

C2

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

Aventuras
en...

LA MARCA DEL ESTE

Clásicos

LA CATACUMBA DE LOS ESPANTOS DE KAVADÚZ

MÓDULO PARA PERSONAJES DE NIVEL 12 - 15



Escondida en las peligrosas vaguadas de las montañas de Cerognoll, aguarda la llegada de intrépidos aventureros la vieja abadía de Kavadúz. Pues un gran mal ha anidado en su interior, en la más profunda oscuridad, amenazando con desencadenar un terrible mal sobre todo Valion.



LA CATACUMBA DE LOS ESPANTOS DE KAVADÚZ



CRÉDITOS

Autor: Pedro Gil.

Edición: Pedro Gil, Eduardo Antúnez.

Corrección: Pedro Gil.

Maquetación: Francisco Solier.

Ilustración de portada: Andoni Fernández.

Ilustraciones interiores: Andoni Fernández. *Some artwork copyright William McAusland, used with permission.*

Cartografía: Manolo Casado (Epic Maps). *Some artwork copyright The Forge, used with permission.*

Depósito Legal: MU 1299-2017

Este módulo ha sido especialmente diseñado para usarse con el reglamento de Aventuras en la Marca del Este. No obstante, podrá ser empleado con otros juegos similares con relativa facilidad y aplicando pocos cambios, incluyendo la quinta edición del juego de rol de fantasía por antonomasia y nuestro más reciente reglamento: Leyendas de la Marca del Este. De hecho, y como podrán comprobar, al final del módulo encontrarán un anexo con todo lo necesario para adaptar todas las criaturas presentes en esta aventura a Leyendas de la Marca.

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



INTRODUCCIÓN

La Catacumba de los Espantos de Kavadûz es una aventura diseñada para un grupo de 4 a 6 jugadores de nivel 12-15. A efectos de juego, la catacumba de Kavadûz se emplaza bajo la ermita o abadía del mismo nombre, una recóndita y misteriosa localización que puede emplazarse en cualquier escenario de campaña que se desee, o bien jugarse independientemente. También es posible localizar la misma en el escenario de campaña por defecto de la Marca del Este, presente en la caja azul original y en el recientemente editado Gazetteer de la Marca, en cuyo caso recomendamos situar la ermita y catacumba en las estribaciones meridionales de las colinas de Cerroggnoll, a poco más de un día de viaje desde Mansión Montrasgo.

INFORMACIÓN PARA EL NARRADOR

En las estribaciones meridionales de las quebradas de Cerroggnoll existió hace años la conocida como capilla de Kavadûz. Era un pequeño templo, o más bien una ermita, construida en el interior de la roca madre de las escarpaduras grises que conforman las quebradas viejas de los gnolls. Un tortuoso camino a través de los angostos pasos de montaña conducía al reducto sagrado, donde habitaba una congregación de monjes dedicados al culto del semidios Kavadûz, una suerte de custodio de las puertas del Inframundo. Como tal, se tenía por una divinidad neutral, ajena a las cuitas eternas entre los valedores del bien y las fuerzas del mal. Su cometido no era otro que guardar las puertas del Inframundo, y así imposibilitar el paso de los vivos al mismo y la fuga de los muertos, dedicándose a la tarea con el celo de un cómitre fanático. Durante años, la comunidad clerical que atendía el lugar prosperó, recibiendo las visitas de docenas de peregrinos, moribundos o enfermos, que viajaban hasta la capilla con el propósito de morir entre los monjes, y gracias a la intercesión de éstos, alcanzar la salvación granjeándose el favor del Guardián de las Puertas del Inframundo, el titán de un sólo ojo llamado Kavadûz.

Al pasar los años, y por motivos desconocidos, un gran mal anidó en aquellas tierras, y todos los clérigos de la ermita fueron pereciendo en extrañas circunstancias. Alarmado por tan anómala eventualidad, el conde de Montrasgo, que hasta la fecha se había mantenido al margen de las actividades de los clérigos en Cerroggnoll, velando tan solo por la seguridad de los peregrinos que transitaban sus tierras camino de la ermita, tomó cartas en el asunto, enviando a dos de sus mejores caballeros con una pequeña tropa montaña arriba con el propósito de investigar la capilla y clausurar la misma. Sólo uno de los enviados volvió para contar lo sucedido, el malhadado Selris. El lugar quedó desierto y maldito, envuelto de manera perenne por una niebla fría, ahítico de fantasmas y espectros de ultratumba, o eso dicen al menos las habladurías...

Aunque lo ocurrido allí es bastante más terrible de lo que se pudiera imaginar. Todo comenzaría con la llegada de un misterioso clérigo, que se hacía llamar Ixor Zizoris. El recién llegado no tardaría en encontrar su lugar entre los monjes de la ermita, granjeándose un trato privilegiado del prelado de la orden, el viejo Cavris. Gracias a su carisma, dotes de persuasión, malas artes, embustes e innata capacidad para intrigar y malmeter, y sobre todo, gracias a la súbita e inesperada muerte de Cavris, Zizoris conseguiría medrar para finalmente hacerse con el control de la comunidad monástica, invistiéndose con la autoridad de la prelatura de la orden de Kavadûz.

Poco después comenzaría a introducir severos cambios en la misma. En primer lugar transformaría lo que era sólo una ermita en toda una abadía, proclamándose como abad. Las obras se sucedían sin tregua, ampliándose las salas en el interior de la roca, profundizando incluso en ella, para crear todo un nivel secreto subterráneo. Los clérigos, sometidos al poder tiránico de Zizoris faenaban sin descanso de sol a sol, e incluso los agónicos y enfermos entre los peregrinos eran puestos a bregar en los tajos, sin recibir apenas sustento, convencidos de que así alcanzarían el favor de los sacerdotes y su intercesión ante los dioses. Pero los planes de Zizoris eran harto malévolos, pues en el fondo de su mendaz corazón anhelaban el poder oscuro y lúgubre de la vida más allá de la muerte, prevalecer en el páramo eterno de la no-vida, empleando nefandas artes nigrománticas. Gracias a sus conocimientos, fue capaz de subvertir las energías divinas canalizadas por sus compañeros para crecer en poder, alimentándose de la muerte de los peregrinos, que fallecían ya por docenas, sometidos a los más duros castigos físicos, obligados a trabajar hasta la extenuación. Pronto también comenzarían a expirar los clérigos. Y con cada muerte, el poder de Zizoris aumentaba por mor de sus siniestros ritos nigrománticos. Entonces Zizoris estaba listo para escribir el siguiente capítulo de su historia. Primero transformó en muertos vivientes a sus compañeros feneidos, poniéndolos a trabajar junto al resto de los pocos supervivientes, exánimes ya, prontos también a sucumbir. El nivel nuevo inferior, la catacumba propiamente dicha, sería finalizada, sus salas preparadas para el ritual funesto que traería el alma mortal de Zizoris en un ente redivivido preternatural, de extraordinario poder: un huecuva. Ya revestido con el poder de las sombras, el clérigo oscuro construiría un artefacto mágico extraordinario, asistido por aliados inopinados: el Esferoide de Ataraxia de Kasulathû, con el propósito de convocar al propio Kavadûz al plano material, y aprisionarlo en el interior del Esferoide. Una vez cautivo, Zizoris tiene previsto arrancar el ojo del titán, fuente de su poder, y engarzarlo en una corona, para sustituir a éste como Guardián de las Puertas del Inframundo.

Dicho todo esto, cuando los aventureros decidan inmiscuirse en esta historia tremebunda, Zizoris habrá conseguido encerrar a Kavadûz en el armastoste de Kasulathû, y estará ultimando sus rituales para desposeer a éste de su ojo y emplearlo en su Corona de Almas.

Los aventureros serán convocados por el conde Montrasgo, alertado por las habladurías de vecinos y viajeros, para investigar las ruinas de la vieja abadía. El conde está al tanto de la historia de la abadía, pues no en balde fue su abuelo quien mandara a la tropa que clausuró el lugar, hace casi 100 años. En realidad sólo sabe que otrora se produjeron muertes extrañas, de peregrinos y clérigos, y que por esta razón se tomó la decisión de intervenir. No sabe nada de lo ocurrido posteriormente, pues es evidente que Zizoris y sus acólitos sobrevivieron al encuentro con la tropa de soldados del conde. Como hemos comentado antes, sólo el caballero Selris, entonces apenas un muchacho, sobrevivió a aquella escaramuza, regresando a la Mansión, visiblemente envejecido, su pelo ralo y blanco como la nieve, incapaz de articular palabra, conmocionado y estupefacto, para morir al poco entre ensordecimientos y pesadillas sin fin.

La mansión fortificada del conde Montrasgo, cuya familia vive aquí desde hace generaciones, se encuentra al sur del Valle Sagrado. El conde Diadematus Montrasgo es adelantado de Marvalar y Guardián de la Costa de las Tortugas o Costortuga. En realidad, la Mansión Montrasgo es un castillo fortaleza, dispuesto con foso y recinto amurallado, en el interior

del cual se encuentra la mansión de la familia y un acuartelamiento del Ejército del Este, contando una compañía de 100 hombres y oficiales. Los viajeros pueden pedir alojamiento para pasar la noche o buscar refugio en el castillo, y generalmente son bien recibidos. Si los aventureros aceptan el ofrecimiento del conde, obtendrán una recompensa, que dejamos a criterio del Narrador. De igual manera, nuestros héroes podrán adquirir pertrechos básicos en el interior de la fortaleza, incluso contratar ayudantes. Poco más pueden hacer aquí los aventureros, aunque tal vez se les ocurra usar el conjuro *hablar*

con los muertos para interrogar a Selris. En tal caso, el Narrador debería tener cuidado con la información que pueda proporcionar el caballero difunto. Pues en verdad, Selris sólo sabe que allí se enfrentó a un grupo de poderosos muertos vivientes dominados por un tal Ixor (nombre de pila de Zizoris). Además Selris sabe que la palabra secreta para abrir la puerta de la abadía es "Ixor". También proporcionamos una tabla de rumores, pues los aventureros son de naturales chismosos, y gustan de preguntar al personal:

1d8	RUMOR
1	La llanura hasta la sierra de Cerognoll es un lugar inhóspito, donde habitan bulettes y dracos en gran número. VERDADERO.
2	Las playas de Costortuga están tachonadas por tesoros escondidos por los piratas cirineos del Mar de Osiris. VERDADERO. Pero encontrarlos no es tarea fácil, y los playazos son inmensos.
3	En el interior de la loma de Montrasgo hay multitud de túneles y pasadizos, conformando un laberinto de dungeons de varios niveles. VERDADERO. Aunque es una historia que nos corresponde contar en otro momento.
4	En el interior de la abadía no hay nada, todas las historias que se cuentan son mera superchería, cuentos de viejas para asustar a los críos. FALSO , como comprobarán muy pronto los aventureros.
5	Un colosal dragón muerto viviente, de nombre Zaramjarnuzz, tiene su guarida en lo más profundo del viejo templo de Kavaduz. Descansa por toda la eternidad sobre el más fastuoso tesoro conocido por hombre alguno. FALSO .
6	Un tal Zizoris está formando un ejército de muertos vivientes en la vieja ermita maldita, planeando marchar sobre la Marca del Este para arrasar sus pueblos y ciudades. FALSO , pues los planes de Zizoris son harto más ambiciosos.
7	El interior de la abadía está repleto de trampas letales, y portales a dimensiones y lugares ignotos y aterradores. VERDADERO.
8	Las montañas de Cerognoll son ricas en oro y piedras preciosas, pero sus vaguadas y quebradas son traicioneras, con desprendimientos habituales y precipicios insondables. VERDADERO.

Desde Mansión Montrasgo hasta Cerognoll hay un par de días de caminata, algo menos si marchan a caballo. Lo más sensato es avanzar en línea recta a oriente, fija la mirada en la serranía, visible desde la fortaleza al alborear en días despejados. Caminando de este modo, el grupo rozaría las lindes meridionales de las frondas del Valle Sagrado sin internarse en ellas, pues no es asunto que deba ser tomado a la ligera, ya que dicha espesura se dice encantada. El hito del Monstrasgo, un monolito de mampostería emplazado sobre una loma solitaria, queda al sur, marcando la frontera de los dominios de la familia y de Reino Bosque al este con Visirtán.

Sea como fuere, esta llanura es terreno agreste y azaroso, salvaje y ahíto de criaturas inicuas. A continuación proporciona-

mos una lista de posibles encuentros que pueden acontecer en el momento elegido por el Narrador. Recomendamos realizar una tirada por cada día de viaje (si bien los jugadores no deberían tardar más de dos jornadas en arribar a las laderas de Cerognoll, empero con ellos nunca se sabe, algo a lo que estarán acostumbrados los Narradores más veteranos).

Nota: El ascenso por las traicioneras laderas, quebradas y vaguadas de Cerognoll no es tarea fácil, pues son corrientes los desprendimientos, y peligrosos sus desfiladeros y precipicios. Así que el Narrador debería exigir a los jugadores, de tanto en cuando, unas tiradas de destreza (DES), para evitar que los aventureros caigan, se despiñen o cualquier otra cosa. También sería perentorio realizar una tirada de inteligencia (INT) para localizar la vieja senda de ascenso a la abadía. Si en el grupo hubiere un explorador, sería más sencillo encontrar el camino, y no precisaríamos una tirada.

ENCUENTROS ALEATORIOS

1d8	ENCUENTROS
1	Un 1d6 de dracos atacarán a los aventureros temprano por la mañana o al atardecer.
2	1d4 bulettes hambrientos.
3	Una caravana de camellos visirtaní con origen en Zafira y destino Mansión Montrasgo, bien guarneída por un grupo de 10 mercenarios de nivel 6 y dos capitanes de nivel 10. La caravana transporta dátiles, pescado en salmuera, pulpo de roca seco, seda, mirra, incienso, ajo y loto negro de Nirmala.
4	Un grupo de 6 elfos de nivel 12 peregrinando a Calvera.
5	Una patrulla de 9 incursores orcos de nivel 6.
6	2 aurumvorax.*
7	Un behir.*
8	Un par de gigantes de las colinas.*

* Los encuentros con estas criaturas deben tener lugar ya en las laderas de Cerognoll.

AURUMVORAX

Clase de armadura: 0

Dados de golpe: 12

Movimiento: 9 metros, 3 excavando

Ataque: 1 mordisco

Daño: 2d4

Salvación: G12

Moral: 12

Alineamiento: Neutral

Valor PX: 2.125

A pesar de tener el tamaño de un tejón grande, el aurumvorax, o glotón dorado, es una criatura extremadamente peligrosa. El animal está cubierto por una gruesa piel dorada y sus ojos son pequeños y plateados con la pupila dorada. Tiene 8 poderosas patas que terminan en garras de cobre.

Los hombros del aurumvorax son musculosos mientras que sus grandes mandíbulas están repletas de dientes cobrizos.

La criatura pesa unos 250 kilos. Esta increíble densidad proporciona al animal la mayoría de su protección natural. Ello, combinado con su velocidad, poder y agresividad pura lo convierten en una de las especies más peligrosas de las conocidas en Valion.

Cargará contra cualquier criatura que entre en su territorio, imponiendo un penalizador de -3 a las tiradas de sorpresa de sus oponentes si ataca desde su guarida. La hembra de la especie obtiene un bonificador de +2 a las tiradas de ataque cuando defiende a sus crías.

El aurumvorax muerde a su presa hasta que impacte, cerrando sus enormes mandíbulas sobre la víctima e infligiendo 2d4 puntos de daño. Después del impacto, mantendrá las mandíbulas cerradas, causando 8 puntos de daño adicionales cada asalto. Una vez que tiene sus mandíbulas fijas en la víctima, el glotón dorado desgarra la piel de su objetivo con 2d4 de sus patas, causando 2d4 puntos de daño con cada golpe adicional. Un oponente apresado no recibe el bonificador por DES a la CA.

Gracias la increíble densidad de sus huesos y piel, el aurumvorax sólo recibe la mitad de daño de las armas romas. Es inmune a los efectos de pequeños fuegos normales, y sufre sólo la mitad de daño de aquellos de origen mágico. Ni los venenos ni los gases tienen efecto sobre esta robusta criatura.

Estos animales suelen tener su morada en bosques, colinas y en la falda de las montañas. Elige un lugar apropiado y cava una madriguera con sus potentes garras, incluso en la roca. Dados sus inusuales hábitos alimenticios, procuran hacer sus madrigueras en lugares que contengan vetas de oro o se encuentren cerca de una. La habilidad para consumir y digerir oro y otros minerales dota a la criatura de la densidad apropiada en piel y huesos, necesaria para protegerse.

Se trata de una criatura solitaria que guarda celosamente su territorio, incluso de otros de su misma especie. Sólo se reúnen durante la época de apareamiento, una vez cada 8 años.

Si se mata a un aurumvorax sin dañar excesivamente la piel con cortes y tajos, ésta se puede convertir en una prenda de increíble resistencia y belleza valorada en 15.000 - 20.000 piezas de oro. Esta prenda protegerá a aquél que la lleve puesta, la CA específica depende del tamaño del aurumvorax. Una prenda de CA 2 pesa 25 kilos, una de CA 3 pesa 20, y una de CA 4, 15. También otorga un bonificador de +4 a las tiradas de salvación contra fuegos normales y un +2 contra fuegos mágicos.

Si se incinera el cuerpo del aurumvorax en una forja, quedarán entre 75 - 100 kilos de oro. Este proceso es muy complicado y suele tardar entre una y dos semanas. La piel puede retirarse antes de quemar la criatura; si se deja añade entre 11 y 20 (1d10+10) kilos de oro adicionales.

Los dientes y garras del aurumvorax también son muy apreciados como elemento decorativo, y pueden venderse a razón de 1 pieza de oro la unidad.

Behir

Clase de armadura: 4

Dados de golpe: 12

Movimiento: 15 metros, 7 trepando

Ataque: 1 mordisco / 1 constrictión o 1 mordisco / 6 garras

Daño: 2d4 / 1d4 + 1 o 2d4 / 1d6 cada garra

Salvación: G12

Moral: 9

Alineamiento: Caótico

Valor PX: 2.125

Un behir es una criatura reptiliana con forma de serpiente y doce patas que le permiten desplazarse a una velocidad considerable y también trepar. Puede plegar sus patas para reptar, como si de una serpiente se tratara. La cabeza tiene una forma similar a la de un cocodrilo. Su coloración varía entre el azul y el morado, con bandas de marrón o gris. El vientre es azul claro. Por sus peculiares características, el behir es inmune a la electricidad y al veneno.

Este bicho atroz ataca mordiendo con sus fauces y enroscando su cuerpo alrededor de su víctima para constreñirla. Si el ataque de constrictión tiene éxito, la víctima sufrirá 6 ataques de garra en el siguiente asalto. El behir puede descargar un relámpago de 6 metros de largo desde sus fauces una vez cada 10 asaltos. Este relámpago causará 24 puntos de daño a no ser que la víctima supere una salvación contra arma de aliento, en cuyo caso recibirá sólo la mitad del daño.

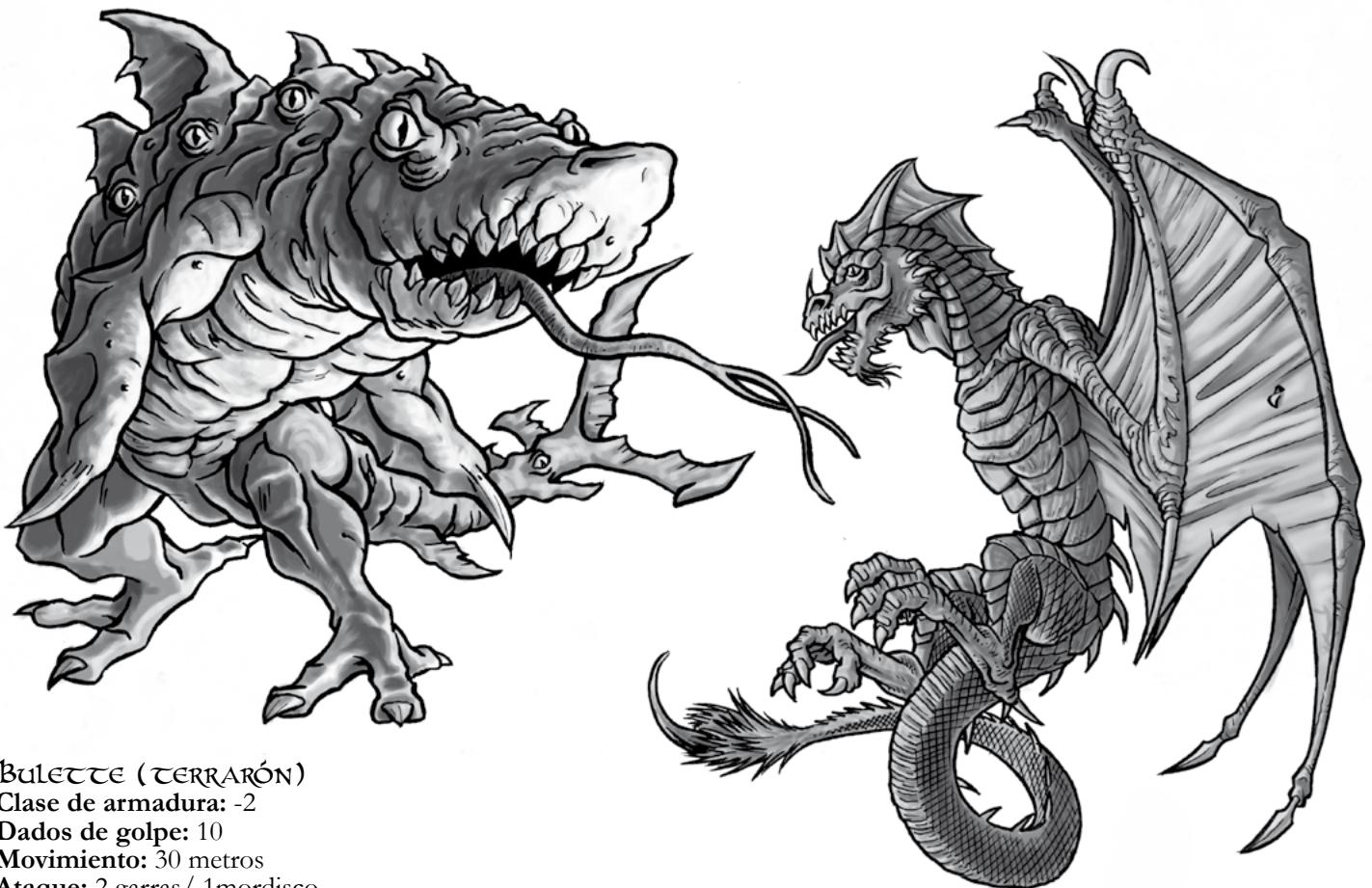
Si obtiene un 20 en una tirada de ataque de mordisco, engullirá a su presa al estilo de como lo hacen las serpientes. La criatura engullida recibe 1/6 de sus puntos de vida actuales en daño cada asalto posterior, hasta que muere en el sexto asalto. Se puede intentar escapar de las entrañas del behir atacándole (CA 7, sólo armas de filo, se ataca con un penalizador de -4). Cada asalto que la víctima permanezca dentro la debilita, sufriendo un penalizador acumulativo de -1 a sus tiradas de daño. El behir tarda 12 turnos en digerir el cuerpo, llegado ese punto la víctima se disuelve por completo y no puede ser resucitada.

Los behirs hacen sus madrigueras en las cavernas de las colinas. Sienten una especial animadversión por los dragones, y nunca se les encontrará conviviendo en un mismo territorio. Si un dragón entra en el territorio del behir, éste hará lo imposible por echarlo. Si no lo consigue, se marchará en busca de un nuevo hogar. Los behir nunca entran conscientemente en el territorio de un dragón.

Los restos de un behir son muy útiles para magos, clérigos y alquimistas como componente para fabricar pergaminos. Los cuernos pueden ser utilizados para obtener la tinta necesaria para inscribir un pergamino de rayo eléctrico. Las garras pueden servir al mismo propósito en el caso de un clérigo y la inscripción de un conjuro de *neutralizar veneno*. El corazón de behir es uno de los ingredientes más comunes para elaborar la tinta de un pergamino de protección contra veneno.

La tendencia del behir a tragarse enteras a sus presas puede hacer que en un 10% de las ocasiones se encuentren algunos objetos de valor en las entrañas del monstruo. La mayor parte de las veces serán gemas (01-60 en 1d100). Otras posibilidades incluyen joyas variadas (61-90) o un pequeño objeto mágico de naturaleza indigesta (91-100).

Las escamas son muy valoradas por su dureza y color, y algunos herreros pueden llegar a pagar hasta 500 monedas de oro por ellas para crear una armadura de escamas azul increíblemente ornada y sólida.



BULETTE (TERRARÓN)

Clase de armadura: -2

Dados de golpe: 10

Movimiento: 30 metros

Ataque: 2 garras / 1mordisco

Daño: 2d8/1d12

Salvación: G5

Moral: 11

Alineamiento: Neutral

Valor P.X: 500

Esta criatura es parecida a un gran escualo al que en lugar de aletas le hubieran crecido unas poderosas zarpas que le sirvieran para excavar la tierra con una celeridad inusitada. La bestia posee unos sentidos muy desarrollados, y es capaz de sentir la más breve vibración del suelo a kilómetros de distancia, emergiendo sorpresivamente de la nada para engullir a sus presas.

DRACO

Clase de armadura: 5

Dados de golpe: 4 + 2

Movimiento: 12 metros, en vuelo 15 metros

Ataque: 1 mordedura + especial

Daño: 1d10

Salvación: G4

Moral: 7

Valor del tesoro: 1.100 mo

Alineamiento: Neutral

Valor P.X: 125

Los dracos son enormes criaturas primitivas similares a grandes lagartos. Existen diferentes versiones de estos grandes saurios, algunos se desplazan sobre sus dos patas traseras y otros presentan dos enormes alas, por lo que a veces se les ha confundido con dragones. Aunque a diferencia de éstos, los dracos no pueden lanzar bocanadas de fuego por sus fauces, aunque si realizar pequeños vuelos, a modo de planeo, por el aire. Los dracos son carnívoros que necesitan grandes cantidades de alimento para saciar su voraz apetito. No dudan en atacar cuando detectan una posible presa cercana. Poseen un poderoso veneno que

pueden inocular al golpear con su cola. Cualquier criatura afectada por este veneno deberá realizar una tirada de salvación contra veneno o morirá en 1d6 asaltos.

ELFOS

Clase de armadura: 3 cotas de mallas élficas +1

Dados de golpe: 12 (65 puntos de golpe)

Movimiento: 9 metros

Ataque: 1 arma, arco, más conjuros (bola de fuego, proyectil mágico, más otros a criterio del Narrador)

Daño: Arma (sable élfico 1d8+1), arco largo, flechas +2 al daño

Salvación: G12

Moral: 9

Valor del tesoro: 500 mo

Alineamiento: Legal

Valor P.X: 300

GIGANTE DE LAS COLINAS

Clase de armadura: 4

Dados de golpe: 8 (90 puntos de golpe)

Movimiento: 40 metros

Ataque: 1 arma

Daño: 3d6

Salvación: G8

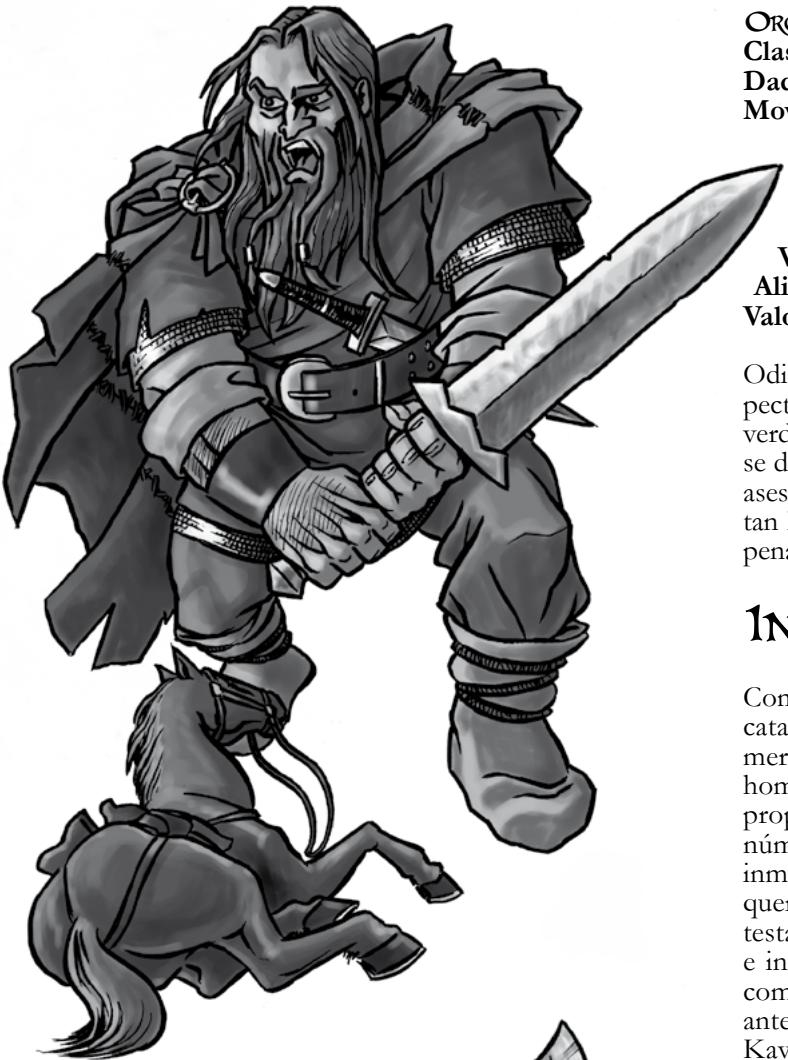
Moral: 8

Valor del tesoro: 6.100 mo

Alineamiento: Caótico

Valor P.X: 650

Estas enormes criaturas pueden llegar a medir hasta 4 metros de altura. Habitán en bosques y montañas donde buscan refugio en cuevas. Visten con pieles de animales y se dejan crecer las barbas. Suelen ir armados con troncos de árboles a modo de mazas y lanzas, y ocasionalmente pueden portar armas forjadas, típicamente espadas bastardas.



ORCO

Clase de armadura: 4

Dados de golpe: 6 (40 puntos de golpe)

Movimiento: 9 metros

Ataque: 1 arma, arcos

Daño: Arma (cimitarra 1d8+1), arcos y flechas negras +1

Salvación: G6

Moral: 8 o 6 (ver descripción)

Valor del tesoro: 350

Alineamiento: Caótico

Valor P.X: 200

Odiados por todos, los orcos son criaturas belicosas de aspecto humanoide y horrible piel curtida de color pardo o verdoso. Se suelen agrupar formando pequeñas huestes que se dedican a atacar poblados enemigos para robar, saquear y asesinar. Suelen actuar amparados por la noche, ya que detestan la luz solar. Un orco que pelee a la luz del día sufrirá un penalizador de -1 en todas sus tiradas de ataque.

INDICACIONES GENERALES

Como habremos podido comprobar, la localización de la catacumba de Kavadúz se compone de dos niveles: uno primero en superficie, en el interior de la montaña, la abadía homónima. Y un segundo nivel subterráneo, la catacumba propiamente. Ambos cuentan con apenas 22 estancias, un número contenido, aunque en cada una de ellas podemos inmiserirnos en encuentros o situaciones que pueden requerir bastantes minutos para resolverse. Con todo, es potestad del Narrador controlar los tiempos adecuadamente, e instilar a los jugadores la sensación de urgencia, pues el cometido de éstos pasa por abortar los planes de Zizoris antes de que complete los rituales para desposeer al titán Kavadúz de su poder y ocupar su lugar. Dependiendo de la habilidad, rapidez y capacidad resolutiva de los personajes, y a criterio del Narrador, los aventureros podrían llegar hasta Zizoris antes de que haya comenzado dichos rituales, o incluso se encuentre enfrascado en el desarrollo de los mismos, o bien los haya completado incrementando su poder considerablemente, al punto de resultar casi invencible. En términos de juego, los aventureros no deberían tardar más de dos días explorando la mazmorra, lo que se traduciría en una sesión de 5 horas (2 horas para explorar el primer nivel y 3 para el segundo). Sí, ya sabemos que estos tiempos son muy ajustados, pero recordemos que lo que tenemos entre manos es un módulo de competición, representando un desafío cierto a los jugadores, que deberían por ende atesorar cierta experiencia con el juego, sin la cual es poco menos que imposible completar esta aventura.

Ya sea en el primer o segundo nivel, tanto las paredes como techos están construidos con mampostería. Algunos muros de la capilla han sido enlucidos, y los suelos de la abadía están enlosados. No así en la catacumba, cuyo suelo es de roca viva alisada. La altura de pasillos y estancias de ambos niveles es de dos metros, a no ser que se apunte otra cosa. Todas las puertas son de madera, reforzadas con bandas de hierro. La mayoría de ellas dispone de cerraduras, a no ser que se especifique otra cosa.

EXPLANADA FRENTE A LA ABADÍA

Una vez los aventureros alcance la explanada frente a la abadía, o estén cerca de la misma, podemos parafrasear o leer el siguiente recuadro:

Un pequeño trecho de escalera de piedra gris os separa de la explanada que se abre frente a la abadía, construida en el interior de la montaña. El aire aquí es inusualmente frío, mientras el viento arrecia entre los oteros produciendo un lamento sonoro, un ulular tétrico que más pareciera salmodia funesta. Todo el lugar está impregnado por una atmósfera sobrenatural muy perceptible, sumido en un silencio de mal agüero, sólo roto por el ocasional rugido del viento en los roquedales.

Mostrar lámina 1 a los jugadores.

La única puerta de acceso a la abadía está cerrada mágicamente y es inmune a cualquier hechizo o conjuro, sólo puede abrirse al anochecer usando la palabra de mando: "Ixor". Cualquiera que intente forzar la puerta, ya sea a la noche o durante el día, sufrirá la terrible maldición de Miembro Marchito de Zizoris, por la cual, la extremidad o miembro que haya entrado en contacto con la puerta con ánimo de violentarla (como empujar con el hombro, o golpearla de una patada, o intentar forzar la cerradura con o sin herramientas, o incluso orinar sobre la puerta con ánimo ofensivo), comenzará a perder vitalidad, poco a poco, volviéndose flácido primero para, a las pocas horas, resecarse, escamarse después, marchito, tal y como si se tratase del apéndice carcomido de una momia o cadáver putrescente, quedando inútil progresivamente hasta tornarse negro y apestar.

La maldición sólo puede extirparse lanzando unconjuro de *quitar maldición*, seguido por un conjuro de *regenerar y/o restablecimiento*. También es posible, y recomendable, amputar la extremidad o miembro afectado al notar los primeros efectos. En cuyo caso sólo sería necesario emplear un conjuro de *regenerar* para recuperar la extremidad de marras.

Los ventanales sobre la puerta principal (maldita, como hemos visto, y fabricada con gruesos y nudosos tablones de arce rojo) están a una altura considerable, y son estrechos, amén de hallarse cegados. Existía una segunda puerta y una ventana que daban acceso al patio interior de la abadía, pero ambos huecos han sido concienzudamente inhabilitados: tapiado el umbral de la puerta y cegado con barras de acero y madera la ventana.

Hay un par de barriles cerca de la puerta, descansando de costado sobre el suelo. Ambos están llenos de vino. Si los aventureros deciden abrir los mismos, descubrirán que el vino en su interior se mantiene en un estado estupendo, cosa harto insólita. Y es así porque se trata de otra artera treta de Zizoris, que ha alterado mágicamente el licor, haciéndolo delicioso al gusto, pero escondiendo un veneno letal. Cualquiera que sea tan estúpido como para beber un sola gota del contenido de los barriles morirá si falla una tirada de salvación contra venenos. Aun teniendo éxito en la misma, recibirán 2d12 puntos de daño; y vomitará todo lo que ingiera en los próximos dos días, incluyendo poción mágicas, que será incapaz de beber y, por ende, disfrutar sus efectos detorsorios.

La única manera de ingresar en el interior de la construcción, o al menos la más viable, es forzar la única ventana a

nivel del suelo (ver lámina 1). Lo malo de ello es que está protegida por una trampa mágica de Pústula Necrótica de Zrulazar. Al intentar manipular el cerramiento de la ventana, si el personaje jugador no ha detectado la trampa o no la ha desactivado adecuadamente, descargará un potente sortilegio nigromántico que cubrirá todo el cuerpo del sujeto afectado de pústulas enrojecidas supurantes conteniendo una sustancia uftuosa empero pulverulenta de olor nauseabundo. Al romperse estos quistes repugnantes, el humor corrosivo será liberado provocando un máximo de 15d6 puntos de daño. Cualquiera que intente ayudar al pobre desgraciado y acuda en su ayuda con tan mala fortuna que entre en contacto con los tumores explosivos, será contagiado, sufriendo el mismo destino. Cualquiera afectado dejará de ser contagioso en dos días, o siempre que haya sido auxiliado con algún tipo de conjuro, como *curar enfermedad* o *sanar*.

NOTA DEL AUTOR

Una de las cosas que siempre he valorado de forma positiva en los módulos de aventura, en especial aquellos emplazados en un subterráneo, es lo que venimos conociendo como *ecología del dungeon*. Es decir, cierto orden natural dentro del complejo que guarde un sentido práctico y lógico, pero sin pasarnos tampoco. Por ejemplo, una mazmorra debería disponer de aportes hídricos, entradas y salidas diversas, vida animal convencional que sirviera de sustento a los monstruos presentes en su interior que, por otra parte, deberían relacionarse de manera coherente con las diversas facciones, razas o especies cohabitando en el entorno, entre otros muchos factores y elementos que deberíamos considerar. Esto siempre supone un quebradero de cabeza, y hacerlo correctamente no es tarea fácil. Pues bien, este asunto lo hemos solventado aquí de manera muy pragmática, habida cuenta de que todos los habitantes de la catacumba son muertos vivientes o aberraciones relacionadas. Además, nuestro dungeon es contenido en salas, apenas 22, y tiene una historia y razón de ser que creemos funciona adecuadamente. Pero bueno, no adelantemos acontecimientos, pues nuestros héroes descubrirán muy pronto todo esto. ¡Sí!, porque una buena mazmorra, aparte de una dinámica ecológica meditada y ortodoxa, debe poseer un halo de misterio y asombro, una leyenda de riquezas y peligros que impele a los aventureros a adentrarse en la sempiterna oscuridad para desentrañar sus secretos, explorando, asunto que es en verdad el quid de la cuestión, pues no olvidemos que la exploración es la savia esencial del juego, su corazón, sangre y seso.

1. EL PATIO INTERIOR

Si los jugadores han logrado acceder al patio desde el exterior, o desde una sala anexa interior, leeremos o parafrasearemos el texto del siguiente recuadro:

Ante vosotros se abre un patio de forma cuadrada, de suelo cubierto por tierra albariza como la sal. Lo que antaño fuera un remedo de claustro, hoy parece una corraliza, ahíta de detritos y suciedad. El patio estaba dotado de un impluvio en su cubierta de artesonado de madera, pero éste ha sido cegado. El ambiente es muy frío, y un olor nauseabundo impregna la localización. El silencio aquí es tan denso que casi se puede cortar con una daga.

Los personajes se percibirán, si se toman el debido interés, de que el tono blanquecino de la tierra se debe a que el albero

ocre se ha mezclado con una cantidad de cal viva muy considerable, que era empleada para favorecer la rápida descomposición de los cadáveres de los peregrinos que allí morían, y para evitar también los malos olores. Los restos de los finados eran arrojados a la fosa.

Este lugar es en verdad muy peligroso, pues justo en su parte central hay una sección de suelo circular (la vieja fosa común), con un diámetro de 3 metros, que es una mera ilusión. Cualquiera que pase inadvertidamente por el centro del patio caerá irremisiblemente en esta trampa de pozo, hasta 6 metros, impactando violentamente con la pila de huesos que rellena la parte inferior de la fosa. Pero no acaban ahí todas las desventuras del sujeto, pues en el fondo de esta sima habita una criatura muerta viviente muy especial: un acechón fantasmal.

ACECHÓN INCORPÓREO ASTRAL

Clase de armadura: 0

Dados de golpe: 20d8 (160 pg)

Movimiento: 20 metros levitando

Ataque: 2 tentáculos de ectoplasma y mordedura del alma

Daño: Tentáculos 2d8, mordedura 3d6 más consunción de energía

Salvación: Elfo de nivel 12

Moral: -

Valor del tesoro: Especial

Alineamiento: Caótico

Valor P.X: 1.200

Mordedura del alma: Un ataque con éxito de uno de los tentáculos de la criatura provoca una consunción de energía muy considerable, concretamente 1d4 puntos de DES, aparte de los 2d8 puntos de daño, siempre que la víctima falle una tirada de salvación contra parálisis.

Incorpóreo: El acechón puede tornarse corpóreo o incorpóreo a voluntad. Mientras se mantenga en forma intangible, sólo puede ser afectado por conjuros y armas mágicas +2.

Inmunidades: La criatura es inmune al frío, la electricidad, sortilegios de encantamiento y ataques sónicos.

Estas terribles criaturas nacen y se desarrollan en lugares malditos, donde han acontecido hechos luctuosos, grandes escabechinas, pestes y, en definitiva, donde ha habido gran mortandad. Los acechones fantasmales se alimentan de las almas errantes de los fenecidos y la misma esencia vital de los moribundos. No son criaturas no-muertas en propiedad, sino seres oriundos del plano astral que pueden penetrar en el plano material cuando detectan las condiciones propicias, como es el caso. Este acechón se coló desde su plano natal en una de las muchas brechas abiertas por el artefacto astral de la cámara homónima (sala 16 del nivel subterráneo de la catacumba), instalándose en el fondo de la fosa, en donde ha estado alimentándose durante mucho tiempo.

Tesoro: Si los personajes rebuscan en este espacio podrán encontrar algunos objetos interesantes. Varias monedas de cobre de escaso valor, una pequeña aguamarina de (250 mo) tallada en cabujón y un peine roto de marfil con forma de elefante. Además encontrarán un anillo sencillo de cobre, que es en realidad un objeto mágico maldito, el temible *anillo caníbal*. Este anillo de cobre simple y sin adornos aparece ligeramente oxidado. Unconjuro de *detectar magia* revelará que se trata de un objeto que irradiía energía arcana. Si algún aventurero decide ponérselo, automáticamente notará una sensación de bienestar, sintiéndose saciado, como si hubiera bebido y comido opíparamente ricos manjares. Sin embargo, después de usarlo durante unos pocos días, su dueño comenzará a padecer un hambre y

sed casi constantes, que no parecen remitir a pesar de beber y comer abundantemente. Esta sensación de apetito voraz insaciable puede terminar de volver loco al sujeto afectado, al punto de recurrir al canibalismo si el alimento escasea. El portador debe comer y beber un día entero de comida y agua por hora para evitar el hambre o controlar la sed. Aún comiendo sin descanso y de manera copiosa, comenzará a experimentar un antojo inconfesable e irresistible por alimentarse de carne humana. Una vez que el portador mitiga su apetito probando este alimento impropio, ya no deseará alimentarse de otra manera, convirtiéndose en un alocado caníbal insaciable. Sólo un conjuro de *quitar maldición* acabará con esta tortura morbosa.

2. REFECTORIO

Esta sala parece a todas luces un refectorio, pues distingúis los fogones y hogares de la cocina que emplearan los refitoleros cuando la abadía bullía de vida; y un amplio salón equipado con mesas de madera gruesa y taburetes cortos. Numerosas piezas de vajilla de barro cocido y alpaca deslucida se desperdigán por mesas y suelo. Todo se encuentra en un estado de abandono notable. En un lateral del muro existe un púlpito, que se empleara antaño para amenizar las colaciones de los monjes en las frías noches de las jornadas de ayuno con las lecturas de sus libros de oraciones. A un lado se puede ver un pasillo ancho dotado de despensas, claramente la cilla que complementa al refectorio. El olor hediondo es muy perceptible aquí, una tufarada muy intensa a putrefacción e incienso viejo.

En este lugar los aventureros encontrará el espíritu atormentado de Borlas, el monje cocinero encargado otrora de preparar las comidas para sus hermanos de congregación y los peregrinos. El encuentro puede ofrecer varias posibilidades a los aventureros, como veremos. Recapitulando, el cocinero, Borlas, torturado por la muerte de algunos de sus compañeros, y creyéndose culpable como responsable de preparar las refacciones diarias, se suicidó, quedando su espíritu atado al lugar de los hechos, el refectorio, ya convertido en poltergeist. Como ya sabemos, un poltergeist no puede ser eliminado, dada su capacidad de redundancia espiritual, a no ser que la tarea que dejara pendiente o el asunto que tortura el espíritu del feneccido fueran solucionados de alguna manera. Pues bien, esto abre una puerta para que los personajes jugadores puedan aprovechar, si averiguan de alguna manera, bien mediante conjuros de adivinación o de cualquier otra forma, que la responsable directa de los envenenamientos de unos pocos monjes no fue otra que Velustra. Si se consigue algo así y se comunica al poltergeist, éste puede convertirse en un aliado de los aventureros, eliminando sus restricciones como tal, trocándose en un espíritu liberado.

POLTERGEIST

Clase de armadura: 4

Dados de golpe: 10d8 (70 pg)

Movimiento: 20 metros levitando o volando

Ataque: Telekinesis (objetos circunstanciales)

Daño: Según objeto lanzado

Salvación: Enano 8

Moral: -

Valor del tesoro: Especial

Alineamiento: Caótico

Valor P.X: 600

Aspecto terrorífico: Un poltergeist puede abandonar a voluntad su invisibilidad natural, revelándose a sí mismo como un humanoide esquelético y fantasmal de aspecto pavoroso. Todas las criaturas que contemplen la escena deberán realizar



una tirada de salvación contra conjuros para no huir presas del miedo durante 1d6 asaltos. Una criatura que tenga éxito en la tirada de salvación será inmune a dicho efecto durante las próximas 24 horas. Si la invisibilidad natural del poltergeist es negada por otros métodos, no puede usar esta habilidad.

Redundancia espiritual: Un poltergeist no puede ser destruido de manera permanente. Una vez derrotado, volverá a manifestarse en el mismo lugar transcurridos 2d4 días. La única manera de destruir permanentemente a un poltergeist es determinar la razón de su existencia, y por ende aquello que le impide descansar en paz. Y es por ello que un poltergeist no puede abandonar el lugar donde surgió.

Telekinesis: Estas criaturas no-muertas sólo pueden atacar a sus enemigos lanzándoles objetos gracias a su dominio de la telekinésis. El poltergeist proyecta objetos con precisión de hasta 40 kilos dentro de la estancia afectada con un bonificador +3.

Un poltergeist es el espíritu atormentado de una criatura que, por cualquier razón, es incapaz de abandonar el lugar donde murió. En ocasiones, esto puede deberse a una tarea inacabada, u otros condicionantes muy diversos, incluso un mandato impuesto por el hechicero, clérigo malvado o nigromante responsable de la creación de esta criatura. Es por ello que estos espíritus están atados a una localización específica: tal vez una casa, una única cámara o estancia, un rincón o pasaje, incluso parajes al aire libre, tumbas, sepulturas y otros lugares por el estilo. También de manera habitual, el lugar afectado por la presencia de estos no-muertos corresponde típicamente con el lugar de fallecimiento del interfecto o sitio donde “descansan” sus restos mortales.

Tesoro: En una de las muchas despensas, los personajes podrán encontrar una ampolla de vidrio sellado con cera contenido

un icor seroso de color rosa, que es en realidad un Filtro de Arrobaimiento. Este líquido de sabor dulce con sabor a cereza provoca que el personaje que lo ingiera quede embelesado y románticamente atraído por la primera criatura que contemplé tras probar el bebedizo. El efecto de encantamiento desaparece en 1d6 horas. Además hay tras pociones de *curar heridas críticas*; una poción de *curar enfermedad* y otra de *neutralizar veneno*. También hay un tarro sellado que contiene un puñado de esporas extrañas. Se trata de *esporas aéreas de Nébula*, que pueden inhalarse. Una vez dentro del cuerpo, estos organismos se instalan en los pulmones, creciendo y reproduciéndose, generando oxígeno en este proceso, que permite al sujeto expuesto a esta sustancia respirar de manera autónoma en entornos donde al aire respirable escasee.

3. LAVATORIO

Os encontráis en una zona cavernosa, bien trabajada, mostrando numerosos grabados en la roca viva que glosan episodios de la cotidianidad monástica y de la figura de Kavaduz. La gruta parece el lavatorio, un lugar habitual en este tipo de ermitas, donde los monjes realizan sus abluciones antes de sus refacciones diarias. Hay varias piedras de amolar, y cajones de arena, y armarios con toallas, hoy oscuras por el moho y la suciedad.

Para servir a su función original, la estancia natural excavada cuenta con una poza de mampostería construida en su centro, de donde brotaría el agua por algunos caños. Empero, el pozo ha sido modificado, convertido en una suerte de escalera de caracol que desciende en la oscuridad. Una corriente de aire gélido brota de la poza, helando vuestros huesos... No solamente vuestros huesos, sino los cientos que restan dispersos doquiera uno mire, amontonados en pilas a diestra y siniestra.

Cuando la fosa del patio interior estuvo llena, las carcasas y despojos de los muertos se depositaban aquí, aún cuando se estaba trabajando para desviar el manantial de agua mineral y emplear el pozo para construir la escalera de acceso al nivel inferior (sala 8), también en construcción. Esto produjo el lógico envenenamiento de las aguas, y la propagación de enfermedades, que aumentó si cabe la mortandad entre los ya exigüos habitantes del lugar.

Más tarde Zizoris aprovecharía la acumulación de huesos en el lugar para crear otro de sus favoritos guardianes, un calavernario viviente.

CALAVERNARIO VIVIENTE

Clase de armadura: -3

Dados de golpe: 25d8 (186 pg)

Movimiento: 9 metros

Ataque: Golpetazo y mordisco

Daño: Golpetazo 2d8+10, mordedura 3d6+5 más subsunción osea

Salvación: G12

Moral: -

Valor del tesoro: Especial

Alineamiento: Caótico

Valor P.X: 2.000

El calavernario es una suerte de constructo mágico no-muerto, creado por los más poderosos nigromantes, generalmente como guardianes de osarios, criptas funerarias, fosas comunes u otros lugares de enterramiento masivo. Y es así porque los calavernarios se sirven de los huesos para conformar estructuras móviles complejas, capaces de articularse adaptando formas muy diversas para atacar con saña a cualquier

intruso, prorrumpiendo con violencia de entre la pila de huesos, conformados tal cual una enorme masa móvil ósea, integrada por cientos, sino miles, de huesos de todo tipo, humanos o no. Los calavernarios tratan de sorprender así a sus posibles víctimas, para atraparlos y realizar su temible ataque de subsunción ósea. Si la criatura tiene éxito en un ataque de mordisco, y el sujeto afectado falla la correspondiente tirada de salvación de muerte, los huesos de este pobre desgraciado comenzarán a perder consistencia, licuándose para abandonar el cuerpo y sumarse a la pila móvil huesuda del calavernario, perdiendo en el proceso 2d4 puntos de daño de CON, FUE y DES, así como 1d4 puntos de CAR.

Por si esto fuera poco, el mero toque de un calavernario infecta una enfermedad nigromántica conocida como *huesocristal*, que provoca un progresivo deterioro del esqueleto, tornando los huesos quebradizos y frágiles. La enfermedad no se manifiesta hasta transcurrida una semana, momento en el que el personaje comienza a sentir una fatiga crónica, y decaimiento general. En la segunda semana, ocasionalmente, brotará de la nariz y boca del enfermo, así como de otros orificios que huelga enumerar, un líquido seroso blanquecino parecido a la goma de tragacanto (parte del tuétano o médula ósea, según el caso, que ha comenzado a llicuefacerse). Llegados a esta fase, cualquier golpetazo sufrido por el personaje derivará invariablemente en una fractura ósea, incapacitando a éste. Esta enfermedad sólo puede ser eliminada por un conjuro de *curar enfermedad* y un conjuro de *quitar maldición*.

Los calavernarios no resultan afectados por ataques de armas a distancia de punta, como flechas y viroles. Además reciben mitad de daño por ataques con armas de filo, con espadas o similares.

4. HOSPEDERÍA

Sin asomo de duda habéis penetrado en la hospedería de la abadía, donde en su día se alojaban los muchos peregrinos que acudían a este lugar para morir. De hecho, la hediondez de la muerte impregna el lugar con una intensidad inusitada. Pero es más, un aura de desesperanza y melancolía se puede sentir en este lugubre salón.

Hay aquí una gran cantidad de yacijas sencillas de madera, dispersas por doquier, cubiertas algunas por restos harapientos de frazadas y jarapas propias de los menesterosos y pobres desgraciados que peregrinaban al lugar buscando alivio en su agonía. También se pueden ver hatos de atavíos sucios, calzas y sandalias de cuero reseco.

Pero lo más notable es la siniestra presencia de cuatro muertos vivientes muy singulares, dotados de un poder igualmente particular. Se trata de sepultureros, una creación nigromántica de Zizorís. Cuatro de los más dotados peregrinos fueron transformados de esta guisa, para servir a su amo y señor en los más mortuorios cometidos.

Sepultureros

Clase de armadura: 1

Dados de golpe: 12d8 (65 pg)

Movimiento: 9 metros

Ataque: 1 ataque de golpetazo

Daño: 1d10 más enterramiento

Salvación: G10

Moral: 12

Valor del tesoro: Especial

Alineamiento: Caótico

Valor P.X: 450

Los sepultureros son terribles creaciones nigrománticas pergeñadas a partir de cadáveres recientes, que son vueltos a la vida de manera innatural para llevar a cabo los propósitos de sus malévolos amos. Y es así ya que entre sus poderes figura uno que a la postre resulta muy útil para un nigromante: el poder de enterramiento súbito preternatural. Es decir, con un ataque de golpetazo con éxito, y siempre que sus víctimas fallen la oportuna tirada de salvación contra conjuros, éstos serán teletransportados a una tumba creada a la par a una profundidad de 1,5 bajo tierra. Los infortunados se verán así enterrados en vida, en una sepultura natural rectangular del tamaño de un féretro normal, con apenas aire para 1d10+2 minutos. El sujeto enterrado en vida puede intentar llamar la atención de sus compañeros, que no sabrán en realidad donde puede haber ido a parar el camarada desaparecido, bien gritando o empleando conjuros. Pasado el tiempo de aire disponible, la víctima sepultada perderá la conciencia y morirá.

Tesoro: Si los personajes rebusan entre el mobiliario, encontrarán algunos objetos, aunque son difíciles de localizar. En el interior de un jergón de paja, hay un tubo de cuero que guarda en su interior un pergaminio de vitela con el conjuro de *teleportación planaria* (manual avanzado, caja verde). El Narrador podría emplazar aquí algún conjuro extra de curación, o poción similares, según como se hayan desarrollado los encuentros anteriormente.

5. SCRIPTORIUM

Numerosas mesas de trabajo para escribas se pueden ver en esta estancia polvorienta y oscura. Aparte de ello, hay armarios y anaquelés repletos de libros voluminosos, cartapacios y volúmenes de gruesas y ajadas tapas de vaqueta. Pero aparte del mobiliario propio de los amanuenses o copistas, hay lechos contra las paredes, dispuestos con colchas cien veces remedadas, como si las células de los clérigos hubieran compartido estancia con el scriptorium. El suelo está cubierto de inmundicia, andrajos y guíños.

En esta estancia nos encontraremos con uno de los más peligrosos habitantes de la abadía, Neroius, una criatura no-muerta muy especial que describimos a continuación.

NEROVIUS, EL BUFÓN ROJO

Clase de armadura: -2

Dados de golpe: 20d8 (110 pg)

Movimiento: 9 metros

Ataque: 2 golpetazos, o golpetazo y arma (bastón sardónico), *Baraja de Muchas Cosas*.

Daño: Golpetado 1d6+2, bastón sardónico +2, 1d6+4

Salvación: G12

Moral: 12

Valor del tesoro: Especial

Alineamiento: Caótico

Valor P.X: 1.600

Hay diversas teorías que tratan de explicar la existencia de estos siniestros seres, genuinamente ataviados con ropajes coloridos, propios de un bufón o juglar. Hay quienes dicen que se trata de caprichosas creaciones de nigromantes; y no pocos los que aseguran que estas criaturas son pergeñadas por el mismo Orcus, dios de los no-muertos, y enviadas a sus servidores más preciados para su entretenimiento y disfrute. Sea como fuere, uno no debería dejarse engañar por la alegre indumentaria de estas aberraciones de ultratumba, pues son seres malignos, ladinos y odiosos.



Los bufones rojos poseen algunos poderes extraordinarios, que describimos a continuación:

Carcajada siniestra: Cualquiera dentro de un radio de 10 metros que escuche la horrible carcajada del bufón deberá realizar una tirada de salvación contra conjuros para no caer víctima de un ataque de miedo, que provocará la huida alocada de todo aquel afectado durante 2d4 asaltos.

Bastón sardónico: Se trata de un arma mágica, que aparte del daño convencional, provoca que todos aquellos que resulten golpeados con éxito por el mismo, si fallan una tirada de salvación contra conjuros, caigan en un estado de frenesí alocado, agitándose y carcajeándose a mandíbula batiente, incapaces de parar de reír durante 1d6 asaltos.

Baraja del bufón: La criatura dispone de la conocida como baraja del bufón, que no deja de ser un poderoso objeto mágico similar a una *Baraja de Muchas Cosas*. Una vez por asalto, el bufón puede extraer una carta de la baraja al azar y arrojarla contra un contrincante dentro de un radio de 15 metros. Si tiene éxito en la tirada de ataque, ignorando la armadura del sujeto objetivo, la carta surtirá efecto. En la página siguiente dispones de una tabla enumerando la cartas y sus efectos.

BODAK

Clase de armadura: 5

Dados de golpe: 9 (51 pg)

Movimiento: 6 metros

Ataque: 1 golpetazo o 1 arma (espada corta)

Daño: 2d4 o según arma (espada corta 1d6+1)

Salvación: G9

Moral: 8

Alineamiento: Caótico

Valor PX: 1.750

NOTA DEL AUTOR

Ya tenía yo ganas de emplear en una aventura como Valion manda el que es, sin duda, uno de los más carismáticos, y peligrosos, objetos mágicos en el juego, *la Baraja de Muchas Cosas*.

Como sabrán muchos de ustedes, este nefando objeto mágico hizo su debut en el juego tan pronto como en 1975, en el suplemento Greyhawk. En aquella versión primigenia la baraja contenía 18 cartas. Más tarde reaparecería en la Guía del Dungeon Master original de 1979. Es más, serían publicadas sendas versiones ampliadas de la baraja en dos números de la revista Dragon, concretamente en el número 77 (septiembre de 1983), y años más tarde en el número 148. La baraja también fue reproducida en la Enciclopedia Mágica Vol. 1 (1994). Y volvería de nuevo por todo lo alto, ya en una versión definitiva de 22 cartas, en las Guías del Dungeon Master de 3.0 y 3.5. Y no se abandonaría en las subsiguientes versiones del juego, apareciendo en cuarta y quinta edición, en las correspondientes Guías del Dungeon Master...

Otra cosa es el uso que propongo del objeto en la aventura, pues no quería presentarla como un mero cachivache, formando parte de un tesoro, como recompensa tras resolver un encuentro. Y ahí es donde entra nuestro Bufón Rojo, o Red Jester, una criatura original del Tome of Horrors II de Necromancer Games, cuyo uso queda bajo el amparo de la OGL. Lo curioso y particular de esta criatura es que maneja una Baraja de Muchas Cosas, cuyas cartas puede lanzar a sus contrincantes, sufriendo éstos los efectos de los dichosos naipes, con consecuencias inesperadas, y siempre divertidas. Todo ello convierte a nuestro "gracioso" amigo en uno de los enemigos más peligrosos, y por ende torna este episodio en un encuentro memorable y dramático, una suerte de tragicomedia que de seguro arrancará una sonrisa a los jugadores, según se desvelan las desgracias y alegrías que nos traen las malditas o maravillosas cartas de la ya clásica *Baraja de Muchas Cosas*.

CARTA

EFFECTO

El Equilibrio	Dos de picas	Cambiar alineamiento al instante. Si no actuamos consecuentemente con el nuevo alineamiento, perderemos un nivel
El Cometa	Dos de diamantes	Si conseguimos derrotar al siguiente monstruo que encontraremos, ganaremos automáticamente un nivel. Si no lo hacemos perderemos un nivel
Donjon	Cuatro de picas	El sujeto quedará preso en el cenotafio de la cámara homónima, sala 14 del segundo nivel
Euryale	As de picas	Penalizador de 1 a todas las tiradas de salvación de manera permanente
Las adivinas	As de corazones	Podremos sortear o solventar con éxito una situación que se nos plantee en el futuro próximo... ¡sólo una!
Las llamas del Inframundo	Reina de tréboles	Nos ganaremos la enemistad ciega y odio desmedido de una criatura de otro plano, a elección del Narrador, que nos perseguirá hasta nuestra muerte o su propia destrucción
El vagabundo	Comodín (sin marca)	Perderemos automáticamente 10.000 px y sufriremos los efectos de una segunda carta extraída por el Bufón Rojo al azar
La gema	Dos de corazones	Podremos elegir hasta 25 piezas de joyería o 50 gemas. Cada pieza de joyería tendrá un valor de 2.000 mo, y cada gema un valor de 1.000 monedas de oro
El idiota	Dos de tréboles	Perdemos 1d4 puntos de inteligencia
El bufón	Comodín (con marca)	Ganaremos 10.000 px y podremos sufrir los efectos de 2 cartas más, siempre que el Bufón Rojo así lo quiera
La llave	Reina de corazones	Obtenemos un arma mágica que pueda usar el aventurero de su elección, que se materializará en su mano instantáneamente
El caballero	Jota de corazones	Un guerrero o caballero de nivel 4º aparecerá ante nosotros, convirtiéndose en nuestro ayudante y servidor
La Luna	Reina de diamantes	Seremos recompensados con 4 deseos, tal y como el conjuro homónimo
El pícaro	Jota de picas	Uno de nuestros compañeros nos atacará de manera inmediata
La torre en ruinas	Rey de picas	Perderemos ipso facto todas nuestras riquezas y propiedades, que quedarán destruidas, estén donde estén
La calavera	Jota de tréboles	Deberemos derrotar a un muerto viviente que se materializará ante nosotros (generalmente un bodak). Si no lo conseguimos por nuestros propios medios, sin concurso de nuestros amigos, moriremos
La estrella	Jota de diamantes	Ganamos un bonificador +2 a cualquier habilidad o característica de nuestra elección
El Sol	Rey de diamantes	Obtenemos un objeto mágico poderoso al azar y 10.000 px
La urraca	As de tréboles	Todos los objetos mágicos del personaje desaparecen
El trono	Rey de corazones	Ganamos un +4 en nuestra puntuación de CAR y la posesión de un castillo
El visir	As de diamantes	Conoceremos la respuesta al siguiente dilema o problema que se nos plantea
El vacío	Rey de tréboles	El alma del individuo queda atrapada en la Corona de Almas de Zizoris. Su cuerpo seguirá activo, pero moviéndose como un mero autómata, siguiendo a sus compañeros sin capacidad para defenderse ni atacar, ni siquiera podrá comunicarse normalmente

Un bodak es la manifestación física de la corrupción, una criatura condenada por fuerzas oscuras a un tormento eterno de desesperanza. El aspecto de estos muertos vivientes es el de un humanoide de piel grisácea brillante y un cuerpo musculoso desprovisto de pelo y sin género aparente. Sus ojos son de color blanco lechoso, hundidos en sus facciones distorsionadas. Su rostro aparece demudado, fijo en una mueca de dolor.

En combate los bodaks pueden portar armas o golpear a sus enemigos con sus puños desnudos. La mayoría de los enemigos sucumben su horripilante mirada de muerte antes de que llegue al cuerpo a cuerpo.

Las criaturas que miren al bodak a los ojos ven su propia imagen reflejada en el rostro retorcido del monstruo. Este reflejo es corrupto y maligno. La víctima debe salvar contra muerte o morir en 1d4 asaltos. Si la salvación tiene éxito, la víctima es immune a la mirada de ese bodak durante 24 horas. Un conjuro de *curar enfermedad, sanar o curar heridas críticas* detendrá los efectos de la mirada, pero el hechizo ha de ser lanzado antes de que la víctima muera.

El cuerpo del bodak es muy resistente, otorgándole inmunidad a la electricidad y resistencia al ácido y fuego (sufre la mitad de daño). Para golpearles es necesaria un arma mágica o de plata. Entre sus inmunidades de muerto vivo se encuentra el no ser afectado por los conjuros de *dormir*, u otros encantamientos similares. El bodak es immune a los venenos.

Los bodaks tienen un ligero apego a sus vidas pasadas como mortales. De cuando en cuando esto hace que el bodak se detenga en combate mientras reconsidera sus acciones. Existe un 5%

de probabilidades por encuentro de que un bodak vea algo en un enemigo que le recuerde su vida mortal. El bodak se detiene y no realiza ataques durante un asalto. Después de esto, sufrirá un penalizador de -2 a las tiradas de ataque contra dicho enemigo.

Tesoro: Hay varios objetos reseñables que pueden resultar de interés en este lugar. Para empezar, la Baraja de Muchas Cosas del Bufón Rojo, o su bastón sardónico. Aparte, entre los libros, hay un Vademécum Dogmático de Burocracia Sempterna (destacando por su aura mágica), un peligroso manual maldito que puede provocar situaciones surrealistas cuando no descacharrantes. Se trata de un libro encuadrillado con piel de ternero teñida de color negro, decorado con volutas de plata y trenzado de oro. El propietario puede formular cualquier consulta al libro, y éste se abrirá automáticamente mostrando un texto que aconseja al usuario cómo proceder para resolver sus cuñas. Generalmente el libro propondrá llevar a cabo un ritual complejo y detallado, con multitud de acciones singulares, no pocas de ellas ridículas, todas supuestamente encaminadas a coronar con éxito los propósitos del lector. Pero nada más lejos de la realidad, porque el libro sólo pretende liar a su propietario en un madeja cada vez más intrincada de labores absurdas y sin sentido. Con todo, con cada uso, el lector se tornará cada vez más dependiente de los peregrinos consejos y procedimientos del manual, embarcándose así en ridículas actividades. Las instrucciones del manual no causarán daño en ningún caso al usuario, pero lo retrasarán en los momentos más acuciantes e inoportunos, provocando situaciones absurdas y alocadas, mientras el propietario se convence cada vez más del carácter infalible y veraz de su amado tomo de saber. Pongamos un ejemplo práctico de las circunstancias que puede ocasionar el uso del manual. Di-

gamos que nuestro personaje, en posesión del vademécum, se decide a consultarla cuando se encuentra con una puerta cerrada mágicamente que es incapaz de abrir, esperando algún consejo sobre cómo proceder para conseguir forzar la misma. Pues bien, el alocado manual le aconsejará escribir una carta al cerrajero real de la corte de Marvalar, Tortolun Seisdedos, escrita usando como tinta la orina de una virgen pelirroja oriunda de Alameda y cuya micción se haya producido a la luz de la luna en una alcoba orientada a poniente y perfumada con aceite esencial de cardamomo cultivado en Nirmala. Es evidente que todo esto es una locura sin sentido, pero el orgulloso poseedor del Vademécum Dogmático de Burocracia Sempiterna se mostrará fanáticamente convencido de la idoneidad de tan absurdos procedimientos, y así se mantendrá hasta que no sea lanzado sobre él un conjuro de *quitar maldición*, o un conjuro de *deseo* o *milagro*.

6. CAPILLA

Aquí tenemos la capilla de Kavadúz, dentro de la estructura de la abadía, como un edificio rectangular de muros reforzados y techumbres abovedadas decoradas con pinturas murales. La nave dispone de nártex, junto a la puerta de entrada sellada mágicamente y un transepto opuesto donde se puede observar una gran losa de piedra negra sobre la que se erige un trono ornado de color rojo, con sendos estandartes mostrando escenas del Guardián de las Puertas del Inframundo, Kavadúz, a cada lado, amén de un deambulatorio trasero. A izquierda y derecha hay varias filas de sencillos bancos de madera separados del pasillo central por unos barandales de ébano negro y balaustres de hierro forjado asumiendo formas caprichosas, como calaveras y osamentas.

Este es el reino de Vrepimuz, mano derecha de Zizoris, uno de sus clérigos de confianza, transformado en un custodio sepulcral, un poderoso muerto viviente dotado de poderes excepcionales. Vrepimuz, al perecer, fue sometido a un cuidadoso proceso de embalsamamiento, similar a la momificación, siendo imbuido durante el ritual con energías nigrománticas, amuletos de protección, fetiches y talismanes. A la sazón, vigila con celo todo el nivel, controlando a los habitantes no-muertos. A sus órdenes directas dispone de dos tumulares.

VREPIMUZ, CUSTODIO SEPULCRAL

Clase de armadura: -4

Dados de golpe: 10d8 (70 pg)

Movimiento: 9 metros

Ataque: 2 ataques con su arma

Daño: 1d10+3 más pérdida de un sentido al azar

Salvación: G10

Moral: 11

Valor del tesoro: Ninguno

Alineamiento: Caótico

Valor P.X: 1.750

Los custodios sepulcrales son poderosas entidades no-muertas creadas gracias a las artes oscuras nigrománticas. Generalmente visten viejas empero lujosas armaduras completas, adornadas con joyas y talismanes diversos; además están armados con espadas mágicas imbuidas de poderes siniestros. El ataque con éxito de una de estas criaturas provocará que la víctima pierda un sentido al azar permanentemente, a no ser que tenga éxito en una tirada de salvación contra conjuros, en cuyo caso sólo perderá el sentido de marras durante 2d6 asaltos. Cuando el custodio sepulcral consiga golpear con éxito, el Narrador puede lanzar un dado para determinar qué sentido resulta afectado:



la vista, el tacto, olfato, gusto, oído, e incluso el sexto sentido, o la capacidad psiónica o mental de un personaje determinado.

Además, estas criaturas van provistas de custodias mágicas o talismanes, como ya hemos visto, que les protegen contra determinados ataques y/o confieren propiedades extraordinarias. Vrepimuz, en concreto, dispone de un gorjal neferuno constelado de talismanes diversos que le confieren los siguientes poderes: puede ver como si estuviera dotado de un conjuro permanente de *visión verdadera*; además puede absorber los primeros 10 puntos de daño por fuego convencional o mágico recibidos. Es inmune igualmente a ataques eléctricos; y desvía los ataques de proyectil. Estos talismanes dejan de funcionar una vez la criatura es destruida. Asimismo, los custodios sepulcrales sólo pueden ser dañados con armas mágicas o de plata.

NOTA DEL AUTOR

Este monstruo es un trasunto evidente del Revener, que apareciera en la Rules Cyclopedia. En principio pensaba emplear, adaptada y convenientemente modificada, una plantilla de las aparecidas en el Libris Mortis para D&D 3.5 edición, en concreto la de Tomb Warden, pero no me convencía del todo. Como podrán comprobar, he aumentado las características de la criatura, y adaptado el apelativo como custodio sepulcral, añadiendo un nombre propio para personalizarlo, así como los talismanes de protección ciríneos (más concretamente neferunos), pues quería otorgar a la criatura un toque exótico, más que nada por la apariencia que el artista le confirió en la ilustración que nos muestra a Vrepimuz, con mucho tino, debo añadir.

TUMULARIOS (2)

Clase de armadura: 4

Dados de golpe: 8 DG (60)

Movimiento: 9 metros

Ataque: 1 golpetazo

Daño: 1d8 más consunción de energía

Salvación: G8

Moral: 12

Valor del tesoro: Ninguno

Alineamiento: Caótico

Valor P.X: 150

Los tumularios son humanoides trocados en muertos vivientes por mor de las siniestras artes nigrománticas, o bien debido a una muerte violenta o una personalidad extremadamente malévolas. En unos pocos casos, puede originarse un tumulario cuando un espectro inicuo y vil no-muerto asume el control de un cadáver reciente, muy a menudo los restos de un guerrero finado. Estas criaturas son apenas reconocibles para aquellos que las conocieran en la vida, pues su carne ha sido quebrantada por la podredumbre, y su muestra reseca y ajada; sus ojos ahítos de odio y los dientes afilados y bestiales, empero carcomidos y negros.

Estas bestias de ultratumba poseen los siguientes poderes especiales:

Engendrar tumulario: Cualquier criatura humanoide que resulte muerta a manos de este horror se convertirá en un tumulario en 1d4 días, aunque típicamente de un poder menor que el no-muerto responsable de su creación, y sometido a la voluntad de éste hasta su destrucción, no conservando ninguna de las habilidades de las que disfrutara en vida.

Consunción de energía: Un golpe con éxito de un tumulario restará 1 nivel de experiencia a su víctima, si ésta fallara la tirada de salvación de muerte.

Los tumularios sólo reciben daño cuando son golpeados por armas de plata o mágicas.

NOTA DEL AUTOR

Con respecto a estos tumularios también podría añadir una nota. Pues verán, estuve a punto de emplear la plantilla de tumulario (wight) aparecida en la Rules Cyclopedia, aunque estas criaturas aparecieran por primera vez en la famosa White Box, pues son de los bichos más veteranos en el universo de D&D. Como les decía, mi intención pasaba por emplear a los tumularios tal como aparecían en las Rules Cyclopedia, con su famoso ataque de toque drena niveles sin tirada de salvación, aunque con unas "stats" globales más contenidas. Finalmente me decanté por aumentar sus características y permitir una tirada de salvación de muerte contra su terrible ataque drena niveles. Si bien el Narrador puede optar por la primera opción, incrementando la dificultad del encuentro, y por ende del módulo... por si éste no fuera ya lo suficientemente arduo.

Tesoro: El gorjal neferuno se mostrará inútil, pues pierde sus poderes una vez el custodio ha sido destruido. Con todo es una preciosa pieza de orfebrería, y podrían llegar a pagar por él no menos de 10.000 mo. Además Vrepimuz porta una espada mágica +3 de velocidad, que garantiza que el personaje que la esgrima en combate siempre atacará primero, obviando la tirada de iniciativa. Es una preciosa arma de hoja curva de estilo oriental, de acero damasquino y empuñadura de oro y platino, rematada con un bonito topacio de un azul intenso. El filo está grabado con una inscripción que dice "Rauda", que es el nombre de esta vieja espada, pues como sabemos ya: ¡sólo las mejores espadas tienen nombre!

Además hay otros objetos interesantes custodiados en un compartimiento secreto en la parte trasera del trono. A saber: una balsamera conteniendo Ungüento de Kestramel, que es un linimento oleoso y fragante con el que podemos dar friegas a un enfermo para calmar su fiebre, o bien aplicarlo en una herida recién abierta para neutralizar un veneno, curar un posible contagio y sanar la lesión sangrante o supurante. Aplicar el bálsamo sobre el cuerpo de un moribundo cura 1d6+8 puntos de golpe. El frasco contiene 5 aplicaciones. También hay aquí un viejo Morral de Fistan mágico, que puede cargar hasta 250 kilogramos de objetos de todo tipo. También hay 2 piedras Ioun, cuyo tipo quedará determinado por el Narrador usando la tabla que encontrará a continuación. Las piedras Ioun son poderosos objetos mágicos que se activa al contacto, desplazándose en un órbita sobre la cabeza del poseedor, proporcionando así un efecto según el tipo de piedra.

Pero hay más cosas en el compartimiento secreto. Así pues podemos encontrar 2d4 dosis de Incienso de Embeleso Meditabundo envuelto en un paño de seda encerado. Una vez prendemos esta sustancia en un recipiente adecuado, producirá un nube aromatizada de olor agradable y efectos relajantes. Cualquier sacerdote que medite durante al menos una hora quedando incensado por sus vapores, maximizará los efectos de sus conjuros para el día. Así por ejemplo, si tras este ritual se decide a lanzar un conjuro de *curar heridas graves*, no deberá realizar una tirada para establecer la cantidad de puntos de golpe que cura, sino que directamente curará el máximo permitido.

1020	Tipo de piedra	Forma	Efectos
1	Aguamarina	Cabujón	Añade 1 punto de FUE
2	Rodocrosita	Esfera	Añade 1 punto de DES
3	Azurita	Romboide	Añade 1 punto de CON
4	Ópalo de fuego	Esfera	Añade 1 punto de INT
5	Cuarzo rosa estrellado	Cuadrada	Añade 1 punto de SAB
6	Jade de Kang	Esfera	Añade 1 punto de CAR
7	Aventurina	Prisma	Añade 1 nivel de experiencia
8	Citrino	Huso	El poseedor no necesita comer ni beber
9	Perla	Esfera	Permite respirar bajo el agua
10	Hematita	Hexagonal	Regenera 1 punto de golpe por asalto
11	Ónix	Esfera	Absorbe conjuros hasta nivel 4*
12	Obsidiana	Esfera	Absorbe conjuros hasta nivel 8**
13	Zafiro	Prisma	Almacena 2d6 niveles de conjuros
14	Esmalda	Rectangular	Absorbe los primeros 6 puntos de daño de cada ataque
15	Topacio	Romboide	Mejora la armadura en 2
16	Rubí	Cuadrada	Bonificador de 2 a las tiradas de salvación y tiradas de ataque
17	Brillante	Esfera	Añade 2 niveles de experiencia
18-20	Cualquiera	Cualquiera	Piedra desgastada e inútil

*Una vez la piedra absorba hasta 40 niveles de conjuros, se quemará, volviéndose gris oscura, quedando inutilizada para siempre.

**Una vez la piedra absorba hasta 80 niveles de conjuros, se quemará, volviéndose gris oscura, quedando inutilizada para siempre.

Y ya para ir acabando encontramos una Panacea de Salud, que es una poción de color celeste presentada en una redoma de cristal encarnado. Esta pócima poderosa cura cualquier enfermedad, neutraliza los venenos, restaura los sentidos malogrados (cegueza, sordera), regenera miembros amputados y elimina el miedo o la locura. Además de restaurar por completo los puntos de golpe del individuo, no así niveles o características perdidas.

También un pergamo de *resurrección verdadera*, y un frasquito de Aceite de Impacto, que cuando es aplicado en el filo de un arma proporciona un bonificador +3 a las tiradas de ataque y un +6 al daño durante 1d4+8 asaltos. El frasco cuenta con 1d6 dosis.

Y por último, pero no por ello menos importante, encontramos la siguiente nota escrita en un legajo polvoriento, la cual, si los jugadores son hábiles, servirá para descifrar el lenguaje singular empleado en muchas localizaciones de la mazmorra.

SALA DE LOS PORTALES

לְבָרֶכֶת

לְבָרֶכֶת כֹּסֶף עֲמָלֵךְ לְבָרֶכֶת

לְבָרֶכֶת כֹּסֶף עֲמָלֵךְ כֹּסֶף לְבָרֶכֶת

אַקְעָם כֹּסֶף לְבָרֶכֶת

אַקְעָם לְבָרֶכֶת

אַקְעָם כֹּסֶף לְבָרֶכֶת

אַקְעָם כֹּסֶף עֲמָלֵךְ

לְבָרֶכֶת כֹּסֶף עֲמָלֵךְ לְבָרֶכֶת

לְבָרֶכֶת לְבָרֶכֶת

אַקְעָם כֹּסֶף עֲמָלֵךְ כֹּסֶף

לְבָרֶכֶת כֹּסֶף לְבָרֶכֶת

אַקְעָם כֹּסֶף

Debemos percarnos de que la primera palabra, “sala”, se repite en buena parte de las frases, de ahí podrán adivinar con un poco de esfuerzo el significado de los demás vocablos. Aunque resolver este extremo no se mostrará imprescindible para acabar la aventura, aunque sí muy útil.

7. APOSENTO DE ZIZORIS

Esta estancia parecía una especie de camarín que se ha transformado en una alcoba. Hay pues un gran tálamo con canopia cortinera de ebanistería refinada, cuyos postes han sido trabajados para tomar la forma de bestias terribles, rematados con pináculos asumiendo la forma de coronas regias. Las colgaduras son igualmente fastuosas, con flecos dorados y guardamalletas, así como primorosos bordados de punto en seda y oro. Aparte de esto, hay otro mobiliario lujoso, como mesillas, cómodas y armarios, incluyendo un baúl y escritorio. Sobre la cómoda, a un lado de la cama, se observa una ventanal en la roca que ha sido cegado con ladrillos.

Aquí encontraremos un contrincante muy peligroso para los aventureros... y uno muy apreciado por Zizoris. Se trata de una vampiresa de gran poder, Velustra, pareja en la vida y en la muerte del malvado nigromante. Velustra es astuta y ladina, e intentará engañar a los aventureros haciéndose pasar por una inocente mujer cautiva, junto a su hijo. Sin embargo, el niño que sostiene en sus manos puede que sea más peligroso incluso que la vampiresa, pues es otra infiusta creación de Zizoris, un remedio de vida no-muerta: Nitra, el infante vampírico.

La sala es evidentemente una alcoba, con mobiliario diverso, tal y como se ha descrito anteriormente. En su día, había un ventanal abierto a una de las caras verticales del abrupto despeñadero en la montaña, pero fue tapiado ya hace tiempo, una vez Velustra fue convertida en vampiresa.

Si los jugadores revisan concienzudamente la habitación, en el escritorio encontrarán varios cartapacios y legajos sin im-



portancia en los que se da cuenta de diferentes aspectos contables en la teneduría de la vieja abadía. Entre los apuntes, podrán encontrar un nota en clave que aporta una pista importante para acceder a la cámara del trono, más adelante en la catacumba, pues “muerte” es la palabra de mando que abre su puerta, desactivando la poderosa trampa que la protege.

ELCUU CJ APOOZO BO CE CJOO LCLCEU JK 700JU.

Traducción: *Sólo la muerte os dará paso al trono.*

VELUSTRA (VAMPIRESA)

Clase de armadura: 2

Dados de golpe: 8 DG (60)

Movimiento: 9 metros, volar 20 metros (forma de murciélagos)

Ataque: 1 golpetazo o especial

Daño: 1d10 más consunción de energía, o ataque especial

Salvación: G9

Moral: 11

Valor del tesoro: Especial

Alineamiento: Caótico

Valor P.X: 1.750

Velustra es una vampiresa muy poderosa, inmune a todo tipo de conjuros de encantamiento, detección o adivinación, así como el hechizo de *dormir* o similares. Puede adoptar cualquier forma que desee, incluyendo la de una bella mujer, un lobo o un murciélagos, típicamente, y también tornarse en una nube gaseosa, parecida a un neblina ligera. Velustra regenera 3 puntos de vida por asalto. Si alcanza 0 puntos de golpe, adoptará forma gaseosa escapando hasta su féretro, emplazado en la cámara del trono (22) del nivel subterráneo. El mero toque de Velustra drena 2 niveles de experiencia, aparte del daño. Además posee un ataque de mirada hipnotizadora.

Cualquiera que cruce su mirada con Velustra deberá realizar una tirada de salvación contra conjuros con un penalizador de 2 para no caer preso de su encantamiento, quedando embrujado por la vampiresa, que domineará la voluntad de los seres afectados a su antojo.

Con todo, Velustra muestra algunas debilidades. Por ejemplo, se mantendrá alejada de todo aquel que porte un símbolo sagrado. Así mismo no soporta la visión de un espejo, el ajo o el agua bendita, que le causa un daño insoportable (1d12 puntos de golpe).

Y por si fuera poco, la criatura que Velustra acuna entre sus brazos está lejos de ser inofensiva, a pesar de aparentar ser un tierno infante.

Velustra posee un precioso broche prendido en sus ropajes, que además irradia una intensa magia. Se trata de un Escarabajo Neferuno de Muerte, un artefacto malévolos y cruel de origen ciríneo. Si esta pieza de joyería encantada y maldita es depositada en el interior de una bolsa o bolsillo blando, ya sea de tela, cuero o parecido material, se activará su poder siniestro, pues en realidad es un constructo mágico que penetra en el interior de la piel para excavar y abrirse camino por el cuerpo produciendo un dolor inaguantable hasta alcanzar el corazón, momento en el que el personaje deberá realizar una tirada de salvación contra muerte para no perecer... su corazón devorado por la insidiosa criatura.

INFANTE VAMPÍRICO (NITRA)

Clase de armadura: 4

Dados de golpe: 6 DG (39)

Movimiento: Volar/levitar 10 metros

Ataque: 1 golpetazo o especial

Daño: 1d4 más consunción de energía de CAR, o ataque especial

Salvación: G4

Moral: 10

Valor del tesoro: Especial

Alineamiento: Caótico

Valor P.X: 600

Nitra es una criatura única. Velustra llevaba en su seno a su hijo nonato, Nitra, justo cuando fue raptada y convertida en vampiresa por el malvado Zizoris. Ya muerta en vida, la propia Velustra arrancaría de sus entrañas el cadáver viviente de su hijito, transformado en un engendro siniestro, incapaz de trascender de su aspecto infantil no desarrollado, pero de poder ignoto y temible, pues Nitra es capaz de levitar a voluntad para atacar a todo ser vivo que detecte, ansioso por alimentarse de su sangre y alma. Un ataque de toque con éxito del niño drena 1d4 puntos de CAR a su víctima, recuperando otros tantos puntos de golpe para sí. Adicionalmente, el sujeto afectado por este ataque perderá momentáneamente (1d4 turnos) la capacidad de hablar, sólo pudiendo balbucear tal como si se tratase de un bebé de cuna. Además, dos veces al día, puede prorrumpir en un llanto infantil terrible que provoca una maldición a todo aquel que lo escuche, sumiendo a sus víctimas en un desasosiego tal que perderán un 10% de todos los puntos de experiencia que consigan de aquí en adelante por siempre, o hasta que se lance sobre los afectados un conjuro de *quitar maldición*.

Tesoros: En esta alcoba hay también algunos objetos curiosos y otros tesoros que los personajes podrán encontrar siempre que se afanen revolviendo todo. Vamos a ir describiendo los mismos. Entre los cojines y almohadones de la cama, Velustra guarda una daga mágica capaz de almacenar conjuros, conocida como Puñal de la Noche. En realidad es una daga malvada curvada +2 que puede servir como receptáculo para de 2-5 hechizos ya sean divinos o arcanos, estos conjuros pueden ser activados a voluntad por el portador, incluso si éste no es un lanzador de conjuros. Obviamente, sólo un clérigo/druida y/o mago/elfo pueden cargar los sortilegios en el Puñal de la Noche.



En un cajón de la mesilla hay una Urna de Niebla Preternatural de Nébula. Cualquiera que abra esta caja de plata grabada con runas mágicas dejará escapar una densa niebla que cubrirá hasta 1.500 metros cúbicos en un asalto, incrementando el volumen en 300 metros cúbicos por cada asalto subsiguiente. La niebla es tan espesa que imposibilitará la visión en el área afectada. La niebla permanecerá en el área, inalterada incluso por el viento más fuerte, siempre que la urna permanezca abierta. Una vez se cierre, la niebla se disipará en unos segundos.

En otro cajón, dentro de una cajita de marfil, hay un Anillo de Llevar la Contraria, otro terrible objeto maldito capaz de provocar el caos en cualquier grupo de aventureros. Cuando alguien toma la nefasta decisión de colocar en su dedo este anillo (de hecho, el personaje deberá realizar una tirada de salvación de conjuros para resistir la pulsión de colocarse el anillo de inmediato), quedará maldito. En adelante, el individuo no podrá estar de acuerdo con ninguna decisión que se tome en el seno del grupo, defendiendo su postura radicalmente contraria de forma ardorosa y vehemente. Es más, el anillo sólo puede ser retirado con unconjuro de quitar maldición, pero el portador del mismo se mostrará tozudamente contrario a esta disposición, convencido de que el anillo le garantiza un conocimiento certero de la verdadera realidad, y que todos los demás están equivocados y pecan de ignorantes y atolones.

drados. Pero además de este severo inconveniente, el anillo otorga un poder adicional al portador, que no necesariamente debe resultar negativo. Determinaremos dicho poder con la siguiente tabla, realizando una tirada porcentual:

PODER DEL ANILLO

1d100	RESULTADO
01-20	Volar
21-40	Invisibilidad
41-60	Inmunidad a venenos y enfermedades
61-70	Proyectil mágico (3 veces al día)
71-80	+2 a la FUE
81-00	Bola de fuego (2 veces al día como un mago de nivel 10)

NOTA DEL AUTOR

Aquellos de ustedes más veteranos con D&D se habrán percatado de la inclusión en este módulo de algunos de los artefactos u objetos mágicos malditos más insidiosos y famosos en la ya dilatada historia del juego. Hablábamos antes de la Baraja de Muchas Cosas, pero ahora tendríamos que añadir el infame Vademécum Dogmático de Burocracia Sempiterna y el Anillo de Llevar la Contraria. Ambos cachivaches son excelentes para introducir un elemento aleatorio potencialmente caótico en el seno del grupo, un acicate para la comedia, el absurdo y el puro caos que de seguro conlleva disparatadas situaciones cómicas. Sí, porque el humor es un componente intrínseco del juego también desde sus inicios, en mayor o menor medida, y que nunca debería obviarse en una aventura de nivel, porque es una baza fundamental para condimentar la sesión y tornarla en una experiencia memorable, cuajada de anécdotas que recordaremos con el tiempo cuando nos reencontremos con nuestros compañeros de armas, con unas cervezas o refrescos de por medio. Y nunca olviden que un buen Narrador obra para entretenrer a los jugadores, y viceversa.

8. El pozo (10')

La escalera de caracol desciende seis u ocho metros hasta alcanzar una estancia cavernosa, igualmente colmada de huesos, carcásas y despojos humanos. Se presenta ante vosotros lo que parece una enorme huesera, tachonada de montones de tierra oscura aquí y allá, por donde se derraman centenares de gusanos y otras pequeñas alimañas, entre ratas de pelaje negruzco y ojos brillantes. Penden de los salientes rocosos a todo alrededor pellejos humanos, estirados horrendamente, como hollejos de frutos ressecos. Una única salida puede observarse, desde donde sopla un calmo y constante céfiro gélido y maloliente.

Antes de acceder a la sala inferior del pozo, una puerta entorpece el camino de los aventureros al final de la escalera de caracol. Con todo, es probablemente de las pocas puertas en la catacumba que carece de trampas o cerradura. Así que los personajes podrán abrirla sin más complicaciones. Una vez hecho esto, podemos parafrasear el siguiente texto.

Hay aquí un poderoso guardián, un golem necrópolis, que hará todo lo posible por entorpecer el paso a los aventureros. La criatura no es fácilmente detectable al entrar en la sala, pues estará camuflada en la huesera.



GOLEM NECRÓPOLIS

Clase de armadura: 0

Dados de golpe: 16d8 (115 pg)

Movimiento: 9 metros

Ataque: 2 golpetazos

Daño: Golpetazo 2d8+6 más enfermedad *terciana funesta*.

Salvación: G12

Moral: -

Valor del tesoro: Ninguno

Alineamiento: Caótico

Valor P.X: 1.600

Estas criaturas son construidas por poderosos nigromantes a partir de carcasas, huesos, carne pútrida, cadáveres en descomposición y tierra de cementerio húmeda con cuajo de sangre oscura mágica, que hace las veces de argamasa para mantener las piezas unidas. Un corazón esculpido de piedra de lápida, cargado de energía negativa, proporciona la fuerza interior a la criatura que le permite moverse y actuar. Este terror maligno posee los siguientes poderes:

Hedor a descomposición: El olor pútrido que desprende esta criatura es tan intenso que todos los personajes deben realizar una tirada de salvación contra conjuros para no vomitar y quedar indispuestos, sufriendo un penalizador -4 a sus tiradas de ataque durante 1d4 asaltos.

Inmune a la magia: Este golem de carroña es inmune a casi cualquier hechizo. Además, ciertos hechizos y efectos funcionan de manera diferente contra la criatura, como se indica a continuación. Por ejemplo, el conjuro de *animar a los muertos* provocan daños en la misma estructura de la criatura causándole 1d6 puntos de daño por nivel de lanzador al golem sin

tirada de salvación posible. Asimismo, cualquier ataque mágico que produzca daño por frío o fuego reduce la velocidad de un golem necrópolis a la mitad durante 2d6 asaltos, pudiendo golpear sólo una vez en lugar de sus dos ataques habituales.

Terciana funesta: El golem trasmítirá esta enfermedad a toda criatura que golpee con éxito, y siempre que ésta falle la preceptiva tirada de salvación. Los primeros síntomas se mostrarán al tercer día, con una calentura intensa que incapacitará al personaje, quedando exánime y delirante, entre sofocos y sudores fríos, perdiendo 1d4 puntos de CON. Al final del día, a la noche, la fiebre remitirá súbitamente. Durante los próximos dos días, el personaje mostrará signos de mejora, haciendo vida normal. Pero al sexto día desde el contagio, tres días después exactos del primer achaque, el personaje morirá de manera fulminante, quedando su corazón petrificado por efecto de este enfermedad nigromántica.

9. SALA DE LOS PORTALES

En el corredor que une la gruta del pozo con la galería o cámara de los portales, justo en el recodo, hay una entrada secreta hábilmente camuflada. La misma conecta con una vaguada natural en la sierra, que puede usarse para escapar del complejo y descender hasta el llano. Es prácticamente imposible detectar esta entrada desde el exterior, además está protegida por una poderosa trampa mágica (cuálquier que intente forzarla sin pronunciar la palabra de mando, "Vrepimuz", deberá realizar una tirada de salvación contra muerte con un penalizador de 2 o caerá fulminado por una descarga de energía nigromántica, quedando convertido en apenas un cadáver reseco y momificado) que sólo se activará si alguien intenta penetrar en el dungeon empleando la misma, no así si se usa la puerta para abandonar la catacumba.



Una vez los aventureros lleguen a la galería, podemos parafrasear el siguiente texto:

La gruta muda en pasadizo, bien construido con estelas de piedra renegrida, y roca de mampostería. El tramo de corredor se ensancha para acabar en una estancia circular iluminada por antorchas. Pero lo que más llama la atención son los seis portales presentes en la cámara, cada uno de ellos dotado con una puerta de diversa manufactura, con dinteles de piedra. En el techo hay cincelada un inscripción cifrada que dice: EJKJ JO CUE LUO7JKOE

Cuando los personajes penetren en esta cámara, unas extrañas letras mágicas de color rojo comenzarán a brillar en el suelo, formando la siguiente frase: “*Observa bien primero, luego elige sabiamente o muere*”. Al tiempo, sobre cada uno de los dinteles de las puertas aparecerán las respectivas adivinanzas que presentamos más abajo.

Esta es una sala diseñada en su día por el astuto Zizoris para confundir a los intrusos. En realidad cada uno de los seis portales laterales son teleportes mágicos que, según el elegido, transportan a un lugar lejano a todo aquel que traspase su umbral. La única puerta correcta que permite avanzar en la exploración de la catacumba está oculta por una poderosa ilusión, que sólo un conjuro de *visión verdadera* o posiblemente un conjuro potente de adivinación podrá discernir. Porque en realidad, y como se puede ver en el mapa del complejo, la sala en sí es rectangular, estando dispuestos los portales en trios, a izquierda y derecha; así como la salida correcta (una puerta secreta), en la pared norte.

Ahora bien, para complicar más el asunto, abrir la puerta de los portales no es nada fácil, pues los aventureros deberán pronunciar la palabra apropiada, acertando las adivinanzas que aparecerán en los dinteles.

A continuación vemos las adivinanzas y el lugar conectado con cada teleporte:

A) *Sin padre ni madre, nació en un suspiro
Rugió cuando vino al mundo,
Y nunca volvió a hablar.*

SOLUCIÓN: El trueno.

Este teleporte conduce a todo aquel que traspase su umbral al patio interior de la fortaleza abandonada de Alto Trueno, en plena noche. Además, usar este portal activa un potenteconjuro de convocatoria, que provocará que una marilith esté esperando a los aventureros dispuesta a atacar en el patio de armas de la fortaleza, donde se materializará los personajes.

MARILITH (DEMONIO)

Clase de armadura: -2

Dados de golpe: 22 (125 puntos de golpe)

Movimiento: 18 metros

Ataque: 6 ataques con arma y un golpetazo con su cola

Daño: 2d8+8/2d8+8/2d8+8/2d8+8/2d8+8/2d8+8 y 2d8 para golpe de cola

Salvación: G20

Moral: 12

Valor de tesoro: A discreción del Narrador

Alineamiento: Caótico

Valor PX: 8.000



Daño: Garra 2d10+15, tentáculo 1d10+5

Salvación: Como un guerrero de nivel 20º

Moral: Sin cuantificar

Valor de tesoro: -

Alineamiento: Caótico

Valor P.X: 40.000

Este avatar de Cthulhu puede usar todos los conjuros de mago y clérigo como si se tratase de un mago o clérigo de nivel 20º, salvo que nunca agota sus hechizos. De igual modo, es inmune a la mayoría de conjuros. Si un tentáculo golpea a un contrincante, éste debe tener éxito en una tirada de salvación contra muerte o perderá 2 puntos de fuerza (FUE). Cthulhu sólo puede ser herido por armas mágicas +4 o superior. Esta criatura regenera 20 puntos de golpe por asalto.

C) Viajo sobre lo que estoy hecho.

Hay más de mí oculto de lo que puedes ver.

SOLUCIÓN: *Iceberg.* Los aventureros son teletransportados a la isla de Boreal, concretamente a lo más profundo del bosque de Myrkenwald, al anochecer, justo delante de un retoño oscuro de Shub-Niggurath.

RETOÑO OSCURO DE SHUB-NIGGURATH

Clase de armadura: -4

Dados de golpe: 14d8+100 (165)

Movimiento: 20 metros

Ataque: 4 tentáculos

Daño: Tentáculos 1d8+10 más consumición de energía (1d4 FUE)

Salvación: Como un guerrero de nivel 20º

Moral: -

Valor de tesoro: Ninguno

Alineamiento: Caótico

Valor P.X: 3.000

Los retoños oscuros son inmunes al ácido, al fuego, la electricidad y el veneno. Ignoran los 15 primeros puntos de golpe de cualquier ataque producido con armas de corte. Sólo pueden ser golpeados por armas mágicas y/o de plata. Son inmunes a



Los demonios son criaturas prodigiosas que habitan el Infra-mundo, generalmente sirviendo a Penumbra. Las marilith son terribles monstruosidades con cuerpo de mujer sobre una cola enorme segmentada de serpiente. Disponen de seis brazos con los que pueden golpear a sus contrincantes, pues generalmente portan armas diversas en cada una de sus manos. Las marilith son guerreras letales, de impresionante pericia marcial y sólo pueden ser golpeadas por armas mágicas, además de resultar inmunes a la inmensa mayoría de conjuros mágicos.

En concreto, esta marilith, de nombre Caldizza Ardenfuriss, porta las siguientes armas: 2 cimitarras mágicas +3, una maza +2/+4 contra muertos vivientes, dos dagas +3 de plata y una lanza +4 mágica, que a la orden del portador puede alterar su tamaño, desde una lanza de tamaño convencional (de unos 2 metros), hasta trocarse en una pica de casi cuatro metros, o cualquier longitud intermedia.

**B) El primero será el último,
el último será el primero.**

Y todo lo demás también será maldecido.

Abre la puerta y la cosa estará allí.

¡No entres si quieras vivir!

SOLUCIÓN: Este acertijo no tiene solución, así que cualquiera que intente abrir la puerta lo conseguirá pronunciando cualquier cosa que se le ocurra. La adivinanza pues es más bien una advertencia cierta, porque el teleporte conduce a un lugar terrible, un dimensión paralela donde reside un avatar de Cthulhu. De este lugar no se puede regresar, a no ser que la criatura sea destruida, en cuyo caso los aventureros aparecerán en un lugar al azar de Ziyarid.

AVATAR DE CTHULHU

Clase de armadura: -1

Dados de golpe: 550 puntos de golpe

Movimiento: 100 metros nadando o en tierra

Ataque: 2 garras o 4 tentáculos

los conjuros de tipo encantamiento (dormir, dominar o retener, etcétera) y ralentizar. Siempre que consigan golpear con éxito a sus contrincantes, además del daño ordinario, podrán drenar energía vital, sustrayendo 1d4 puntos de la característica de FUE del sujeto. No obstante, si un personaje golpeado repetidamente por el retoño fuera reducido a 0 puntos de FUE, no moriría, pero tendría que realizar una tirada de salvación contra muerte, quedando sumido en un estado de locura incurable e irreversible si fallara la tirada. Sólo un conjuro de *milagro* y otro de *deseo*, lanzados a la par, podrían solventar esta circunstancia.

D) *El que me hace no me quiere,
El que me compra no me necesita aún,
El que me usa no se preocupa ya.*

SOLUCIÓN: **Ataúd.** El aventurero que traspase el umbral es teletransportado al interior del cenotafio de la sala 14. Por supuesto, este funesto repositorio está bien sellado desde el interior, así que escapar de él es poco menos que imposible. Además, el lugar está repleto de huesos y restos putrefactos de anteriores víctimas. Y lo que es peor: ahito de necroplasma y cieno gris (ver sala 14).

E) *Antes de nacer, ya soy un esclavo.
Nunca me has visto, pero siempre me encuentras.
Envejezco contigo.
No puedo escapar a mi destino.*

SOLUCIÓN: **Esqueleto.** Este es otro portal muy peligroso, y no porque teletransporte al personaje a un lugar remoto, sino que el umbral conduce al interior de una máquina siniestra, ideada por Zizoris, y conocida como el Transmutador Ectoplásmico de Azgelazgul. Cuando uno de los aventureros traspasa el umbral, queda recluido en el interior de la máquina (no es teleportado, pues la máquina está presente en el lugar, pero protegida por unconjuro de ilusión). Los compañeros verán a su amigo tras una pátina grisácea ligeramente iridiscente que es imposible atravesar o disparar. Entonces el desgraciado sujeto atrapado sufrirá un efecto aleatorio entre los posibles en la siguiente tabla. El Narrador debería lanzar un dado para determinar dicho efecto:

F) *Cuando lo tienes,quieres compartirlo,
cuando lo compartes,lo pierdes.*

SOLUCIÓN: **Secreto.** Este teletransporte es en realidad un portal que envía a todo aquel que lo traspase a Vermigor, concretamente a la cima de una loma achatada frente al castillo de Varania (ver aventura de Clásicos de la Marca El Castillo Prohibido de la Reina de Sangre). Desde esta ubicación es imposible retornar, aun con los más potentes conjuros. Así que la única solución para continuar la partida es jugar el módulo de marras, o mandar a tus jugadores a casa, para que reflexionen sobre su incapacidad e incompetencia.

10. TRAMPA DE CIENO ENTRÓPICO

En esta encrucijada, importante en el diseño del nivel subterráneo, hay emplazada una terrible trampa de pozo, en el fondo de la cual descansa una bestia no-muerta igualmente horripilante: un cieno entrópico.

CIENO ENTRÓPICO

Clase de armadura: 2

Dados de golpe: 25d8 (170 pg)

Movimiento: 9 metros

Ataque: 2 pseudópodos protoplásmicos

Daño: Pseudópodos 2d6+10, más consunción de energía (2 niveles negativos)

Salvación: Elfo de nivel 10

Moral: -

Valor del tesoro: Ninguno

Alineamiento: Caótico

Valor P.X: 2.000

Un cieno entrópico es una peligrosa y letal criatura protoplasmática originaria de otra dimensión o tiempo, que se alimenta de las almas de los vivos. En propiedad es una masa amorfa y cambiante de materia oscura como la pez que cubre un área de entre 3 y 9 metros cuadrados, incluso más. El cieno resulta extremadamente frío al tacto, y aquellos desafortunados que han entrado en contacto con este exudado dimensional han podido

108	EFFECTO
1	El sujeto cambia de sexo. Toda la impedimenta, armas y equipo que transportara quedará desintegrado. Podrá salir del artefacto completamente desnudo... o desnuda.
2	La piel de la criatura afectada pierde su aspecto natural, endureciéndose, engrosándose arrugándose, apergaminándose, y tornándose de un color verduzco, como la piel de un necrófago. El individuo obtiene una armadura natural de CA 4 a consta de perder 2 puntos de CAR.
3	El sujeto es convertido en un esqueleto no-muerto. Podrá mantener su impedimenta y equipo, y parte de sus recuerdos y habilidades, a discreción del Narrador.
4	La víctima es transformada en un ser incorpóreo, como una nube neblinosa de color cambiante. Toda su impedimenta y equipo quedará en el suelo del artefacto, para ser desintegrado en un periodo establecido por el Narrador. Sólo podrá ser retirado por alguien que se arriesgue y penetre en el interior. El individuo así transformado conservará sus recuerdos y personalidad, y ganará inmunidad a los ataques físicos, no así a las armas mágicas o conjuros. El personaje puede mover objetos pero poco más.
5	El sujeto sufre una mutación catastrófica, a discreción del Narrador. Por ejemplo, puede perder un brazo, o que éste quede atrofiado ridículamente; hacerle crecer una cola, o alas correosas; puede nacer de su hombro una segunda cabeza de alineamiento radicalmente opuesto, o cualquier otra cosa macabra o cruel que tenga a bien idear el Narrador.
6	El aventurero dentro de la máquina envejece o rejuvenece dramáticamente. Puede quedar convertido en un recién nacido, o un anciano senil. En ambos casos, el sujeto saldrá de la máquina desnudo, y nada más hacerlo defecará u orinará delante de sus compañeros, incapaz de contener sus esfínteres.
7	El siniestro artefacto de Azgelazgul despoja de alma al sujeto, sustituyéndola por un simbionte maléfico de Zizoris, quien a partir de este momento controlará a distancia al sujeto. En principio, aparecerá que nada ha ocurrido, pero Zizoris manipulará al individuo afectado para lograr sus fines, como una marioneta. Por ejemplo, intentará asesinar a sus compañeros cuando descansen, o los atacará cuando anden desprevenidos o moribundos... o lo que se le ocurra al Narrador.
8	La víctima es atomizada, siempre que falle una tirada de salvación. Sólo restará de ella una babaza verde ectoplásmica que aparecerá flotando fuera de la máquina dentro de una balsamera de vidrio transparente con una etiqueta en la que puede leerse la palabra "Aventurero Estúpido".



sentir la tremenda energía negativa antinatural fluyendo a su través. Se cree que los gritos de aquellos que han sido absorbidos por el cieno se pueden escuchar emanando de la criatura según se desplaza ondulando su masa espasmódicamente.

Un cieno entrópico es impulsado por su hambre y perentoria necesidad de absorber almas. Ataca formando pseudópodos protoplásmicos para golpear a sus víctimas y atraparlas, o simplemente cayendo sobre ellas para cubrirlas absorbiendo su energía vital. Después de devorar el alma de una criatura engullida, el cieno entrópico expulsa el cuerpo físico de la criatura, trocado en una cáscara marchita y huera de vida.

El ataque con éxito del cieno drena dos niveles de experiencia (tirada de salvación de muerte). Si un personaje resultara muerto por un cieno entrópico, no podrá ser resucitado hasta que la criatura muera y el alma del finado quede libre.

11. ANTESALA DEL ROMPECABEZAS

Caminando por el corredor, tras descender unas pequeñas escaleras de tres peldaños, penetráis en una estancia octogonal harto curiosa. A izquierda y derecha, aledaños a la puerta por la que habéis accedido, podéis ver sobre sus correspondientes pilares seis enormes búcaros de arcilla ennegrecida contenido ramilletes de flores marchitas cubiertas por telarañas polvorrientas. A vuestra siniestra, contra la pared norte, descansa una especie de ara de losa oscura sobre la cual se han dispuesto varias figuras geométricas, junto a unas pocas cuentas de bujería sin valor aparente. En la piedra se ha labrado un cuadrado perfecto. Justo a un lado de esta oquedad, hay una clepsidra de agua de dos cuerpos y una redoma de vidrio rosado.

En el otro extremo de la sala hay un portal, en cuyo interior brilla una niebla de color carmesí.

En el techo hay cincelada una inscripción cifrada que dice:

JJ7OEJKJ JOC QWAL-OL-JUDAJE

Cuando los personajes comiencen a examinar la losa, unas letras mágicas brillaron en la pared sobre ella, formando la siguiente frase: *la clepsidra deberás llenar, y habrás de completar la figura si no quieres expirar.*

Mostrar a los jugadores la lámina 2.

Estamos ante otra elaborada trampa de Zizoris. La única forma de atravesar el portal para continuar avanzando en la exploración de la catacumba requiere emplear la diferentes piezas geométricas dispersas por la losa para formar un cuadrado perfecto en el lapso de tiempo preciso que permite la clepsidra de agua, es decir: antes de que la última gota de líquido del recipiente principal alcance el receptáculo secundario. Las piezas no se moverán hasta que la clepsidra sea rellenada con la medida de agua apropiada. Para medir la cual se empleará la redoma. Si los personajes llenan el recipiente principal con otra medida de agua, desencadenarán la trampa. Si los aventureros, mediante alguna triquiñuela, mueven las fichas antes de llenar el recipiente principal de la clepsidra con cualquier medida de agua, desencadenarán la trampa y no será posible traspasar el umbral de la puerta de ninguna manera. Si los personajes mueven alguno de los jarrones sobre los cipos (pilastras), desencadenarán la trampa. Dicha trampa consiste en un gas venenoso de color verdoso que se propaga desde el interior de los búcaros, llenando toda la estancia en cuestión de segundos. Es necesario pasar una tirada de salvación

contra veneno para no sufrir los efectos del gas, que provoca alteraciones nerviosas, quedando todos los afectados sumidos en un estado de agitación enloquecida, bailoteando furiosamente, aullando obscenidades, escupiendo y orinándose encima, golpeándose e infligiéndose heridas con sus propias armas, cuando no atacando a sus compañeros, para finalmente agonizar al cabo de unos 10 o 15 minutos de locura. Durante este lapso de tiempo, hay un 35% de posibilidades de que alguno de los delirantes aventureros se lancen contra el portal, quedando desintegrado en el acto, ya que éste es en realidad (mientras se mantenga activo), una suerte de esfera u orbe de aniquilación.

12. ANTESALA DE LOS RELOJES DE ARENA

Cuando los aventureros caminen por el corredor que antecede a la sala 12, descubrirán sendos nichos en las paredes laterales, en cada uno de los cuales, sobre un pedestal de mármol rosado, descansa un reloj de arena primorosamente fabricado engarzado en un mecanismo de giro. Ambos artefactos están protegidos por una urna de vidrio grueso. Un poco más allá, se atisba un umbral, flanqueado por sendos pilares, y rematado por un tímpano que muestra una inscripción:

门前の沙の時計の間 (antesala de los relojes de arena). En el interior del umbral se observa un neblina azulona de aspecto amenazador. Justo cuando los personajes estén cerca del umbral neblinoso, las urnas de vidrio soplado que protegen los relojes se elevarán levitando mágicamente, pudiendo accederse a los relojes para su manipulación tal y como veremos. Las urnas de vidrio son mágicas y no se pueden romper fácilmente.

En el suelo hay otra inscripción cincelada en las baldosas de piedra, que dice: *Si este umbral quieres penetrar, nueve partes de arena han de pasar. No antes ni después de nueve deberás avanzar; si no quieras expirar.*

Mostrar a los jugadores la lámina 3.

Obviamente, para resolver este enigma habrá que hacer uso de los relojes de arena. Cuando los aventureros inspeccionen los mismos, se percatarán de que cada uno de ellos muestra una pequeña inscripción. La misma en el reloj de la izquierda dice que éste mide 4 partes de arena, mientras la placa grabada en el reloj de la derecha declara que ese reloj mide 7 partes de arena. El problema estriba en accionar ambos para que puedan medir 9 partes, momento en el que únicamente se puede traspasar el umbral con seguridad. El modo de hacerlo es el siguiente: giramos ambos relojes al mismo tiempo para que comiencen a dejar caer su arena. Cuando acabe el de 4 partes deberemos darle la vuelta. Cuando se acabe el de 7 partes, deberemos también girarlo. Luego de 1 parte, se acabará el de 4 partes (habrá pasado una cantidad equivalente a 8 partes totales), y el de 7 partes habrá dejado escapar 1 parte. Le damos la vuelta, y cuando termine, una parte más tarde, habrán pasado 9 partes de arena totales.

Si alguien intentara traspasar el umbral sin realizar ninguna de estas acciones, el Narrador debería lanzar unos dados porcentuales. Con un resultado de 50 % o menos, el sujeto quedaría inmediatamente desnudo, su equipo desintegrado y su cuerpo despellejado, en carne viva al otro lado del portal. Con un resultado de 51 a 100%, el sujeto traspasaría el umbral pero quedaría transformado en arena apenas unos segundos después.

13. LA GRIETA

Os encontráis frente a una fisura natural, una hendidura que hiere la tierra, abriéndose una sima sombría de profundidad insondable de la que emerge un aire nuboso, una calígena densa y caliente que rasga la glacial atmósfera que domina el lugar. De la grieta emana también una salmodia lúgubre, de atabales y chirimías, como sin en la oscuridad del precipicio, que más pareciera un piélago siniestro, existiera una isla inopinada, en la cual una comparsa fúnebre tocara a muerto con parsimonia y sobriedad.

Sobre el tajo cruza un puente de piedra caliza, hasta el otro extremo.

Cuando los personajes comiencen a cruzar el puente, en el otro lado se materializará una figura espectral de tamaño enorme asumiendo la forma del titán Kavaduz. Este ser comenzará a hablar con voz parsimoniosa y medida, conminando a los aventureros a abandonar el lugar o en caso contrario sucumbir a la más horrible tortura y a una muerte cierta. Tras éste, en la vertiente opuesta del abismo, se adivina una enorme puerta de doble hoja, aunque es una mera ilusión, ya que sólo hay una pared de roca viva. Como ilusorio también es el titán, pues tras dicha apariencia se esconde una terrible criatura no-muerta, una nocturna de la especie noctámbulo. Las letales nocturnas son grandes y poderosas entidades malignas (muertos vivientes) que buscan extender la malevolencia por doquier. Son extremadamente raras, creadas o invocadas por un ente más poderoso para muy específicos propósitos.

Todas las nocturnas son de color negro, salvo sus ojos de color carmesí intenso. Sienten su entorno mágicamente; son capaces de ver cosas ocultas e invisibles sin ningún tipo de problema. Todas las nocturnas son muy inteligentes y sabias (tratar como si tuvieran un 19 en Inteligencia y Sabiduría).

Las nocturnas, por su naturaleza, prefieren la oscuridad. La luz del día les impone un penalizador de -4 en todas sus tiradas de ataque, pero otras formas de luz no les afectan. Pueden entrar y dejar el plano astral a voluntad, pero sólo lo hacen cuando se sienten amenazadas (cosa que no ocurre a menudo). Estas criaturas también pueden encontrarse en el plano onírico.

La presencia de una nocturna corrompe (en un radio de casi 40 metros) todos los objetos consumibles, incluyendo comida y agua, agua bendita, e incluso pociones mágicas (sin tirada de salvación). Los objetos no se vuelven venenosos, pero quedan inutilizados. Esta misma presencia enfriá el aire; esto niega la posibilidad de que la nocturna sorprenda a sus víctimas si éstas ya se han encontrado con uno de estos seres con anterioridad.

Las nocturnas sólo pueden ser heridas por armas con un encantamiento de +3 o superior, varas mágicas o cetros, o por hechizos de nivel 6 en adelante. Son inmunes a todas las formas de ilusión, varitas mágicas, venenos, efectos sortilegos con las palabras hechizo, retener y frío, o efectos petrificadores y todo tipo de ataques no mágicos (fuego, proyectiles, aceite, etcétera). Son vulnerables al aliento de los dragones, recibiendo la mitad de daño a no ser que superen una tirada de salvación (lo que reduce el daño a 1/4).

Todas las nocturnas pueden utilizar los siguientes hechizos a voluntad, una vez por asalto, como si se tratase de un mago de nivel 20:



- Hechizar persona
- Invisibilidad
- Acelerar
- Confusión
- Nube aniquiladora

También puede usar los siguientes conjuros como un clérigo de nivel 21:

- Oscuridad
- Retener persona
- Contagiar enfermedad
- Disipar magia
- Rayo de la muerte

Los efectos de estos poderes son idénticos a los de los conjuros homónimos, pero son lanzados con sólo un momento de concentración, y por tanto no requieren de los habituales gestos y palabras, pudiendo ser ejecutados en completo silencio. Además, todas las noctumbra pueden detectar magia a voluntad, y leer todas las lenguas y escrituras mágicas. Si utiliza uno de sus poderes sortilegos, la noctumbra no puede atacar físicamente en el mismo asalto. Una noctumbra puede invocar a otros muertos vivientes una vez cada 4 horas, y suele hacerlo antes de atacar a sus presas. El Narrador decidirá el tipo de muerto viviente que responde a la llamada.

Si un clérigo consigue expulsar a una noctumbra, el monstruo puede intentar superar una tirada de salvación contra conjuros para ignorar el efecto. Si tiene éxito, la expulsión no cuenta como fallida y el clérigo puede intentar repetirla si lo desea.

Cada noctumbra tiene otras habilidades específicas que se describen a continuación. En combate cuerpo a cuerpo, el

primer roce de una noctumbra es letal, requiriendo de una salvación contra venenos exitosa con un penalizador de -2 para evitar la muerte.

La noctumbra noctámbulo tiene la apariencia de un gigante, pero completamente negro, llegando a medir 6 metros de altura. Ataca con dos golpetazos por asalto, que aparte de provocar daños considerables transmiten el veneno de las noctumbra. Cada golpe del noctámbulo tiene un 50% de posibilidades de aplastar el escudo o la armadura del defensor. Aplicaremos este efecto primero a los escudos, reduciendo las posibilidades en un 10% por cada punto de bonificador mágico. Por ejemplo, un escudo +5 o superior nunca podrá ser destruido de esta forma, un escudo de +4 tiene un 10% de posibilidades, etc. No se permite tirada de salvación, y las armas en principio no son afectadas salvo que el monstruo las recoja. La criatura puede, sin embargo, destruir automáticamente cualquier objeto o arma mágica que capture (de un oponente caído, por ejemplo), aplastando la misma entre sus manos.

El noctámbulo tiene la capacidad de mirar a un oponente una vez por asalto, hasta una distancia de 18 metros. La víctima debe superar una tirada de salvación contra conjuros o quedará maldita, sufriendo un penalizador de -4 a las tiradas de ataque y tiradas de salvación hasta que la maldición sea eliminada. Un conjuro de *quitar maldición* cancelará la misma, pero sólo funcionará si es lanzado por un conjurador de nivel 20 o superior.

El noctámbulo intentará atrapar a los aventureros para dejarlos caer al vacío, o bien empujarlos precipicio abajo.

Este encuentro es potencialmente letal, y los aventureros deberían saber que hay momentos en los que es mejor huir para sobrevivir. ¡Es una regla fundamental y básica en el juego!

Este noctámbulo no abandonará el lugar y por ende no perseguirá a los personajes si deciden escapar.

NOCTÁMBULO

Clase de armadura: -6

Dados de golpe: 21d8 (150 pg)

Movimiento: 15 metros, 6 volando

Ataque: 2 golpetazos (ver descripción)

Daño: Golpetazo 3d10

Salvación: G21

Moral: 12

Valor del tesoro: Ninguno

Alineamiento: Caótico

Valor P.X: 12.500

14. SALA DEL CENOTAFIO

La cámara está dominada por una enorme estructura de serpentina verde, emplazada sobre una base de basalto. Pareciera un gigantesco sepulcro o quizás un cenotafio, rematado por una losa de grosor notable, rematada en sus esquinas con adornos broncíneos mostrando los rostros retorcidos de criaturas monstruosas. Un líquido traslucido, de olor putrefacto muy intenso, parece rezumar del interior de la estructura por la fina ranura de la voluminosa lápida. En las paredes laterales, y en el muro opuesto, arden pebeteros de metal con una llama de color lila, creando una nube de un color púrpureo fúnebre que flota siniestramente sobre la sepultura.

En el techo hay cincelada un inscripción cifrada que dice:

EL KUOK LOJUNJCRU

Dentro del cenotafio hay multitud de cadáveres en avanzado estado de descomposición, cuando no momificados o esqueléticos por el paso del tiempo. Así mismo, en su interior se ha desarrollado un necroplasma, o cieno fantasma, que se alimenta de los pobres desgraciados que son teletransportados aquí por diversos métodos. Aparte del necroplasma, una colonia de cieno gris se alimenta también en el interior de la fúnebre estructura.

NECROPLASMA

Clase de armadura: 5

Dados de golpe: 5d8 (45 pg)

Movimiento: 1 metro

Ataque: Toque

Daño: Toque 1d4 más consunción de energía (1d8 de FUE)

Salvación: G5

Moral: -

Valor del tesoro: Ninguno

Alineamiento: Caótico

Valor P.X: 300

El necroplasma o cieno fantasma es una terrible abominación sobrenatural, propia del plano astral, que se alimenta de la energía física de las víctimas, drenando su fuerza hasta dejarles inermes, cuando no moribundos.

CIEGO GRIS

Clase de armadura: 8

Dados de golpe: 3d8 (35 pg)

Movimiento: 1 metro

Ataque: Toque

Daño: 2d8

Salvación: G4

Moral: 12

Valor del tesoro: Ninguno

Alineamiento: Neutral

Valor P.X: 50

Esta extraña criatura gelatinosa es muy difícil de detectar a simple vista, pues su aspecto es el de una masa amorfa que rezuma ácido. Su contacto con la piel desnuda produce 2d8 puntos de daño. Además el ácido corroerá todas las armas y armaduras del infortunado aventurero de manera fulminante. Las armas u objetos mágicos quedarán destruidos en un turno completo. Durante cada asalto que el cieno gris permanezca en contacto con su víctima, seguirá causando 2d8 puntos de daño. De hecho, su táctica consiste en abalanzarse sobre sus enemigos y pegarse a ellos mientras los va devorando lentamente. El cieno gris es inmune a los ataques por fuego o frío, y sólo puede ser herido por armas mágicas o conjuros de rayos.

15. TRAMPA

En este punto hay otra peligrosa trampa de foso, acaso más taimada que la anterior. En el corredor los aventureros descubrirán una fosa abierta que desciende por muchos metros en la oscuridad. La oquedad, perfectamente cuadrada, tal como si fuera un pozo excavado, ocupa todo el ancho del pasadizo, de unos dos metros, teniendo un par de metros y medio de largo, por lo que puede saltarse sin ningún problema. Aunque aquí reside precisamente la trampa del asunto, porque al otro lado del agujero hay un muro de fuerza mágico invisible, así que cualquiera que salte sin tomar precauciones, golpeará contra el muro antes de poner el pie en el otro lado cayendo sin remisión al fondo del pozo. Pero no acaban ahí las tribulaciones de nuestro desgraciado héroe, porque aparte de recibir daño por la caída (6d6), al fondo el pozo se abre a una gruta natural, donde vive una criatura terrorífica, un susurrador en la oscuridad.

EL QUE SUSURRA EN LA OSCURIDAD

Clase de armadura: -2

Dados de golpe: 15d8+40 (120 pg)

Movimiento: 20 metros volando

Ataque: Toque incorpóreo

Daño: 6d6 más consunción mental de SAB

Salvación: Mago de nivel 12

Moral: -

Valor del tesoro: Ninguno

Alineamiento: Caótico

Valor P.X: 2.500

El que susurra en la oscuridad es un Arcaico, un ser primigenio proveniente de L'mur-Kathulos, un lugar mítico propio de una dimensión perdida en el tiempo y el espacio. En realidad, la criatura está compuesta de materia fungoide alienígena, que puede adoptar muchas formas, típicamente una masa tentacular espectral de color oscuro. Este ser horrible se coló por uno de los muchos portales presentes en el nivel desde el plano onírico, atraído por la maldad presente en la catacumba.

Consumir la mente: Siempre que la criatura golpea con su ataque incorpóreo con éxito, asimilará una porción de la mente de su víctima, infligiendo 1d4 puntos de daño de Sabiduría. Si el monstruo redujera la puntuación de Sabiduría de una criatura a 0, ésta automáticamente moriría, su psique completamente asimilada por la aberración primigenia. Una criatura cuya mente ha sido absorbida de esta manera no puede ser resucitada hasta que el Arcaico sea eliminado.

Halo de congoja: Toda criatura viva próxima al Arcaico quedará paralizada durante 1d6 asaltos víctima de la congoja y el estupor siempre que falle una tirada de salvación contra conjuros. Los individuos así afectados no pueden tomar ninguna acción.



16. SALA ASTRAL

Esta extraña estancia está decorada con pinturas murales (incluso la techumbre) mostrando un firmamento oscuro cuajado de estrellas, luceros brillantes y cuerpos celestes de colores iridiscentes. En el centro del camarín descansa un singular artefacto sobre un pedestal de piedra negra pulida a espejo. Es una suerte de esfera hueca conformada con gruesos filamentos de oro bruñido contenido bolas brillantes de color bruno cuya superficie aparece jaspeada con volutas movedizas de color rojo apagado. La esfera dispone de una palanca que debe accionar el mecanismo de giro del bombo, para permitir a una de las bolas escapar y caer a un receptáculo inferior extraño, elaborado con cuero duro de vaqueta inscrito con runas mágicas que irradian una luz amarillenta.

En el techo hay cincelada un inscripción cifrada que dice:

EKJ JE70JK

Esta cámara contiene un artefacto capaz de abrir una rasgadura entre planos, permitiendo el acceso al plano astral. El funcionamiento del mismo es muy simple: dentro del bombo hay esferas de aniquilación cuyo poder ha sido atenuado. Cada vez que se acciona el bombo que las contiene empleando la palanca, una de estas bolas mágicas se precipita en la cavidad inferior de cuero, que es en propiedad una suerte de bolsa de contención. La combinación de la esfera de aniquilación empobrecida con el morral mágico causa una potente reacción mágica que crea una brecha en el continuo espacio-tiempo, abriendo un portal al plano astral que permanece así durante

varias horas. Este método de acceso al plano astral ha sido empleado por Zizoris para sus experimentos y propósitos, y sobre todo para alcanzar lugares distantes de forma instantánea, pues el plano astral conecta con todos los demás planos. Y también, porque Zizoris, una vez despoje de su ojo al semidios Kavadúz atrapado en la Esfera de Ataraxia, acabando así con su vida, pretende dejar su cadáver abandonado flotando en la infinitud del plano astral, tal cual despojos de antiguos dioses. Aunque los continuos empleos de tan delirante y poderoso artefacto han llamado la atención de algunos visitantes inesperados e indeseados, como los calamares astrales. Así pues, si los aventureros manipulan el aparato accionando el mismo, provocarán la aparición de una nueva brecha astral y la irrupción en escena de un calamar u oegopsino astral.

OEGOPSINO ASTRAL

Clase de armadura: -6

Dados de golpe: 30d10+100 (300 pg)

Movimiento: 20 metros volando

Ataque: 2 pinzas, 2 tentáculos, mordedura del alma, tinta ectoplásica

Daño: Pinzas 2d6+12, mordedura 2d10+8 más consunción de energía

Salvación: Elfo de nivel 12

Moral: -

Valor del tesoro: Ninguno

Alineamiento: Caótico

Valor P.X: 9.500

Estas extrañas y peligrosas criaturas son oriundas del plano astral, también conocidas popularmente como calamares astrales, o guardianes de los portales astrales (referidos en ocasiones

como abismos astrales), aunque son muy pocas las personas que se han enfrentado a uno de ellos y han sobrevivido para contarlo. Los calamares astrales acuden allá donde detecten una brecha o fisura en el tejido astral, o una conexión con otros planos de existencia.



Tinta ectoplásica: El oegpsino astral es capaz de lanzar un chorro alastoso de ectoplasma que, una vez entra en contacto con su objetivo, envuelve a éste completamente endureciéndose en un breve lapso de tiempo, siempre que el sujeto pierda una tirada da salvación contra arma de aliento. La víctima se ve así incapacitada para moverse, mientras la tinta, ya solidificada, comienza a extraer la energía anímica del individuo, que perderá 2 puntos de CON más 2d8 puntos de daño por asalto mientras se encuentre atrapado de esta manera. Un individuo que perezca dentro de un capullo de tinta astral ectoplásica no podrá ser revivido de ninguna manera, incluyendo los conjuros de *deseo* o *resurrección*.

Tentáculos de succión del alma: Los oegpsinos astrales poseen poderosos tentáculos provistos de ventosas, que son capaces de adherirse al cuerpo provocando heridas atroces. Además, por cada golpe con éxito, los tentáculos atacan la conciencia y alma de su víctima, robando recuerdos y vivencias y provocando una momentánea amnesia (tirada de salvación contra conjuros) que puede durar 2d12 horas. Un personaje afectado por esta amnesia eventual, no recordará nada de lo vivido en los últimos meses, aun años, incluyendo conjuros, palabras de mando, etcétera. Además, perderá la habilidad de combatir a pleno rendimiento, sufriendo un penalizador -2 a sus tiradas de ataque y daño.

17. SALA DE LOS ESPEJOS

Os encontráis en una sala circular con el techo abovedado decorado con pinturas rupestres representando al dios Valion combatiendo contra Penumbra. Entremedias de las dos poderosas deidades rivales, se puede discernir una representación de las puertas del Inframundo, abiertas, de las cuales brotan cientos de figuras espirituales.

En mitad de esta cámara, enfrentados, emplazados en los muros a izquierda y derecha, hay sendos espejos, de cuerpo entero, con marcos de metal repujado primorosamente, reproduciendo rostros humanos mostrando muecas grotescas y burlescas.

En el techo hay cincelada un inscripción cifrada que dice:

EJKJ DO CUE DELOVUC

Los espejos de esta sala son artefactos mágicos de poder considerable, conocidos como Espejos de Antagonismo de ZrixirZ. Quedan muy pocos de estos objetos dispersos por el mundo

de Valion, y en esta sala hay nada menos que dos de ellos. Estos objetos son muy parecidos a un espejo normal. Precisan de una palabra de mando o un gesto somático para ser activados o desactivados. Si una criatura ve su reflejo en la superficie del espejo, surgirá de éste un duplicado exacto de la susodicha. El duplicado de marras atacará inmediatamente al original. Esta suerte de doppelganger dispondrá de todas las posesiones y poderes del ser al que imita (incluyendo magia). Tras la derrota o destrucción del duplicado o del original, la réplica y sus elementos desaparecen por completo. El espejo funciona hasta cuatro veces al día. Destruir el espejo eliminará a todos los duplicados de manera fulminante, pero no es tarea fácil pues están protegidos por una poderosa magia. El valor de cada uno de estos espejos es de 40.000 monedas de oro aproximadamente.

18. ANTESALA DE LAS ESTATUAS

Esta sala, apenas una pieza o ensanchamiento del corredor, contiene dos columnas cariátides que sostienen la cubierta de piedra. Sendos pilares han sido esculpidos para representar a dos mujeres, aparentemente semejantes, pues visten el mismo vestido talar, repleto de adornos florales esculpidos en la piedra, salvo que el rostro de la cariátilde a vuestra derecha es hermoso y juvenil, mientras que la faz de la escultura opuesta es terrible, carcomido y cadavérico. Ambas portan espadas.

En el suelo de la pieza, entre ambas columnas, hay una inscripción escrita que dice: *sólo has de contemplar la verdadera faz de tu destino cierto.*

En el techo hay cincelada un inscripción cifrada que dice:

JKJDO CUE DELOVUC

Es esta otra trampa del malvado nigromante, pues ambas estatuas son en realidad constructos guardianes que atacarán a cualquier intruso que intente pasar entre ambas para proseguir su camino por el corredor. Las inscripción en el suelo aporta una pista valiosa de la forma de sortear esta dificultad. Si los jugadores pasan entre las cariátides expresamente declarando que sólo miran el rostro retorcido, funesto y demacrado de la escultura de la izquierda, ambas estatuas no se activarán. Si embargo, si alguno de ellos mira o toca la estatua de hermoso rostro, ambas se activarán y atacarán de inmediato.

Las esculturas son cariátides animadas, una suerte de constructo estatuario mágico con las siguientes habilidades y poderes:

CARIÁTIDES (2)

Clase de armadura: -2

Dados de golpe: 12d10 (120 pg)

Movimiento: 9 metros

Ataque: 2 golpetazos, o ataque con arma (espada mágica)

Daño: Golpetazo 2d12, espada mágica +3 (1d10+8)

Salvación: Elfo de nivel 14

Moral: -

Valor del tesoro: Ninguno

Alineamiento: Caótico

Valor P.X: 1.200

Inmunidad a la magia: Una columna cariátilde es inmune a la magia y los hechizos, como ocurre con los golems. Además, ciertos sortilegios y efectos arcanos funcionan de manera diferente contra la criatura, como se indica a continuación. Un hechizo de *modelar piedra* otorga 1d6 puntos de daño por nivel de lanzador a una columna de cariátilde. El conjuro *de la piedra a la carne* no afectará al constructo, pero negará su reducción de daño e inmunidad a la magia durante 1 asalto.

Estropear armas: Cada vez que un personaje golpea una columna cariátilde con un arma (mágica o no mágica), el arma sufrirá 3d6 puntos de daño (según las características del arma, el Narrador establecerá la dureza y puntos de golpe de la misma).

Reducción de daño: La cariátilde ignorará los primeros 5 puntos de golpe de cada ataque.

Apariencia de estatua: Una columna de cariátilde puede permanecer perfectamente inmóvil, emulando una estatua (generalmente una que sostiene el techo, como una columna tallada). El Narrador podría permitir una tirada de INT o SAB que permitiera a un celoso observador percibirse de que las esculturas están animadas. Si una columna cariátilde inicia el combate sin ser advertida, ganará automáticamente la iniciativa obteniendo adicionalmente un bonificador +2 a su tirada de ataque.

Espada mágica: Las cariátildes suelen estar equipadas con armas mágicas, generalmente una espada bastarda, que parece estar hecha de piedra cuando el constructo permanece en forma de estatua. El arma puede ser recuperada una vez la cariátilde ha sido derrotada. Las armas mágicas en posesión de una cariátilde no irradiaran magia mientras ésta permanezca inmóvil en su forma de columna, así que serán indetectables para un conjuro de *detectar magia*, no así para un conjuro de *visión verdadera*. Para el caso, el Narrador determinará el tipo de espada mágica que emplearan estas cariátildes.

19. SALA DE LAS PESADILLAS

La techumbre de esta habitación columnada está a gran altura, sostenida por seis gruesos pilares de piedra, algunos de los cuales están en malas condiciones, presentando desprendimientos. Pero lo que más capta vuestra atención es el portal de pizarra oscura cuyo interior brilla con una luz pálida. A su través podéis ver una escena insólita: un unicornio negro cabalga lozano en una prado herboso, al fondo del cual se eleva un otero rocoso, alrededor del cual se adivina la linde de un bosque de color esmeralda profundo del que emana una niebla densa que se arrastra por el suelo.

En el techo hay cincelada un inscripción cifrada que dice:

EJKJ JO <JE LDEJDRKKE

En este lugar se puede producir uno de los más singulares encuentros en el curso de esta aventura, y cuyo desenlace puede ayudar sobremanera a los personajes, o todo lo contrario, pues aquí se tropezarán cara a cara con un grupo de viajeros del futuro, cazatesoros profesionales equipados con la más moderna tecnología en busca de reliquias mágicas del pasado.

El encuentro se desarrollará de la siguiente manera: una vez los aventureros se hayan detenido frente al portal, y estén contemplando al unicornio negro, desde el bosque a los pies del collado aparecerá primero una chica armada con un bláster sobre una moto voladora, que comenzará a disparar descargas de energía a la criatura, que azorada, se encabritará y galopará en círculos tratando de escapar. Al poco aparecerán el resto de compañeros de la chica, un heterogéneo grupo de sujetos que describimos más



abajo, todos miembros de la conocida como Patrulla Furiossa, así denominada en honor a su capitana, Myrristica Furiossa. En realidad forman una compañía de aventureros provenientes del universo tangencial de la Marca Estelar, más concretamente del planeta Calinor, en las Marcas Libres de Otolvian. En una de sus muchas aventuras, la Patrulla Furiossa se hizo con un artefacto generador ergoesférico xarilio, capaz de curvar la realidad tangencial en un punto concreto alterando el continuo espacio-tiempo, creando una brecha bidireccional entre planos. Una vez alcanzada una realidad planaria diversa, el generador ergoesférico permite a su vez viajar atrás o adelante en el tiempo. De esta manera, a través del viaje planario, pueden acceder a otros universos tangenciales, en cualquier momento pasado o futuro. Con esta formidable capacidad, este dispar elenco de buscavidas ha dedicado sus esfuerzos a viajar hasta los más extraños y remotos rincones del Multiverso, siempre en busca de tesoros, reliquias mágicas de antaño, y criaturas maravillosas o legendarias, muy valoradas en el distante futuro. Concretamente en esta ocasión, están a la caza de un ejemplar del exótico y poco frecuente unicornio negro, un animal mítico excepcional con la capacidad innata de viajar entre el plano onírico y el material. Cuando la Patrulla Furiossa entre en escena, acosando al animal con ánimo de atraparlo, sus miembros percibirán de la existencia del portal permanente abierto en la sala onírica de la catacumba, atrayendo su atención.

Dicho todo esto, el encuentro podría desarrollarse de diversas maneras, dependiendo del curso de acción que tomen los aventureros, y del criterio del Narrador:

A) Bien los aventureros pueden atravesar el portal atraídos por la figura del unicornio negro antes de la aparición de los viajeros del futuro, enfrentándose al animal en cualquier caso, momento que podemos aprovechar para sorprender a los jugadores con la súbita aparición de la Patrulla Furiossa mientras pelean con el unicornio.

B) Puede que los aventureros no se decidan a atravesar el portal, y mientras observan al animal al otro lado aparezcan los viajeros del futuro para dar caza al unicornio. Tarea que completarán en poco tiempo, percatándose a continuación de la existencia del portal, dirigiéndose hacia el mismo para colarse en el interior de la catacumba, y tal vez encontrarse a los aventureros, atónitos, observándoles en la cámara.

De uno u otro modo, los aventureros deberán interactuar con estos recién llegados, “roleando” la situación de manera convincente para evitar un conflicto con ellos (que resultaría en un combate de resultado incierto). Si son inteligentes, los personajes jugadores podrían aprovechar la coyuntura para forjar una alianza con la Patrulla Furiossa, compartiendo las riquezas y tesoros



que de seguro aguardan al final de la aventura, y también coadyuvar para malograr los malignos planes de Zizoris que amenazan la misma estabilidad del Multiverso. Con más motivo aún si los personajes ya conocen la presencia de los rastilones en el complejo subterráneo, criaturas odiadas en todo el universo de la Marca Estelar. Igualmente, el Narrador podría aprovechar la presencia de los viajeros del futuro (y de manera más oportuna si finalmente éstos deciden aliarse con los aventureros), para suplir cualquier baja que hayan sufrido los personajes jugadores, pudiendo sumarse de nuevo a la aventura interpretando a uno de los recién aparecidos miembros de la Patrulla Furiossa.

LOS VIAJEROS DEL FUTURO O LA PATRULLA FURIOSA

MYRRISTICA FURIOSA

Una aventurera espacial con una pistola bláster.

Clase de armadura: -1

Dados de golpe: 10 (66 pg)

Movimiento: 6

Ataque: 3 disparos de pistola bláster

Daño: 2d4

Salvación: Guerrero 10

Moral: 8

Tesoro: Cota de malla. Pistola bláster (daño 2d4, alcance 50/100/150, batería de 30 disparos)

Alineamiento: Neutral

PX: 3.100

TUGAN VON ROALD

Un explorador estelar con una pistola láser.

Clase de armadura: 7

Dados de golpe: 10 (55 pg)

Movimiento: 7

Ataque: 1 disparo (pistola láser)

Daño: 1d10

Salvación: Explorador 10

Moral: 7

Tesoro: Armadura de cuero. Pistola Láser (daño 1d10, alcance 20/40/60, batería de 20 disparos)

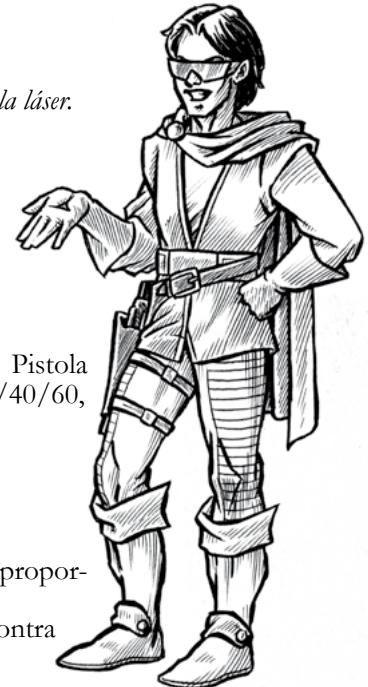
Alineamiento: Neutral

PX: 2.400

NOTAS:

Desenfunda armas sin que le proporcione negativos.

Tiene un +2 a ataque y daño contra criaturas no humanoides.



SPOOF

Alienígena (médico) con una pistola bláster y equipo portátil de médico.

Clase de armadura: 3

Dados de golpe: 8 (40 pg)

Movimiento: 7

Ataque: 1 disparo de pistola bláster

Daño: 2d4

Salvación: Clérigo 8

Moral: 9

Tesoro: Cota de mallas. Equipo médico (ver notas). Pistola bláster (daño 2d4, alcance 50/100/150, batería de 30 disparos). Linterna de mano (6 horas de luz)

Alineamiento: Neutral

PX: 1.060

Notas: El equipo médico que lleva está compuesto por una mezcla de biogeles. El alienígena se ha adaptado a lo que ha podido encontrar y aprovechar para su kit médico. Gracias al mismo puede lanzar 5 *curar heridas leves*, 3 *curar heridas graves* y 1 *curar heridas críticas* al día.

1-KILL-7OU

Un robot con un rifle u otra arma pesada integrada, y una vibroespada.

Clase de armadura: 2

Dados de golpe: 10 (70 pg)

Movimiento: 10

Ataque: 2 ataques por turno: 2 disparos de brazo integrado o 2 ataques de vibroespada o 1 disparo de brazo integrado y 1 ataque de vibroespada

Daño: Brazo integrado 2d6+2 / vibroespada 1d8+5

Salvación: Guerrero 10

Moral: 12

Tesoro: Armadura de bioplástico (CA 4), vibroespada (1d8+2)

Alineamiento: Neutral

PX: 4.500



N.O. BHAGGACUS

Un alienígena marine espacial con arma pesada, pistola bláster y cuchillo.

Clase de armadura: -4

Dados de golpe: 10 (80 pg)

Movimiento: 10

Ataque: 2 ataques por turno: 1 ataque de lanzagranadas y 1 ataque de bláster, o 1 ataque de lanzagranadas y 1 ataque de vibrofilo, o 2 ataques de bláster, o 2 ataques de vibrofilo.

Daño: Lanzagranadas 3d6, pistola bláster 2d4, vibrofilo 2d4+2

Salvación: G10

Moral: 11

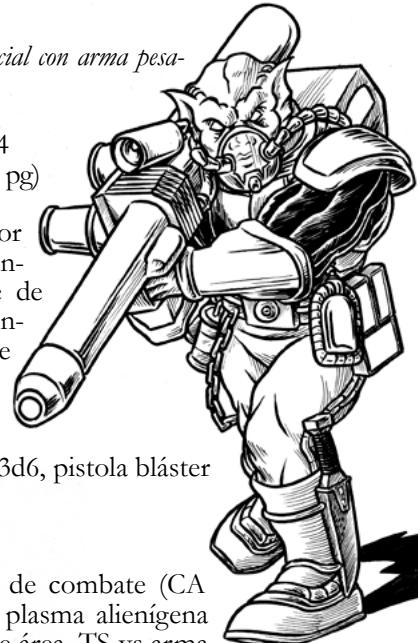
Tesoro: Exoesqueleto de combate (CA -1). Lanzagranadas de plasma alienígena (Daño 3d6, 3 metros de área, TS vs arma de aliento para sufrir 1/2 de daño, alcance 10/20/30 y batería de 10 disparos). Pistola bláster (daño 2d4, alcance 50/100/150, 30 disparos). Vibroespada (2d4+1)

Alineamiento: Neutral

PX: 5.200



Notas: La armadura le permite generar un biogel curativo (que puede curar hasta 30 pg) y lanzar 2 veces el hechizo *curar enfermedad*. El portador es inmune a venenos y enfermedades mientras la lleve puesta.



TOORG

Un mutante tipo planta que puede sacar brazos de su cuerpo según necesite y del que cuelgan frutos alienígenas.

Clase de armadura: 0

Dados de golpe: 10 (56 pg)

Movimiento: 5

Ataque: 4 ataques cuerpo a cuerpo o 1 escupitajo de ácido (alcance 5/10/15 metros).

Daño: 1d8+4 / 1d8+4 / 1d8+4 / 1d8+4 o 2d8+4.

Salvación: Guerrero 10

Moral: 6

Tesoro: Ninguno

Alineamiento: Neutral

PX: 2.400



TEJÓN TEKCOR

Un mutante tejón con escopeta láser y cuchillo.

Clase de armadura: -4

Dados de golpe: 10 (51 pg)

Movimiento: 4

Ataque: 2 ataques por turno + ataque de la cola: 2 disparos de escopeta láser + cola o 2 ataques de vibroespada + cola o 1 disparo de escopeta y 1 ataque de vibroespada + cola

Daño: Escopeta láser 1d8+2 / vibroespada 1d8+2 / Cola 1d4+2

Salvación: Guerrero 10

Moral: 8

Tesoro: Escopeta láser (daño 1d8+2, alcance 10/20/30, cargador 15 disparos), vibroespada (1d8+2)

Alineamiento: Neutral

PX: 3.500



Notas:

Tamaño pequeño (aplicado a la CA). Cuerpo recubierto de pelo duro, casi como pinchos (aplicado a la CA).

Piernas de doble articulación (puede saltar 9 metros a lo alto y 12 metros a lo largo en lugar de hacer su movimiento normal).

Cola vestigial (ataque daño 1d4+FUE).

20. ANTESALA AL TRONO

Os encontráis en una enorme antesala de techos elevados. En la parte norte de este espacio podéis ver un par de escalones de piedra que permiten acceder a una especie de pórtico sostenido por dos gruesos pilares de granito esculpidos para asemejarse a una gran serpiente que se enrollara al fuste de las columnas, guardando la puerta que podéis atisbar en la penumbra.

En el techo hay cincelada un inscripción cifrada que dice:

לְרֹאֵל קָרְבָּלָה

Esta es la antesala a la cámara del trono, donde normalmente puede encontrarse a Zizoris. Dependiendo de las desventuras y avatares sufridos por nuestros héroes, podrían toparse aquí con la guardia pretoriana del nigromante, esto es: los soldados anuros rastilones, armados con sus espingardas láser, y acompañados por sus “aliados”... un par de mi-go con malas pulgas.

Los rastilones son un especie alienígena oriunda del planeta Gorova, en el sector Galantanax de la Marca Estelar, en el Multiverso. Como sabemos, el Multiverso está integrado por mundos tangenciales, entre el que encontramos el propio de la Marca del Este y aquel de la Marca Estelar, entre otros muchos. Es decir, mundos y realidades que coexisten en un mismo tiempo en esta particular cosmogonía integrada de universos tangenciales, entreverados a su vez por diferentes planos de existencia, que se tocan en determinados puntos conformando lo que conocemos por Multiverso, dentro del cual encontraríamos, a la par y a un mismo tiempo como ya hemos visto, la Marca del Este y la Marca Estelar, así como otras muchas realidades que pudiéramos idear.

En este Multiverso vibrante y siempre cambiante, actúan poderosos agentes que, gracias al concurso de tecnología avanzada, cuando no la magia más formidable, han logrado dominar el tiempo y el espacio para desplazarse por los diferentes mundos que conforman el Multiverso empleando las conocidas como tangentes dimensionales o agujeros de gusano, que son esencialmente atajos espacio-temporales. Un agujero de gusano tiene por lo menos dos extremos conexionados a un corredor dimensional, a través del cual puede desplazarse materia y energía, conectando dos o más de los universos o planos tangenciales presentes en el Multiverso. Atravesar una de estas tangentes no es asunto baladí, y se requiere un gran poder, como ya sabemos, o ser víctima de una conjunción afortunada, o todo lo contrario. De hecho, no sólo circula materia por estas gargantas espacio-temporales, sino la propia energía arcana o psíquica, que se transforma al ser canalizada, adaptándose durante la transición a cada una de las realidades. De igual modo, esta conexión ocasional entre los diversos universos, a nivel de energía, sirve para equilibrar la presencia de la misma en cada una de las realidades, y su intensidad, pues las conexiones de los agujeros de gusano raramente son estables, y la mayoría se mantienen abiertas durante cortos pero intensos períodos de tiempo.

Pues bien, los rastilones, después de siglos de investigaciones, desarrollaron la tecnología apropiada para recorrer las tangentes dimensionales, enviando expediciones de exploración y caza a otras realidades, siempre a la búsqueda de reliquias arcanas, tesoros mágicos y artefactos tecnológicos extraordinarios. En sus viajes, los rastilones no tardaron en cruzar sus caminos con los mi-go, formidables entes arcaicos también empeñados en recorrer el Multiverso amasando poder y conocimiento. Y aunque condicionado por la naturaleza voluble y traicionera de ambas especies, desde tiempo inmem-

rial, rastilones y mi-go colaboran puntualmente, inmiscuidos siempre en planes malévolos... como el que los ocupa en la catacumba de Kavaduz.

Hace ya años, según Zizoris acumulaba poder y levantaba su mazmorra en lo profundo de las montañas de Cerognoll, una patrulla rastilon itinerante detectó las rasgaduras dimensionales que provocaban los portales planarios que el clérigo construía en sus salones subterráneos, así como la energía que emanaba del Esferoide de Ataraxia. Intrigados por la fuente de este poder, y gracias al agujero de gusano presente en el portal de la cámara onírica, consiguieron alcanzar esta realidad, enfrentándose al clérigo. Pero éste, astuto y taimado, lejos de arrostrar a los intrusos de otro mundo, logró sumarlos a su causa, prometiéndoles el libre acceso a los misterios del Inframundo una vez lograran apresar a Kavaduz. Los rastilones pronto vieron la oportunidad que se les brindaba, y junto a sus aliados mi-go, ayudaron a Zizoris a perfeccionar y mejorar ostensiblemente el Esferoide, atrapando a Kavaduz finalmente con éxito. Y ahora esperan completar el ritual, despojando al titán preso de su ojo para acceder al Inframundo y robar sus secretos, provocando un cataclismo de proporciones universales.

RASTILONES (4)

Clase de armadura: -2

Dados de golpe: 12d10 (120 pg)

Movimiento: 9 metros

Ataque: 2 golpetazos (brazos y piernas), o ataque con arma (vibroespada, bláster, rayos oculares, granadas gema)

Daño: Golpetazo 1d12, espingarda bláster (2d12)

Salvación: Enano de nivel 10

Moral: 11

Valor del tesoro: Especial

Alineamiento: Neutral

Valor P.X: 1.650

Los rastilones son seres semejantes a batracios o anuros (ranas), de hecho son criaturas anfibias, que pueden respirar normalmente bajo el agua. Es más, esta especie no

nace, sino que sus individuos se desarrollan desde larvas hasta la edad adulta en tanques de cría. Durante esta etapa primigenia, buena parte de su anatomía es sustituida y mejorada con diversos injertos tecnológicos. Una vez concluyen su fase

de cría en los tanques biotecnológicos, los rastilones comienzan su existencia autónoma como sujetos adultos plenamente desarrollados, implantados ya sus córtex cerebrales con el conjunto de conocimientos, derechos y obligaciones precisos para desenvolverse en la estricta sociedad rastilon.

Los rastilones son especialmente resistentes a la



magia, y dado que su cerebro ha sido modificado en la fase de cría, se muestran igualmente resistentes a los hechizos de dominación, adivinación, sueño y encantamiento. El equipo estándar de los rastilones incluye un dispositivo de camuflaje, que les permite imitar la forma de cualquier criatura humanoide de semejante tamaño, así como su impedimenta, lo que les permite infiltrarse en asentamientos de culturas mucho más primitivas de manera inadvertida. Además todos ellos portan la tradicional espingarda bláster, pudiendo disparar dos haces de energía por asalto, hasta 40 metros, causando 2d10 puntos de daño. Algunos rastilones pueden lanzar rayos de energía de un intenso color verde por los ojos cada dos asaltos, que golpean automáticamente a un contrincante como si se tratase de un conjuro de *proyectil mágico*, causando 1d8 puntos de daño. Los rastilones también emplean granadas gema guiadas de energía, que pueden desplazarse de forma autónoma hasta 80 metros, estallando al alcanzar su objetivo tal como lo haría un conjuro de *bola de fuego*, causando 6d8 puntos de daño a todos los presentes en un radio de 3 metros. Y ya por último, sus armaduras irradian un campo de fuerza defensivo que les otorga una clase de armadura que varía entre 0 y -2, así como resistencia a los elementos, además de incorporar sistemas de comunicación a distancia y ordenadores-navegadores personales.

Mi-Go (2)

Clase de armadura: 0
Dados de golpe: 8d10 (85 pg)
Movimiento: 20 metros volando, 9 metros en el suelo
Ataque: 4 golpetazos, o ataque con arma (objeto mi-go)
Daño: Golpetazo 2d6+6, arma mágica +3 (1d12+8)
Salvación: Elfo de nivel 15
Moral: -
Valor del tesoro: Variable
Alineamiento: Caótico
Valor P.X: 1.700

Los mi-go son incansables viajeros interestelares e interplanetarios, seres de una inteligencia prodigiosa y una malicia aún más extraordinaria, conocidos y temidos por su innata capacidad tecnológica, capaz de combinar los más diversos componentes y conocimientos (incluyendo el ocultismo, la magia y la nigromancia) para fabricar artefactos portentosos, cuando no abominables o perversos.

Un mi-go típico es, aproximadamente, del tamaño de un humano, aunque su masa molecular es mucho más liviana, conformada por materia alienígena ligera empero inusitadamente resistente. Estos seres poseen una peculiar fisonomía, dotados de una cabeza bulbosa con antenas, que pareciera una suerte de órgano cerebral compuesto de glándulas luminosas que irradian colores muy diversos cuando la criatura se mueve, actúa o se comunica. Además, dispone tres pares de patas segmentadas, y sendas pinzas, con las que pueden mostrar una habilidad impropia para manejar todo tipo de equipamiento (combinando las mismas con sus capacidades telekinéticas), amén de para atacar a sus enemigos. Por último, las criaturas cuentan con sendas alas translúcidas y brillantes que pueden agrandar y empequeñecer para adaptarse a cualquier entorno, capaces de impulsar a estos monstruos a gran velocidad, batiéndolas frenéticamente.

Los mi-go son exploradores y colonizadores consumados, siempre en busca de recursos y objetos maravillosos para emplear en sus experimentos. No dudan en aliarse con otras cri-



turas, siempre por un interés coyuntural indisimulado, aunque por regla general los mi-go son criaturas arteras, desconfiadas y traicioneras, maestros para manipular a sus aliados y enemigos, gracias a su portentosa tecnología e inteligencia malévolas.

A continuación detallamos sus poderes especiales:

Evisceración: Los mi-go son seres inteligentes y muy hábiles. Son capaces de reconocer los puntos débiles de sus enemigos, causando daño extra gracias a la rapidez y precisión de sus ataques. Así pues, pueden elegir dónde golpear a sus enemigos sin penalizadores. Si logran un crítico, causan triple de daño en lugar del doble. Siempre que sea posible, intentará eviscerar a sus víctimas, incapacitándolas así gravemente.

Telekinésis: Estas criaturas son capaces de mover, manipular, desplazar y accionar todo tipo de materiales, equipo y demás empleando sus capacidades telekinéticas avanzadas.

Telepatía: Los mi-go se comunican normalmente empleando ondas telepáticas, aunque también tienen un lenguaje propio, compuesto por chasquidos y zumbidos rítmicos.

Tecnología: Los mi-go poseen enormes conocimientos científicos y arcanos, y son capaces de combinar ambos saberes de manera extraordinaria para crear artefactos complejos fabulosos. En muchas ocasiones, puede encontrarse a estas criaturas armadas con este tipo de objetos, u empleando tecnología de su invención, produciendo efectos de lo más singular.

Viaje estelar y temporal: Los mi-go sobreviven sin menoscabo en el vacío del espacio exterior, pudiendo desplazarse en vuelo sideral a una velocidad inusitada. También se dice que pueden viajar en el tiempo y a través de los planos gracias a su dominio de las artes tecnoarcanas.

21. SALA DEL ESFEROIDE DE ATARAXIA DE KASULATHU

Justo ante vosotros se abre una de las más extrañas e inquietantes cámaras de la catacumba. Varios fanales y luminarias grotescas se balancean pausadamente colgadas de techo y columnas por gruesas cadenas de metal oscuro. Los pilares están adornados con símbolos arcanos de significado indescifrable. En el otro extremo de la cámara se distingue una especie de artefacto mecánico colocado sobre un basamento elevado.

En el techo hay cincelada un inscripción cifrada que dice:

ELKJ COK OCDOOBURGO CO
JPLKJLZ CO >JEPKJLJPK

Mostrar a los jugadores la lámina 5.

Aquí encontrarán nuestros aventureros el Esferoide de Ataraxia de Kasulathu, donde Zizoris mantiene cautivo al titán Kavadûz. Dependiendo del tiempo empleado por los aventureros para alcanzar este lugar, o a discreción del Narrador, Zizoris y sus esbirros pueden encontrarse ya aquí llevando a cabo el nefando rito para desposeer al titán de su ojo y tomar así su lugar como Guardián de las Puertas del Inframundo. El Esferoide de Ataraxia sólo se puede accionar empleando el cetro que Zizoris siempre porta consigo. El Esferoide no es en propiedad un artefacto, aunque tiene partes mecánicas, en realidad es un enorme agujero de contención interdimensional perfeccionado por los mi-go, capaz de atrapar materia en su interior y mantenerla en estado de suspensión animada imperturbable. El Cetro de Kasulathu que porta el nigromante es la llave que acciona el Esferoide, rasgado



o sellando a voluntad la bolsa de contención interdimensional retenida en el interior del Esferoide de Ataraxia. Si los personajes se hacen con el cetro tras derrotar a Zizoris, pueden usarlo en esta sala para accionar el Esferoide y liberar a Kavaduz, siempre que no se haya llevado a cabo el ritual para desposeer a éste de su ojo, fuente de su poder, en cuyo caso habrá muerto, aumentando considerablemente el poder de Zizoris, que ya habría conseguido engarzar el mismo en su corona, convirtiéndose de facto en el Guardián de las Puertas del Inframundo.

22. SALA DEL TRONO

Para acceder a esta cámara es necesario desactivar la potente trampa mágica que protege la puerta de acceso (*mostrar a los jugadores la lámina 4*). Todo aquel que toque la puerta sin haber desactivado la trampa, sufrirá los efectos mágicos de un poderoso sortilegio creado específicamente por el nigromante, capaz de drenar hasta $2d4$ niveles durante 24 horas si el personaje afectado no supera una tirada de salvación contra efectos de muerte. La palabra de mando para abrir esta puerta sin tocarla es: *muerte*.

Una vez abierta la puerta, un corredor conduce directamente hasta la sala del trono, donde es posible encontrar a Zizoris. El corredor, empero, también dispone de una letal artimaña. Se trata de otra trampa de pozo, aunque en esta ocasión cuenta con estacas envenenadas. El personaje sufrirá $5d6$ de daño por caída, a lo que deberemos sumar el daño producido por $1d4$ estacas emponzoñadas, causando $1d6$ de daño por estaca, más el veneno de loto negro, que requerirá una tirada de salvación, deviniendo en la muerte del personaje en caso de fallo, o bien $2d12$ puntos de daño aun teniendo éxito. Y por si

fuera poco, el fondo del pozo está parcialmente cubierto por un denso gas explosivo. Así que encender cualquier luminaria o fuego en el mismo provocará una explosión que causará $6d6$ puntos de daño.

Una vez que los aventureros hayan sorteado, o bien sufrido, los efectos de las trampas y hayan conseguido avanzar hasta la sala, podemos leer o parafrasear el siguiente texto:

Penetráis en una sala cuadrada, presidida por un basamento en su parte central bajo un baldaquino formando una especie de templete de cuatro columnas que sostienen una cúpula o dosel plano, destinado a cobijar un altar formado con huesos humanos. De los pilares y arquitrabes penden preciosos cortinajes de terciopelo violeta oscuro, en los que se han bordado runas con hilo dorado. En la parte posterior, junto a la pared, hay un trono de piedra iluminado tenue por la luz carmesí de un disco mágico sobre el mismo, esculpido para asemejarse al astro rojo de Silas. Sendos pebeteros arden a un lado y otro, llenado la cámara de un humo denso y perfumado de incienso y sándalo.

En el techo hay cincelada una inscripción cifrada que dice:
EJKJ CKC 70UJU

En uno de los rincones de este sala, encontraremos el ataúd de Velustra. Dependiendo de cómo hayamos resuelto el encuentro con la vampiresa anteriormente, podría encontrarse en la sala acompañando a Zizoris, o bien reposando en su féretro si resultó vapuleada. Igualmente, y considerando el tiempo

invertido en llegar hasta aquí, y a discreción del Narrador, Zizoris podría estar en esta sala, preparándose para iniciar el ritual final; o bien ya habría marchado a la sala del esferoide, momento en el que estaría ocupado en plena ceremonia para desposeer al titán de su poder. Si los personajes se hubieran demorado en demasiada, Zizoris habría completado todo el procedimiento incrementando por ende su poder. Si fuera éste el caso, el Narrador debería doblar sus puntos de golpe así como el daño que provocan sus golpes, bonificando así mismo sus tiradas de salvación en 2 puntos.

ZIZORIS

Clase de armadura: 0

Dados de golpe: 8d10 (85 pg)

Movimiento: 20 metros volando, 9 metros en el suelo

Ataque: 4 golpetazos, o ataque con arma (objeto mi-go)

Daño: Golpetazo 2d6+6, arma mágica +3 (1d12+8)

Salvación: Elfo de nivel 15

Moral: -

Valor del tesoro: Variable

Alineamiento: Caótico

Valor P.X: 1.700

Zizoris es en realidad un poderoso huecuba, es decir: una formidable entidad no-muerta normalmente creada como castigo divino a aquellos clérigos heréticos y blasfemos que incurrieron en ofensas extraordinarias contra su deidad o deidades patronas. Aunque en el caso de Zizoris fue el propio sacerdote quien logró pergeñar un ritual nigromántico que le permitió convertirse de manera voluntaria en una de estas monstruosidades, incrementando así su poder. Pues Zizoris no es un huecuba convencional, ya que posee facultades adicionales, amén de las propias del huecuba que recapitulamos a continuación.

Aura de desesperanza: Zizoris y todas las criaturas no-muertas dentro de un área de 10 metros en derredor reciben un bonificador impío de 2 en sus tiradas de salvación contra efectos de conjuros cléricales benignos. Además, las criaturas no-muertas que permanezcan dentro de dicha área recibirán un bonificador +1 a sus tiradas de ataque. Adicionalmente, los enemigos que penetren en dicha área deberán realizar una tirada de salvación contra conjuros para no huir presas del pánico durante 1d12 asaltos.

Pústula maligna del huecuba: El mero toque de la criatura contagia una virulenta enfermedad, la pústula maligna del huecuba. Esta dolencia se manifiesta casi de inmediato, siempre que el individuo afectado falle una tirada de salvación contra veneno. Pocos minutos después del contacto, la piel del sujeto comienza a enrojecerse produciendo un prurito desagradable que provoca molestias, penalizando con un -1 todas las tiradas de ataque del infectado. Unas horas después, una fiebre intensa hace su aparición, restando 2 puntos de FUE al enfermo y 2d10 puntos de golpe. Las rojeces en la piel se engrosan para formar pústulas llenas de pus verdoso muy dolorosas al contacto, por lo que el individuo no podrá portar armaduras o vestimentas pesadas, perdiendo 2 puntos de CON. En las días subsiguientes las pústulas crecen en tamaño extendiéndose y ennegreciéndose, emanando de ellas un olor pútrido desagradable. Los labios del infectado se hinchan y agrietan, y sus ojos y lengua se resecan, perdiendo la visión y el habla. Cuatro días después, totalmente cubierto por pústulas putrefactas expeliendo grumos de sangre y pus, el individuo muere sin remisión, en un dolor terrible e incapacitante.

Resistencia a la expulsión: Zizoris no puede ser reprendido o expulsado siempre que se mantenga en el interior de su ca-

tacumba. Fuera de ésta, a efectos de cualquier intento de expulsión, se considerará a la criatura como un muerto viviente de 3 DG más de los que realmente tiene, es decir, como un huecuba de nivel 23.

Reducción de daño: Zizoris sólo puede ser dañado por armas mágicas y conjuros, y siempre ignora los primeros 15 puntos de daño sufridos.

Conjuros: Zizoris puede lanzar cualquier conjuro divino a voluntad, como si se tratase de un clérigo de nivel 20. Además, posee algunos sortilegios nigrománticos propios. Y por si fuera poco, el nigromante no-muerto es inmune a todos los conjuros de encantamiento y adivinación, al hechizo de *dormir* y similares, y no resulta afectado por venenos, aturdimiento, enfermedades y golpes críticos, o efectos basados en el frío. Zizoris detecta todo lo que pasa a su alrededor como si dispusiera de un conjuro permanente de *visión verdadera*.

ESTRANGULACIÓN ESPECTRAL DE ZIZORIS (CONJURO DE CLÉRIGO DE NIVEL 6^{1/4})

Alcance: 20 metros

Duración: 1 asalto/nivel

Este potente conjuro, creado por el propio Zizoris, puede afectar a un individuo por cada dos niveles del sacerdote que se encuentre dentro de un radio de 20 metros del lanzador. Este hechizo provoca que una fuerza fantasmal invisible y poderosa estrangule a las víctimas elegidas que fallen la correspondiente tirada de salvación de muerte/veneno. Si son atacados menos de seis individuos con este hechizo, cada uno recibirá un penalizador de -1 en su tirada de salvación (-2 para tres criaturas o menos, -4 si el hechizo completo está enfocado en un único sujeto). Este conjuro nigromántico provoca que la garganta de la víctima se contraiga y que sus pulmones se hinchen de manera casi sobrenatural, sufriendo un sofoco agobiante. Por cada asalto que el individuo permanezca afectado por el conjuro, sufrirá 1d6 puntos de daño. Además, mientras permanezca sofocado, la criatura quedará incapacitada como si estuviera bajo los efectos de un conjuro de *atontar* (conjuro de mago/elfo nivel 5º). Si el conjuro no es disipado, por ejemplo, con un conjuro de disipar magia u otro sortilegio más potente, las criaturas afectadas morirán asfixiadas al tercer asalto.

OBSTINACIÓN OSCURA DE ZIZORIS (CONJURO DE CLÉRIGO DE NIVEL 5^{1/4})

Alcance: 10 metros

Duración: 1 turno + 2 asaltos/nivel

Mientras este hechizo esté en activo, todos los muertos vivientes dentro de un radio de 10 metros del nigromante obtienen una resistencia extraordinaria a los intentos de expulsión y control de clérigos y paladines. La resistencia base del no-muerto se incrementa un 20%, más un 5% por cada dos niveles de experiencia del lanzador, hasta un máximo del 95% a 18º nivel.

DRENAJE VITAL DE VELUSTRA (CONJURO DE CLÉRIGO DE NIVEL 6^{1/4})

Alcance: Toque

Duración: Especial

Al lanzar este hechizo y tocar a otro individuo, un sacerdote puede drenar puntos de vida de su víctima y transferir dicha esencia vital a sí mismo u a otra criatura de su elección. Este conjuro permite que el clérigo drene 1d12 puntos de golpe más 1 pg por nivel del lanzador a una criatura viviente. El sacerdote puede otorgar de inmediato los puntos de golpe bien a sí mismo o transferirlos a otro individuo dentro de los

4 siguientes asaltos. Los puntos de golpe así drenados pueden aumentar los del receptor más allá del máximo normal. Cualquier daño sufrido por el sujeto se resta primero de estos puntos de golpe adicionales. Sin embargo, la víctima, siempre que esté en condiciones de resistirse, tendrá derecho a una tirada de salvación de muerte, cuyo éxito indicará que el hechizo fue parcialmente efectivo y sólo la mitad de los puntos de golpe resultarán drenados. Los muertos vivientes son inmunes al drenaje vital. Sin embargo, es posible que un ser no-muerto (como Zizoris) drene los puntos de golpe de una víctima viva y los transfiera a un aliado no-muerto, o a sí mismo, convertidos en energía negativa que restaura puntos de golpe perdidos por la criatura.

SENTIDOS ESPECTRALES DE ZIZORIS (CONJURO DE CLÉRIGO DE NIVEL 1½)

Alcance: 30 metros por nivel
Duración: 1 hora/nivel

Este hechizo establece un vínculo entre el sacerdote y cualquier muerto viviente dentro del alcance del conjuro. Este enlace sensorial permite al lanzador observar lo que ve el no-muerto como si él estuviera mirando a través de los ojos de la criatura. El vínculo también permite que el sacerdote escuche cualquier sonido que se emita en las proximidades del ser no-muerto. El sacerdote puede oír y ver exactamente como si él o ella estuvieran en la misma ubicación que la criatura no-muerta. El hechizo también permite al clérigo emitir órdenes simples al muerto viviente. El hechizo termina abruptamente si el hechicero o la criatura no muerta se mueven fuera del alcance establecido.

Alternativamente, el hechizo puede lanzarse sobre un cadáver (inanimado). En tal caso, el hechizo dota al muerto de sentidos visuales y auditivos que se transmiten al clérigo, pero no confiere ninguna habilidad a éste para ordenar o animar el cuerpo.

Zizoris posee tres objetos mágicos de extraordinario poder: su Corona de Almas, su Espada de Sombras y el Cetro de Ectoplasma.

Espada de Sombras: Se trata de una espada inteligente bas-tarda mágica +3, de hoja ancha adornada con rubíes de intenso color rojo y que muestra una inscripción cincelada con la palabra "Tenebrosa", nombre de esta espada legendaria. El arma en sí es una prisión o receptáculo para una sombra no-muerta (que fuera en vida un elfo oscuro de linaje llamado Ezoriz Deexior), y deriva ciertos poderes de su siniestro ocupante a su temible filo cortante. Funciona como una hoja +3, y además de infligir daño de arma normal (1d12), también drena 1d4 puntos de fuerza (FUE) de su víctima con cada golpe exitoso.

Cualquier persona que resulte muerta por Tenebrosa, se convertirá en una sombra bajo el control del portador de la Espada de Sombras, que además puede ser almacenada en el interior del arma. Hasta un máximo de 5 sombras pueden ser contenidas en la hoja vil.

La espada irradia una aura de maldad muy intensa, y sólo puede ser blandida por criaturas malvadas.

Corona de Almas: La Corona de Almas es otro poderoso artefacto mágico en posesión de Zizoris. Este objeto extraordinario funciona como un canal arcano capaz de almacenar varios conjuros de atrapar el alma (conjuro de mago y elfo de nivel 8º) hasta un máximo de 5, que el nigromante puede usar a voluntad. Una vez lanzado el hechizo, si la víctima falla la

tirada de salvación, su alma será almacenada en la corona, aumentando los puntos de golpe de Zizoris en 20. Si la víctima tuviera éxito en su tirada de salvación, al contrario de lo que ocurre con el conjuro de atrapar el alma, la corona y las gemas que posee incrustadas no se romperán y seguirá funcionando sin menoscabo de su integridad.



Cetro de Ectoplasma: Tres veces al día, Zizoris puede emplear su cetro de ectoplasma para lanzar un rayo de energía negativa ectoplásrica hasta 20 metros de distancia, produciendo 1d6 puntos de golpe por nivel del lanzador, hasta un máximo de 20 (tirada de salvación de muerte para mitad de daño). Sólo los clérigos malignos pueden hacer uso de este poderoso artefacto. Este Cetro de Ectoplasma en particular, también funciona como llave de accionamiento para la Esfera de Ataraxia, pues su enorme energía es la única capaz de activar tan complejo aparato.

El Cetro de Ectoplasma es un objeto fabricado por los mi-go.

Además de los tres objetos antes reseñados, Zizoris viste una túnica de las tinieblas.

Túnica de las tinieblas: Estas túnicas brocadas son equivalentes a una capa de protección +3. Empero, el poder más notable de la túnica es aquel que permite a su portador convertirse en una sombra de 10 DG durante 1 asalto por nivel. Esta facultad generalmente se activa mediante una breve oración a Penumbra, así que sólo puede ser empleada por clérigos o magos malignos.

ESPECTROS SACRÍLEGOS (2)

Clase de armadura: 5
Dados de golpe: 8d10 (85 pg)
Movimiento: 60 metros volando
Ataque: 2 toque

Daño: Drenaje de nivel más 1d8+1 puntos de daño
Salvación: Guerrero 8
Moral: 12
Valor del tesoro: Variable
Alineamiento: Caótico
Valor P.X: 2.300

Estas criaturas fueron creadas por el propio Zizoris. En realidad son espectros muy poderosos, capaces de drenar niveles con un mero toque, ignorando la armadura de sus víctimas. Su aspecto es el de calaveras voladoras envueltas en una nube de ectoplasma vaporoso de color lila que toma formas caprichosas, incluyendo un remedo de la hechura humanoide que estos seres tuvieron en vida.

Tesoros: Aparte de los objetos mágicos que porta Zizoris y Velustra, caso de encontrarse en la cámara, hay más tesoros aquí. De hecho, cerca del ataúd de Velustra hay un cofre cerrado provisto de una trampa de veneno (1d6 puntos de daño el primer asalto, muerte en el segundo asalto si se falla una tirada de salvación contra veneno). Dentro encontramos los siguientes objetos:

Una frasca de vidrio soplado de color verde conteniendo vino ju-ju. El vino ju-ju es una poderosa toxina que provoca la muerte con un mero sorbo si se falla la tirada de salvación contra veneno. Cualquier criatura muerta de esta manera se

transformará en un zombi ju-ju en apenas 1 turno. Un zombi ju-ju es básicamente una criatura muerta viviente que retiene las habilidades que tuviera en vida, al contrario que un zombi convencional.

Un ejemplar del Necronomicon. Las tapas de este pesado grimorio están confeccionadas con lo que parece ser piel humana, cuero y hebillas de metal esculpidas para asemejarse a garras y tentáculos horribles. Sus páginas contienen hechizos y ritos que nos permitirán convocar a muchas criaturas primigenias o arcaicas, aportando una cantidad ingente de información sobre los mitos antiguos. El mero acto de leer el texto resulta muy peligroso. Cada vez que alguien se atreve a estudiar el libro, hay un 2% de posibilidades de que el lector encuentre algo demasiado terrible para que una mente mortal lo absorba, sumiéndose en la locura

siempre que falle una tirada de salvación contra conjuros. Sólo un conjuro de *deseo* o *milagro* pueden revertir este estado de locura devenida por la imprudente lectura de este libro. Usar el Necronomicon para lanzar hechizos no requiere la habilidad de lanzar hechizos, simplemente tiempo. Lanzar un sortilegio presente en el Necronomicon requiere estudiar el libro durante un número de horas equivalente al nivel del hechizo (30 minutos para un hechizo de primer nivel). En ocasiones, algunos rituales presentes en el grimorio precisan llevar a cabo algún sacrificio humano. Invocar a un Arcaico requiere estudiar el libro durante varias horas y realizar determinados rituales, muy complejos en ocasiones, y con todo la probabilidad de conseguir convocar con éxito a la criatura elegida es muy remota.



APÉNDICE

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

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

Los personajes y monstruos presentes en *Aventuras en la Marca del Este* son, casi por entero, compatibles con el reglamento de *Leyendas de la Marca del Este*, aplicando unos pocos y sencillos cambios. Para convertir la Categoría de Armadura de todas las criaturas de *Aventuras en la Marca del Este* a *Leyendas de la Marca del Este* solo tendremos que sustraer a 19 la CA de *Aventuras en la Marca del Este*. Por ejemplo, un monstruo de *Aventuras en la Marca del Este* con

una CA de 5 quedaría convertido para su uso en *Leyendas de la Marca del Este* con una CA de 14 (el resultado de restar 5 a 19). Otro ejemplo, un monstruo con CA de -3 en *Leyendas de la Marca del Este* sería CA 22, esto es, el resultado de sumar 3 a 19. De igual modo, las tiradas de salvación son fácilmente convertibles siguiendo esta sencilla regla: si la criatura salva como un guerrero, ladrón, enano o halfling, su atributo primario es físico. Si la criatura salva como elfo, clérigo, druida o mago, su atributo primario es mental. Una vez catalogada la criatura en una de estas dos categorías, solo tendremos que usar sus dados de golpe (DG) como bonificador a sus tiradas de salvación.

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

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

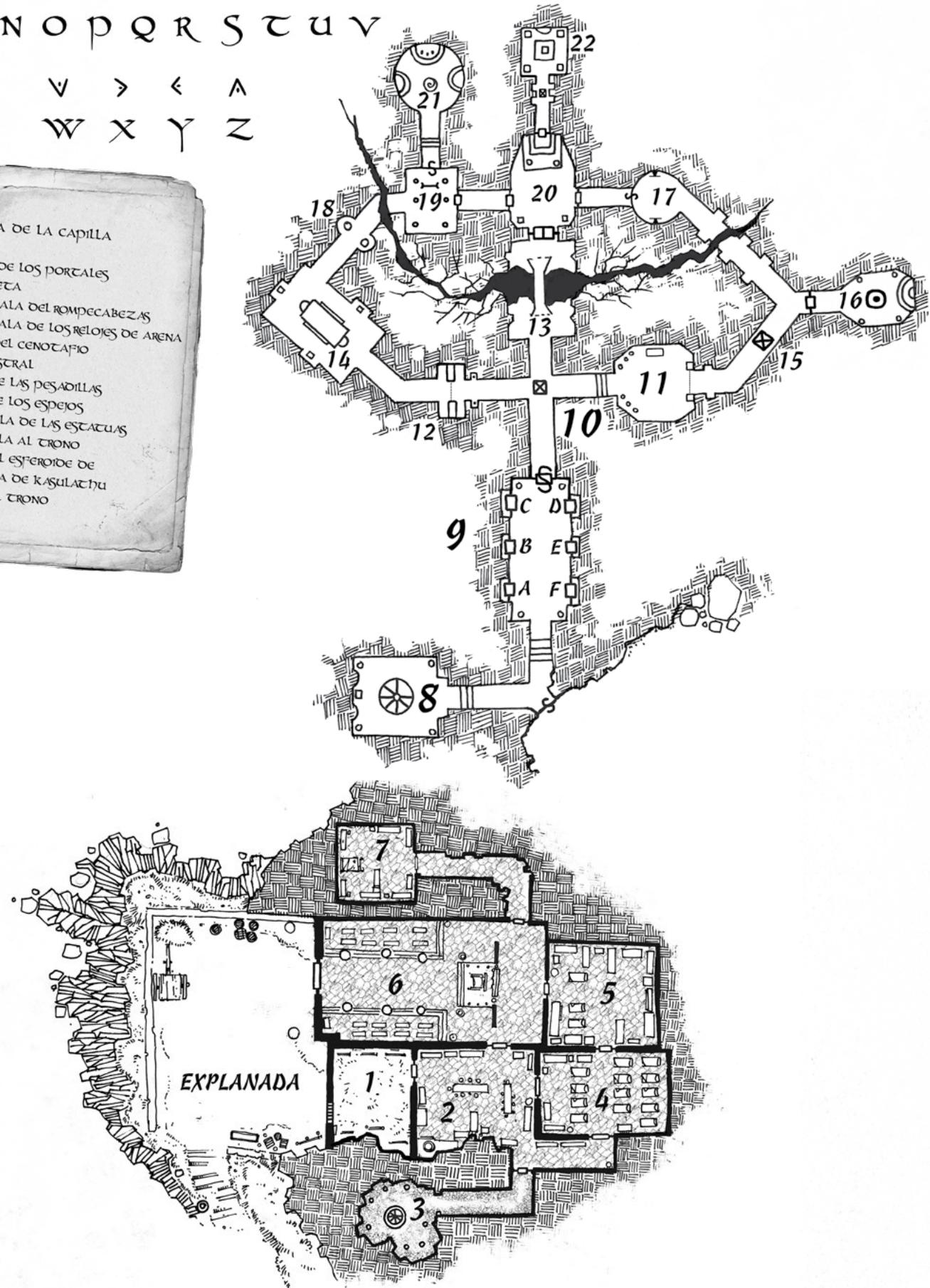
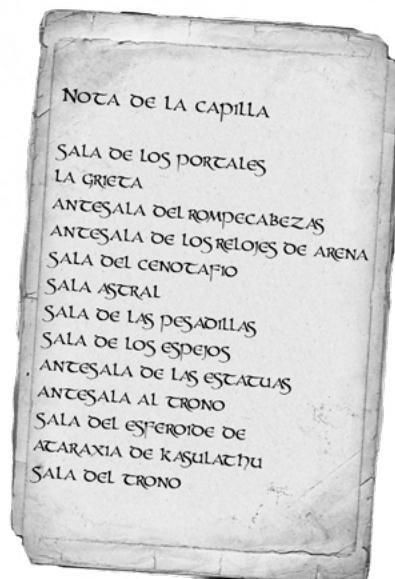
La conversión de las tiradas de salvación desde *Aventuras en la Marca del Este* a *Leyendas de la Marca del Este* no debería suponer mayor problema. *Aventuras en la Marca del Este* dispone de 5 salvaciones mientras en *Leyendas de la Marca del Este* tenemos 6 asociadas a la media docena de características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

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

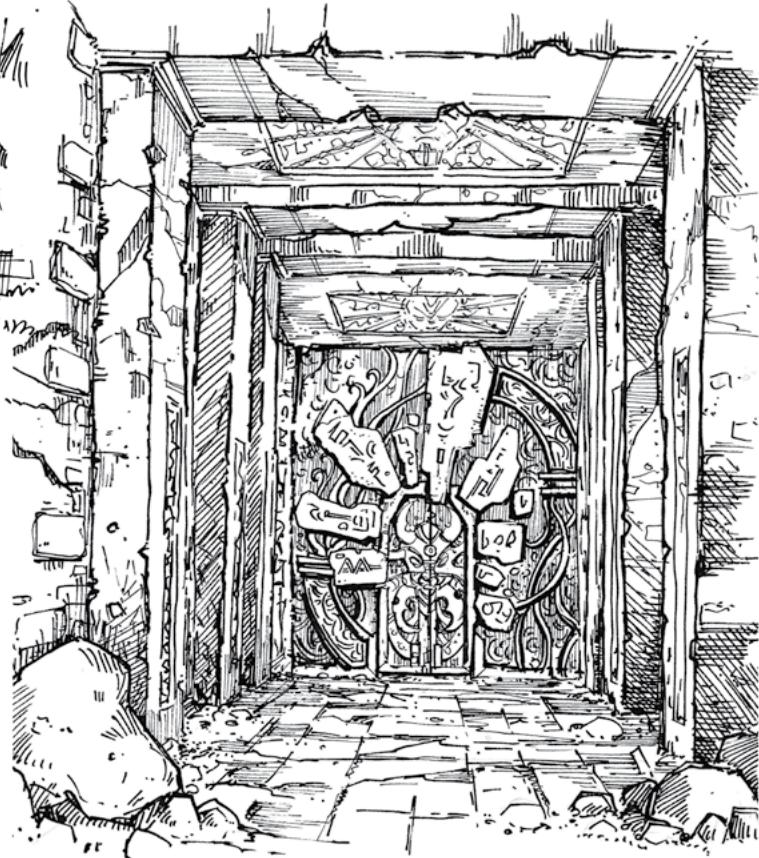
U U L C O C T P G V >
A B C D E F G H I J K

< A J U L E O E T P F
L M N O P Q R S T U V

V > < A
W X Y Z



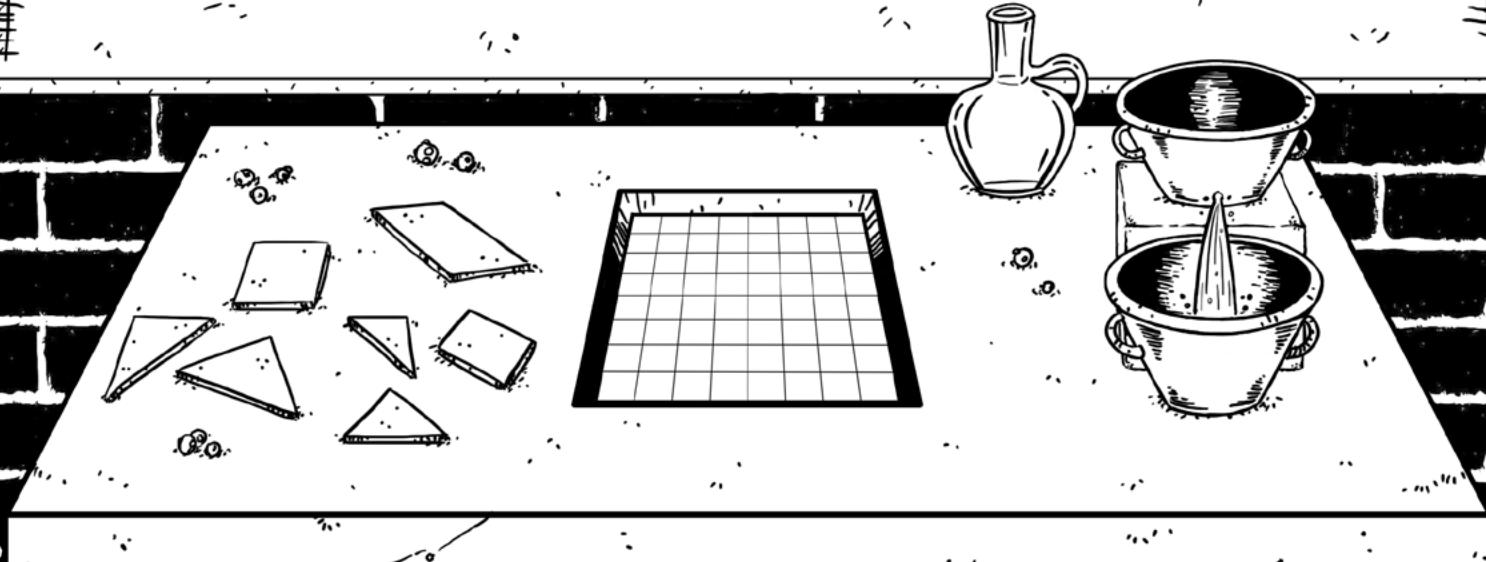
4



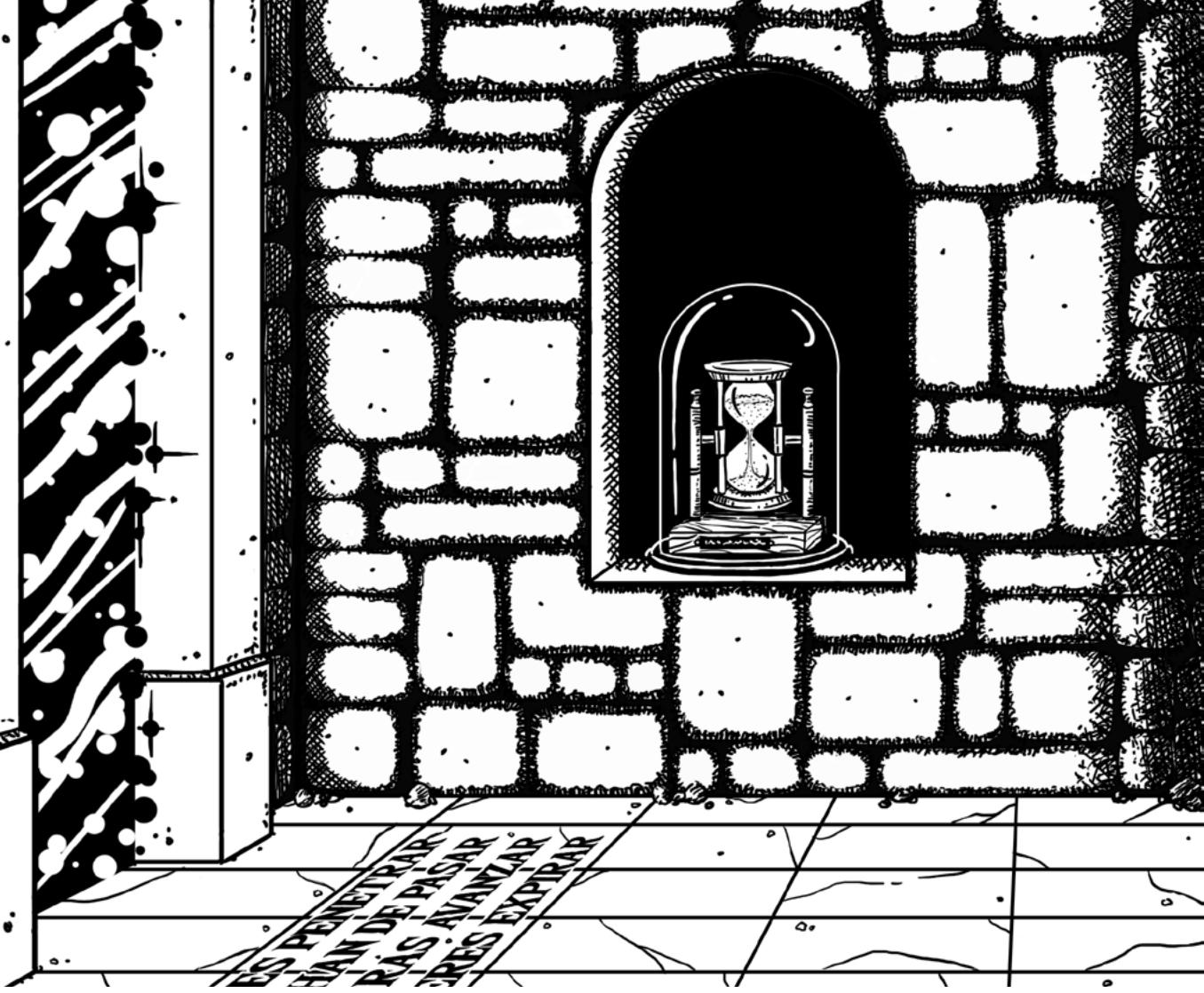
1

2

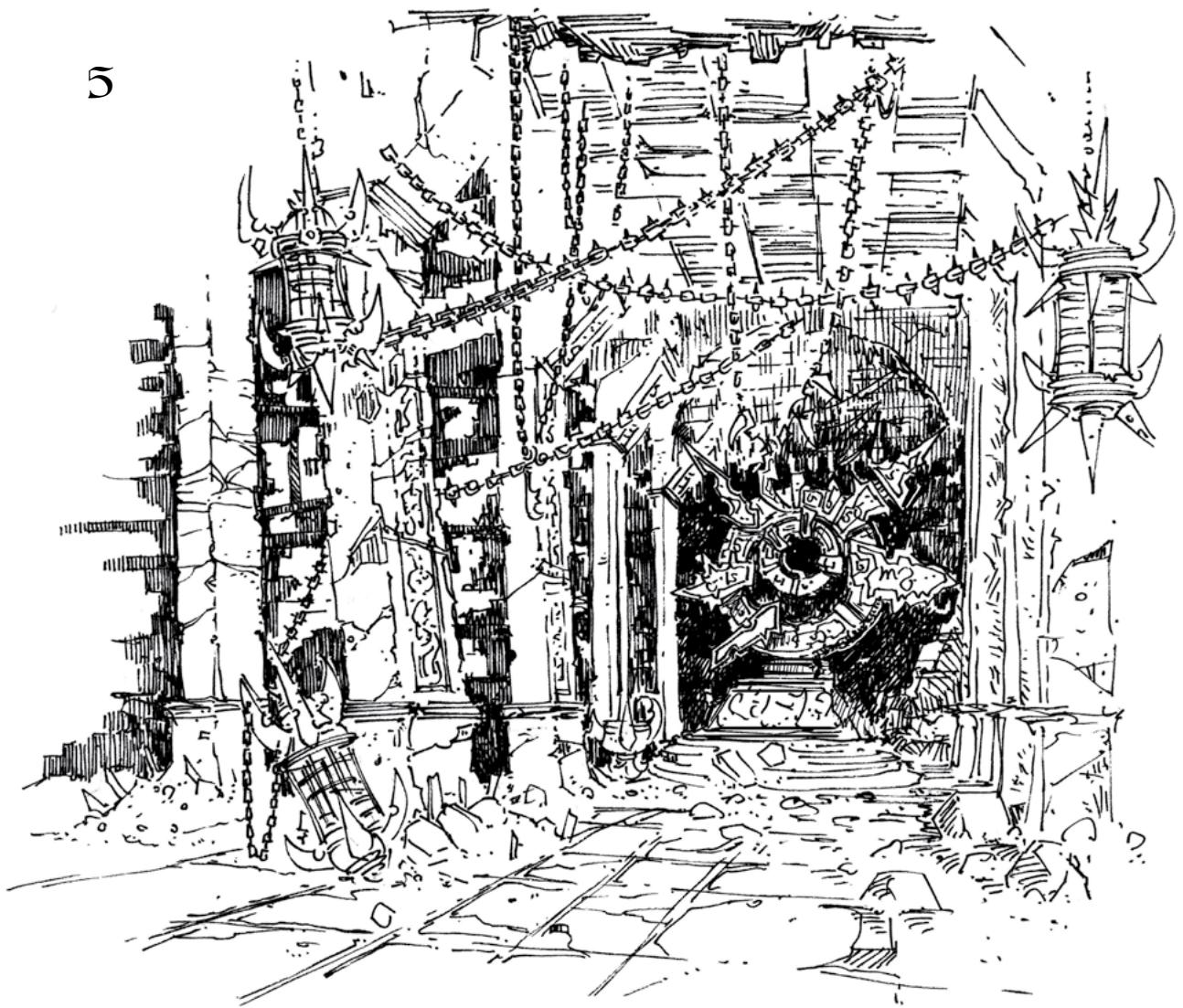
**LA CLEPSIDRA DEBERÁS RELLENAR,
Y HÁBRÁS DE COMPLETAR LA FIGURA
SI NO QUIERES EXPIRAR.**



3



5



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

OPEN GAME LICENSE Version 1.0a

Designation and Product Identity

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

Designation Open Game Content

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

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

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

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

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

4. Grant and Consideration: In consideration for agreeing to use this License, the Contributors grant You a perpetual, worldwide,

royalty-free, non-exclusive license with the exact terms of this License to Use, the Open Game Content.

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

15 COPYRIGHT NOTICE

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

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

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





LA CATAUMBIA DE LOS ESPANTOS DE KAVADÚZ

MÓDULO PARA PERSONAJES DE NIVEL 4 - 5

Una estrella ha caído en el corazón de las estepas de las Tierras Nómadas y de ella ha empezado a extenderse una extraña jungla de hojas azules. Los animales mutan en sus cercanías, el cielo nocturno se llena de portentos y la gente tiene sueños y profecías nefandas. ¿Podrán los aventureros descubrir qué secretos encierra lo que los nativos ya llaman Gökday Baq: el Jardín del Dios Azul?



9 780201 009620

Labyrinth Lord
Compatible Product



LEYENDAS DE LA
MARCA DEL ESTE

