

H3



Para su uso con
Aventuras en la Marca del Este

NUESTROS HERMANOS CAIDOS EN BATALLA

MÓDULO PARA PERSONAJES DE NIVELES 3 - 5



Cuando un ejército de muertos vivientes se levanta para acabar con toda vida en la Marca, solo un secreto guardado por la Reina Vigdis II podrá evitar el temible final que nos aguarda.

NUESTROS HERMANOS CAÍDOS EN BATALLA



Este documento que tienes frente a ti pertenece a una serie de módulos no oficiales para *Aventuras en la Marca del Este*, o cualquier otro juego OSR compatible.

Queda permitida la distribución y/o la modificación total o parcial del mismo. Queda prohibida la venta de este documento y la modificación total o parcial con fines económicos.

Nuestros hermanos caídos en batalla es una aventura para un grupo de 3 a 5 personajes de niveles 3 a 5. Puedes añadirla a tu campaña o jugarla de manera independiente.

CRÉDITOS

Autor: Héctor Prieto de la Calle

Ilustración de portada: FreeArt123

Ilustraciones interiores: Daniel F. Walthall "This work features art by Daniel F. Walthall, found at: drivethrurpg.com/product/181517, available under a CC BY 4.0 license: creativecommons.org/licenses/by/4.0/".

Ilustración de contraportada: 1manstudio.de

Cartografía: Héctor Prieto de la Calle

Revisión: Illgrim Hwd.

COLABORADORES



AVENTURAS BIZARRAS.

Tu revista digital de género Pulp
www.aventurasbizarras.com



RPG UTILITIES.

Tu web de recursos de rol
www.rpgutilities.com



SANDORA DESIGNS.

Bolsas para dados, fundas de móvil,
estuches
www.sandoradesigns.es

INTRODUCCIÓN

Desde hace meses están sucediéndose cosas extrañas en los territorios de la Marca del Este. Se han extendido los rumores de que los espíritus comienzan a vagar por la tierra, libres de sus ataduras. Los muertos se levantan y caminan entre los vivos. Y las criaturas salvajes están mutando en algo extraño y monstruoso. (Estos eventos pueden encontrarse en el módulo H1: La aldea asolada por la muerte).

Además, un antiguo mal que, durante años, ha sido custodiado por una orden secreta de caballeros, ha sido liberado al mundo, trayendo consigo la oscuridad. (Como se vio en el módulo H2: El último caballero de la Orden Escarlata).

Ahora, meses después de aquellos eventos, la reina Vigdis II ha confirmado que algo maligno se extiende por sus territorios. Un ejército de muertos vivientes se acerca hacia Marvalar, destruyendo todo lo que encuentran a su paso. Movilizado el ejército, la propia reina dirige a las tropas en un intento de detener el avance de los muertos. Pero por cada soldado que el ejército de la reina pierde, sus enemigos ganan un nuevo miembro, demostrando que la muerte es imparable.

Solo una reliquia que se creía olvidada puede evitar la destrucción de la Marca del Este.

EL SECRETO DE VIGDIS I

Años antes de que Vigdis II subiera al trono, su madre gobernaba los territorios de Reino Bosque. Fue en aquella época cuando su, por entonces ayudante de cámara, fundó la Legio Sapientiae, una organización secreta cuyo único fin era reunir el mayor número posible de conocimientos de todos los rincones de Valion. La por entonces monarca, Vigdis I, fue puesta al corriente del funcionamiento de la organización y ordenó la construcción de la que sería conocida como "La Biblioteca Oculta".

Esta construcción se levantó en un plano ajeno al mundo de Valion, creado ex profeso para mantener la seguridad de los conocimientos allí almacenados. Para acceder a la Biblioteca, se creó una piedra mágica que permitía abrir un portal hasta la entrada de la edificación y esta gema, a su vez, se engarzó en una joya que, tras su creación, fue entregada a la reina Vigdis para que fuera su custodia y asegurarse, una vez más, la seguridad del lugar.

Tras la muerte de la reina, su hija la enterró con sus pertenencias máspreciadas, desconocedora de la existencia de esta joya. Solo el ayudante de cámara de la difunta reina conocía el secreto que ésta se llevó a la tumba. Lo que sí hizo fue traspasar sus conocimientos al hombre que tomaría su cargo en la Legio Sapientiae: Marcus Valliere, un clérigo de Nébula que, a los 24 años, entró a formar parte de la organización.

Al tomar el cargo de prior de la organización, Marcus recibió no solo las responsabilidades de su cargo, sino los conocimientos que custodiaba su predecesor, entre ellos la existencia de la Biblioteca Oculta, la joya del portal y el contenido que se almacenaba en la edificación.

EL TIEMPO APREMIA

Ahora, con un ejército de no muertos amenazando la existencia de todo Reino Bosque, la reina Vigdis II ha llamado a las armas a todos los clérigos y paladines capaces de expulsarlos. Pero ni siquiera esta formidable fuerza conjunta parece ser capaz de hacer frente al inexorable avance de la muerte. Marcus, por su parte, y a espaldas de la organización, cree tener la respuesta, pues entre los múltiples manuscritos que se almacenan en la Biblioteca Oscura existe un poderoso (a la par que peligroso) hechizo de expulsión que podría ser capaz de frenar el avance de los no muertos. Pero sin tiempo para trazar un plan, Marcus solo ha podido acudir a un viejo amigo para que le ayude quien, a su vez, ha contactado con los Aj's para que asalten la tumba de la reina Vigdis I y roben la joya que permite el acceso al plano donde se encuentra la Biblioteca Oculta.

Esta puede ser la misión más peligrosa a la que se enfrenten los Aj's, pues la tumba está protegida por poderosos encantamientos, trampas mortales y guardianes traídos de los diversos planos de existencia. ¿Serán capaces de evitar la destrucción de Reino Bosque?



RECLUTAMIENTO

La ciudad de Marvalar ha visto cómo su ejército se moviliza. Cientos de clérigos y paladines han sido llamados a filas para enfrentarse a un ejército de muertos vivientes que, al parecer, avanza hacia la capital de Reino Bosque. La propia Vigdis II dirige el ejército y, antes de su partida, ha dedicado unas palabras a su pueblo para instarles a mantener la calma. Pero los nervios y el miedo a que la reina y su ejército no sean capaces de frenar el avance de los atacantes, ha provocado en Marvalar diversos disturbios que la guardia, como buenamente puede, intenta sofocar.

Los Aj's inician sus aventuras en El Bardo, una de las muchas posadas de la ciudad, en un momento de máxima agitación: varios saqueadores (1D6 + 2 individuos) han accedido al edificio y pretenden aprovechar la situación general para robar y hacerse con todos los bienes de los huéspedes.

Ladrones.

Clase de armadura: 8

Dados de golpe: 2

Movimiento: 18 metros.

Ataque: maza o espada corta.

Daño: 1D6

Salvación: G2

Moral: 6

Valor del tesoro: 65 mo.

Alineamiento: Caótico.

Valor PX: 150.

Tras derrotar a los ladrones, el posadero agradece a los Aj's su actuación. Sabe que tanto la Guardia Real como la Vigilia Serena están saturados por los acontecimientos y la ciudad es un polvorín a punto de estallar, pero esperaba que los propios vecinos de Marvalar se apoyasen para salir adelante ante la situación, no que se lanzaran a la yugular para aprovecharse.

En ese momento un enano de hombros y brazos anchos accede a la posada y busca, mirando por todos lados, a los Aj's. Cuando da con ellos se dirige de frente y con un fuerte abrazo saluda a cada uno. Su nombre es Guns del Trueno Negro, un antiguo conocido del grupo con el que hicieron amistad durante una de sus aventuras (ver el módulo H1). El enano insta a los Aj's a que le acompañen a un sitio tranquilo, pues tiene una peligrosa misión para ellos que puede solucionar el problema que asola a Reino Bosque. Sin rodeos, cosa que en

Guns es bastante extraña, el enano les pone en antecedentes de la existencia de la Legio Sapientiae y de la existencia de la Biblioteca Oculta. Mostrando una carta firmada por Marcus Valliere, les hace entrega de una llave y un mapa con la localización de la tumba de la reina Vigdis I. En su interior, y advirtiéndoles de los innumerables peligros que deberán sortear, Guns les pide que recuperen la joya que permite acceder a la Biblioteca Oculta. El propio Marcus avisa en la carta que no disponen de mucho tiempo, apenas cuatro días, para abrir el acceso a la Biblioteca Oculta y encontrar el hechizo que expulse al ejército de muertos vivientes.

RUMBO A LA TUMBA

En circunstancias normales el viaje hasta la tumba de la reina Vigdis I no supondría un problema pero con la situación actual, llegar hasta allí (en un viaje que se supone de medio día caminando) se complica. Hay muchas opciones de que los Aj's se encuentren con problemas durante el viaje, para averiguarlo lanza dos veces en la siguiente tabla (una por cada media jornada del viaje):

CAMINO	% ENCUENTRO
1-2	10 %
3-4	25 %
5-7	50 %
8-9	75 %
10	95 % (lanza una vez más en la siguiente tabla)

Lanza 1D10 para comprobar si el camino es más o menos peligroso. Después, lanza 1D100 y si sacas igual o menos al porcentaje indicado, pasa a la siguiente tabla:

1D6	ENCUENTRO
1-3	Un grupo de ladrones (1D8 individuos) os emboscan desde los laterales del camino (usa las estadísticas de los enemigos de esta misma página).
4	Una jauría de lobos hambrientos se abalanza sobre vosotros (1D6 + 1 criaturas).
5	Tranquilidad, no sucede nada. El grupo recupera 1D4 PdG.
6	Cada vez que salga este resultado, leer el recuadro "El fantasma del camino" que hay después.

EL FANTASMA DEL CAMINO

La presencia del ejército de muertos vivientes que se encamina hacia Marvalar ha hecho que, a lo largo de todo Reino Bosque, la separación entre el plano físico y el Más Allá se vuelva casi inexistente. Así, cientos de fantasmas y criaturas similares están comenzando a manifestarse por todos los lugares. Los Aj's, en su viaje hacia la tumba de la reina Vigdis I, pueden llegar a encontrarse con uno de estos seres, aunque no será algo automático sino que el fantasma comenzará a acecharles hasta que reúna el poder suficiente como para materializarse y atacarles (y pese a eso el fantasma no se materializará con todo su poder, siendo incapaz de invocar un ente menor). Lee o parafrasea los siguientes textos según el resultado de los encuentros:

Primer encuentro: *Notáis cómo un escalofrío recorre vuestros cuerpos. No sabéis decir por qué pero tenéis la urgente necesidad de acelerar el paso.*

Segundo encuentro: *De nuevo, el malestar que sentísteis antes vuelve a atenazar vuestros espíritus. Miráis alrededor, buscando el origen de vuestra situación pero no sois capaces de localizar el por qué de aquello. Sin embargo, no podéis dejar de ojear por encima de vuestros hombros, temerosos de lo que os amenaza.*

Tercer encuentro: *La temperatura desciende drásticamente, hasta el punto de que sois capaces de ver vuestro propio aliento exhalado. Frente a vosotros una figura fantasmagórica se manifiesta mientras una niebla sobrenatural os envuelve. La criatura parece tratar de avanzar hacia vosotros pero algo la detiene e instantáneamente desaparece.*

Cuarto encuentro: *Como sucedió antes, la niebla vuelve a rodearos y la temperatura desciende mucho más. Los caballos se encabritan y os cuesta horrores mantenerlos tranquilos. En ese momento la criatura fantasmal se manifiesta y se abalanza sobre vosotros.*

El fantasma solo puede ser herido mediante conjuros o armas mágicas +2 (o superiores). El daño inflingido por el fantasma no siempre es físico, en lugar de ello puede lanzar ataques de mirada y su víctima debe superar una salvación contra conjuros o quedará paralizada durante 2D4 asaltos. De igual forma, el simple roce con una de estas criaturas causa el mismo efecto, aunque añade 1D6 puntos de daño adicional por frío.

Fantasma.

Clase de armadura: 0

Dados de golpe: 8

Movimiento: 27 metros.

Ataque: Toque + Mirada

Daño: Especial (roce fantasmal) + Parálisis

Salvación: G5

Moral: 10

Valor del tesoro: Ninguno

Alineamiento: Caótico

Valor PX: 2600

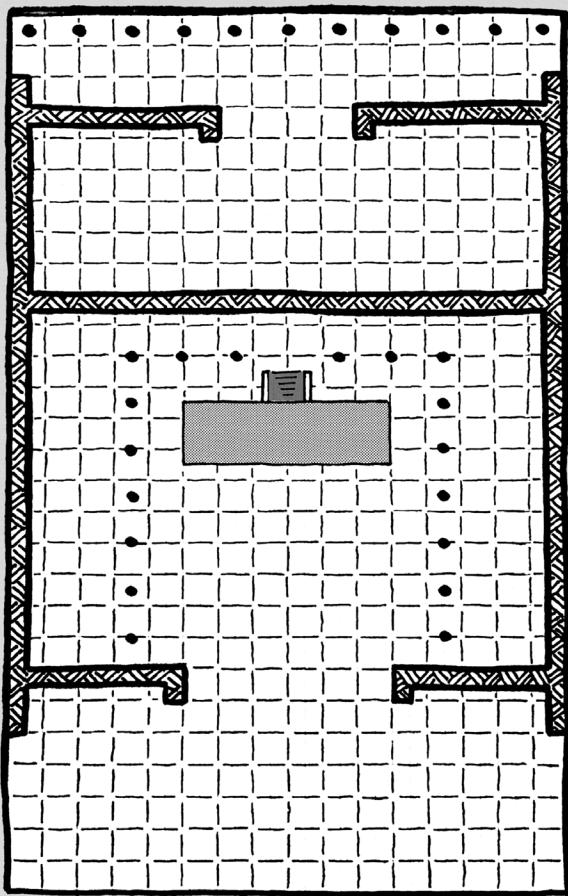


Pasado medio día de viaje, los Aj's llegan a las inmediaciones de la tumba de la reina Vigdis I. El edificio, construido completamente en mármol blanco, se levanta sobre una colina. Desde la distancia se ve el gran tamaño de la edificación, con las columnas recorriendo todo el exterior y el friso delantero en el que se encuentra representada la reina y la historia de cómo llegó al trono.

Tras ascender hasta la tumba, los Aj's comprueban que alrededor de la edificación hay una canalización de agua que deja la tumba completamente aislada del resto del monte. Ésto se hizo así

porque se pensaba que el agua corriente evitaba las energías negativas y haría que la tumba estuviera protegida (aunque realmente solo tiene un uso meramente higiénico, ya que canaliza el agua de las tormentas y evita que se filtre al interior). En la nave central se encuentra una enorme estatua de la reina Vigdis I sentada en su trono, con la espada Fatana sobre su regazo. Tras rodear el pie de la estatua, hecha completamente de piedra, los Aj's descubren una escalinata que desciende y una puerta cerrada de metal. Si usan la llave que les proporcionó Guns, la puerta se abrirá fácilmente.

TUMBA DE LA REINA VIGDIS I PLANTA DE ACCESO



PLANTA PRIMERA

Sala 1.

Lee o parafrasea el siguiente texto a tus jugadores:

Tras descender por las escaleras, las puertas que dan paso a la tumba se abren hacia una gran sala de altos techos y paredes profusamente decoradas. El mármol de la construcción superior da aquí paso a piedra labrada de tonos claros, lo que sumado a la luz de vuestras antorchas hace que la iluminación de la estancia sea casi completa.

A lo largo de la tumba, casi en cada sala, los Aj's encontrarán en las paredes lámparas de aceite. El sistema de iluminación de la tumba hace que, al prender uno de los candiles, el fuego se propague automáticamente al resto de lámparas en cuestión de segundos. Aunque al no haber sido respuesto el aceite en muchos meses, el fuego apenas durará una hora (tenlo en cuenta por si quieras hacer que tus jugadores se encuentren de pronto envueltos en la más completa oscuridad).

Sala 2.

La entrada a esta sala, por el pasillo que comunica desde la Sala 1, se encuentra bloqueada. Una tirada de Abir puertas o un hechizo permitirán el acceso, así como usar la llave maestra de la planta (ver Sala 6).

Al acceder a la misma, lo primero que se observa es el gran mural, a base de teselas, que adorna la pared opuesta al acceso desde el pasillo. En ella se muestra una imagen ecuestre con la Reina Vigdis I a lomos de su caballo. De fondo se ve la ciudad de Robleda durante los festejos del nombramiento de Reginbrad como señor de la ciudad.

Sala 3.

Si los Aj's no han desactivado las trampas de esta sala (ver Sala 6), cuando crucen entre dos columnas las puertas se cerrarán automáticamente y de las juntas de las columnas comenzará a filtrarse un gas tóxico. Esto supone una TS de venenos (CD 12), de superarla el Aj recibiría 1D4 puntos de daño por veneno, si no el daño recibido es de 6 puntos. Si los Aj's no han conseguido salir de la sala en 4 turnos, repite la tirada de salvación.

Para salir deberán forzar la puerta, pueden hacerlo manipulando el mecanismo o mediante la fuerza bruta. Si este es el caso, realizar el esfuerzo obliga a los Aj's a realizar otra TS contra venenos, pues deben toma aire para mover la puerta. Esto se logra mediante una prueba de Fuerza (CD 18), por el tamaño de la puerta solo dos personas pueden realizar a la vez la tarea (tienes la regla opcional de *Acciones Conjuntas* en el módulo H1, página 14).

Sala 4.

Lee o parafrasea el siguiente texto a tus jugadores:

Esta sala carece de la decoración de las paredes que hay en otros lugares de la tumba. En su lugar os encontráis multitud de percheros y estantes dispuestos por la sala, en un claro indicio de ser un lugar de almacenamiento de equipo para los peregrinos que venían a visitar la tumba en el pasado.

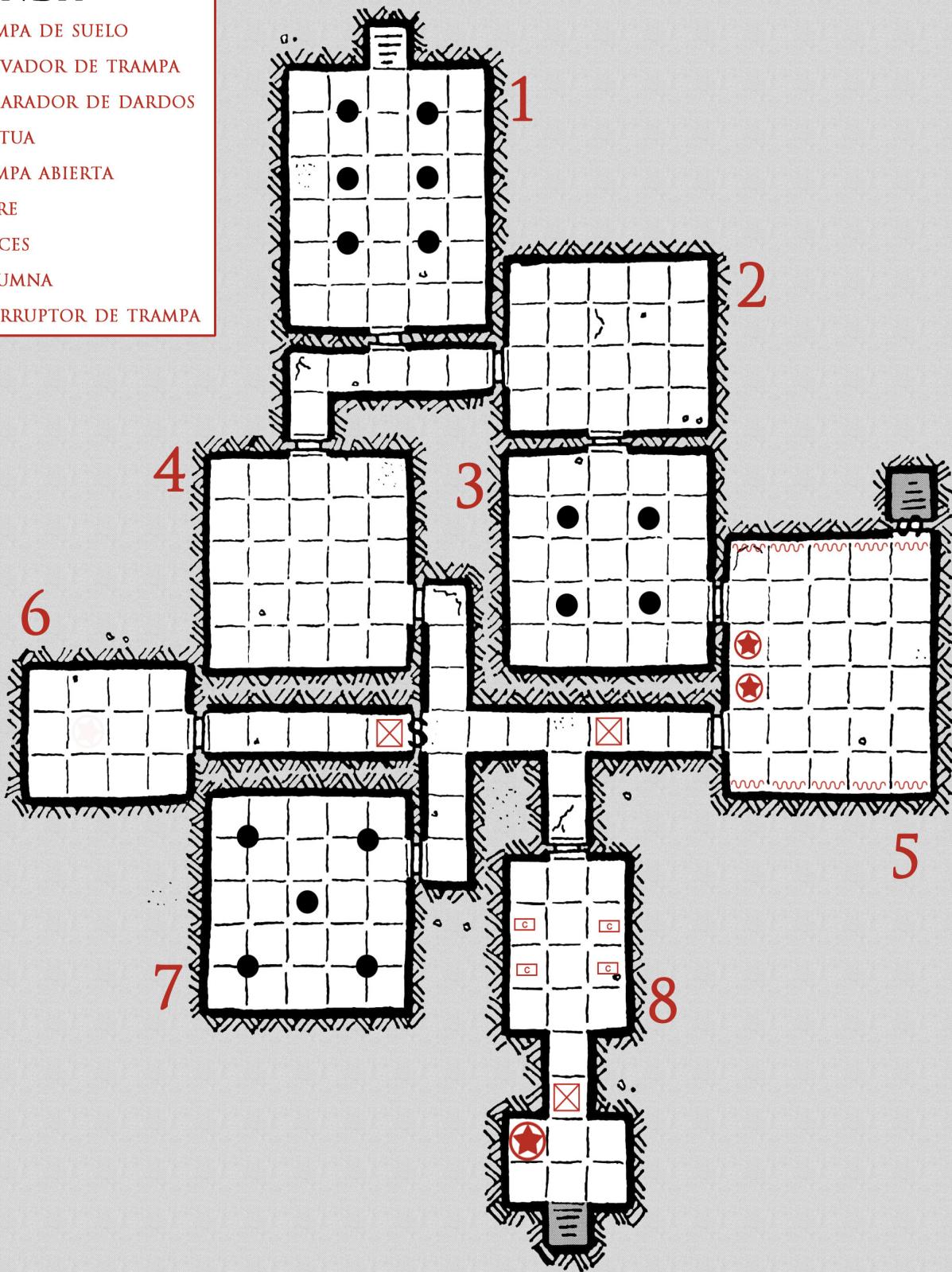
Aunque la parte superior de la tumba era visitable para todo el mundo, la planta inferior solo lo era para gente importante (o los que pudieran pagar un tributo considerable), mientras que el resto de la tumba estaba completamente cerrada a cualquier tipo de visita. Si registran la estancia pueden encontrar ropajes de tonos claros y sandalias, el valor de venta de todo puede llegar a las 15 mo.

TUMBA DE LA REINA VIGDIS I

PRIMERA PLANTA

LEYENDA

- ☒ TRAMPA DE SUELO
- Ⓕ ACTIVADOR DE TRAMPA
- DISPARADOR DE DARDOS
- ★ ESTATUA
- ▣ TRAMPA ABIERTA
- ▣ Cofre
- ~~~~ TAPICES
- COLUMNA
- Ⓣ INTERRUPTOR DE TRAMPA



Sala 5.

En esta sala se exponen muchos de los regalos que, tras la muerte de la reina Vigdis I, los gobernantes de muchos países enviaron como homenaje. Ya fueran enemigos o amigos íntimos, muchos lloraron la pérdida de la reina.

Armaduras ceremoniales, pinturas únicas, bustos y estatuas de diversas procedencias... la sala alberga un gran tesoro que, como tal, se encuentra protegido por un poderoso hechizo. Aunque se pueden observar todos los objetos, y cuando alguien visitaba la tumba ésta sala era parte obligada de la visita, diversos carteles grabados en metal avisaban de la prohibición de tocar nada de lo expuesto. De suceder, un intrincado sistema de hechizos encadenados se activará en el siguiente orden:

- Un hechizo de Disipar magia es lanzado sobre la persona (o personas) que han tocado el objeto. Esto puede anular los efectos mágicos de algunas armas o equipamiento.
- Se activa un hechizo de Alarma, resonando por toda la tumba y alertando a todo aquel que se encuentre en esta planta de la presencia de ladrones en la sala (este hechizo dura 3 turnos y se manifiesta como un potente y agudo chillido que tiene su origen en la persona que ha tocado el objeto).
- Tras esto, que sucede en un único turno, se activan un hechizo de Retener persona y otro de Cerradura Arcana sobre las dos puertas visibles de la sala (no así sobre la puerta secreta).

Si los Aj's se han cruzado con el Guardián de la Tumba (ver más adelante) y han huído de él, éste podrá localizarles al activarse la alarma. Recuerda que el hechizo de alarma se lanza sobre la persona que ha tocado el objeto, por lo que si éste se mueve, el hechizo se mueve con él.

Sala 6.

Oculta tras una pared falsa, esta sala es el “centro neurálgico” de esta planta. A primera vista simula un despacho: un escritorio con una silla, varias estanterías y un par de archivos delatan este lugar como “fuera” del circuito de visitas que los guardianes de la tumba pudieran realizar en el pasado.

Desde aquí se pueden abrir o cerrar las diferentes puertas de las salas, o las trampas que hay repartidas para evitar a los intrusos. El panel de control se encuentra situado en un escritorio, oculto bajo un tablero que hace las veces de superficie

de apoyo y donde hay situados utensilios de escritura para simular un escritorio real. Encontrar el panel de control requiere una prueba de Sabiduría (CD 14).

Tras retirar el tablero, hay una consola metálica con válvulas de vacío, botones y palancas. Ninguno se encuentra etiquetado, por lo que se desconoce qué hace cada uno. Si los Aj's deciden probar suerte, lee o parafrasea el siguiente texto:

Ante vosotros se encuentra un extraño artilugio, una suerte de máquina de la que desconocéis su fin. Los diferentes pulsadores y palancas os indican que están preparados para ser activados pero... ¿con qué objetivo?

La consola tiene 3 botones y dos palancas activables, el resto (válvulas, indicadores luminosos, engranajes) no son utilizables. A continuación tienes los efectos de los diferentes botones y palancas:

- **Botón rojo.** Cada vez que se pulsa, el estado de las puertas cambia de abierto a cerrado. Las puertas que estuvieran entreabiertas, al activarse el cierre, no podrán volver a su posición y quedarán entreabiertas, viéndose el pestillo interior que debería haber atrancando la misma.
- **Botón verde.** Cierra las trampillas de las trampas de suelo que han sido activadas.
- **Botón azul.** Indica al Guardián de la Tumba que acuda a la Sala 6. Este botón es una especie de dispositivo de seguridad para, si alguno de los guardianes estaba siendo coaccionado para permitir un asalto a la tumba, este botón le permitiría protegerse al “invocar” al Guardián.
- **Palanca 1.** Esta palanca se mueve en 3 posiciones distintas. La primera, donde se encuentra situada, hace que las trampas de gas de la planta (salas 3 y 7) se encuentren activadas. En la segunda posición, desactiva las trampas. Y en la tercera, las hace funcionar ininterrumpidamente, lo que puede hacer que la planta se llene de gas en un par de horas ya que el gas se filtraría bajo las puertas.
- **Palanca 2.** Esta palanca solo dispone de dos posiciones, en la actual mantiene al Guardián de la Tumba activo (en modo espera si no lo han encontrado los Aj's) mientras que la otra posición desactiva al Guardián para evitar que persiga a los intrusos.

LA CONSOLA DE CONTROL

Este artilugio tan sorprendente, como se habrán percatado los Aj's (y tú, amigo Narrador) no pertenece al mundo de Valion. Obviamente, tal ingenio pertenece a un mundo mucho más avanzado al de la Marca del Este, puede ser de este mismo plano o de otro de los muchos que coexisten con el de Valion. ¿Viene acaso de las estrellas? Perfectamente. ¿Acaso ha sido construido siguiendo los planos encontrados en otro mundo? Puede haberse dado el caso. ¿Y si en realidad, viene del futuro? Por qué no, ¡esto es fantasía!

En resumen, no le busques una explicación a por qué hay un avanzado sistema de control en una tumba. Piensa que los Aj's están en esta misma tumba buscando una forma de acceder a una biblioteca construida en otro plano de existencia...

Además, escondida en uno de los libros, los Aj's pueden encontrar la llave maestra para abrir las puertas cerradas de esta planta de la tumba.

Sala 7.

Lee o parafrasea el siguiente texto a tus jugadores:

Cuando accedéis a esta sala lo primero que os llama la atención son los pilares que se encuentran repartidos por la misma. Los cuatro exteriores son de piedra lisa, sin ninguna marca de unión que refleje que están hechos de varias piezas, y el pilar central tiene una intrincada serie de bajorrelieves con motivos florales.

Después, y al mirar hacia las paredes, os percatáis de las pequeñas gema que, de manera regular, han sido situadas decorando la sala. La luz se refleja en ellas, confiriendo al ambiente una sensación onírica.

Si los Aj's se detienen a inspeccionar las gema (prueba de Sabiduría, CD 18) se percatarán que no todas son reales. Hay algunas gema que son simples cristales tallados y han sido situadas allí para ocultar las espitas que, al activarse la trampa, caen al suelo y llenan la sala de gas venenoso. Esta trampa se activa al retirar una de las gema falsas (lo que sucede con un 75% de probabilidades al retirar una gema de la pared).

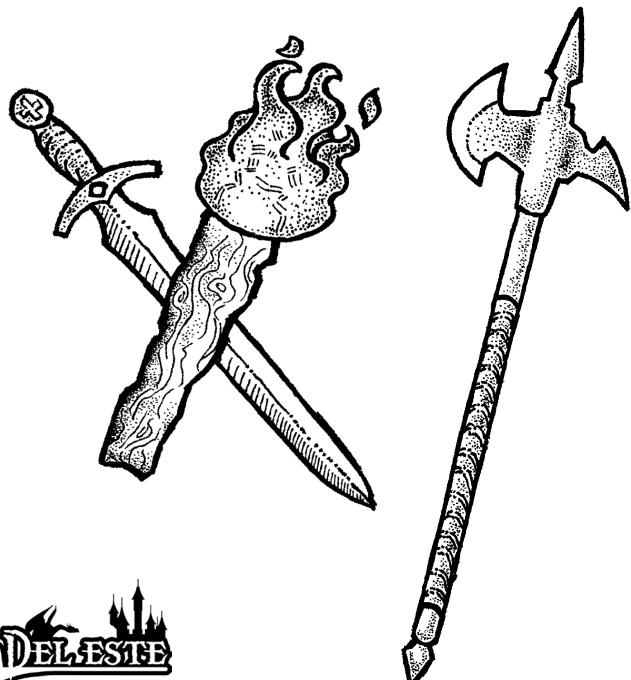
De activarse la trampa, los Aj's deberán superar una TS de venenos (CD 12), de superarla el Aj recibirá 1D4 puntos de daño por veneno, si no el daño recibido es de 6 puntos. La trampa no dejará de expulsar gas venenoso, por lo que con el tiempo la sala se llenará y empezará a filtrarse hacia el pasillo y el resto de la planta (esto sucederá pasado medio día). Los Aj's pueden tratar de aguantar la respiración para evitar inhalar el veneno y así poder proseguir soltando gema de la pared. Si este es el caso, realizar la acción obliga a los Aj's a realizar otra TS contra venenos cada 4 turnos.

Sala 8.

Esta sala es la última visitable para la gente que venía de peregrinaje hasta la tumba. En esta sala los guardianes situaron varias urnas donde los peregrinos podían realizar donaciones anónimas para sufragar el mantenimiento de la tumba. Situadas en las paredes hay seis cajas de madera, reforzadas con cierres metálicos y varios carteles con un mismo mensaje: "Donativos".

Otra característica de esta sala es el pasillo que separa las dos estancias que la componen. En la parte más alejada a la puerta de acceso se encuentran las escaleras que comunican con la planta inferior y allí es donde se sitúa también el Guardián de la Tumba, un enorme golem metálico que custodia el lugar.

Los Aj's pueden tratar de forzar las urnas, ya sea mediante la habilidad *Abrir cerraduras* o mediante un hechizo. De hacerlo, además de despertar al Guardián de la Tumba, podrán hacerse con 270 mo que todavía permanecían en el interior de las mismas. Aunque deben tener en cuenta, además, el hechizo de protección que hay sobre ellas (ver Sala 5).



El Guardián de la Tumba

Creado por los mejores ingenieros enanos de Moru, el Guardián de la Tumba es un asombroso golem (su altura es de, aproximadamente dos metros) que fue dotado de vida con un único fin: proteger la tumba de la Reina Vigdis I. Para cumplir su labor, el Guardián permanecía en un estado semiconsciente hasta que era requerida su actuación, mediante el uso de la Consola de Control (ver Sala 6) o cuando un ladrón asaltaba la tumba. El golem fue creado con la capacidad de diferenciar a los guardianes de la tumba, los voluntarios que mantenían el lugar, por lo que nunca atacará a ninguno de ellos.

Su cuerpo está formado por una aleación de acero y Mitral, por lo que es casi indestructible. Esto se hizo así porque el coste de crear todo su cuerpo de Mitral puro era demasiado elevado, incluso para las arcas de Reino Bosque. Por su interior corre la energía de la creación otorgada por el mago que le insufló vida, poder puro que otorga al Guardián su capacidad más increíble: la regeneración. Si el cuerpo del Guardián es destruido, una esfera de energía le envuelve y, pasados 10 turnos, se desvanece. Tras esto el golem recupera todos sus puntos de golpe y puede volver a su trabajo.

Hay que tener en cuenta que, una vez activo, el Guardián se mueve por la tumba, buscando a cualquier asaltante pero nunca abandonará esta planta (por lo que no perseguirá a los Aj's ni al exterior ni a la planta inferior). Para ver a qué sala acudirá, si no sigue el rastro de los Aj's, y desde la Sala 8, lanza 1D8 (obvia el resultado si sale un 8 en la primera tirada). Ten en cuenta que su movimiento caminando es de 8 metros, lo que en términos del mapa de la tumba supone (aproximadamente) 5 casillas por turno, para calcular el tiempo que tarda el Guardián en llegar a una sala. Si el hechizo de Alarma (ver salas 5 y 8) o el Botón Azul de la consola de control han sido activados, el Guardián duplica su movimiento pues conoce la ubicación de los asaltantes.

El Guardián de la Tumba es inmune al fuego, a los efectos de *Dormir* y *Hechizar Monstruo*, así como a los efectos de ataque basados en gases y otras sustancias tóxicas como venenos. Sin embargo, los ataques basados en electricidad, hacen daño doble contra el golem.

Guardián de la Tumba.

Clase de armadura: -2

Dados de golpe: 20

Movimiento: 8 metros.

Ataque: 2 puños + Especial.

Daño: 3D6 / 3D6 / Especial.

Salvación: G12

Moral: 12

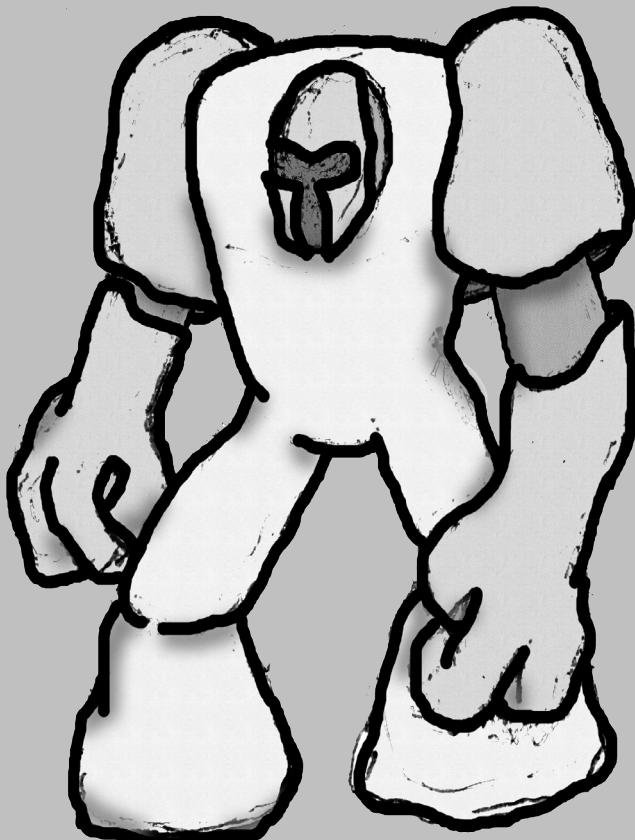
Valor del tesoro: Ninguno.

Alineamiento: Neutral.

Valor PX: 5.100*.

Ataque especial: el Guardián de la Tumba puede realizar un ataque de Presa sobre dos Aj's, uno por cada mano libre. De lograr sujetar a un Aj, podrá usarlo para golpear al resto de Aj's o lanzarlo contra una pared, de ser así el daño recibido sería de 5D6 para el Aj lanzado y 3D6 para el golpeado por su compañero.

(*) Los Aj's solo ganan PX la primera vez que derrotan al Guardián de la Tumba.



PLANTA SEGUNDA

Si la planta superior estaba “abierta al público” para que los peregrinos pudieran visitar la tumba y admirar los profusos trabajos de los artesanos que la construyeron, esta planta obvia todo lo decorativo para convertirse en el claro ejemplo de la construcción de un intrincado laberinto para confundir a posibles saqueadores.

Aunque los Aj's han llegado aquí con una misión, no resultaría extraño que quisieran aprovechar la situación para saquear algunas de las numerosas riquezas que llenan esta planta de la tumba.

Sala 1.

Lee o parafrasea el siguiente texto a tus jugadores:

Lo primero de lo que os percatáis al descender a esta planta es el brusco descenso de temperatura que hay. La temperatura puede haber llegado a bajar diez grados de una planta a la otra, lo que os hace daros cuenta de la profundidad a la que fue construída la tumba.

Como en la planta superior, varios candiles se encuentran repartidos por las paredes de la sala y, al prenderles rápidamente se propaga la llama, iluminando toda esta planta.

La puerta que da acceso a la Sala 2 se encuentra bloqueada. Mediante la habilidad *Abrir cerraduras* o con un hechizo, los Aj's podrán acceder a ella. La puerta secreta se encuentra oculta tras la pared, si los Aj's encuentran el acceso, podrán activar el mecanismo de apertura que se encuentra en un interruptor camuflado en un ladrillo de la pared. Tras activarlo la falsa pared se desplazará hacia arriba, permitiendo el acceso al pasillo.

Como en la planta superior, aquí hay golems protegiendo la tumba. En plural, porque no hay uno, sino dos Guardianes de la Tumba.

Sala 2.

Esta es la sala de control de esta planta. La disposición del cuarto es similar al de la primera planta, con el mismo escritorio que oculta la consola de control. Como diferencia, esta consola dispone de un cuarto botón, de color amarillo, que abre o cierra la verja que permite el paso a la tercera planta (situado en la Sala 13). De inicio, el acceso está abierto, por lo que tenlo en cuenta si los Aj's se dedican a pulsar ese botón. La Palanca 1 sigue activando las trampas de gas (ver Salas 4, 8 y 13), pudiéndose dejar constántemente activadas.

Esta sala no cuenta con una llave maestra, esto se hizo así para dificultar el acceso a la planta inferior.

Sala 3.

Este pequeño cuarto contiene utensilios de limpieza y mantenimiento (aceite para las lámparas, incienso para perfumar las estancias, trapos para retirar el polvo).

Sala 4.

Si los Aj's pasan entre ambas columnas, las dos puertas de la sala se bloquearán y de las juntas de las columnas comenzará a filtrarse gas venenoso. Los Aj's deberán superar una TS contra venenos (CD 14) de superarla los Aj's recibirán 1D6 puntos de daño por veneno, si no el daño recibido es de 8 puntos. Si los Aj's no han conseguido salir de la sala en 4 turnos, repite la tirada de salvación.

Para salir deberán forzar la puerta, pueden hacerlo manipulando el mecanismo o mediante la fuerza bruta. Si este es el caso, realizar el esfuerzo obliga a los Aj's a realizar otra TS contra venenos, pues deben toma aire para mover la puerta. Esto se logra mediante una prueba de Fuerza (CD 18), por el tamaño de la puerta solo dos personas pueden realizar a la vez la tarea.

Sala 5.

Esta sala se encuentra oculta tras una falsa puerta camuflada como un muro del pasillo. Los Aj's pueden percatarse del activador que permite el acceso a la misma. Al pulsarlo, la falsa pared se desplaza hacia un lateral.

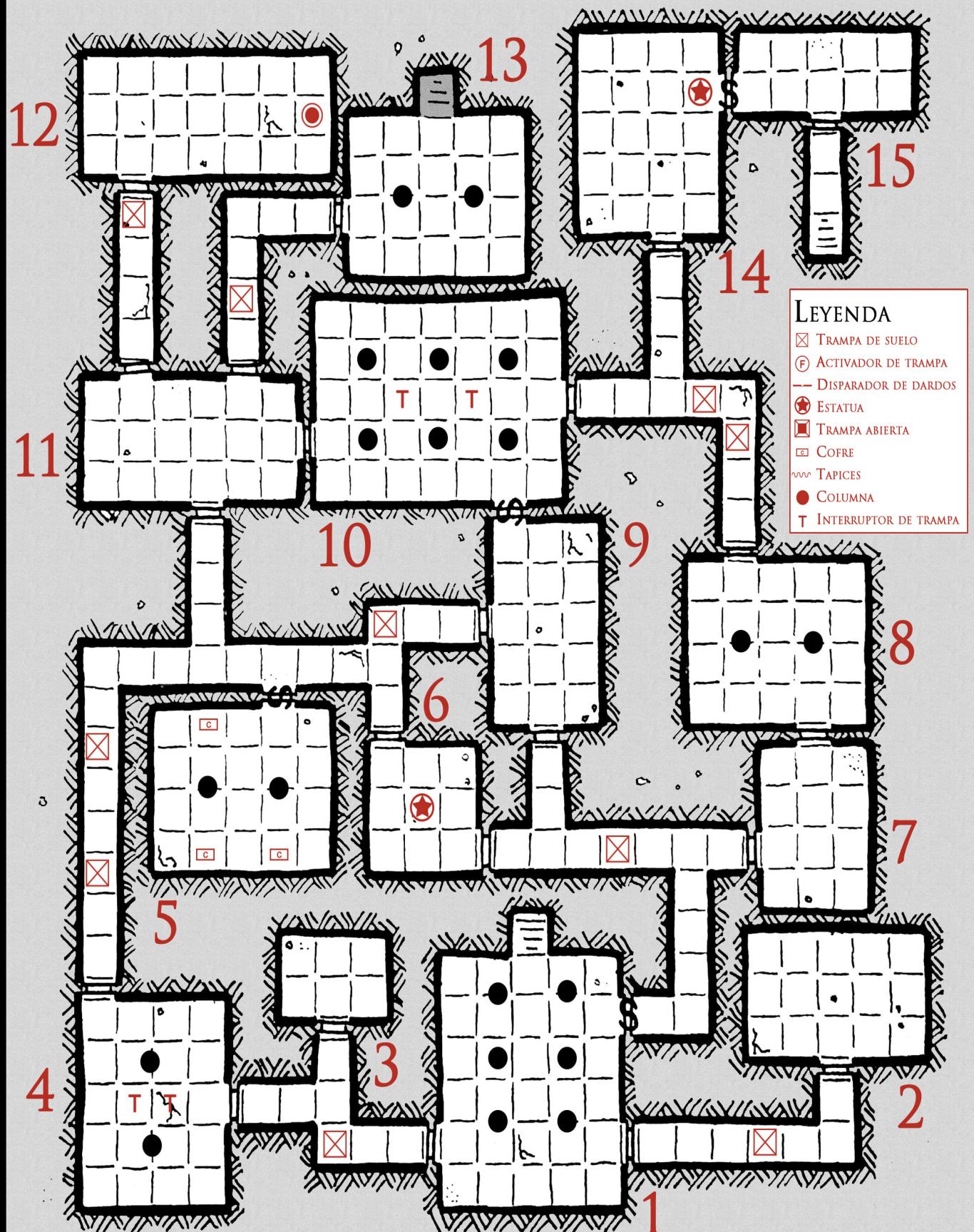
Una vez que los Aj's entran a la sala, lee o parafrasea el siguiente texto:

Oculta de la vista de saqueadores e indeseables, esta sala alberga parte del tesoro que se guarda en la tumba ya que está muy extendida la creencia de que, tras la muerte de una persona, debe ser enterrada con los objetos que la ayuden a realizar el viaje en la otra vida.

Cofres con gemas y oro, jarras de plata, una silla de montar con incrustaciones de hilo dorado... los artículos que se encuentran en la sala pertenecieron a Vigdis I (si los Aj's han visto el mural de la Sala 2 de la planta superior, reconocerán la silla de montar ya que es la misma que la de la imagen) y chocan completamente con la sobriedad que se esperaba de la reina. Reino Bosque no está falso de tesoros pero esto da una perspectiva de los auténticos bienes que Vigdis II posee y que se desconoce su existencia.

TUMBA DE LA REINA VIGDIS I

SEGUNDA PLANTA



Si los Aj's tocan algo de la sala, automáticamente se activarán una serie de hechizos consecutivos. Es el mismo procedimiento que en la planta superior pero esta vez los hechizos cambian:

- Se activan a la vez los hechizos de *Disipar magia* y *Retener persona*.
- Tras esto se activa un hechizo de *Muro de Piedra* que ciega el acceso al pasillo y, posteriormente, un hechizo de *Golpe Flamígero* sobre la persona que tocó el objeto.
- Posteriormente se activa el hechizo de *Alarma* pero esta vez con una duración prolongada de 5 turnos.

Si los Aj's no se habían cruzado con los Guardianes de la Tumba, los encontrarán al otro lado del muro de piedra cuando consigan derribarlo.

Sala 6.

Aquí se encuentra el primer Guardián de la Tumba. En cuanto los Aj's accedan a la sala, el Guardián se activará y comenzará a perseguirles (o a atacarles si entran por la puerta que está junto al Guardián).

Sala 7.

Esta sala se encuentra protegida por un hechizo de alteración. En ella se alteran las propiedades de los objetos que los Aj's lleven encima, y lo hace de manera aleatoria. Escoge el efecto o lanza un dado para seleccionarlo.

1	Las antorchas se apagan y, si tratan de volver a encenderlas, se percatan que están humedecidas. Ya no sirven para nada.
2	Los odres que estuvieran llenos, se agotan mágicamente. Da igual el contenido de los mismos.
3	La comida que los Aj's llevan encima se pudre. Incluso las raciones de viaje, que duran mucho más que la comida cocinada estándar, quedan podridas.
4	El papel comienza a deshacerse, esto puede provocar que los pergaminos y los libros de conjuros queden inservibles.
5	Las cuerdas que porten los Aj's se raen, no podrían soportar ninguna clase de peso.
6	El contenido de las pociones que los Aj's lleven encima se licúa y pierden sus propiedades.

Si los Aj's lanzasen un hechizo de *Disipar magia* en la sala, los efectos dejarían de producirse. Si no, son acumulativos pero no se repiten.

Sala 8.

Lee o parafrasea el siguiente texto a tus jugadores:

El metal pulido de las paredes refleja las imágenes, dando la sensación de estar en una sala mucho más grande de lo que realmente es. Eso, sumado al embaldosado del suelo, hecho en losetas blancas y negras, confiere un estado de desorientación a la estancia.

Las dos columnas del centro de la estancia deberían ayudaros a situaros pero cuando las observáis, os percatáis que están girando sobre su eje central. Es en ese momento cuando os dais cuenta de que, por el efecto óptico, no sabéis por qué puerta habéis entrado.

Esta sala tiene un efecto desorrientador para los Aj's, a eso sumado el hechizo de Confusión que está en permanente efecto en la misma, hacen que moverse por ella resulte muy complicado.

Una vez que los Aj's hayan entrado a la sala, y cuando lleguen hasta las columnas, la puerta por la que han accedido se cierra. La sala está ideada para que si alguien accede a ella, tenga un 50% de probabilidades de volver por el mismo sitio por el que entró, así que cuando los Aj's quieran salir de la misma, recuerda lanzar con esa probabilidad. Si sale el resultado contrario, los Aj's utilizan la puerta contraria, por lo que si resulta que acceden a la Sala 7, sufrirán los efectos de alteración de la misma.

Sala 9.

Un sistema de activadores móvil se encuentra bajo el suelo de las losetas de esta sala. Cada turno se alteran los interruptores funcionales que cuando son pisados activan unas trampas de dardos que causan 1D4 puntos de daño (los Aj's pueden realizar una TS contra venenos para reducir el daño a 1, ya que el veneno no hace efecto pero el picotazo del dardo se lo llevan igualmente). Para averiguar qué loseta está activa lanza 1D3 para ver la columna activa y 1D5 para la fila.

Te recomendamos lanzar 1D6 y tomar como resultados: 1 al sacar 1 o 2, 2 al sacar 3 o 4 y 3 al sacar 5 o 6 en el dado. Con la tirada de 1D5 haz igual pero con un dado de 10 caras.

Si los Guardianes de la Tumba acceden a esta sala, pueden activar las trampas como un Aj más, la única salvedad es que son inmunes al veneno (aunque siguen recibiendo 1 punto de daño por el dardo). Lanza los dados al inicio de cada turno para descubrir la loseta activadora.

Sala 10.

Lee o parafrasea el siguiente texto a tus jugadores:

Esta gran cámara destaca por el suelo completamente metálico. Este, aunque sin pulir, proyecta la luz de las antorchas pues os dais cuenta que no hay ningún candil en la sala (como sí sucede en otras estancias).

Esta sala tiene una gran peculiaridad, y es que el suelo, en realidad, está compuesto por planchas magnéticas. Todos los objetos metálicos de los Aj's causarán que éstos se muevan mucho más lento por la atracción (viendo su movimiento reducido a la mitad). Tal es la fuerza que, si un Aj llevase puesta una cota de mallas o una armadura de placas, debería superar una prueba de Fuerza (CD 15) o caer al suelo de rodillas.

Además, si los Aj's no detectan los disparadores de la trampa y los pulsan sin querer, las dos puertas que se encuentran a la vista se cerrarán (si estuvieran abiertas) y se bloquearán. Tras esto el techo comenzará a descender, llegando a aplastarles en 10 turnos. La puerta secreta no se bloquea como las otras principales, ya que se hizo para proporcionar un método de escape si algún guardián despistado activaba la trampa.

Sala 11.

Las dos puertas que comunican hacia el norte de la sala son metálicas, mientras que la puerta lateral y la que se encuentra al sur, son de madera. Esto debería llamar la atención de los Aj's que, si lanzan un hechizo de Detectar Magia, comprobarán que ambas emiten pulsos de energía. Se trata en realidad de dos trampas mágicas completamente diferentes, mientras que la puerta de la izquierda tiene un hechizo de Rayo Eléctrico (4D6 puntos de daño) sobre ella, por lo que al intentar forzarla o abrirla, impactará sobre el Aj y los Aj's que se encuentren a 2 metros de él.

La otra puerta, sin embargo, tiene un hechizo de Teleportar. Una vez que un Aj intente forzar o abrir la puerta, será teleportado a otra sala de la misma planta del nivel. Para averiguar cuál, lanza 1D10.

Ambos hechizos pueden ser disipados pero utilizar un *Disipar Magia* puede anular las propiedades mágicas de los objetos que los Aj's lleven encima, por lo que deberán tener en cuenta el radio de alcance de este hechizo. Una vez lanzados los hechizos, las puertas quedan protegidas, por lo que pueden ser cruzadas con total normalidad.

Sala 12.

Esta sala tiene un intrincado sistema de trampas dispuesto para proteger el pulsador que se encuentra en la pared situada a la derecha de la entrada. Ese pulsador abre el acceso a la siguiente planta, pues la verja que se encuentra en la Sala 13 y da paso al siguiente nivel de la Tumba, se encuentra bloqueada. Las trampas que pueden activarse son:

1	Cuchillas oscilantes que se balancean desde el techo (1D6 puntos de daño).
2	Llamaradas que surgen del suelo (3D6 puntos de daño, una TS contra arma de aliento reduce el daño a la mitad).
3	Hechizo de <i>Inmovilizar Persona</i> contra una única persona, si otro Aj activa una trampa puede impactar en éste de encontrarse cerca.
4	Trampa de <i>Rayo Eléctrico</i> (3D6 puntos de daño, una TS contra conjuros reduce el daño a la mitad).
5	Trampa de foso (2D6+3 puntos de daño por caída).
6	Trampa de gas (1D4+1 puntos de daño por turno, una TS contra venenos reduce el daño a la mitad).

Por el paso del tiempo, y el poco mantenimiento de la tumba en los últimos años, las trampas tienen un 50% de probabilidades de activarse.

Sala 13.

Al entrar en la sala, lo primero que llamará la atención de los Aj's son las dos columnas que sustentan el techo. Son de color verde, el cual contrasta completamente con el resto de tonalidades de la tumba. Al acercarse, comprobarán que ambas columnas están hechas de una piedra verde brillante. Esta piedra es jade, y las columnas fueron un regalo de Zheng Yuan Da'Zhin, el actual emperador de Kang, a Reino Bosque para honrar la memoria de la Reina Vigdis I.

Las columnas, si los Aj's usan un hechizo de *Detectar Magia* se darán cuenta, son en realidad un sistema protector. Emanan constantemente un hechizo de *Disipar Magia*.

De no haber abierto la verja que comunica con la planta inferior, al descender por las escaleras los Aj's se encontrarán el acceso cerrado. Deberán retroceder hasta la Sala 12 para poder abrir el paso hasta el siguiente nivel.

Sala 14.

Aquí se encuentra el segundo Guardián de la Tumba. Si los Aj's acceden desde la puerta secreta de la Sala 15, se le encontrarán de espaldas, con suficiente espacio como para poder acceder a la sala, pudiendo así intentar pasar sin ser detectados.

Sala 15.

Esta sala comunica con la planta superior, ya que en ella hay un acceso secreto escondido tras un tapiz. Bien puede ser un punto de descanso para los Aj's, pues a primera vista no hay otra forma de acceder a la sala que a través de las escaleras, aquí el grupo puede prepararse para lo que viene a continuación.

En realidad esta sala se usaba como lugar de descanso para los guardianes. Almacenados junto a una pared hay varias mantas usadas por los guardianes para tumbarse y protegerse del frío del suelo.

PLANTA TERCERA

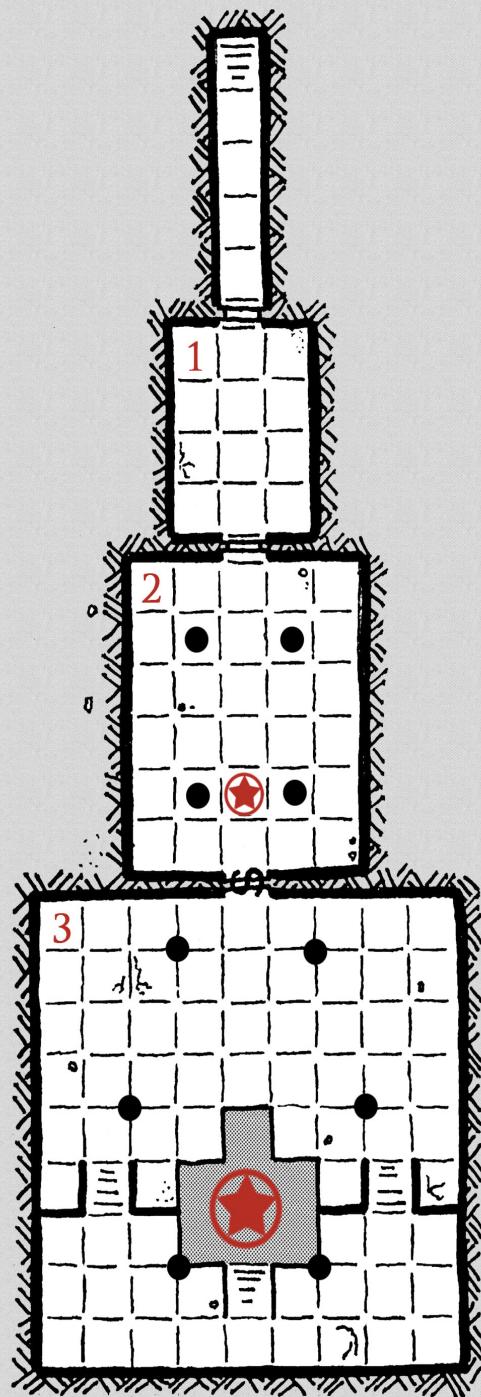
La temperatura sigue descendiendo a cada planta, tal es en este nivel que los Aj's deberían plantearse la posibilidad de ponerse ropa de abrigo si no portan ninguna antorcha que les mantenga el calor. Si no fuera el caso, sufrirían 1D3 puntos de daño por frío cada 3 turnos que podrán recuperar a razón de 1 punto de daño por hora que permanezcan a una temperatura normal. Esto sucede por la piedra utilizada en el suelo de esta planta, que proviene de las regiones más al norte de Valion y que, tras ser expuestas a un hechizo, han adquirido la capacidad de congelar el ambiente, resultando en uno de los sistemas de seguridad más originales de Reino Bosque.

En esta planta no hay un Guardián de la Tumba, los iconos del mapa hacen referencia a las estatuas de la Reina Vigdis I.

Sala 1.

Esta sala muestra un ligero desnivel hacia la puerta de acceso. Esto es fruto de un hechizo de Desorientación utilizado para dificultar el acceso a la tumba. Si los Aj's caminan con los ojos cerrados, el efecto desaparece y simplemente notan el desnivel de la sala. Pero si avanzan con los ojos abiertos, deberán superar una prueba de *Sabiduría* para evitar marearse y sentir que la sala se inclina en más de 60º hacia la puerta de acceso.

TUMBA DE LA REINA VIGDIS I PLANTA INFERIOR



Sala 2.

Lee o parafrasea el siguiente texto a tus jugadores:

Ante vosotros encontráis la tumba de la Reina. Cuatro enormes columnas, forradas en oro, encuadran la estatua de la Reina.

Aunque lo pueda parecer, esta no es la sala que debían encontrar los Aj's, sino un sueño a la auténtica tumba que se encuentra oculta tras una puerta secreta. Si los Aj's se acercan a la enorme estatua de piedra, de casi dos metros de alto, verán que al cuello lleva un medallón con una piedra brillante engarzada. Si utilizan el hechizo *Detectar Magia*, tanto la estatua como el medallón brillarán con fuerza.

Los Aj's pueden tratar de encontrar trampas pero en esta sala no hay ninguna, realmente en ninguna sala de esta planta. Lo que sí sucede es que el medallón no es el que han venido a buscar, sino que es un colgante maldito que ha sido colocado ahí para simular al auténtico. Si algún Aj toma el colgante, lo primero que sucederá es que la estatua atacará.

Estatua de la Reina Vigdis I.

Clase de armadura: 6

Dados de golpe: 10

Movimiento: 8 metros.

Ataque: 1 puño + Espada.

Daño: 1D6+1 / 1D8+1.

Salvación: G5

Moral: 12

Valor del tesoro: Ninguno.

Alineamiento: Neutral.

Valor PX: 1.000.

Posteriormente, el Aj que haya tomado el medallón habrá quedado maldito. Sufrirá un -5 a sus TS hasta que la maldición sea retirada pero también verá aumentada su DES en +2, con la consiguiente alteración de las puntuaciones referidas a la característica. El Aj puede querer no retirarse la maldición por el bonificador, eso ya es optativo. Pero la joya no causará otra maldición en otro Aj aunque la toque (ni es necesario portarla para recibir los bonificadores y pñelaizadores).

Si quisieran tasar la joya, recibirían 1500 mo. Y tras activarse la maldición, deja de poseer magia, por lo que es considerada como un objeto normal.

La puerta secreta se abre activando los cuatro pulsadores que hay en las columnas, no hay un orden específico, lo importante es pulsarlos.

Sala 3.

El auténtico objetivo de los Aj's se encuentra en esta sala. Al abrirse el acceso secreto, lee o parafrasea el siguiente texto a tus jugadores:

Y aquí estáis, por fin. La auténtica tumba de la Reina Vigdis I se abre ante vosotros con todo su esplendor. Las paredes, labradas en mármol, muestran la historia completa de la reina, desde su nacimiento hasta su muerte. El techo, abovedado y forrado de oro, confiere a la sala el aspecto magno que se espera de un lugar así.

Y frente a vosotros, alzándose varios metros, la gran estatua de la Reina Vigdis I sentada en su trono. Una gran estatua de mármol negro que destaca especialmente con el resto de la sala. A sus lados, las escalinatas ascienden hacia la parte trasera de la construcción.

Si los Aj's utilizan un hechizo de Detectar Magia, verán cómo algo brilla sobre el regazo de la estatua. Es la joya que vienen a buscar, que fue colocada allí como el objeto más importante que la reina debía llevar en su último viaje. No hay más trampas, ni efectos nocivos dispuestos a acabar con los Aj's, por lo que pueden ascender y tomar la joya.

Si los Aj's se detuvieran a estudiar los grabados de las paredes, podrían adquirir ciertos datos interesantes para sus aventuras:

- En uno de los grabados, se ve a la reina Vigdis I portando una espada diferente a la propia de su familia, mientras a sus pies se encuentra la espada Fatana fragmentada. Según la historia, Fatana se ha roto dos veces ya, y ha sido reforjada con más poder. ¿Puede ser esa otra espada, algún objeto mágico desconocido?
- En otro grabado, se ve a la reina sosteniendo un bebé frente a la imagen del sol. Mientras, otro niño asoma desde detrás de la reina, oculto tras su falda. Por la cronología, el bebé puede ser la Reina Vigdis II pero... ¿quién es el otro niño?

Los Aj's pueden volver a Marvalar, teniendo en cuenta los peligros de la tumba y del camino de vuelta. Al llegar a la ciudad, comprobarán que la situación es casi insostenible, el ejército de muertos vivientes está muy cerca de la capital y las fuerzas de Reino Bosque no parecen poder detenerlo. Tras citarse con Guns, éste les lleva hasta Marcus, el cual está preparado para acceder a la biblioteca y dar con la solución al gran problema.

CONCLUSIÓN

Con Marcus en posesión de la joya, puede acceder a la Biblioteca Oculta. Aunque el paso está prohibido para cualquier persona que no sea el prior de la Orden, Marcus les ofrece a los Aj's la posibilidad de cruzar con él. La única condición es de que no toquen nada, todo posee un delicado equilibrio que se vendría abajo si los Aj's actuasen sin pensar.

Al otro lado del portal, que se abre tras recitar Marcus un encantamiento en una lengua ya olvidada, los Aj's observan un gran edificio de piedra blanca. Se encuentran a los pies de la escalinata y, tras ascenderla y cruzar las puertas, acceden por fin al edificio. En su interior encuentran miles de estanterías con millones de libros y pergaminos almacenados en sus estantes. Cajoneras y mesas llenan el espacio, dando al lugar una sensación de tranquilidad, ideal para detenerse a estudiar.

Marcus sabe dónde se dirige. Con paso decidido cruza los pasillos hasta que se detiene ante un pergamo que se encuentra extendido sobre una mesa. El encantamiento, dice, librará Reino Bosque de la amenaza del ejército de muertos vivientes

BREVES PALABRAS

Amigo lector, antes de nada, agradecerte que hayas descargado este módulo y sobre todo que lo leas, juegues o dirijas. Espero, de todo corazón, que lo disfrutes.

La línea H la comencé como una pequeña broma personal, a la vez que como un sentido homenaje al trabajo que hacen la gente de La Marca del Este. Nunca he querido hacer algo digno de enmarcar, ni que sea recordado de manera eterna, sino proporcionar unos pequeños módulos que permitan a los grupos de juego poder disfrutar durante unas cuantas horas de las mismas aventuras que, en mi mesa de juego, protagonizaron mis jugadores.

Con este módulo cierro un arco que comencé, irónicamente, en el que fuera primer título publicado y segundo de la línea H: *El último caballero de la Orden Escarlata*. Tras éste, tomé entre manos la labor de crear un arco argumental que uniera varios títulos y para ello publiqué el segundo título (y primero de la línea): *La aldea asolada por la muerte*. Y los tres, junto a este que tienes entre manos, forman el arco argumental. Un arco que,

pero requiere un pago: el sacrificio de un alma que quedará condenada por la eternidad. Cualquiera de los Aj's puede presentarse voluntario, si no, el propio Marcus lo hará. Tras volver a Marvalar, Marcus recita el conjuro y el cielo de todo Reino Bosque se torna de color morado. Una onda de energía estalla desde la posición de Marcus y recorre toda la zona, arrasando con los muertos vivientes que quedan convertidos en polvo y consumiendo a la persona que ha ofrecido su alma.

La sorpresa de la cara de la Reina Vigdis II se torna en alegría al instante al comprobar que la capital, y todo su reino, ha sido salvado aunque desconoce el precio que se ha pagado por ello. Los Aj's son recompensados por Guns quien, en nombre de Marcus, les ofrece 5000 mo a repartir.

Simultáneamente, y lejos de Marvalar, un encapuchado extiende un pergamo sobre una losa de piedra. La luz de los candiles proyecta sombras a su alrededor y el subterráneo en el que se encuentra parece aún más tétrico, si es posible. El pergamo muestra una lista de nombres, algunos tachados y otros todavía sin tachar. El último de los nombres, tachado hace poco, aún es legible: Laia Daggerfall.

para nada, debe ser considerado Canon en el mundo de juego de La Marca del Este.

En esta ocasión, además, he querido traer al módulo un añadido: cuatro personajes pregenerados listos para jugar con ellos. Gracias a la gran labor de Sergio Rebollo, ya que a través de su página web **RPGUTILITIES.COM** disponemos de una herramienta indispensable para nuestras partidas.

El futuro de la línea H sigue vigente, ya que pretendo dar una respuesta a los pequeños detalles que he ido colocando en estos tres módulos. El más importante, al menos para mí: ¿quién es el encapuchado que está dando caza a gente como Laia Daggerfall? ¿Qué sucedió con los lobos monstruosos de *La aldea asolada por la muerte*? ¿A dónde fue a parar *El último caballero de la Orden Escarlata*? Paso a paso, módulo a módulo, espero poder completar la historia y que vosotros, lectores, me acompañéis en este camino.

NOTA IMPORTANTE: tras revisar el texto, me di cuenta que no indiqué el daño que causan las trampas de foso que hay repartidas por la tumba. Tómalas como si fueran trampas de 3 metros de profundidad, por lo que causan 1D6 puntos de daño.



Nivel **4**
Personaje: Gillyam de la Hoja verde
Clase: Elfo
Altura: 1,68 m
Cabello: Negro
Peso: 65 kg
Ojos: Miel

Jugador: _____
Alineamiento: Neutral
Sexo: Varón
Marcas: _____

CARACTERÍSTICAS

Puntuación	Modificador	Modificadores
11 Fuerza	+0	Al impacto, daño y abrir puertas
15 Destreza	-1/+1	CA y ataque con proyectiles
9 Constitución	+0	Al tirado de Puntos de Golpe
12 Inteligencia	+0	Para escribir y leer idiomas;
10 Sabiduría	+0	Alas TS con una ataques magicos;
13 Carisma	+1	Ala reacción a moral de los seguidores

TIRADAS DE SALVACIÓN

D20: superar	Veneno o muerte	0
10	Veneno o muerte	0
11	Varietas mágicas	0
11	Petrificación o parálisis	0
13	Aliento de dragón	0
13	Sorprendidos, varas y báculos	0

HABILIDADES

Movimiento	Base	Combate	Carrera	Cargado	Enidas
Efecto: 40m/ 13m/ 80m/ 20m	40	13	80	20	1-2
Erales y Hartillaje: 30m/ 10m/ 60m/ 15m					1
EQUIPO					1-2
Armadura de cuero	8				Derribar puertas
Espada corta +1					Detectar puertas secretas
Espadas (10) (2)					Detectar trampas y fosos
Arco corto	4				Rastrear en exteriores
Curación (2)					Rastrear en interiores
Aceite (frasco) (2)					Ocultarse
Mochila (vacía)					Abrir cerraduras
Odre (2)					Encontrar/ Desact. trampas
Yasca y pedernal					Hurtar
Antorchas (8)					Moverse en silencio
Caballo					Escalar muros
					Esconderte en las sombras
					Comprender lenguajes
					Usar pergaminos

HABILIDADES ESPECIALES

Infravisión 20 m
Inmune a la parálisis

Carga máxima:
Efecto y Hartillaje: 30 kg
Humanos: 40 kg
Enanos: 50 kg

24

Tesoro:

Gemas	Patrón: 0
Oro: 5	
Electro: 0	
Plata: 0	
Cobre: 0	

CONJUROS

MUNICIÓN

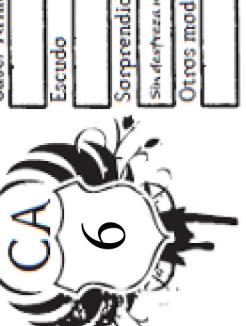
INICIATIVA

Total	1	=	1	Miss
-------	---	---	---	------

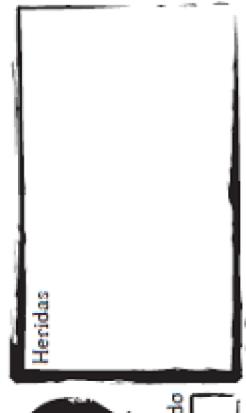
ARMAS Y COMBATE

CA	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	20	20	20	5
Ataque	1	=	0	+ 1	Daño	1d6+1	=	0	+ 1	Daño	1d6+1	=	0	+ 1	Daño	1d6+1	1
Ataque	1	=	1	+ 1	Daño	1d6	=	+	+	Daño	1d6	=	+	+	Daño	1d6	1
Ataque					Daño					Daño					Daño		1
Ataque					Daño					Daño					Daño		1
Ataque					Daño					Daño					Daño		1
Ataque					Daño					Daño					Daño		1

ARMAS Y COMBATE



PUNTOS DE GOLPE Y HERIDAS





Nivel **4** Personaje: Lansa Hartley Clase: Explorador Altura: 1,72 m Cabello: Castaño

Jugador: Alineamiento: Neutral Sexo: Mujer Edad: 28 Marcas:

CARACTERÍSTICAS

Puntuación

		Modificador
14	Fuerza	+1
11	Destreza	-0/+0
10	Constitución	+0
12	Inteligencia	+0
14	Sabiduría	+1
12	Carisma	+0

A impacto, daño y abrir puertas CA y ataque con proyectiles para escribir y leer idiomas; alas TS con una reacción a moral de los seguidores

TIRADAS DE SALVACIÓN

D20, superar

10	Veneno o muerte	1
11	Varitas mágicas	1
12	Petrificación o parálisis	1
13	Aliento de dragón	1
14	Sortilegios, varas y báculos	1

MOVIMIENTO

Base	Combate	Carrera	Cargado
30	10	60	15

Efecto: 40m/ 13m./ 80m/ 20m
Enanos y Hartlings: 20m/ 7m./ 40m/ 10m
Humanos: 30m/ 10m/ 60m/ 15m

EQUIPO

8	Armadura de cuero
5	Arco largo +1
1	Espada corta
0,5	Elechas (10)
0,5	Curación
0	Quitar el miedo
0,5	Aceite (frasco)
0,5	Alforjas
0,5	Cuerda (50 m)
1	Manta
1	Mochila (vacía)
2	Petate
0	Yescas y pedernal
0	Caballo

HABILIDADES

Base	En idas
1-2	Sorprendido
1	Escuchar ruidos
1-2	Derrribar puertas
-	Detectar puertas secretas
1	Detectar trampas y fosos
1-5	Rastrear en exteriores
1-4	Rastrear en interiores
-	Ocultarse
- %	Abrir cerraduras
- %	Encontrar/ Desact. trampas
- %	Hurtar
- %	Moverse en silencio
- %	Escalar muros
- %	Esconderte en las sombras
- %	Comprender lenguajes
- %	Usar pergaminos

HABILIDADES ESPECIALES

+1 por nivel al ataque contra goblins y Sólo sorprendido con 1 en 1d6

Carga máxima:
Efecto y Hartlings: 30 kg
Humanos: 40 kg
Enanos: 50 kg

25

Tesoro:

Gemas	Pielino:
	Oro: 4
	Electro:
	Plata: 15
	Colores:

CONJUROS

1	2	3	4	5	6	7	8	9

MUNICIÓN

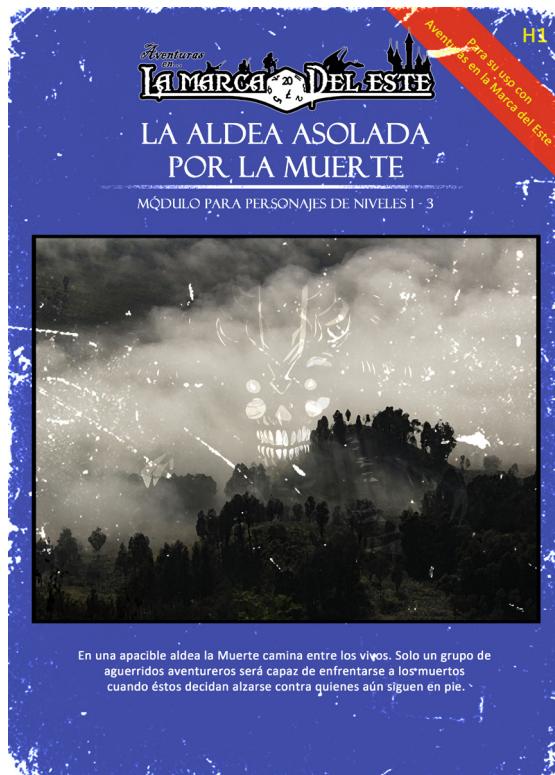
Miss	Dej.
0	+

INICIATIVA

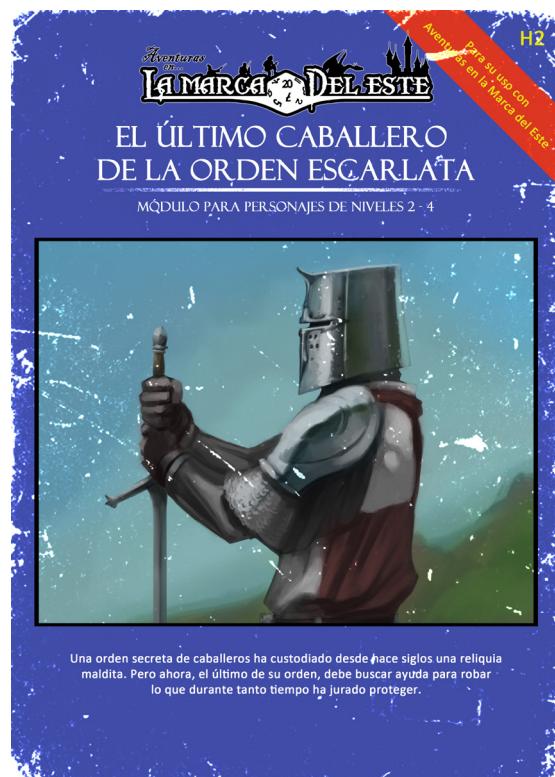
Total	0	=	0	+

PX 8.000 NEC 16.000

OTROS TÍTULOS DE ESTA COLECCIÓN



La aldea asolada por la Muerte (módulo H1)



El último caballero de la Orden Escarlata (módulo H2)

Estos títulos puedes encontrarlos para su descarga gratuita en la web:
LA BIBLIOTECA DEL CALAMAR

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

OPEN GAME LICENSE Version 1.0a

Designation and Product Identity

The names *Aventuras en la Marca del Este*, *La Marca del Este* and *Clásicos de la Marca*, when used in any context, are Product Identity.

All logos and artwork are product identity.

Designation Open Game Content

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

15 COPYRIGHT NOTICE

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

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

Egyptian Adventures: Hamunaptra. Copyright 2004, Green Ronin Publishing. Author. C.A. Suleiman.

Aventuras en la Marca del Este. Copyright 2015. Aventureros Errantes de la Marca del Este A.C.



NUESTROS HERMANOS CAÍDOS EN BATALLA

MÓDULO PARA PERSONAJES DE NIVELES 3 - 5

Un ejército de Muertos Vivientes avanza hacia la capital de Reino Bosque. La reina Vigdis II moviliza a todos los clérigos y paladines que puedan hacerle frente pero cuando esta fuerza conjunta es incapaz de frenar su avance, solo un secreto olvidado puede detener el inexorable fin que se cierne sobre Marvalar.



Esta es una aventura no-oficial para el juego de rol Aventuras en la Marca del Este. Esta aventura trata de emular las encontradas en la línea "Clásicos de la Marca" publicadas por Holocubierta Ediciones.

