

B10*

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

Aventuras
en...

LA MARCA DEL ESTE

Clásicos

EL TÚMULO PERDIDO DE AZGOZ EL TESTARUDO

MÓDULO PARA PERSONAJES DE NIVEL 1 - 3



Hace muchos, muchos años, cuando la ciudad de Robleda aún era joven, las tierras más allá de sus murallas eran páramos salvajes y montuosos, ahítos de criaturas terribles y bestias innombrables, que moraban bajo y sobre las colinas, en los tremedales y en las frescas riberas y sotos del Arroyosauce. Fueron muchos los aventureros que recorrieron sus vanguardas y valles, explorando más allá, descubriendo ruinas de otrora y reliquias ignotas. No pocos de ellos perecerían durante sus aventuras, enfrentados a desafíos y cuitas mil. Los menos, aquellos que gozaron de mayor fama, fueron enterrados en las Colinas Azules, horadadas desde hace siglos por cientos de túmulos, cavernas, grutas, pasadizos, criptas y mazmorras de todo tipo. Al trascurrir de los años, estos enterramientos cayeron en el olvido, extraviados en las brumas del tiempo.





El Túmulo Perdido de Azgoz el Testarudo



CRÉDITOS

Autor: Pedro Gil.

Edición: Pedro Gil y Eduardo Antúnez.

Maquetación: Fran Solier.

Ilustración de portada: José Luis Rodríguez Pereira.

Ilustraciones interiores: José Luis y Manuel Rodríguez Pereira. *Some artwork copyright William McAusland, used with permission.*

Cartografía: Jorge Moreno.

Depósito Legal: MU 63-2021

Dedicatoria: Este módulo se empezó y terminó de escribir en pleno periodo de confinamiento decretado durante el estado de alarma para combatir los estragos de la Covid-19. Nuestro reconocimiento y recuerdo para todos los que sufrieron y perecieron durante aquellas semanas aciagas.

Este módulo ha sido especialmente diseñado para usarse con el reglamento de Aventuras en la Marca del Este para introducir al juego a jóvenes jugadores con poca o ninguna experiencia previa.

Como comprobarán, en este módulo podrán encontrar un mapa completo de la localización. El mapa está específicamente diseñado para ser desplegado frente a los jugadores al inicio de la aventura. De igual modo, recomendamos usar fichas o miniaturas para representar a los aventureros y sus contrincantes.

Este módulo introductorio trata de emular las clásicas aventuras de iniciación 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 túmulo perdido de Azgoz el testarudo es una aventura diseñada para un grupo de 4 a 6 jugadores de nivel 1. A efectos de juego, el túmulo de Azgoz es una recóndita y misteriosa localización que puede emplazarse en cualquier ambientación de campaña que se desee, o bien jugarse independientemente. También es posible localizar la tumba en el escenario de campaña por defecto de la Marca del Este, presente en el Gazetteer o la caja azul, en cuyo caso recomendamos situar la mazmorra en algún lugar de las Colinas Azules, al sur de la ciudad de Robleda.

INFORMACIÓN PARA EL NARRADOR

Hace muchos, muchos años, cuando la ciudad de Robleda aún era joven, las tierras más allá de sus murallas eran páramos salvajes y montuosos, ahítos de criaturas terribles y bestias innombrables, que moraban bajo y sobre las colinas, en los tremedales y en las frescas riberas y sotos del Arroyosauce. Fueron muchos los aventureros que recorrieron sus vaguadas y valles, explorando más allá, descubriendo ruinas de otrora y reliquias ignotas. No pocos de ellos perecerían durante sus aventuras, enfrentados a desafíos y cuitas mil. Los menos, aquellos que gozaron de mayor fama, fueron enterrados en las Colinas Azules, horadadas desde hace siglos por cientos de túmulos, cavernas, grutas, pasadizos, criptas y mazmorras de todo tipo. Al trascurrir de los años, estos enterramientos cayeron en el olvido, extraviados en las brumas del tiempo.

Azgoz fue un valiente caballero paladín, uno de esos aventureros legendarios que exploraran estas tierras mucho tiempo atrás. Murió y fue enterrado en un túmulo cerca de la ciudad, en las Colinas Azules. El paradero de su tumba se perdió. Pero resulta que, en tiempos recientes, mucho tiempo después, los aventureros consiguen un mapa del lugar donde fue sepultado, indicando su localización y distribución interior. Como Narrador, te corresponde a ti decidir cuál de los personajes ha encontrado el mapa y cómo lo ha descubierto. Para ayudarte en la tarea, el mismo podría ser parte de una herencia. Es decir, al morir uno de los progenitores del aventurero elegido, o un familiar directo, entre sus pertenencias legadas a la familia en testamento, aparece este mapa. O tal vez alguien lo escondiera por motivos desconocidos en algún objeto que ha comprado uno de los personajes, en el interior de un jarro, o en el doble fondo de un pequeño cofre, o dentro de un hueco en la pared que es descubierto al reformar la vivienda. También es posible que alguien haya vendido el mapa a los aventureros, creyendo, posiblemente, que se trate de una falsificación, cuando en realidad es un mapa genuino, dato desconocido para el vendedor, que cree estar engañando a los personajes, cuando en realidad les está ofreciendo un gancho de aventura que puede proporcionarles grandes riquezas. Sea como fuere, el mapa cae en manos de los personajes, formando un grupo de aventureros que deciden ponerse manos a la obra y comenzar su búsqueda del túmulo perdido de Azgoz el testarudo.



Y aquí comienza esta aventura. Como podremos comprobar, proporcionamos los personajes ya generados, para ponernos a jugar sin más dilación. Tan sólo tenemos que colocar el mapa en la mesa desplegado, que es en realidad el mapa encontrado por los aventureros, y comenzar a jugar. El Narrador debe leer o parafrasear el texto en recuadro correspondiente a la descripción de cada zona del túmulo y decidir las acciones de los monstruos o personajes no jugadores si los hubiere, según se indica, y jugar cada encuentro normalmente con arreglo a las reglas de la caja roja de Aventuras en la Marca del Este.

Nota sobre el mapa: Como comprobaremos, el mapa muestra dos estancias que se suponen secretas, la cámara 16 y la 17. Los personajes descubrirán que dichas salas nunca fueron profanadas, y si así lo deseán, serán los primeros en descubrir y explorar las mismas. Esto es así porque el mapa que reciben, en realidad, es el plano original de construcción del túmulo, que muestra la disposición incluso de las cámaras secretas y la ubicación de la entrada. Los aventureros han tenido la enorme suerte de estar en posesión de este documento único.

INICIO DE LA AVENTURA

Tras un viaje a pie de media jornada, los aventureros, gracias a la indicaciones del mapa, encontrarán la entrada al túmulo de Azgoz.

1. ENTRADA

Lee o parafrasea el texto en recuadro a los jugadores:

Buscando por los alrededores, siguiendo las instrucciones del mapa, localizáis una estrecha grieta en la vaguada que se mantenía oculta por la vegetación. Tras caminar por un angosto desfiladero, llegáis a un ensanchamiento. Frente a vosotros podéis ver la ladera pedregosa de la colina que cae a plomo casi verticalmente hasta el suelo, pareciera casi una pared labrada artificialmente en la roca. Se ha producido un derrumbamiento, probablemente hace muchos años, y una gran losa pétreas yace en el suelo más allá del umbral oscuro. La hojarasca y una tupida mata de enredadera de campanillas azules tapan la oquedad en la roca. Sin embargo, podéis sentir en vuestros rostros una fresca corriente de aire que proviene del interior. Habéis encontrado la entrada al túmulo de Azgoz...

Como hemos podido leer, las losas de piedra que cerraban el acceso a la tumba, hace años que se rompieron por efecto de los elementos, abriéndose un hueco de considerables dimensiones que nos permite acceder al interior del complejo. El aire dentro está viciado, cargando con olores intensos terro-

sos y almizclados, mezclados con el fragante aroma aterciopelado y dulzón de las campanillas azules.

Un corredor de unos dos metros de ancho discurre brevemente para torcer hacia el sur tras descender unos pocos escalones. El enlosado está cubierto por detritos vegetales, deposiciones de animales, tierra pulverulenta y ramaje. Las paredes se muestran sucias. Hay un cabo de antorcha re quemado junto a la pared; está ahí hace años.

2. RECODO

El pasillo trascurre hasta un recodo hacia el sur, donde comienza un segundo tramo de escaleras. En mitad de estas descansa tendido, con la espalda apoyada en la pared, un esqueleto cubierto de telarañas empolvadas. Más allá, en la más absoluta oscuridad, el corredor debe proseguir, internándose en el túmulo. Podéis oír, sin cierta dificultad, un sonido apagado, como si algo se moviera o agitara rápidamente por el suelo.

Tiempo atrás, un infeliz aventurero localizó la tumba, y se aprestó al interior, encontrando la muerte a manos de alguna aviesa criatura. Quedó aquí, exánime, hasta morir. Conserva todo su equipo, aunque en mal estado, señal de que nadie más ha pasado por aquí en mucho tiempo. Si los personajes rebasan pueden hallar una espada corta en su mano derecha y un escudo de madera algo maltrecho a un lado. Si escudriñan con más ahínco, detrás de su cintura hay una bolsita de cuero reseco contenido cinco monedas de oro y una docena de plata. En su espalda porta una mochila de tela gruesa



con algo de equipo, incluyendo dos cabos de antorcha, una vela, yesca y pedernal, un trocito de espejo y raciones secas de comida (pútridas hoy). También, colgados de su cinto, hay dos odres, podridos por la humedad e inservibles hoy.

Nota para el Narrador: Éste es un aventurero que encontró por un casual la entrada y resultó muerto, seguramente durante el combate con algún monstruo. Mucho antes que el pobre desdichado, cientos de años atrás, unos pocos saqueadores de tumbas también consiguieron penetrar en la tumba, como veremos más adelante. Y no sólo entraron saqueadores o ladrones de tumbas, sino unos pocos clérigos malignos. Bueno, todo será desvelado más adelante, según vayamos explorando las salas del hipogeo.

Los ruidos que se pueden escuchar están provocados por unas pocas ratas gigantes que encontramos un poco más adelante.

3. ANTESALA

El corredor se abre a una suerte de antesala, en cuyo mismo centro podéis ver una estatua de piedra mostrando a un guerrero equipado con una armadura completa sosteniendo su casco en el regazo del brazo izquierdo, plegado frente a la placa pectoral, grabada con el rostro de un monstruo cuyo cabello está formado por serpientes que se enroscan las unas con las otras. La mano derecha descansa sobre el pomo de una espada cuya punta se une a la base redonda, también de piedra, sobre la que se erige la escultura.

Hay tres ratas gigantes en este lugar, que atacarán una vez entren los personajes en la estancia.

Rata gigante (3): CA 9 [10], DG 1d4 pg, ATQ 1 x mordisco por rata (1d4 + enfermedad), BA 0, MV 6, TS G2, ML 8, VT Ninguno, AL Neutral, PX 5.

Cualquiera que reciba la dentellada de una de estas ratas tiene una posibilidad entre veinte de contagiarse de un enfermedad infecciosa. En ese caso, se debe superar una tirada de salvación contra veneno. Si se falla, la víctima de la enfermedad morirá en 1d6 días o caerá enferma durante un mes sin posibilidad de salir de aventuras (tirar 1d100 para determinar el destino del enfermo). Un conjuro de *curar enfermedad* o un sencilloconjuro de *curar heridas* eliminará la enfermedad del personaje.

Una vez resuelvan los aventureros este encuentro, pueden revisar la habitación a conciencia. En la pared oriental descubrirán, cincelada en la roca pulida, la siguiente inscripción escrita en común antiguo:

Oh Valion celestial, luz primigenia, que has creado la tierra y los mares, que iluminas los dioses del firmamento, guía a tu siervo en los caminos oscuros y en las encrucijadas celestiales para que pueda alcanzar la paz en tu serenidad. ¡Alabanza Valion! Tu ruta está en el firmamento y allí moras por toda la eternidad. Que tu camino sea el suyo, gran dios que habitas los cielos. ¡Alabanza! Dios del disco con los rayos brillantes.

Bajo esta inscripción hay un bajorrelieve que muestra un disco solar despuntado a levante, refugiando con rayos que se proyectan hacia el cielo.

La estatua es una representación de Azgoz, vestido con su armadura completa. Azgoz era un paladín de Valion.

En las paredes laterales de la cámara hay pebeteros dispuestos con antorchas a medio consumir. Todo el suelo está cubierto de polvo y suciedad.

Poca cosa más hay de interés aquí. Aunque si se busca a conciencia se podrán descubrir las carcassas de pequeños animales (civetas, hurones, ratas, ratones y pequeñas alimañas), huesos, suciedad, una sandalia de cuero endurecido y quebradizo, un cabo de vela, un par de monedas de cobre y una moneda de electro acuñada en Nirmala. Hay muchos pequeños insectos revoloteando y reptando por doquier, incluyendo polillas, abofadas moscas negras, escarabajos diminutos y hormigas rojas propias de la zona.

Hacia el sur, unas escaleras descienden a un corredor.

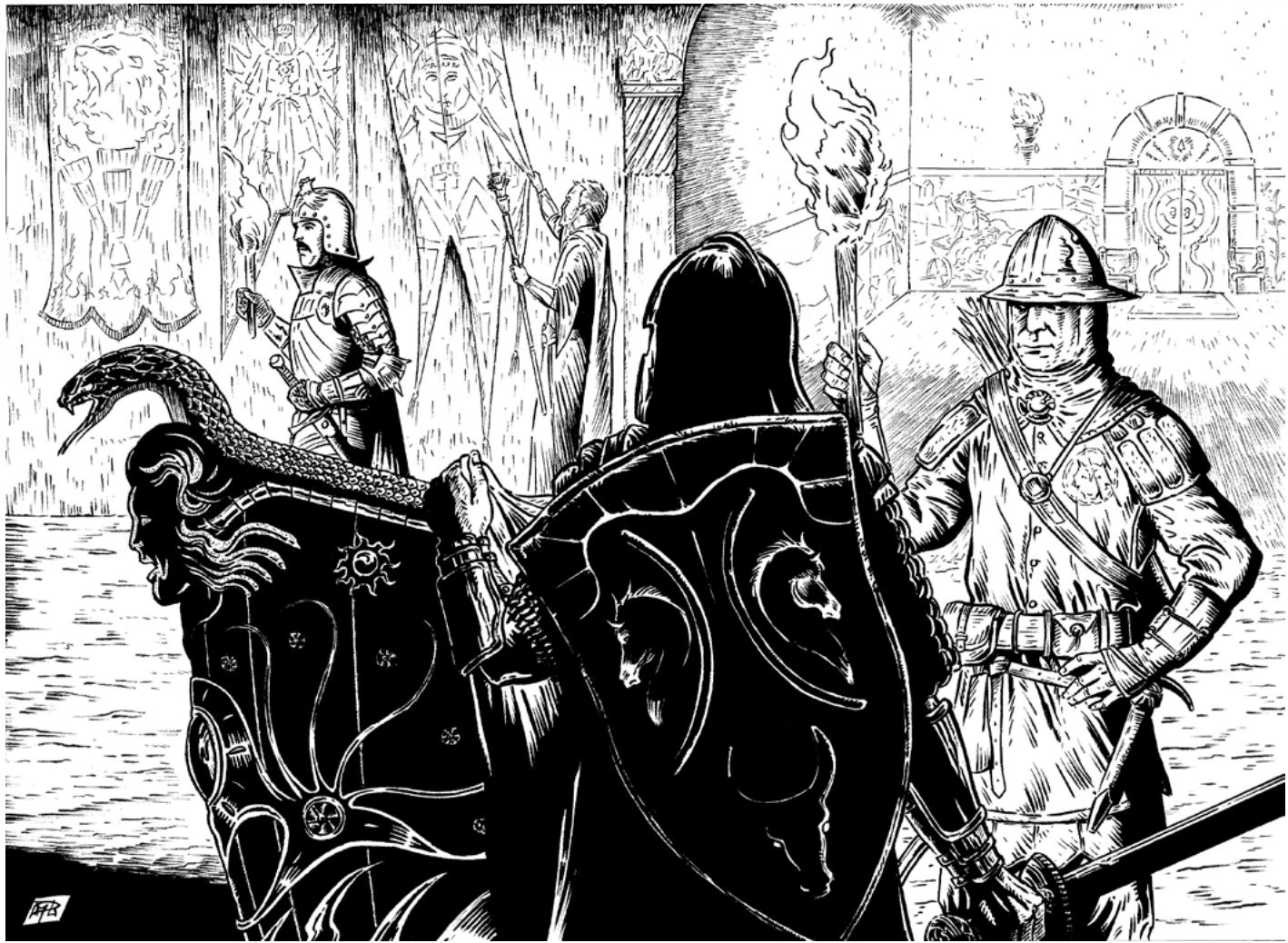
4. TRAMPA

El pasadizo es muy corto, hasta desembocar en una nueva sala aledaña que se adivina entre las sombras que proyectan vuestras antorchas un poco más allá. Hay una abertura en mitad del corredor, una negra oquedad de la que emana un desagradable olor a humedad y agua estancada.

Esta es una trampa de pozo que fue activada hace ya lustros por un torpe ladrón, que pereció al caer en su interior, empalado por las estacas que se dispusieron al fondo de la misma. Años de crecidas del Arroyosauce, que discurre cerca de la entrada al complejo, han anegado parte de este pozo, el cual tiene unos seis metros profundidad. El agua cubre los restos del cadáver, así que no es visible, pues la luz de las antorchas apenas llega a descubrir la oscura superficie del agua estancada. De todos modos, todas sus pertenencias se han podrido por efecto del agua, que está contaminada, y en la que habita una joven jalea ocre, que comenzará a ascender por la pared del pozo para atacar a los aventureros. Tardará unos seis asaltos en llegar arriba. Esta criatura es muy lenta, y los aventureros podrán evitarla. Si huyen de la misma, la jalea no seguirá a los aventureros, pues odia tener que alejarse mucho de su morada, que es el pozo inundado.

Jalea ocre (1): CA 8 [11], DG 3 (16 pg), ATQ 1 x toque (2d6), BA +2, MV 3, TS G3, ML 12, VT Ninguno, AL Neutral, PX 300.

La jalea ocre es una especie de ameba gigante que solamente se ve afectada por el fuego o el frío. Posee la capacidad de filtrarse a través de pequeñas grietas y puede destruir la madera, el cuero y las telas. Su ataque se produce por contacto con la piel desnuda y causa 2d6 puntos de golpe cuando roza la piel descubierta. Si un conjurador ataca a una jalea con rayos, lo único que conseguirá será dividir al ser en 2d4 jaleas ocres más pequeñas que atacarán como si se tratara de monstruos con 2 DG, causando la mitad del daño que una jalea ocre normal.



5. CÁMARA DE LA CUADRIGA

Esta estancia es muy parecida en dimensiones a la anterior, salvo que no dispone de estatua alguna en su centro. Pero a un lado podéis ver un extraño artefacto. Si no fuera porque está cubierto de suciedad y telarañas, diríais que se trata de una suerte de carro, tal vez una cuadriga de guerra. Hay pebeteros de bronce en las paredes de la habitación, aunque sólo existe una antorcha en uno de los tres que podéis ver.

El ambiente aquí está muy cargado. Oléis un tufo como de especias rancias, destacando el olor acre y aguzado del comino y la pimienta.

Aquí descansa la cuadriga que usara en vida Azgoz, su carro triunfal. El legendario paladín era a la par un auriga excepcional, y participaba en las carreras de cuadrigas que desde tiempos inmemoriales se han celebrado en el coliseo de Marvalar. La caja de la cuadriga está fabricada en madera cubierta por finas capas de cobre, con incrustaciones de oro y adornos de marfil. El piso de la misma es de esterilla de mimbre y cuero curtido. La vara presenta todos sus atalajes de cuero, cayendo las riendas por el reborde del escudo de la caja al interior de la misma. Las ruedas están completas, con sus radios remachados hasta los cambones, desde la calaba-

za del eje, con el buje alicatado de metal de cuyo eje sobresale una cuchilla atornillada en estornija de volandera. Cada aimón de los laterales de la caja está reforzado con bronce, esculpido tal cual si se tratase de una serpiente. Es evidente que el vehículo fue desmontado para ser introducido en la catacumba, para luego montarse por partes en el lugar donde descansa ahora.

En la pared opuesta, colgadas de arpeos dorados, podemos observar varias oriflamas triunfales, que recibían los campeones de los torneos y carreras de cuadrigas. Estos estandartes se confeccionaban con seda e hilo de oro, bordado en punto de figura o pintura de aguja, una técnica capaz de plasmar cualquier escena en bordado como si hubiera sido pintado. Las cenefas de reborde están rematadas en punto corto o plano, empleando hilo de oro puro en canutillo briscado, con pedrería y caireles áureos ensortijados. Hay cuatro de estos estandarte, son muy pesados (tal vez treinta kilos cada uno), pero tienen un notorio valor histórico y puede obtenerse una suma considerable por ellos si se encuentra al comprador adecuado. Los estandartes no fueron robados otrora debido a su peso y ampulosidad.

No hay nada más de interés aquí.

6. SALA DE ARMAS

Las paredes de esta habitación están cubiertas por panoplias de madera encastadas en los muros mediante clavos gruesos. En ellas dispuestas hay armas de asta de todo tipo, entre otras muchas armas de filo. La mayoría de las mismas están en un estado deplorable, oxidadas y maltrechas. Sus astas roídas por la carcoma y el cuero de sus afustes y mangos mordisqueado por los roedores, cuando no endurecido por el paso del tiempo. Hay muchos huecos allá y acullá, seguramente por los robos producidos al pasar de los años. Algunas de las armas lucen desparramadas por el suelo, sus filos quebrados y romos.

El techo y las esquinas superiores de la estancia están cubiertas por gruesas telarañas. Hay restos de huesos pequeños por doquier, probablemente de rata u otras pequeñas alimañas.

Aquí habita una araña cangrejo, que se mantiene hábilmente mimetizada en el techo, esperando abalanzarse sobre los aventureros cuando pasen por debajo.

Araña cangrejo (1): CA 7 [12], DG 2 (12 pg), ATQ 1 x picadura (1d8) + veneno, BA +1, MV 12, TS G1, ML 7, VT 500 mo, AL Neutral, PX 25. La víctima de su picadura debe superar una tirada de salvación contra veneno o morirá en 1d4 asaltos. Sin embargo, el aguijón de la araña cangrejo es poco consistente y la víctima suma +2 a su tirada de salvación.

Aparte de este peligroso encuentro, y las armas que puedan recuperar de aquí los aventureros, a discreción del Narrador, la estancia no contiene nada más de interés. Algunas de las armas disponibles aquí son alabardas (1d8), picas ligeras (1d6), lanzas, espadas cortas, espadas largas y un par de luceros del alba.

7. PUERTA DOBLE

Un corredor llega hasta estas puertas dobles de madera oscura tallada reproduciendo hermosas flores. Una de las pesadas hojas de la puerta se ha descolgado de sus bisagras de bronce, quedando apoyada en la pared interior. Una leve corriente de aire parece provenir de algún lugar al otro lado del umbral.

Poco aquí que señalar, a excepción hecha de una víbora que habita esta zona. La serpiente no necesariamente atacará a los personajes, lo más probable es que se escabulla a la primera oportunidad. No obstante, si los aventureros se empeñan en molestarla, el animal se defenderá hasta morir.

Víbora con orificios (1): CA 6 [13], DG 2 (12 pg), ATQ 1 x mordisco (1d4 + veneno), BA +1, MV 9, TS G1, ML 7, VT Ninguno, AL Neutral, PX 25. Este ofidio ve perfectamente en la oscuridad, y dada su velocidad, siempre atacará primero. Una víctima de la mordedura de la víbora con orificios deberá superar una tirada de salvación contra veneno o morirá en 1d10 asaltos.

8. ROPERÍA

A vuestra derecha e izquierda podéis ver un buen montón de baúles y arcones, así como cómodas de madera dispuestas con cajones. Todos estos muebles están abiertos, algunos de ellos tirados por el suelo o volcados, y allá donde miráis podéis ver restos de lo enseres que contenían, incluyendo manteles y pasamanerías, ropajes y capas, mantas, sábanas y todo tipo de ajuar.

Lo menos persiste aquí que se mantenga en buen estado. Si los personajes rebuscan a conciencia entre todos los harapos, jirones, atavíos mil y vestimentas, descubrirán un par de capas de terciopelo apolilladas en relativo buen estado (una de ellas negra con capuchón, y la otra de tipo tradicional con fibula para abrocharla por delante), calzas y calzones, chaquetillas, chinelas de cuero, un par de botas de montar de talla media, unos borceguíes de ante en excelente estado (son mágicos, cualquiera que se los ponga no hará ningún tipo de ruido, aunque están fabricados para una mujer, con un precio aproximado de unas mil monedas de oro).

Hacia el norte se distingue un umbral en la pared, donde hubiera tiempo atrás sendas puertas que yacen a este lado sobre el suelo, cubiertas de polvo. Al fondo, parece verse algo de claridad, y se siente muy perceptible una leve corriente de aire.

Hacia el oeste, en el muro opuesto, hay otro par de puertas dobles, también rotas, revelando el corredor que discurre más allá en esa dirección.

Es posible que los personajes sean atacados aquí por una pequeña colonia de estirges que habita en los corredores de la zona once. Podemos leer dicha sección para encontrar los datos de estas insidiosas criaturas.

9. CÁMARA DE OFRENDAS

Seguramente este espacio sirvió en su día como sala de ofrendas, donde se depositaron todo tipo de objetos votivos para honrar al difunto. Hay cestos y fiambrieras, más baúles, cajas, urnas, tinajas, ánforas, jarrones y demás enseres, muchos de ellos rotos y sus contenidos esparcidos, cubriendo el suelo, que está pegajoso en algunos lugares, seguramente por efecto de las goteras.

Aquí hay numerosos objetos, muchos de ellos conteniendo a su vez otros elementos. Podemos así encontrar varios anafres de barro y ollas de cerámica, hornillas para el azafrán (empleado para los sahumerios sagrados), turíbulos, turíferos e incensarios de muchas y diversas formas. Hay cajas de madera grabada con mirra, incienso, frankincieno de olíbano, casia, aceite de sándalo de Losang, látano, bálsamo de Tolú de Nirmala en frascas enceradas, aceite de tiaré infundido en coco de las Islas Piratas, absoluto de gardenia y rosa damascena. Hay sacos con cardamomo negro y blanco, pimienta rosa y azul de cirinea, clavo rojo, resina de oud de la madera del árbol agar, incluso ámbar gris de los lejanos mares del sur, y jalea real de Marjalnegro. También podéis ver balsameras con resina de asafétida y anime de copal ziyarita. Hay botes con elemi meloso (hoy reseco y agrietado por efecto del tiempo), y colofonia en roca de los pinos de mar

de Costortuga. En cajas de madera de cedro compartimentadas hay muchas redomas con icores de colores opalescentes, irisados y brillantes, lechosos algunos, como jaspeados, etiquetados con nombres singulares: miera de terebitáceos, exudado de humor de Vinoléster, sangre de drago de la isla de Socotra, oleo de ratanes, ámbar de Dormunder, ácido sívico (también conocido como ácido silvano de Esmeril), barritas de palo santo infundidas en alcohol de patata, crema de linaloe y almárciga y jarabe de opopónaco (empleado desde tiempo inmemorial como adminículo para tratar los achaques lamparónicos del corazón y como béklica en los afectos catarrales, usado de igual manera en la composición de emplastos, ungüentos y linimentos).

Como habrán comprobado, hemos introducido no pocas sustancias aquí, con nombres fabulosos aunque basados en elementos naturales reales. El Narrador podrá hacer uso de las mismas a su criterio, arrojando aquellas propiedades que estime oportuno. Muchas de estas especias y sustancias son raras y complicadas de encontrar, así que su precio es elevado (pongamos que, de media, entre veinticinco y cincuenta monedas de oro por bote, algunos mucho más dado el contenido más valioso, por el ejemplo el oud, que es muy escaso y costoso). Adicionalmente, el Narrador es libre de buscar o idear usos para algunos de estos productos, así pueden servir para desinfectar, o curar enfermedades, mitigar achaques, emplearse en guisos otorgando propiedades extraordinarias a comida y bebidas, como componente de algunos conjuros, para usos alquímicos y otra mil cosas que se nos pueden ocurrir.

Nota para el lector: Somos conscientes de que muchos de los términos empleados, tanto en la descripción de los contenidos de esta sala como otras vistas ya, más las que vendrán a continuación, son arcaicos o desconocidos. Esto está hecho a propósito, porque el autor es de la opinión que el empleo de estas construcciones semánticas refuerza la sensación de maravilla y misterio que debe rodear la exploración de unumba antigua, que se supone repleta de artefactos fabulosos de épocas pretéritas. Aparte de que, esta prodigalidad y detalle es propio del estilo del autor. Así que sabrán perdonar nuestra ampulosidad al escribir.

10. UN OSO EN LA OSCURIDAD

Dependiendo si los personajes llegan a esta habitación durante el día o la noche, podremos variar la descripción, ya que en esta estancia se ha producido un derrumbamiento que ha provocado que parte del techo se desplome abriendo una salida al exterior por la que se filtra algo de luz. Gracias a este acceso abierto, un oso negro joven ha accedido a la sala inferior tomándola como su guarida. El animal estará aquí aguardando a los aventureros. Si los mismos alcanzan esta estancia de día, podremos leer esta descripción a continuación. Si lo hacen de noche, deberemos cambiar algo la misma, obviamente.

Lo primero que os llama la atención, antes incluso de poner un pie dentro de esta habitación, es una leve corriente de aire fresco que proviene de su interior, cargada con un tufo almizclado, un olor intenso a pelo de animal mojado y a defecaciones. Algo parece agitarse entre la suciedad y los escombros, en la penumbra de la habitación levemente iluminada por los rayos de luz que se filtran a través de una oquedad en el techo.

Oso negro (1): CA 6 [1], DG 3 (16 pg), ATQ 2 x zarpazos (1d4/1d4) o mordedura (1d6), BA +2, MV 12, TS G2, ML 7, VT 900, AL Neutral, PX 100.

En esta habitación había muchas vasijas de barro y cerámica, así como alcarras para el agua bendita y búcaros para flores frescas de arcilla policromada. En una esquina de la habitación hay un pequeño caño de plomo, como si fuera un arcaduz, que deposita un hilo de agua fresca en un cangilón encastado a la pared y dispuesto con un desagüe. El agua es fresca y pura, y procede de uno de los riachuelos que emanen del Arroyosauce. Un pichel de estaño en un rincón, intacto al parecer, contiene en verdad una poción de *Curar heridas graves* (2d8+2 puntos de daño sanados).

11. OTRA TRAMPA

Este es otro encuentro peligroso, porque entre los dos tramos de corredor o estancia alargadas, hay un pasadizo o estrechamiento que contiene una trampa. Si bien esta zona fue saqueada en su día, los ladrones que llegaron hasta aquí descubrieron la trampa, pudiendo sortearla, así que la misma aún está activa, porque los ladrones no se molestaron en desactivarla (como tampoco lo hicieron los clérigos).

Pero antes de llegar al estrechamiento, que podemos ver en el mapa de esta zona, describiremos la estancia alargada que desemboca en el mismo.

El corredor se ensancha considerablemente, discurriendo hacia el oeste, hasta un estrechamiento que parece abrirse a otra estancia, corredor o deambulatorio igualmente ancho. Las paredes a izquierda y derecha están decoradas con pinturas murales policromadas, donde podemos ver diferentes escenas protagonizadas por el mismo caballero, que suponemos es Azgoz. En ellas, el paladín combate todo tipo de bestias, asiste a los necesitados o reza piadosamente postrado ante una representación de Valion. La oscuridad es total en este lugar, sólo rota por vuestras antorchas. Además podéis sentir un frío algo más acentuado en esta zona de la mazmorra.

Como decíamos, en el estrechamiento entre ambos deambulatorios hay una trampa. Es muy sencilla en su funcionamiento, pues se puede observar un agujero en el muro norte a un metro aproximadamente del suelo. Cuando un personaje pise la placa de presiónemplazada en una losa, de dicho agujero se proyectará una lanza que golpeará en el abdomen de la víctima provocando 1d6+1 puntos de daño.

El otro deambulatorio presenta los mismos frescos que el precedente, para terminar en unas puertas dobles, estas ya cerradas e intactas. Quienquiera que llegara hasta aquí no pudo acceder más allá, pues esta puerta parece que nunca ha sido forzada. Cuando los personajes alcancen la puertas dobles de acceso a la sala doce pasaremos a parafrasear el siguiente texto:

Os encontráis ante unas enormes puertas dobles de madera oscura bellamente tallada, representando a un caballero rodilla en tierra que apoya su frente sobre el pomo de una espada bastarda, mientras un sol esplendoroso refulge por levante al amanecer. Un pórtico de piedra inscrito enmarca sendas hojas. En la piedra se puede leer una letanía sagrada dedicada al dios Valion.

Esta puerta de doble hoja no fue forzada por los ladrones, y es así porque disponía de una trampa mágica que no pudieron en su día deshabilitar o disipar, la cual fue colocada sobre la puerta por los clérigos de Penumbra, como veremos más adelante. No obstante, y fruto del paso del tiempo, la fuerza de dicha trampa se ha disipado en cierta medida, así que hay un 35% de posibilidades de que la misma no se active si los personajes intentan abrirla. El Narrador debería realizar esta tirada lejos de la vista de los jugadores. Si la trampa se mantiene activa al intentar forzar la puerta, la misma descargará una sacudida eléctrica a todo aquel en contacto, que producirá 2d6 puntos de daño.

Por si fuera poco, en esta porción del *dungeon* habita una pequeña colonia de estirges. Estos insidiosos bichos voladores chupasangres se colaron en la mazmorra por la abertura del derrumbamiento sita en la sala número diez. Las estirges atacarán a los aventureros con protervia cuando recorran estos corredores.

Estirge (4): CA 7 [12], DG 1 (4 pg), ATQ 1 x picotazo (1d4 + chupar sangre), BA 0, MV 3, 18 volando, TS G1, ML 9, VT 250, AL Neutral, PX 13.

La picadura de una estirge causa 1d4 puntos de golpe e indica que se ha adherido a su víctima. Durante los sucesivos ataques, la estirge seguirá causando 1d4 puntos de golpe hasta que su víctima consiga liberarse o termine por morir desangrada. Si está en vuelo, gana un bonificador +2 en su primer ataque por la rapidez de sus movimientos.

12. LA SALA CEREMONIAL

Ante vosotros se extienda una amplia cámara que vuestras antorchas apenas alcanzan a iluminar en una pequeña proporción. En la pared opuesta a la puerta por la que habéis accedido se distingue entre las sombras la masa de un altar ceremonial emplazado sobre una plataforma de roca nívea elevada sobre tres escalones. Un ara de mármol sonrojado queda expuesta sobre la parte central de este presbiterio. Sobre el altar, pendiendo del techo, hay un tornavoz de madera policromada en tonos dorados. El ara dispone de un antepecho o pretil donde descansa un gran libro de tapas de cuero remachadas que está cerrado. A izquierda y derecha hay dos pares de hachones sobre blandones dorados. En la pared del presbiterio podemos contemplar un retablo adornado con escenas de la vida del paladín. El retablo dispone de sagrarios de madera y vidrio en cuyo interior hay dispuestas reliquias y ofrendas. Toda la habitación huele a incienso y absinto añejo y descomposición.

conjuro de *Protección contra el bien* (reverso de *Protección contra el mal*). Y fueron los propios clérigos los que pusieron la trampa mágica sobre la puerta de acceso a la capilla, para evitar que nadie pudiera llegar hasta aquí y revertir los nefandos ritos y destruir el tomo. Además, estos sectarios de Penumbra animaron a los muertos (necrófago), zombis y esqueletos, que los aventureros encontrarán más adelante.

Hay una forma de restituir el aura sagrada que hubiera aquí antes de la celebración de los rituales de los clérigos, y no es otra que la de destruir el tomo maldito de Penumbra. Lo más sencillo es verter agua bendita por encima, o prenderle fuego en uno de los pebeteros. Si se hace algo así, el hechizo de *Protección contra el bien* será disipado de inmediato.

Los personajes, si rebuscan entre los objetos desperdigados, muchos de los cuales estuvieran otrora en los sagrarios o formaran parte del ajuar sagrado de la capilla, podrán encontrar varios artefactos interesantes, algunos de ellos mágicos. Por ejemplo, una junciera de barro que sirviera para preparar oleos sagrados de vinagre perfumado y agua bendita. Si se limpia y adecuenta, cualquier bebida depositada en la misma se purifica y puede beberse (150 mo). También un frasco redondo decorado con filigranas de estafío y plomo etiquetado como Tong-Kin (en realidad es una pasta de almizcle infundido de propiedades mágicas por los druidas orientales extraído de los patos de malvasía de papada oriundos de aquel remoto lugar, que, cuando se aplica sobre una herida abierta, ayuda a desinfectar y sanar, curando 1d4 puntos de golpe y neutralizando cualquier veneno), su coste es de unas 75 mo. También hay un bote de cristal pequeño que milagrosamente ha resistido el saqueo contenido una bolitas irregulares traslúcidas de color amarillento (sandárica de araar), que si son ingeridas causan un aumento de la FUE obteniéndose un bonificador a las tiradas de ataque y daño de un +1 durante 1d4 turnos, su precio es de 75 mo. Hay un saquito con seis dientes de hidra (si se depositan sobre un suelo terroso y se lanza un conjuro de *Revivir a los muertos* provocarán que, del lugar en donde hayan caídos los dientes, brote del suelo un esqueleto armado con espada o lanza y escudo, dispuesto a luchar hasta su destrucción siguiendo las órdenes del lanzador), su precio es de 400 mo. Antraquinona de ruibarbo escarlata en grageas, presente dentro de un tubo de cerámica lacada y sellada con lacre (es un eficaz medicamento contra enfermedades, curando muchas afecciones comunes), precio 100 mo. También hallamos un pequeño escapulario con hojas de arraíl sagrado desecadas dentro de terciopelo bordado (es un talismán de la buena suerte, y aquel que lo lleve consigo podrán repetir una tirada de salvación fallada una vez cada luna nueva), con un precio de 500 mo.

13. LA TUMBA DE AZGOZ

Esta es si cabe la sala más grande que habéis encontrado hasta ahora. Dominada por un enorme catafalco de piedra elevado en una plataforma de roca negra como el ónice. En las cuatro esquinas de la misma hay timiaterios de terracota asemejando la figura de nobles guerreros armados. Del techo, aquí y allá, hay pebeteros de bronce para los sahumerios ceremoniales. La pesada tapa del catafalco ha sido desplazada de su posición y yace en el suelo rota en mi pedazos.

Hay un fuerte miasma de descomposición en el lugar, y la razón pronto la descubrirán los personajes, pues hay varios zombis aquí que los clérigos de Penumbra animaron tiempo atrás con su protervia habitual. Estas criaturas atacarán a los



personajes inmediatamente. Los zombis están en un estado lamentable, y son apenas ya huesos con unos pocos tirajos de carne reseca aberenjena y pelo estropajoso.

Zombi (4): CA 8 [11], DG 2 (5 pg), ATQ 1 x golpetazo (1d8), BA +1, MV 9, TS G1, ML 12, VT Ninguno, AL Caótico, PX 20. A los zombis les afectan las armas convencionales y, como son figuras torpes en sus movimientos, siempre pierden la iniciativa durante un enfrentamiento.

Algo desconocido para los clérigos malvados es que esta no es en realidad la verdadera tumba de Azgoz, quien descansa imperturbable en un cámara secreta que no fue hallada, tal y como figurará en el mapa que proporcionamos a los jugadores. Los clérigos aprovecharon los cadáveres de algunos infelices saqueadores que murieron en las primeras salas de la mazmorra para crear los zombis. Además, en un último acto sacrílego, revivieron como muerto viviente el que creían era el cadáver de Azgoz, que en realidad era su escudero, que había fallecido tiempo atrás, y fue sepultado con su fiel amigo al fallecimiento del noble paladín. Por ello uno de los zombis va ataviado con una pesada cota de mallas, que apenas le permite moverse, al tiempo que arrastra una aparatoso espada de dos manos. Este zombi en particular tiene, por tanto, una CA de 5 [14], y apenas puede atacar porque es incapaz de levantar el arma que sostiene.

En las cuatro esquinas de la sala del catafalco hay alcobas en cuyo centro se ha dispuesto un enorme incensario perfumador de broce, usado en su día en los ritos de enterramiento como pebeteros funerarios. Hay dos puertas abiertas en las dos alcobas al noreste y el nordeste. Parecen puertas secretas que fueron descubiertas por los profanadores.

Cuando los personajes dispongan de los zombis y pueda revisar esta sala a conciencia, descubrirán algunas cosas interesantes, pero poco de valor en verdad. Lo primero de todo el mandoble del zombi, en realidad una de las espadas de Azgoz que, aunque de muy buena calidad, no es mágica. También de excelente factura es la cota de mallas que lleva el zombi desdichado del escudero redivivo. Si se le despoja de la misma y se limpia a conciencia, se descubrirán que es una cota de mallas de primera. Dentro del catafalco también hay un escudo redondo de metal un tanto herrumbroso, pero nada que no pueda solucionar una buena limpieza con aceite de armas. El escudo muestra un grabado en metal de la cabeza de una medusa. Es más, en un pequeño compartimento secreto en la base del sepulcro pétreo, se puede hallar una vitela enrollada inscrita con una salmodia a Valion. Si se lee la misma en voz alta, los puntos de golpe perdidos por todos los aventureros que escuchen la misma serán sanados, y recibirán los bonificadores correspondiente como si estuvieran bajo los efectos de un conjuro de *Ayuda* lanzado por un clérigo de nivel diez. En este mismo nicho secreto hay un medallón dedicado a Aneirin. Cualquiera que lo porte verá su CON aumentada en uno; además ganará una bonificación de +1 a sus tiradas de salvación contra venenos y enfermedades (valor de 1.000 mo). Y por último pero no por ello menos importante, dentro de este compartimento hay una caja conteniendo francoincienso de olíbano y corazón de sándalo, sabina real y artemisia. Si se emplea esta mezcla de esencias en los pebeteros funerarios de las esquinas, el humo expulsará a los muertos vivientes de la estancia de inmediato, además de ayudar a revertir los efectos de los actos sacrílegos realizados aquí, como el de revivir a los muertos.

14. OSARIO

Entrar en esta sala os encoje el corazón, más que nada por el olor intenso a cadáverina, y también por la cantidad de nichos funerarios que podéis ver en todas las paredes, a diestro y siniestro. Desperdigados por el suelo hay decenas de calaveras y huesos. Algo se mueve en la penumbra...

Hay aquí un peligroso necrófago, obra de los malvados clérigos. Esta horrible criatura ha estado confinada desde entonces, alimentándose de los muertos de este osario.

Necrófago (1): CA 6 [13], DG 2 (9 pg), ATQ 2 garras (1d4/1d4 + parálisis), 1 mordedura (1d4 + parálisis), BA +1, MV 9, TS G2, ML 9, VT 150, AL Caótico, PX 25.

En todas las paredes de esta sala se han habilitado nichos de escayola donde se depositaron los huesos de muchos fieles de Valion. Era costumbre antaño acoger en las sepulturas e hipogeos de los más grandes paladines los restos de los menos favorecidos que no podían costearse un funeral. Era un honor ser sepultado en la tumba consagrada a los dioses del bien junto a un paladín. Durante años, los seguidores de Azgorz velaron por la seguridad de su mausoleo, enterrando en el osario a muchos pobres y fieles de Valion.

Hay una forma bastante fácil de librarse del necrófago, simplemente cerrando la puerta secreta y confinándolo dentro. Si se hace esto, la puerta se traba automáticamente y no podrá abrirse desde el interior. Es una manera muy inteligente de evitar el encuentro con esta criatura, que es bastante difícil de combatir dada su capacidad para paralizar a sus víctimas. Además, no hay nada de interés en el osario, aparte de miles de huesos mohosos. Este encuentro y su resolución podrían servir a los jugadores novatos para aprender que en muchas ocasiones la decisión más acertada es la de rehuir un combate, siempre que resulte factible.

15. CÁMARA DEL TESORO

Esta sala es un caos total, pues podéis ver por doquier baúles y cofres abiertos, con sus contenidos desparramados por el suelo. Hay alfombras y tejidos desgarrados, y tapices, que adornaron las paredes, rajados y apolillados, polvorientos, hechos jirones. Hay huesos aquí y allá, y urnas funerarias en mil pedazos quebradas, junto a vasos canopes de loza veteados por finas arterias de lapislázuli azul celeste con matices de verde turquesa. También distinguis entre el maremánum unas pocas armas herrumbrosas, y un fárrago de partes de armaduras abolladas y adornadas con tachones de óxido y polvo rojizo. Algo se mueve en la penumbra, con un tintineo lúgubre de metal y hueso entrecocando...

En esta cámara hay cuatro esqueletos, armados con espadas cortas y lanzas ligeras, así como escudos redondos de madera. Los cuatro atacarán a los aventureros nada más entrenen en la estancia.

Esqueleto (4): CA 6 [13], DG 1 (6 pg), ATQ 1 x arma (1d6 espada corta o lanza corta), BA 0, MV 6, TS G4, ML 12, VT 100, AL Caótico, PX 10.

En realidad esta no es la cámara del tesoro auténtica, pues la misma se encuentra aledaña a esta, a la que puede accederse por una puerta secreta en la pared hacia el este.

Cuando se selló la tumba, aquí se dispusieron algunos objetos de valor, como tapices, alfombras, alcatifas finas de seda bordada en oro, vasos canopes ceremoniales, urnas con menaje de plata y cofres con vestimentas de excelente factura. También había no pocas monedas de oro y otras aleaciones, muchas de ellas de acuñación vieja, con valor histórico añadido. Si bien, la parte del tesoro más magra e importante fue depositada en una sala anexa secreta que no fue descubierta por los clérigos debido a los potentes conjuros de ocultación que se lanzaron sobre la misma. Hoy, cientos de años después, la magia de dichos conjuros se ha debilitado, siendo algo más fácil su localización. Como podremos imaginar, todo el menaje de plata y las monedas, fueron saqueadas tiempo atrás por los clérigos, que dejaron en el lugar a estos cuatro esqueletos, equipados con las armas que hubiera aquí y en la sala de las panoplias, en la parte saqueada del complejo.

Aparte de esto, nada hay de valor, pues todo fue saqueado y, lo que resta, está en un estado lamentable.

Como decíamos antes, hay una puerta secreta en la pared oriental, hábilmente camuflada y dotada de protecciones mágicas contra hechizos de escudriñamiento. Estas salvaguardas arcanas han perdido parte de su efectividad debido al trascurso de los siglos, por lo que la entrada podrá hallarse mediante los procedimientos habituales (además los jugadores cuentan con el mapa, que señala la localización de la puerta secreta de marras, qué diantre).

16. CÁMARA DEL TESORO AUTÉNTICA

Tras franquear la puerta secreta, vuestras antorchas iluminan una antesala de dimensiones parecidas a la que habéis abandonado pero, esta vez sí, todos los objetos aquí presentes parecen intactos, como si nada hubiera sido tocado desde que la tumba quedara sellada cientos de años atrás. Allá donde poséis vuestras asombradas miradas, observáis toda clase de tesoros y artefactos maravillosos, conservados y ordenados con primor. La estancia está delicadamente perfumada, y podéis admirar cuatro enormes lutróforos contenido flores frescas, entre otras muchas cosas que estáis deseando investigar.

Lo primero que llamará la atención de los aventureros serán los enormes jarrones funerarios (lutróforos, de origen salmanarita) ahítos de flores frescas. Sí, flores frescas, habéis leído bien. No obstante, en cuanto los aventureros accedan a la cámara funeraria y rompan la quietud del lugar y su atmósfera incorrupta, trastocando la diferencia de presión que había mantenido los conjuros de preservación que actuaban en la sala, las flores se marchitarán de manera inmediata, quedando negras y quebradizas. También se deteriorará el dulce y fragante olor, otro efecto mágico, demudado en un miasma terroso y almizclado, húmedo, con un deje de fondo a descomposición.

Hay docenas de albarelos contenido todo tipo de apreciadas y raras especias, así como vasijas de cerámica cordada y vasos campaniformes decorados en mayólica preciosista de plomo opacificado y oro esmaltado (cada uno de estos albarelos contiene especias sagradas en buen estado, costando 50



mo de oro, para un total de veinticuatro recipientes). También observáis dos parejas de cálices policromos de cuarzo pulido (75 mo cada uno); y un hermoso incensario de platino, depositado en el interior de una crátera de barro cocido esmaltada de forma acampanada (300 mo). En la pared hay dos trompetas de plata sobre escarpías doradas ancladas a la pared (150 mo cada una). También cerca hay un cofre de madera negra y blanca con el símbolo solar. Dentro podemos encontrar un símbolo sagrado de Valion (250 mo), un escarabeo de lapislázuli sagrado neferita (100 mo), una estatuilla de márfil de Aneirin (25 mo), ocho anillos de oro y plata (300 mo), una joya pectoral representando un águila (150 mo), una copa de alabastro (150 mo), dos sandalias de seda bordadas en oro y abalorios de coral rojo (75 mo). Sobre un pieza de madera hay dispuesta una bella espada larga embutida en su vaina de cuero repujado con tachones de plata mostrando la testuz de un león con las fauces abiertas. En la brillante hoja acanalada de la espada se ha inscrito la siguiente frase en vetusto: *Azgoz, alzaos una y otra vez, hasta que los corderos se conviertan en leones.* Esta es una espada mágica +1 legendaria, la primera que empuñó Azgoz, de nombre “Leona”. Cerca de la espada, apoyado contra la pared, hay un escudo de metal redondo de color dorado en cuyo centro se ha grabado la cabeza decapitada de una medusa de aspecto horrible, con los ojos vacíos (es en verdad un escudo mágico +1).

17. LA CÁMARA DE ENTERRAMIENTO DE AZGOZ

Una quietud preternatural permea toda esta estancia. Contempláis atónitos a vuestro alrededor, percatándoos de que ni una mota de polvo ensucia superficie alguna. En el centro de la amplia sala hay una cámara sepulcral recubierta de paneles dorados inscritos con oraciones a Valion y representaciones solares. En las cuatro esquinas de dicha cámara hay una estatua a tamaño real de un guerrero provisto de armadura y espada rodilla en tierra, con la cabeza inclinada hacia delante el dirección a dicha cámara. No hay más objetos en la sala, exceptuando cuatro pebeteros de bronce funerarios encastados en las esquinas.

La cámara sepulcral central contiene dos capillas de madera recubiertas de oro, encajadas una dentro de la otra, cubriendo un sarcófago de cuarcita roja que contiene tres ataúdes antropomórficos de madera chapada de láminas de plata y mitral puro. Dentro descansa el cadáver embalsamado de Azgoz Severus ataviado con un sudario de lino blanco perfumado, con la cabeza y los hombros cubiertos por una máscara ceremonial que reproduce los rasgos que tuviera en vida cuando murió, con apenas cuarenta y cinco años.

Llegados aquí se nos presenta un disyuntiva, pues puede que los personajes se vean tentados a profanar la tumba del paladín. Si llevan a cabo una acción así, les llevará tiempo y esfuerzo llegar hasta el cadáver, pues tienen que forzar las capillas, y abrir el pesado sarcófago de cuarcita, cuya tapa pesa

cerca de trescientos kilos, para llegar a los ataúdes y la momia embalsamada. Nada hay de valor, si exceptuamos la máscara funeraria de oro, valorada en tres mil monedas de oro. No obstante, si los aventureros profanan la tumba de Azgoz, caerá sobre ellos una maldición. En primer lugar cambiará su alineamiento a caótico. Perderán un punto de CAR cada uno de ellos, envejeciendo 1d20 años. Sus cabellos encanecerán, y no podrán engendrar descendencia. Como vemos, las consecuencias son catastróficas, y el Narrador debería prevenir a los jugadores, pudiendo incluso añadir más nefastas consecuencias a los actos de los jugadores. No obstante, el Narrador también es libre para modificar dichas consecuencias, según el tono que quiera imprimir a su campaña de juego. En fin, dejamos esto a vuestro criterio, que será siempre más acertado que el nuestro propio.

La resolución ideal de la aventura debería darse si los aventureros deciden restaurar y restañar el daño causado por los clérigos a la tumba. Si los jugadores deciden llevarse los objetos de la sala del tesoro verdadera, entre otros hallados antes, no supondrá mayor problema, pues Azgoz no era una persona materialista, como no lo son buena parte de los paladines de Valion, sino todos. Y estará encantado de que sus viejas armas se empleen de nuevo para combatir el mal. Otra cosa, como ya hemos leído antes, es que los aventureros decidan profanar el cadáver del paladín, pues tan inicua acción desencadenará la furia de Valion que arrojará una maldición sobre los aventureros. Una vez restaurado el orden, y sagrificado de nuevo el hipogeo en el mejor de los casos, los personajes harían bien en sellar de nuevo el túmulo y ocultar su existencia al mundo.

Y aquí acaba esta aventura...



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 sal-

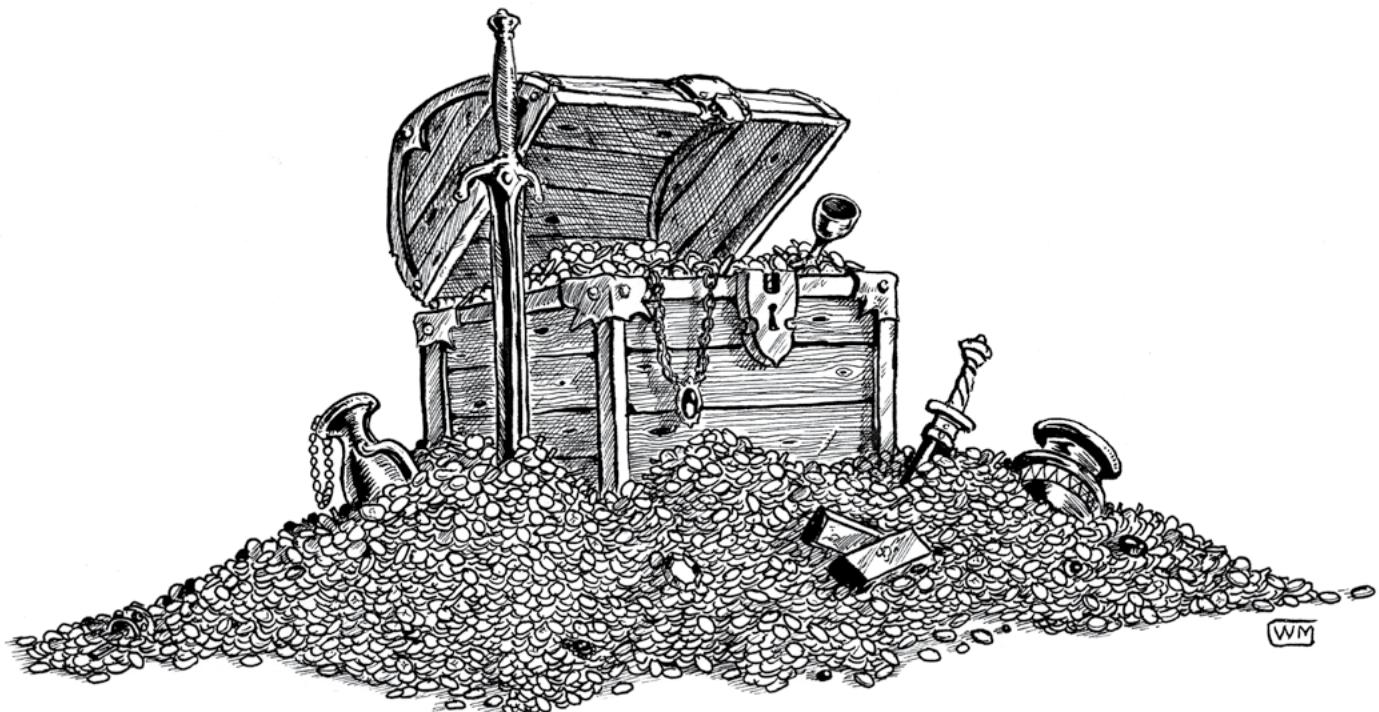
vación son fácilmente convertibles siguiendo esta sencilla regla: si la criatura salva como un guerrero, ladrón, enano o halfling, su atributo primario es físico. Si la criatura salva como elfo, clérigo, druida o mago, su atributo primario es mental. Una vez catalogada la criatura en una de estas dos 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)



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*, *Azgoz*, *Visirtán*, *Salmanasar*, *Nefuru*, *Colinas Azules*, *Robleda*, *Marvalar*, *Valion*, *Aneirin* and any other setting names 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.

Labyrinth Lord™ Copyright 2007-2009, Daniel Proctor. Author Daniel Proctor.

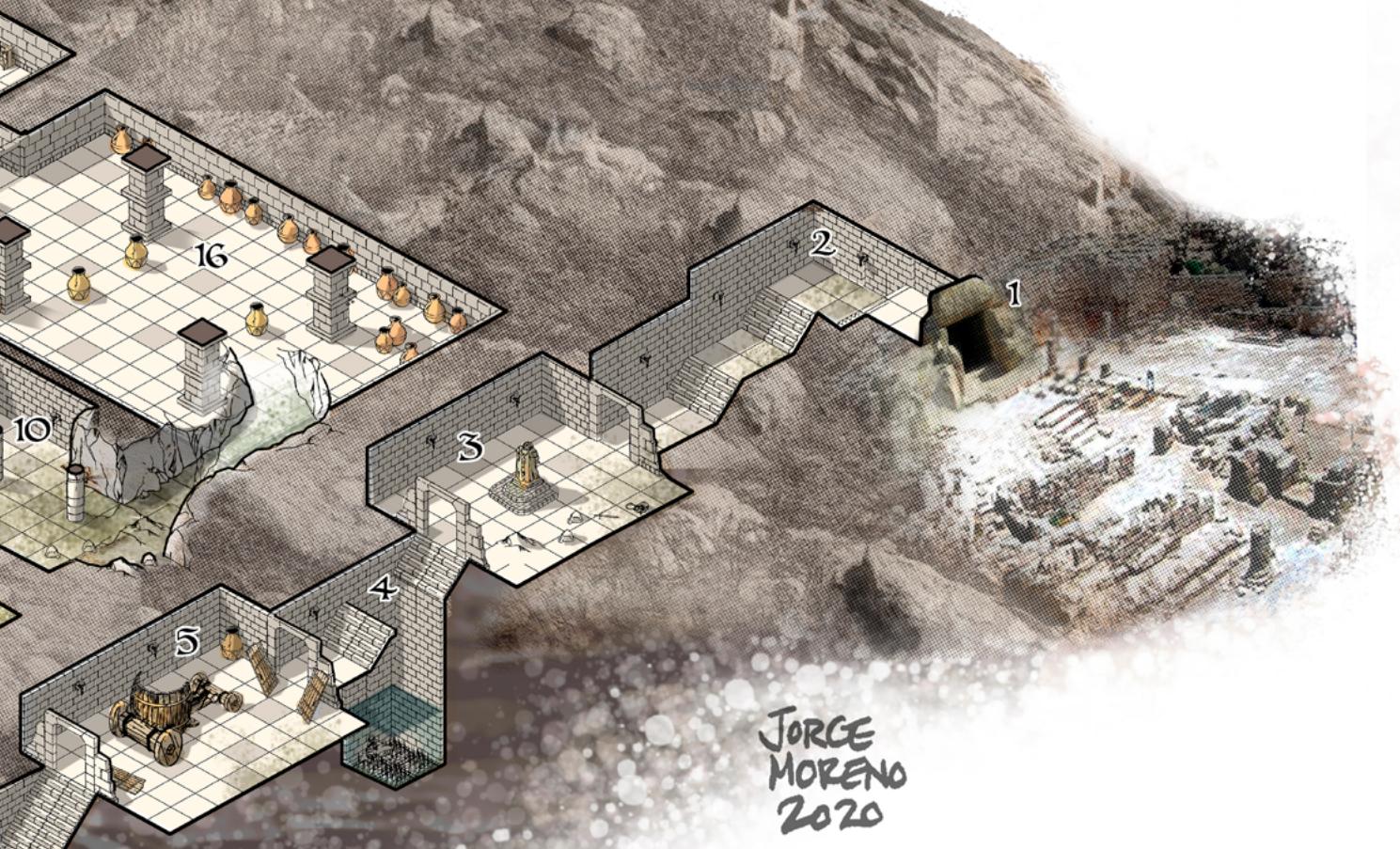
System Reference Document Copyright 2000, Wizards of the Coast, Inc.; Authors Jonathon Tweet, Monte Cook, Skip Williams, based on original material by E. Gary Gygax and Dave Arneson.

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

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

El Túmulo Perdido de Azgoz

La Marca del Este



El Túmulo Perdido de Azgoz el Testarudo

MÓDULO PARA PERSONAJES DE NIVEL 1

Hace muchos, muchos años, cuando la ciudad de Robleda aún era joven, las tierras más allá de sus murallas eran páramos salvajes y montuosos, ahítos de criaturas terribles y bestias innombrables, que moraban bajo y sobre las colinas, en los tremedales y en las frescas riberas y sotos del Arroyosauce. Fueron muchos los aventureros que recorrieron sus vaguadas y valles, explorando más allá, descubriendo ruinas de otrora y reliquias ignotas. No pocos de ellos perecerían durante sus aventuras, enfrentados a desafíos y cuitas mil. Los menos, aquellos que gozaron de mayor fama, fueron enterrados en las Colinas Azules, horadadas desde hace siglos por cientos de túmulos, cavernas, grutas, pasadizos, criptas y mazmorras de todo tipo. Al trascurrir de los años, estos enterramientos cayeron en el olvido, extraviados en las brumas del tiempo.



Labyrinth Lord
Compatible Product

LEYENDAS DE LA
MARCA DEL ESTE