRO CON BUFÓN

AL CN; DG 3d8 (18 PG); TM P; MV 0 m; CA 5; ATQ bombas (3d6) o lanzamiento de objetos (1d6); TS M; ML 7; PX 84

CUADRO DEL SEÑOR DE LOS BUFONES

AL CM; DG 4d8 (30); TM M; MV 0 m; CA 10; ATQ cañón de ácido (3d10); TS M; ML 8; PX 210

CUBO GELATINOSO

AL N; DG 4d10 (35 PG); TM G; MV 6 m; CA 3; ATQ golpetazo (1d4 + ácido 1d6 + parálisis —cada vez que se la ataque, la víctima tendrá que hacer TS de CON o parálisis 2d4 asaltos; fracaso: engullir en interior del cubo y daño por ácido—); TS F; ML 12; PX 200. Especial: ácido, ataque paralizador, inmunidad al frío y a la electricidad.

DIABLESA ENCAPUCHADA

AL CM; DG 6d8 (45 PG); TM M; MV 10 m; CA 17; ATQ puño envuelto en cadenas (1d8+1) o zarpazo (1d6+1) o cañonazo (1d10) o lluvia de eslabones (4d4); TS F; ML 11; PX 450. Especial: la diablesa puede separar mágicamente los eslabones de sus cadenas y usarlos como proyectiles, de manera similar al conjuro proyectil mágico.

DRACO

AL NM; DG 7d12 (50 PG); TM G; MV 6 m (20 volando); CA 18; ATQ 2 garras (1d4), mordisco (2d8), agujonazo (1d6 + veneno —salvación CON o muerte en 1d6 asaltos—); TS F; ML 7; PX 530

DRACOSAURIO FANTASMAL

AL CN; DG 12d8 (96 PG); TM G; MV 15 m; CA 19; ATQ 2 garras (2d6), coletazo (3d6) o mordisco (4d10) o arma de aliento (cono de hielo, 6d6 daño); TS F; ML 11; PX 2200 Especial: arma de aliento; criatura fantasmal, solo le afectan las armas mágicas y los conjuros.

DUNKLEUSTEUS FANTASMAL (GRAN PEZ PREHISTÓRICO)

AL N; DG 9d8 (70 PG); TM (6 m); MV 15 m (nadando); CA 18; ATQ golpetazo (2d6) o mordisco (2d10); TS F; ML 9; PX 1030

ELEMENTAL DE LAS SOMBRAS

AL N; DG 8d8 (60 PG); TM M; MV 9 m; CA 17; ATQ puño sombrío (2d6) o agarrón terrorífico (1d8 + miedo); TS F; ML 12; PX 855 Especial: agarrón terrorífico. El elemental de las sombras agarrará por la cabeza a su víctima, acercará su rostro deforme y dará un alarido mostrando una boca y unos ojos amarillos que la harán entrar en pánico si no supera una TS de CAR. La víctima sentirá la necesidad de saltar al vacío si no supera una TS de SAB y sufrirá una penalización de -2 a todas sus tiradas.

ENGENDRO VAMPÍRICO

AL CM; DG 4d12 (40 PG); TM M; MV 10 m (20 volando, 6 m trepando); CA 18; ATQ golpetazo (1d6 + pérdida de 1 nivel de exp si se falla TS de FUE + presa, la víctima queda a merced del engendro) + drenaje de sangre (1d4 por turno, si se falla la TS de FUE en el primer turno, con la víctima a merced del engendro hasta beber 36 PG); TS F; ML 11; PX 300 Especial: drenaje de energía y sangre. Recupera PG con cada punto de sangre bebido. La víctima no querrá liberarse del drenaje de sangre si se falla la TS de FUE, entrando en un estado de éxtasis. El aventurero muerto se convierte en engendro vampírico. Los niveles perdidos se recuperarán si se logra destruir a la criatura (aunque a discreción del director de juego, los daños pueden ser permanentes).

ESCORPIÓN DE MAR FANTASMAL (EURÉPTIDO PREHISTÓRICO ACUÁTICO)

AL N; DG 6d8 (40 PG); TM M (2 m); MV 10 m (nadando); CA 17; ATQ pinzas (2d6), mordisco (2d6); TS F; ML 7; PX 360

ESCORPIÓN GIGANTE

AL N; DG 3d8 (20 PG); TM M; MV 18 m; CA 15; ATQ pinzas (1d6) o aguijón (1d8 + veneno, TS CON o 1d6 por asalto, 1d12 asaltos); TS F; ML 7; PX 80

ESCORPIÓN

AL N; DG 1d4 (2 PG); TM P; MV 5 m; CA 12; ATQ aguijón (1d6 + veneno, TS CON o 1d4 por asalto, 1d10 asaltos); TS F; ML 7; PX 8

ESFERA ELÉCTRICA

AL N; DG 2d4 (5 PG); TM P; MV 10 m (volando); CA 10; ATQ descarga eléctrica (1d4); TS M; ML 12; PX 20

ESFÍNGE (ANDROESFÍNGE)

AL LN; DG 12d8 (90 PG); TM G; MV 18 m (30 m volando); CA 21; ATQ 2 garras (3d6); TS F; ML 10; PX 2455

ESPIRITU ACUÁTICO

AL N; DG 6d8 (48 PG); TM M; MV 6 m / 30 nadando; CA 17; ATQ golpetazo (2d6); TS F; ML 10; PX 408

ESQUELETO PODEROSO

AL N; DG 4d12 (40 PG); TM M; MV 10 m; CA 16; ATQ maza (1d6); TS F; ML 12; PX 200

ESQUELETO

AL N; DG 1d12 (6 PG); TM M; MV 10 m; CA 13; ATQ hoz de bronce (1d4); TS F; ML 12; PX 11

ESQUELETOS DE CRISTAL

AL N; DG 2d12 (16 PG); TM M; MV 10 m; CA 14; ATQ espada de cristal (1d8); TS F; ML 12; PX 42

ESTATUA CAMBIAFORMAS

AL CN; DG 10d8 (80 PG); TM G; MV 10 m; CA 20; ATQ fuego abrasador (5d6) o golpetazo (3d6); TS F y M; ML 12; PX 2150

FANTASMA DE POLVO DE CRISTAL

AL LM; DG 6d8 (40 PG); TM M; MV 10 m; CA 18; ATQ miedo (TS CAR o pánico) o drenar fuerza vital (1d6 CON) o golpe de partículas de polvo de cristal (1d8); TS F; ML 10; PX 420

FLORES LANZADARDOS (PLANTA ESCUPIDORA)

AL N; DG 2d6 (9 PG); TM P; MV 1 m; CA 10; ATQ dardo venenoso (1d4 + veneno de transformación en planta, TS CON o transformación en 1d10 asaltos); TS F; ML 6; PX 28 Especial: inmune al daño elemental.

GÁRGOLA

AL CM; DG 5d8; TM M; MV 15 m (25 volando); CA 16; ATQ 2 garras (1d3), mordisco (1d6), cornada (1d4); TS F; ML 11; PX 120 Especial: infravisión, inmunidad a las armas comunes y al encantamiento.

GÓLEM DE BARRO

AL N; DG 6d10 (45 PG); TM G; MV 9 m; CA 19; ATQ 2 puñetazos (1d8); TS F; ML 12; PX 390 (Nota: no confundir con el gólem de arcilla, mucho más poderoso)

GÓLEM DE CARNE

AL N; DG 7d10 (60); TM G; MV 9 m; CA 18; ATQ dos puñetazos (2d10); TS F; ML 12; PX 600

GORGONA (TAARAEN)

AL LM; DG 6d8 (40 PG); TM M; MV 10 m; CA 15; ATQ arco corto (1d6) o daga (1d4) y serpientes en la cabeza (veneno, superar salvación de CON o muerte en 1d4 minutos) + mirada petrificante (TS FUE o petrificación); TS F y M; ML 8; PX 510 Especial: Mirada petrificadora. La mirada de la gorgona transforma en piedra. Combatir evitando la mirada de la gorgona supone una penalización de -4 al ataque. La gorgona obtiene +2 a su ataque en esa situación.

GORILAS DE ARCILLA

AL N; DG 4d8 (25); TM M; MV 10 m; CA 15; ATQ puñetazo (1d8); TS F; ML 8; PX 140

GRICK DE CRISTAL (FLOR CRISTALINA)

AL N; DG 4d8 (25 PG); TM M; MV 10 m; CA 16; ATQ pico (1d8) o 1d4 tentáculos ganchudos (1d4); TS F; ML 7; PX 160

GUL

AL CM; DG 2d8 (15 PG); TM M; MV 10 m; CA 14; ATQ mordisco (1d6 + enfermedad —TS CON— y parálisis —TS SAB—), 2 garras (1d6); TS M; ML 8; PX 45 Especial: Enfermedad del gul. La víctima enferma acabará transformada por completo en gul tras pasar un día si no pasa la tirada de salvación o recibe tratamiento.

GUSANO DE ARENA

AL N; DG 8d10 (70 PG); TM G; MV 10 m; CA 19; ATQ mordisco (1d10+2) + engullir (el aventurero tendrá que abrirse paso desde dentro); TS F; ML 10; PX 935

HOMBRE BATRACIO

AL N; DG 2d6 (10 PG); TM M; MV 10 m; CA 13; ATQ golpetazo (1d4) o arma, p. ej daga (1d4); TS F; ML 6; PX 30

HOMBRE BESTIA DE LAS COLUMNAS

AL NM; DG 5d8 (30 PG); TM M; MV 10 m; CA 16; ATQ tridente (1d8); TS F; ML 8; PX 230

HOMBRE BESTIA

AL NM; DG 4d8 (25 PG); TM M; MV 10 m; CA 16; ATQ 2 garras (1d4), mordisco (2d4); TS F; ML 8; PX 140

HOMBRE HORMIGA

AL N; DG 3d6 (15 PG); TM M; MV 10 m; CA 15; ATQ lanza (1d6) o daga (1d4) o puñetazo (1d3); TS F; ML 6; PX 65

HOMBRE MOSCA

AL N; DG 4d6 (20 PG); TM M; MV 10 m; CA 15; ATQ lanza (1d6) o guante con pinchos (1d4+1) o máquina de muerte (2d6); TS F; ML 7; PX 120

NOMBRE OSO

AL N; DG 6d8 (40); TM G; MV 10 m; CA 16; ATQ dos zarpazos (2d6), mordisco (2d6); TS F; ML 8; PX 360

NOMBRE PLANTA (SER PLANTA)

AL N; DG 4d8 (25 PG); TM M; MV 10 m; CA 14; ATQ golpetazo (1d6), mordisco (1d6 + 1d4 ácido); TS F; ML 12; PX 140 Especial: inmune al daño elemental. A todos los efectos, los hombres planta se comportan como zombis hambrientos.

NOMBRE SERPIENTE

AL NM; DG 5d8 (30 PG); TM M; MV 10 m; CA 17; ATQ 2 garras (1d4) o espada corta (1d6); TS F; ML 7; PX 280

HOMBRES SIN ROSTRO

AL NM; DG 3d8 (15); TM M; MV 10 m; CA 14; ATQ puñetazo (1d6 + ahogamiento —TS FUE o hundir en el barro, 1d4 daño cada turno bajo el barro—); TS F; ML 12; PX 75

HONGO CHILLÓN DEL VIVERO

AL N; DG 4d4 (16 PG); TM P; MV 1 m; CA 11; ATQ grito ensordecedor (1 PG por turno si se está cerca); TS F; ML 12; PX 104 Especial: inmune al daño elemental.

HONGO CHILLÓN

AL N; DG 3d4 (12 PG); TM P; MV 1 m; CA 11; ATQ grito ensordecedor (0 o 1 si se está demasiado cerca durante mucho tiempo); TS F; ML 12; PX 56

HONGO VIOLÁCEO DE CRISTAL

AL N; DG 3d8 (20 PG); TM M; MV 1 m; CA 13; ATQ 1d4 zarcillos que causan la enfermedad «podredumbre de cristal» —la carne se convierte en cristal líquido— (1d4 a FUE y CON); TS F; ML 12; PX 105

HORMIGAS ROJAS GIGANTES

AL N; DG 2d4 (3 PG, grupo de 75 PG, 25 hormigas); TM P; MV 10 m; CA 10; ATQ 1d12 mordiscos (1d4); TS F; ML 6 (al morir 10); PX 16 (400 el grupo).

JABALÍ INFECTADO

AL N; DG 9d10 (80 PG) / Parásitos DG 2d4 (5 PG); TM G; MV 10 m; CA 18 / CA 10; ATQ embestida (2d6) o golpetazo (1d12+2) o carga poderosa (4d6) + 1d4 mordiscos de gusanos (1d4 + enfermedad TS CON); TS F; ML 10; PX 1320 Especial: infección. El jabalí puede transmitir parásitos al aventurero por contacto, que lo dominarán en 1d6 asaltos o desintegrarán en 1d8 horas si no pasa una TS CON.

JALEA OCRE

AL N; DG 2d10 (20 PG) / DG 1d10 (10 PG); TM M / P; MV 3 m; CA 4; ATQ ácido (1d6 / 1d4); TS F; ML 12; PX 55 Especial: inmune al daño cortante y al eléctrico. Una jalea ocre de tamaño mediano se dividirá en dos de tamaño pequeño al recibir daño cortante o eléctrico, teniendo las criaturas resultantes 10 PG. Realizarán sus ataques como si tuvieran 1 DG y su daño será de 1d4. No habrá más divisiones. El ácido disuelve madera, cuero y tela.

KRONOSAURUS FANTASMAL (DINOSAURIO MARINO GIGANTESCO)

AL N; DG 12d8 (90 PG); TM G (13 m, cráneo de 3 m); MV 20 m (nadando); CA 18; ATQ golpetazo 2d16 o mordisco (4d6); TS F; ML 10; PX 2030

LAMPREA

AL N; DG 3d4 (10 PG); TM P; MV 10 m (nadando); CA 13; ATQ mordisco y succión (1d4 por turno); TS F; ML 6; PX 50

LENZEN (DECREPITA CALAMIDAD ARÁCNIDA INTERDIMENSIONAL)

AL CM; DG 15d12 (180 PG); TM G (10 m de alto); MV 15 m; CA 20; ATQ 1d8 patas cortantes (2d6), aguijón (1d12) o mordisco (4d10) o arma de aliento (nube de vapor venenoso, 10d6 de daño, TS DES 1/2 daño) o magia; TS F; ML 12; PX 8800 Especial: mutaciones, magia, convocar a las sombras, trepar cual arácnido, enfermedad. Mutaciones: Lenzen puede transformarse en una monstruosidad arácnida de cabeza oblonga, con aguijón y ocho patas que cortan como cuchillas. Además, puede desarrollar alas, nuevas extremidades o agujones adicionales, dedicando todo un asalto y sacrificando 10 PG. **Magia Fase 1** (Objetivo: esclavizar a los aventureros): consumir mentes: (cono de 10 m, 1d4+2 SAB (voluntad); cuando llegue a 0, mente subyugada, lista para la máquina. Requisito previo: estado mental alterado, confusión, parálisis o miedo), confusión (área de 15x15, TS SAB o las víctimas actúan de forma errática), imagen reflejada (crea 1d8 reflejos que reciben primero cualquier ataque y luego desaparecen, dur. 45 asaltos), miedo (área de 8x8, TS CAR o huida de las víctimas; si se ven obligadas a luchar, -2 a todas las tiradas), muro de espejos (muro de hasta 30 m, TS INT o impenetrable, refleja ataques si fallan otra TS INT; vulnerable a disipar magia, desintegrar o similares), paralizar (TS INT o inmovilizado 15 asaltos), teleportar (teletransporte a cualquier parte que conozca), telequinesis (puede mover objetos a lo largo de 5 m / asalto, criaturas vivas derecho a TS de CAR con penalizador -4 y TS de FUE para evitar que les arrebaten un objeto), hechizar a las masas (afecta a 30 DG enemigos, TS CAR con pen. -2 o defenderá al conjurador y se pondrá sus órdenes), laberinto (la víctima acaba en un laberinto extradimensional en función de su INT —(0-8 días u horas, 9-12 4d4 min., 13-15 3d4 asalt., 16-17 2d4 asaltos, 18+ 1d4 asalt.). **Magia Fase 2** (Objetivo: destruir a los aventureros) Lenzen puede lanzar cualquiera de los conjuros del manual (hasta nivel 8), pero sus preferidos son: proyectil mágico (7d4+7), bola de fuego (15d6, radio 10 m; TS DES 1/2 daño), tormenta de hielo (área 15 m, 5d6 daño), desintegrar (muerte por desintegración, TS CAR evita, pero 5d6 daño), puerta astral (Lenzen puede caminar entre dimensiones, y aparecer en el punto o mundo que crea conveniente; en función de la distancia, puede quedar agotado, 1d4 asaltos sin atacar y -4 a CA). Convocar a las sombras: Lenzen puede convocar 1d6 sombras guardianas o 1 elemental de las sombras. Enfermedad: Lenzen morirá al salir de su máquina tras 12 + 1d6 asaltos de combate. A partir del asalto 8, -1 a la CA por

turno hasta su muerte. En los últimos asaltos, utilizará sus habilidades más letales para volver a su máquina y salvarse.

LIMO (LODO VERDE)

AL N; DG 5d10 (35 PG); TM M; MV 3 m; CA 15; ATQ golpetazo ácido (2d6); TS F; ML 7; PX 350. Especial: tras adherirse a la piel, la víctima comienza a transformarse en lodo verde. El limo adherido solo se puede eliminar con fuego o con el conjuro curar enfermedad y no se puede raspar. Si no se elimina, tras 1d4 asaltos la víctima se convierte en lodo verde. El ácido disuelve ropa y cuero de forma instantánea.

LIOPLEURODÓN FANTASMAL

(SUPERDEPREDADOR SAURÓPSIDO MARINO)

AL N; DG 13d8 (85 PG); TM G (11 m de longitud, cráneo de 1,52 m); MV 25 m (nadando); CA 18; ATQ golpetazo (2d6) o mordisco (3d10); TS F; ML 9; PX 2305. Especial: criatura fantasmal, solo le afectan las armas mágicas y los conjuros.

LIVYATAN MELVILLEI FANTASMAL

(GRAN CETÁCEO)

AL N; DG 16d10 (110 PG); TM (15 m longitud, cráneo de 3 m); MV 20 m (nadando); CA 18; ATQ golpetazo (3d8) o mordisco (4d10 + engullir); TS F; ML 10; PX 3860. Especial: criatura fantasmal, solo le afectan las armas mágicas y los conjuros.

LLORONA (BANSHEE)

AL CM; DG 7d8 (50 PG); TM M; MV 10 m (levitando); CA 20; ATQ toque gélido (1d8) o lamento mortal (TS CAR o muerte); TS M; ML 10; PX 900. Especial: lamento mortal, inmunidad al frío y la electricidad, incorpóreo (solo se le puede golpear con armas mágicas +1 o mejores), resistencia conjuros 10.

LOBOS DE CRISTAL

AL N; DG 3d8 (12 PG); TM M; MV 15 m; CA 14; ATQ mordisco (1d10); TS F; ML 8; PX 56

MANFREDO ENREDOS

AL CM; DG 8d10 (70 PG); TM G; MV 10 m; CA 19; ATQ golpetazo (1d12) o engullir (1d10 por turno); TS F; ML 12; PX 810. Especial: inmune al daño elemental; controlar las plantas.

MANTIS DE ARCILLA

AL N; DG 7d8 (45 PG); TM G; MV 10 m; CA 16; ATQ presa y comer (1d10 cada turno); TS F; ML 8; PX 495

MÁSCARA GIGANTE

AL CM; DG 10d12 (120 PG); TM G; MV 10 m (volando); CA 24 (inmune a ataques no mágicos); ATQ conjuros (ilimitados); TS M; ML 12; PX 2550. Especial: parálisis (TS de INT o inmovilizado 15 asaltos), telequinesis (puede mover objetos de hasta 100 kg a lo largo de 5 m, criaturas vivas derecho a TS de CAR con penalizador -4 y TS de FUE para evitar que les arrebaten un objeto), ráfaga

de viento espectral (viento que arrastra objetos y personas, TS de FUE para agarrarse o de CON para mantenerse en el sitio por su peso propio), rayo zigzagueante (rayo que causa 10d6 daño y que salta a otros blancos que estén a 15 m del original, causando 5d6 de daño), convocar esferas eléctricas (convoca 1d8+1 esferas eléctricas voladoras con las estadísticas de las presentes en esta lista), llamar a las sombras (convoca 1d8 sombras guardianas como las de esta lista). Nota: la función de la máscara no es combatir, sino la de dirigir el funcionamiento de la sala. Usará sus poderes para disuadir a los aventureros de que la ataquen. Si se acaba con la máscara mediante la destrucción de la pequeña, solo dará 300 PX.

MÉDEA

AL CN; DG 6d8 (48 PG); TM M; MV 10 m; CA 17; ATQ daga (1d4) o magia; TS M; ML 16; PX 468. Especial: elaborar pociones, magia. Conjuros preparados: enmarañar (TS DES o atrapado entre enramadas, -2 a ataque y -4 a pruebas DES), curar / causar heridas leves (1d8, derecho a TS SAB para 1/2 daño), enjambre (pérdida sentido dirección + 1 daño al final del asalto si la víctima se dedica a combatirlo o 1d4+6 si hace otra cosa —duración 2 asaltos + tiempo en el que el lanzador esté concentrado), neutralizar veneno (inmunidad a un veneno concreto y repara sus efectos —si la víctima ha muerto por el veneno, se puede resucitar si no han pasado 10 asaltos—), curar enfermedad (puede curar la mayoría de enfermedades, el enfermo se recupera en diez días).

MÉFIT DE MAGMA

AL N; DG 3d8 (16 PG); TM P; MV 10 m; CA 16; ATQ garras (1d4) o cono de fuego (1d8); TS F; ML 6; PX 78

MEGALODÓN FANTASMAL

(TIBURÓN PREHISTÓRICO ENORME)

AL N; DG 14d8 (90 PG); TM G (11 m longitud, dientes de 18,5 cm); MV 30 m (nadando); CA 19; ATQ golpetazo (2d6) o mordisco (5d8 + engullir); TS F; ML 10; PX 2760. Especial: criatura fantasmal, solo le afectan las armas mágicas y los conjuros.

MICÓNIDO

AL N; DG 3d8 (15); TM M; MV 10 m; CA 12; ATQ golpetazo (1d6); TS F; ML 8; PX 65

MIMETO (MUEBLE)

AL N; DG 7d8 (40 PG); TM M; MV 6 m; CA 14; ATQ golpetazo (1d8 + adhesivo —el arma o la persona se quedan pegados a la criatura—); TS F; ML 6; PX 280

MIMETO EN FORMA DE LIBRO

AL N; DG 6d8 (35 PG); TM P; MV 6 m; CA 13; ATQ golpetazo (1d8 + adhesivo —el arma o la persona se quedan pegados a la criatura—); TS F; ML 6; PX 330

MINOTAURO DE CRISTAL

AL CM; DG 8d10 (80 PG); TM G; MV 10 m; CA 17; ATQ láser ocular (2d6) o maza (1d10+4) o embestida (2d6) o carga

poderosa al comienzo del combate +9 (4d6+6); TS F; ML 12; PX 1215

MORSA ZOMBI

AL N; DG 5d10 (40 PG); TM G; MV 8 m / 12 m —en su



forma monstruosa—; CA 17; ATQ colmillos (1d8 / 1d10 —en su forma monstruosa—); TS F; ML 12; PX 280

MOSQUITOS GIGANTES

AL N; DG 2d4 (4 PG, enjambre de 60 PG, 15 mosquitos); TM P; MV 20 m volando; CA 10; ATQ 1d12 picotazos (1d4) + enfermedad de la jungla (TS CON o -2 a todas las acciones 1d6 días); TS F; ML 5 (al morir 10); PX 18 (270 el enjambre). Los mosquitos realizan tirada de moral también cuando reciben daño de fuego o eléctrico.

NINJAS ENANOS DE LAS SOMBRAS

AL CN; DG 2d6 (6 PG); TM P; MV 10 m; CA 15; ATQ katana (1d6) o shuriken (1d4); TS F; ML 10; PX 22

ONI

AL CN; DG 8d8 (55 PG); TM M; MV 9 m; CA 15; ATQ guja (1d10+2) o 2 garras (1d4+2 cada garra); TS F; ML 11; PX 690

ORCOS DE CRISTAL

AL N; DG 3d8 (20); TM M; MV 10 m; CA 16; ATQ golpetazo (1d6) o lanza de cristal (1d6) o cetro de relámpago (1d8, 4 cargas); TS F y M; ML 12 (ataca hasta el final); PX 80

OTYUGH

AL N; DG 6d8 (40 PG); TM G; MV 10 m; CA 17; ATQ dos tentáculos (1d8), mordisco (2d6); TS F; ML 9; PX 360

PLANTA CARNÍVORA

AL N; DG 3d6 (15 PG); TM M; MV 5 m; CA 12; ATQ mordisco (1d8 + engullir); TS F; ML 8; PX 65 Especial: inmune al daño elemental.

PRETORIANO MOSCA

AL N; DG 4d4 (13 PG); TM M; MV 10 m; CA 16; ATQ lanza pretoriana (1d8); TS F; ML 5; PX 92

PTEROODÁCTILO

AL N; DG 5d8 (35 PG); TM M; MV 10 m (20 m volando); CA 16; ATQ mordisco 1d12 o garras (2d6); TS F; ML 7; PX 295

RAÍCES VIVAS

AL N; DG 2d8 (10 PG); TM M; MV 6 m; CA 10; ATQ asfixia (1d6 + agarrón —1d6 por turno—); TS F; ML 6; PX 30 Especial: inmune al daño elemental.

REINA CUJEMA

AL CM; DG 8d10 (75 PG); TM G; MV 10 m; CA 17; ATQ golpetazo (2d8) o cimitarra maliciosa (2d10), escupitajo ácido (1d8) Especial: en los críticos la cimitarra de la reina infinge doble de daño + 2d6; TS F y M; ML 10; PX 975. Nota: la cimitarra de la reina causa 1d10 en manos humanas (o humanoides) y requiere dos manos para su uso.

RESTOS DEL NICROMANTE

AL CM; DG 3d4 (12 PG); TM M; MV 10 m; CA 15; ATQ toque putrefacto (1d6 + putrefacción de la carne, -1 CAR por toque con éxito); TS F; ML 12; PX 66

REYEZUELO MOSCA

AL CN; DG 3d4 (10 PG); TM M; MV 7 m; CA 13; ATQ espada del rey (1d8); TS F; ML 8; PX 50

RUSAURUS

AL NB; DG 8d8 (60 PG); TM M; MV 15 m; CA 18; ATQ cimitarra de fuego +2 (1d10 + 1d4 fuego) o magia (convocar correfuegos, muro de fuego, bola de fuego); TS F; ML 12; PX 1055 Especial: convocar a los correfuegos n.º cnj. 3 (convoca 1d10 correfuegos que se abalanzarán contra los aventureros, estallando en llamas al chocar contra ellos —1d6 daño por turno hasta apagar ropas—), muro de fuego n.º cnj. 3 (Rusaurus puede convocar un muro de fuego con las mismas características que el conjuro homónimo: 30 cm de espesor, 6 m de altura, y 40 m máx. de extensión, con una forma a voluntad de Rusaurus. Resulta mortal e impenetrable para criaturas con 4 DG o menos. Para criaturas de más de 4 DG, 1d6 daño por turno mientras se encuentren dentro de las llamas o al tratar de traspasarlo. Doble de daño a muertos vivientes y seres de naturaleza basada en el frío. Rusaurus no necesita estar concentrado para mantener el muro. Duración 8 asaltos), bola de fuego n.º cnj. 3 (como el conjuro homónimo, 8d6 daño en un radio de 10 m. TS DES para 1/2 daño). Rusaurus es inmune a los ataques basados en el fuego contra él y, además, los absorberá, convirtiéndolos en PG. Recibe doble de daño cuando se le ataca con hielo o frío. Su siguiente ataque será contra quien le haya atacado con frío y utilizará el más poderoso del que disponga).

SANGUIJUELA DE RÍO SALADO

AL N; DG 1d4 (3 PG); TM P; MV 1 m; CA 10; ATQ mordisco y succión (1d4); TS F; ML 7; PX 8

SERPIENTE VENENOSA GIGANTE

AL N; DG 3d4 (12 PG); TM M; MV 5 m; CA 13; ATQ mordisco (1d6 + veneno —1d8 primer asalto y muerte 1d6 asaltos después, TS CON niega—); TS F; ML 7; PX 56

SERPIENTE VENENOSA

AL N; DG 1d4 (3 PG); TM P; MV 3 m; CA 13; ATQ mordisco (1d8 + veneno, TS CON o muerte en 1d6 asaltos); TS F; ML 7; PX 10

SOMBRA GUARDIANA

AL CM; DG 3d12 (16 PG); TM M; MV 10 m; CA 13; ATQ toque helado (1d4 + Drenar FUE —1 pto por asalto al acertar toque helado—); TS M; ML 12; PX 75. Cada punto de FUE se recupera tras 8 asaltos. Si la FUE llega a 0, la víctima se convierte en sombra inmediatamente. Las sombras son inmunes a las armas normales y a los conjuros de dormir y hechizar monstruo.

TIBURÓN ZOMBI

AL N; DG 5d8 (30 PG); TM G; MV 20 m (nadando); CA 15; ATQ mordisco (1d8); TS F; ML 12; PX 230

TICO, LA MANDRÁGORA

AL N; DG 3d8 (16 PG); TM M; MV 6 m; CA 13; ATQ golpetazo (1d6); TS F; ML 7; PX 68 Especial: inmune al daño elemental.

TROL

AL CM; DG 7d8 (50); TM G; MV 10 m; CA 16; ATQ 2 zarpazos (1d4) o bocado (2d6) o arma (+3 al daño); TS F; ML 10 (8 ante presencia de fuego); PX 800 Especial: se rege-

nera tras dos asaltos después de recibir la herida. Sana 2 PG por asalto. Solo el fuego y el ácido le causan heridas que no vuelven a sanar.

ZENDARION, BRUJO DE LAS SOMBRAS

AL CN; DG 7d8 (45 PG); TM M; MV 10 m; CA 19 (máscara de porcelana +3 a la CA); ATQ puñal sombrío (1d8) o toque sombrío (1d6 + drenar 1 nivel si la víctima falla la TS de CON) o magia; TS M; ML 12; PX 720 Especial: Magia. Proyectil mágico n.º cnj. 4 (4d4+4), bola de fuego n.º cnj. 3 (7d6) —derecho a TS de DES para mitad de daño—, moldear sombras n.º cnj. 1 (crea dos sombras guardianas, con las mismas características de la de esta lista, pero con 6 PG). Los niveles perdidos se recuperan tras la muerte de Zendarion a razón de 1 por hora. La máscara del brujo tiene una CA de 24 y 20 PG. Si se destruye la máscara pequeña, la grande morirá. El medallón del brujo tiene CA 10 y los mismos PG que le quedan al brujo. Este tratará de recuperarlo si se lo quitan. Si se destruye el medallón, el brujo morirá y su espíritu condenado encontrará la libertad.

ZOMBI

AL CM; DG 2d8 (10 PG); TM M; MV 6 m; CA 12; ATQ golpetazo (1d8); TS F; ML 12; PX 30

ZORRO MÍSTICO

AL CN; DG 8d10 (75 PG); TM P; MV 20 m; CA 19; ATQ mordisco (1d6+2 / 1d10+2 —en su forma monstruosa—) o magia; TS F y M; ML 12; PX 975 Especial: inmune a las armas no mágicas. Puede usar los conjuros hechizar persona (defiende al zorro si no pasa una TS CAR, duración 8 h) y confusión (TS SAB o vagar de forma errática 8 asaltos; la víctima confundida responderá al atacante en el siguiente asalto) a voluntad.

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 Crónicas de la Marca del Este, La Marca del Este and La Prueba de Lenzen, when used in any context, are Product Identity. All logos, artwork, presentation and layout are product identity.

The following items are hereby identified as Product Identity, as defined in the Open Game License version 1.0a, Section 1(e), and are not Open Content: All trademarks, registered trademarks, proper names (characters, deities, etc.), dialogue, plots, storylines, locations, characters, artwork, and trade dress. (Elements that have previously been designated as Open Game Content or are in the public domain are not included in this declaration).

Designation Open Game Content

Except for material designated as Product Identity (see above), the game mechanics of this game product are Open Game Content, as defined in the Open Gaming License version 1.0a Section 1(d). No portion of this work other than the material designated as Open Game Content may be reproduced in any form without written permission.

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), portation, 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 143 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 coadaptability 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 1.0a Copyright 2000, Wizards of the Coast, Inc. System Reference Document Copyright 2000-2003, Wizards of the Coast, Inc.; Authors Jonathan Tweet, Monte Cook, Skip Williams, Rich Baker, Andy Collins, David Noonan, Rich Redman, Bruce R. Cordell, John D. Rateliff, Thomas Reid, James Wyatt, based on original material by E. Gary Gygax and Dave Arneson.

Aventuras en la Marca del Este. Copyright 2017, Holocubierta Ediciones. Autores: Grupo Creativo de la Marca del Este.

Leyendas de la Marca del Este. Copyright 2017, Holocubierta Ediciones. Autores: Grupo Creativo de la Marca del Este.

Castle & Crusades: Player's Handbook 7th printing. Copyright 2017, Troll Lord Games. Authors: Davis Chenaunt and Mac Golden.

Castle & Crusades: Monster's and Treasure 3rd printing. Copyright 2009, Troll Lord Games. Authors: Davis Chenaunt and Robert Doyel. Archetypal Multiclassing, Copyright 2006, Pat Bellavance.

Guía de conversión de la Marca a Crónicas de la Marca adaptada desde el trabajo original de Chris Rutkowsky.

Gazetteer de la Marca del Este. Copyright 2018 Aventureros Errantes de la Marca del Este A.C. Autores: Pedro Gil, Cristóbal Sánchez, Pablo Jaime Conill Querol (Zonk/PJ), José Manuel Palacios, Luis Felipe García (Tadevs), Carlos Piedra Tutor, Carlos de la Cruz, Antonio Sola, Manel Gómez Estruch, Juan Miguel Férez, Wang Peng, Jorge Parra, David Molla, Enrique Márquez Sánchez, Ángel Velarde "Angelo Scipione", Hugo González y Jordi Morera.

Castle Zagyg: Class Options & Skills for Yggburgh. Copyright 2006, Trigee Enterprises Company. Authors: Gary Gygax.

Old School Essentials. Necrotic Gnome, Gavin Norman.

Aventuras en la Marca del Este: Reglamento Básico. Copyright 2021, Aventureros Errantes de la Marca del Este, Grupo Creativo.

Pathfinder Roleplaying Game Core Rulebook, © 2009, Paizo, Inc.; Author Jason Bulmahn, based on material by Jonathan Tweet, Monte Cook, and Skip Williams.

Pathfinder Roleplaying Game Bestiary, © 2009, Paizo, Inc.; Author Jason Bulmahn, based on material by Jonathan Tweet, Monte Cook, and Skip Williams.

Pathfinder Roleplaying Game Bestiary 2, © 2010, Paizo, Inc.; Authors Wolfgang Baur, Jason Bulmahn, Adam Daigle, Graeme Davis, Crystal Fraiser, Joshua J. Frost, Tim Hitchcock, Brandon Hodge, James Jacobs, Steve Kenson, Hal MacLean, Martin Mason, Rob McCreary, Erik Mona, Jason Nelson, Patrick Renie, Sean K Reynolds, F. Wesley Schneider, Owen K.C. Stephens, James L. Sutter, Russ Taylor, and Greg A. Vaughan, based on material by Jonathan Tweet, Monte Cook, and Skip Williams.

System Reference Document 5.1 Copyright 2016, Wizards of the Coast, Inc.; Authors Mike Mearls, Jeremy Crawford, Chris Perkins, Rodney Thompson, Peter Lee, James Wyatt, Robert J. Schwalb, Bruce R. Cordell, Chris Sims, and Steve Townshend, based on original material by E. Gary Gygax and Dave Arneson.

Crónicas de la Marca: Reglamento básico. Copyright 2022; Authors Javier García and Pedro Gil.

La prueba de Lenzen. Copyright ; Author José Mariano Sáez Moya.





LA PRUEBA DE LENZEN

MÓDULO PARA PERSONAJES DE NIVEL 5-6

Hace mucho tiempo, en la era que los sabios llaman de los Primordiales, cuando el mundo todavía estaba en formación y el hombre no podía ni soñar que heredaría la tierra, llegó a Valion la criatura llamada Lenzen. Algunos dicen que vino de las estrellas en una esfera capaz de surcar los cielos, otros que era un viajero con el poder de atravesar las realidades, incluso hubo quien afirmó que era un demonio surgido del caos.

