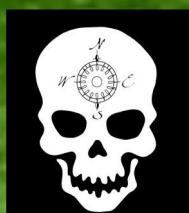


# PANTANO DE LOS SUSPIROS



Aventuras en...  
**LA MARCA DEL ESTE**



# PANTANO DE LOS SUSPIROS

El Dado Inquieto  
<http://eldadoinquieto.blogspot.com>

**Aventuras en la Marca del Este** ha sido escrito por Pedro Gil “Steinkel”, Cristóbal Sanchez “Khristo”, Salvador García “Fistán”, José Luis García “Chiquito”, Mateo Lucas, Francisco García Latorre y Javier Jiménez y ha sido publicado por la editorial Holocubierta S.L.

<http://www.lamarcadeleste.com>  
<http://www.holocubierta.com>

**Crédito de la portada:**

Susulyka (<http://commons.wikimedia.org/wiki/User:Susulyka>) por la fotografía (<http://commons.wikimedia.org/wiki/File:Swamp.jpg>), usada y modificada por El Dado Inquieto (<http://eldadoinquieto.blogspot.com>) bajo licencia Creative Commons Attribution-ShareAlike 3.0 Unported (CC BY-SA 3.0) (<http://creativecommons.org/licenses/by-sa/3.0/deed.en>)

**Crédito de las ilustraciones interiores**

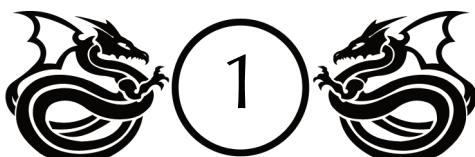
Håkan Ackegård (<http://ackegard.com>): páginas 4 (taberna), 5 (dríada y Necrongeneral), 7 (góblin) y 8 (dríada), uso libre/no comercial con atribución (<http://ackegard.com/gallery/faq.php>)

AJ: página 6 (Man fighting death: <http://www.openclipart.org/detail/1373/man-fighting-death-by-aj>), bajo licencia Creative Commons Public Domain Dedication (<http://creativecommons.org/publicdomain/zero/1.0/>)

Telecanter (<http://recedingrules.blogspot.com/>): página 8 (ogro) y página 8 (Incorpóreo), usados bajo licencia Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 3.0 United States (CC BY-NC-SA 3.0) (<http://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/3.0/us/>)

CSKInfo (<http://www.csinfo.com>): página 8 (cobra) bajo licencia de uso no comercial (<http://www.csinfo.com/termsfuse.html>)

36peas (<http://www.36peas.com>): página 9 (skeleton), usado bajo licencia Creative Commons Attribution 2.0 Generic (CC BY 2.0) (<http://creativecommons.org/licenses/by/2.0/deed.en>)



## ÍNDICE

---

<u>INTRODUCCIÓN</u>	3
<u>TRASFONDO</u>	3
<u>LA POSADA DEL GIGANTE DORMIDO</u>	3
<u>EN EL PANTANO DE LOS SUSPIROS</u>	4
<u>ENCUENTRO CON LA DRÍADA</u>	5
<u>EN EL INTERIOR DEL TEMPLO</u>	5
<u>La sala hipóstila</u>	5
<u>La sala subterránea</u>	6
<u>Tratando con Kalarsh</u>	6
<u>EXPERIÉNCIA</u>	6
<u>PERSONAJES NO JUGADORES</u>	7
<u>Kobolds</u>	7
<u>Goblins</u>	7
<u>Ogro</u>	8
<u>Cobra escupidora</u>	8
<u>Dríada</u>	8
<u>Esqueletos</u>	9
<u>Incorpóreo (Kalarsh)</u>	9



## INTRODUCCIÓN

Esta aventura está diseñada para ser usada como una partida introductoria al juego Aventuras en La Marca del Este y que puede ser adaptada de forma sencilla a otros juegos de rol de fantasía y que también puede usarse como inicio de una campaña o en transcurso de la misma como una aventura secundaria

La duración de la aventura esta pensada para una o dos sesiones de juego para un total de 4 jugadores de nivel 3 cada uno.

En principio los jugadores pueden usar cualquier tipo de personaje, pero sería necesario que al menos uno de ellos fuera un clérigo dado el tipo de enemigos a los que van a enfrentarse en la parte final del módulo.

## TRASFONDO

Los jugadores se encuentran de paso en la posada Reposo del Gigante Dormido, propiedad de Galen y su hija Elmira. La posada se encuentra cerca del Camino de los Reyes, una gran vía comercial que atraviesa el territorio y de una zona boscosa y pantanosa conocida como el Pantano de los Suspiros que es evitada por los habitantes del lugar de forma generalizada.

Los jugadores no lo saben, pero en medio de la zona pantanosa existe un templo en el que está encerrado el espíritu de Kalarsh, un tirano que gobernó la zona hace siglos y que actualmente está contenido en una vasija situada sobre un pedestal en la sala principal del templo; el espíritu de Kalarsh atraerá a Elmira para poseerla y así poder salir para reunirse con sus seguidores.

## LA POSADA DEL GIGANTE DORMIDO

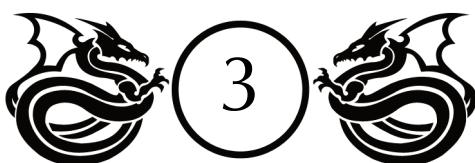
El motivo por el que los jugadores se encuentren en la posada puede ser variado: pueden formar parte de una de las caravanas comerciales que recorre el Camino de los Reyes, pueden desear

viajar en una de esas caravanas o estar buscando trabajo como mercenarios o guardaespaldas.

Mientras descansan en la posada y hablan con los clientes pueden oír alguno de los rumores de la tabla siguiente (se recomienda realizar 3 tiradas como mínimo):

1D10	Rumor
1	Se dice que Elmira, la hija del posadero es ligera de cascós y se acuesta con cualquiera (Falso)
2	Nadie se atreve a adentrarse en el pantano ya que allí moran las almas de los que se perdieron en él (Falso)
3	Algo tenebroso se esconde en el pantano (Verdadero)
4	En medio del pantano existe la tumba de un antiguo señor de estas tierras (Verdadero a medias, en el templo encerraron el espíritu de Kalarsh)
5	El posadero no es de fiar, está envuelto en asuntos turbios (Falso)
6	Los que se han adentrado en el pantano jamás han regresado (Verdadero)
7	En las noches de luna llena es posible ver una procesión de fantasmas que atraviesa el pantano (Falso)
8	El antiguo monarca de estas tierras escondió su tesoro en medio del pantano (Falso)
9	El pantano está lleno de seres extraños y peligrosos (Verdadero)
10	Unos mercenarios se adentraron en el pantano hace tiempo y no volvieron (Verdadero, son los esqueletos que los jugadores encontrarán en el interior del templo)

Después de partir amigablemente con los presentes es posible que los aventureros quieran descansar.





A la mañana siguiente Elmira habrá desaparecido y Galen querrá que algunos valientes guerreros (los personajes) la encuentren. A cambio de devolverla sana y salva su padre les promete que siempre que pasen por su posada tendrán alojamiento y comida gratis.

#### **EN EL PANTANO DE LOS SUSPIROS**

Es más que probable que los jugadores quieran investigar el templo situado en el centro del pantano, para eso tendrán que adentrarse en el mismo, por lo que pueden encontrarse con varias criaturas o dificultades tal y como muestra la tabla siguiente (realizar 4 tiradas):

<b>1D10</b>	<b>Encuentro</b>
1	Ningún encuentro
2	Arenas movedizas – Zona pantanosa
3	Grupo de goblins
4	Ningún encuentro
5	Arenas movedizas – Zona pantanosa
6	Ningún encuentro
7	Ogro
8	Cobra escupidora
9	Grupo de kobolds
10	Ningún encuentro

En el caso de que salga el resultado de Arenas movedizas – zona pantanosa se han de tener en cuenta las normas siguientes:

Para evitar caer en el pantano:  
 Es necesario que los personajes superen con una tirada de 1D20 + Mod. Destreza su propia Destreza.

Si un personaje cae en el pantano:  
 Es necesario superar en una tirada de 1D20 + Mod. Fuerza con un Mod. -5 contra su propia Fuerza para salir por si solo.

Ayudando a otro personaje:  
 El Mod. -5 se puede evitar si el personaje es ayudado por otro, en este caso el personaje que efectúa la tirada será el que tenga la Fuerza más alta.

(Si el árbitro lo desea también puede usar la Tirada de Salvación contra Petrificación o Parálisis en lugar del mecanismo propuesto).

En el caso de que se produzca un encuentro con alguna de las criaturas listadas se efectuará el combate de manera normal y su número vendrá determinado por la cantidad de personajes presentes (aunque en algunos casos su número no variará):

Goblins: La mitad del grupo de personajes jugadores +1  
 Ogro: 1

Cobra escupidora: 1

Kobolds: Grupo de jugadores +3

El combate se efectuará de manera normal y los personajes jugadores se encontrarán a la distancia máxima posible de las criaturas; en principio las criaturas no están avisadas de la presencia de los jugadores, aunque si el Narrador lo desea puede hacer tirar a los jugadores 1D20 + Mod. Destreza que ha de superar su Destreza para pasar desapercibidos.



## ENCUENTRO CON LA DRÍADA



Finalmente los personajes llegarán a las puertas del templo. Antes de que puedan entrar en él puede que perciban que en sus proximidades un árbol solitario tras el que parece esconderse una figura de mujer. Se trata de una dríada que conoce a fondo la historia de la región y que ayudará a los jugadores en caso de que decidan adentrarse en el interior del templo (suponiendo, claro está, que no la ataquen).

Dicha ayuda consistirá en la entrega de un frasco de cristal que contiene un curioso líquido de color ámbar y la siguiente advertencia: “Usadlo cuando la situación sea desesperada”.

Tras aceptar los jugadores su regalo la dríada desaparecerá en el interior de su árbol.

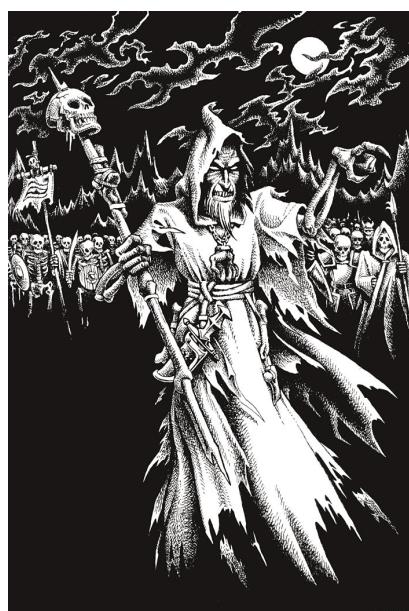
## EN EL INTERIOR DEL TEMPLO

### La sala hipóstila

Las puertas del templo no están cerradas y es posible entrar para observar una sala sostenida por columnas dispuestas a ambos lados y que sostienen el techo del edificio.

En dicha sala es donde se reunían los fieles a Kalarsh. Al fondo de la misma se encuentra un altar donde se llevaban a cabo toda serie de rituales impíos que le proporcionaron a Kalarsh la posibilidad de evitar la muerte de su espíritu; a los pies del altar se encuentra la entrada a un túnel que conduce a una sala subterránea.

Colgando de las columnas hay los restos de una serie de tapices que explican la historia de la región y de cómo Kalarsh aterrorizó a sus habitantes antes de desaparecer; para interpretarlos correctamente y poder conocer la información anterior es necesario superar la Sabiduría del personaje con una tirada de  $1D20 + \text{Mod. Sabiduría}$  con una penalización de -2.



### La sala subterránea

Siguiendo el túnel será posible llegar a la sala subterránea donde está guardada la urna con la vasija en la que está contenido el espíritu de Kalarsh así como otros peligros.

La puerta de entrada a la sala este entreabierta y se puede observar que la estancia está iluminada por unas antorchas encendidas. Si deciden entrar en la sala podrán ver al fondo de la sala un pedestal marcado con un extraño símbolo, encima del pedestal podrán ver una vasija sellada. Dispuestos por la sala también se encuentran varios esqueletos (son los restos de los mercenarios que se internaron anteriormente en el templo) en un número equivalente al del total de jugadores presentes +3.

El símbolo del pedestal es un Símbolo de Miedo (p. 63 y p.65 del manual básico) que fue puesto por los enemigos del tirano para evitar que cualquiera que entre en el templo se pueda llevar la vasija y liberar al espíritu de Kalarsh; el Símbolo se activa cuando cualquiera se acerque al pedestal (esta acción también hará que los esqueletos se reanimen y ataquen a cualquiera que se acerque al pedestal).

Si en el grupo de personajes jugadores está presente un clérigo podrá reconocer el Símbolo de Miedo superando una tirada de 1D20 + Mod. Sabiduría contra su Sabiduría y sabrá que puede ser destruido mediante un ataque con un arma de plata (un cuchillo o una flecha por ejemplo).



### Tratando con Kalarsh

Kalarsh está presente en la aventura como un Incorpóreo que puede ocupar el cuerpo de seres que aún están vivos, si los personajes jugadores han tardado un poco en entrar en el templo Elmira ya habrá sido poseída por el espíritu de Kalarsh (tendrá los ojos resplandecientes y una risilla nerviosa que no augura nada nuevo) y podrá usar sus poderes, en este caso su ataque de Toque (se puede permitir una Tirada de Salvación contra petrificación o parálisis).

Para acabar con Kalarsh será necesario expulsarlo, lo que es una tarea ideal para un clérigo. Para evitar los efectos del ataque de Toque se puede usar el regalo de la dríada: una pócima que permite evitar los efectos del ataque durante 1D6 turnos por cada sorbo, el frasco contiene una cantidad equivalente a 1D6 sorbos.

### EXPERIÉNCIA

Los jugadores recibirán PX de cada monstruo que hayan derrotado así como su tesoro, si pueden rescatar a Elmira sana y salva también podrán disponer de otros 50 PX para cada miembro del grupo.

## PERSONAJES NO JUGADORES

---

Las características de los personajes no jugadores se presentan bajo los siguientes términos:

**Tipo:** Tipo de personaje.

**Número:** Cantidad en la que van a estar presentes.

**CA:** Categoría de armadura.

**DG:** Dados de Golpe.

**PG:** Puntos de Golpe.

**Movimiento:** Movimiento en metros.

**Ataque:** Tipo de ataque.

**Daño:** Daño del ataque.

**Salvación:** Tiradas de salvación

**Moral:** Nivel de moral del personaje no jugador.

**Tesoro:** Cantidad de monedas de oro que puede llevar encima y/o el equivalente propuesto en artículos valiosos.

**Alineamiento:** Tipo de alineamiento

**PX:** Puntos de Experiencia que otorga vencer a la criatura.

### Kobolds

---

**Número:** Cantidad de jugadores +3

**CA:** 7

**DG:** ½

**PG:** 4

**Movimiento:** 9 m.

**Ataque:** 1 arma (lanza)

**Daño:** Arma -1 (1D6-1)

**Salvación:** Guerrero 1

**Moral:** 6

**Tesoro:** 50 mo (1 d10 x 5 mo)

**Alineamiento:** Caótico

**PX:** 5

### Goblins

---

**Número:** Mitad del grupo de jugadores +1

**CA:** 6

**DG:** 1-1

**PG:** 5

**Movimiento:** 9 m.

**Ataque:** 1 arma (cimitarra)

**Daño:** Arma -1 (1D8)

**Salvación:** Guerrero 1

**Moral:** 6

**Tesoro:** 125 mo (1d10 x 1d12 + 5 mo)

**Alineamiento:** Caótico

**PX:** 5



### Ogro

**Número:** 1

**CA:** 5

**DG:** 4+1

**PG:** 24

**Movimiento:** 9 m.

**Ataque:** 1 arma (garrote)

**Daño:** Arma +2 (1D4+2)

**Salvación:** Guerrero 4

**Moral:** 10

**Tesoro:** 1100 mo

Piedra preciosa (Jaspe) [50 mo]

Capa con hilos de oro [100 mo]

Armadura de placas [600 mo]

Escudo [10 mo]

100 + 4d6 x 10 mo

**Alineamiento:** Caótico

**PX:** 125



### Cobra escupidora

**Número:** 1

**CA:** 7

**DG:** 1

**PG:** 6

**Movimiento:** 9 m.

**Ataque:** Mordedura / escupitajo (p. 116 del manual básico)

**Daño:** 1D4 + veneno (p. 116 del manual)

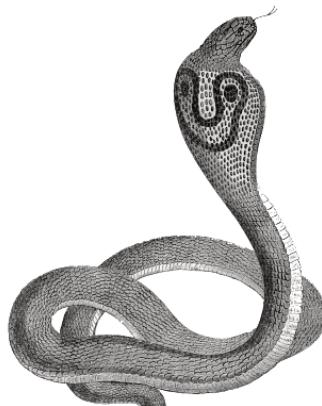
**Salvación:** Guerrero 1

**Moral:** 4

**Tesoro:** No

**Alineamiento:** Neutral

**PX:** 13



### Dríada

**Número:** 1

**CA:** 5

**DG:** 2

**PG:** 8

**Movimiento:** 36 m.

**Ataque:** 1 Hechizo

**Daño:** Hechizar persona (p. 52 del manual básico)

**Salvación:** Elfo 3

**Moral:** 6

**Tesoro:** Frasco con poción para evitar los efectos del ataque de Toque de Kalarsh (ver p. 4 del módulo)

**Alineamiento:** Neutral

**PX:** 25



### Esqueletos

**Número:** Cantidad de jugadores +3

**CA:** 7

**DG:** 1

**PG:** 5

**Movimiento:** 6 m.

**Ataque:** 1 arma (espada larga)

**Daño:** Arma (1D8)

**Salvación:** Guerrero 1

**Moral:** 12

**Tesoro:** No

**Alineamiento:** Caótico

**PX:** 10



### Incorpóreo (Kalarsh)

**Número:** 1

**CA:** 5

**DG:** 3

**PG:** 10

**Movimiento:** 9 m.

**Ataque:** 1 ataque de Toque

**Daño:** Pérdida de energía (1DG o 1 nivel), se permite una Tirada de Salvación contra petrificación o parálisis

**Salvación:** Guerrero 4

**Moral:** 12

**Tesoro:** 800 mo

Anillo de oro [50 mo]

Gargantilla de oro [200 mo]

Daga enjoyada

(50% de tener un conjuro a elección del árbitro) [500 mo]

Libro de conjuros

(conjuros y nivel a elección del árbitro) [15 mo]

3D10 + 5 mo

**Alineamiento:** Caótico

**PX:** 50

