



El Búcaro de Alabastro

MÓDULO PARA 4 A 6 PERSONAJES DE NIVEL 3 - 4



Un acaudalado comerciante de Urusal-din, capital del Visirtán, contratará a nuestros aventureros para averiguar el paradero de un enigmático objeto artístico, que perteneciera en su día al legado familiar del rico mercader. Lo que en principio parecía una sencilla misión, sin mayores complicaciones, se convertirá en una epopeya que precisará de todas las habilidades y destrezas de los héroes, empeñados en una búsqueda plagada de misterios, peligros, criaturas de leyenda, personajes siniestros y localizaciones exóticas.



EL BÚCARO DE ALABASTRO



CRÉDITOS

Autor: Miguel Ángel Muñoz.

Edición: Pedro Gil y Eduardo Antúnez.

Corrección y revisión: Alejandra González.

Maquetación: Fran Solier.

Ilustración de portada: Carmen Iglesias.

Ilustraciones interiores: Some artwork copyright William McAusland, used with permission. Some artwork copyright The Forge, used with permission. Some art copyright Dean Spencer, Daniel Comerci, Matt Morrow, Blake Davis y Fat Goblin Games used with permission.

Cartografía y logo: Manu Sáez.

Depósito Legal: MU 417-2023

Este módulo trata de emular las clásicas aventuras 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 indisoluble pretensión de establecer una línea de aventuras con el aroma inconfundible de antaño, sencillas y adaptables, sin pretensiones, como aquellas que jugábamos ya hace más de veinte años.



INTRODUCCIÓN

El búcaro de alabastro es una aventura diseñada para entre 4 y 6 personajes de niveles 3-4. La misión comienza en Ursal-dín, la capital del califato de Visirtán, y llevará a los aventureros a una aldea perdida en el desierto de Eretia que esconde no pocos secretos.

INFORMACIÓN PARA EL NARRADOR

Los aventureros son contratados por un acaudalado comerciante para que le consigan un objeto valioso (cuya naturaleza mágica se silencia, aunque es fácil de intuir): un búcaro de alabastro. Su patrón les informa de que el objeto fue conseguido por un grupo de truhanes hace una década, pero su pista se perdió en una insignificante aldea del desierto. El mercader les envía a esa villa a que localicen a los ladrones, si es que aún vienen, y le consigan la reliquia, pues está firmemente convencido de que sigue allí. La pista del objeto se ha enfriado tras tanto tiempo, pero aún podrán descubrir que los ladrones, ahora desaparecidos, lo escondieron en unas cavernas ocultas mágicamente. Tanto si son fieles a su palabra como si deciden sacar provecho ellos mismos del búcaro, los aventureros encontrarán el final de su misión en un palacio mágico, colmado de lujos, placeres y ostentación, que se esconde en el interior del objeto, pero en el que ahora habita un insidioso ocupante que no está dispuesto a desprenderse de sus nuevos dominios.

UN TRABAJO BIEN PAGADO

Los aventureros, que ya se han ganado cierto renombre por su valentía y sus hazañas, son invitados por **Gamal ibn Tarik**, un notable mercader, a su palacio, donde confía contar con su compañía y escuchar los relatos de sus andanzas.

El palacio de Gamal se encuentra en el Rabad, el barrio más acomodado de la ciudad, cobijado por la sombra misma de la gran mezquita. En cuanto el grupo pone el pie frente a la puerta de metal negro labrada, único acceso en un muro alto y encalado, unos guardias fornidos, severos y silenciosos les abren y, sin más palabras, les escoltan ante su señor.

La construcción es alta e imponente, con una arcada en herradura en su acceso, culminada por decoración caligráfica en la que se leen extractos de la Palabra dictada y apotegmas que ensalzan la grandeza de la diosa estrella. El palacete se remata con una cúpula apuntada cuyo color plateado casa con elegancia con las paredes albas del edificio. Tras atravesar un jardín de fuentes, frutales y palmeras, la puerta doble se abre a vuestro paso, dando acceso a un interior de suelos de mármol, pilares acanalados y techos decorados con motivos geométricos y enlazados. Madera, azulejo y escayola se funden con una finura que os impresiona, y a estas visiones cantivadoras se unen los aromas de inciensos dulces y agradables que llenan el ambiente, y la música y las risas y las canciones que se escuchan por doquier.

Los aventureros son conducidos a un salón enorme que se extiende a izquierda y a derecha y se abre a una terraza, tras cuya arquería se tiene una visión de toda la ciudad, incluyendo el palacio del califa, la muralla, el cauce del inconstante Al-Hayat y los minaretes de incontables mezquitas. Un grupo de músicos tocan sus laudes, flautas y zurnas, mientras unas jóvenes hermosas charlan, ríen o dormitan entre almohadado-

nes de seda y doceles vaporosos. No falta una guardia nutrida, pero los mismos hombres y mujeres que la componen lucen ropas vistosas con bordados dorados y han sido sin duda contratados atendiendo tanto a su habilidad marcial como a su hermosura y a sus dotes para el protocolo. Acomodado en un montículo de cojines se encuentra, paladeando una copa de arak, el propio Gamal, un mediano pequeño incluso para los estándares de su raza, que luce un desproporcionado turbante y un bigote y perilla apuntados que claramente han sido entintados para compensar el vello facial ralo de los de la raza que en Visirtán llaman mitwast. Gamal se levanta al verlos y, efusivamente, se dirige hacia ellos, con sus khussa con alzas repiqueteando sobre el suelo de mármol ajedrezado. Saluda a cada uno individualmente, recordando y admirándose de sus logros y proezas, tomando sus manos y llevándoselas a la frente en señal de un respeto impostado, o cuanto menos exagerado. Regresa tras ello a sus cojines, junto a una semiogra que le mira con embeleso. La mujer es de anchas espaldas, pero no musculosa, voluptuosa y con gran atractivo en sus facciones androginas. Está tumbada boca abajo, cubierta con unos tules que estratégicamente esconden su desnudez. Gamal se referirá a ella en diferentes ocasiones, aunque la mujer no hará nunca ademán de decir una palabra.

Gamal se muestra hablador y expansivo, actitud propia de un vendedor nato. No les mentirá en ningún momento, pero esconderá la información que considere oportuna. Interpreta las palabras del mediano a tu discreción, y no impidas las preguntas o las intervenciones de tus jugadores:

—*¿Ves, mi dulce Jazeera, como la diosa teje las hebras del Destino para que las buenas personas crucen sus caminos? Disculpad, amigos míos, si mi entusiasmo al conoceros me hace ser maleducado. Me llamo Gamal ibn Tarik; y quizás mi nombre no os resulte desconocido, pues tengo fama de próspero mercader con más de una veintena de caravanas que ahora mismo atraviesan las dunas con mi enseña comercial y que me suponen un caudal constante de oro. Quien me conozca os podrá decir que soy puntual en los pagos, generoso patrón y fervoroso fiel de la diosa esmeralda, aunque tengo únicamente una debilidad que, por ser insignificante, me permite satisfacer, ¿no es cierto, mi amada Jazeera? Soy un coleccionista de... —*El mercader parece no encontrar la palabra— *antigüedades, que guardo, a buen recuento, en este mismo palacio. Me sumerjo durante horas, ¿me perdonarás, Jazeera, por arrebatarte ese tiempo que debería ser tuyo?, en la lectura de textos que hablan de objetos soberbios y maravillosas artesanías, que rastreo hasta localizar y cuya ausencia me provoca periodos de abatimiento y melancolía de los que ni los abrazos más afectuosos y sinceros me pueden sacar. Recientemente he sabido de la existencia de un bien preciadísimo, un objeto tan bello y finamente labrado que siento que no poseerlo me arrebatará la vida. Los que lo describen hablan de cómo fue labrado por las más habilidosas manos en el material más puro; lo exponen como un testimonio de un periodo en el que todos los seres eran genuinos e intachables y en el que no existía ni el pecado ni la blasfemia. Hablan, en resumen —Jazeera, sosténme, por favor, si desfallezco— del Búcaro de Alabastro.*

Gamal hace un silencio que carga de solemnidad sus palabras. En efecto, quiere contratar a los aventureros para que le consigan ese objeto. Ha acudido a aventureros Legales o Neutrales, por motivos de confianza, no de moralidad, pero en efecto es buen pagador y promete 3.000 dinares si le traen el objeto. No dará más detalles de su localización hasta tener un compromiso y una palabra dada y estará dispuesto a subir un 10% su pago, si consiguen convencerle (ver las reglas de Regateo).

—*Siento no poder ir más allá con mi pago, entiendo que lo consideréis un precio injusto para vuestro valioso tiempo y vuestra gran habilidad, pero mi tierna Jazeera siempre me advierte de no dilapidar en mis capri-*

chos lo que tan laboriosamente me han facilitado mis caravanas. Contad con mi bendición y mi amistad si consideráis que, por mi ignorancia, os he ofrecido un trabajo indigno.

Los aventureros más avisados habrán supuesto atinadamente que el búcaro del que habla, si tal es su importancia, debe tener un valor simbólico, o más probablemente mágico, del que Gamal se muestra esquivo al hablar.

—Es posible que ese vestigio de eras mejores conserve alguna brizna de magia, pero eso no debe preocuparos. —Llegará a admitir—. El búcaro no es peligroso ni se reserva secretos que deban inquietaros.

De nuevo, Gamal no miente, pero se reserva datos que no está dispuesto a compartir. Si los aventureros acceden, Gamal sonríe, besa su colgante de Ishtar con un gesto teatral y atraerá la atención de todos dando palmadas con sus dedos enjoados.

—¡Escuchadme todos! ¡Ya podéis irnos! ¡Chicas, no molestéis a mis invitados con vuestros bailes y canciones! ¡Guardias, salid, no hay peligro estando rodeado de leales! ¡Músicos, recoged vuestros instrumentos y retiraos, no quiero más melodía que la de la conversación con mis amigos!

Todos se dispersan con una rapidez casi calculada. Los músicos se silencian al momento y se alejan, agachando la cabeza y apartando las miradas. Los guardias se retiran de forma ordenada con una elegancia que para sí quisiera la misma guardia del califa y las concubinas corren con pies descalzos, arrastrando tras ellas sus velos vaporosos. Solo Jazeera permanece allí, sin alterarse ni ser reprendida.

—Hace diez años, un grupo de aventureros similar al nuestro descubrió y se hizo con el búcaro de alabastro. Aun si importase cómo lo consiguieron no os lo podría decir, pues poco se sabe de quiénes eran ni dónde completaron sus proezas, pero sí se sabe que se escondieron en Qry, un pequeño pueblo al norte del desierto de Eretria. Mis informadores, y todo mi ser, me dicen que no salieron nunca de allí, ¿murieron o se esconden? ¡Eso no debe importarlos, pues no son los legítimos propietarios del búcaro y podéis reclamarlo legítimamente! Una de mis caravanas parte hacia el norte por el camino de la Manticora esta misma tarde; si os unís a ella, llegareis al lugar en unas jornadas.

Poco más puede decir Gamal, pues en efecto es poco lo que sabe. No conoce ni los nombres ni la condición de los ladrones del objeto, ni sabe quién fue el anterior propietario. Su oferta de que acompañen a la caravana no es una imposición, y si el grupo prefiere ir por sus propios medios, Gamal no se opondrá. Su patrón se reservará las cualidades mágicas del búcaro, pero cuando los aventureros abandonen el palacio para prepararse para su partida, el mediano deslizará un enigmático comentario.

—Lo olvidaba, amigos. (¡Cuánto me conoces, mi indulgente Jazeera, cuando me recuerdas lo desmemoriado que soy!). Cuando encontréis esa reliquia, no la abráis. He de insistir en este extremo. No abráis, bajo ninguna circunstancia, el búcaro de alabastro.



EL VIAJE A QRY

La comitiva comercial de Gamal acompaña al grupo de aventureros sin que nadie les haga preguntas, y solo cuando alcanzan unas caprichosas formaciones rocosas al sur de Palmira, la guía de la caravana les indica que ese el lugar es el punto más cercano a Qry por el que pasarán, les entrega unos camellos, agua y comida y les da las indicaciones necesarias para llegar a la aldea. El camino se ha desarrollado en seis jornadas sin incidentes, en las que la caravana ha sido vigilada de cerca por alguna cabila bereber pagada por el mediano.

Una vez con sus propias monturas no les cuesta encontrar la aldea. Esta zona del desierto, relativamente templada por los vientos que descienden de la cordillera de Maramir, es una llanura pedregosa en la que abundan los matorrales espinosos de los que se alimentan los rebaños de cabras. Tras unas pocas horas de viaje, el grupo divisa Qry, apenas un puñado de casas de mampostería o adobe con una pequeña mezquita y unos cerros rocosos recortándose en el horizonte. Si los aventureros creen en los malos presagios, nada bueno augura la visión, en medio del camino, de un pseudodragón devorando las entrañas de un perro muerto. Cuando los ve, el pseudodragón les bufa y levanta el vuelo, agitando sus alas membranosas. Los pseudodragones son pequeños dragones

de metro y medio de envergadura, con notables habilidades mágicas. Son criaturas inteligentes y sabias, respetadas por los visirtanies, y que evitan cazar otra cosa que no sean alimañas, aunque, como todos los seres bajo la mirada de la Diosa, no son inmunes a la perfidia, como más tarde se verá en esta historia. Si se acercan al perro verán que tiene un collar, pero con nada indicativo que sugiera el nombre del propietario.

Acercarse al pueblo deja claro que Qry es un asentamiento humilde, dedicado al pastoreo y a la explotación de pequeños huertos al cobijo de pozos de agua arenosa. El primer aldeano que se encuentran es un niño apurado que viste una turiyah (túnica amplia de mangas largas que llega hasta los tobillos) tosca pero bien cuidada y una kufiyah, y que va corriendo en su dirección. Se llama **Daib ibn Husain** y busca a su perro, Baní, que salió corriendo esta mañana y aún no ha regresado. En efecto, Baní es el perro que han visto muerto en el camino y puede que deseen darle la mala noticia.

En cualquier caso, Daib les pregunta quiénes son y qué les ha traído a ese lugar (no son comunes los forasteros en Qry) y se mostrará colaborador y accesible si le tratan con cortesía, al tiempo que será demasiado orgulloso como para aceptar una moneda sin hacer nada a cambio. Tiene poca información de utilidad, pero se puede ofrecer a invitarles a su casa a que descansen, beban algo y tomen algunos dátiles; como tantos lugares en Visirtán, Qry es un lugar pobre pero acogedor.

Daib vive con su madre, una joven viuda llamada **Nahla al-Armala**, en una de las casas más grandes del pueblo. La residencia de la familia es una construcción cuadrada con un gran patio central con un pequeño pozo. Nahla puede presumir de un discreto jardín anexo a la residencia y cerrado por una tapia de estuco en el que cultiva un limonero, una lustrosa parra, unos aromáticos geranios y unas hermosas adelfas rosas. Si su hijo lleva a los aventureros a su casa, ella los llevará a ese jardín, donde les servirá una infusión reconstituyente, les ofrecerá unos dulces de almendra y unos dátiles y les preguntará sin recelo por el motivo de su visita.

Nahla alquila un molino movido por una mula situado en la parte trasera de su casa. Su esposo Husain, muerto hace cinco años, lo heredó de sus padres, y ha traído bastantes ingresos a esta pequeña familia. Es posible que les ofrezca alquilarles una o dos habitaciones (en función de si el grupo es mixto o no) a buen precio si ve que no tienen dónde alojarse.

Tanto Daib como Nahla no conocen nada fuera de su aldea, y quizás no tengan demasiada información valiosa en un primer momento. Su aportación más adelante, como verás, será insustituible. Si permites que los jugadores interpreten sus conversaciones con estos personajes, esto es lo que pueden obtener de ellos:

QUÉ SABE DAIB

Sobre forasteros que vivan en el pueblo: «Sois los primeros que veo en mucho tiempo. A veces algún comerciante se acerca desde las caravanas, o llegamos a ver beduinos en la distancia, pero pasan de largo y se alejan de Qry».

Sobre el ataque del pseudodragón: «El imán siempre dice que los pseudodragones suelen ser bondadosos, pero los que viven en el pueblo son malvados y salvajes, ¡los odio y me asustan!».

Sobre su familia: «Mi madre, Nahla, es toda mi familia. Mi padre era molinero y apenas lo recuerdo. Mi madre y yo vivimos felices y la ayudó en sus tareas».

QUÉ SABE NAHLA

Sobre forasteros que llegasen al pueblo hace una década: «Un grupo de aventureros llegó aquí y se asentó unas semanas, lo recuerdo, pero se fueron sin dar explicaciones».

Sobre el búcaro de alabastro: «No sé de qué es ese objeto, jamás oí hablar de él, ¿significa algo para vosotros?».

Sobre los pseudodragones: «Una bandada de pseudodragones se adueñó del pueblo y ha ocupado la mezquita. El imán está desesperado, pero no consigue que se vayan».

Sobre su familia: «Mis padres murieron jóvenes, poco antes de casarme. Ishtar me bendijo con Daib, un buen niño, estudioso y despierto, pero la muerte volvió a visitar mi hogar y la enfermedad me arrebató a mi marido hace cinco años. Yo gestiono el molino desde entonces, lo que nos hace vivir con cierta holgura».

Sobre la gente del pueblo: «No somos demasiados, apenas un centenar de personas. Salim es nuestro imán, un hombre bueno debilitado por la edad. Aziz es otro hombre santo entre nosotros, un antiguo monje derviche malhumorado que vive casi recluido. Bushra tiene un pequeño comercio, y presume de contactos con caravanas comerciales y con los beduinos con los que intercambia objetos. Bueno, sin duda conoceréis a más gente si estáis entre nosotros unos días».

LOS HABITANTES DE QRY

Tras llegar a Qry, no dispondrán de ninguna pista clara para encontrar el objeto, por lo que deberán hablar con los aldeanos. Su llegada atrae miradas y despierta comentarios. Los niños siguen al grupo en la distancia y los adultos se detienen un momento para verlos pasar con indiscreción.

La plaza central de Qry, destinada a ser centro social y a acoger el zoco local, es un espacio en el que apenas un grupo de desocupados languidecen, con un único comercio y un par de puestecillos mezquinos en los que algún vecino vende los productos de su huerta o corral. Algunas de las personas con las que se podrán encontrar son las siguientes:

Tawfiq ibn Yusef, el humilde pero altivo comerciante.
Selima bent Nadir, la astuta pero chismosa pastora de cabras.

Nabil ibn Boabdil, el espiritual pero cínico derviche.
Antar ibn Omar, el bondadoso pero pusilánime imán.
Adhara al-Mahir, la habilosa pero reservada artesana.

No dudes en improvisar otros personajes o encuentros en función de las demandas o iniciativas de tus jugadores. Concede oportunidad y tiempo a los jugadores para que interactúen con los aldeanos de Qry. Ninguno de ellos ha oido hablar del búcaro de alabastro. La información que sí obtendrán de ellos será la siguiente:

Tawfiq ibn Yusef. Un hombre orondo de gran nariz redonda y mejillas picadas por la enfermedad. No es una persona malintencionada, pero sí tendente a exagerar sus bienes y triunfos. Los aldeanos le respetan, pero buscan cualquier excusa para evitar sus soliloquios e interminables anécdotadas. Los datos que podrán obtener de él son los siguientes:

Sobre él mismo: «Soy el único comerciante de este pueblo, y mi éxito se debe a mi capacidad de negociación, mi buen tino con las oportunidades y mis contactos con las caravanas que se acercan a este pueblo o con los beduinos en su eterno peregrinar. Adquiero bienes de ellos que aquí

*no se ven, y les vendo los pocos excedentes de este pueblucho. Abandona-
ría este lugar y trasladaría mi negocio a Ursusal-din o a Palmira, pero,
¿quién cuidaría de estas pobres gentes?».*

Sobre los aventureros que llegaron al pueblo hace una década: «Sí, los recuerdo. Eran cinco, reservados y recelosos. Me pa-
garon con buenos dinares de oro y estaban de paso; eran todos varones,
imagine que sus esposas les esperarían en casa».

Sobre Nahla al-Armala: «Una mujer fuerte, se casó cuando ape-
nas era una niña y ha sabido mantener a su hijo tras la muerte de
su marido. Alquila su molino para que los vecinos puedan moler sus
cereales. Muchos me venden luego sus excedentes de harina para que
comercie con ella».

Sobre lo que vende en su comercio: «Si necesitan comida,
han llegado al lugar adecuado. ¿Herramientas o útiles para su viaje?
¡consulten nuestros precios! Puedo presumir de que conozco a la gente y se
ve que son aventureros. Adquirí de unos beduinos unas flechas mágicas,
consagradas por sus druidas, que sin duda les serán de interés. También
poseo unos brebajes curativos elaborados con raíces del desierto que les
ayudarán en sus misiones».

Los proyectiles de los que habla son 10 flechas +1, que ven-
derá al muy razonable precio de 20 dinares, pero que llegarán
a rebajar a la mitad, pues no encuentra comprador para ellas
y su mujer ya le echa en cara que las adquiriese. Las pócimas
son 4, que vende a 30 monedas cada una, y que no son de de-
masiada calidad, pues las elaboró él mismo con cierta receta
mal interpretada y solo curan 1d4 PG.

Selima bent Nadir. Selima es una gnoll solterona y coqueta,
habladora, cotilla y aficionada a enjuiciar y extender rumores
malintencionados. Atenderá a sus preguntas, pero dejará de
responder si los aventureros no responden a las suyas, que se
centrarán en lo que sepan y opinen de cualquier vecino al que
se hayan acercado (Nahla en especial). Tiene un buen rebaño
de ovejas, porta un buen arco y un carcaj lleno de flechas y
es conocida por la calidad de la leche de su ganado y de los
quesos que elabora. Su aburrimiento en este pueblo en el que
rara vez pasa algo la hace ser indiscreta y cizañera.

Sobre ella misma: «Soy una humilde pastora, ¿y vosotros?, ¿quié-
nes sois?».

Sobre Nahla al-Armala: «Una mujer callada y reservada, casi
maleducada con sus vecinos, ¿quién se cree que es? Enviudó del molinero
Husein, un mal hombre que nadie echa de menos. ¿Vosotros la conocéis?
¿Qué me podéis decir de ella?».

Sobre los otros aventureros: «Sí, un grupo de aventureros pasó
por Qry hace unos años. Os dirán que eran amables y corteses, pero, en
mi opinión, no querían atraer la atención de nadie. Mientras sacaba a
mis cabras los vi varias veces por los cerros, como si buscasen algo, ¡quizá
por eso desaparecieron! Entre esas quebradas se han visto partidas de
nasnas, y nosotros evitamos el lugar. Pero no creáis a los que digan que
se fueron sin más; desaparecieron, sí, pero yo encontré su campamento
sin recoger y sus camellos paciendo desatendidos. Los nasnas, sin duda,
acabaron con ellos».

Sobre los pseudodragones: «Malditas alimañas! Una bandada
de esos seres se asentó aquí cuando yo era niña. Al principio vivían en
los riscos y se alimentaban de lagartos y de al-miraj, pero con el tiempo se
acercaron al pueblo y se adueñaron de nuestros cielos y atacaron a nues-
tros animales. ¡He de ir siempre armada y he de encerrar bajo techo
a mis cabras para que no las ataque! Nadie en el pueblo se atreve a
levantar la mano contra ellos».



Nabil ibn Boabdil. Sentado tomando el sol, con un turbante descolorido y el torso desnudo, está Nabil, un derviche, como así podrá ser identificado por unos reconocibles tatuajes faciales. Brisa los sesenta años y está delicado y nervudo. Era un monje idealista, pero sufrió una lesión muy grave en su brazo izquierdo (que ahora no es sino una extremidad esquelética retorcida e inútil) que ni la magia ni la medicina supieron curar, con lo que se retiró a este perdido lugar. Es un hombre atento a todo, pero ya ha perdido la confianza en el mundo. Es posible que les cueste ganarse su confianza.

Sobre sí mismo. «Posiblemente lo que hayáis escuchado sobre mi sea
falso, pero no tengo la menor intención de sacaros del error».

Sobre Qry. «El lugar más insignificante del califato, acaso del mundo
y de todos sus rincones. Nada crece aquí y nadie se acerca a estas tierras.
Los beduinos mismos rehuyen este lugar. Dicen (¡qué sabias son las
gentes del desierto!) que Qry está marcado por la mala suerte».

Sobre los otros aventureros: «No puedo aseguraros que sus in-
tenciones fueran buenas, pero había cierta nobleza en ellos, así como una
gran lealtad. Me tomaron por un mendigo y nadie teme hablar frente a
un mendigo, así que los escuché hablar de un juramento respaldado con
magia, amistad y promesas que garantizaba que nadie fuera de su círculo,
o del de sus descendientes, sacaría provecho de sus logros y triunfos».

Sobre el búcaro de alabastro: «¿Un búcaro? Creo que escuché a
esos aventureros hablar de algo así. De alguna forma, no creo que saliese
nunca del pueblo. Como ellos nunca salieron».

Sobre los pseudodragones: «No hay especie que pueda librarse
de la mácula de la maldad, y esos dragonesquelos son un ejemplo. En
cualquier ciudad habitada por gente arrojada ya habrían sido expul-
sados, pero, ¿zaquí? Campan a sus anchas. Su líder, un pseudodragón
de escamas de un intenso rojo llamado Sharir, es lo suficientemente listo
como para convencer a los suyos de que no ataquen a las personas, pues
ese límite sería intolerable incluso en este lugar mezquino».

Es posible que te sientas tentado de contar una historia de
redención por parte de Nabil, que, de alguna manera, se vea

motivado a abandonar su vida ruin y ayude de forma directa a los aventureros. No desestimes esa posibilidad, sobre todo si los jugadores se sienten intrigados por el derviche o si su expedición no es demasiado poderosa o se encuentra en apuros.

Adhara al-Mahir. Es una mujer de poco más de cuarenta años, viuda reciente de Rayad, un hombre amable pero apocado con el que tuvo una pareja de mellizas y que falleció de una mala enfermedad hace dos semanas. Adhara regenta un taller de artesanía en el que maneja con habilidad un torno de alfacería, un pequeño horno de herrero y un telar. La timidez hace que hable en voz baja, que se cubra el rostro con el velo y que no mantenga la mirada con su interlocutor.

Sobre ella misma: «*Soy una humilde practicante de distintas artesanías. La alfacería, el trabajo del hierro, la costura... Incluso la orfebrería no me es ajena.*»

Sobre los otros aventureros: «*Los recuerdo, todo el mundo hablaba de ellos, aunque no querían llamar la atención. Estaban de paso, eso seguro, y volverían a sus hogares. Uno de ellos me encargó un pequeño colgante con forma de lágrima, sin duda para su esposa, pues todos eran varones.*»

Sobre Nahla al-Armala: «*¿Qué persona más noble! ¿la conocéis? Discreta, devota y atenta a sus vecinos, su hijo hace bien en venerarla. Por desgracia, se casó con Husein, un hombre indigno que no supo ni quiso estar a su altura. Yo he enviudado hace poco, pero mi buen Rayad dejó un poso de afecto y tristeza entre los que le conocimos; cuando ese molinero murió, nadie le echó en falta.*»

Antar ibn Omar. El imán del pueblo es el viejo Antar, un anciano con fama de santo, pero también de débil de espíritu. Encontrarse con él será indispensable para el buen final de esta aventura, y sin duda llamará la atención de los aventureros, pues podrán encontrarlo en la plaza rodeado de niños a los que da clases de escritura y religión dibujando en la arena textos y versículos. ¿Por qué enseña en medio de la calle, cuando tiene a su disposición una mezquita? Si no lo han descubierto, él mismo lo dirá cuando le pregunten por los aventureros que trajeron el búcaro de alabastro a Qry.

—*Los forasteros. Hace años que nadie me hablaba de ellos, ni que yo mismo pensaba en su llegada. En efecto, eran unos viajeros como vosotros y era evidente que eran hombres de mundo. ¿Dónde están? No lo sé, pero he de admitir que sé algo de ellos que nunca conté a nadie y que puede que os sea de utilidad. Pero, aunque me avergüenzo por ello, he de pediros algo a cambio, ¡creo que sois la respuesta de la Diosa a mis ruegos! Mi querida mezquita, en la que, lo mejor que pude, respondí a las necesidades de mis feligreses, ha sido profanada y ocupada por unos seres riles, unos pseudodragones endiablados que se adueñaron de ese lugar consagrado, ¡no he sido capaz de reunir a las gentes de este pueblo para que me ayuden a expulsar a esos engendros alados que los atemorizan! ¡Y qué lejos quedan ya esos momentos en los que era capaz de alzar mi maza contra el mal y la blasfemia! Expulsad a esos monstruos y os garantizo que os responderé a lo que me preguntáis.*

LA MEZQUITA

La mezquita, algo alejada del pueblo, es un edificio de piedra amarilla y planta con forma de L, con un acceso rodeado de columnas, cúpula semiesférica y un único minarete. El edificio está en mal estado y tiene grietas y agujeros por los que los pseudodragones pueden entrar y salir a discreción. Los aventureros no podrán saberlo, pero los indeseados ocupantes se han asentado en lo alto del minarete, aunque es posible encontrarlos en diferentes dependencias del templo. Puede que

hayan oído hablar de Sharir, el líder de los pseudodragones, pero no lo encontrarán en el lugar. Sharir desapareció hace tres años, a pesar de lo cual los seres draconianos, incluido Thaanian, su nuevo líder en calidad de regente, le guardan respeto y obediencia. Los propios pseudodragones se hacen llamar la **Bandada de Sharir**, y amenazarán con represalias de su jefe si son atrapados. Los pequeños dragones no mentirán cuando digan que no saben dónde está Sharir.

1. Haram: Gran sala de oración, donde los devotos se reúnen para el rezo comunal o para escuchar las prédicas del imán. Ahora la cúpula del techo está quebrada y el suelo está lleno de huesos de pequeños animales, plumas y heces de pseudodragón. Apenas quedan unas esterillas desbaratadas y los textos y sencillas decoraciones religiosas de las paredes están resquebrajados.

2. Sala de abluciones para los varones: Aquí los hombres llevaban a cabo las abluciones rituales previas a la oración. Tiene un par de pilas de agua y bancadas de piedra. El lugar es oscuro pues la única entrada de luz es una pequeña ventana en lo alto de la habitación. Si buscan bien, verán que alguien se dejó, entre unas ropas ahora raídas, una bolsita con 10 dinare.

3. Sala de abluciones para mujeres: Aunque en principio similar a la anterior, se encuentra muy deteriorada y las pilas para el aseo están caídas y quebradas. Tal es el estado de esta estancia que, si más de dos aventureros entran, el suelo crujirá y el techo se vendrá abajo. Todo el que no supere una tirada de Destreza cuando esto ocurra sufrirá 1d3 puntos daño por el impacto de piedras y cascotes.

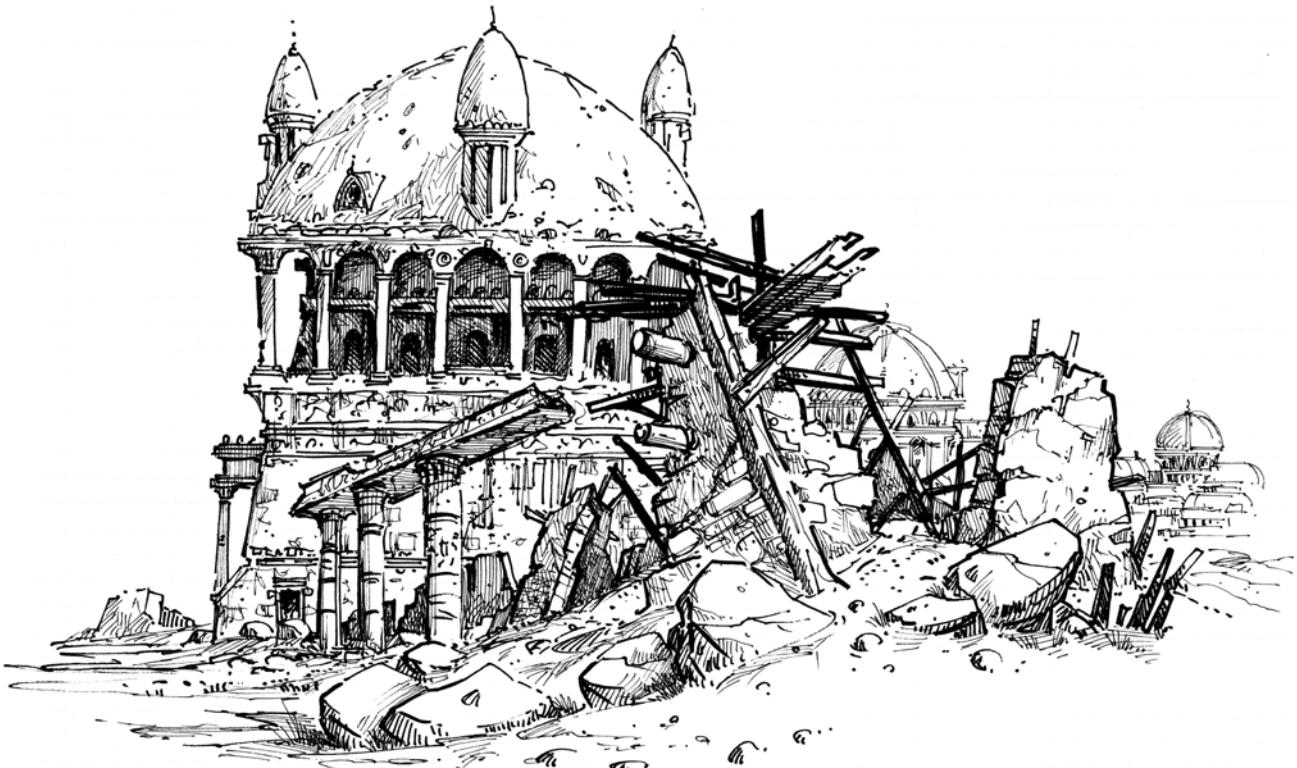
4. Despacho del imán: Aquí recibía el imán a los parroquianos que así lo demandaban y se preparaba para la oración. Los muebles sencillos que la ocupan están bien conservados y en las estanterías hay libros y pergaminos con contenido religioso. Junto a la mesa del clérigo hay un baúl cerrado. En su interior dormita un pseudodragón, que en cuanto se abra la tapa soltará una llamarada de fuego que causará 1d4 de daño al quien lo ha despertado. Luego el pseudodragón saldrá huyendo por uno de los agujeros de la cúpula; todo intento de alcanzarlo con un disparo tendrá un penalizador de -4. En el fondo del baúl hay una poción de curación (1d8 PG) y una llave de bronce.

5. Dormitorio del imán: Aquí dormía el buen Antar antes de ser expulsado por los pseudodragones. Ahora dos están en la cama, revolviendo las sábanas amarillentas, y atacarán al grupo cuando entre. Una tercera criatura está escondida sobre el dintel de la puerta, y asaltará al aventurero más rezagado. Uno de estos seres conoce y utilizará un hechizo de Proyectil mágico.

En el armario de la habitación es donde el imán guardaba su maza +1.

6. Cocina: Se trata de una pequeña cocina bien surtida, pero en la que no encontrarán nada de utilidad. Unos chiflidos animalescos y unos aleteos vigorosos vienen de algún lugar sobre ellos.

7. Almacén: Aquí guardaba Antar todos los objetos relacionados con la liturgia. La mayoría de ellos no tienen ningún valor más allá del religioso, pero encontrarán para su sorpresa un colgante de protección que mejora en 1 la CA para portadores Legales.



THE FORGE STUDIOS

8. Comedor: En este espartano comedor, bien iluminado por una ventana cubierta por una densa celosía, los pseudodragones han dispuesto una trampa mágica. Cuando entren 2 aventureros, un estallido mágico detonará en la estancia, causando 1d6 de daño a todo el que no supere una tirada de salvación contra hechizos y solo 1d3 a quien la supere. El mobiliario no se verá muy afectado por la explosión y en el suelo encontrarán una vitela con unos textos doctos regalados por un druida beduíno al imán. Además de su valor espiritual, funciona como un pergamo de Escudo.

9. Trastero: En esta pequeña pieza se encuentra atrincherado un pseudodragón. Al ser consciente de la presencia de los aventureros, no podrá ser sorprendido. Es más, dispondrá de un bonificador de +2 a la iniciativa cuando sea descubierto y ataque al momento. Conoce el hechizo Proyectil mágico y no dudará en utilizarlo. Alrededor de su cuello, a modo de colgante, lleva una pulsera del frescor del alba. Este objeto mágico alivia el calor del desierto a quien la lleve, y permite que toda penalización por portar armaduras sofocantes en el clima de Visirtán se reduzca en 1 nivel. Este beneficio solo se aplica a armaduras no mágicas y no hará sinergia con otras reliquias de efectos similares. Venderla a un comprador adecuado supondrá unos buenos 200 dinares al grupo.

10. Acceso al minarete: La sólida puerta de acceso solo se puede abrir con la llave de bronce. Es posible forzarla o emplear las dotes de un ladrón. Si usan la fuerza física o fallan la primera tirada de Abrir cerraduras, advertirán a los tres pseudodragones que se parapetan al otro lado, y que les recibirán con sus ataques de llamada antes de que puedan reaccionar. Uno de los pseudodragones conoce el hechizo Proyectil mágico y otro, Oscuridad.

Si han conseguido la llave o son discretos con la ganzúa, los indeseados inquilinos no se darán cuenta de su llegada y el combate se llevará a cabo normalmente.

11. La cúspide del minarete: Tras ascender por una escalera de caracol deteriorada, pero segura, el grupo llegará a la cúspide del minarete, desde la que se puede observar todo el pueblo, el árido desierto y las colinas rocosas. Aquí un gran pseudodragón de escamas doradas dormita hasta que el grupo llegue a su cubil, momento en el que se levanta, eriza su espinazo aserrado y extiende sus alas en señal de amenaza.

—*Vuestras razas llevan reclamando este desierto desde hace siglos, tomándolo como el regalo de una diosa débil y distante ante cuyo nombre escupimos. ¡Su mirada no os protegerá aquí, estáis en los dominios de la bandada de Sharir! ¡Cuando arrojemos vuestros cadáveres por este minarete, todos en el pueblo entenderán que es inútil intentar expulsarnos del refugio que hemos elegido!*

Quien habla es **Thaanian**, el líder interino de estos seres, que aún espera el regreso de su amo. No se presentará por ese nombre, pero antes del combate hablará con los aventureros y responderá a sus preguntas, entre amenazas y bravuconadas, con lo que el grupo sabrá algo más de los pseudodragones y de su jefe ausente. Dos dragoncillos acompañan a Thaanian en la batalla, pero cuando este muera saldrán huyendo al vuelo, junto con el resto de la bandada levantisca superviviente.

PSEUDODRAGONES

CA: 2 [17]

DG: 2 +2

PG: 12 (En el acceso al minarete y en el dormitorio del imán, uno tendrá solo 9 PG. El del trastero tiene 15 PG)

Movimiento: 9 metros

Ataques: 1 mordisco o 1 llamarada (alcance 5/10/15 metros), (BA +2)

Daño: 2d3 o 1d4

Salvación: M3

Moral: 9

Tesoro: 500 dinares

Alineamiento: Caótico

PX: 40

Los pseudodragones utilizan magia instintiva y elemental, aunque la mayoría de los que ocupan la mezquita prefieren atacar con garras y dientes.

THAANIAN

CA: 2 [17]

DG: 3 +1

PG: 15

Movimiento: 9 metros

Ataques: 1 mordisco o 1 llamarada (alcance 5/10/15 metros), (BA +1)

Daño: 2d3 o 1d4

Salvación: M4

Moral: 11

Alineamiento: Caótico

Tesoro: 700 dinares

PX: 60

Thaanian conoce el hechizo Proyectil mágico. Al morir es muy posible que dedique sus últimas palabras a su líder, Sha-riir, al que siente haber defraudado.

EL TESTIMONIO DEL IMÁN

Cuando los héroes cuenten al imán que la mezquita ha sido liberada (noticia que ya se ha extendido por todo el pueblo, pues se han escuchado alardos y explosiones), Antar les dará la mano y les agradecerá su ayuda, entre los vítores de los aldeanos. El clérigo no se toma a mal que hayan cogido algunas de sus cosas del templo ocupado («*Sóis más dignos portadores de esos objetos, lo habéis demostrado e Ishtar es testigo*») y se los lleva a la pequeña casa que ocupa para, lejos de miradas indiscretas, servirles un té y contarles todo lo que les prometió.

—No os mentía cuando os dije que algo sé de esos aventureros que aquí recalaron hace tanto tiempo, espero que la información os sea de utilidad pues mucho es lo que habéis luchado para conseguirla. Nunca se ha sabido si esos hombres se fueron por su voluntad de Qry o, de alguna manera, encontraron aquí su destino. Pero lo que la gente no sabe es algo que yo oculté, pues era mucho el recelo que había hacia ellos y temí un enfrentamiento con nuestras gentes. Una mañana, cuando acudía al pueblo desde mi mezquita encontré, tirado en las arenas, a uno de ellos con una profunda herida de hacha en la espalda. Lo reconocí como **Halit**, un joven apuesto y voluntarioso del que se decía era sahir. Su estado era tal que no pude ya sino rezar por él. Entiendo qué tipo de hombres eran él y los suyos, así que supongo que sus compañeros lo asesinaron, no quiero imaginar los motivos. La gente del pueblo ya estaba inquieta y en Qry no hay ni fuerzas del califa ni cadí que vele por nuestra seguridad, así que, sin decir nada, lo enterré en el cementerio con todas sus pertenencias. Nadie preguntó por él, y sus compañeros no volvieron a ser vistos en este lugar.

Lo que dice el imán es cierto, aunque algunas de sus conclusiones fueron precipitadas. Les puede decir dónde está el cementerio, y puede asegurar que entre las posesiones del desdichado asesinado estaban sus armas y su zurrón. No cree probable que en su bolsa guardase ningún búcaro, pero no la abrió. Antar talló en el nicho una estrella de ocho puntas para no dar ningún indicio que sugiriera quién estaba allí.

EL CEMENTERIO DE QRY

A un par de kilómetros de la ciudad, en una bondonada estéril, posiblemente los restos del cauce de un río, se encuentra la maqbara de Qry. La mayor parte de las tumbas del lugar son sencillos nichos excavados en las paredes arenosas y cubiertos con una piedra grabada. El lugar es silencioso e inquietante y más que un lugar de paz y descanso imperan las sensaciones de condenación y peligro. Ni los propios aldeanos, supersticiosos, parecen gustar de este lugar, e incluso a vosotros os embarga una impresión de abandono.

Las indicaciones del imán son útiles para encontrar el nicho de Halit. En efecto, una sencilla piedra con el símbolo estrellado de Ishtar lo cubre, pero en esta *maqbara* desolada, esa tumba está limpia de malas hierbas y un ramillete de adelfas rosas rinde tributo al fallecido. En efecto, son las mismas flores que Nahla al-Armala cultiva en su jardín. ¿Sabe Nahla que el joven *sahir* está enterrado allí? En efecto, la viuda lo sabe y le lleva flores en secreto. Enfrentarse a ella esgrimiendo la información que han descubierto será necesario, y puede que decidan retrasar la apertura de la tumba hasta saber más. Ya sea ahora o más adelante, cuando retiren la lápida, lo que no harán sin cierta dificultad, no encontrarán ningún cuerpo ni resto alguno de las posesiones con las que fue inhumado. En su lugar, al fondo de la oquedad mortuoria hay un profundo y estrecho túnel que, a los ojos de los más acostumbrados a interpretar los rastros, ha sido excavado con manos desnudas y uñas. La evidencia para cualquier supersticioso visirtaní apercibido de las amenazas de las arenas ardientes es clara. Han dado con un cubil de ghules.

LA MADRIGUERA DE LOS NECRÓFAGOS (GHULES)

Los ghules, también llamados necrófagos, son viles criaturas que anidan bajo las *maqbaras* y se alimentan de los cadáveres roídos y parcialmente descompuestos que allí se entierran. Los rituales funerarios visirtaníes son sencillos, y obligan a sepultar a los fallecidos en contacto directo con la tierra, cubiertos por una sencilla mortaja, por lo que los necrófagos prosperan bajo los camposantos del califato. Un pequeño grupo de estos carroñeros ha infestado el cementerio de Qry, y los restos que buscan fueron arrastrados al interior de las galerías de los ghules posiblemente poco después de su enterramiento para servir como alimento, pero donde probablemente aún se encuentre su impedimenta, ya que los necrófagos desdenan las posesiones mundanas.

1. Acceso angosto: Descender por la estrecha galería excavada por los ghules es una tarea ardua y desagradable, pero no peligrosa. Os asaltan terribles olores a putrefacción y el aire va siendo, a cada metro, más cargado y escaso, pero finalmente llegáis a una caverna amplia y alta, posiblemente horadadas por el agua que una vez regó estas tierras. El suelo bajo vuestros pies está cubierto de restos de huesos roídos y amarillentos y de ajados jirones de mortajas. La caverna se adentra en las profundidades, oscura y silenciosa.

2. Caverna: El pasadizo desemboca en una caverna de cuyo techo cuelgan raíces finas y secas. Acuclillados en el suelo hay dos ghules en letargo, a la espera de sentir las vibraciones de la excavación de una nueva tumba. Los necrófagos reaccionarán agresivamente cuando descubran a los intrusos en su guarida, pero su estado de abotargamiento hará que se les sorprenda con un resultado de 1 a 3, mientras que ellos solo sorprenderán a los aventureros con un 1. No encontrarán nada de interés en este pozo cuando derroten a los ghules.

Ghules

CA: 6 [13]

DG: 2

PG: 11, 12

Movimiento: 9 metros

Ataques: 2 garras / 1 mordedura, (BA +1)

Daño: 1d4 / 1d4 / 1d4 + veneno

Salvación: G2

Moral: 9

Alineamiento: Caótico

Tesoro: 200 dinares

PX: 25

Debido a su boca pestilente, el mordisco del ghul provoca 1d3 de daño adicional y un -1 (no acumulativo) en combate en los siguientes 1d4 turnos, si no se supera una tirada de salvación contra veneno. No olvides que los ghules no son muertos vivientes, por lo que son inmunes a ataques que dañarían a sus compañeros de cripta.

3. Oquedad: Pequeña cavidad en la que se acumulan huesos machacados con el tuétano absorbido. Como en muchos puntos de la guarida ghul, hay accesos estrechos que conectan con tumbas saqueadas, muchos parcial o totalmente desmoronados. Entre los desechos óseos encontrarán 10 dinares, restos de la antigua tradición, hoy en desuso, de introducir una moneda en la boca del fallecido para evitar, irónicamente, ser devorado por los necrófagos.

4. Caverna abovedada: Gruta amplia de suelo firme y techos altos. Una profunda sensación de desamparo y desconcierto somete a los aventureros al entrar. Se debe a tres **hama** que cuelgan del techo, inmóviles pero peligrosos. Los hama son una especie de enormes murciélagos picudos, o buitres desplumados, que habitan allá donde anida la muerte, y se alimentan (así lo dicen las leyendas) absorbiendo almas y las más puras sensaciones. Al entrar el grupo, los hama dirigirán hacia ellos sus rostros ciegos, graznarán desagradablemente y les atacarán.

Hamas

CA: 4 [15]

DG: 3

PG: 15, 15, 15

Movimiento: 3 metros a pie / 20 metros en vuelo

Ataques: 1 picotazo / 1 garra, (BA +1)

Daño: 1d4 / 1d6 + Especial

Salvación: G3

Moral: 7

Alineamiento: Caótico

Tesoro: 100 dinares

PX: 50

Cuando hacen daño con sus garras, la víctima tiene que superar una tirada de salvación contra parálisis o perderá su siguiente asalto. Siempre que sea posible y no estén trabadas en combate cuerpo a cuerpo, atacarán al enemigo que esté herido y que menos puntos de golpe le queden. Si hay varios

hama, dos atacarán a ese objetivo y el resto pasarán a asaltar al siguiente rival más debilitado.

5. Oquedad: Un estrecho pasadizo conduce hasta este agujero, en el que se acumulan sudarios desgarrados y excrementos resecos de ghul. Si los aventureros tienen la entereza de buscar entre los restos, encontrarán una hermosa torques de metal oscuro. Este collar rígido (1.200 dinares) tiene una propiedad mágica. En combate, quien la use puede invocar su poder para, si se ha perdido la tirada de iniciativa, que se repitan todas las tiradas, teniendo que aceptar este segundo resultado. Si la tirada del portador es 1 o 2, la torques pierde su propiedad mágica y se convierte tan solo en una joya hermosa y valiosa (300 dinares). La torques solo será útil si se lleva al cuello. Su diseño es femenino y posiblemente ningún varón visirianí se rebaje a lucir este complemento.

6. Agujero inmundo: Cuando los aventureros se acerquen ven, cubriendo completamente el suelo, una especie de alfombra de musgo ondulado. Antes de que tengan oportunidad de preguntarse de qué se trata, un millar de ojos, rojos por la luz de las antorchas, les mirarán, y una colonia entera de chillonas ratas huirán en todas las direcciones, pasando entre sus pies con su espeluznante tacto. Las ratas no les atacarán más allá de algún nervioso mordisco sin consecuencias. No hay nada relevante en este lugar, aunque si los aventureros dedican un tiempo a inspeccionar verán en la pared las marcas de unas garras profundas que se encuentran a casi dos metros de altura. Definitivamente, algo más grande que un ghul anida en este lugar.

7. Gran caverna principal: Este es el repugnante refugio de los ghules, una caverna amplia con un charco pestilente en un rincón. Dos de ellos se disputan un despojo de un brazo a medio devorar, mientras un tercero mordisquea un cadáver abultado por la descomposición (en realidad, es el último enterrado en el pueblo, Rayad, el marido de la artesana). Los más perspicaces en el grupo (tirada de Inteligencia) se darán cuenta de que los dos primeros ghules miran de reojo, con cierta aprensión, al tercero. Los tres atacarán al unísono, aunque el tercero no es un ghul, sino un **qutrub**, vómito de marmita alquímica, antaño ser humano, pero corrompido y convertido en un engendro necrófago con habilidades de cambioformas. Al turno siguiente de ser herido (incluso si ha muerto), el qutrub, con un espeluznante sonido de huesos rotos y carne desgarrada, se convertirá en un engendro de casi tres metros de altura. Al hacerlo, recuperará todos sus puntos de golpe. Durante el asalto de la metamorfosis no podrá actuar, pero todo el daño que reciba entonces sanará al completarse la transformación.

Ghules

CA: 6 [13]

DG: 2

PG: 10, 13

Movimiento: 9 metros

Ataques: 2 garras / 1 mordedura, (BA +1)

Daño: 1d4 / 1d4 / 1d4 + veneno

Salvación: G2

Moral: 9

Alineamiento: Caótico

Tesoro: 200 dinares

PX: 25



QUTRUB

FORMA MUNDANA

CA: 6 [13]

DG: 2

PG: 13

Movimiento: 9 metros

Ataques: 1 garra, (BA +1)

Daño: 1d4

Salvación: G2

Moral: 9

Alineamiento: Caótico

FORMA SALVAJE

CA: 4 [15]

DG: 4 +2

PG: 25

Movimiento: 15 metros

Ataques: 2 garras y 1 mordisco, (BA +2)

Daño: 1d4 / 1d4 / 1d6 + Especial

Salvación: G4

Moral: 12

Alineamiento: Caótico

Tesoro: 120 dinares

PX: 155

Su mordisco es venenoso y provoca 1d6 puntos de daño adicionales si no se supera una tirada de resistencia contra veneno.

Cuando acaben con los devoradores de cadáveres, podrán encontrar un zurrón raído. En efecto, es el de Halit (no es común enterrar a nadie con su mochila). En el zurrón encontrarán algo de ropa raída por el tiempo, un colgante de oro con

forma de lágrima y una carta escrita con caligrafía impecable. Si dedican más tiempo a la búsqueda, hallarán un bastón +1, el arma predilecta del fallecido *sahir*.

La misiva dice lo siguiente:

Amadísima Nahla:

El momento para compartir nuestro amor se está acercando, nada impedirá ya que estemos juntos. Mis amigos están determinados a continuar con su plan, pero yo no les acompañaré, ¡nuestra amistad es honda, pero aún lo es más mi amor por ti! Ya me he despedido de ellos, tan amargo ha sido decir adiós, tan sincero era nuestro afecto. Les he hecho un último favor, no es poco lo que les debo. El búcaro, el objeto que motivó nuestra búsqueda, está escondido en las colinas. Allí permanecerá siempre, en una caverna junto a una roca con forma de planídera, ¡pero nadie la encontrará y nadie podrá acceder a ella! He completado un ritual que la hará invisible e inaccesible para todos, salvo para nosotros, ¡solo una gota de sangre de cualquier del grupo o de nuestros descendientes abrirá la puerta! Dame dos días, amor mío, para cerrar los asuntos a los que me compromete mi juramento de hermandad, y acudiré a tu lado para sacarte de este lugar.

UNA CONVERSACIÓN CON LA VIUDA

Los aventureros han podido descubrir ya que la joven viuda tiene algo que ver con la expedición que trajo a Qry el búcaro de alabastro y, en concreto, con Halit, al que le unía una relación afectuosa a pesar de que ella era una mujer casada. Nahla está dispuesta a hablar con ellos, sobre todo si han mostrado un comportamiento noble y tratado a su hijo con amabilidad. Rogará, por la Santa Estrella, discreción, pero está cansada de callar. Transmite a los aventureros la siguiente información, apostando siempre por el diálogo y la interpretación.

—Yo conocí a Halit... y lo amé. Era casi una niña. Mis padres habían muerto y estaba desamparada, y di gracias a Ishtar por la petición de matrimonio del joven molinero. Husain me acogió y yo me jure que sería una buena esposa. Pero mi esposo no tardó en mostrar lo que era: un hombre violento, bebedor, que no toleraba una negativa ni una palabra de desacuerdo. Mis primeros meses como mujer casada fueron un infierno... y entonces llegó Halit. Unos extranjeros habían llegado al pueblo y fue el destino, no nosotros, el que hizo que nuestros caminos se cruzasen. En la plaza, en la mezquita, en el zoco, comenzamos a hablar y me sobrecogió su bondad, su inteligencia, su piedad. Le conté mis pesares al lado de mi marido abusador y él me prometió que huiríamos juntos, en cuanto solucionase el asunto que le había traído aquí. Por lealtad a sus amigos, nunca me contó de qué se trataba ni yo quise preguntarle. Pero la penuria volvió a golpearme con fuerza y mi esposo, suspicaz, descubrió lo nuestro y, azotado por los celos, abordó a Halit y lo asesinó sin que él pudiera defenderse, y aún se jactaba ante mí de esa atrocidad y amenazaba con acabar también conmigo y arrojarme a un pozo si decía una palabra! Yo lloré en silencio, y, como tantas veces, bajé la cabeza. Después de todo, estaba embarazada y ese niño era lo único que tenía.

En efecto, y aunque a Nahla le cueste decirlo, Daib es hijo de Halit. Este descubrimiento será de gran relevancia para el grupo, pues el hechizo con el que el *sahir* ocultó el búcaro en la montaña puede romperse con la sangre de los descendientes de cualquiera del grupo. Nahla estará dispuesta a ayudarles, sin pedir nada a cambio ni interesarse en lo que persiguen. Eso permitirá, piensa, que estos forasteros se vayan y nadie remueva lo que ocurrió hace una década.

EL ESCONDITE DEL BÚCARO DE ALABASTRO

La misma Nahla puede acompañar a los aventureros a la piedra que señalaba Halit en su carta. Se encuentra al pie de las colinas, donde la erosión del viento a lo largo de los milenios ha dibujado formas caprichosas en las rocas. En efecto, hay una que parece ser una mujer yacente en posición de lloro. Si Daib va con ellos, estará sorprendido y desconcertado, sobre todo cuando su madre tome una aguja y pinche su dedo para derramar una gota de su sangre, aunque llevarla en un vial será más que suficiente. Cuando la sangre toque el suelo, la ladera de la colina temblará y, con un sonido de crujir y arrastrar de rocas, una caverna se abrirá ante sus ojos. Nahla les deseará suerte, agarrará a su hijo del brazo y, a pesar de las quejas de este, volverá a su casa.

La abertura en la roca lleva a una caverna aproximadamente circular en cuyo centro, sobre una piedra de gran tamaño, descansa un búcaro de alabastro. Una grieta en el techo de la cueva vierte un rayo de luz sobre el búcaro, creando una imagen hermosa pero inquietante. En realidad, no hay escollos ni trampas que les impidan llegar al jarrón, e incluso agarrarlo entre sus manos no supondrá ningún riesgo. Permite, en cualquier caso, que los jugadores tomen todo tipo de precauciones innecesarias y anticipen amenazas escondidas.

Lo han logrado, han conseguido el búcaro por el que tanto han luchado; ¿se lo llevarán inmediatamente a su patrón? ¿o faltarán a su palabra y lo abrirán?

REGRESO A URUSAL~DIN

Si los aventureros, comprometidos por su palabra, regresan a entregar el búcaro sin abrirlo, el viaje en las monturas que la guía de la caravana les dio será tranquilo y rápido. El mercader Gamal interrumpirá todo lo que esté haciendo cuando se presenten en su palacio y les atenderá, efusivo y exultante. Celebrará su regreso sanos y salvos, lamentará toda posible pérdida y preguntará detalles de la expedición, pero es evidente que solo le preocupa hacerse con el jarrón. Fiel a su promesa, inmediatamente solicita a su secretario que traiga el pago por la misión, y generoso, duplicará unilateralmente el montante acordado. Tras unas felicitaciones y agradecimientos entusiastas, el halfling les despachará con cortesía, con la promesa sincera de contar con ellos para nuevos encargos.

Con ello, los aventureros reciben sus recompensas y su experiencia, y abandonan el palacio de Gamal con su misión terminada. ¿O quizás aún no ha terminado?

Tres días después, los aventureros se encuentran descansando en la ciudad; quizás están en la mezquita, si son píos, o en el lupanar los lascivos, o sencillamente en el hamam o en una tetería los que gusten de las tardes reposadas con los amigos. Es entonces cuando ven a una curiosa figura entrar por la puerta. Trata de pasar desapercibida, labor difícil para una mujer de más de dos metros cubierta de tantas sedas como para levantar una jaíma. Es **Jazeera**, la concubina favorita de Gamal, y su rostro está cargado de preocupación. Los está buscando, en efecto.

—¡Amigos míos! Cuánto he rezado a la diosa y a los profetas de Quimim para encontrarlos! No sabía a quién acudir, en quién confiar, ¡habéis mostrado tanta bravura y prudencia! ¡Escuchadme, por favor, y

juzgad si podéis ayudarme! En cuanto os fuisteis de palacio, Gamal se encerró en su habitación, je incluso a mí me prohibió la entrada! Aferrado a su búcaro, cerró las puertas de su pieza y no he vuelto a saber de él! Cuando mi inquietud superó mi compromiso de obediencia, convencí a sus escoltas de que me dejaras entrar en el dormitorio... ¡pero él no estaba allí! ¡Y nunca faltó la guardia en la puerta! Pero allí estaba el búcaro, ¡objeto maldito! ¡Por favor, ayudadme a encontrarlo, es poco lo que tengo, pero os pagaré con mi vida o mi libertad si es preciso!

No miente Jazeera al decir que no tiene dinero; como concubina, no le falta nada, pero es poco menos que una esclava en el alcázar de Gamal. Tras besarlos con devoción y afecto les entregará, eso sí, un colgante de oro de la mano de Ishtar que perteneció a su madre y que mejora en -1 la CA de quien lo porte, amén de poder venderse por 600 dinares; concede 150 PX a cada jugador si rechazan el regalo o se lo devuelven tras completar (con éxito o no) la misión.

Jazeera los llevará al palacio, donde improvisará excusas más o menos afortunadas sobre el porqué de su presencia. Conseguirá que los guardias abandonen su puesto tras prometerles interceder por ellos ante un par de concubinas del harén de Gamal. La habitación del mercader es de una ostentación deslumbrante y todo tipo de arte visírtaní y extranjero se amontona de forma recargada en una estancia enorme. Frente a la gran cama del halfling, inundada de cojines y almohadas, hay una mesa de té sobre la que descansa, cerrado con su tapón de corcho, el búcaro de alabastro. No hay, en efecto, rastro del mediano. Cortinas y doseles se agitan lentamente por la brisa que entra por un balcón que muestra toda la ciudad.

Los aventureros pueden investigar cuánto quieran (Jazeera se mantendrá alejada y les reprochará si se quedan con algo que no les pertenezca), pero no podrán descubrir nada hasta que hagan aquello que se les pidió que no hicieran: abrir el búcaro de alabastro.

¿Y SI LO ABRIERON EN LA CAVERNA?

Si los aventureros abrieron el búcaro en la misma cueva, o en cualquier momento antes de entregarlo a Gamal, los acontecimientos que vivirán serán muy similares. Algunos hechos, vinculados al propio mercader, necesariamente cambiarán, aunque los riesgos y enemigos con los que se enfrentarán serán los mismos.

EN EL BÚCARO DE ALABASTRO

Cuando abris el búcaro, sentís que todo ha cambiado. Sin sensación de haberos desplazado ni movido una pulgada, estáis en otro lugar, un escenario amplio, de colores intensos y aromas placenteros. Os descubrís, tras un solo parpadeo, en un jardín cubierto de jazmínes, granados y naranjos, con altas palmeras agitadas por la brisa entre las que cantan los pájaros y alestan los flamencos. Oís el agua de fuentes ornamentales y de una pequeña cascada que vierte en una laguna salpicada de nenúfares. Al fondo distinguis el más grandioso palacio que jamás habéis visto; el lujo de su construcción y los detalles en cada elemento y arabesco decorativo, con cenefas policromados, paneles dorados, sublimes arcadas y cúpulas acebolladas, hace que, desde este momento, no podáis mirar el palacio del califa sin pensar que es un chamizo mal construido.

No sabéis dónde estáis, pero todo aquí es bello y de una gran pureza. El viento suave es silbido y canción, el suelo bajo vuestros pies, tan mullido como un cojín de plumas de cisne, cada inspiración os trae una sinfonía de fragancias y cada destello es el más sublime arte. Todo es irreal, y a la vez, auténtico, como si fuera un sueño dibujado con la más vistosa paleta de colores con la que los artistas de los reinos paganos, ingenuos, intentan recrear la realidad por la que Ishtar vela en la noche. Cada emoción que

sentís, desde el desconcierto al sobrecogimiento, es tan intensa que sentís que podríais pasar a cada instante de la carcajada al llanto.

Los aventureros se están enfrentando al secreto del búcaro de alabastro. En el interior del búcaro se encuentra el palacio más ostentoso que han conocido las edades, colmado de lujos y atendido por sirvientes bellísimos, lisonjeros y serviciales, homúnculos con tan solo una apariencia de vida en realidad. Los placeres más mundanos y carnales pueden ser satisfechos aquí de forma que ni tu imaginación ni la mía pueden ni concebir, y no hay pecado venial ni capricho obsceno que no sea cubierto. El lugar posee incluso cierta telepatía pasiva, que responde (con cierta demora que acentúa el sublime placer de la expectativa) a los gustos y deseos de los moradores. El búcaro de alabastro contiene, en resumen, un paraíso en su vientre sinuoso. La partida de aventureros de Halit descubrió el objeto y se adentró a vivir sus vidas en él, alejados de las mezquindades del mundo del exterior.

Este lugar, descrito por las leyendas y ansiado por los sibaritas y epicúreos, es en realidad el antiguo hogar de un djinn. Hace siglos, el genio desapareció, quizás se aburrió del sitio, tal vez conoció el alborozo de la conversión y el ascetismo, o puede que muriera; si los que se llaman inmortales pueden en efecto hacerlo; ni tú ni yo conoceremos nunca su destino. En cualquier caso, su refugio escondido, su edén de complacencia, gozo y vanidad, se mantuvo intacto y nuestra partida de aventureros campan ahora por su interior.

EXTERIORES DEL PALACIO

El palacio está rodeado por un jardín hermoso y enorme, más allá del cual se extiende una llanura aparentemente infinita. Entre palmeras y frutales, los aventureros verán a un grupo de jóvenes de ambos sexos, hermosos y ligeros de ropa, correteando, cantando canciones o divirtiéndose con charlas intrascendentes. Si se dirigen a ellos, serán alegres y acogedores, afectuosos en extremo, pidiéndoles que se sienten junto a ellos y buscando masajear sus cuerpos con sus manos hábiles. Estarán dispuestos a llegar, sin ningún pudor, tan lejos como quieran los aventureros, pero rechazarán con deportividad y alegría todo rechazo. Su conversación, en cualquier caso, es superflua y podrán sacar poco de ellos. En función de sus preguntas, estas serán algunas de sus respuestas:

- «*Nosotros? Vivimos aquí, somos vuestros sirvientes, dejadnos cuidar de vosotros y atender vuestras necesidades y deseos».*
- «*No sois los primeros en llegar a este lugar, otros han venido antes, ¡nos hemos divertido tanto con su compañía! Los otros señores se han mostrado satisfechos con nuestros servicios, y su alegría nos complace».*
- «*Además de vosotros, el Gran Señor habita el palacio; ¡oh, qué sublime patrón! Descansa en el gran salón, ¡seguro que le encantará recibiros!*».
- «*El Gran Señor es el propietario de este lugar. Él es nuestro amo, y su palabra es ley. ¿Qué quién es? ¡Nuestro dueño, el gobernante del palacio del búcaro! ¡Su nombre? ¡Dejad de hacer preguntas, venid a divertiros con nosotros!*».

Los sirvientes no dirán el nombre de su amo, responderán con evasivas y quedará claro que su conversación es limitada. Si les atacan o amenazan, huirán o se arrojarán al suelo y llorarán y suplicarán; nada podrán sacarles en su cobarde abyección. Los siervos obedecerán sus órdenes, pero no abandonarán el jardín si les piden que los acompañen; indicarán, por ejemplo, dónde se encuentra el gran salón y les dirán que sus hermanos en el interior les atenderán.

Si alguno supera una tirada de INT encontrará en el suelo el colgante de Ishtar que Gamal llevaba cuando le conocieron, y que parece que lleva allí perdido largo tiempo. Obviamente, esto solo ocurrirá si llegaron a entregar al halfling el mágico jarrón.

En el jardín verán un estanque de aguas tibias y cristalinas en el que nadan algunos de estos jóvenes. Una cascada desagua en el estanque y una joven hermosísima se baña desnuda bajo el caudal. Si buscan tras la caída de agua encontrarán una cimitarra encantada, antigua posesión de los amigos de Halit. Es una cimitarra +1, que además posee la virtud de permitir al aventurero que la porte dejar al azar el daño que haga (1d8 +1), o elegir automáticamente hacer daño 6 (5 +1); en ambos casos, se añadirá cualquier bonificador adicional por fuerza o hechicería.

Si los AJ deciden investigar más en el jardín, entre senderos de grava e higueras, encontrarán tres tumbas sin nombre, pero con los símbolos propios del sacramento del entierro dictados por Ishtar. Son tres de los amigos de Halit, ¿será el cuarto amigo el Gran Señor del que hablan los sirvientes?

En el caso de que los aventureros hayan dedicado este tiempo a la exploración, podrán, si superan una tirada de INT, ver como una joven sale acelerada del palacio y se acerca a sus compañeros, diciéndoles algo al oído con gesto preocupado. Los gallardos jóvenes se mostrarán sobrecogidos ante lo que se les dice, e irán a su vez advirtiendo a sus iguales. Si los aventureros deciden acercarse a preguntar el motivo de su angustia, serán inmediatamente atacados por un grupo de 2d4 de siervos.

SIERVOS

CA: 7

DG: 2

PG: 8

Movimiento: 9 metros

Ataques: Gumia o Arco

Daño: 1d4 / 1d6

Salvación: G2

Moral: 8

Alineamiento: Neutral

Tesoro: n/a

PX: 20

EL PALACIO DEL BÚCARO

Los aventureros están a punto de adentrarse en un palacio fastuoso preñado de riquezas. Tristemente, ningún objeto generado por la magia del búcaro, ya sea un arma, una esmeralda o el más triste dinar, se materializará con los aventureros cuando estos regresen al mundo exterior. Son una excepción las armas que los mismos amigos de Halit trajeron del exterior: la cimitarra encantada, la gumia de bronce y la rodelia engarzada. Todo lo demás se desvanecerá al retornar.

1. EL PATIO DE LA ALBERCA

La de acceso al palacio es una puerta doble, alta, de bronce grabado con entramados hexagonales, sorprendentemente ligera a la hora de abrirla. Entráis en un patio amplio, rectangular, enclastrado, con arcos ojivales sustentados por columnas acanaladas, en cuyo centro hay una gran alberca de agua que, con su poca profundidad, refleja toda la grandiosidad del palacio con su cúpula bulbosa. El suelo está pavimentado en mármol veteado. Las paredes laterales presentan finas yeserías con motivos florales y vegetales que se repiten e intercalan en una sublime combinación de

arte y matemática. Tres jóvenes sentados en el suelo charlan distendidos y bromean, saludándose cuando entráis.

Por desgracia para los aventureros, la amabilidad de los sirvientes se torna pronto hostilidad, pues una chica llega corriendo de la puerta de la izquierda y les susurra algo al oído; los serviles homúnculos están siendo advertidos de que el buen señor del palacio quiere que acaben con los intrusos, y a ello se disponen, diligentemente. Sacan, no se sabe de dónde, unas gumias afiladas, y se lanzan al ataque. Incluso aunque su débil moral les haga flaquear (deberán tirar cuando caigan dos de ellos), su cobardía y su escasa inteligencia les impedirán ofrecer datos útiles para los aventureros.

El patio tiene cuatro puertas. Una de ellas es por la que han entrado, dos más a los lados y una grande frente a ellos. La frontal está cerrada, y no habrá forma de que la abran. Si superan una tirada de INT, o guardan silencio para escuchar a su alrededor, notarán una suave música que viene del ala derecha de la construcción. Una vez que se introduzcan por esa puerta, el sonido, una música suave de *kanun*, se oirá clara, pero distante.

2. GABINETE DE REPOSO

Sala alargada, con arrimadero de maderas finas, azulejos azulados con motivos florales y lámparas de forja. Las amplias ventanas polilobuladas están tapadas por densas celóstas, el suelo está cubierto de cojines y almohadas y el ambiente está cargado de olor a inciensos.

Todo en esta sala, de luz tenue, invita al descanso, incluso los instrumentos musicales que descansan en un rincón. El grupo no encontrará nada de interés en este lugar.

3. FUMADERO

Esta pieza, pequeña y hexagonal, tiene el suelo cubierto por cojines y esterillas y las paredes con exquisita decoración caligráfica. En el centro de la estancia hay una humeante cachimba de abultada cazoleta. En la pared hay un pequeño armario de ébano que no tiene cerradura.

En el armario pueden encontrar tabacos exquisitos y *haas* de gran calidad, aunque la cachimba está cebada y lista para consumirse. Los que dediquen unos minutos a regalarse con su consumo, se sentirán recomfortados, y recuperarán 1d3 puntos de golpe, aunque si deciden volver a cargar la pipa de agua, sentirán un sopor que cejará sus sentidos y sus ataques se reducirán en -1 en los siguientes 6 turnos, existiendo una posibilidad entre tres de ser atacados por 2d3 sirvientes si quieren esperar a que se les pase el embotamiento. Si se dedican a estudiar las decoraciones caligráficas, leerán poemas chabacanos y divertidas anécdotas que ensalzan la vida licenciosa. En algún momento, si se muestran atentos a estos detalles, podrás pedirles una tirada de SAB para que se den cuenta de que toda la decoración elude deliberadamente el verde, color vinculado a Ishtar, a su santidad y a su pureza.

4. ARMERÍA

Esta bien surtida armería sirve a la vez como cancha de entrenamiento, y fue inconscientemente invocada por los aventureros que aquí recalaron, gente intrépida hecha a duelos y pendencias. Los AJ podrán tomar las armas que deseen (el catálogo es tan extenso como deseas) pero ninguna de ellas es mágica o posee propiedad extraordinaria alguna, salvo un carcaj con flechas (10) que, a pesar de no considerarse mágicas, hacen +1 al daño la primera vez que se disparan a causa de su finísima elaboración.

La puerta de la armería está ligeramente entornada. Si los aventureros la estudian antes de entrar, verán un sutil destello de luz dorada en el marco; el autoproclamado gobernante del búcaro ha protegido esta estancia sensible con un hechizo que provocará una explosión que causará 2d4 puntos de golpe a todo aventurero que esté frente a la puerta; utilizar alguna idea ingeniosa para abrirla desde la distancia permitirá estar lejos del estallido cuando este se produzca. La armería tiene una ventana al patio de la acequia, demasiado estrecha para ser atravesada sino por las razas más enjutas, pero a través de la que se puede disparar con una notable cobertura.

5. PATIO DE LA ACEQUIA

Os recibe el frescor y el trino de los pájaros al llegar a este patio interior, con una acequia ornamental en su centro, un granado en cada esquina y suelo de grava. Sobre el muro frente a vosotros, por el que crece una frondosa hiedra y una parra cargada de uvas, hay una pasarela desde la que cuatro sirvientes os apuntan con sus arcos, ¡el primer disparo falla por poco, pero los tiradores parecen entrenados y están bien parapetados!

Si los aventureros deciden iniciar un intercambio de disparos con ellos, sus ataques tendrán un -1, dada la buena cobertura de los defensores del palacio. Si optan por ir corriendo a la siguiente puerta, deberán dedicar un turno completo a intentar forzarla (tirada de FUE) o a emplear habilidades de ladrón para hacer saltar su cierre. Una vez alcanzado el siguiente pasillo, los arqueros se verán incapaces de alcanzarlos.

6. HAMAM

Bellísimo baño amplio, con bancadas laterales, un desagüe en el centro, decoraciones de mosaico con delicadísimo teselado y cuatro columnas de trabajados capiteles que forman bóvedas de cañón. Tragaluces con forma de media luna iluminan el hamam, que casi invita a pasar varias horas de descanso, charla y camaradería.

Esta acogedora sauna se reserva una sorpresa, pues del desagüe saldrán tres áspides venenosos que atacarán al grupo. Las víboras no pueden ser sorprendidas, aunque su aparición puede que sí pille al grupo por sorpresa.

VÍBORA

CA: 5 [14]

DG: 2

PG: 6 / 4 / 8

Movimiento: 6 metros

Ataque: 1 mordedura, (BA +1)

Daño: 1d4 + veneno

Salvación: G2

Moral: 10

Alineamiento: Neutral

PX: 20

Las víboras liberan un veneno ponzoñoso con su mordedura. Si un aventurero es mordido, deberá superar una tirada de salvación contra veneno. Si falla, perderá 1d6 PG adicionales.

7. APOTECIA

Surtidísima botica en la que veis baldas y baldas repletas de viales, frascos y matracas de líquidos de distintos tonos y espesores. Algunos preparados os resultan reconocibles; otros, completamente desconocidos.

Con un simple vistazo, encontrarán dos pócimas curativas que les permitirán recuperar 1d6 +1 puntos de golpe. Los más eruditos podrían intentar reconocer algunos de estos compuestos, para lo que deberás tirar, secretamente, por su

SAB; si superan la tirada, podrán reconocer uno de los siguientes jaropes:

1d8 BREBAJE

1	Sustancia viscosa que, aplicada sobre una herida, hará sanar 1d4 PG.
2	Desagradable jarabe que despierta los sentidos y mejora en 1 las tiradas de iniciativa del aventurero o del grupo al que pertenezca durante 1 hora.
3	Delicioso bebedizo que potencia los reflejos, aumentando en 1 el bonificador de DES durante 1 hora.
4	Agrio mejunje que ofrece un vigor insólito, aumentando en 1 el bonificador de FUE durante 1 hora.
5	Pomada pegajosa que sana lesiones, 1d8 PG en concreto.
6	Bebistajo maloliente que, no obstante, agudiza el ingenio y mejora en -1 la CA durante 1 hora.
7	Fresca jalea que, si da a un herido de muerte (PG negativos), le devuelve a 2 PG.
8	Arrope medicinal que, al ingerirse, devuelve el vigor y acelera el espíritu, devolviendo 2d4 PG y aumentando, durante 5 asaltos, el bonificador de DES en 1.

Por desgracia, si quien intenta desvelar los secretos de esta insólita farmacopea saca 19 o 20 en SAB, hará la misma tirada, pero el medicamento hará exactamente el efecto contrario al señalado (causará daño en lugar de sanarlo, provocará penalizadores en lugar de bonificadores, causará la muerte inmediata en lugar de recuperar al moribundo).

Si algún osado decide tomar un vial al azar e ingerirlo, que se encienda a Ishtar y tire en la siguiente tabla:

1d10 MEDICINA

1	Tira en la tabla anterior, aplicado en resultado contrario.
2	Soporífero. El aventurero cae inmediatamente dormido y así permanecerá un turno.
3	Emético. Sustancia que provoca arcadas constantes. El aventurero no podrá ingerir ninguna pócima, bebida o alimento durante 3 horas.
4	Laxante. Su dignidad queda dañada inmediata e irrevocablemente. Sus compañeros le recordarán este episodio el resto de su vida.
5	Tónico. La libido y la potencia sexual del aventurero se potencian durante una hora.
6-10	Tira en la tabla anterior.



8. PATIO DE LA FUENTE

Delicioso patio cuadrado, enclaustrado entre columnas de fino fuste y capiteles decorados con ondulaciones elegantes y suelo de baldosas blancas. En el centro, las esculturas de cuatro leones sostienen una fuente circular.

No será posible que los aventureros lleguen a la siguiente puerta sin que los leones comiencen a moverse con gestos convulsivos y les ataquen.

LEONES DE PIEDRA

CA: 4 [15]

DG: 3

PG: 10 / 10 / 10 / 10

Movimiento: 9 metros

Ataque: 1 mordisco, (BA +1)

Daño: 1d6

Salvación: G3

Moral: 10

Alineamiento: Neutral

PX: 50

9. EL DORMITORIO DE LA MÚSICA

Es de esta habitación de la que proviene la música que desde hace rato escucháis. Al abrirse la puerta, veis un dormitorio iluminado por un gran tragaluz y cargado de comodidades y de lujos, de tonos claros y en el que no faltan lámparas de oro, vasijas de porcelana y candelabros engarzados de esmeraldas. Un hermoso joven toca el kanun y os sonríe cuando entráis. En una cama enorme reposa un esqueleto ataviado con unos pantalones anchos raídos, un chaleco descolorido y un kufi desvaído.

Este es Ishaa, uno de los amigos de Halit, que murió en este mismo lugar hace visiblemente bastante tiempo. El sirviente, tan complaciente como todos sus compañeros, responderá a sus preguntas, aunque será poco lo que pueda decir:

—El señor Ishaa me pidió que tocase mientras el descansaba, ¿que cuándo ocurrió eso? Hace sesenta años, amo; aún no me ha pedido que me retire.

Sobre una mesilla de té junto a la cama encontrarán una nota enrollada y lacrada. Fue el fallecido Ishaa quien la escribió:

Llego al fin de mis días con sensación de plenitud. Mi juventud estuvo llena de amores, de aventuras y (no lo olvidé nunca) de pesares y sufrimientos; crecer como un ratero en los barrios más duros de Amazuz es algo que no se supera. Cuando conocí a mis compañeros, cuando me lancé con ellos a la aventura, jamás llegó a creer, incluso tras nuestras primeras victorias y reconocimientos, que descubriríamos algo como el búcaro de alabastro. El búcaro, un paraíso encerrado, un edén escondido, una burbuja de felicidad eterna, ¡¿cómo podríamos decir que no?! Sirvientes solícitos a nuestra disposición, comida, entretenimientos sin fin, el gozo, el placer que nunca se acaba... un lugar donde mis amigos y yo decidimos concluir nuestros días, ¡cuánto te hemos echado de menos, Halit! Nuestro más joven amigo, que decidió que tenía demasiada vida por delante como para entregarse al solaz, y que no abandonaría el amor que acababa de descubrir. En cierta manera, nos enorgulleció su decisión (yo soy una persona débil, cansada ya de sufrir, que se rindió a los placeres de lo carnal que ofrece el búcaro!), y sabemos que, en el exterior, fue leal y discreto. Mucho tiempo ha pasado desde esa despedida y mis compañeros han ido muriendo en el afecto de la camaradería y en los brazos afectuosos de sus amantes. Yo soy muy anciano ya, demasiado, y algo me dice que es cierto lo que se decía de que el tiempo en este palacio escondido en un vientre de alabastro, pasa de forma diferente. No me queda más que esperar a la muerte, aún más con lo que ha ocurrido hace poco. Leal Halit, en nada dudo de tu fidelidad y de tus artes, pero entonces, ¿cómo ha entrado él aquí? ¿de nada sirvieron tus hechizos, tus protecciones?

Arrogante, sádico y despectivo, el nuevo habitante del búcaro se cree con derecho a todo por considerarse demasiado pequeño e insignificante en el exterior, ¡ha sido capaz de controlar a los sirvientes y lanzarlos contra mí, pues se siente con autoridad para ser señor exclusivo de este lugar! He logrado esconderme y no creo que me encuentre; la rejez, y no él, será la que marque mi partida, mi reunión con Ishtar. ¡Oh, diosa del sublime rielar, perdona mis debilidades y permite que me reúna con mis amigos en tu abrazo eterno!

Este descubrimiento les ha tenido que demostrar que el tiempo de este lugar transcurre de forma diferente al del exterior, y que Samal puede llevar semanas, meses o años aquí, ¿es él el nuevo ocupante del búcaro, el acomplejado usurpador de este palacio del que hablaba Ishaa? Si los aventureros llegan aquí por el ruego de Jazeera, es posible que así lo crean.

Además de la carta, en esta dependencia encontrarán una guma de bronce. La guma funciona como una daga +1, salvo contra aquellos rivales que superen en iniciativa al portador; en ese caso, pasa a ser una daga +3. El usuario del arma puede, voluntariamente, demorar su acción ese turno para activar ese beneficio de su arma. Un buen tratante ofrecería 2.500 dinares por ella.

10. EL DORMITORIO DEL AMIGO FALLECIDO

Al entrar en este aposento encontráis, en una estancia bien iluminada, las riquezas y la ostentación de un sultán; ¿es posible encontrar tantos objetos de oro? Tantas esmeraldas? Tales diamantes engastados en la plata más pura? Hasta ahora creíais que no. Nadie descansa en la inmensa cama, y nadie parece haber consumido, en mucho tiempo, los licores de las botellas que colman todo un mueble, al que se daba tanta relevancia como a los objetos de metales más finos que encontráis en esta pieza.

El dormitorio de otro compañero fallecido. La afición de este aventurero por las bebidas alcohólicas es evidente. Si rebuscan entre todas esas botellas encontrarán un elixir especialmente potente que restaura 2d6 puntos de golpe a quien lo tome, pero que le obligará a superar una tirada de CON; si la falla, tendrá una penalización de 1 a su CA y un -1 a su bonificador de DES hasta que se pasen los efectos una hora después. El sabor del caldo, en todo caso, es delicioso.

11. EL DORMITORIO BIEN VIGILADO

¡Cuántas maravillas esconde este palacio y qué no pocos lujo se reserva esta estancia! Un dormitorio que satisfaría al shah. ¡Alfombras, telas, brocados, artesanías maravillosas, piedras preciosas cegadoras! Pero la habitación no está desocupada. Un galgo saluki jueguea con un hueso sentado en el suelo y os mira, tensando las orejas, cuando abrís la puerta.

Esta era la mascota mágica de uno de los amigos de Halit, que sigue campando feliz por las estancias de su amo. Avispado y leal, atacará a todo el que entre en la habitación, pero ignorará a todo el que pase de largo, sin poner un pie en la pieza. En caso de iniciar un enfrentamiento, el saluki tendrá un bonificador de +2 a la iniciativa. El aventurero fallecido guardaba aquí su venerada rodelia engarzada, un pequeño escudo de madera que funciona como una rodelia normal, salvo contra los ataques a distancia, ante los que ofrece un bonificador de -1 a la CA. Con una tirada de SAB se puede descubrir que ese portentoso don lo ofrece no la rodelia, sino el zafiro engarzado; un orfebre experto podría extraerla y elaborar una joya con ella, o incrustarla en otro escudo o arma. El zafiro valdrá nada menos que 4.000 dinares, y los joyeros de Ursul-din se lo disputarán. Toda otra riqueza, como ya sabes, se desvanecerá a su regreso.

GALGO SALUKI

CA: 4 [15]
DG: 4
PG: 12
Movimiento: 15 metros
Ataque: 1 mordisco, (BA +2)
Daño: 1d6
Salvación: G4
Moral: 10
Alineamiento: Neutral
PX: 50

12. EL COMEDOR EXQUISITO

Nunca, hasta este momento, habíais visto un banquete colmado de tan suculentos alimentos. Humus, falafel, humeante maqbula, aves horneadas, cordero asado sobre base de arroz, frutos secos, carnes marinadas, pescados exquisitamente preparados, todo lo que os imagináis en la mesa del califa está ante vosotros, en un comedor atendido por hermosos hombres y seductoras mujeres, que al veros sonríen y colman copas de plata con licores que os ofrecen.

Hay cuatro jóvenes sirviendo aquí, a la espera de que un visitante del búcaro tenga apetito que saciar. No saben que los aventureros son enemigos de su señor, con lo que sus ofertas para darles de comer son sinceras y aceptarán sus negativas con gentileza. Si los aventureros aceptan la comida, recuperarán 1d6 +2 puntos de golpe, pero, en pocos turnos, un criado llegará a la estancia y avisará a sus hermanos sobre los intrusos, iniciando una pelea en la que los sirvientes se harán con los cuchillos del comedor para atacar. Si alguno de los AJ vigila el pasillo e intercepta al sirviente, los de dentro nunca sabrán que el amo del búcaro demanda que los aventureros sean ajusticiados.

13. LA ESTANCIA DIÁFANA

Este aposento no tiene muebles, cortinas ni alfombras, aunque la atención con la que se decoraron las paredes evidencia una predilección por este lugar por parte de quien diseñase esta mansión fabulosa. En insolente arte figurativo, los frescos de los muros muestran escenas de bacanales protagonizadas por jóvenes hermosos y por una figura grande y azulada que sin duda es un licencioso djinn. Dos leones de abultadas melenas ocupan la habitación. Temo decir que no tardarán en detectarlos.

Tras acabar con los leones, los aventureros podrán estudiar los dibujos para darse cuenta de que este palacio fue construido por un djinn como su refugio. No encontrarán aquí nada de valor.

LEONES

CA: 4 [15]
DG: 4
PG: 12 / 13
Movimiento: 9 metros
Ataque: 1 mordisco / 1 garra, (BA +2)
Daño: 1d6 / 1d4
Salvación: G4
Moral: 10
Alineamiento: Neutral
PX: 80

14. OBSERVATORIO ASTRONÓMICO

Con mapas del cielo, astrolabios, junto a una esfera armilar y un cuadrante bien calibrado, veis un observatorio astronómico como solo se han visto en Alsabâb. A diferencia de lo que habéis visto en el resto del palacio, el exterior de esta estancia muestra una noche cerrada, hermosa y estrellada.

Nada aquí les supondrá un peligro ni una ayuda. Si miran al cielo de la noche, notarán en seguida que, en esta impresionante recreación de toda la cúpula celeste, se ha omitido, sacrílegamente, el brillo de Ishtar. Una prueba más de que quien levantó este fastuoso castillo ha dado completamente la espalda a la auténtica fe.

15. MIRADOR

Esta balconada circular da a un fabuloso paisaje de colinas escarpadas y valles atravesados por arroyos. La arena fina y las altas palmeras, las dunas cambiantes y el azul del cielo, los plácidos camellos y el chillido de los halcones os recuerdan lo más hermoso de Visirtán. ¡Oh, santa diosa, Ishtar bendita y bienamada, cuán hermoso es el país por el que velas!

16. BIBLIOTECA

Acumulados en repisas y anaqueles, en esta biblioteca hay tantos rollos y códices como para satisfacer las necesidades del más voraz erudito durante toda una vida. Incluso en una estancia como esta, no se desestima la decoración más exquisita, y, junto a estos bellísimos volúmenes y estanterías de maderas nobles, una cenefa de yesería bordea el alto techo de la estancia.

Si los aventureros dedican un tiempo a rebuscar en las estanterías, tienen un 30% de posibilidades de encontrar un pergamino de Imagen reflejada. Lo que hallarán sin dificultad es un texto manuscrito, laboriosamente adornado con filigranas de oro, que cuenta la historia de este lugar.

Sabed, forasteros, a los que el azar, el destino o vuestra ruin estrella del atardecer os ha traído hasta aquí, que estáis en el refugio de Omar al-Mukhtafi, el más poderoso de los djinn emanados de la llama sin humo, nacido del primer rayo de sol y vencedor de la muerte misma. La más intachable magia creó este paraíso en las entrañas de un búcaro; donde los ojos de los mortales, siempre ciegos a la auténtica grandeza, solo ven un objeto cotidiano, yo construí el paraíso, dominé el tiempo y me entregué a los placeres más sublimes. ¡Oh, ser imperfecto, da gracias a tu diosa por poder poner la mirada en este recinto de exaltación del gusto y del capricho! ¡Y acepta que solo en mi misericordia yace tu esperanza de sobrevivir por tu intromisión en mis dominios del deleite!

Es muy probable que los jugadores concluyan que el genio que creó este lugar es el soberano que ahora les amenaza, pero no es así; su propietario original desapareció hace años y otro, quizás más rencoroso y vil, ha ocupado su lugar. La magia de este alcázar está a punto de generar una nueva amenaza para los héroes, pues la cenefa de yesería, palpitando de pura magia, se agita y resquebraja, separándose de los muros y techos para convertirse en una especie de ser serpentiforme que se agita, soltando desagradables chillidos con sus fauces de tiza y gis.

ENGENDRO DE ESCAYOLA

CA: 5 [14]

DG: 4

PG: 6 / 4 / 8

Movimiento: 9 metros

Ataque: 2 mordeduras, (BA +2)

Daño: 1d4 / 1d4

Salvación: G4

Moral: 10

Alineamiento: Neutral

PX: 80

17. LA PRISIÓN IMPROVISADA

No esperéis encontrar aquí nada de lujo, ni de fastuosa opulencia, ni de servilismo de recargado aparato. Esta habitación es un lugar oscuro, con una única ventana de denso enrejado y apenas una estera inmunda en el suelo, ¿qué extraño propósito guarda este agujero escondido en un paraíso de suntuosidad? Acaso el quejido lastimoso que llega desde un rincón oscuro os ayude a encontrar la respuesta.

En esta habitación los sirvientes del nuevo señor del búcaro han retenido a Gamal, que ve una señal de la divinidad en la llegada de los aventureros, aunque sigue aterrado por todo lo que ha vivido. El mercader sabe mucho, pero no todo, de lo que ha ocurrido aquí. Esta información es la que podrán sacar del asustadizo mediano.

- «Eran muchas las leyendas que se contaban de este lugar. El refugio abandonado de un djinn, que conservaba todas las maravillas de una vida banal, con sus esclavos mágicos sirviendo con genuina devoción a cada uno de los caprichos de su señor, ¡pero alguien ocupaba ya este lugar! ¡Alguien que no toleraría ser sustituido, ni compartiría jamás néctares y atenciones! Ordenó a sus homúnculos que me detuviesen, y aquí llevo desde entonces, solo rezando por no ofender con mi existencia al veleidoso regente de este lugar».
- «¿El tiempo? En efecto, el tiempo funciona de forma diferente aquí, juno de los prodigios que me admiraban del palacio del búcaro! ¡Mi pretensión era ocupar días, o semanas enteras, este edén privado y regresar sin haberme ausentado en el exterior más de unas horas! ¿Qué desaparecí hace un par de días? ¡Meses he pasado en este lugar, languideciendo en el olvido!».
- «Nada sé de ese señor del búcaro, pero sin duda no es el djinn que lo construyó, ¡un djinn se regocijaría viéndome suplicar por mi vida! Alguien, sin duda, había ocupado el búcaro ya en el lugar donde lo encontrasteis».
- «¡Liberadme, si la Diosa con sus enseñanzas os ha mostrado lo que es la piedad! ¡Os cubriré de oro, os doy mi palabra!».

Gamal no luchará salvo si es atacado y se mantendrá alejado del peligro, cobijado tras los aventureros. Obviamente, si la partida se adentró en el búcaro antes de entregárselo al mediano, esta habitación estará vacía y no tendrá ningún interés.

18. DEPENDENCIAS DEL HARÉN

Un grupo de hermosísimos donceles y delicadísimas muchachas duermen en un mar de almohadas y cojines, ellos y ellas ligeros de ropa, oliendo a esencias y cremas delicadas. Una de las chicas despierta de su plácido descanso y os señala con gesto de odio:

—¡Los enemigos del señor! —os acusa—. ¡Cumplamos con nuestro juramento a nuestro amo y acabemos con ellos!

Poco o nada pueden hacer los aventureros para evitar este combate, pero dispondrán de un primer turno de sorpresa frente a sus enemigos. No encontrarán nada de interés en este lugar.

SIERVOS (4)

CA: 7 [12]

DG: 2

PG: 8 / 5 / 4 / 11

Movimiento: 9 metros

Ataques: Gumia (BA +1)

Daño: 1d4

Salvación: G2

Moral: 8

Alineamiento: Neutral

Tesoro: n/a

PX: 20

19. PATIO DE LOS PAVOS REALES

Patio de delicada belleza en su sencillez, con un pequeño estanque cuyos brillos reverberan en los mosaicos coloridos del suelo. Por las paredes de estuco ascienden hiedras de hermosas flores. Cuatro pavos reales picotean del suelo y se desperezan, estirando sus alas, ajenos a nuestra presencia.

El último obstáculo antes de llegar al salón del señor del búcaro es este pequeño patio. Mientras lo cruzan, una magia poderosa y repentina agitará a los pavos, que perderán su plumaje y se convertirán en seres deformados y retorcidos, de picos y garras afiladas y mirada agresiva.

RETORCIDO PAVO REAL

CA: 6 [13]

DG: 2

PG: 6 / 6 / 4 / 8

Movimiento: 6 metros

Ataque: 1 picotazo, (BA 0)

Daño: 1d4

Salvación: G2

Moral: 10

Alineamiento: Neutral

PX: 20

Los pavos reales pueden, en lugar de atacar, soltar un desagradable grito que forzará a los aventureros a superar una tirada de salvación contra parálisis, o perderán su siguiente turno. La estrategia de las aves deformadas, mientras queden al menos 2, será que una de ellas grite y las otras ataquen.

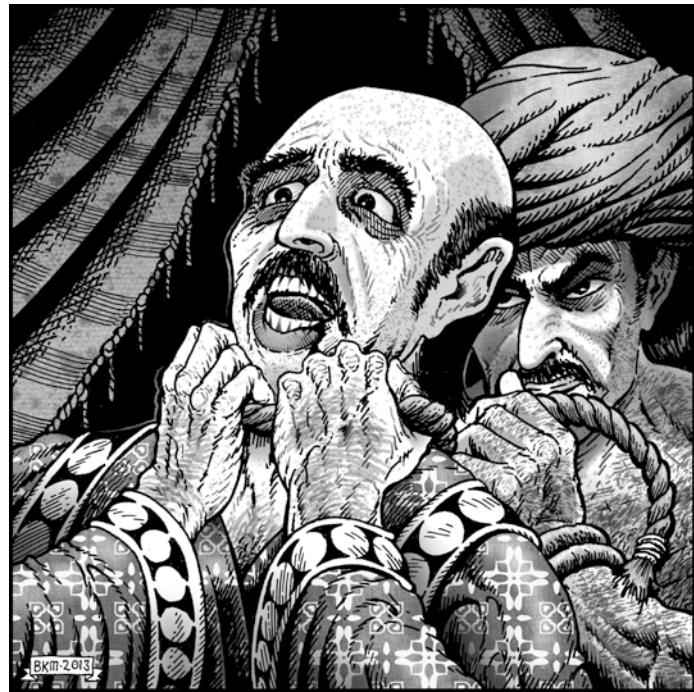
20. Vestíbulo

Tras dejar atrás el patio de los pavos reales llegáis a un vestíbulo impresionante, con un zócalo de colores brillantes, suelo de mármoles tornasolados y bóveda decorada con frescos de temática libertina. Una arquería sustentada por finas columnas, de intradós decorados con complicados mocárabes, da a una gran puerta dorada en la que se grabó hace siglos: «*Omar al-Mukhtafi, notable entre los djinn, vencedor ante las razas mortales y soberano de todos los deleites*». La grandiosidad de esta estancia os sobrecoge a todos los que sois vulnerables a la belleza y a la majestad.

Tras esa gran puerta dorada, que podrán abrir sin dificultad, se encuentra...

21. El gran salón del soberano

Tomáis aire al entrar en una cámara que empequeñecería el salón del trono de nuestro venerado califa. Un salón grande como la planta de una mezquita, de suelo ajedrezado, zócalo de mármol blanco veteado, muros con lacerías de geometría compleja y colores vistosos y techo de alfajres de madera elaborada y entrelazada. Unos arcos con columnas dobles, enmarcados por trabajados alfices, se abre al paisaje soberbio e infinito que esconde el búcaro de alabastro. En medio de la estancia, ronroneando de complacencia ante los dedicados masajes de las manos hábiles de sus sirvientes, descansa el soberano de este lugar. Pero no es un djinn elemental, ni un humano protegido por la diosa, ni un elfo ni un mediano. El amo absoluto del palacio del búcaro de alabastro es un pseudodragón, aunque su naturaleza mágica ha cambiado su apariencia en este lugar. Esta criatura mide más de veinte metros, sus dientes son como gumiás, sus alas, como las velas de un dhow y sus escamas, como resplandecientes rodelas.



Este pseudodragón es Sharir, el líder de la banda de pseudodragones que atormentaba Qry, del que todos hablaban pero que estaba desaparecido. Hace tres años encontró una grieta en la caverna donde se escondía el búcaro (la misma que iluminaba la estancia, podrán recordar los aventureros) y abrió el objeto. Fue lanzado al interior de este palacio, donde fue venerado por los sirvientes y donde, envalentonado, acosó al último superviviente del grupo de Halit, que ya era un anciano, pues los siete años que hacían desde que se asentó en el búcaro se habían convertido en décadas. Para Sharir, arrogante, vanidoso y lleno de rencor hacia las razas que dominan Visirtán, han pasado sesenta años desde su llegada, y no piensa permitir que los aventureros le arrebaten su posición o huyan. Sharir hablará con el grupo si le dirigen la palabra y les contará su historia. El combate, por desgracia, es inevitable.

SHARIR

CA: 4 [15]

Dados de golpe: 5

Puntos de golpe: 40

Movimiento: 9 metros a pie / 40 metros en vuelo

Ataques: 2 garras / 1 mordisco, (BA +2)

Daño: 1d4 / 1d4 / 1d8

Salvación: G5

Moral: 11

Alineamiento: Caótico

PX: 850

Sharir puede sustituir, hasta 2 veces al día, su ataque de mordisco por un ataque de llamarada, que afecta a un único aventurero, tiene un alcance de 60 metros y causa un daño de 2d6. La víctima tiene derecho a una tirada de salvación contra armas de aliento que, si supera, reducirá el daño a la mitad.

El pseudodragón también dispone del hechizo Proyectil mágico, que podrá lanzar en lugar del mordisco.

CONCLUSIÓN

Tras abatir a Sharir, el palacio del búcaro vuelve a ser un lugar tranquilo y todos los peligros descritos desaparecen. Gamal quiere salir de allí para no volver, y será posible hacerlo abriendo una réplica del búcaro, algo menos trabajada, que hay junto a donde se encontraba el pseudodragón. Jazeera les recibirá con los brazos abiertos, pero se mostrará extrañada, pues para ella solo han pasado unos minutos. El mediano les recompensará con 3.000 dinares y con su amistad, o, cuanto menos, con su favor. No regateará demasiado si le demandan quedarse con el búcaro, pues lo toma por una reliquia maldita; ajusta la existencia de ese valioso objeto a tu crónica, teniendo en cuenta que es tan perseguido que puede iniciar nuevas aventuras y conflictos.

Si abrieron el búcaro sin contar con Gamal, los jugadores deberán decidir qué hacen ahora. Faltar a su compromiso les granjeará un enemigo, pues nada odia más un mercader que se incumpla una promesa.

Puede, después de todo, que esto no sea un final, sino un principio.

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* u *Old School Essentials*. 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:

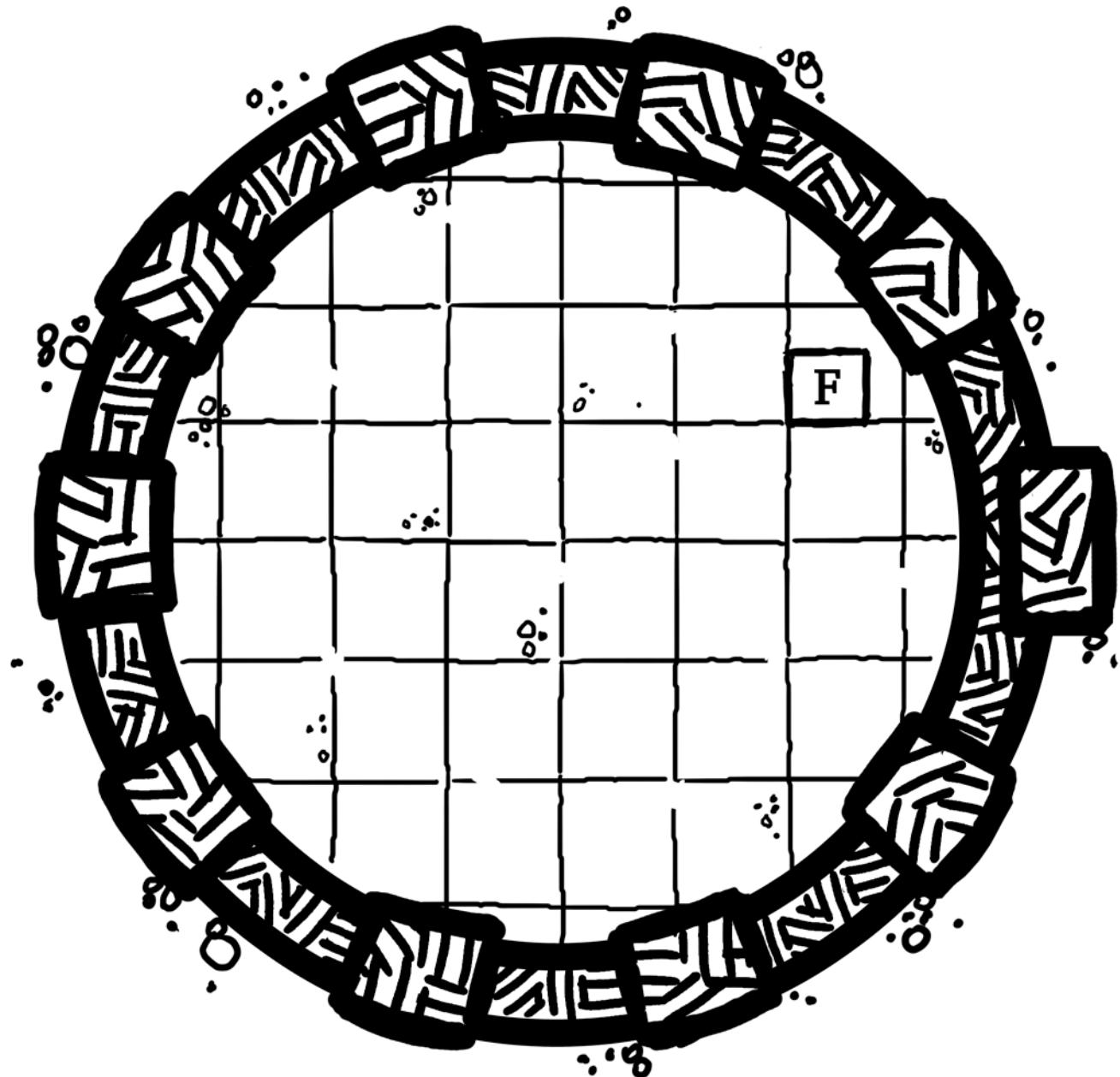
- Parálisis (FUE)
- Arma de aliento (DES)
- Veneno, muerte (CON)
- Varitas, cetros, ilusión (INT)
- Conjuros (SAB)
- Conjuros de encantamiento y miedo (CAR)



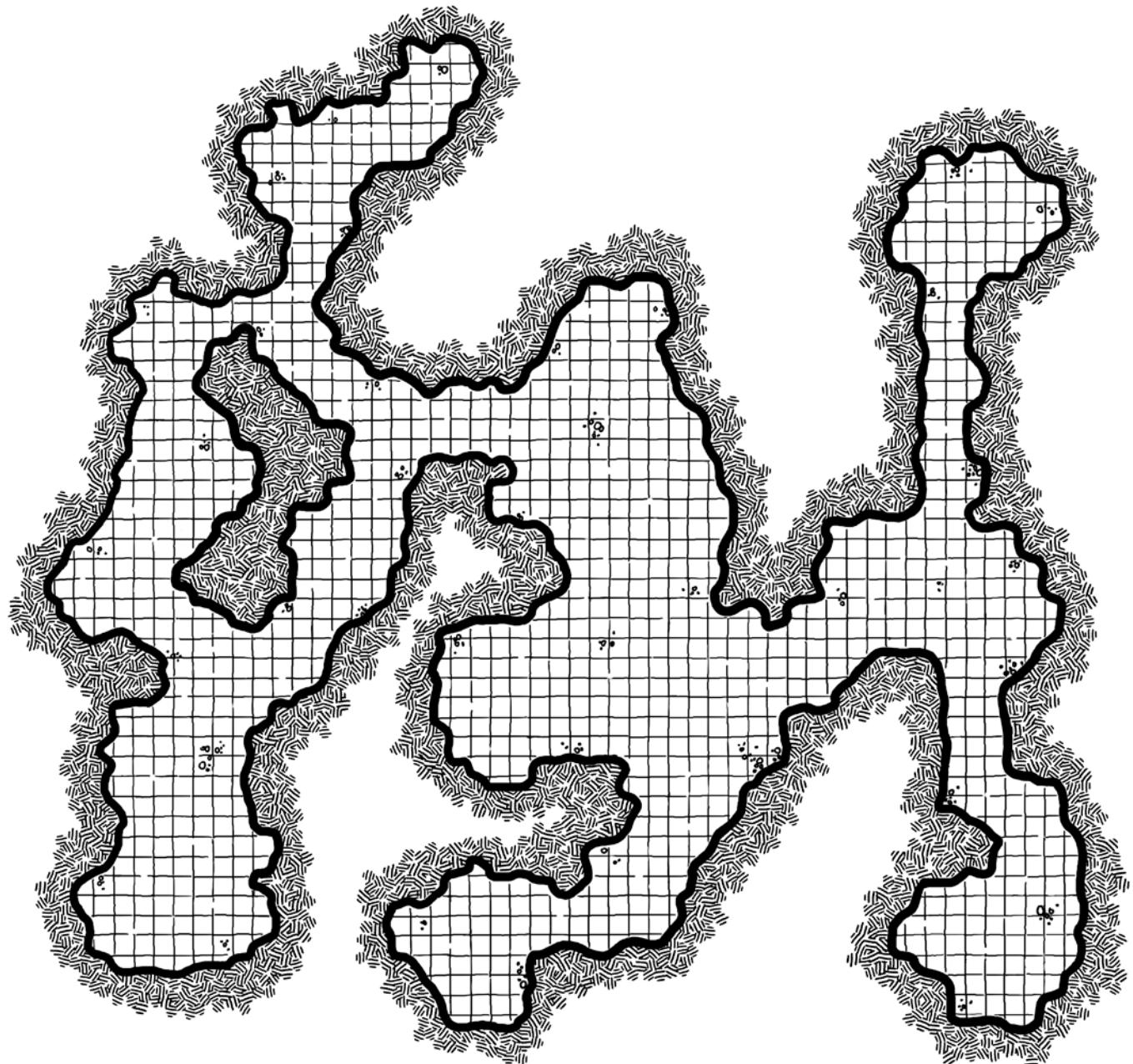
MAPAS



MINARETE

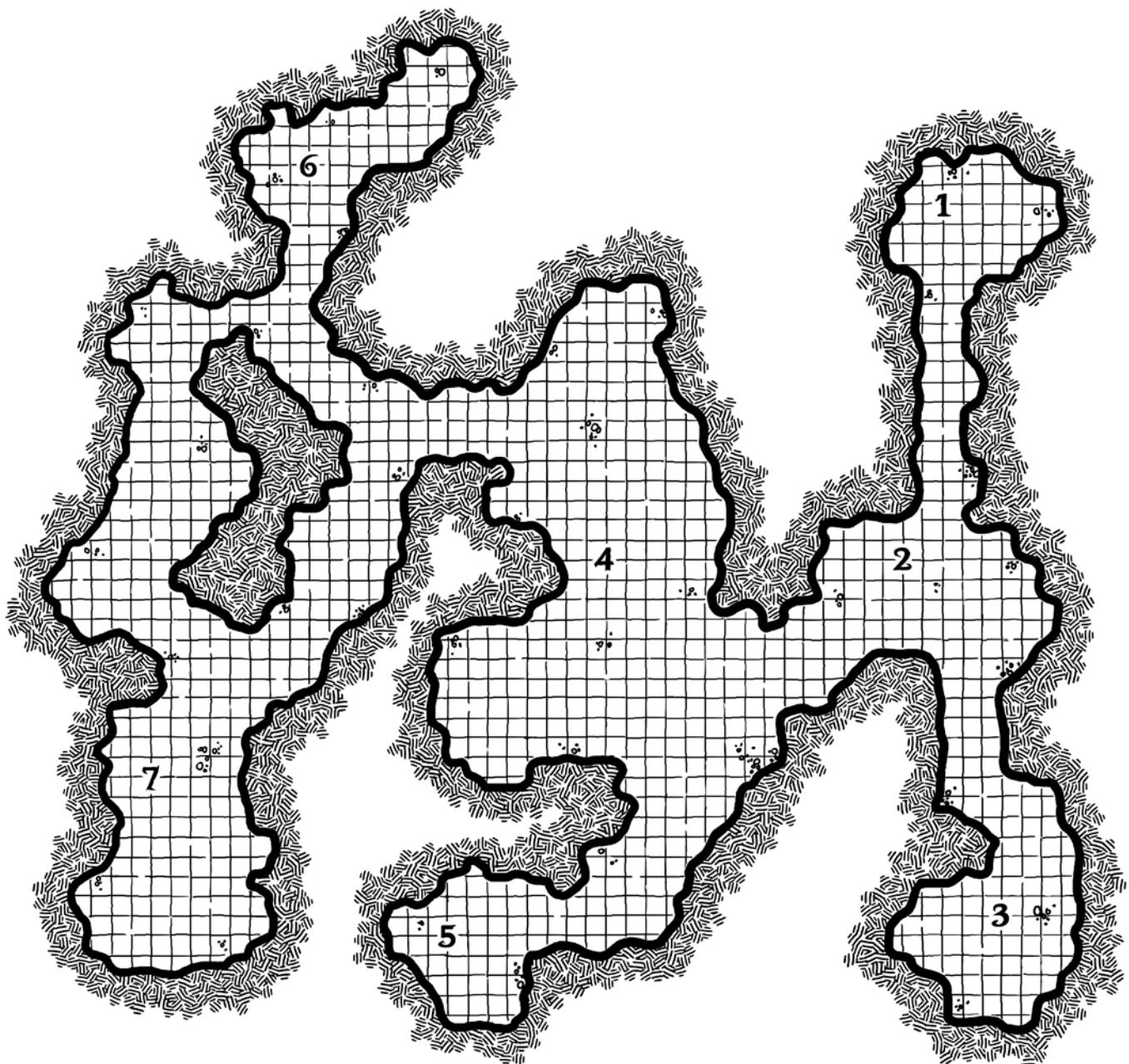


MAQBARA

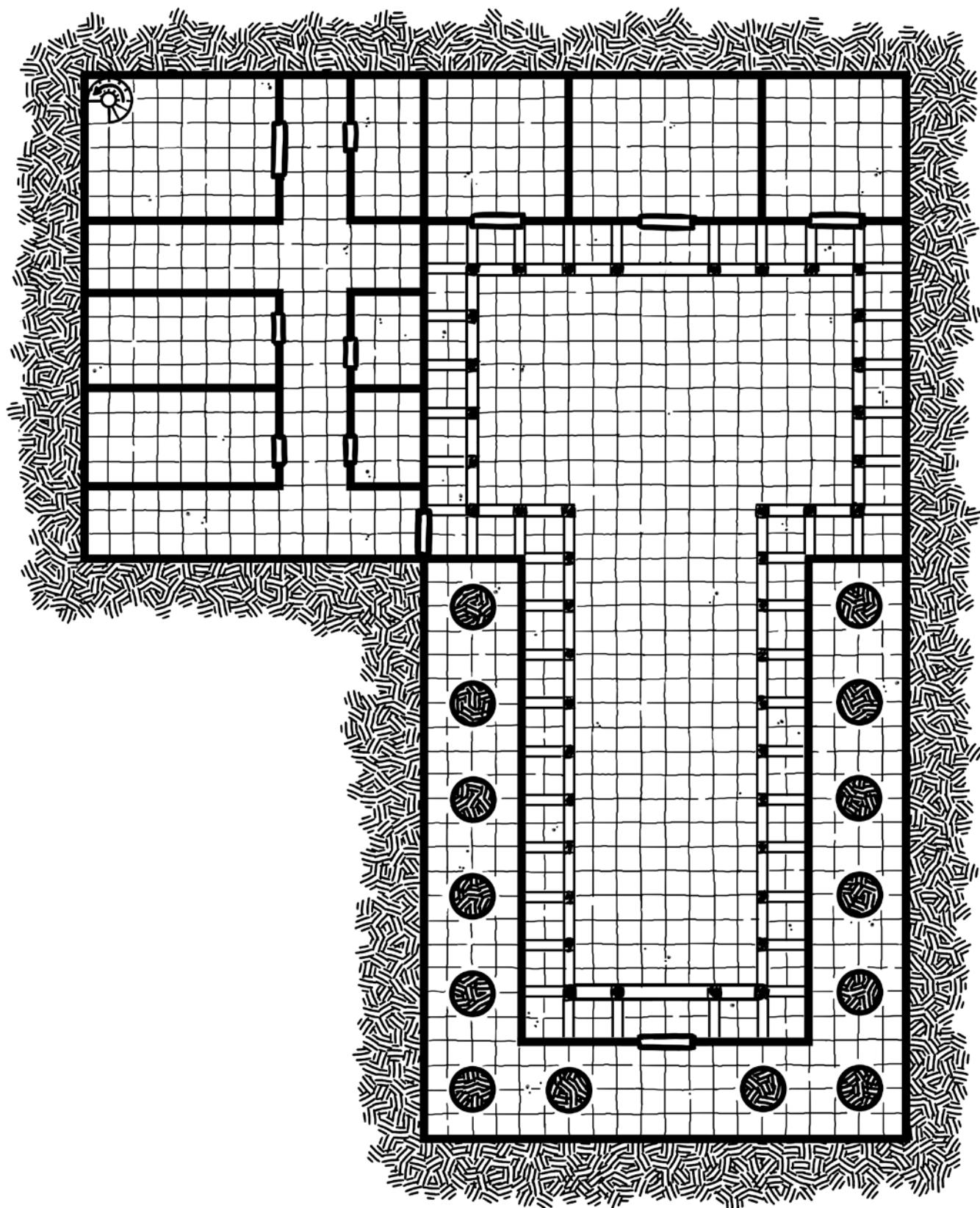


MAQBARA

(NUMERADO)

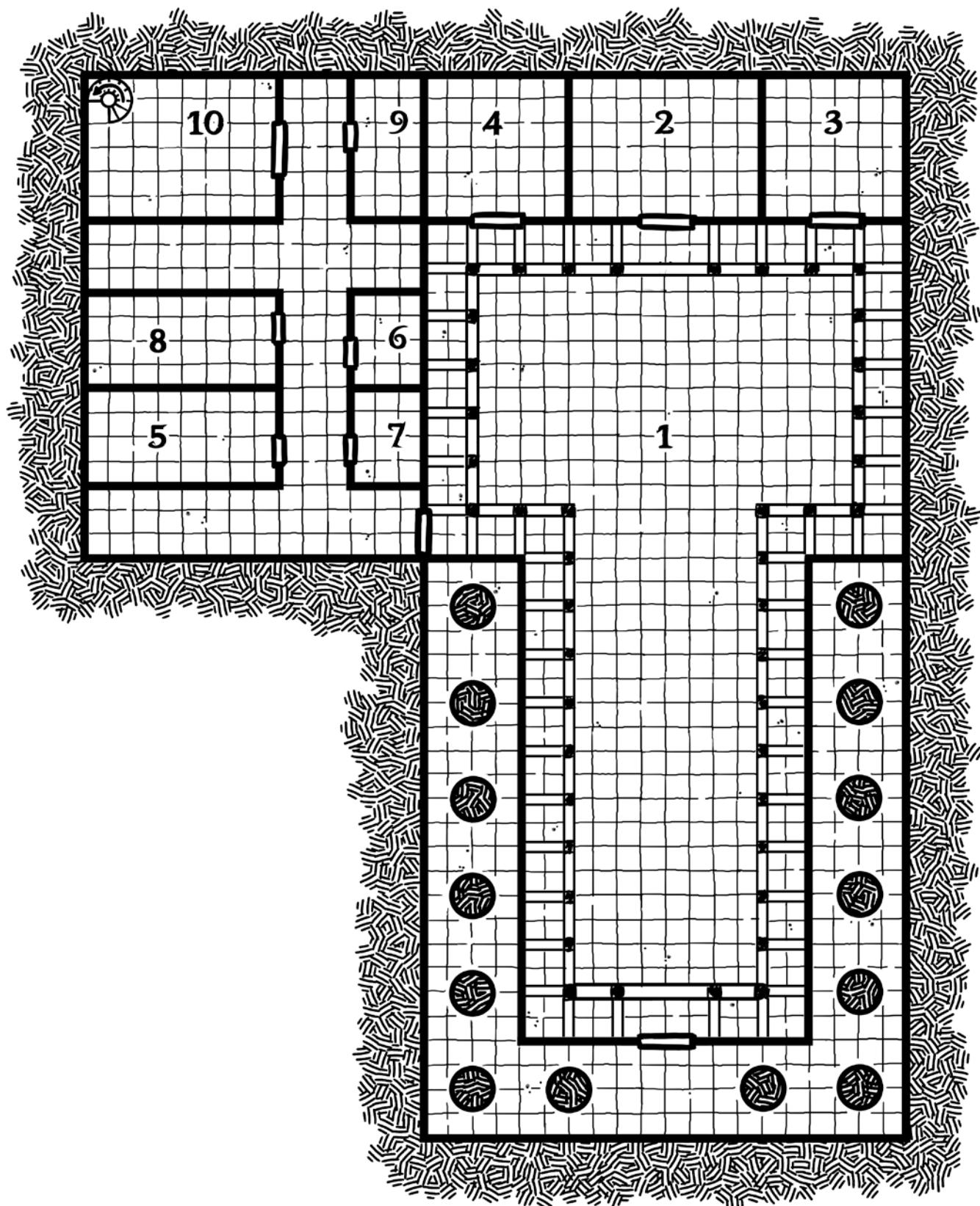


MEZQUITA

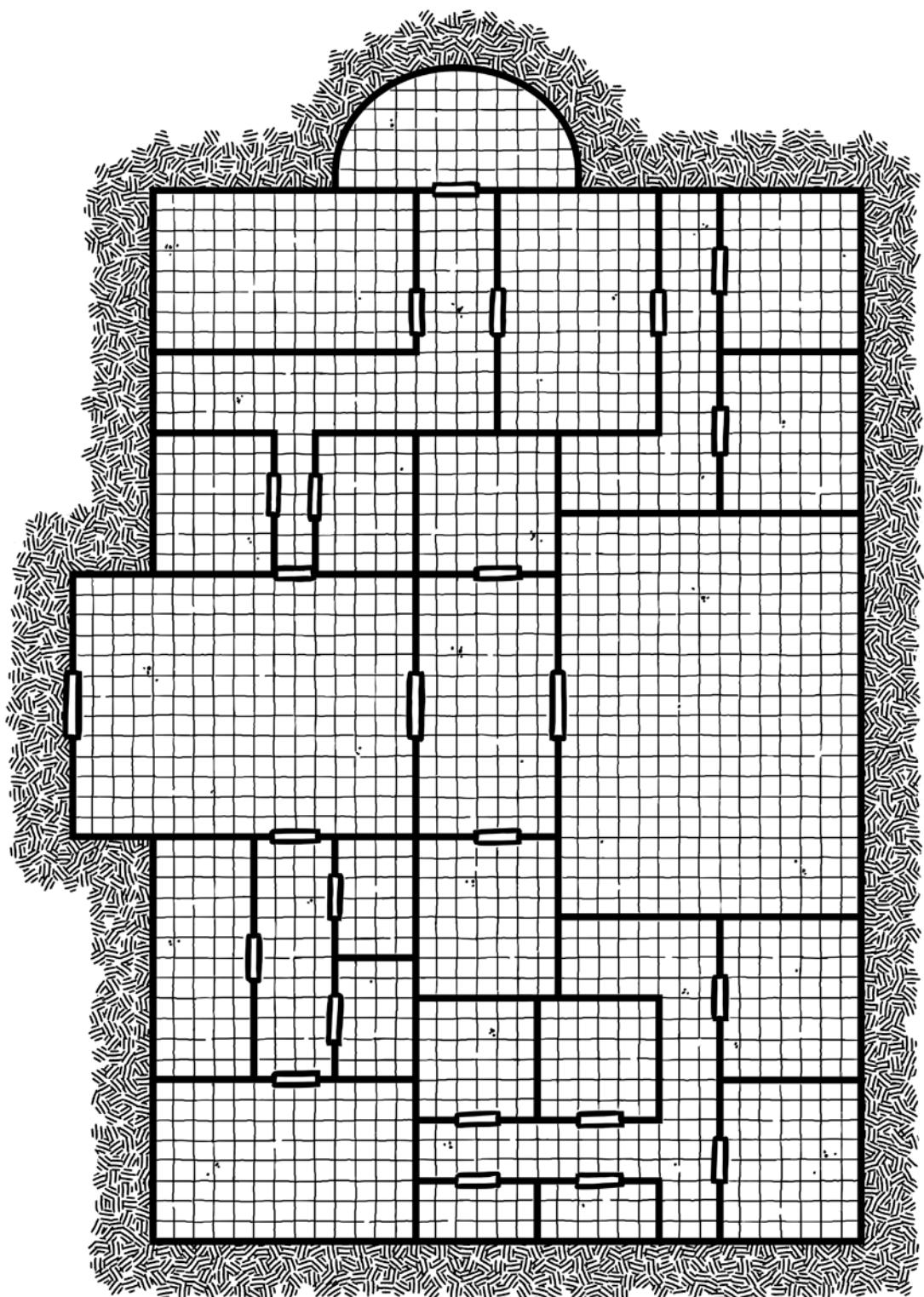


MEZQUITA

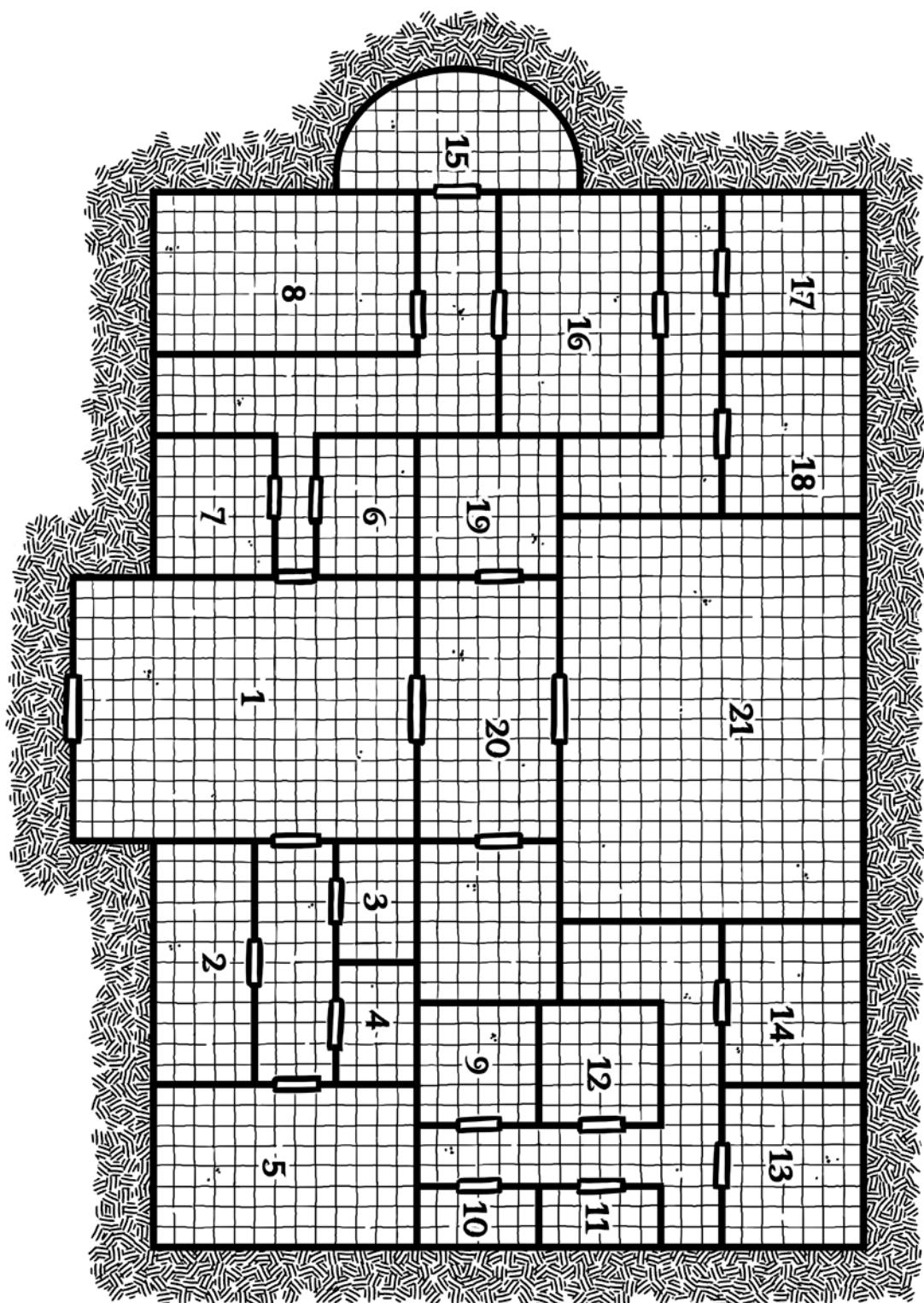
(NUMERADO)

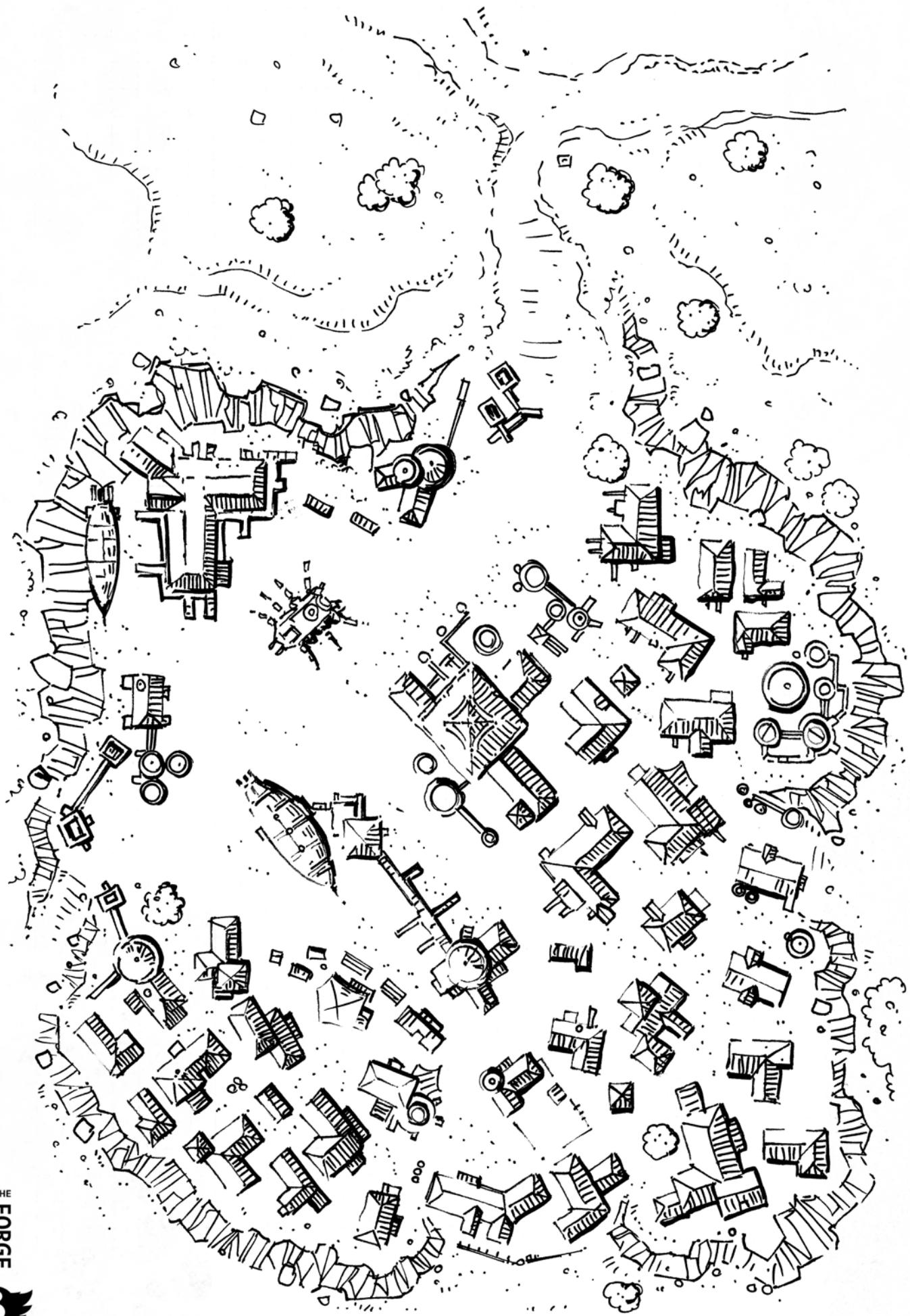


PALACIO



PALACIO
(NUMERADO)





THE
FORGE
STUDIOS

Esta obra está amparada bajo una licencia Reconocimiento-Compartir Igual 4.0 Internacional (CC BY-SA 4.0).



Usted es libre de:

Compartir — copiar y redistribuir el material en cualquier medio o formato.

Adaptar — remezclar, transformar y crear a partir del material para cualquier finalidad, incluso comercial.

El licenciador no puede revocar estas libertades mientras cumpla con los términos de la licencia.

Bajo las condiciones siguientes:

Reconocimiento — Debe reconocer adecuadamente la autoría, proporcionar un enlace a la licencia e indicar si se han realizado cambios. Puede hacerlo de cualquier manera razonable, pero no de una manera que sugiera que tiene el apoyo del licenciador o lo recibe por el uso que hace.

Compartir Igual — Si remezcla, transforma o crea a partir del material, deberá difundir sus contribuciones bajo la misma licencia que el original.

No hay restricciones adicionales. No puede aplicar términos legales o medidas tecnológicas que legalmente restrinjan realizar aquello que la licencia permite.



EL BÚCARO DE ALABASTRO

MÓDULO PARA 4 A 6 PERSONAJES DE NIVEL 3 - 4

Un acaudalado comerciante de Urusal-din, capital del Visirtán, contratará a nuestros aventureros para averiguar el paradero de un enigmático objeto artístico, que perteneciera en su día al legado familiar del rico mercader. Lo que en principio parecía una sencilla misión, sin mayores complicaciones, se convertirá en una epopeya que precisará de todas las habilidades y destrezas de los héroes, empeñados en una búsqueda plagada de misterios, peligros, criaturas de leyenda, personajes siniestros y localizaciones exóticas.

