

B6

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

Aventuras en...
LA MARCA DEL ESTE
20th ANNIVERSARY
GLÁSICOS
**TIEMPO FUERA
DEL TIEMPO**

MÓDULO PARA PERSONAJES DE NIVEL 2 - 4



La vieja fortaleza de Dorman, perdida en las remotas vanguardias oscuras, más allá de las encrucijadas olvidadas, descansa imperturbable sumida en una maldición tan antigua como el tiempo, que pareciera haberse detenido entre las rocas negras y la hiedra seca de sus antaño orgullosas murallas. Quién sabe qué ignotos misterios y horrores aguardan en su interior.





TIEMPO FUERA DEL TIEMPO



CRÉDITOS

Autor: Héctor Prieto de la Calle.

Edición: Pedro Gil, Eduardo Antúnez y Zonk/PJ.

Corrección: Pedro Gil.

Maquetación: Francisco Solier.

Ilustración de portada: Virginia Berrocal.

Ilustraciones interiores: Virginia Berrocal. *Some artwork copyright William McAusland, used with permission.*

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

Depósito Legal: MU 1412-2018

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

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



INTRODUCCIÓN

Tiempo fuera del tiempo es una aventura para un grupo de 3 a 5 personajes de nivel 2 a 4. Los Aj's investigan una fortaleza maldita cuando se ven atrapados, obligados a luchar por sus vidas contra el peor enemigo al que se han enfrentado: el tiempo.

AVISO A LECTORES

Este no es un módulo al uso. No encontrarás una aventura encarrilada que te indique lo que sucede tras atravesar un dungeon habitado por monstruos ni te encontrarás con una vasta extensión de terreno con cientos de tablas que te permitan especificar el clima que hace en esa parte del mapa. En su lugar, trata un tema recurrente en las historias de ciencia ficción y que hemos podido ver en televisión en nuestras series favoritas: los Aj's se encuentran atrapados en un día que se repite una y otra vez.

Te vendrá a la cabeza una mítica película, *Atrapado en el tiempo*, y es el mejor ejemplo que vas a poder encontrar de lo que tienes entre tus manos (si no has visto esa película, ve ahora mismo a verla y luego ponte a dirigir o a jugar esta aventura). En esta historia los jugadores, a través de sus Aj's, repetirán el mismo día una y otra vez hasta que sean capaces de averiguar qué sucede (y obviamente, cómo detenerlo). Así, podríamos decir que es un módulo de investigación pero donde también habrá lugar para la acción, ya que, según las decisiones que tomen los jugadores, las cosas se desarrollarán de una forma u otra.

Esta aventura se ha planteado de manera no lineal. A lo largo de la aventura se dan una serie de sucesos que, día tras día, se repiten. Ten en cuenta esto porque, dependiendo lo que hagan tus jugadores o el lugar en el que se encuentren, serán testigos de unos hechos, podrán conversar con ciertos Anj's o evitarán que determinados sucesos se produzcan. Además, antes de lanzarte a dirigir, debes tener en cuenta unas consideraciones: apunta los puntos de golpe que tienen los Aj's antes de entrar a la fortaleza, así como su lista de hechizos y objetos, pues cuando el día se reinicie, lo harán con esas características y ese equipo.

UN POCO DE HISTORIA ANTES DE EMPEZAR

Años atrás, un valiente guerrero recorrió todos los territorios conocidos, viviendo mil y una aventuras. Lo hizo junto a varios compañeros, junto a los que formaba el grupo Los Filos Rotos, y suyas fueron gestas como derrotar a la Hidra de Costortuga, detener el ataque orco en Pasoraudo o ser el primer grupo en explorar el sexto subterráneo de Roca Blanca.

Con el paso del tiempo, el grupo se hizo con una cantidad considerable de tesoros y sus componentes decidieron retirarse para llevar una vida normal. De los cinco integrantes, dos se fueron hacia el sur, más allá del Mar del Dragón; otro decidió partir de vuelta a su tierra natal, Endo; y los dos restantes hicieron de la Marca del Este el hogar que tanto anhelaban.

El protagonista de nuestra historia es Dorman Winterion, natural de Ermegar, donde su padre trabajaba bajo las órdenes del conde. Al crecer entre soldados, Dorman adquirió el espíritu luchador de su padre, demostrando desde temprana edad su excelente manejo de las armas de filo. Pero para sor-

presa de todos, Dorman no se alistó en las filas del Ejército del Este, sino que en su lugar, y portando solo el equipo más básico, se lanzó al camino en busca de aventuras. Fue durante una de esas aventuras cuando conoció a los que serían sus compañeros de Los Filos Rotos: Wargen Strazz (mago), Kiri'en Forzarth (ladrona), Seiji Shimura (explorador) y Gareth Truenonegro (clérigo).

Aventura tras aventura, el grupo se fue haciendo con una considerable fortuna, tanto en monedas como en gemas y artículos mágicos. Cuando se separaron, cada integrante tomó la parte proporcional de dinero y objetos que le correspondía, aunque algunos de estos artículos mágicos se repartieron al azar y otros los seleccionaron directamente los integrantes del grupo. Así, Dorman tomó su fortuna y adquirió unas tierras en la Marca del Este, donde ordenó construir una fortaleza. Tras aquello, se desposó con la primogénita de un noble de la zona y comenzó su vida como un habitante más de la Marca.

Los años pasaron. Dorman y su mujer, Irenia, trataron de tener hijos en varias ocasiones pero era una dicha que les parecía negada. No obstante, consiguieron rodearse de un grupo de sirvientes a los que llamaron familia. Y como ellos, los trabajadores de las tierras en torno a la fortaleza tenían en muy alta estima al matrimonio.

Con el transcurrir del tiempo, Dorman ya casi tenía olvidada su vida de aventurero y se había desprendido de los tesoros que almacenaba en el sótano de la fortaleza. Posiblemente, si hubiera prestado más atención a todo lo que guardaba allí, se habría percatado de la fisura que tenía uno de los objetos. Incluso habría llegado a comprobar que esa fisura cada vez se hacía más y más grande, amenazando con quebrarlo en cualquier momento. ¿Pero qué era aquel objeto para ser tan relevante en nuestra historia?

Durante las Guerras Trasgo, un mago elfo vio cómo su familia era masacrada sin piedad. Devastado por lo sucedido, se dedicó en cuerpo y alma a la creación de un objeto que le permitiera alterar el tiempo y poder retroceder hasta el momento más duro de su vida para así tratar de evitarlo. Pero como muchos artefactos mágicos, este tampoco funcionó como se esperaba y la capacidad de retroceso del objeto era limitada: exactamente de un día. Ante este fallo, perdida ya toda esperanza, el mago se quitó la vida y el objeto se extravió por el mundo, como muchos otros. Quiso el destino que Dorman y su grupo lo encontraran durante una de sus aventuras. Al guerrero le llamó la atención y se lo quedó cuando el grupo se separó. Ese objeto ha permanecido en la fortaleza de Dorman desde que fue construida, en la sala del tesoro.

EL OBJETO

Si antes hemos mencionado que el objeto era importante para la historia, es básico decir que es el eje central sobre el que se crean los acontecimientos que suceden en la fortaleza. En realidad, el objeto es una simple esfera de cristal, o al menos lo parece al ojo no entrenado. Si nos detuvieramos a observar, podríamos ver cómo en su interior se forman espirales de pura energía mágica. Esto fue lo que llamó la atención de Irenia, quien, atraída por los llamativos colores de la esfera y totalmente desconocedora de su poder, la tomó entre sus manos. Fue en ese instante cuando Irenia, que poseía una leve capacidad mágica, activó el poder de la esfera y fue capaz de retroceder apenas unos segundos atrás en el tiempo. Aquella situación la asustó y dejó caer la esfera al suelo, creando la fractura en su superficie.





Temerosa de que su marido viera lo que había pasado con la esfera, la mujer colocó el objeto de manera que el pequeño golpe no se viera, ignorando así que el poder retenido dentro de la esfera iría fracturando más y más su superficie para terminar filtrando, tiempo después, toda esa energía mágica en la zona.

El daño ya estaba hecho. Poco a poco la energía mágica contenida en la esfera se fue filtrando a la fortaleza y meses después creó una paradoja temporal: todos los habitantes de la edificación estaban condenados a repetir una y otra vez el mismo día. Esto lo hacían sin darse cuenta, incapaces de percibir que el día se repetía. En el exterior, sin embargo, el tiempo seguía su curso con normalidad y enseguida se extendió el rumor de que la fortaleza estaba maldita de alguna forma, pues los viajeros que llegaban hasta ella para pasar la noche nunca volvían a salir. Nadie quiso volver a acercarse a los alrededores y las familias que antes trabajaban las tierras dejaron de hacerlo para mantenerse alejadas de la fortaleza.

Como es obvio, una fortaleza "maldita" llama mucho la atención a los aventureros y a lo largo de los años no han sido pocos los que se han atrevido a dirigirse hacia allí para adentrarse en sus muros y desvelar el misterio. Ninguno ha vuelto a salir, haciendo así que aumente la leyenda en torno a la fortaleza.

LA FORTALEZA

La fortaleza en la que se desarrolla la acción puede estar construida en cualquier lugar de los territorios de la Marca del Este, aunque recomendamos que sea lejos de los caminos principales.

Tras unos muros de piedra de casi 4 metros de alto se encuentra la plaza central, auténtico corazón de la fortaleza. En su centro se encuentra un pozo que suministra agua, que conecta con una caverna natural con un pequeño lago subterráneo bajo la fortaleza. La plaza se encuentra pavimentada con piedras, ya que así en los días de lluvia intensa se evitan los clásicos barrocales de otros lugares.

A los lados de la plaza, junto a las murallas, se encuentran las viviendas de los trabajadores de la fortaleza y las caballerizas, y en el lateral opuesto, los cuarteles de la guardia y el calabozo. Tanto las viviendas, que albergan a medio centenar de personas (entre sirvientes y familiares), como el edificio de la guardia, poseen tejados inclinados hacia la plaza con el fin de evitar goteras. Presidiendo la plaza, y ocupando cerca de la mitad de la superficie de la fortaleza, se encuentra el edificio principal donde viven Dorman y su mujer. Este edificio, de una sola planta, tiene una altura superior a la del resto de edificaciones de la fortaleza; además, sus paredes están hechas en piedra labrada mientras que el resto de edificios (viviendas, caballerizas e incluso el calabozo) están fabricados en madera. La entrada al edificio principal está presidida por una escalinata que, como el edificio, está hecha de piedra labrada.

Los pasillos del edificio principal, al igual que las salas de la misma zona, están iluminadas con lámparas de aceite que los sirvientes rellenan a diario. Para evitar que las estancias sean demasiado frías, Dorman ordenó traer las mejores pieles y tejidos para usarlos como alfombras. Cada habitación cuenta con un pequeño habitáculo que se emplea como aliviadero, los cuales son vaciados por los sirvientes varias veces al día; además, cada habitación posee un pequeño brasero que caldea el ambiente en las noches más frías del año.

Dorman ordenó construir una biblioteca donde almacenar los numerosos textos que fue recopilando a lo largo de los años. Aunque es hombre de armas, Dorman gusta también de rememorar grandes historias y en los relatos encuentra un refugio del día a día. Además, la biblioteca se ha convertido en la sala favorita de Irenia, ya que los días que no puede salir al jardín interior por el frío, los pasa leyendo los relatos que guarda la biblioteca. Adyacente a la biblioteca se encuentra el acceso a la cámara del tesoro, donde Dorman almacena los objetos mágicos y de mayor valor que ha acumulado a lo largo de los viajes. El acceso se encuentra oculto tras una falsa pared al final de un pasillo, que se abre al apretarse unos ladrillos en una secuencia concreta.

Aunque al principio fue construido para que Dorman pudiera entrenar en privado, el patio interior ha sido remodelado para que Irenia tenga su espacio privado. Dorman se afanó en reunir diferentes plantas de los cuatro puntos cardinales de la Marca para que su esposa pudiera disfrutar de un lugar especial; así, es posible encontrar plantas trepadoras de Ungoloz, palmeras enanas de Ofir o las míticas plantas acuáticas del Lago de Cristal.

EL BUCLE, UNAS NOTAS PARA EL NARRADOR

Lo primero que, como Narrador, debes saber es que, al quedar atrapados dentro del bucle, los Aj's no son conscientes de que el día se repite. Para ellos es un día normal y todo lo que suceda les resultará una novedad.

Eso no sucederá con los Aj's. Cuando estos lleguen la esfera está casi agotada y a punto de fracturarse completamente. Esto ha hecho que sucedan dos cosas: la primera, que los Aj's tengan plena conciencia de que el día se repite, por lo que pueden actuar de manera distinta cada vez que el día se reinicie. La segunda, mucho peor, es que la fractura en el tiempo ha llamado la atención de unas criaturas extraplanarias que tienen especial predilección por los incautos que juegan con el devenir del tiempo: los perros de Tíndalos. A mayores hay que tener en cuenta que solo una persona dentro de la fortaleza sabe que el día se repite: Irenia.

Si abandonan el radio de acción de la esfera, es decir, si salen de la fortaleza, el día se reiniciará y la energía de la esfera se consumirá un poco más. En el apartado *La esfera se agota* tienes los detalles sobre lo que sucede a partir de ese momento, así como varias formas sobre cómo narrar el final del módulo. Los Aj's pueden detener el bucle si consiguen llegar hasta el radio de acción de la esfera con el propio artefacto mágico, ya que la distorsión fragmentará la esfera y anulará el bucle. Pero también pueden luchar contra los perros de Tíndalos y aguantar el ataque de las criaturas hasta que la energía se disipe por medios naturales.

Ten en cuenta, además, que esta aventura no es lineal. No se divide en capítulos, sino en escenas. Un consejo: lee detenidamente todos los sucesos de la aventura, ubícalos en el mapa y lleva la cuenta de las veces que el día se reinicia. No te agobies por repetir una y otra vez lo mismo, se flexible con eso y si necesitas saltarte algún texto, hazlo con total libertad; recuerda que lo principal es divertirse.

Puede darse además el caso de que varias escenas, por motivos temporales, se superpongan unas a otras. En ese caso, el grupo de Aj's puede querer separarse para cubrir más terreno,

de ahí la importancia de que como Narrador leas detenidamente la aventura y ubiques las escenas en un marco temporal. Pero si ves que esto es demasiado complicado, no temas reorganizar las escenas y evitar la superposición temporal de eventos.

Verás que en varias escenas se indica un valor en puntos de experiencia (PX). Puedes otorgar estos puntos a tus jugadores si consiguen resolver la situación que se describe en ellas con éxito.

LOS ARCAICOS

Esta aventura incluye a los Arcaicos en el mundo de la Marca del Este, y como se menciona en el *Escenario de campaña de la Marca del Este* (caja azul), incluir los Mitos en la ambientación general puede alterarla considerablemente. Como Narrador eres libre de añadirlos o no, pero si decides no hacerlo puedes seguir jugando esta aventura convirtiendo a los perros de Tíndalos en sabuesos infernales; en ese caso, verás en el apartado *Asaltando la fortaleza* que Wygöh (un demonio que permanece encerrado en un cuadro y puede aparecer en un momento determinado de la aventura) conoce la existencia de los perros. Para no restar coherencia a la aventura, se ha añadido un final alternativo bajo el apartado Jugar sin los Arcaicos.

LA LLEGADA [10:45 AM]

Esta es la escena inicial. La aventura comienza con los Aj's llegando a la fortaleza y, a partir de ahí, el orden de las escenas sigue un patrón horario (de 24 horas) con algunas de ellas superponiéndose a otras.

Una serie de rumores ha puesto a los Aj's sobre la pista de una fortaleza supuestamente maldita en la que puede haber escondida una gran cantidad de tesoros. En los alrededores hay varios asentamientos, en su mayoría granjas, cuyas familias trabajaron en el pasado para el señor de la fortaleza. Si hablan con cualquiera de ellos podrán averiguar varios datos:

- El señor de la fortaleza era Dorman Winterion, un guerrero retirado que acumuló riquezas de sus múltiples aventuras. Su mujer es todavía muy querida por los que vivieron aquella época, pues era una mujer dulce y jovial, su nombre era Irenia.
- Desde hace casi 50 años nadie vuelve de la fortaleza. Varios aventureros se acercaron para hacerse con los tesoros, pero nunca más se supo de ellos.
- Por las noches se ven luces y se escuchan ruidos, y el mismo grito de terror, para terminar escuchando un sonido atronador que se silencia al instante.
- Si uno se acerca lo suficiente, puede ver cómo (tras los portones abiertos de la fortaleza) hay gente viviendo dentro. Por temor a no volver, nadie ha llegado a acercarse lo suficiente como para hablar con ellos. Los aldeanos creen que son espíritus. Varias picas en los caminos indican el límite "de seguridad" que recomiendan no superar, por si el embrujo de la fortaleza los afecta.

Las figuras que ven los aldeanos son los habitantes de la fortaleza: Dorman, su mujer y sus sirvientes. Ellos desde el interior de la fortaleza no pueden ver que más allá del portón el tiempo transurre de manera diferente por culpa de la distorsión provocada por la esfera, por lo que no son capaces de

ver que nadie se acerca hasta allí y solo ven el campo como el día que la esfera creó el campo de distorsión.

Desde lejos, la fortaleza no parece abandonada como sí están los caminos que llevan hasta ella. Al contrario, según los Aj's se acerquen, comprobarán que la mampostería en la muralla parece perfectamente cuidada y los pendones que ondean en las torres no están ajados. Los portones que permiten el paso están abiertos de par en par y en su interior, tras el resguardo de las murallas, se ve la apacible estampa de unas caballerizas y varias personas trabajando afanosamente. Si alguien trata de detectar magia, obviamente sentirá una gran acumulación en la zona.

Lee el siguiente texto a tus jugadores, tanto la primera vez que entren en la fortaleza como las siguientes veces que el día se reinicie:

Atravesáis los portones abiertos y entráis en la fortaleza. A vuestro alrededor la gente se mueve atareada, portando cubos de agua y llevando sacos de harina. Los niños corretean entre vosotros, felices de vuestra llegada. Un hombre de armas se detiene frente a vosotros y os saluda:

“Bienvenidos, viajeros. Soy Anders, jefe de la guardia de esta fortaleza.”

El hombre, de unos cuarenta y pocos, viste un peto de cuero y lleva una espada al cinto. El jubón que cubre el peto lleva el escudo del señor de la fortaleza. Sonríe, pero sus ojos denotan que no confía en los desconocidos, mucho menos cuando estos van armados.

“¿Qué os trae hasta nuestra humilde morada?”

Anders es suspicaz, no pregunta en balde y pretende sonsacar toda la información posible a los Aj's. Si detecta que le mienten, no tendrá ningún tipo de reparo en pedirles que abandonen la fortaleza inmediatamente (recuerda que si abandonan el radio de la esfera, el día se reinicia). Para esto, como Narrador, puedes realizar tiradas de Sabiduría por Anders contra la Inteligencia de los Aj's cuando veas que estos mienten.

Una vez que los Aj's se hayan ganado la confianza del jefe de la guardia, este les ofrecerá alojamiento en la fortaleza. Les avisa que deberán compartir habitación, ya que hay unos invitados del señor que han venido por el cumpleaños de su mujer. Los guía hasta el interior de la fortaleza, hacia la zona de sirvientes, y les enseña su habitación, informándoles que en breve servirán la comida en el comedor de la guardia, por si quieren unirse a ellos. El dormitorio, que se encuentra frente a las caballerizas, es parte del edificio donde viven los sirvientes de la fortaleza, por lo que en la misma planta comparten espacio con otras veinte personas.

Mientras dejan los petates y preparan su habitación, en la fortaleza suceden varias cosas a la vez. A continuación tienes un resumen de cada situación, pero más adelante encontrarás las secciones desarrolladas:

- En la cocina, la jefa de cocina se corta de gravedad y debe ser atendida de urgencia. El segundo al cargo de la cocina, un joven llamado Quentin, toma las riendas y termina los preparativos de la cena, pero ignora el hecho de que uno de los invitados es alérgico a una especie de la comida. Durante la cena, ese invitado muere por una reacción bastante grave (ver *Accidente en la cocina*).
- En el patio central, uno de los niños que corre de un lado para otro tropieza y cae al pozo. Un grupo de gente intenta socorrerlo, y ayudan a descender a una joven, pero cuando llega hasta el niño, descubre que este ya ha

muerto. Al intentar izar a la joven, la cuerda se atasca y una criatura que habita en la cueva de la que sacan el agua la ataca (ver *El pozo*).

- En las caballerizas, dos jóvenes consuman su amor, escondidos del resto de la gente. En cierto momento, el padre de la joven los ve y saca al chico a rastras de allí hasta la plaza central, donde le humilla. Esa misma noche, el chico se vengará del hombre rajándole el cuello (ver *Amor sangriento*).
- Por uno de los torreones de la muralla se cuela un ladrón que pretende adentrarse hasta la cámara del tesoro para sustraer algún objeto valioso. Al llegar hasta la cámara, activa sin querer un objeto mágico que causa una tremenda explosión en la zona, iniciándose así una reacción en cadena que devasta la fortaleza (ver *Pasos en la oscuridad*).
- Uno de los guardias de la fortaleza acusa a uno de los hombres de armas que han llegado de haber avasallado a una joven de la fortaleza mientras esta realizaba sus quehaceres. La acusación hará que en el patio de la fortaleza se produzca un enfrentamiento entre los guardias de Dorman y los hombres de los nobles (ver *Cara a cara*).

LOS AVENTUREROS DEL BUCLE

Cabe recordar también que, a lo largo del día, varios aventureros llegarán hasta la fortaleza. Lo hacen atraídos por las leyendas de que la fortaleza está encantada (o abandonada en algunos casos) y, al ver que hay gente, se quedarán extrañados, llegando algunos a reaccionar de manera violenta. Estos aventureros partieron hacia la fortaleza en un período no superior a los 15 años, por lo que llevan algo menos de tiempo que el resto de habitantes de la fortaleza atrapados en el bucle.

No indicamos hora de aparición de estos aventureros para que el Narrador pueda añadirlos a su gusto a lo largo del día. Solo debes recordar que lo harán siempre en el mismo momento temporal, por lo que debes tenerlo muy en cuenta. Los grupos de aventureros que llegan a la fortaleza son los siguientes:

- Dos humanos de mediana edad (un explorador y un guerrero). El guerrero es de temperamento más agresivo y piensa que los habitantes de la fortaleza son espíritus, por lo que no duda en atacar a los guardias cuando estos les dan el alto. El explorador, por su parte, intenta tranquilizar a su compañero, pero no lo consigue y termina inconsciente en el suelo por un golpe de este.

GUERRERO (NIVEL 3)

Clase de armadura: 5 (cota de mallas)

DG: 3

Movimiento: 15 metros

Ataque: Hacha de combate

Daño: 1d8 + 1

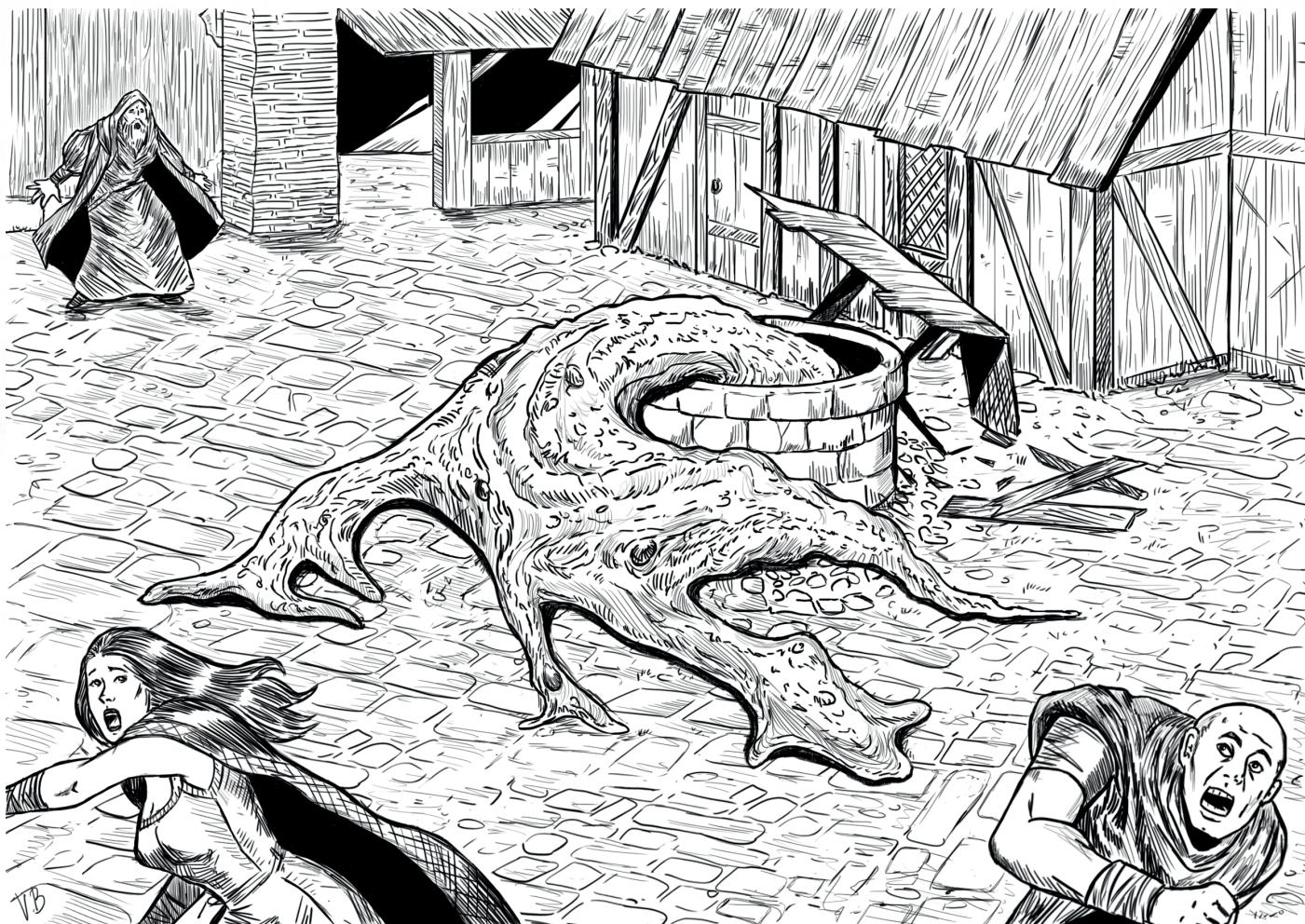
Salvación: G3

Alineamiento: Neutral

PX: 120

Tesoro: 350 mo

- Un mago, de edad algo avanzada, y en evidente estado de embriaguez. Cuando llega a la fortaleza lo primero que hace es lanzar un hechizo de Confusión, causando el caos en el patio (los presentes empiezan a atacarse unos a otros, a tropezar entre sí, alguno cae de la escalera) y los Aj's pueden quedar afectados si se encuentran dentro del radio del hechizo. Pasados cuatro turnos, el mago lanzará otro hechizo (Crecimiento Vegetal), provocando que enredaderas y plantas de la zona comiencen a crecer



descontroladamente. El mago caerá inconsciente por el alcohol a los seis turnos.

- Tres medianos, todos ellos hermanos. Los medianos se colarán bajo la tela de un carromato que conduce un muñeco de paja (obviamente una argucia de los medianos para pasar desapercibidos), pero su torpeza hace que una vez pasen las puertas, sean descubiertos de inmediato y llevados a los calabozos. Una vez presos, la discusión de los tres hermanos se escuchará desde el patio.

ACCIDENTE EN LA COCINA [10:55 AM] (120 px)

Durante la preparación de la cena de cumpleaños de esa misma noche, la jefa de cocina (que es además la mujer del jefe de la guardia) sufre un accidente con uno de los cuchillos, cortándose la mano. La herida es bastante grave y la ausencia de un clérigo en la fortaleza, o un sanador, obliga a los ayudantes de cocina a buscar ayuda. La persona que más conocimientos tiene de tratar heridas es Anders que, cuando se entera de que su mujer ha sufrido la herida, acude rápidamente para ayudarla.

La herida resulta ser bastante más grave de lo que parecía, pues el corte ha llegado al tendón y tiene la mano inutilizada. Los conocimientos de sanación de Anders no llegan hasta el punto de saber qué hacer por su cuenta, así que decide ir con su mujer hasta una aldea cercana para que la trate el sanador que reside allí. Al marcharse la jefa de cocina, su segundo (un joven llamado Quentin) toma las riendas de la cocina y termina de preparar la cena de esa noche. Pero por error utiliza una especia a la que uno de los invitados es alérgico. Esto provocará que el comensal sufra una reacción alérgica muy

grave que acabará con su vida instantes después. Los invitados interpretarán esto como un ataque hacia ellos, y acto seguido desenvainarán las espadas y atacarán a Dorman y a la guardia. Varias personas morirán por la pelea.

Si los Aj's consiguen evitar el accidente de su mujer o logran sanarla, Anders les agradecerá su intervención y les deberá un favor. Además, evitarán que Quentin confunda los ingredientes y, por consiguiente, también la pelea durante la cena. Si los Aj's cambian los hechos de alguna manera a partir de que se haya reiniciado el bucle al menos una vez desde su llegada, Irenia se extrañará, pues esto supone un cambio en los acontecimientos normales a los que está acostumbrada.

EL POZO [11:20 AM] (150 px)

Al entrar en la fortaleza, los Aj's se han cruzado con varios niños que corren por el patio. Se interponen entre la gente, se esconden y ponen a prueba la paciencia de los adultos con los que se cruzan.

En un momento dado, uno de los niños tropieza y cae al pozo que hay en el patio. La caída mata en el acto al niño, que se golpea contra una de las paredes del pozo y queda sumergido en el agua. La gente, asustada, intenta rescatar al niño haciendo descender a una joven (bastante menuda para que no suponga un problema al izarla) con una cuerda. Al llegar abajo, la joven descubre que hay una gran gruta bajo la fortaleza y, para su pesar, que el niño está ya muerto.

Al pedir que la icen, la joven llama la atención de una criatura que tiene la gruta como su hogar. Esta criatura se lanza sobre

la joven y la ataca antes de que llegue a la superficie. Cuando los habitantes de la fortaleza consiguen sacar a la joven, ésta también ha muerto fruto del ataque de la criatura que, en ese momento, surge del pozo y ataca a todo aquel que se encuentra.

Si los Aj's consiguen evitar el accidente del niño, la criatura no surgirá del pozo y no atacará a la gente. Posteriormente pueden decidir bajar y enfrentarse a ella. Para ello se dejan a continuación los datos de la misma y el plano de la gruta.

CIEGO GRIS

Clase de armadura: 8

DG: 3

Movimiento: 1 metro

Daño: 2D8

Salvación: G4

Moral: 12

Alineamiento: Neutral

PX: 50

Tesoro: Ninguno

En la gruta subterránea, además del ciego gris, los Aj's pueden encontrarse con otra peligrosa criatura subterránea que, a no ser que desciendan hasta la gruta, no amenazará la seguridad de la fortaleza. Se trata de una colonia de cangrejos gigantes que, arrastrados por la corriente del río que suministra agua a la fortaleza, han hecho de la laguna subterránea su hogar. Al estar en época de desove, los cangrejos adultos (1d6+2 criaturas) atacarán inmediatamente a cualquier criatura que se acerque hasta ellos.

CANGREJO GIGANTE

Clase de armadura: 5

DG: 3

Movimiento: 6 metros

Daño: 2D6 (2 pinzas)

Salvación: G2

Moral: 17

Alineamiento: Neutral

PX: 50

Tesoro: Ninguno

AMOR SANGRIENTO

[11:05 AM] (140 PX)

Una pareja de jóvenes enamorados se encuentra consumiendo su amor en una de las caballerizas de la fortaleza. El padre de la chica, uno de los caballerizos, les sorprende y, bastante enfadado, saca al joven a rastras hasta la plaza central. Allí le humilla frente al resto de la gente que, incapaz de atreverse a ayudar al joven, decide mirar hacia otro lado. Solo cuando uno de los guardias de la fortaleza obliga al hombre a detener sus vejaciones, el joven consigue escapar.

Esa misma noche, cuando el señor de la fortaleza esté dando la fiesta por el cumpleaños de su mujer (y justo antes de los acontecimientos de *Pasos en la oscuridad*), el joven se cuela en la vivienda del caballerizo. Allí llega hasta el hombre, que se encuentra durmiendo tras caer borracho, y lo degüella. El joven es descubierto por la hija del caballerizo que, tras comprobar lo que ha hecho su amante, grita de terror. El joven sale corriendo, pero muere a manos de unos guardias a los que se enfrenta cuando tratan de detener su huida.



Los Aj's pueden tratar de interferir en esta situación de varias maneras: ya sea avisando a los jóvenes de la futura presencia del caballerizo, ya sea desviando la atención del hombre antes de que encuentre a su hija con su amante, evitando que el propio caballerizo humille al joven o interviniendo después para evitar que el joven acabe con la vida del padre de su amada. Si consiguen evitar la muerte del caballerizo, esa noche no se escuchará el grito de terror en los alrededores (siendo la primera vez que aquello no sucede).

CARA A CARA

[14:27 PM] (150 px)

Un guardia de la fortaleza se abre camino hacia un grupo de hombres de armas que los nobles han llevado consigo. El guardia, al que acompañan otros dos compañeros, acusa a uno de los hombres de armas (que se encuentra jugando a los dados junto a otros cinco de los suyos) de haberse propasado con una sirvienta de la fortaleza. Inmediatamente, los hombres de armas increpan a los guardias y los acusan de mentirosos para, a continuación, levantarse y llevar las manos a las armas.

Si los Aj's han conseguido salvar a la mujer de Anders, este aparecerá para poner fin a la discusión. Pero si el capitán de la guardia no está, esta escena se solapa con la de *Conociendo al señor de la fortaleza*, lo cual puede llevar a que Dorman se encuentre inconsciente por la bebida. De ser así, los Aj's pueden verse en la situación de que no sean capaces de frenar el enfrentamiento, que es lo que sucederá cuando los hombres de armas de los nobles se levanten de su partida de dados. Esto acabará con una batalla campal en la plaza de la fortaleza.

La forma en que los Aj's pueden evitar este desenlace es encontrando a la joven y presentar su caso a Dorman o Anders. La joven se encuentra en las viviendas de los sirvientes. Es una joven de apenas 20 años que rechaza cualquier contacto con los desconocidos; no hablará con los Aj's si estos no se muestran como inofensivos. Tras esto, la joven romperá a llorar y contará lo sucedido: mientras limpiaba las dependencias de los nobles, esa misma mañana, uno de los guardias que acompañan a los invitados empezó a acosarla, yendo detrás de ella y molestándola mientras hacía las labores hasta el punto de que, en uno de los dormitorios, cuando estaban los dos a solas, cerró la puerta y la obligó a yacer con él. La joven mostrará los signos de haberse defendido (moratones y arañazos en los brazos). Si con el testimonio de la joven acuden a Dorman o Anders, estos ordenarán encerrar al guardia en los calabozos hasta el día siguiente, ya que la joven se armará de valor para señalar abiertamente a su agresor.

Otra opción para prevenir todo este suceso es tratar de evitar la violación. Los Aj's llegan a la fortaleza a las 10:45 AM y la agresión tiene lugar a las 11:05 AM (superponiéndose a los sucesos de *Amor sangriento*, *Accidente en la cocina* y finalizando en el momento en que se inicia *El pozo*). Al llegar al dormitorio, encontrarán a la joven siendo lanzada contra la cama por el guardia que, al ver entrar a los Aj's, cejará en sus intenciones y se lanzará al ataque contra ellos. Esto pondrá fin a la agresión.

De cualquiera de las maneras que acabe esta escena, los nobles increparán a los guardias por sus acciones y se disculparán con Dorman e Irenia. Tras esto, los hombres de armas de los nobles rehuirán cualquier enfrentamiento (verbal o físico) a no ser que sus señores se encuentren en peligro (como sucede en *El cumpleaños de lady Irenia*).

PASOS EN LA OSCURIDAD

[21:45 PM] (200 px)

Por una de las torres de la fortaleza, tras trepar ayudado por una cuerda, se ha colado un ladrón que, como los Aj's, atraído por los rumores sobre tesoros en la fortaleza, ha accedido con intención de saquear todo lo que pueda.

Avanza sin problemas, eludiendo las patrullas de los guardias, hasta que llega a la cámara donde Dorman almacena sus tesoros. Una vez allí, sabedor de que todo lo que le rodea es interesante, el ladrón se hace con varios artículos. De lo que no se da cuenta es de las trampas que ha activado y que causan una reacción en cadena que termina creando una explosión que se lleva por delante media fortaleza.

[La explosión sucede después de los acontecimientos de *El cumpleaños de Lady Irenia*.]

Si los Aj's se encuentran con el ladrón, pueden denunciarlo a la guardia de la fortaleza. Estos lo enviarán al calabozo y lo dejarán allí. También pueden optar por acompañarlo en su periplo por la fortaleza, de ser así deberán tener cuidado para no activar las trampas. Esto les facilitaría la labor si quisieran hacerse con la esfera (en ese caso, ve a la escena *Asaltando la fortaleza*).

Wilbert Durian (Ladrón, nivel 2)

Clase de armadura: 7 (armadura de cuero)

DG: 2 (2D4)

Movimiento: 30 metros

Daño: 1D4 (Desarmado)

Salvación: L2

Moral: 6

Alineamiento: Neutral

Tesoro: Ninguno

Wilbert nació en Marvalar y se crio en las calles de la ciudad. Desde pequeño comenzó su carrera como ladrón robando en puestos callejeros y el dinero de la gente que acudía a los mercados. Ahora, a sus 22 años, Wilbert ha seguido un rumor muy jugoso: una fortaleza abandonada que guarda multitud de tesoros. Según esos rumores, la fortaleza tendría un pasadizo secreto que comunicaría con la cámara donde se almacenan esos tesoros. Obviamente, quedó atrapado en el bucle.

Wilbert evitará cualquier confrontación directa, ni siquiera va armado para ello, y si se ve arrinconado tratará de escapar trepando (ya que es buen escalador) o corriendo. Si se le presiona, no dudará en decir lo que sea para salir de la situación en la que se encuentre de la mejor forma posible para él. Colaborará con los Aj's siempre que estos le ofrezcan una jugosa suma de dinero (y su liberación, claro está).

CONOCIENDO AL SEÑOR DE LA FORTALEZA

[12:20 PM]

Durante uno de sus paseos diarios por la fortaleza, Dorman se encontrará con los Aj's. Es un hombre grande, de casi dos metros, que viste ropas nobles, aunque se le nota incómodo con ellas. Al cinto le cuelga una espada cuya empuñadura tiene incrustadas una serie de gemas de diversos colores (efectivamente, es una espada mágica). Cuando conozca a los Aj's, estos podrán comprobar que Dorman es un hombre alegre cuya mirada le muestra como alguien curtido en mil batallas.

Lee o parafrasea el siguiente texto a tus jugadores:





Cuando paseáis por el lugar, os encontráis con Dorman Winterion, el señor de la fortaleza. Va escoltado por dos guardias y acompañado por uno de los nobles que han acudido de visita. Al veros, se disculpa con el noble y se adelanta para saludarlos:

“Bienvenidos a mi humilde morada. Me informaron que acababan de llegar unos aventureros y tenía ganas de conocerlos. Ahora que por fin os tengo delante, ¿qué os trae por estos lares?”

Dorman está encantado de charlar con gente que, como él, ha deambulado por el mundo viriendo aventuras. Hablar con el noble le aburre y lo ha dejado claro al dejarlo con la palabra en la boca y adelantarse a hablar con vosotros.

“Señores, ¿por qué no nos acercamos a algún otro sitio donde podamos charlar más tranquilamente?”

Dicho esto, Dorman os guía hasta las dependencias de la guardia. Allí hay varios hombres de uniforme descansando que, cuando ven entrar a su señor, se levantan y se ponen firmes.

“Descansad, muchachos, hoy vengo con unos amigos a rememorar viejas historias.”

Dorman les contará algunas de sus aventuras con su antiguo grupo, Los Filos Rotos. Cada una de esas historias hará mención a un momento no muy antiguo para él; si los Aj's

han escuchado algo sobre esas historias (tirada de Inteligencia) se percatarán que son eventos sucedidos hace 60 o 70 años. Si le mencionan algo de esto a Dorman, este se sorprenderá ante el comentario y les explicará que aquello sucedió hace apenas 10 años.

Cuanto más beba Dorman, más hablará. Para evitar terminar inconscientes por la bebida, los Aj's deberán hacer pruebas de resistencia al alcohol (tiradas de Constitución). Por cada turno que superen la prueba, Dorman les proporcionará más información hasta que él caiga inconsciente:

- Está terriblemente enamorado de Irenia y lo que pensaba que era un matrimonio de conveniencia resultó ser amor auténtico. Por ella haría cualquier cosa.
- La espada que lleva (la enseña poniéndola sobre la mesa) la consiguió cuando, con su grupo, recorrieron los subterráneos de Roca Blanca. Wargen, su compañero mago en Los Filos Rotos, le advirtió algo sobre la espada, pero como siempre hablaba con tantos tecnicismos mágicos, no le hizo mucho caso. Como la espada le gustó, se la quedó como botín al separarse el grupo.
- Hoy ha notado a Irenia más rara que de costumbre. La noche anterior llegaron sus parientes (a los cuales Dorman no aguanta) para celebrar el cumpleaños y parecía muy animada, pero esa mañana se mostraba fría y distante.
- Aunque muchos de los tesoros que Dorman ha reunido a lo largo de sus aventuras están expuestos en el salón principal de la fortaleza, existe un acceso oculto junto a la biblioteca a una cámara subterránea donde guarda sus tesoros más importantes. No tiene ni idea de lo que hacen más de la mitad de esos cacharros mágicos, pero son bonitos y le gustan.

Tras caer inconsciente, Dorman se despertará horas después para asistir a la cena en honor de Irenia. Los Aj's estarán invitados por el propio Dorman.

COMIDA EN COMÚN, DESCUBRIENDO LAS PRIMERAS PISTAS [13:00 PM]

Con los petates ya en su sitio, los Aj's pueden interactuar en la comida con los guardias y los sirvientes de la fortaleza, averiguando la siguiente información:

- Hoy es el cumpleaños de la señora de la fortaleza, su nombre es Irenia y es hija de un noble de la zona.
- Las sirvientas de la señora están extrañadas, la señora se acostó muy feliz por el día de hoy pero ha amanecido de mal humor, como si estuviera cansada de todo.
- Varios de los guardias bromean con la posibilidad de que los invitados a la fiesta acaben tan borrachos que se recojan pronto a sus habitaciones y así ellos no tengan que trabajar mucho. Les comentan que son un grupo bastante pedante de nobles, familiares de lady Irenia.

Con estos comentarios, los Aj's ya deberían suponer que algo va mal dentro de la fortaleza, pues tanto Dorman como su mujer “desaparecieron” hace alrededor de 50 años. Si hacen alguna mención a la fecha, cualquier Anj les confirmará que se encuentran exactamente 48 años en el pasado. ¿Qué está sucediendo entonces?



EL CUMPLEAÑOS DE LADY IRENIA [17:30 PM]

Para celebrar el cumpleaños de Irenia, se han acercado a la fortaleza varios familiares y amigos. En total hay media docena de parejas acompañadas por su correspondiente guardia armada. Provenientes de familias nobles, estos invitados no se dignarán a hablar con los sirvientes ni con los Aj's si no los consideran lo suficientemente respetables. Además, la guardia que les acompaña (cerca de una veintena de soldados) son igual de soberbios y no cruzan palabra ni con los guardias de la fortaleza. Los invitados han traído alhajas para regalar a lady Irenia que, por motivos de seguridad, son custodiadas por media docena de los guardias privados de los invitados.

Los Aj's pueden haber tratado de hacerse un hueco en la cena, ya sea a través de Dorman, Irenia o del propio Anders. De ser así comprobarán que, durante la cena, los regalos son entregados a lady Irenia y esta no parece mostrarse muy sorprendida o encantada por recibirllos. Si los Aj's todavía no saben que Irenia está atrapada en el bucle como ellos (y que es consciente de que el día se repite) su reacción parecerá extraña.

La cena avanza sin problemas hasta que llega el segundo plato. Si los Aj's han conseguido evitar el plato "envenenado" (ver *Accidente en la cocina*), no habrá ningún percance hasta los postres, cuando uno de los invitados, ebrio por la bebida, comience a hacer comentarios obscenos sobre las criadas de la fortaleza. Dorman alzará la voz y se iniciará una discusión:

"¿Qué clase de insulto es ese? En mi casa no permito esos improperios hacia nadie de los míos. Retirad esas palabras ahora mismo."

"No hay nada que retirar. Ella es una simple sirvienta y yo un noble, ella está aquí para hacer lo que yo diga."

Ante aquello, Dorman desenfunda su espada y salta por encima de la mesa para atacar al invitado que, por su embriaguez, no hace más que trastabillar y caer al suelo tratando de defendérse. En ese momento todos los hombres de armas sacan sus espadas y se inicia una monumental pelea entre ambos bandos. Los Aj's pueden tratar de detener la pelea o sumarse a ella, si este es el caso los guardias de los invitados poseen las siguientes características:

GUARDIAS DE LOS NOBLES (NIVEL 3)

Clase de armadura: 4 (armadura de bandas)

DG: 3

Movimiento: 15 metros

Ataque: Espada larga

Daño: 1d8

Salvación: G3

Alineamiento: Neutral

PX: 100

Tesoro: 50 mo

Pasado el altercado, los nobles son recluidos en sus habitaciones. La primera vez que esto suceda, como al evitar el plato "envenenado", lady Irenia se verá sorprendida y tratará de buscar información. Para ello, y custodiada por dos guardias, buscará a los Aj's pues son las únicas personas que han variado el bucle (ver *La dama del bucle*).

LA DAMA DEL BUCLE

A lo largo del día, los Aj's pueden haber coincidido con lady Irenia o esta puede haber ido a buscárselas para reunir respuestas sobre su presencia en la fortaleza (como sucede en *El cumpleaños de lady Irenia*). Se encontrarán a una mujer agotada mentalmente, no a la joven y alegre dama que describen los sirvientes o el propio Dorman. Lleva repitiendo el mismo día desde hace años y su estabilidad mental está en entredicho.

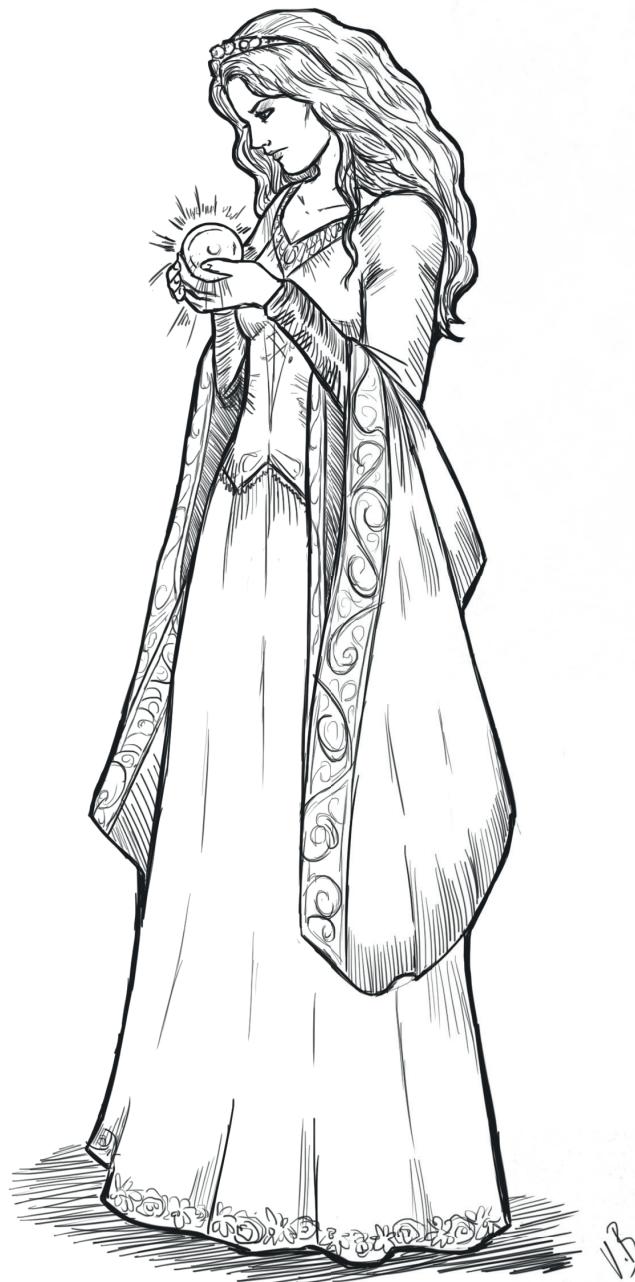
Aunque al principio rechazará la ayuda de los Aj's, terminará comprendiendo que pueden ser la clave para escapar del encierro en el que lleva años atrapada. Así, aunque no es capaz de recordar todo lo que ha sucedido estos años, puede darles información:

- No recuerda cuándo empezó todo, ni cómo, pero sí recuerda que al principio le resultó gracioso e incluso se aprovechó de ello para divertirse.
- Si intentan abandonar la fortaleza, el día se reinicia. Al igual que si mueren o el día se acaba y pasa la medianoche. Eso no parece suceder con el resto de la gente, que puede abandonar la fortaleza con aparente libertad, o cuyas muertes no provocan un reinicio del día.
- Ha intentado, en múltiples ocasiones, evitar los sucesos que ocurren en el día. Al principio lo tomaba como un reto, pero enseguida se dio cuenta que era imposible luchar contra el destino. Solo la presencia de los Aj's ha supuesto una variación a los sucesos.
- De igual manera, ha tratado de hacer entender a su marido, al jefe de la guardia y a cualquiera que pudiera ayudarla que el día se repite, pero no parecen creerla; espera que con su presencia eso cambie.
- Desde la llegada de los Aj's está sucediendo algo extraño, y es que personas al azar en la fortaleza están desapareciendo de la existencia. Nadie parece recordar su presencia salvo ella.

Esto último hace referencia a la presencia de los perros de Tíndalos. Estas criaturas son atraídas por aquellas personas que trastean con el devenir del tiempo. Al llegar los Aj's, la energía de la esfera se ha filtrado con más fuerza al exterior y estos seres han sido atraídos hasta la zona; por el momento un par de personas (una sirvienta y un guardia) han desaparecido, devorados por ellos.

Si como Narrador optas por no utilizar a los Arcanos en tu partida, en lugar de quedar borrados de la existencia, los atacados por los sabuesos infernales han quedado convertidos en zombis y vagan por la fortaleza. Esto supone que los Aj's, o algún Anj incauto, pueda ser atacado de improviso por los no muertos.

Cuando los Aj's se ganen la confianza de Irenia, esta les ayudará de la manera que pidan: facilitándoles el acceso a la fortaleza, apoyándolos frente a Dorman o Anders, o consiguiendo algún objeto que necesiten.



ASALTANDO LA FORTALEZA

Los Aj's pueden necesitar acceder a la cámara del tesoro donde Dorman almacena todos los objetos que ha recopilado en sus aventuras. Para ello, deberán sortear una serie de trampas cuyo fin es repeler los asaltos de ladrones.

Obviamente, si Irenia o el propio Dorman confían en los Aj's, esta parte se ignora y el acceso a la cámara es mucho más sencillo.

En las páginas finales tienes el plano del subterráneo y las trampas que los aventureros encontrarán.

Las [X] indican el lugar donde hay un foso con pinchos (daño 1D6+2).

Al final de cada pasillo hay una puerta tras la que se oculta el activador (y en ocasiones el propio mecanismo) de la trampa. La trampa de fuego produce una llamarada que impacta directamente sobre la persona que abre la puerta (daño 3D6), el Aj puede realizar una tirada de salvación contra sortilegios para reducir el daño a la mitad. La trampa de dardos lanza una descarga de dardos envenenados (Daño 1D4 durante 1D6+2 turnos, tirada de salvación contra venenos) que atraviesan las armaduras de cuero y se cuelan entre las anillas de las cotas.

Cuando los Aj's entran en el subterráneo, lee o parafrasea lo siguiente:

Tras descender las escaleras de caracol llegáis a una antecámara alumbrada con lámparas de aceite. Al fondo veis una puerta de madera que, al acercaros, comprobáis que se encuentra cerrada. Cuando conseguís abrirla y cruzáis al otro lado, un pasillo se muestra ante vosotros con varias bifurcaciones que dan hacia el mismo lateral, y al fondo, tras pasar la última de las bifurcaciones, otra puerta os espera.

Los Aj's llegarán a la siguiente sala pudiendo haber activado las trampas o ileso. Al hacerlo, lee o parafrasea el siguiente texto:

Una gran sala se abre ante vosotros. Las paredes están decoradas con pinturas que muestran las muchas hazañas que Dorman y sus compañeros lograron a lo largo de los años.

Las puertas que dan paso a la siguiente sala son completamente metálicas y, como las del resto del complejo, se encuentran también cerradas. Por lo que veis, cada una de ellas tiene unos engranajes que, intuís, deben colocarse de una manera determinada para poder abrir las (tirada de Inteligencia). Al hacerlo, ante vosotros se abre una gran cámara en

la que, almacenados en multitud de estanterías, se encuentran los tesoros que Dorman reunió durante su época con Los Filos Rotos.

Armas, cetros, armaduras, escudos, libros... todos ellos se mezclan con artículos de decoración que, obviamente, guardan algún poder mágico. Es tal la cantidad de magia que hay reunida allí que el vello de vuestros brazos se eriza cuando camináis entre las innumerables estanterías.

Cuando Wilbert (ver *Pasos en la oscuridad*) asalta la cámara del tesoro, lo hace activando varias trampas que hay repartidas por los pasillos de la sala principal. Estas trampas (en principio serían trampas de fuego similares a las del pasillo de acceso) están colocadas bajo varios de los objetos, unidas a disparadores de presión, por lo que se activan al levantarse el objeto. Cuando la trampa deflagra, la acumulación de energía mágica que hay en la sala maximiza el efecto de la trampa (daño 2D6+2) y provoca que varios objetos más caigan de sus estantes. Esto hace que las trampas de esos objetos se activen, causando así una reacción en cadena que desemboca en una brutal explosión que arrasa media fortaleza (y provoca un reinicio del bucle).

Si los Aj's deciden buscar entre los muchos objetos de la colección de Dorman el que pudiera ser causante del bucle que afecta a la fortaleza, deberán superar varias tiradas de Inteligencia tanto para buscárselo como para comprender que es el objeto "culpable" del bucle. Además, al manipular ciertos objetos pueden activar sus propiedades, a continuación tienes una tabla de los objetos más "peligrosos" que se encuentran en la colección de Dorman, entre los que se está la esfera por si quieras facilitar la búsqueda a tus jugadores:

TIRADA	OBJETO	EFFECTO
1 a 3	Un triángulo (el instrumento musical).	Todos los Aj's y Anj's de la zona creerán ver enemigos a su alrededor (orcros, goblins, muertos vivientes, piratas...) cuando en realidad son sus compañeros. El efecto dura 6 turnos y no hay posibilidad de salvación.
4 a 7	Un espejo de mano.	Los Aj's o Anj's que miren su reflejo serán transportados a un plano paralelo al suyo (ver <i>El espejo de mano</i>).
8 a 9	Una espada vorpalina.	Esta espada larga de filo ondulado alberga el espíritu de un demonio parlanchín. Si alguno de los Aj's toca la espada, deberá superar una tirada de salvación contra sortilegios para evitar que el espíritu quede ligado a él; de no superarlo, el Aj comenzará a escuchar cómo el espíritu le incita a asesinar.
10 a 15	La esfera fragmentada.	Cuando los Aj's encuentren la esfera, lee o parafrasea el siguiente texto: <i>Cuando tocas la esfera sientes una corriente de energía recorriendo tu cuerpo. En ese instante tienes la sensación de revivir los últimos segundos, y te ves a ti mismo tomar la esfera entre tus manos. Esa sensación se desvanece al instante en que la visión alcanza el momento actual del tiempo.</i>
16	Un anillo de amatistas con un escudo grabado.	Si algún Aj toca el anillo se erigirá en torno a él una barrera protectora impeneable, incluido el aire. El aire que queda en el interior de la barrera se agota en 2D20 turnos. Un hechizo de Disipar Magia puede derrumbar la barrera, pero también puede afectar negativamente a la esfera (ver <i>La esfera se agota</i>).
17	Un pequeño muñeco de madera.	Al tocarlo, el Aj que lo haya hecho deberá superar una tirada de salvación contra muerte. Si no la supera verá su Constitución reducida en 1D4 puntos y el muñeco se convertirá en un gólem de madera que los atacará pasado un turno (que es lo que tarda el muñeco en convertirse en gólem).
18	Un colgante de rubíes con la forma de una araña.	El portador adquiere la capacidad de caminar por las superficies verticales. Usar el colgante provoca que se llame la atención de los elfos oscuros, ya que es una reliquia que dieron por perdida.
19	Un bastón hecho con una rama de olivo.	El bastón puede ser usado como arma (1D8 de daño). Cuando un Aj o un Anj utilizan el bastón pueden sanar las heridas de otros transfiriéndolas a sí mismos.
20	Una pintura tapada con una tela.	Si los Aj's retiran la tela de la pintura, un antiguo demonio atrapado en ella se libera (ver <i>Libre</i>).



En el momento en que los Aj's encuentren la esfera y la toquen, en la fortaleza aparecen varios perros de Tíndalos atraídos por el propio objeto (ver *La esfera se agota*).

EL ESPEJO DE MANO

Los Aj's y Anj's son transportados a un plano paralelo, una dimensión "de bolsillo" creada antiguamente por un mago proveniente de más allá de Losang. Aquel mago creó aquella dimensión como un lugar seguro donde practicar sus artes y poder dedicarse tranquilamente a estudiar nuevos hechizos. Lo forjó desde cero, inspirándose para ello en los subterráneos que hay repartidos por todo el mundo y con diversos fines lo llenó de criaturas invocadas de todos los rincones, incluidas de otros planos de existencia. Aunque el espejo por sí mismo era ya un prodigo de la magia, su inventor lo perfeccionó haciendo que las criaturas que habitan la dimensión de bolsillo vuelvan a ser invocadas cada vez que alguien accede a la misma.

Cuando se conoció su trabajo no fueron pocos los que le encargaron espejos parecidos para poder practicar sus habilidades. Grupos de aventureros hacían encargos al mago para hacerse con uno de estos fabulosos artilugios y poder luchar contra criaturas míticas, mejorar su labor como equipo y hacerse después un nombre en todos los territorios de la Marca. Uno de esos espejos (actualmente hay media docena de ellos perdidos por el mundo) se encuentra en la cámara del tesoro de Dorman; cuando su grupo se hizo con uno de estos espejos fue transportado a un subterráneo plagado de muertos vivientes y, al no saber cómo salir de él (pues existe una palabra de seguridad que al mencionarse "expulsa" al usuario

del espejo), tuvieron que recorrer los pasillos del subterráneo hasta que encontraron una forma de escapar. Su combate los llevó a enfrentarse a una momia, criatura a la que no se habían enfrentado nunca, y ese encuentro les sirvió para aprender cómo combatir a uno de estos monstruos y vencer posteriormente al Faraón No-Muerto de Khell-Zagrad.

Cuando los Aj's sean transportados por el espejo (lo hacen a la sala 1) lee o parafrasea el siguiente texto:

Una luz cegadora os rodea, segundos después todo parece quedar a oscuras y cuando vuestra ojos se acostumbran a la tenue luz que hay os dais cuenta de que ya no os encontráis en la cámara del tesoro. En su lugar estás en un subterráneo cuyas paredes de piedra se encuentran cubiertas de musgo y frente a vosotros una puerta abierta parece adentrarse en la más completa oscuridad.

Si alguno de los Aj's muere durante su estancia en el espejo volverá a iniciar el día normalmente en el bucle. Además, las leyes del bucle se mantienen aquí y llegada la medianoche el día se reiniciará, expulsando a los Aj's del espejo y llevándolos de nuevo a la entrada de la fortaleza.

SALA 2

Lee o parafrasea el siguiente texto:

Una gran cámara con varias columnas se abre ante vosotros. Pese a la escasa iluminación sois capaces de entrever varias figuras moviéndose hacia vosotros.

El subterráneo se encuentra custodiado por muertos vivientes, en esta ocasión son un grupo poco numeroso (1D6 + 2

zombis). El acceso a la sala 4 está cerrado, es necesario activar el mecanismo de apertura que se encuentra en la sala 3 para poder abrir el paso.

ZOMBI

Clase de armadura: 8

DG: 2

Movimiento: 9 metros

Ataque: 1 garra o 1 arma

Daño: 1d8 o daño del arma

Salvación: G1

Alineamiento: Caótico

PX: 20

Tesoro: Ninguno

SALA 3

Al entrar en esta sala, un frío antinatural os hace estremecer. El sonido de los pasos de los esqueletos se mezcla con el de otros cadáveres que se arrastran hacia vosotros. Al otro lado de la sala veis una estatua que tiene a sus pies la palanca de un mecanismo del que desconocéis su utilidad.

Esta sala fue creada para poner a prueba la resistencia de los aventureros. Por eso, una vez que los Aj's acceden a ella, genera cada 3 turnos un número indeterminado de esqueletos (1D4) que aparecen para atacar a los Aj's.

ESQUELETOS

Clase de armadura: 7

DG: 1

Movimiento: 6 metros

Ataque: 1 arma

Daño: daño del arma

Salvación: G1

Moral: 12

Alineamiento: Caótico

PX: 10

Tesoro: Ninguno

Una vez que la palanca se activa, la puerta que da paso a la sala 4 se abre.

SALA 4

Al contrario que el resto del complejo, esta sala se encuentra profusamente iluminada, docenas de lámparas de aceite dan luz a la estancia cuyas paredes parecen estar forradas de oro. A mitad de la sala las paredes se estrechan, justo donde se encuentra un sarcófago que, os percatáis, comienza lentamente a abrirse y del que surge una momia.

MOMIA

Clase de armadura: 3

DG: 5+1

Movimiento: 18 metros

Ataque: 1 toque

Daño: 1d12 + enfermedad

Salvación: G5

Moral: 12

PX: 575

Tesoro: Ninguno

Al ver a la momia, los Aj's deberán superar una tirada de salvación contra parálisis o quedarán tan aterrados que serán incapaces de hacer nada. Un solo roce de la momia causa una terrible enfermedad en la víctima sin tirada de salvación posible. Únicamente el conjuro Quitar Maldición puede eliminar la enfermedad que causa en la víctima, que no puede ser sanada mediante medios mágicos u otros intentos de curación.

Como otros muertos vivientes, la momia solo puede ser dañada mediante hechizos, armas mágicas o fuego, aunque solo a la mitad de daño. Es inmune a los hechizos Dormir y Hechizar Monstruo.

Una vez que los Aj's hayan conseguido derrotar a la momia, la puerta que hay en la sala donde se encuentra el sarcófago se abre. Lee o parafrasea el siguiente texto:

La criatura es derrotada y el propósito del espejo se ha cumplido. La puerta que os impedía salir del complejo se abre y una potente luz os ciega por completo. Segundos después, e igual que accedisteis al espejo, os encontráis de nuevo en la sala del tesoro de Dorman.



LIBRE

En la cámara del tesoro de Dorman se encuentra una antigua pintura que mantiene prisionero a un poderoso demonio. Su grupo la encontró oculta en las ruinas de un castillo hace años durante una de sus aventuras. Desconociendo lo que sucedía con ella, liberaron al demonio que albergaba. Tras vencerlo y devolverlo al cuadro y al no poder destruir la pintura, Los Filos Rotos decidieron custodiarla y Dorman fue el encargado de ello.

La pintura muestra la efigie de Wygöh, un demonio que aterrorizó las tierras de la Marca siglos atrás. Si algún Aj mira la pintura, deberá superar una tirada de salvación contra parálisis; si no la supera se inicia una guerra de voluntades entre Wygöh y el Aj (tiradas enfrentadas de Sabiduría) en la que, si el demonio vence, quedará libre del cuadro para arrasar el mundo. De liberarse el demonio, lee o parafrasea el siguiente texto:

Una fuerte corriente de aire os azota desde varias partes de la sala; aturdidos ante la situación veis cómo el lienzo se desgarra y de su interior asoma la mano del demonio que, hasta unos segundos antes, se encontraba pintado frente a vosotros. La criatura surge ante vosotros con una terrorífica sonrisa de satisfacción en la cara.

“Yo, Wygöh el Azote, vuelvo a ser libre.”

El demonio está sometido a las mismas reglas del bucle, por lo que, al reiniciarse el día, volverá a estar atrapado en el cuadro. Los hechizos de Disipar Magia son inútiles contra el cuadro. Excepcionalmente, Wygöh puede alterar los efectos de la esfera, pero debe saber de su existencia para anular el bucle. Para ello puede pactar con los Aj's y ayudarles, ya que quiere escapar de su encierro.

Tras el encierro, Wygöh está bastante debilitado, por lo que las características que tienes a continuación apenas son un reflejo de los auténticos poderes del demonio.



WYGÖH

Clase de armadura: 0

DG: 6+5

Movimiento: 30 metros

Ataque: Garras

Daño: 1d6+2

Salvación: G6

Moral: 10

Alineamiento: Caótico

PX: 1600

Tesoro: Ninguno

Wygöh es capaz de lanzar hechizos como si se tratara de un mago de nivel 12 (el encierro ha reducido sus capacidades mágicas).

LA ESFERA SE AGOTA

Con cada reinicio del bucle, la esfera se fragmenta un poco más. Además, si algún Aj intenta lanzar un hechizo de Disipar Magia sobre la esfera (o la zona donde se encuentra), la fractura que esta tiene y la inestabilidad del poder que encierra dentro terminarán por agrietar completamente la esfera, provocando su rotura final.

Por motivos narrativos no encontrarás un número limitado de veces que la esfera podrá aguantar el reinicio, queda a decisión tuya como Narrador el establecer el punto de inicio de esta escena (y por consiguiente, el final de la aventura). Si decides fragmentar la esfera antes y narrar el final, los Aj's pueden tratar de encontrar la manera de detener el bucle, para ello te damos varias opciones al final de este apartado.

Cuando los Aj's encuentran la esfera, aún posee algo de poder, lo que hace que el Aj que la haya cogido retroceda varios segundos al pasado (ver *Asaltando la fortaleza*). Tras esto, la esfera se partirá en dos y el estallido mágico envolverá con una onda expansiva la fortaleza. En ese momento, fuera de la fortaleza se verá cómo una nube negra se forma sobre la edificación y los rayos caen sobre la burbuja que ha formado la onda expansiva. En el interior, el cielo se oscurecerá haciendo ver que la noche ya ha caído. Algun Anj tratará de salir corriendo; si los Aj's se encuentran en el exterior, podrán ver cómo la oscuridad lo consume entre gritos de terror al atravesar las puertas de la fortaleza.

Con el caos ya creado, es el momento en que aparecen abiertamente los perros de Tíndalos. Lee o parafrasea el siguiente texto:

La oscuridad envuelve la zona, los gritos de terror proceden de todos lados. Es una situación incontrolable que parece asegurar el fin de todo lo conocido. Por el rabillo del ojo veis criaturas moverse a toda velocidad, pero cuando giráis la vista solo observáis un humo negro disipándose.

De las esquinas de los edificios comienzan a materializarse terroríficas figuras que, vagamente, recuerdan a sabuesos llegados del infierno. Sus fauces poseen afilados dientes que clavan sin compasión en las víctimas sobre las que se abalanzan. Se arrojan sobre los guardias que intenten enfrentarles y contempláis aterrados cómo cada vez que una de estas criaturas acaba con una víctima, ésta resulta borrada de la existencia, quedando su recuerdo olvidado por todos los que le conocían.

OPCIONES DE FINAL

Llegados a este punto los Aj's pueden hacer varias cosas para salvar a la gente de la fortaleza, y a ellos mismos, del bucle.

- Si llevan los fragmentos de la esfera hasta el radio de efecto del bucle, la energía mágica colapsará y anulará los efectos. Esto sucede pasados 1D8 turnos, por lo que tendrán que sobrevivir contra los perros de Tíndalos ese número de turnos.
- La energía de la esfera termina disipándose de manera natural pero tarda mucho (alrededor de 2 días). Si los Aj's no han conseguido encontrar la esfera y ésta ha colapsado por sí misma, esta opción llevará a los Aj's a luchar abiertamente contra los perros de Tíndalos en una lucha por la supervivencia. Cuando la energía de la esfera se ha disipado, en el exterior el tiempo ha seguido un flujo dis-

tinto, por lo que, al quedar anulado el campo de efecto de la esfera, los Aj's descubrirán que han pasado dos años. Los Aj's pueden pactar con Wygöh, él puede anular el efecto del bucle y hacer desaparecer la esfera (realmente se la llevaría él). Solo lo hará a cambio de que le dejen libre del encierro en el cuadro. Wygöh conoce la existencia de los Arcaicos y sabe de sobra que si hay magia que altera el tiempo en la zona no tardarán en aparecer los perros de Tíndalos. Negociará apartarse del plano terrenal siempre que le permitan quedar libre del encierro (y por consiguiente, llevándose la esfera), pero dejará a los Aj's enfrentarse a los perros de Tíndalos (en este caso únicamente aparecen 1D4 criaturas).

Cómo acabe la aventura queda a tu discreción como Narrador, pero ten en cuenta que el combate contra los perros de Tíndalos puede ser muy mortal (a continuación tienes las características de los mismos).

PERROS DE TÍNDALOS (1D4 + 2 CRIATURAS)

Clase de armadura: 4

DG: 5

Movimiento: 15 metros

Ataques: Ataque de lengua / 2 zarpas

Daño: 1D8 + Especial / 1D6, 1D6

Salvación: G5

Moral: 12

Alineamiento: Caótico

PX: 850

Tesoro: Ninguno

Movimiento a través de los ángulos: Los perros de Tíndalos habitan en los ángulos del tiempo y, debido a esto, se mueven a través de los ángulos de nuestro plano. Suelen ser vistos por el rabillo del ojo, pero cuando se quiere mirar a una de estas criaturas de frente, desaparecen, por lo que resulta muy difícil combatirlas. Primero se materializan como humo para, posteriormente, aparecer su cabeza y el resto de su cuerpo. Cuando se encuentran en forma de humo solo pueden ser heridos mediante hechizos o armas mágicas, cualquier ataque físico con armas normales falla automáticamente.

Icor azulado: El cuerpo de los perros de Tíndalos está recubierto de una película viscosa que exuda de la propia criatura. Este icor le permite regenerar 2 puntos de golpe cada turno.

Además, si algún atacante entra en contacto con el icor, deberá superar una tirada de salvación contra venenos o perderá 1D4 puntos de golpe. Este efecto dura 1D6 turnos y el atacante puede hacer una tirada de salvación en cada turno. Si pasa un turno completo limpiándose, el efecto desaparece.

Ataque de lengua: La lengua de un perro de Tíndalos puede alargarse hasta 5 metros, lo que le otorga un incremento en su radio de ataque. El daño al impactar es de 1D8 puntos de golpe, pero la característica especial hace que, además, el ataque drene 1D4 puntos de Constitución por impacto.

Cuando un atacante resulta herido por un perro de Tíndalos, no puede recibir cuidados médicos hasta que no recupere la Constitución perdida. Esto sucede a razón de 1 punto por semana de reposo total. Los hechizos de curación reponen 1 punto por nivel del hechizo más modificadores, por lo que un hechizo de Curar Heridas Moderadas recuperaría 4 puntos en total (2D8 + 2).



JUGAR SIN LOS ARCAICOS

Si como Narrador has decidido no incluir los Mitos en tu partida, los perros de Tíndalos se sustituirán por sabuesos infernales. En ese caso, las características siguen siendo las mismas, pero debes tener en cuenta que cuando un sabueso infernal acaba con una víctima, ésta no queda borrada de la existencia sino que automáticamente se convierte en un zombi.

Wygöh, por su parte (si ha quedado libre del cuadro), tratará de engañar a los Aj's asegurándoles que él puede eliminar el bucle (cosa que efectivamente es cierta). En cuanto tenga oportunidad, llamará la atención de los sabuesos para atacar a los Aj's y escapar con la esfera, ya que se encuentra muy debilitado tras el encierro.

¿QUÉ SUCEDA SI DORMAN MUERE A MANOS DE LOS PERROS DE TÍNDALOS?

Si se diera esta situación, solo Irenia y los Aj's serían capaces de recordar la existencia de Dorman. El resto de Anj's verán alterados sus recuerdos, recordando que están al servicio de Irenia. La dama, a su vez, llorará a su marido y tomará la decisión de honrar su figura no volviendo a desposarse nunca. Además, ofrecerá a los Aj's la posibilidad de utilizar la fortaleza como su hogar, mostrándoles así su agradecimiento por lo que han hecho.

Esto puede poner en manos de los Aj's objetos mágicos muy poderosos, de los cuales hay que recordar que se desconocen sus propiedades. Esta situación puede usarse como el inicio de una campaña que permita a los Aj's descubrir los tesoros que han "heredado" y gestionar las tierras que acompañan a la fortaleza, tal como se indican en el *Manual Avanzado* (caja verde).

FINAL

Llegado este momento, los Aj's pueden haber repetido el día una infinidad de veces o haber tenido suerte y en apenas media docena de repeticiones haber resuelto el misterio. Sea como fuere, tras los eventos y haber destruido el bucle, la normalidad (o lo que a partir de ahora sea normal) regresa a la fortaleza de Dorman e Irenia. Algunos Anj's habrán muerto, o incluso pueden haber desaparecido de la existencia. Lo que es seguro es que para los supervivientes que desconozcan la existencia del bucle el nuevo día no supondrá una sorpresa, pero para los que han estado atrapados descubrirán alegres que un nuevo día comienza y el devenir del tiempo vuelve a la normalidad (aunque habrá que explicarles por qué han pasado casi 50 años en un solo día).

Irenia agradece a los Aj's la ayuda que han ofrecido y, tras hablarlo con su marido, les hace entrega de un medallón mágico. Esta joya tiene la capacidad de trasladar a su portador al hogar, sin importar la distancia (posee un valor de 2500 mo).

En los alrededores de la fortaleza se comienza a hablar de los aventureros que han eliminado la maldición, lo cual repercute

en un aumento de la fama del grupo (y mejora la posibilidad de contratar ayudantes o mercenarios).

Lee o parafrasea el siguiente texto a tus jugadores:

La supuesta maldición que había sobre la fortaleza ha sido levantada. Vuestros actos os han permitido liberar a sus habitantes de la situación en la que se encontraban y ahora deberán aprender a vivir con la nueva perspectiva que les aguarda.

Irenia, Dorman y el resto de vecinos de la fortaleza os despiden con una sonrisa mientras emprendéis el camino hacia más aventuras, ignorantes de que un inocente niño con una leve capacidad mágica se agacha para recoger un fragmento de cristal del suelo y, al tocarlo, un brillo resplandece ante él.

ANEXO

A continuación tienes las fichas de personaje de varios de los Anj's que los jugadores se encontrarán por la fortaleza. Se han detallado más para que puedan usarse incluso como Aj's en otras aventuras.

DORMAN WINTERION (GUERRERO NIVEL 15)

FUE	16
DES	15
CON	13
INT	10
SAB	9
CAR	12

Clase de armadura: 8 (cuando está en la fortaleza, Dorman viste ropas elegantes, pero tiene a su disposición una armadura de placas +2, y cuando la lleva puesta posee CA 2)

PG: 15d8

Arma: Espada larga +2 ígnea (causa +1d6 adicional por fuego y en cada ataque tiene una probabilidad de 25% de lanzar una bola de fuego como si fuera un mago de nivel 5)

ANDERS, JEFE DE LA GUARDIA (GUERRERO NIVEL 5)

FUE	14
DES	11
CON	13
INT	12
SAB	13
CAR	10

Clase de armadura: 3 (armadura de bandas y escudo)

PG: 5d8

Arma: Espada larga +1



APÉNDICE

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

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

Los personajes y monstruos presentes en *Aventuras en la Marca del Este* son, casi por entero, compatibles con el reglamento de *Leyendas de la Marca del Este*, aplicando unos pocos y sencillos cambios. Para convertir la Categoría de Armadura de todas las criaturas de *Aventuras en la Marca del Este* a *Leyendas de la Marca del Este* solo tendremos que sustraer a 19 la CA de *Aventuras en la Marca del Este*. Por ejemplo, un monstruo de *Aventuras en la Marca del Este* con una CA de 5 quedaría convertido para su uso en *Leyendas de la Marca del Este* con una CA de 14 (el resultado de restar 5 a 19). Otro ejemplo, un monstruo con CA de -3 en *Leyendas de la Marca del Este* sería CA 22, esto es, el resultado de sumar 3 a 19. De igual modo, las tiradas de salvación son fácilmente convertibles siguiendo esta sencilla regla: si la criatura salva como un guerrero, ladrón, enano o halfling, su atributo primario es físico. Si la criatura salva como elfo, clérigo, druida o mago, su atributo primario es mental. Una vez catalogada la criatura en una de estas dos categorías, solo tendremos que usar sus dados de golpe (DG) como bonificador a sus tiradas de salvación.

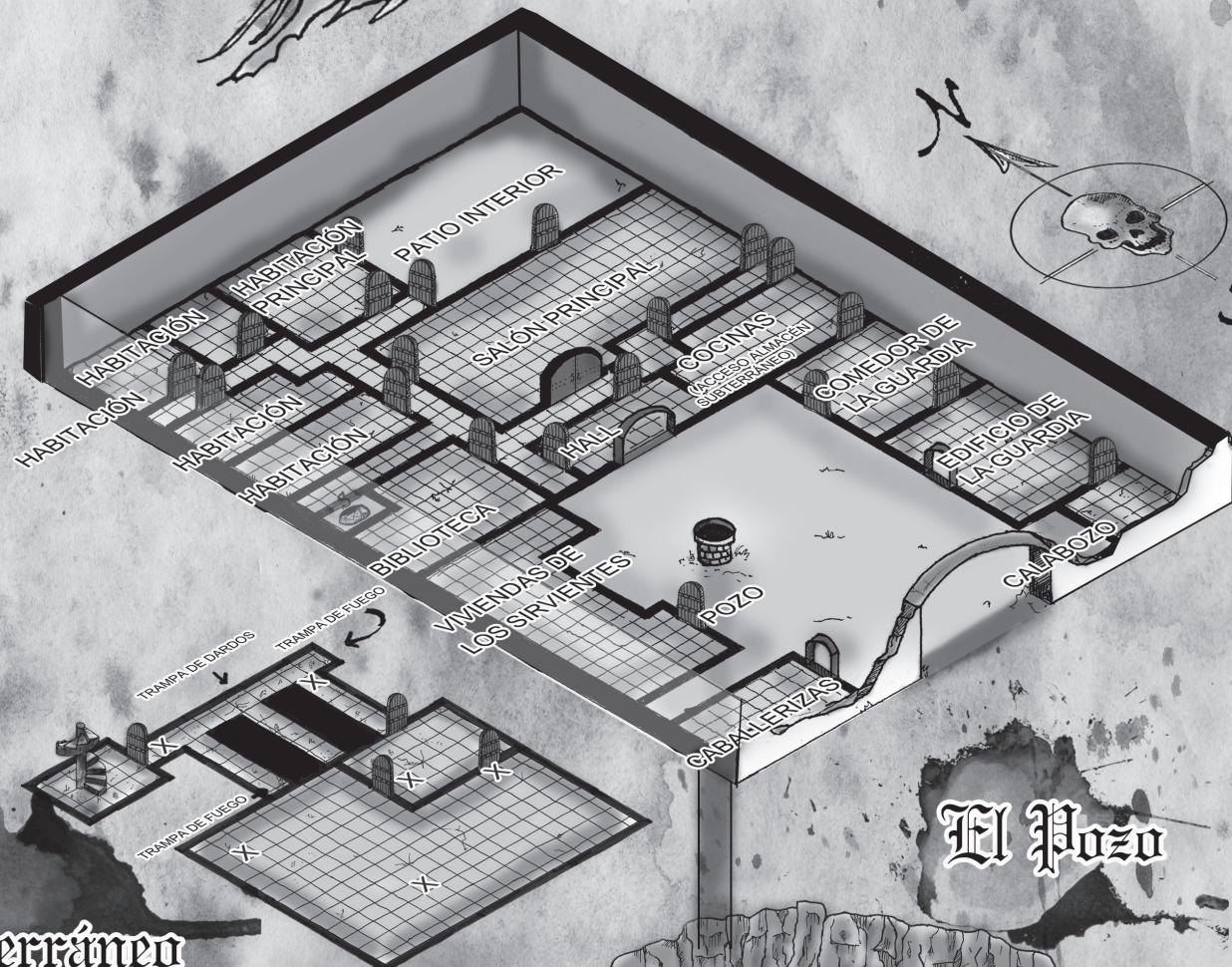
Todos los demás datos relevantes, como Puntos de Golpe y puntos Experiencia, velocidad, ataques y daño no deberían ser modificados.

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

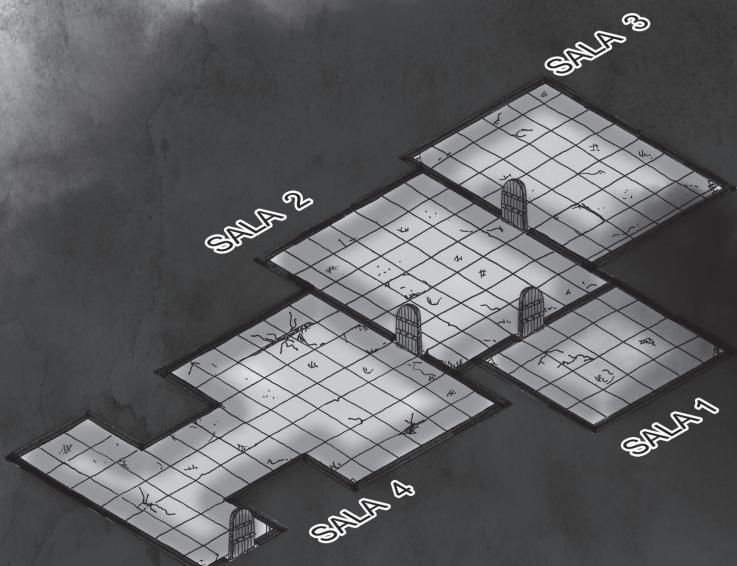
La conversión de las tiradas de salvación desde *Aventuras en la Marca del Este* a *Leyendas de la Marca del Este* no debería suponer mayor problema. *Aventuras en la Marca del Este* dispone de 5 salvaciones mientras en *Leyendas de la Marca del Este* tenemos 6 asociadas a la media docena de características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

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

La Fortaleza



Subterráneo



Ver dimensión
en el espacio

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

OPEN GAME LICENSE Version 1.0a

Designation and Product Identity

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

Designation Open Game Content

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

15 COPYRIGHT NOTICE

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

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

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







TIEMPO FUERA DEL TIEMPO

MÓDULO PARA PERSONAJES DE NIVEL 2 - 4

Tiempo fuera del tiempo es una aventura para un grupo de 3 a 5 personajes de nivel 2 a 4. Los Aj's investigan una fortaleza maldita cuando se ven atrapados, obligados a luchar por sus vidas contra el peor enemigo al que se han enfrentado: el tiempo.



Labyrinth Lord
Compatible Product



**LEYENDAS DE LA
MARCA DEL ESTE**

