

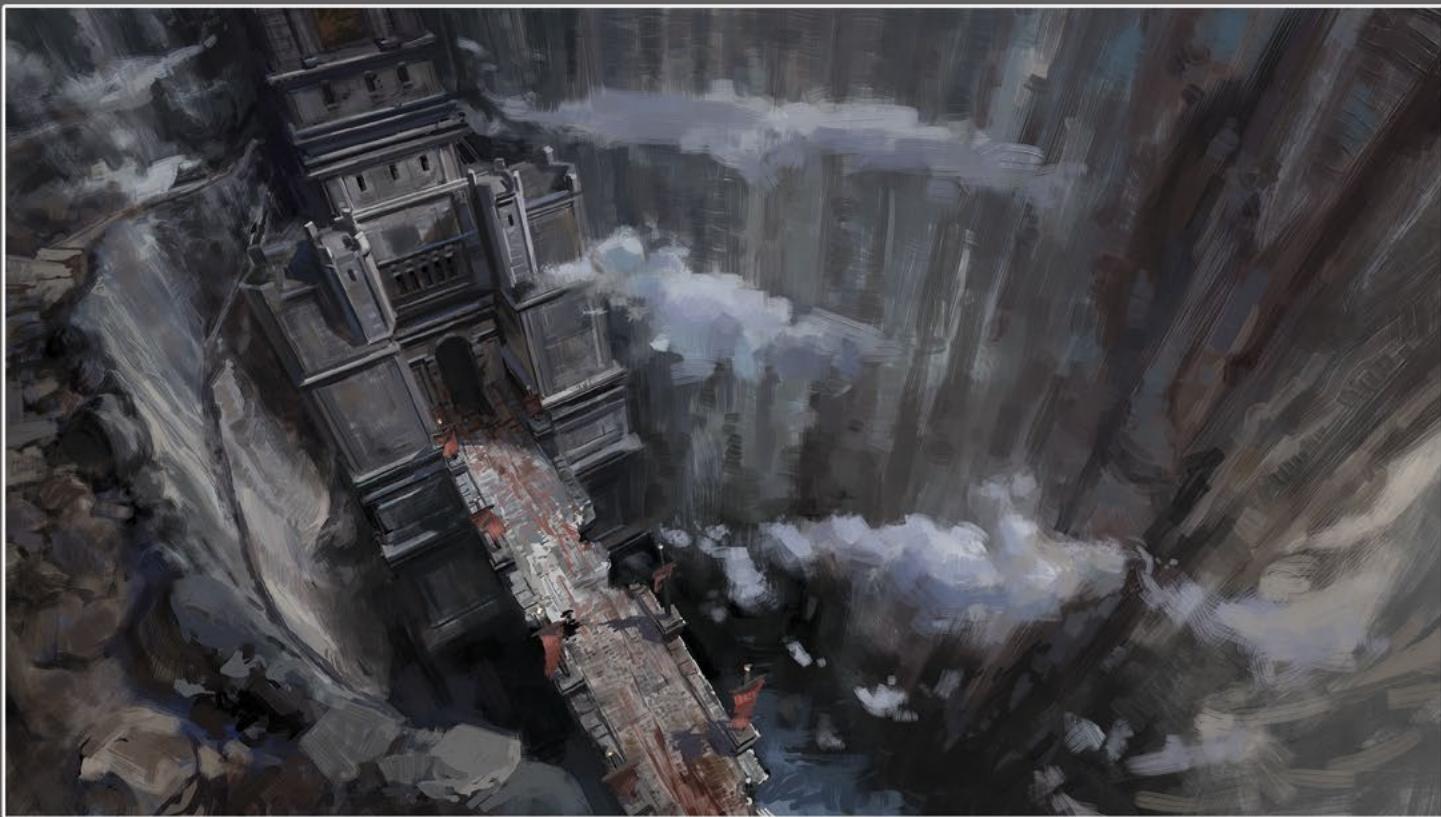
B14

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



VILEZA EN EL BASTIÓN DE LOS BANDIDOS

MÓDULO PARA PERSONAJES DE NIVEL 2 - 4



El Bastión de los Bandidos es una localización mítica en Valion: un lugar misterioso, que se sabe ahíto de riquezas de antaño, peligros ignotos y reliquias de otrora. Muchos son los guerreros que se han aventurado a explorar sus pasadizos, galerías y salones, y pocos son los que han vuelto para contar lo que allí vieron.



VILEZA EN EL BASTIÓN DE LOS BANDIDOS



CRÉDITOS

Autor: Hugo Gil.

Edición: Pedro Gil y Eduardo Antúnez.

Corrección: Pedro Gil.

Maquetación: Fran Solier.

Ilustración de portada: Lore Wise Games, Henrik Karppinen, used with permission.

Ilustraciones interiores: Jagoba Lekuona. Some artwork copyright William McAusland, used with permission. Some artwork copyright Eric Pommer. Some artwork copyright Fat GoblinGames, Rick Hershey, Publisher's Choice Quality Stock Art. Some artwork copyright Eric Lofgren, used with permission. Some artwork copyright The Forge.

Cartografía: Hugo Gil.

Depósito Legal: MU 469-2022

Dedicatoria del autor: A Castañita y a Sonia. A ellas les debo el tiempo que les robé para escribir este libro.

Este módulo 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

Vileza en el Bastión de los Bandidos es un módulo para un grupo de entre 3 y 6 aventureros de nivel 2-4 (o varios mercenarios combinados con ellos). Como verás, esta no es una aventura al uso, sino que se trata de un “*plug and play*” para que tú, como Narrador, la utilices a tu gusto dentro de tu propia campaña o bien de forma totalmente independiente.

Algunos ganchos que puedes usar para presentar este suplemento son:

- Un ex paladín quiere conocer el destino de sus compañeros, abandonados en la mazmorra.
- Un khan hobgoblin ha raptado a los Aj y pretende utilizarles como batidores, para averiguar si es seguro atravesar el dungeon hacia el otro lado de la montaña.
- Los Aj han sido contratados para escoltar a algún silencioso clérigo en su peregrinación a la tumba de un santo.
- Un reputado cocinero necesita que le consigan huevas afrodisíacas procedentes del cauce que atraviesa la mazmorra.
- Un mago de gran poder desea para sí el fruto de las investigaciones del viejo hechicero Ristán el Andarín, desaparecido en el dungeon muchos años atrás.
- El abad de un monasterio quiere documentar la historia del calabozo y la leyenda de su tesoro.

COMO EMPEZÓ TODO

Al principio, la gente solía hablar de ello incluso con cierta sorna: El Bastión de los Bandidos. Aquellos salvajes de las colinas a los que la princesa había logrado emparedar en su propia mazmorra.

La gesta había encontrado eco en lugares remotos, desde las sucias callejuelas de Marvalar hasta más lejos que el Castillo de Varos, cerca del Coto del Draco.

Los primeros intentos por construir una serie de defensas en el interior de la garganta se remontan a tiempos de las razias de Ungoloz. Su privilegiada posición debía haber servido para vigilar la salida del paso y proteger a las ciudades cercanas de posibles intentos de conquista.

Dicen que el rey se negó a pagar la cantidad acordada a los mercenarios que debían horadar a través de las lóbregas profundidades del cañón y, en consecuencia, sus aposentos se tornaron en violentas expediciones de castigo o saben los dioses en qué diabólicos menesteres.

No fue hasta años más tarde que la nieta de aquel rey quiso limpiar la afrenta a su abuelo y marchar sobre los descendientes de los malhechores, pero para aquel entonces, las mazmorras habían sido ensanchadas, exploradas y retorcidas, profanando la innatural paz del mundo que yace dormido ahí abajo.

Comoquiera que la princesa no hallaba forma de doblegar a sus enemigos, resolvió entonces sepultarlos bajo la montaña, a sabiendas de que, al encerrarles, a poco que el hambre se hiciera presa en ellos terminarían matándose entre sí. Sin embargo, la voluntad de los hados es caprichosa y la suerte

de los bandidos, con el tiempo, quedó diluida en la algarabía del triunfal populacho, henchido de petulante barbarie.

Hoy en día, el lugar aún posee fama de hechizado y pocos son quienes osan poner un pie en el sendero que lleva hacia los nebulosos riscos.

CUATRO FACCIONES

El Bastión de los Bandidos representa un destino popular entre los cazadores de tesoros, ya que sus confusas entrañas llegaron a albergar el oro de muchas caravanas de los más diversos lugares. No pocas veces el río devuelve por sorpresa, recuerdos en forma de monedas y otras pequeñas fruslerías halladas por pescadores muchas leguas abajo, contribuyendo así a alimentar ambiciones de cualquier índole que se puedan imaginar.

El primer y único nivel de este calabozo es un complicado caos disputado a cuatro bandos, amén de toda una serie de restos de expediciones, campamentos abandonados, aventureros vivos y muertos:

La Logia Roja (áreas 19, 20 y 23): Necrófagos devoradores de carne, producto de aquellos primeros pobladores del dungeon que fueron sellados bajo tierra.

La Cofradía de la Cobra Albina (sobre todo el área 26): Un grupo de falsos clérigos. Su líder porta un anillo que le permite hablar con los muertos.

Los Bichos (áreas 27 y 31): Híbridos degenerados y salvajes. En su día, Ristán el Andarín se los ganó a un Shah de Visirtán en una partida de ajedrez.

Dinosaurios (áreas 47 y 48): Fruto de la mala interpretación de un ritual efectuado para “*conocer el pasado*” de la fortaleza.

Huelga decir que no todos estos aposentos son los únicos ocupados por las distintas facciones, pero sí los más destacados.

INTERACCIONES

La Logia Roja: Controlada por una daga asesina (sí, habéis leído bien, ¡una daga!) que es, en realidad, la puerta a un semiplano de energía negativa. Su huésped es un dragón necrófago que necesita devorar almas para poder entrar en este mundo. Las almas de los Bichos no le son de utilidad y apenas ha podido saborear a algunos miembros de la Cobra Albina. Ciertos lugareños han sido celosamente seducidos por su causa. ¡Pobres! Ellos también serán consumidos, tan pronto como dejen de serle de utilidad.

La Cofradía de la Cobra Albina: Layra Grelina dirige a la Cobra Albina haciéndose pasar por clérigo. Escaparon de una cuerda de galeotes semanas atrás y en su periplo, asesinaron a un pequeño grupo de cruzados de Taranis adoptando luego su identidad. Ven a las otras facciones como posibles fuentes de conocimiento para encontrar el Uthendil (ver más abajo).

Los Bichos: Tarnis Sazér es el rey de los bichos (aunque él prefiere el término “insectoide”). A diferencia de otros insectoides que no son capaces de comunicarse, salvo por una especie de canto, Tarnis puede hablar dada la naturaleza de su pasado. Los insectoides son una facción neutral y consideran peligrosas a las otras tres facciones presentes en la mazmorra.



Los Dinosaurios: Un enemigo para nada desdeñable. Estas criaturas de origen mágico son tan crueles como la propia naturaleza, que trata a todas las cosas con severa imparcialidad.

MISTERIOS INEXTRICABLES

Los Rojos y los Blancos: Algunas alcobas y escenarios del dungeon aparecen descritas en rojo o en blanco. De igual modo, la Logia Roja viste con largos ropones rojos con capucha, mientras que en la Cofradía utilizan atuendos blancos al estilo de los clérigos itinerantes de Taranis. Ambos parecen estar interpretando algún tipo de desconocido patrón.

El Uthendil: También llamado “El Corazón de la Mazmorra”. El Uthendil es un legendario tesoro que nadie sabe exactamente qué forma tiene. Unos dicen que se trata de una gema viviente, un enorme rubí, manifestación de la voluntad del calabozo. Otros hablan de un misterioso anillo de oricalco blanco, capaz de conceder poder ilimitado. Siendo francos, el Uthendil es ante todo un recurso narrativo que sirve para enfatizar la sensación de misterio. Por supuesto, ello no es óbice para que exista un tesoro en algún rincón de esta mazmorra, pero no dejes que eso estropee la fuerza del mito, como pretexto para alentar la exploración.

Ristán el Andarín: ¿Quién era Ristán exactamente? ¿Un viajero en el tiempo? ¿Un charlatán protegido por entidades extraplanares? Cualquiera que fuesen las intenciones de este mítico hechicero, pagó un alto precio cuando sus siervos descubrieron la verdad, pues si no te has dado cuenta querido lector, Tarnis no deja de ser un anagrama de Ristán.

¡El propio inframundo! El Inframundo Mítico es un territorio inhóspito y cruel, de estigia naturaleza. En él, encontrarás cámaras y túneles que en algún momento anterior debieron servir de utilidad a los pobladores originarios del dungeon. Pero, sobre todo, recuerda que tales cosas existen por una razón. Existen porque así lo han decidido. El motivo por el que hay estancias sin ningún huésped en su interior a veces consiste en que todavía nadie ha llegado ahí para reclamarlas. La esencia de la mazmorra cambia a poco que apartas la vista. Las puertas aparecen y desaparecen a su antojo. Recuerda que el Inframundo siempre actúa conforme sus propios designios.

TIEMPO DE JUEGO Y MONSTRUOS ERRANTES

Un turno equivale a diez minutos en tiempo de exploración. Cada tres turnos comprueba la presencia de monstruos errantes (1 en 1d6). En este libreto encontrarás dos tablas sobre las que tirar dos dados, 1d8 y 1d6. La localización del d8 sobre la tabla marca el tipo de encuentro y la cantidad de criaturas encontradas. El d6 indica las circunstancias y, en ocasiones, datos adicionales con los que construir estos encuentros sobre la marcha.

- Utiliza tabla izquierda para todas las localizaciones que tengan forma de pasillos o construcciones humanas, como puentes o habitaciones normales.
- Usa la tabla derecha para las localizaciones con aspecto de cavernas.
- Cualquier adversario o personaje importante muerto en alguno de estos encuentros aleatorios no aparecerá poste-

riormente en la localización que se le haya asignado por defecto. Utiliza el sentido común para determinar si éste aparecerá o no, en caso en que tan sólo resulte herido.

Ejemplo: Coge las tablas y échales un vistazo. Pruébalas tú mismo utilizando los dos dados indicados (esto es, 1d8 y 1d6). Imagina que el d8 hubiese caído sobre la tabla izquierda, en el apartado de "Alimañas". Y supongamos que el resultado fuese un 4. Eso, mirando el modificador del recuadro sobre el que ha caído, indicaría un total de 8 moscas gigantes (por tratarse de un resultado par).

Ahora tiramos el d6 y por casualidad nos sale un 2. En el mismo recuadro de "Alimañas", verás que con un resultado de 1-4 en el d6, esos asquerosos moscardones estarán al acecho e intentando causar sorpresa.

¿Ves qué fácil? Quédate con que el D8 indica siempre el encuentro en cuestión y su número. El D6 determina las circunstancias de dicho encuentro.

Ruidos fuertes o el propio alboroto de los jugadores discutiendo deberían desembocar en controles adicionales de monstruos errantes: impídeles metajugar, oblígales a hablar como si se tratase de su personaje, ¡controla los tiempos y haz que todos teman este tipo de tiradas!

Por último y antes de pasar a la siguiente sección, permíteme algunos consejos sobre este apartado.

Cuando tires por monstruos errantes y aun así no obtengas ningún encuentro, intenta narrarlo de la siguiente manera: "*No has detectado nada y aparentemente, nada te ha detectado a ti*". La imaginación es probablemente el más insidioso de todos los enemigos que tus aventureros puedan encontrar.

En segundo lugar, las tablas de encuentros no muestran todas las habilidades especiales de las criaturas reflejadas en ellas. Por esa razón, sería interesante que pregenerases algunos encuentros aleatorios por adelantado para cada uno de los dos ambientes que se te ofrecen. De esa manera, el juego debería resultar mucho más fluido que si fueras creando encuentros sobre la marcha.

TABLA DE LEYENDAS

Además de la historia del Uthendil, que es por todos conocida, el Narrador debería proveer de uno o más rumores a los Aj, antes de que éstos tengan a bien introducirse en el calabozo.

Algunos de los cotilleos de la siguiente tabla aparecen marcados con una (F) para indicar que son falsos, mientras que otros comentarios parcialmente verdaderos aparecen señalados con una (P).

1D12 RUMORES

1	Los sectarios rojos y los sectarios blancos tuvieron allí su guarida. Ambos rezaron a sus dioses para que sus enemigos desaparecieran, y eso hicieron. Atrapados, coexistieron simultáneamente en el mismo espacio sin sentirse los unos a los otros hasta caer en el olvido (P).
2	Todos conocen historias sobre fabulosos tesoros y terribles peligros, ocultos en el Inframundo Mítico. Por desgracia, aunque muchos han intentado encontrar sus secretas entradas, nadie ha regresado aún de allí para contar lo (P)
3	La propia fortaleza subterránea genera el mal que en ella habita (P)
4	Un mago de gran poder llegó al lugar hace ya mucho para, según sus propias palabras, "investigar el pasado de la fortaleza".
5	Existe un lugar ahí abajo al que llaman las Pozas de Sangre. Muchos buenos aventureros murieron intentando cruzar aquellas piscinas hirviéntes.
6	Cuidado con la Sala de Banquetes, podría dividir al grupo y extraviarlos con un simple parpadeo.
7	Es posible acometer la exploración del calabozo desde más de una entrada, e incluso se rumorea que algunas de ellas aún no han sido descubiertas.
8	Se dice que los duergar atraparon a un fénix bajo el bastión. De ahí las ardientes aguas que desbordan el desfiladero (F)
9	El fantasma de una pobre princesa que buscaba reconquistar la fortaleza para recuperar el favor de su padre ha embrujado sus salones (P)
10	Cuando se habla de bastión todo el mundo espera encontrarse con torres y un castillo, más no es el caso; éste se haya horadado en la propia roca, a ambos lados de un amplio desfiladero.
11	Cuidado con los acertijos de la puerta parlante, si falláis devorará vuestra alma sin compasión.
12	El Aj conoce el secreto del Canto Insectoide y posee un reclamo que les permite comunicarse con ellos.

EL NOBLE ARTE DEL CANTO INSECTOIDE

Realmente no puede decirse que los insectoides canten. De hecho, si nos ponemos puntiñosos, lo que hacen es estridular. Frotan el borde aserrado de sus alas vestigiales en una vibración que usan para asustar o confundir a sus enemigos. Ninguna garganta humana sería capaz de reproducir algo así e incluso con un reclamo, es muy probable que una de cada tres palabras sea malinterpretada. El Narrador debería actuar en consecuencia respecto a la reacción de los insectoides teniendo en cuenta la interpretación que los jugadores hagan de sus habilidades diplomáticas.

ENTRADAS A LA MAZMORRA

- **Entrada septentrional (área 1):** A través de una escalinata irregular que corta cruzando acantilados y gredosas repisas, dónde todavía se albergan algunas almenaras y olvidados pasadizos de conexión hacia ninguna parte. Es una entrada impopular, porque confiere al caminante sensación de inseguridad, al verse expuesto a ser emboscado desde lo alto de la montaña.
- **Entrada meridional (área 26):** Cruzando una serie de ruinas, parapetos y muros defensivos desatendidos. Todo esto fue construido con bloques de basalto extraídos del interior del cañón, con ínfulas de ser un fortín que jamás se consumó. Es la entrada más frecuentada por la mayoría de los cazadores de tesoros. Esto tiene como contrapartida que no siempre los encuentros entre ellos resultan amistosos.
- Además de estas dos entradas evidentes, existen otras que podrían ser descubiertas en el transcurso de la expedición:
- **El pasadizo de huida (área 22):** Muy inseguro. Se encuentra oculto en el laberinto al sur de la fortaleza y, en ocasiones, es utilizado por miembros de la Logia Roja para entrar y salir de la mazmorra sin ser vistos.
- **La chimenea de la cocina (área 41):** Resulta irónico que en su día ninguno de los bandidos intentase huir por este lugar. La chimenea emerge cubierta de hollín a un afloramiento rocoso con forma de muesca, por encima del cañón y accesible desde el norte tras unos tramos cortos de escalada.
- **El sendero del río (área 34):** Atraviesa el río hacia el nordeste y sale del desfiladero desde una posición difícilmente visible desde otro lugar que no sea el propio cauce. Sólo es posible volver sobre él si se conoce exactamente dónde queda la vereda, a veces oculta por la subida del caudal en temporada de lluvias.
- **El mar de ácido (área 50):** El mar de ácido es un vasto cuerpo de aguas subterráneas de proporciones desconocidas. No es una entrada a la mazmorra sino más bien una salida, primero hacia los jardines flotantes de los Piratas del Ojo Segmentado. Y aún más allá, hacia la mazmorra de Valdeinfierro y el terrorífico feudo del Emperador de Hierro.

EL RÍO Y LA JUNGLA

Si echas un ojo al mapa de esta aventura verás que un violento torrente de montaña discurre humeante y agitado entre paredes horadadas por el paso de los siglos. Su curso comienza retozando por las piscinas del área 34 en dirección sur, luego se une con el afluente que desciende desde la zona superior al área 30 en dirección suroeste y finalmente, desemboca a través del área 28.

Aparentemente este es un mapa muy abierto, pero en la práctica intentar la entrada remontando el río desde sureste (por la comentada área 28) es del todo imposible, pues ese itinerario termina en un suicidio de resbalosos saltos y tierras cenagosas, de las que emana un veneno letal. Más abajo el río se desenvuelve en un espumoso espectáculo de cataratas durante un kilómetro y luego se pierde entre grises colinas de espinos. Es el territorio sagrado de los gigantes de las colinas. A todas luces impracticable, pues nada puede convenirse con ellos salvo una muerte cruel.

Años atrás, cuando los bandidos quedaron sellados en el paso, el río formó algunas balsas. Las más frías y lejanas al desfiladero fueron utilizadas por campesinos para criar peces. Hoy en día, el agua ha vuelto a abrirse camino bajo la montaña, conformando el terreno de forma que no puede navegarse por él, y atravesar el río de un lado a otro puede ser complicado, ya sea por la temperatura o por la violencia de las aguas. Pero al menos uno sabe a qué atenerse.

La jungla en cambio es harina de otro costal. Su origen mágico hace que el tiempo y las distancias en su interior no siempre sean lo que aparentan. En esos bosques se han avistado criaturas cuya presencia no responde a ningún orden natural, e incluso entre quienes lo han explorado, existe la opinión de que la selva es otro organismo viviente que considerar en sí mismo. Y, por si no fuera suficiente, una colosal bestia primitiva ronda en sus abisales profundidades.

Sin embargo, es posible forrajear y abastecerse dentro de las zonas arboladas, por lo que no todo son malas noticias. Por cada turno de exploración empleado en la búsqueda de víveres, existe 1-2 en 1d6 posibilidades de encontrar algo comestible. El problema es que la magia que imbuye a estos alimentos posee un terrible efecto sobre las energías psíquicas de cualquier humanoide, de manera que, si no es un explorador el encargado de suministrar al grupo, o no se utiliza un conjuro de *Purificar agua y comida*, comer de estos acopios implica sufrir algún efecto aleatorio nueve de cada diez veces.

Tira 1d6 para determinar sus efectos:

1d6	Efectos
1	El Aj adquiere el pulso de un sacamuelas octogenario. Reduce en uno su puntuación de Destreza para el resto de la sesión.
2	<i>Levitación involuntaria.</i> El objetivo se eleva incontroladamente durante 1d6 +2 turnos sin posibilidad de controlar el rumbo en horizontal. Luego, lógicamente cae.
3	Aumenta dramáticamente el volumen de la voz.
4	<i>Acelerar,</i> (similar al conjuro de mago de nivel 3).
5	<i>Invisibilidad,</i> (similar al conjuro de mago de nivel 2).
6	El personaje entra en trance y es avistado por 2d4 sabuesos infernales que acechan ocultos desde los ángulos del tiempo. Le darán caza en el transcurso de 2d6 días.

SABUESO INFERNAL

CA 4 [15], DG 3, At 1 x 70% mordedura (1d6) 1 x 30% aliento (1d6), BA +3, GAC0 15, MV 12m, S G3, M 9, AL Caótico, PX 80

Aliento: Causa 1d6 por cada DG de la víctima. TS contra aliento evita la mitad del daño.

Detectar invisibilidad: 75% en un radio de 18m.

ACERCA DEL MAPA

- Estudia bien el mapa de la aventura antes de comenzar. Ten presente la complejidad de una mazmorra con diferentes alturas dentro de un mismo espacio. Toma notas de las diferentes alturas y aquellos aspectos que consideres importantes. Imprímete una copia y escribe sobre el mapa si es necesario.
- Observa que las flechas señaladas sobre túneles y escaleras indican el sentido de bajada de ambas cosas. De igual modo, una flecha pegada a una puerta indica que ésta es de un único sentido.
- Hay varios pozos en el mapa. Unos tapados (los marcados con una "X") y otros descubiertos. El más al sur, situado entre el área 23 y 26, resulta muy útil en combinación con ambas puertas, porque dificulta especialmente el tránsito. El resto son sólo recursos que puedes utilizar para entorpecer el avance de los aventureros. A menos que decidas otra cosa, cada uno de ellos causa 2d6 PG de daño por caída.

DESCRIPCIÓN DEL MAPA

1. PUERTA EN RECOODO

Sillares de basalto (toda la estructura. Techo a 3m). Forrada de enmohecidas planchas de hierro (puede derribarse. Puede destrabarse desde el interior en 1d3 asaltos). Restos de cascotes (bloquean la puerta desde el interior. Durante algún tiempo, ésta estuvo sepultada bajo algunas piedras). Ladronera (hueco a 2,5m sobre la puerta. Alguien lo ha ensanchado a martillazos. Permite el paso a halflings y aventureros con CON≤9).

2. VESTÍBULO SEPTENTRIONAL

Atmósfera húmeda y sobrecogedora (montículos de tierra y escombros arrojan misteriosas sombras al paso de los Aj). Antiguo campamento de aventureros (tres tiendas parcheadas y remendadas muchas veces).

- Examinando los jergones del campamento: un mohoso diario titulado "*Incursión a la tierra del Dios Azul*". Solo se salvaron algunas páginas, el resto lo recortaron para esconder licor. La botella se vació hace tiempo. Una historia rarísima sobre las Llanura de Geniges. Samuráis de Endo, elfos venidos de las estrellas y el Jardín del Dios Azul. Sin duda, los desvaríos de algún loco.

Arco abovedado (ubicado sobre la salida sur. 2,5m alto. Forma gótica. Ángulo central rematado con la representación de un murciélagos).

- Examinando el Murciélagos: Aspecto burlón. Alas extendidas.
- Reacción: Cualquiera a menos de 2m de la gárgola activa un conjuro de Boca mágica, que se jacta tal que así: "*ese perro felón manda a sus bufones a rematar su perfidía. ¡arrepentidos! todo lo que aquí os aguarda es una muerte espantosa*". Esto atrae la silenciosa atención de los dos necrófagos del área 3, que abrirán el rastrillo. Éste se cierra automáticamente en 1d3 turnos.
- Escalerillas al norte: Ambas poseen aspilleras. Al nordeste hay una pequeña estancia (3x3m) con una puerta

que sólo puede abrirse en un único sentido. La víctima queda atrapada en su interior a merced de cualquier persona apostada en el espacio de la saetera. El segundo peldaño en escalera señalada como "T", desbloquea la trampa.

- Hacia el este: La única salida permanece bloqueada por barrotes (sólo es posible abrirlos desde el área 3).
- Hacia el oeste: Un hueco se abre al vacío sobre el área 32. El amortiguado retumbar del agua discurre entre la velada foresta. El fondo queda oculto a causa de una lívida bruma templada. 12 m hasta abajo (4d6 de daño).
- Hacia el sur: El túnel trae consigo ocasionales ráfagas de viento, como el lamento de un hombre roto.

3. CUERPO DE GUARDA

Sillares de basalto (3m hasta el techo. Silencioso como una tumba neferita). Rastrillo (Hacia el área 2. Se alza empujando hacia atrás la silla del escritorio. Se cierra en 1d3 turnos).

ESCRITORIO

Buena calidad (armazón de caña. Flecha grabada señalando hacia el sur. Inscripción, "alguien lo sabía, kalamir"). Legajo de pergaminos (una vieja rutina de cambios de guardia). Candelabro (la vela yace derramada sobre la mesa). Vieja ballesta pesada (apoyada en una esquina del escritorio. Funciona 5 de cada 6 veces).

NECRÓFAGOS (2)

¡Se hacen los muertos! (si nadie hace sonar la Boca Mágica del área 2). Ominosamente embozados (túnica de color rojo sangre).

Reacción: Uno de ellos está sentado en la silla del escritorio con el cuerpo sobre la mesa. El otro yace en el suelo boca abajo, sobre un negro charco de sangre. De resultar paralizado, cualquier Aj será arrastrado y encerrado en el área 15, la zona de las celdas cerca de la Capilla Roja.

CA 6 [13], DG 2, At 2 x garras (1d4) 1 x mordisco (1d4), BA +1, GAC0 18, MV 9m, S G2, M 9 (12 a oscuras), AL Caótico, PX 25

Mordisco: TS contra Parálisis o inmovilidad 2d4 asaltos. Como seres de energía positiva, los elfos son inmunes a este ataque especial.

4. TÚNEL TAPIADO

Trabajo de cantería (hecho con prisa. Al este, la pared está visiblemente tapiada). Sobre el suelo (paleta de albañil oxidada, 1d6 ladrillos de barro rojo).

Examinando los escalones al sur del lugar: Alguien escribió en la contrahuella de los peldaños, "*un pequeño problema puede volverse grande si lo ignoras*".

El túnel sellado: Supurante de un inquietante hedor, cálido y maligno. Discurre por debajo del área 5 y la 2 hasta concluir en el puente levadizo del área 6.

5. ANTIGUO HOGAR

- Consideraciones previas: Puerta sur con mirilla. Hinchada (-1 al intento de abrirla).

Paredes pintadas de rojo (3m hasta el techo. Abovedado y mohoso). Vieja chimenea empotrada (1,5m de ancho. Hueco



del diámetro de la pierna de un mediano. D6 leños polvorientos. Atizador). Óleo pequeño (sobre la chimenea).

- El retrato: Representa a algún noble de tez cetrina y grandes ojeras. Alguien le ha apuñalado los ojos. Aspecto siniestro. 1d6x10 mo.
- Atizador: Arma improvisada (1d3 de daño).

6. PUENTE LEVADIZO

Actualmente en posición alzada (12m de largo. Puede bajar-se desde el área 35).

- La estructura del puente: El moho amarillo ha comenzando a poblarla. Aún puede utilizarse con seguridad.
- La caída: Los vapores del río humeante en contacto con el aire fresco forman nubes de tono violáceo que impiden atisbar cualquier otra cosa, salvo el tronar de la rugiente escorrentía 9m abajo.
- El puente extendido: Sólo permite caminar de uno en uno. Penalizador de -1 al ataque. Cualquier resultado de 1-2 en una tirada de ataque implica (2d6):

1-6.- ¡Despeñado! (3d6 de daño).

7-9.- ¡Uyyy! El Aj trastabilla, pero el arma se le cae al suelo.

10-12.- Aferrado al borde del precipicio. Todo lo que llevara en las manos se le cae al vacío.

ESTÍRGESES (1D10)

Consideraciones previas: Surgen de la neblina con 1-2 en 1d6, sólo si el puente ha sido extendido.

Tonos cárdenos (se funden con la neblina). Ojos adaptados (compuestos. Color vino. Aspecto alarmante). Zumbido horripilante (imagina una nube de abejorros de 30 cm de largo).

¡Emboscada! Intentan arrojar a sus presas del puente para succionarlas en la comodidad de sus madrigueras del área 33.

CA 7 [12], DG 1, At 1 x picadura (1d4), BA 0, GAC0 19, MV 18m, S G1, M 9, AL Neutral, PX 13

Muy rápidas: +2 a su primer ataque en vuelo.

Chupasangres: Se adhieren a su víctima al causar daño. Permanecen pegadas a ella hasta desangrarla o morir.

7. SALA DE DESCANSO

Paredes pintadas de blanco (3m hasta el techo). Mesa y dos bancos largos (copas y dados cubiertos de telarañas). Anaqueles en la pared oeste (trastos abigarrados. Basura, ropa y restos de comida). Barril de cerveza (1,2m de alto. Malogrado hace tiempo). Piedra de amolar (concede +1 temporal al daño durante 1d3 combates. Un solo uso).

8. DEFENSA EN ZIGZAG

El corredor aullante (el viento se filtra por las umbrías oquedades como la voz del lobo en el crepúsculo de Boreal). Serie de aspilleras (muros en parapeto. Tres bocas a izquierda y derecha en forma de cruz. Defienden la posición sobre atacantes procedentes del área 2. Conceden -1 a la CA y han sido diseñadas para poder usarse con lanzas).

9. LETRINAS

Sillares de basalto (2,4m hasta el techo). Asiento de madera (construido sobre un matacán. Paredes plagadas de chistes y obscenidades).

- Canalón de piedra: Desagua a 12m abajo, en el área 32. Un halfling o con CON≤9 podría bajar por él a modo de tobogán. Hay un ciempiés gigante ahí abajo.

CIEMPIÉS GIGANTE

Aspecto horripilante (Del tamaño de un brazo humano. Color verdoso y rojizo).

CA 9 [10], DG 1d4 PG, At 1 x mordisco (Veneno), BA +2 GAC0 19, MV 16m, S GH, M 7, AL Neutral, PX 6

Mordedura agonizante: TS contra Venenos. Un dolor ardiente se irradia desde la picadura. El efecto dura 1d10 días. La víctima sólo es capaz de desplazarse a un 50% de su movimiento normal.

10. APOSENTOS ROJOS

Mampostería fina (3m hasta el techo. Arco abovedado en pared oeste. Ojo labrado con un rubí). Cama con cuatro postes (ropa de cama bordada de símbolos cabalísticos). Mesa de escritorio (tinta y herramientas de escritura). Cómoda y cofrecillo (ambos junto a la cama en orientados hacia el sur. Cómoda vacía. Cofrecillo complicadamente labrado). Arpa (sin encordar. Tallas con formas de sirena, 300 mo).

- Examinando el arco: El ojo labrado “despierta” si alguien entra en estos aposentos. Seguirá con interés a un mago o a un elfo. Si alguien lanza un conjuro, arroja un Rayo eléctrico de 4º nivel, similar al conjuro del mismo nombre.
- Examinando la cama: Símbolos dorados y brillantes. En su tiempo debían conceder algún tipo de protección contra conjuros.
- Examinando el arpa: Hecha de solo bloque de madera. Irradia magia. Costaría una aventura encontrarle cuerdas adecuadas.
- El rubí: Puede desengarzarse anulando la capacidad mágica del ojo. No es muy caro (50 mo), pero esto también abre la puerta secreta en dirección oeste.
- Cofrecillo: Cerrado con llave. Contiene 77 mo y un par de guantes de seda negros.
- El pasadizo oculto: Cruza hacia el oeste, hasta un oscuro recoveco que gira al sur y luego hacia una escalera de caracol que cae en vertical perdiéndose en las tinieblas durante 15m. Después, una sinuosa travesía pasa por debajo del área 14 y, entre grandes telarañas, desemboca en el área 21.

GUANTES DE SEDA NEGRA (TACTO CÓMODO. IRRADIAN MAGIA)

Uso: Anula el efecto de cualquier hechizo activo en un objeto mientras sea aferrado por ellos. Intentar usarlos con la puerta mágica del área 18 permitiría, entre otras cosas, robar sus enjoyados ojos... Aunque eso implicaría lograr acercarse a ella sin ser detectado.

11. MADRIGUERA HALFLING

Mampostería fina (1,5 hasta el techo. Tenue olor a té y tabaco de pipa). Suelo (alfombrado. Aspecto mullido y acogedor. Tablas rotas). Chimenea (redonda. Herrumbrosa. Forma de carpa labrada). Lit clos (cumple función de litera, asiento y armario). Mesa de escritorio (maltratado. Madera oscura). Perchero (traje de bufón rojo. Incluye calzas y cascabeles).

- La chimenea: Alguien dejó una tetera sobre ella hace años. Oculta un compartimento secreto (1 en 1d6), que esconde la Llave del Octogenario.
- Tablones sueltos: Un pequeño hueco oculto bajo la alfombra (1 en 1d6), disimula un alijo de 30 gramos Tabaco de Vadoculto. Fumarlo permite comprender cualquier lengua que puedas escuchar. Además, cuando eres tú el que habla, cualquier criatura que conozca al menos una lengua y pueda oírtelo entenderá lo que dices. El efecto dura una hora.
- Examinando el lit clos: Bastón con cabeza de mono reducida coronado como un rey (30 pp). Flautilla de latón (100 mo).
- Examinando el escritorio: Hay un libro de recetas de cocina muy raro. Contiene la descripción de un conjuro de *Hechizar persona*, similar al conjuro de mago de nivel 1.

LA LLAVE DEL OCTOCÉNARIO

Tiene la forma de un ceñido eremita sosteniendo el agarre sobre su cabeza. Abre la puerta del área 43 en sentido norte. Es un objeto mágico permanente. No puede verse afectado por conjuros como *Disipar magia*, pero sí por otros elementos mágicos de su misma entidad, como por ejemplo los *Guantes de Seda Negra* del área 11.

- Llevando la llave: Esconder la llave en la persona o las posesiones de un Aj envejece a su portador. Una hora más tarde, -1 a Des y Fue, +1 a Int y Sab. Dos horas más tarde, TS contra *Nervios*, similar al conjuro de clérigo de nivel 7. De fallar, el objetivo queda reducido a polvo a toda prisa.
- Tocarla con los Guantes de Seda Negra: Evita sus efectos por completo...Pero claro, es incómodo llevarla todo el rato en la mano.

12. ARMERÍA

Mampostería fina (2,5m hasta el techo. Cubiertos de telarañas). Panoplias (al norte y al oeste. Pertrechos militares y armas desperdigadas).

- Examinando las panoplias: Alguien muy avisado podría descubrir pequeñas manchas de sangre seca.
- La colección de armas: 1-2 en 1d6 de encontrar algo útil. Tira 1d10. Los objetos especiales sólo aparecen una vez. Sustitúyelos por armas normales en una segunda tirada.

ÍDIO	ARMAMENTO
1	Diablillo de metal / Espada corta (1d6)
2	Carcaj o estuche para viroles (10 proyectiles)
3	Cimitarra (1d8)
4	Lanza +1 (1d6+1)
5	Hacha de mano (1d6)
6	Rodela (-1 CA)
7	Cota de malla (CA 5)
8	Casco con plumas exóticas
9	Cuero tachonado (CA 6)
10	Estuche de hierro meteórico / Lucero del alba (1d6)

DIABLILLO DE METAL

Inteligente (voz con desagradable timbre metálico). Parlanchín (cacarea con crueles carcajadas). Forma secreta (una hermosa espada corta, sólo en apariencia).

Reacción: El tacto de la piel desnuda sobre el metal hace que cobre vida. Un personaje con guantes podría usar su forma de espada con normalidad hasta que ésta pruebe el sabor de la carne. En ese momento se volverá levitando contra su portador.

CA 6 [13], DG 2+1, At 1 x tajo (1d6), BA +1, GAC0 17, MV 12m, S G2, M 8, AL Caótico, PX 100

Hoja asesina: Un resultado de 20 en su tirada de ataque decapita a su víctima.

ESTUCHE DE HIERRO METEÓRICO

Metal negro (pequeños diablillos labrados jugando a algo parecido al balón prisionero)

- Contenido (2d6 canicas, en realidad imanes muy potentes. Cada canica representa un uso no recargable).
- Uso (al sacar una de estas esferas del estuche, se pegan violentamente contra el material metálico más cercano causando 1d6 de daño estructural. Lo mismo ocurre con el blanco si se trata de alguna prenda vestida).

13. BARRACONES DE LOS SOLDADOS LLANOS

- Consideraciones previas: Zaroff Sangredogro (ver más abajo, “¡Un Intruso!”), se encuentra en las escaleras al sur de este lugar. Entrará en escena para ayudar a los jugadores si se encuentran en apuros luchando contra los lodos verdes que acechan en esta alcoba.

Sillares de basalto (2,5m hasta el techo. Mampostería pintada de rojo). Suelo (añejo y decadente. Cubierto de polvo y pesadas marcas de arrastre). Bastidores (cuatro literas repletas de telarañas). Techo (abovedado. El agua gotea desde arriba). Ventanales (vidrio soplado en corona, dispuesto en paneles con forma de diamante).

- Marcas de acarreo: La mayoría de los muebles y las puertas fueron arrastrados al área 14.
- Techo: La estructura no está comprometida. Dos lodos verdes aguardan emboscados entre las vigas.

- Ventanales: Construidas en arco. La penumbra del cañón arroja purulentos tonos verdosos en el interior de esta sala. De romperse, existen 21m de caída hasta el área 31.
- Aspilleras: Permiten vislumbrar el interior del área 12 desde posición elevada. Ofrecen una cobertura de -3 CA. Antiguamente, una palanca en la pared noroeste permitía bloquear a los intrusos en el interior de la armería, pero alguien rompió el mecanismo hace años.
- Al sur: Una sinuosa escalinata (15m de bajada).

LODO VERDE (2)

Masa viscosa (se adhiere goteando, achicharrando a través de la ropa y el metal).

Reacción: Caen aleatoriamente sobre aquellos que intenten atravesar la sala.

CA NA, DG 2, At 1 x toque (ver abajo), BA +1, GAC0 18, MV 1m, S G3, M 7, AL Neutral, PX 30

Inmunidad: A todos los ataques salvo el fuego y al conjuro *Curar enfermedad*.

Digestión: Transforma en lodo verde a un Aj en 1d4 asaltos tras adherirse.

¡UN INTRUSO!

Zaroff Sangredogro (yelmo emplumado. Capa blanca y taparrabos). **Porte gigantesco** (está claro que conoce el secreto del acero. Mostacho y acento Ungolita).

Reacción: Entablar amistad de conveniencia. Ayudará con los lodos si es necesario. Si descubre que los personajes saben algo sobre el legendario tesoro de la mazmorra, intentará “extraerles” la información por cualquier medio que le resulte oportuno.

CA 7 [12], DG 1+1, At 1 x Pica pesada (1d8), BA +1, GAC0 18, MV 12m, S G1, M NA, AL Caótico, PX 21

Berserker: Suma +2 al ataque. No necesita comprobar moral. Nunca abandona el combate.

El anillo: Zaroff porta consigo el Anillo de *Hablar con los muertos* que Layra Grelina perdió tras un rifirrafe en el área 16 (ver “La Cobra Albina”, en Entrada Meridional del área 26). El anillo funciona de forma similar al conjuro de clérigo de nivel 3. Puede usarse 1d3 veces al día.

Miembro de la Cobra Albina: Se separó del resto mientras exploraban el área 16, dónde se dispersaron a causa del conjuro de *Miedo* del Portal de Caos.

14. GRAN SALÓN DE AUDIENCIAS

- Consideraciones previas: Un extraño terror atávico hace que perros, caballos e incluso otros monstruos inteligentes rehusen permanecer en este lugar más de lo necesario. Cualquier Aj elfo sería capaz de detectar el sutil embrujo que pesa sobre este lugar.

Sillares de basalto (3m hasta el techo). Trincheras y desatieres (sillas y mesas rotas. Camastros mohosos. Objetos usurpados de otras estancias). Paneles de roble (1,5m de alto. Pintados de blanco. Revisten todas las paredes).

- Examinando las trincheras: Una sollozante y escondida presencia se manifiesta con 1-2 en 1d6. Si alguien la investiga el llanto cesa de inmediato. Una vez al día puede causar mala suerte, extraviar o mover un objeto, aflojar un nudo o asustar a mercenarios y animales.
- Saqueando las trincheras: Huesos humanos. Cuerno de guerra ricamente ornamentado (100 mo). Vieja carta lacrada con confesión criminal.
- Examinando los paneles: En ellos se representa una turbadora escena de caza que muestra un unicornio con faz humana.

La aparición (tira 1d6 por cada turno de exploración que los aventureros empleen en explorar esta sala. El espectro se manifestará con un resultado de 1 en 1d6. Resta -1 a cada tirada acumulativamente después de la primera).

Presencia escalofriante (el hedor de la sangre le precede). Oculto (murmura entre los escombros para atraer a sus víctimas). El desertor (su fantasmagórica presencia puede ser advertida de antemano, dado que no tiene pies).

Reacción: El bandido oculta su rostro entre sus temblorosas manos mascullando, “*que me lleve Penumbra si tengo miedo*” en una muestra de indescriptible pavor. Si alguien se acerca para intentar consolarlo, verá como su gesto se torna en una terrorífica mueca mientras se abalanza sobre él empuñando una daga espectral.

CA 2 [17], DG 6, At 1 x Daga fantasmal (1d8), perdida de nivel, BA +3, GAC0 14, MV 15m, (Volando 30m), S G6, M 11, AL Caótico, PX 1070

Inmunidad: A las armas normales y de plata; a sueño, encantamiento o retención.

Drenaje de nivel: Una víctima golpeada por un espectro sufre la pérdida automática de dos niveles o DG.

La maldición: Cualquier víctima del espectro se convertirá en uno de ellos en las próximas 24h. Quedará en tal caso, bajo las órdenes de su asesino.

15. LOS CALABOZOS

- Consideraciones previas: La presencia de los Aj alertará a los prisioneros aquí encerrados. El acceso a los calabozos se encuentra bloqueado, ya que las palancas que abren los rastrillos a este y oeste se hallan en un recoveco señalado en el mapa con la letra “P”. Sin embargo, tal vez un halfling untado en mantequilla podría escurrirse entre los barrotes con cierta soltura.

Sillares de basalto (1,5m hasta el techo. Estrechos y claustrofóbicos). Enrejados (recias rejas metálicas con candados. Las llaves de las celdas las tiene el hermano Lamedón, en la sacristía del área 20). Jergones (repletos de chinches). Jarra, plato y escupidera (un juego por celda. Hechos de peltre. 2 pp). Bancos (sujetos a la pared con cadenas).

CELDA OESTE

FERRIGNO LABADÍA (CÍNICO Y AMARGADO)

El cortabolsas: Se presenta como un librepensador itinerante (más bien tahúr y sinvergüenza itinerante), que terminó aquí como consecuencia de una ridícula apuesta de cruzar el cañón desarmado y desnudo. Tubinga, su ayudante en el menester de hacer trampas a las cartas, fue asesinado hace un par de días a manos de los necrófagos de la Logia Roja.

CA 4 [15], DG 2, At 1 x puños (1d2), BA +1, GAC0 18, MV 12m, S L2, M 12, AL Neutral, PX 10

CELDA CENTRAL:

Aguardando a ser llenada... Probablemente con tus aventureros. Alguien consiguió escapar una vez de este lugar, cavando un túnel hacia el norte. Los cultistas tapiaron el hueco no hace mucho, pero no lo hicieron bien y una corriente de aire todavía se filtra desde el otro lado. Podría ser derribado como si de una puerta se tratase.

CELDA ESTE:

SACERDOTE DE TARANIS (ENJUTO Y MORIBUNDO).

Sacerdote: El anciano está débil y desorientado. Le han amordazado y encadenado a la pared, temerosos del poder de su voz. Será el siguiente en ser sacrificado si nadie lo remedia.

CA 6 [15], DG 1, At 1 x puños (1d2), BA +1, GAC0 19, MV 9m, S C1, M 6, AL Legal, PX 7

Conjuros: Protección contra el mal.

16. PORTAL DE CAOS

- Consideraciones previas: La puerta que aquí se describe podría encontrarse abierta por circunstancias descritas en la tabla aleatoria adscrita al área 19. Asimismo, el portal se abre al menos una vez cada 60 turnos de exploración.

Sillares de basalto (3,5m hasta el techo). Portal del Caos (diabólicas formas amorfas enmarcan sus jambas. Enorme cráneo labrado sobre la puerta).

- Intentando entrar: Tirar de alguna de las aldabas de la puerta hace que esta se cierre como si mil brazos cada-vícos aferrasen ambas hojas empujando hacia adentro. Esto causa *Miedo*. Al menos un par de veces al día (cada 10 horas), la puerta se abre para dar salida a sus malignos moradores.
- Conjuro de miedo: Posee un área de alcance de 2 metros. TS contra Conjuros. De fallar, el blanco huye durante 1d3 turnos dejando caer cualquier cosa que lleve en las manos (60%, -5% por nivel).
- Escudo de Defensa Arrogante: Por alguna razón, el portador del Escudo de Defensa Arrogante (área 28) y sus acompañantes, son capaces de devolver la mirada a la puerta y entrar con normalidad.

17. GRAN PUENTE

Almenas (1,5m de alto. Símbolos del lenguaje secreto enano. Sólo identificables por uno de ellos). El pontón (Innumerables calaveras y esqueletos yacen sobre él).

- Vistas abajo: Una primordial selva roja de la que no se divisa un final. Ruido de corriente subterránea transitando con fuerza. Un leve indicio de luz se filtra por la parte superior del cañón, adivinando la lejana forma del puente levadizo del área 6.
- Nordeste: 4d4+1 cadáveres derretidos e indiferenciables se mantienen en su último gesto vital a menos de 5m de la puerta del área 18.
- Símbolos secretos: Advierten de un gran peligro más adelante.
- Caída por el lado norte: Unos 6m (2d6 de daño).
- Caída por el lado sur: Aproximadamente 9m (3d6 de daño).

18. EL UMbral DE LA BESTIA

Puerta de doble hoja (belleza severa. Colosal. Guarneida de mil y un tachones)

- Sin batientes: Aparentemente, nada debería impedir abrirlas desde el frontal.
- La puerta: Representa un gran felino de hierro negro labrado en arabescos. Ha sido tallado y dividido por la mitad entre ambas puertas. Es la Bestia.

LA BESTIA

Vengativa: La Bestia conoce el arte de formular enigmas y se expresa de forma telepática a cualquier que se le acerque a menos de 5m. Se alimenta del “id”, de los seres vivos, vaporizando sus almas y derritiendo sus cuerpos (TS contra venenos o muerte). Una TS exitosa equivale a ser afectado por un conjuro de *Causar Miedo*, similar al conjuro de clérigo de nivel 1).

Ojos enojados: 2 brillantes malaquitas verdes (2000 Po en total). Cualquiera que intente tocarlos sin haber resuelto al menos uno de sus acertijos sufrirá igual suerte que quienes hayan errado en sus respuestas.

Tentáculos y seis patas: Sus tentáculos se extienden a lo largo de los paneles de la puerta a modo de refuerzo, laqueados de afilados tachones.

LA PRUEBA DE FUEGO

La puerta deja pasar tan sólo a aquellos que muestren ser dignos, respondiendo correctamente a una adivinanza. Cualquier otro morirá.

TRES IDEAS PARA ACERTIJOS

Ni vivo ni muerto, nunca miento. Hoy un guerrero lisonjeado, mañana un diablo dentado, cualquier resto de luz apago.

¿Quién soy?

R: La muerte

Lo de fuera retiras y lo de dentro cocinas. Lo de fuera yantas y lo de dentro descartas.

¿Quién soy?

R: Una mazorca de maíz.

Toco trabajando y trabajo tocando

¿Quién soy?

R: Un bardo.

Responder correctamente a la adivinanza dará la oportunidad al grupo del pasar al otro lado del puente sanos y salvos e incluso ofrece la insólita osadía de poder subir trepando a la puerta (entre rugidos de advertencia) y robar una de las dos malaquitas de los ojos de la Bestia. Intentar algo más haría que la criatura saltase como una bestia espantosa sobre los aventureros.

LA BESTIA (MAJESTUOSA Y ESPELUZNANTE. FORMA DE FRÍO HIERRO GRIS. TENTÁCULOS CLAVETEADOS).

Reacción: Siente predilección por las presas físicamente más débiles, como por ejemplo un hechicero o el Aj del grupo con el menor número de PG. El monstruo nunca avanzará más allá del área 17 en la persecución de sus presas.

CA 4, DG 6, At 2 x tentáculos (1d8 cada), 1 x mordedura (2d8) GAC0 19, MV 21m, S G5, M 10, AL Neutral, PX 750

Forma imprecisa: Su figura se halla enmascarada en una fuerza temible y desconocida, como si de una ilusión se tratase y al mismo tiempo, como si fuera más real que ninguna otra cosa. Esto le confiere +2 a sus TS cuando es atacado, al tiempo que todos sus oponentes sufren -2 cuando intentan golpearle.

19. LA CAPILLA ROJA

¿Qué está haciendo la Logia Roja justo en este momento?

1d6	¿QUÉ ESTÁ HACIENDO LA LOGIA ROJA?
1	Ocultándose en aldeas cercanas bajo un manto de cotidianidad. Sólo el hermano Lamedon (área 20), está presente como conservador de este lugar.
2	1d4+3 sectarios y necrófagos (50%), entre ellos su líder, están devorando a pedazos a algún miembro de la Cobra Albina en una grotesca liturgia.
3	1d4+3 sectarios ayudan a 1d4 necrófagos a transportar al interior de la capilla, el cuerpo paralizado de una solitaria presa.
4	Conspirando entre sí, después de que Haarken haya alimentado su daga con una víctima fresca de entre sus propios seguidores.
5	Patrullando la mazmorra en procesión. Sólo Haarken y Lamedon estarán aguardando su vuelta en este lugar.
6	La Logia al Completo (2d4+3 sectarios y necrófagos, amén de todos sus personajes especiales), están nerviosos al haber sido atrapado y descubierto uno de sus miembros en los pueblos del alrededor. Temen que pueda hablar si es torturado.

Sillares de basalto (3m hasta el techo). Paredes (frescos litúrgicos marcados y profanados). Altar espurio (grabado con la inscripción “alimenta y serás alimentado”).

- **Examinando los frescos:** Muestran a unos encapuchados consagrando sus almas. El color original de las túnicas era blanco pese a que alguien las ha repasado por encima de rojo.

ALTAR ULTRAJADO

Ídolo demoníaco (abotargado y con la boca abierta). Cuenco de bronce (contiene 30 piedras rojas y 30 blancas).

- **Observar el ritual:** El Caos recompensa a quienes le rinden pleitesía. Arrojar simbólicamente a las fauces del ídolo a uno de sus enemigos (ficha blanca) otorga curación (*Curar heridas leves*, similar al conjuro de clérigo de nivel 1). De insertar una ficha roja, el aventurero quedará automáticamente maldito, (-1 a sus tiradas de ataque y daño hasta que se elimine la maldición; -1 a sus tiradas de moral durante los próximos seis turnos).

CULTISTAS

Embozados en túnicas rojas (máscaras de animales). Incensario (desprende pura maldad). Letanías (odas sacrílegas). Marcados por el Caos (tatuaje de ocho flechas).

Reacción: ¡Capturad a los infieles! De conseguirlo, serán encerrados en los calabozos (zona 15), a la espera de ser sacrificados en 1d4 días.

CA 6 [13], DG 1, At 1 x dagas (1d4), BA 0, GAC0 19, MV 9m, S C1, M 7, AL Caótico, PX 10 cada

NECRÓFAGOS

Túnica y máscaras de animales (indistinguibles del resto de los sectarios).

CA 6 [13], DG 2, At 2 x garras (1d4) 1 x mordisco (1d4), BA +1 GAC0 18, MV 9m, S G2, M 9 (12 cuando Haarken está presente), AL Caótico, PX 25

Mordisco: TS contra Parálisis o inmovilidad 2d4 asaltos. Como seres de energía positiva, los elfos son inmunes a este ataque especial.

HAARKEN DE CARADOC, LÍDER DE LA LOGIA ROJA

Túnica roja (Máscara dorada de rasgos crueles). Guantes de cuero negro (ocultan los estragos de la lepra). Aullido del Draugr (daga con forma de necrófago aullante). Marcado por el Caos (tatuaje de ocho flechas).

Reacción: Ocultarse tras sus siervos. Doblegar a los intrusos con sus sacrílegos sortilegios. Golpear con su enjoyado puñal en el momento oportuno.

CA 6 [13], DG 2, At 1 x daga (1d4+1), BA +1, GAC0 18, MV 9m, S C2, M 11, AL Caótico, PX 300

Conjuros: *Causar heridas leves, Protección contra el bien.*

Arma: Cuchillo alargado con empuñadura y vaina de plata (2000 mo). Encantada con magia malvada. Drena dos niveles de ser empuñada por alguien legal. El AJ resulta drenado a 0 niveles, en lugar de morir queda bajo el control de la daga.

AULLIDO DEL DRAUGR

Forjado de plata extraplanar (símbolos y advertencias). Inteligencia propia (ha consumido el alma de su portador).

Poderes: Drena un dado de golpe o un nivel de cualquier objetivo alcanzado siempre que su anfitrión tenga a bien aceptar el sacrificio. Quedan 1d4+1 almas para que éste sea liberado. Los efectos exactos de esta cuestión quedan más allá de los intereses de esta aventura, aunque desatar a un dragón necrófago sobre la mazmorra no debería ser cosa baladí.

Historia: La daga actúa como puerta a otro plano. Su huésped es un dragón necrófago que necesita devorar almas humanas para entrar en este mundo. Las almas de los insectoides no le resultan útiles y los miembros de la Cobra Albina están resistiéndose más de la cuenta a ser atrapados.

20. SACRISTÍA

Sillares de basalto (3m hasta el techo. Paredes decoradas con frescos de rosas rojas. Pequeño espacio abovedado). Suelo de madera (cruje inoportunamente al andar sobre él). Catre (llaves de las celdas del área 15 bajo la almohada). Armario roñoso (apolillado y mugriento). Candelero (sobre la mesilla de noche. Sus velas han formado largas lágrimas de cera).

- Examinando el armario: Cruje al abrir sus puertas con 1-2 en 1d6. Contiene el ajuar litúrgico del clérigo de las celdas del área 15 (50 mo) y su símbolo sagrado.
- Examinando el candelero: Levantarla de la mesita abre una puerta secreta al norte de la habitación (1 en 1d6 para encontrarla de forma fortuita).

HERMANO LAMEDON

Ciego (ojos vidriados por las cataratas). Arrugas (uñas largas. Aspecto demacrado). Marcado por el Caos (tatuaje de ocho flechas).

Reacción: Se intentará hacer el desvalido para atacar a traición, como si no guardase ninguna relación con la logia.

CA 6 [13], DG 2, At 1 x daga (1d4), BA +1, GAC0 19, MV 9m, S C1, M 7, AL Caótico, PX 15

Conjuros: Oscuridad.

21. EL NEXO

Consideraciones previas: Estos aposentos albergan un mecanismo que hace que todo el suelo de la sala gire cuando siente el peso de al menos ocho puntos de CON en su interior. Tira un dado en secreto para determinar cuánto gira en realidad, usando como referencia el pasadizo situado a las doce en el sentido de las agujas del reloj.

1D8:

1. Se mueve un túnel hacia la derecha.
2. Dos pasadizos hacia la derecha.
3. Y así sucesivamente...

Curiosamente, las estatuas situadas alrededor del altar siempre seguirán apuntando en dirección suroeste, hacia la sección 22. Esto puede provocar la sensación de que son las estatuas las que se mueven sutilmente... o puede que no, dependiendo si la Esfera del Laberinto se halla en poder de los aventureros (ver más abajo).

Mampostería fina (3m hasta el techo. Arcos ciegos decoran los muros). Altar central (un pequeño pilar de mármol. Cubierto con frisa de terciopelo morado). Cuatro estatuas (2,4m de alto. Rodean el altar de mármol. Aunque rotas, aún conservan su antiguo esplendor).

- Examinando el altar: Bajo la frisa se oculta una curiosa esfera de cuarzo azul. En su interior, un oscuro espacio vacío refleja un paisaje de insólitos pasadizos deformes, en un desdibujado prisma de imposibles dimensiones.
- Las estatuas: Soportando estoicamente el mordisco del tiempo, cuatro figuras semidesnudas parecen observar hacia el suroeste.

LA ESFERA DEL LABERINTO

Irradia magia (devora cualquier forma de luz de un modo muy sutil). Aspecto valioso (emite un albor relajante).

- Maldición de cartógrafos: Confunde la habilidad del cartógrafo del grupo haciendo que las descripciones del Narrador varíen ligeramente en su exactitud. Incluso cuando se le solicita que vuelva a describir una vez más las mismas estancias y corredores.
- ¡Se alimenta de luz! Resta dos turnos de luz a cualquiera que porte una antorcha. Y doce turnos de luz a quienes lleven faroles de aceite.

22. ESTANCIA DE LAS ESTATUAS

Mampostería fina (3m hasta el techo. Bóveda de crucería sostenida sobre una columna central), Estatuas (2,4m de alto. Una en cada esquina. Apuntan hacia una estatua central), Imagen central (pose antinatural, sostiene el techo sobre sus espaldas).

- Examinando las estatuas: Las cuatro de las esquinas sostienen braseros en actitud mendicante.
- Efigie central: Una suerte de dios celestial. Puede desplazarse desde su posición hacia el norte, sur, este u oeste. De ser movida a una posición incorrecta, las estatuas de las esquinas atacarán. Se necesita combinar una puntuación equivalente a $FUE \geq 24$ para empujarla.
- Los braseros: Prender los braseros desvela marcas en el suelo que indican que la posición correcta de la estatua central es empujarla hacia el oeste. Esto abre la puerta secreta de salida de la mazmorra como posible punto de acceso para retomar la exploración desde este lugar.

ESTATUAS VIVIENTES

Figuras femeninas (muy altas. Vestidas con túnicas. Esculpidas de obsidiana).

Reacción: Destruir a los intrusos. Si alguien encendió su brasero, la estatua no golpeará con sus puños, sino proyectando llamas para 2d6 puntos de daño por fuego.

CA 4 [15], DG 5, At 2 x puños (2d6), BA +2, GAC0 15, MV 6m, S G5, M 11, AL Caótico, PX 500 cada

Inmunidad: Inmunes al conjuro *Dormir*.

23. BARRACÓN DE LOS GENTILHOMBRES

- Consideraciones previas: Cinco necrófagos deambulan patrullando en busca de intrusos. Aunque no respiren, es posible escucharlos tras la puerta dado que las tablas del suelo sueltas crujen a sus pasos.

Sillares de basalto (3m hasta el techo. Mampostería pintada de rojo). Suelo (madera mugrienta. Tablero del juego de los Nueve Hombres de Morris con fichas desparramadas). Chimeña (2m de ancho. Tiro del tamaño de un brazo humano. Empotrada en la pared sur). Catre de madera (sábanas zurcidas). Armas (contra la esquina noreste de la sala).

- Catre de madera: Alguien dejó como un señuelo una almohada bajo la sábana.
- Juego de mesa: Figurillas rojas y blancas esparcidas por doquier. 2d6x10 mo.

- Examinando las armas: 1d4 lanzas (1d6 de daño), 1d3 escudos (-1 CA), espada corta +1 (1d6+1).

NECRÓFAGOS (5)

Largas túnicas sacerdotales (color rojo. Máscaras de animales ocultan su verdadera naturaleza). Errantes seres de la noche (sus cabezas están marcados con una estrella de ocho puntas). Llevan antorchas encendidas pese a que no las necesitan).

Reacción: Apartar rápidamente a cualquier víctima que resulte paralizada del resto bien para...(1d2)

1.- ¡Comérselo!

2.- Presentárselo a sus amos del área 19.

Los cultistas han embozado a sus sirvientes no muertos con la intención de que un clérigo no pueda reconocerles y expulsarles.

NECRÓFAGOS (5)

CA 6 [13, DG 2, At 2 x garras (1d4) 1 x mordisco (1d4), BA +1, GAC0 18, MV 9m, S G2, M 9 (12 a oscuras), AL Caótico, PX 25

Mordisco: TS contra Parálisis o inmovilidad 2d4 asaltos. Como seres de energía positiva, los elfos son inmunes a este ataque especial.

24. TRAMPA DE JAULA

Disparador: El peso de 8 puntos de CON sobre el área señalada.

Salvación: Prueba de DES.

Reinicio: No automático. Se puede alzar el rastrillo desde un cabestrante oculto (1 en 1d6).

Efecto: Afiladas barras con punta caen desde el techo para 3d6 de daño. La víctima queda atrapada en el lugar señalado.

Duración: Permanente hasta que sea abierta desde el exterior.

Evitable? En este momento ha sido activada (ver abajo).

Sillares de basalto (3m hasta el techo. Pintada de rojo. Olor a perrete nervioso). La jaula (perro enorme atrapado en su interior. Se comporta como un tigre enjaulado). Suelo (marcas de patas frente al rastrillo).

- El perrazo: Algún tipo de cruce con un gran sabueso molosoide azul de Costortuga. Unos 90 Kg. Ladrárá estruendosamente en cuanto huela a los Aj, pero se mostrará visiblemente agradecido si le liberan.
- Uno de tres: Este es uno de los tres sabuesos de Lupo (ver Entrada Meridional en el área 13). Se perdió durante la reyerta en el Portal de Caos. Lupo agradecería mucho que se lo devolvieran. Y como prueba de ello, resta -1 a las tiradas de reacción de la Cofradía.

LUME, EL GRAN SABUESO AZUL

CA 4 [15], DG 3, At 1 x mordisco (1d6), BA +1, GAC0 17, MV 12m, S G3, M 9, AL Neutral, PX 80

Reacción: Determinada de forma aleatoria mediante un chequeo de reacción. Cualquier elfo que intente tratar con él resta -2 a dicha prueba.

25. VESTÍBULO SOLAR

Sillares de vidrio volcánico (3m hasta el techo). Grafiti en la pared norte. Aspilleras en la pared este). Techo (artesonado con motivos geométricos. Un rayo de luz sobre el suelo) Suelo (marcas de sangre en dirección este. Vidrio lustrado. Reloj solar).

- Las pintadas: En la pared norte, alguien escribió en idioma caótico, “*está por llegar la era final*”. También añadió una estrella de ocho puntas rematadas en flechas.
- El techo: Un entallado solar con una cara, escupe un potente rayo de sol justo a mitad de la estancia. Alrededor del sol adornado de diecisésis rayos figura la inscripción escrita en común antiguo “*a tenebris ad lucem*”.
- Las aspilleras: Abajo, a unos 9-10m, una misteriosa jirafa blanquecina yace dormida en la penumbra del cañón... acechando.
- El reloj solar: La sombra del sol recorre siete líneas diárias. También están la línea equinoccial y las líneas de los solsticios acompañadas de los doce signos del zodiaco.

Botón oculto (1 en d6), en una de las pilastras que soportan el peso de la sala.

Desvíe la luz del sol, reflejándose sobre las losas del suelo e inundando la sala. TS contra conjuros para evitar ser cegado durante doce asaltos.

26. ENTRADA MERIDIONAL

¿Qué está haciendo la Cofradía de la Cobra Albina justo en este momento? (1d6)

1d6	¿QUÉ ESTÁ HACIENDO?
1	Discutiendo airadamente sobre si abrir de nuevo la puerta principal o no.
2	Entre la espada y la pared. Luchando contra un puñado de 2d4 +1 osgos procedente del exterior.
3	Intercambiando mentiras sobre el Uthendil con dos ingenuos saqueadores que aparecieron en la entrada, apenas cinco minutos antes que los Aj.
4	Mercadeando con un buhonero itinerante.
5	2d4+3 miembros, vuelven trayendo a un compañero mordido por un necrófago cerca del Nexo, (área 21).
6	¡Paranoia! Sospechan injustificadamente (o no), que uno de ello es un doppleganger.

Sillares de basalto (9m hasta el techo). Puente sobre la sala a 3m). Salón porticado (repleto de escombros). Campamento de aventureros (hoguera encendida. Humo visible a 50 metros en el exterior del dungeon).

Tres miembros de la Cofradía de la Cobra Albina, incluido su jefe, permanecen aquí tras un encontronazo con una monstruosa bestia que dividió al grupo. Algunos de sus camaradas fueron posteriormente aprisionados por los bichos en el área 31. El resto del grupo decidió entrar a explorar en dirección oeste. Sin embargo, Zaroff Sangredogro y los suyos aún no han regresado. Bajo ningún concepto permitirán a los Aj abrir la puerta al área 27, por el temor a que “el tigre gigante” que les atacó se halle aún tras ella.

LA COBRA ALBINA

Disfrazados de clérigos de Taranis (desaliñados. Ambiente de preocupación).

- Layra Grelina: Líder del grupo. Manto y toca. Facciones duras.
- Lupo Estrellapétreo: Yelmo emplumado. Capa rural y maza en el cinturón. Herido de gravedad.
- Zereth Pierraudo: Falso sirviente de Sor Layra. Comentarios mordaces. Sombrero con plumilla.

LAYRA Y LUPO

CA 6 [13], DG 1, At 1 x maza (1d8), BA +1, GAC0 19, MV 12m, S G1, M 8, AL Neutral, PX 10

El herido: Aunque Layra y Lupo comparten las mismas estadísticas, recuerda que Lupo se encuentra herido y reducido a 1 Pg.

ZERETH

CA 7 [12], DG 1-1, At 1 x espadín (1d6), BA +1, GAC0 19, MV 14m, S H1, M 7, AL Neutral, PX 5

LORN E ISOLDA (PERROS GUARDIANES)

Existe 2 probabilidades entre 6 de ser detectados por los sabuesos de Lupo, quienes alertarán al resto del grupo antes de que cualquier Aj se muestre ante ellos.

CA 4 [15], DG 3, At 1 x mordisco (1d6), BA +1, GAC0 17, MV 12m, S G3, M 9, AL Neutral, PX 80

Reacción: Los bandidos mentirán, haciendo creer a los Pj que se hayan en plena misión para recuperar una reliquia (unas sagradas partituras), robadas e introducidas en la mazmorra. Los Aj necesitan una buena razón (o una buena tirada de reacción), para que los bandidos cambien de idea respecto a la puerta hacia el área 27. Algunos argumentos que pueden resultarles favorables serían recuperar al perro perdido de Lupo del área 24 o traerles de vuelta el anillo de Layra (no importa que Zaroff no regrese con vida, del sur del área 13).

ALGUNAS ESTADÍSTICAS ÚTILES OSGOS (2d4+1)

CA 6 [13], DG 1+1, At 1 x armas variadas (1d8), BA +1, GAC0 19, MV 9m, S G1, M 8, AL Caótico, PX 15

DRAKHAN Y DAMSIS, SAQUEADORES INEXPERTOS

CA 6 [13], DG 1, At 1 x espada corta (1d6), BA +1 GAC0 19, MV 12m, S G1, M 8, AL Caótico, PX 10

SARG EL INCORREGIBLE, BUHONERO ITINERANTE

CA 5 [14], DG 2, At 1 x bastón (1d6), BA +1, GAC0 19, MV 9m, S E2, M 7, AL Neutral, PX 15

Sabe algunos trucos: *Leer magia, Detectar magia*.

Bienes varios a precios de risa: Raciones preparadas (8 pp), antorchas (6 pp cada 8), cualquier otro objeto a criterio del Narrador al doble de su precio habitual.

MIEMBROS DE LA COBRA ALBINA

CA 6 [13], DG 1, At 1 x maza (1d8), BA +1, GAC0 19, MV 12m, S L1, M 7, AL Caótico, PX 10

27. TENEBROSAS PROFUNDIDADES

Caverna natural (sus muros se pierden entre formidables vasterdades de basalto y cristal. Pisadas sobre el fango. Antiguo embarcadero). Una miríada de sonidos (el estruendo de la cascada. Zumbido de grandes insectos. El eco de algunos arqueópterix). Cauces fluviales (confluientes y ambarinos. Ribeteados de hediondez mineral). Jungla blanca (restos de antiguos aposentos devorados por la maleza. Tótems y señales de advertencia).

- Examinado las huellas: Pisadas monstruosas. Quizás algo parecido a un tigre, pero mucho más grande. Restos de lucha. Huellas humanas disgregándose al norte, se pierden atravesando el cauce.
- Los tótems: Una bonita muestra de artesanía indígena. Algunas calaveras humanas ensartadas en estacas les confieren un aspecto algo más pintoresco a todas esas venus insectoide.
- Antiguos aposentos: Restos de la vieja fortaleza. Parecen haber sido repentinamente devorados por la tupida foresta.
- ¡Dinosaurios en las alturas! Algunos arqueópterix a veces se materializan muy arriba, como hechos de la propia neblina que empaña la oquedad del desfiladero. Son inofensivos.
- El embarcadero: Maderos podridos. El flujo térmico hace burbujejar el fango en la orilla. 2m de profundidad y 12 de ancho. Tirada de CON para cruzar al otro lado. No hay ninguna barca. De fallar la tirada el aventurero quedará varado en los bancos de obsidiana del área 28 con 1d3 objetos de menos de su mochila. El mapa del cartógrafo del grupo quedaría arruinado de mojarse.

28. GARGANTA ROCOSA

- Consideraciones previas: Existe 1-2 en 1d6 por cada tres turnos de exploración, de toparse con 1d6+2 Hombres Bicho yendo a pescar con arco a este lugar.

Caverna natural (9m de diámetro. Depresión con forma de tubo). **Río** (el agua discurre filtrada entre bancos de calcita y arena de basalto). **Cadáver abotargado** (vestido con ropas antiguas. Acribillado de flechas untadas en curare).

- **Los bancos de arena:** El carbonato cálcico y el basalto crean bancos de arena con forma de copos perfectos. Aunque parecen perlas, carecen de valor real.
- **Examinando al fiambre:** El cuerpo se halla de cara al fango. Un aventurero de otro tiempo. Posee un escudo bastante curioso.

Escudo de Defensa Arrogante Ojo pintado (observa con desdén).

- Poderes: Reduce la armadura en dos puntos en lugar de uno, +1 a las tiradas de reacción de los monstruos y -1 a sus tiradas de moral. Con él puede abrirse el portal del área 16, sin ningún problema.

GUERREROS INSECTOIDES

Ojos compuestos (brillantes como gemas), Cuerpo de quitina (sus huesos externos actúan como armadura). Adornos (plumas de dinosaurio. Chucherías labradas de basalto).

CA 5 [14], DG 1, At 1 x Arco corto (1d6), BA +1, GAC0 19, MV 12m, S G1, M 8, AL Neutral, PX 25

Comportamiento territorial: +1 a las Tiradas de Reacción si los Aj no ceden a sus intenciones de conducirles ante su líder. ¡Canto de batalla! Una vez al día. TS contra Conjuros. Quien lo escucha sufre -2 a sus tiradas de ataque cuando lucha contra ellos.

29. EL CORAZÓN DE LA MAZMORRA

- Consideraciones previas: Este lugar se encuentra rodeado de salvaguardas ilusorias. No hay forma de atravesarlas. El encantamiento puede disiparse colocando el cabezal de bronce del área 32 en el rotor de palas al norte de la aldea insectoide (zona 31). Un mago o un elfo poseen 1 probabilidad en 1d8 de atravesar el bosque sin sufrir los efectos de esta sorprendente concatenación de sortilegios.

Sillares de basalto (6m hasta el techo. Muros en ruinas. Rebosante de verdor). Densa vegetación (fértil y hórridamente viva. Restos humanos). Templete semicircular (3m hasta el techo. Repujado de iridiscente magia verdosa. Vidriado de obsidiana en su interior).

- Examinando la vegetación: Huesos ocultos entre enormes flores albinas. Zarzales y espinas se enroscan entre las columnas del pabellón. Un clérigo o alguien con conocimientos de botánica podría identificar a las plantas como algún insólito tipo de *Raflexia Trifidae*. Algo nunca visto (al menos en los últimos sesenta millones de años).

Efecto: El aire se llena con nocivos vapores ácidos, achicharrando los pulmones de la víctima y matándola en el acto.

Disparador: Tocar las flores

Salvación: TS contra Venenos.

Duración: 1d3 turnos en un espacio de 1d3m

Reinicio: Automático. ¡Hay multitud de flores!

Evitable? ¡Mantén tus manos lejos de ellas!

- La cúpula interior: La obsidiana ha sido bruñida en forma de espejo desenfocado, al estilo de los que utilizan los elfos en sus rituales. Extraña sensación de ser observado. La estructura está comprometida. Romperla (12 PG) provocaría la rotura del portal al pasado (ver más abajo, "El Pasado Cobra Vida").
- La inscripción: En la parte exterior de la cúpula, alguien cinceló algunas runas que podrían descifrarse utilizando un conjuro de *Leer magia*. El texto dice un escueto "sin haberlo planeado a las bestias has liberado". Para aquellos que sean legos en la materia parece poner algo así como, "apu oijmzw xsiumilw i sia jmabpia oia sjjmzilw". Leer la frase en voz alta desencadenará el caos (Leer "El Pasado Cobra Vida" más abajo).
- Examinando las columnas: Alguien dejó un Cetro de Fuego (en realidad un lanzallamas) apoyado contra la estructura.

EL LANZALLAMAS

- Cargas: 1d6 cargas de combustible. Deteriorado. Un 1 en la tirada de ataque implica que explota, causando 2d6+2 PG a todos los objetos y criaturas en un radio de 6m.
- Daño: Causa 1d8+2 y posee un alcance efectivo de 25 metros. Emplearlo en cualquier zona de vegetación es susceptible de causar incendios con 1-2 en 1d6. Este comenzará como un fuego de 6' de diámetro, presto a extenderse a otras localizaciones cubiertas de foresta.

EL PASADO COBRA VIDA

Ristán el Andarán, el portentoso hechicero, intentó utilizar su magia para abrir un portal al pasado de la fortaleza que le permitiese contemplar el lugar en el que sus antiguos moradores escondieron sus tesoros. Sin embargo, algo salió mal. Una desviación de tres Anas en la estructura de la cúpula construida por los hombres insectoide hizo que, en lugar de contemplar el pasado, un tiempo mucho más remoto volviese al presente para sacudir los cimientos de la mazmorra. La foresta destruyó todo lo que por mano de los hombres se había construido junto al río y siniestras criaturas prehistóricas comenzaron a medrar a través del portal. Ristán comprendió pronto lo que debía hacer y por ello selló este lugar, pero no sin colocar antes una trampa para curiosos en un último gesto de vanidad.

Cualquiera que deseate la crisis leyendo la frase encriptada deberá asumir que, para cada 12 turnos de exploración, algo emergirá desde la cúpula (1d6)

1D6	CRÍATURA
1-2	Ideas de dinosaurio
3	Dinosaurio superpuesto
4	2d4 neandertales
5	Estegosaurio
6	Tiranosauro Rex

- Ideas de dinosaurio: Dinosaurios sin sustancia física, tan sólo traídos a medio camino de este mundo. Pueden ser muy impresionantes, pero una idea de dinosaurio no puede matar a un ser vivo, por tratarse de un simple esbozo del pasado distante.
- Dinosaurio superpuesto: Algo salió mal. El dinosaurio comparte espacio con otra criatura que ya se encontrase en este área. Ambos resultan muertos al instante.
- Neandertales: Visten chucherías de oro (1d10 x 100 mo) y van armados con cerbatanas. No resultan hostiles de primera mano. 1 de cada 6 dardos que lancen estará envenenado (TS contra venenos o muerte).

NEANDERTALES

CA 8 [11], DG 2, At 1 x Cerbatanas (2d4), BA +1, GAC0 17, MV 12m, S G2, M 7, AL Legal, PX 20

ESTEGOSAURIO:

Posee cuatro enormes púas en la cola y se asusta con facilidad.

CA 3 [16], DG 11, At 1 x Cola o pisotón (2d8 o 2d6), BA +8, GAC0 14, MV 6m, S G6, M 7, AL Neutral, PX 1200

TIRANOSAURIO REX:

Sólo caza criaturas más grandes que un mediano. Sería interesante jugar con la idea de que sólo pueda perseguir aquello que observe en movimiento.

CA 3 [16], DG 20, At 1 x Mordisco (6d6), BA +13, GAC0 11, MV 6m, S G10, M 11, AL Neutral, PX 2250

30. TRAMO ENCAÑONADO

Franqueo alrededor del río (18m hasta el techo. 3m de ancho. Se estrecha en dirección norte hasta quedar en apenas 1m). Calor opresivo. Tremendo pestazo a huevos pochos. El río (discurre hacia el sur sobre un lecho fangoso. Los mosquitos hacen su agosto).

- **Examinando la orilla:** Al menos tres pares de huellas humanas y otras tantas monstruosas cruzaron el río en dirección oeste.
- **Vadeando el río:** ¡El agua está caliente! Sólo cubre hasta 1m de altura. 1d6+1 tortugas caimán aguardan bajo el cauce con la boca abierta. Se requiere de una tirada de DES para no resbalar con la pecina del fondo. Esto lógicamente, atraerá la atención de las tortugas.
- **El sendero hacia el oeste:** A través de una colada estalagmítica desplomada hay una serie de escalones labrados que atraviesan bajo el puente, cerca del área 18 (marcado como "R" en el mapa). Está surcado de feroces ídolos insectoides.
- **Hacia el norte:** El trecho continúa hasta la bruma difusa de una catarata de unos 9m de altura, flanqueada por una torre excavada en el propio acantilado y recorrida de una hilera de aspilleras. Aparentemente no hay modo de continuar y no se divisa ninguna puerta. Atravesando la cascada, se desvelan sendas galerías a izquierda y derecha. El túnel de la derecha es una pendiente que desemboca en el bosque del área 47, mientras que la boca izquierda es otro repecho que conduce a la zona inferior de la torre, del área 38.

TORTUGAS CAIMÁN (1D6+1)

Pico con forma de tijeras (podría arrancar fácilmente la mano de un hombre). Caparazón espinoso (cubierto de subterráneas algas. Patrones de color amarillo camuflan su presencia). Robusta e imponente (apenas miden un metro de largo, pero pesan casi 100 Kg).

Reacción: Las tortugas poseen un apéndice vermiciforme en la lengua que usan para pescar. Es detectable con 1 en 1d6. 1-2 si se trata de un elfo. Sólo quieren comer pescado. Es decir, se aferran a cualquier cosa que puedan categorizar como "pescado".

CA 6 [13], DG 1, At 1 x Mordisco (1d6), BA +1, GAC0 19, MV 6m, S G1, M 7, AL Neutral, PX 25

Mordedura afanosa: TS contra parálisis para evitar ser aferrado. Cualquier AJ aferrado queda indefenso y a merced de las tortugas hasta que no consiga una TS exitosa.



SI. ALDEA INSECTOIDÉ

Caverna natural (abierta a la parte superior del cañón. De demasiados metros hasta arriba). Palafitos de adobe (humosos y hogareños. Dispuestos en semicírculo). Torre de vigilancia (15m hasta arriba. Esbelta y vigilante. Tres jaulas de palmas entrelazadas cuelgan de ella).

- La estructura de los edificios: Construidos sobre pilotes de madera. En época de crecidas, la ciudadela queda a salvo del caudal del río.
- La atalaya: Tres miembros de la Cofradía de la Cobra Albina penden miserablemente en sus jaulas. Varios niños insecto se burlan de ellos arrojándoles huesos, cristales de basalto y cosas que es mejor no mencionar aquí.
- Al norte: Una serpenteante escalera de peldaños desiguales enmarcados en un farallón de piedra, suben en dirección septentrional desde el lado oeste de la aldea, salvando un desnivel de unos 9m (3d6 PG por caída), a un lado de la catarata.
- El caldero de los insectoides: Hecho de hierro fundido y con tres patas, parecidas a las de un saltamontes. 1,3m de alto. Custodiado en la cabaña del jefe.

EL CALDERO INSECTOIDÉ

Gran vaso metálico (labrado con motivos iniciáticos y explícitas formas de bichos). Listado de nombres (tallados en un impronunciable conjunto de primitivos ideogramas).

- Escritos en la parte posterior del caldero: Utiliza enormes palabras para describir con todo lujo de detalle a las personas que fueron iniciadas con el caldero.

- El caldero: Para los bichos, el caldero simboliza el espíritu de sus ancestros. Un objeto extraordinariamente sagrado. Los insectoides creen que cuando uno de los suyos muere, su espíritu emerge al exterior la tierra y algunos regresan en forma de visitantes. Por ello, ser transformado mediante el poder del caldero es a la vez un gran honor y una maldición. Los insectoides son conscientes de ello, como se deduce de la transformación de su líder.
- La iniciación: Beber de caldero implica una TS contra Conjuros. De fallar, el aventurero se verá horriblemente transformado en un insectoide con las siguientes características:

CA 5 [14], DG 1, At 1 x Mordisco (1d6), BA +1, GAC0 19, MV 12m, S G1, M 8, AL Neutral, PX 25

TARNIS SAZÉR, CAUDILLO DE LA TRIBU INSECTOIDÉ

Extremadamente culto (accento visirtaní. Don de la palabra). Exige tributo (un objeto mágico). La corte insectoide (rodeado de 1d4+2 de sus más avezados guerreros).

El caudillo ofrecerá a los Aj un trato parecido al que anteriormente ofreció los prisioneros de la Cofradía de la Cobra Albina. Rendir pleitesía entregando un objeto mágico, para así poder atravesar el territorio de los insectoides (Tarnis es muy curioso respecto a este tipo de cosas) o prestarse a acabar con el tigre de dientes de sable que lleva meses asediándoles.

Según explica, el cubil de la bestia debe estar en algún lugar al norte del área 30, pero ninguno de sus mejores guerreros ha logrado regresar de allí con vida.

TRES PINCELADAS SOBRE TARNIS SAZÉR

- La historia de los insectoides: Fueron creados mágicamente como entretenimiento para un Shah de Visirtán, utilizando el caldero mágico.
- ¿Por qué su líder puede hablar? No hace falta ser muy listo como para saber que Tarnis es un anagrama de Ristán. Resentido y henchido de orgullo, el hechicero intentó traicionar a sus sirvientes y éstos le descubrieron. Los insectoides le engañaron para que bebiese del caldero y se transformara en uno de ellos. En el proceso perdió la memoria de su anterior vida. De todo esto hay indicios fehacientes en las zonas 52 e 53. Si los Aj lograsen aportar pruebas de lo anteriormente expuesto, es bastante probable que Tarnis quisiera cobrarse venganza frente a los suyos.
- Acerca de los prisioneros: Los falsos clérigos no quisieron pagar tributo por deambular como espías por el territorio insectoide. Se les dio a escoger entre servir para siempre como vigías en el minarete o enfrentarse al tigre. Decidieron negarse a todo, así que ahora prestan servicio en la torre de forma forzosa. Costará bastante convencer a los insectoides de que los bajen de ahí, dado que pretenden seleccionar a los más duros para convertirles en bichos útiles. Layra Grelina estaría dispuesta a ofrecer una parte del botín del Uthendil (si es que lo encuentran), si sus hombres fueran traídos de vuelta desde la aldea.

GUERREROS INSECTOIDES GRANDOTES

Escarabajos acorazados (verdes como esmeraldas o dorados como el oro). Patas cortas (muy robustas. Alas vestigiales. Zumbido tremadamente amenazador).

Reacción: Proteger al rey. Si éste muere, quedarán desorientados como si de un conjuro de *Atontar*, de nivel 5 de mago se tratase.

CA 6 [13], DG 3, At 1 x Mordisco (1d6), 1x Cuerno (1d4), BA +1, GAC0 17, MV 6m, S G3, M 9, AL Neutral, PX 50

Inmunidad: Dada la naturaleza grasa y angulosa de su armadura, las armas de filo resultan inútiles.

TARNIS SAZÉR

CA 7 [12], DG 4, At 1 x Mordisco (1d6), BA +1, GAC0 17, MV 13m, S M4, M 12, AL Neutral, PX 135

Magia natural: Como vestigio de su antiguo poder, la mirada de Tarnis puede *Hechizar personas* a voluntad, tres veces al día. TS contra Conjuros para evitar este efecto. El resultado es similar al conjuro de mago de 4º nivel.

32. COLINA DEGENERADA

La sima (sus ciclópeas anfractuosidades se pierden sobre este tramo). Vegetación abundante (los árboles se cierran cada vez más en dirección norte. Valle en forma de "U"). El río (espumante y ardiente. Fulgor rojo al fondo). Turbina hidráulica (de bronce. Oculta a un lado del río. 1 en 1d6. 1-3 en 1d6 para cualquier enano).

- El Bosque: Sus hojas se van tornando primero amarillas, luego naranja y finalmente rojas conforme los Aj avanzan hacia el norte.

- El río: 9m de una orilla a otra. 5m de profundidad. Cruzarlo en este punto sería insensato, dado que meter una mano dentro causa 1d4 PG de daño flamígero. Cruzarlo requiere de una tirada de FUE por turno para evitar ser atraído por la catarata y sufrir una espantosa caída de 3d6 PG de daño (9m hasta abajo).

CABEZAL HIDRÁULICO

Puro bronce fundido (8000 mo. 2m de largo y 1m de diámetro).

Excepcionalmente pesado (se requiere una acumulación de FUE \geq 30 para moverlo).

- Conectar el cabezal: Existen dos piezas que actúan como soportes a ambos lados de río, al norte del área 31. Abre el campo de ilusiones del área 29. Sólo conectando la máquina es posible disipar los sortilegios que pesan sobre tal lugar.

33. GALERÍA PLUVIAL

- Consideraciones previas: Neblina violácea. Rango visual con antorchas limitado a 1d4+1 metros.

Caverna natural (abierta al cañón. Demasiados metros hasta arriba. Puente a 9m). Vegetación exuberante (salvaje. Completamente roja. Onírica y retorcida). Calor sofocante (río termal). Río (humectante. Naranja y agitado).

- Examinando la orilla: Contiene una serie de extraños montículos de barro de 1m de alto, similar a pequeños volcanes.
- El torrente: 9m de una orilla a otra. 5m de profundidad. Algunos montículos sobresalen dentro del agua. Podría cruzarse al otro lado saltando sobre estos pequeños volcanes mediante una prueba de DES... Si no tuvieran inquilinos en su interior. Caer al agua supone 1d6 PG de daño flamígero por cada turno.
- Los montículos: ¡Los que sobresalen en el río han de ser enormes! Son colonias de estirges. Los montones de tierra removida actúan como un dispositivo que regula la temperatura. Perturbar sus excavaciones atraerá la atención de sus ocupantes.

ESTIRGES (1D10)

Tonos cárdenos (se funden con la neblina). Ojos adaptados (compuestos. Color vino. Aspecto inquietante). Zumbido horripilante (imagina una nube de abejorros de 30cm de largo).

CA 7 [12], DG 1, At 1 x picadura (1d4), BA 0, GAC0 19, MV 18m, S G1, M 9, AL Neutral, PX 13

Muy rápidas: +2 a su primer ataque en vuelo.

Chupasangres: Se adhiere a su víctima al causar daño. Permanece pegada a ella hasta desangrarla o morir.

Hallazgo macabro: Restos de aventureros en sus nidos.

34. POZAS DE SANGRE

Caverna natural (abierta al exterior). Gours ferruginosos (3-4,5m de largo, cada uno. Turbios y burbujeantes). Río geotérmico (rojo. Fétido y candente). Croar de sapos (1-2 en 1d6 para distinguirlos por encima del retumbar del agua).

- El río: El agua corre en cascada saturando y desbordando las lagunas, garganta abajo hacia el sur.

- Examinando los gours: Laberinto de represamientos escalonados de carbonato de hierro. Caer en las pozas implica 2d6 PG de daño ardiente.

UNA SENDA EN LAS TINIEBLAS

- Al norte: Un sendero de escalones disímiles abandona el escarpado por la boca norte del cañón. Oculto y traicionero. 1 en 1d6. Un elfo o un enano podrían descubrirlo con 1-2 en 1d6. Disminuye el movimiento de exploración a la mitad.
- Los muertos bajo el agua: Cuerpos de aventureros y exploradores que a lo largo de los años resbalaron dentro de un gour o cayeron desde el área 6. Uno de ellos posee un anillo de oro con la forma de calavera esmaltada (100 mo). Intentar cogerlo supondría exponerse a quemarse.
- Atenciones indeseadas: Cuatro sapos gigantes habitan este lugar.

SAPOS GIGANTES (4)

Alteración de color (camuflaje). Mandíbulas poderosas (se alimentan de estirges y pequeños dinosaurios).

Reacción: Cazar cualquier cosa que caiga al alcance de su poza.

CA 7 [12], DG 2+2, At 1 x mordedura (1d4+1), BA +1 GAC0 17, MV 9m, S G1, M 6, AL Neutral, PX 71

Sorpresa: con 1-3 en d6.

Lengua: 4,5m de largo. Capaz de atraer a su boca a criaturas del tamaño de un enano para morderles. Capaz de engullir a un mediano con 20 en su tirada de ataque. Cualquier víctima en el interior de su boca sufre 1d6 PG por asalto.

Inmunidad: Inmunes al daño por fuego.

35. MECANISMO DEL PUENTE LEVADIZO

Dos palancas a un lado del túnel (la izquierda hacia arriba, la derecha bajada. La "P" marca el lugar. La derecha parece ligeramente más gastada que la otra. Requiere buscar trampas).

TRAMPA DE TRONCO OSCILANTE CON PÚAS

Disparador: Palanca falsa.

Efecto: Un diabólico columpio se descuelga causando 2d6 de daño.

Salvación: TS contra Petrificación.

Duración: 1 asalto.

Reinicio: No automático.

¿Evitable? Basta con no tocar la palanca izquierda.

36. FUENTE DEL SÁTIRO

Cabeza de piedra (en una arcada al este, forma de sátiro astado, escupe agua sobre una pila).

- El pilón: 1,5m de profundidad y ancho. 3m de largo. Ornamentado con motivos florales. Agua rojiza. Cazo pequeño a sus pies.
- Bebiendo agua: Tira 1d6

1d6	AQUA
1	Agua normal. El caño cimbrea durante unos segundos y queda tascado. 1d3 asaltos más tarde arroja un cubo gelatinoso. La fuente queda inutilizada.
2-5	Agua normal.
6	El agua concede Percepción extrasensorial, similar al conjuro del mismo nombre, durante 1d6 asaltos.

CUBO GELATINOSO

Se expande en la pila (palpitante y viscoso. Su color se confunde con el agua).

Reacción: Si saca 1 en 1d3, ataca inmediatamente. Si todo esto ocurre sin que nadie esté presente buscará expandirse sobre el terreno para limpiar de materiales vivos todos los recovecos de la mazmorra.

CA 8 [11], DG 4, At 1 x toque (ver abajo), BA +3, GAC0 15, MV 6m, S G3, M 12, AL Neutral, PX 125

¡Es transparente! En su forma habitual, es un cubo perfecto de 3x3m diáfano y casi imperceptible.

Toque paralizante: Cualquier ataque realizado con éxito sobre la víctima del cubo anestesia su objetivo durante 2d4 asaltos. Una TS contra parálisis podría evitar este efecto. De fallar, el aventurero será engullido dentro del mismo al siguiente asalto. 2d4 PG de daño corrosivo automático hasta ser asimilado o salvado.

Inmunidades varias: Un cubo gelatinoso resulta invulnerable a armas y hechizos que causen frío o lancen rayos.

Hacia el este: Puerta secreta, (1 en 1d6). Es la gran roca rodiante la que bloquea el camino. De hecho, existe una separación de unos 20cm entre la rueda gigante y los muros a ambos lados del túnel, por la que puede observarse que el aire se filtra desde el otro lado.

37. EL SALÓN DE LA RUEDA GIGANTE

Sillares de basalto (pendiente pronunciada del 30%. 33m hasta la cima. Salva un desnivel de 10m). La gran rueda de roca (en lo alto de la pendiente. No resulta obvia desde abajo a causa del ángulo de inclinación). Raíles rojizos (oxidados raíles atraviesan la rampa). Cofrecillo de piedra (en el fondo de un nicho excavado a 3m de la entrada de sur, justo en medio de los raíles. Es necesario forzar su cerradura para desvelar su contenido. Está anclado al suelo).

Disparador: Al fondo del cofre hay una enorme (e inútil) llave de piedra, que pesa 12Kg. Tomarla desencadena el desastre.

Salvación: TS contra Petrificación.

Reinicio: No.

Efecto: La roca cae. Todos mueren.

Duración: Inmediata

¿Evitable? Tan sólo hay que subir la cuesta para comprobar lo que hay ahí.

- **La rueda:** Bloquea el paso hacia el área 43 y hacia las dos entradas secretas, (1 en 1d6), de las áreas 36 y 42. Una vez activada la trampa, bloquea permanente el tramo hacia el sur, hacia el área 17.
- **Salida hacia el este:** Tras la puerta, un túnel gira al norte hacia un oscuro laberinto de escaleras que atraviesa la longitud del salón de sur a norte, superando la pendiente por encima de la roca gigante y llegando hasta el área al ras del mismo nivel, para un total de 10m de tramo en subida.

38. TORRE DE VIGILANCIA

Esta área presenta dos plantas separadas entre sí por un montacargas activado por una palanca. La zona mostrada en el mapa es la superior, mientras que la zona marcada por una línea intermitente, indica que se trata de la parte inferior de la misma. La torre tiene unos 12m desde su base, destacando unos 3m sobre el tramo encañonado del área 30. Hay un hueco de unos 2,5m de separación entre la planta superior e inferior en la caña del montacargas.

CÁMARA SUPERIOR

- Consideraciones previas: Cualquiera que pise una de las baldosas del suelo, verá como todas sus pertenencias se tornan blancas o rojas según su elección. Una vez transformado, ninguna otra baldosa surtirá efecto sobre su objetivo.

Sillares de basalto (4,5m hasta el techo). Suelo (desmantelado). Baldosas rojas y blancas yacían ocultas bajo el suelo original de madera). Aspilleras (vistas al área 30 y 47. Desde arriba ofrecen una cobertura de -3). Restos de acampada (alguien vivió aquí durante algún tiempo). Restos humanos (resecos por el paso de los años). Montacargas (podría llevar hasta a cuatro personas hasta el piso inferior).

- El suelo: 2d6+2 listones de entre 1 y 1,5 metros apilados para hacer fuego. Debajo de este desastre hay un suelo aún más antiguo de losas rojas y blancas.
- El vivac: Hay un jergón hecho de hojas de palma y algunas vendas manchadas de sangre seca. También hay tres polvorientas botellas verdosas con líquido en su interior.
- El fiambre: Los pies del cuerpo permanecen sobre una de las casillas blancas. El esqueleto reposa vestido totalmente de blanco, en un aspecto que podría describirse como quasi místico.
- El montacargas: Actualmente se encuentra en el piso superior. Se acciona mediante una gruesa palanca en el suelo. Hay una en cada uno de los dos pisos de esta localización.
- El curioso efecto de las baldosas: Cualquier aventurero vestido de rojo comenzará a experimentar un raro sentimiento de admiración reverencial respecto a los blancos. Cualquier Aj de blanco comenzará a sentir un terror absolutamente concomitante respecto de los rojos. El esqueleto presente en la sala se alzará para atacar a los rojos tan pronto como aparezca uno de ellos en la sala.

ESQUELETO

- Reacción: Exterminar a todos los rojos, aniquilarlos y hostigarles aún en la muerte.

CA 7 [12], DG 1, At 1 x cimitarra (1d8), BA +1, GAC0 19, MV 6m, S G1, M 12, AL Caótico, PX 300

¡Este muerto está muy vivo! Volverá a alzarse una vez derrotado en 1d3 turnos. Es imposible expulsarlo. Perseguirán sus enemigos por todas las áreas desde la 35 a la 46. Sólo alguna solución ocurrente como desvestirse del todo, dejarlo atrapado o arrojarlo fuera de su zona de influencia permitirá al grupo zafarse de este cargante adversario.

POCIONES SIN IDENTIFICAR

Tres botellines de cristal verdoso (ninguno posee inscripción).

- Poción de disminución: Hace menguar a alguien y lo reduce hasta unos 15cm. De permanecer quieto, sólo hay un 10% de ser detectado. Beber la mitad de la poción disminuye a la persona a la mitad de su tamaño.
- Poción de engaño: Hace creer a quien la bebe que se trata de una poción de curación. El individuo se sentirá falsamente recuperado.
- Líquido ligeramente viscoso: Debe ser algún bálsamo (1d3 usos). Convierte a quien lo usa en fuego. Literalmente. El efecto dura 6 turnos, como si del fuego de una antorcha se tratase. Si se extinguiere anormalmente antes de la terminación de su resultado, el blanco deberá efectuar una TS contra conjuros para evitar “apagarse definitivamente”. Mientras conserve su forma de fuego, el usuario es consciente de todo cuanto acontece a su alrededor, pese a que no pueda comunicar gran cosa de cuanto ve.

CÁMARA INFERIOR

Sillares de Basalto (4,5m hasta el techo). Suelo (pequeñas ofrendas funerarias colocadas en el umbral. Una pléthora de esqueletos y huesos dispersos). Antigua deflagración (todo está impregnado de carbonilla). Paredes (todo el mobiliario está destrozado y disperso en churruscados pedazos).

- Las víctimas: Invadidas de hongos, asaetadas o atravesadas por lanzas. Saqueadores de uno y otro bando. Unos vestían de rojo, otros de blanco.
- Restos de explosión: Alguien debió lanzar una bola de fuego. Hay un cadáver calcinado en el hueco del montacargas.
- Despojos dispersos: 700 mp desperdigadas y medio fundidas. En su momento actuaron como metralla y parte de los esqueletos fenecieron incrustados de plata.
- La princesa Pontia: Es el cadáver en el hueco del ascensor. Un sello de lacrar en la diestra desvela su origen noble. Espada +1. Habría que arrancársela de la mano con un serrucho.

ARTEMISA

Espada (cuatro dedos de ancho a la altura del recazo, justo antes de la empuñadura). Labrada (con nudos ornamentales). Detalle del recazo (una lechuza repujada con semblante avizor).

- Poderes: +1, +2 contra los hombres ratas y su ralea.
- Historia: Se trata de espada perdida de una legendaria princesa. El posible legado de su heredero...Aunque mejor andarse con cuidado cuando se trata de príncipes.

39. LA MAQUINARIA MORTAL

- Consideraciones previas: Esta trampa funciona un poco distinta de las habituales. Como Narrador, habrás notado que el pasillo en este lugar no posee baldosas, sino que el suelo y las paredes están hechos de algún tipo de metal bruñido. Cobre, para ser exactos. Así mismo, existe un primer tramo de 33 metros hasta el primer recodo que contiene un abrigo dónde resguardarse (justo al sur de la curva, diríramos que a las 6 de la tarde en el sentido de las agujas del reloj). Luego hay 18 metros hasta un segundo recodo que contiene a su izquierda otro vano dónde ocultarse. Finalmente, hay 6 metros hasta la salida del pasillo metálico, justo a la derecha y por delante de un extraño artefacto marcado como "M" en el mapa, haciendo alusión a que se trata de una máquina oculta tras un muro ilusorio.
- El funcionamiento de la máquina: La máquina se carga mediante electricidad estática en cuanto se recorren los primeros 21m de pasillo. Justo la distancia hasta la puerta del área 41. Cualquiera que camine por este corredor irá notando que su cuerpo se va cargando de electricidad rápidamente.
- ¿Qué pasa al cuarto asalto? Tras cuatro asaltos caminando sobre el metal desde el principio del pasillo, la máquina emite un rayo de energía que barre toda la longitud del túnel rebotando al azar. Un impacto directo causa 2d6 puntos de daño. Dobra el daño si el objetivo viste armadura metálica. Si un Aj no se halla en ese momento resguardado, pero sí adyacente a alguno de los recodos del pasillo, puede efectuar una TS contra parálisis para evitar ser golpeado. El rayo es capaz de atravesar a varios personajes que se encuentren al mismo tiempo sobre el pasillo.
- ¿Cómo evitar el problema? Lo peor es que, desde el primer impacto de rayo, la máquina emite un segundo haz de energía eléctrica 2 asaltos después y luego un tercero en el asalto siguiente, para finalmente quedar descargada. Corresponde a los Aj calcular cómo proceder respecto a esta defensa. Eso incluye, por ejemplo, acortar camino a través de la cocina del área 41 una vez que descubran que ésta posee dos puertas. ¡Correr significa la muerte! Puesto que eso hace que la máquina se cargue en la mitad de tiempo y emita rayos con una cadencia el doble de rápida de lo habitual.
- La máquina en sí: El generador electroestático de fricción junto con su peligroso globo de azufre se encuentra oculta tras un muro ilusorio (1 en 1d6) y puede ser inutilizado una vez descubierto, si sufre al menos 6PG.

40. MANTECA

- Consideraciones previas: Existe 1-2 en 1d6 de escuchar pasos apresurados y voces ahogadas en las escaleras antes de entrar en esta sala. Ver "sensación espeluznante".

Sótano de mampostería (suelo a 3m por debajo del nivel del pasillo. Acceso a través de una escalera de madera. Hedor a descomposición) ¡A qué huele? (el inconfundible olor de las velas de sebo y glicerina).

- La escalera: Se desploma con un peso acumulado de CON ≥24. Causando 1d6 PG.
- Las paredes: Marcas de inundación a 2,5m
- Cuba de cerveza: ¡Enorme! Aparentemente reventó desde dentro.
- Aparador: Cajones y estantes. Contiene 2d4 velas en buen uso, una cuña de queso de catoblepas rancio y 1d6 copas de madera.

- Sensación espeluznante: -1 al combate en este lugar. Un desgraciado accidente hizo que la cuba reventara años atrás. Se ahogaron una pareja de medianos que servían cerveza y velas a los hombres sin derecho a vino.

41. COCINA

Mampostería fina (3m hasta el techo). Suelo de losa (pegajoso y amarillento). Gran horno de hierro (leñera con d4 leños). Armarios y mesa central (muy maltratados, olor a sebo añejo).

- El horno: Su chimenea se pierde en la pared norte. Una cadena abre y cierra un tiro cuadrado de 1,5x1,5m. Desemboca sobre el desfiladero.
- Examinando los armarios: Ganchos y aparadores. Contienen 1d6 sartenes, 1d3 ollas, 1d6+2 hachas y cuchillos de carnicero. Inservibles con 1-7 en 1d10.
- La leñera: Agujero oculto de 1,5x1,5m. Desciende a una despensa justo por debajo de esta estancia. Sus dimensiones son 6x4,5m. Paredes revestidas de cal. Plagada de ratas. Alijo invisible.

¡MONTONES DE RATAS! (2D6)

Aterradas (frente a la luz).

CA 9 [10], DG 1 Pg, At 1 x mordisco por grupo (1d6 + enfermedad), BA 0, GAC0 19, MV 6m, S G1, M 5, AL Neutral, PX 2

Enfermedad: 1 en d20 por ataque exitoso. TS contra venenos en 1d6 días. Una TS acertada indica que el personaje queda enfermo y postrado durante 30 días. Existe un 25% de que la enfermedad sea letal.

Reacción: Trepan sobre cualquiera que se asome portando una antorcha. TS contra venenos para evitar ser derribado y sin posibilidad de atacar. Se tarda un turno completo en levantarse. Puede intentarse una nueva tirada a cada asalto.

Despensa

Paredes de cal pelada (3m hasta el techo. Marcas de uñas. Muescas indicando el paso de los días). Ganchos (huesos y antiguos restos humanos) Cofre invisible (1 en 1d6 para descubrirlo. Un enano aumenta sus posibilidades a 1-2).

- Cofre invisible: 1,20m de largo. 70cm de ancho y alto. Contiene un extraño aliño. No distingue lo valioso de lo común. Fragmentos de cristal tintado. Fardo de piel curtida (2d10x10 mo). Escarabeo de latón ennegrecido (60 mp). Lo realmente valioso es el propio cofre.

42. LAS MIL Y UNA CARAS

- Consideraciones previas: Cualquier persona que atraviese el umbral de esta alcoba quedará inmediatamente atrapado en su interior. Un sólido muro bloqueara el paso a su espalda.

Sillares de Basalto (3m hasta el techo. Abovedado. Un friso estampado de caras recorre todo el perímetro de la sala). Paredes (marcas de arañazos). Muebles dispersos (un par de barriles y una banqueta rota. Un curioso brasero ocupa el centro de la habitación).

- Las caras de las paredes: Actitud entre lo cómico y lo grotesco. Sus muecas muestran diferentes estados de desnutrición. El período exacto en el que quedaron atrapadas. A poco que alguien quede aquí recluido se dirigirán a su víctima sardónicamente, de la siguiente manera, “*bienvenido seas al hogar de las mil caras. para tu desgracia has caído en nuestras garras. Mirarnos significa tu muerte... ¡pero no mirarnos sería un auténtico escarnio!*”. Cualquiera que contemple directamente a las caras deberá efectuar una TS contra parálisis para evitar formar parte de esta macabra colección de aventureros emparedados. La única forma de escapar es caminando de espaldas hasta el muro aparentemente bloqueado, sin dejar de contemplar los rostros. Esto puede hacerse empleando para ello un espejito u observando a través de la brillante superficie del brasero.
- Los muebles: Totalmente destrozados. Pagaron la frustración de algún que otro aventurero al intentar destruir las caras con ellos.
- El brasero: De bronce laminado. 150 mo. La forma labrada de un hombrecillo sostiene la tarima de la estufilla sobre su barriga en una postura no muy cómoda. De su tapa emerge un humillo calentito.
- Abrir el brasero: Pese a que esas siseantes voces que emergen de su interior digan lo contrario, es mala idea liberar al elemental de fuego que hay dentro. Atacará a su libertador tan pronto como tenga oportunidad.

ELEMENTAL DE FUEGO

CA 2 [17], DG 8, At 1 x fuego (1d8), BA +7, GAC0 12, MV 40m, S G10, M 10, AL Caótico, PX 1200

Terror flamígero: Los ataques basados en agua le causan doble daño. No puede cruzar ríos ni cuerpos de agua. Igualmente, causa 1d8 adicional de daño a cualquier criatura acuática o cuya naturaleza sea fría.

43. LA PUERTA ACORAZADA

Mampostería fina (2,5m hasta el techo). Puerta fortificada (2m de alto, reforzada con planchas grises de plomo). Mesa (contiene un aro con seis llaves. Candelabro pequeño).

- Pomo del draco: En el centro de la puerta hay un curioso pomo. Un draco aferrando una barra horizontal a modo de tirador. El aguijón de su cola oculta también en una cerradura (1 en 1d6).
- El tirador: Una barra horizontal de 30 cm. En él, puede leerse “*si tuviera el don de la palabra no dudaría en delatar a quienes aquí acudís veladamente a dañar las riquezas del rey*”.
- La cerradura bajo el aguijón: Ligero zumbido eléctrico (escuchar, 1 en 1d6). Cualquier llave que se introduzca en su interior cierra un circuito eléctrico, causando 2d6 PG. Dobra el daño si el objetivo viste armadura metálica.
- La cerradura bajo los tachones: Está oculta a la derecha de la puerta. Si se usa en ella la llave de latón del área 44 la puerta bascula, abriéndose en dirección oeste. Si se usa la Llave del Octogenario, se abre en dirección norte.

44. SALA DE BANQUETES

- Consideraciones previas: Cualquier resultado de 1 efectuado durante una tirada de ataque en este lugar, hace que la lámpara del techo caiga sobre aquel grupo que menor iniciativa posea en ese instante del combate.

Revestida de tableros de roble (3m de alto. Pintados de blanco). Gran mesa (forma de herradura. Rodeada de banquetas). Lámpara colgante (pende de un hilo. Su caída causaría 1d6 de daño). Chimenea (hundida en la pared oeste).

- La gran mesa: Cuatro candelabros, 30 mo cada uno.
- Silla decorada: Pomos con cabezas labradas en forma de lobo. Preside la sala. Bajo una servilleta, hay una llave de latón que abre la puerta de la sala 43 en sentido oeste.
- Tableros de roble: 12 escenas en diferentes paneles. Narran la campaña contra algún olvidado caudillo gnoll.
- Ventanal: En la pared este. 9m hasta el fondo del área 50 (3d6 de daño). El sonido del mar subterráneo es audible desde sus cercanías.
- Chimenea: Al fondo del hogar hay algo labrado. Muy oscuro.

LA TALLA DE HIERRO

Paisaje (un siniestro infierno de vegetación. Repugnante y reptiloide).

- Examinando el labrado: Si alguien dedica más de un turno a investigarlo, será engullido y trasladado al área 47 de esta mazmorra. 2d4+1 velociraptores serán traídos desde allí en su lugar. Sólo funciona una vez y en un único sentido.

VELOCIRAPTOR

Pequeños pero matones (60cm de alto. Plumas en los brazos. Similar a un pavo grande). Asustados (confusos. La magia les disgusta especialmente).

Reacción: No atacarán en 1d3 turnos, salvo que se les ataque primero.

CA 4 [15], DG 4+1, At 2 x garras (1d8) 1 x mordisco (1d10), BA +3, GAC0 15, MV 12m (+2 saltando), S G1, M 6, AL Neutral, PX 130

45. EL UTHENDÓL

- Consideraciones previas: Recuerda que mil monedas con independencia de su valor son equivalentes a un peso de 4,5Kg.

Sillares de basalto (3m hasta el techo). Ánforas y pilas de tesoro (sus preseas destellan con trémulo fulgor). Cofres y arcones (contienen alhajas y monedas de diversas naciones, muchas de ellas desaparecidas. Hay tres). El sarcófago (2,30m de alto. Unos 110 kg de algo parecido al oro con incrustaciones. Su valor ha de ser incalculable).

- Primera pila de tesoro: 20.000 mp (90 Kg), 50.000 mc (225 kg) y dos ánforas. Ambas están rebosantes de perlas y piedras semipreciosas (540 mo y 24 Kg, cada). También hay un enorme zafiro coridón púrpura (2d10x100 mo). Y una rica vajilla de dieciocho piezas de oro (1000 mo y 6 Kg).
- Segunda pila de tesoro: 30.000 mp (13,5 Kg). Espinela granate (2d10x10 mo). amatista violeta (2d10x10 mo). Aguamaril de oro puro (500 mo. 1,20m de alto. 6Kg).
- Cajón metálico: Reforzado con herrajes y guarniciones de metal. Forrado con láminas de cuero amarillo. Cerrado bajo dos llaves. Pesa unos 15 kilos. Contiene en total, seis lunas de platino, 200 mo, 300 mp y 1500 mc.

- Cofre de bandas de acero: El contenido pesa unos 12 Kg. En su lado largo muestra a algún héroe cabalgando con las riendas tensas, en mitad de una densa lluvia de flechas y lanzas. Parece estar doblegando a una hueste de elfos. Contenido variado. Broche de plata oro y ámbar (700 mp). El traje de un príncipe bordado de oro (1000 mo). 30 metros de seda (450 mo).
- Una misteriosa cajita: La caja está hecha de madera y lapislázuli incrustada de conchas exóticas. Contiene la pluma de un fénix y una carta en caracteres del Imperio Kang, solicitando amablemente la vuelta a casa de algún secuestrado. Incluye cordiales amenazas en términos su-mamente descriptivos.

Buscando en el botín: Se tarda unos seis turnos de exploración en rebuscar entre todas las chucherías del tesoro. Tres si son dos personas las que buscan. Tira 1d6. Cada objeto se entiende por singular y sólo aparecerá una vez:

106 BOTÍN

1	Relicario de San Ulmar. Una cajita de latón con dos pequeñas botellas de licor y algunos dientes dentro. Cuando se saca de dentro una de ellas, resulta ser una caja de música (300 mo).
2	2d6 flechas +1. Hechas de oro y con la punta tallada de una esmeralda (50 mo cada).
3	Lanza +1. El mango está labrado con la forma de un dragón enroscado. Su hoja representa una lengua de fuego, pero sólo se muestra visible bajo la luz del sol o utilizando medios mágicos. En cualquier otra circunstancia parece un simple bastón.
4	Botas de velocidad. Permiten a su portador caminar 70m por turno durante 12h. Después, el individuo cae exhausto y debe descansar durante 24h.
5	Anillo de caída de pluma.
6	Ocho finos lingotes de oro enano. Marcados con un símbolo. Un corazón con la parte derecha equipolada de cuadros y atravesado por una daga. 3000 mo en total, pero pesan 2Kg cada uno.

EL SARCÓFAGO

Óvalo resplandeciente (enorme. Hecho de metal amarillento). Extraños relieves (muestran monstruosas formas ininteligibles).

- Examinando el sarcófago: Emite varias fuentes de magia. Esto incluye una serie de salvaguardas que impiden abrir el catafalco, además del perverso huésped de este. Es completamente imposible abrirlo. Los relieves revelan un paisaje reconocible a ojos de un experto como Nefter. A los pies de un templo indescriptibles criaturas son ominosamente saciadas de esclavos humanos des-cuartizados.
- ¿De qué está hecho? Cualquier enano podría atestiguar que no se trata de oro y al mismo tiempo, está claro que es algo mucho más valioso. Puede que hablemos de 10.000 o 20.000 mo.
- **La maldición del sarcófago:** Los glifos grabados sobre la cubierta hablan de un hombre o un sacerdote de alto rango. Su nombre ha sido intencionadamente borrado y su cara no está tallada sobre la tapa. Una inscripción advierte, “no conocerán descanso aquellos que osen turbar tu sueño y pretendan adueñarse de ti”. No son palabras vanas. Nadie en el grupo volverá a descansar durante las

horas de oscuridad aun estando bajo tierra, hasta que la maldición sea extirpada y el sarcófago devuelto al lugar al que pertenece en Nefter. Elfos y hechiceros recibirán visiones de la “sabiduría de las estrellas” guardada en el interior del sarcófago y ansiarán abrirla a toda costa. El resto será abordado por desgarradoras pesadillas ávidas de alimentarse de su terror.

46. MATACÁN

Sillares de basalto (3m hasta el techo). Contrafuerte sobre el cañón (nna serie de ménsulas presentan perforaciones a la altura del suelo). Techo abovedado (cualquier conversación en un tono medianamente normal retumba amenazadora-mente abajo, en el área 47 y sus circundantes). Trompa gue-rreira (3m de largo. Hecha con varios tramos de caña forrado de latón. Decorada con pinturas).

- Examinando la trompa: Hacer sonar la trompa retumba con potencia a través de los desfiladeros, hasta a casi 50km de distancia. Sus ecos desprenden polvo y pequeños fragmentos del techo. Esto dobla las posibilidades de encuentro a 1-2 en 1d6, para el resto de la sesión. Su valor es de 600 mo.
- Los agujeros: Hay 6m hasta el área 47. Aunque inicialmente estaban pensados para poder arrojar aceite o plomo fundido hacia el fondo, cualquier podría intentar bajar o subir por aquí con el equipo adecuado.

47. EL PASO DE LA BELLA PEREGRINA

Tubo de origen volcánico (abertura con forma de cono. Se ensancha hasta los 18m al norte. Impresionantes stalactitas y formaciones arborescentes. Ciertas construcciones de la fortaleza se ciernen sobre la pared oeste). Río (vivos colores prismáticos. Emanaciones de vapor blanco). El bosque (salvaje y lleno de vida. Vegetación densa y excéntrica de un níveo tono apagado).

- El río: Está a 50 grados. 6m de una orilla a la otra. 1,5m de profundidad. Colonias de bacterias y algas proliferan en sus resbalosas orillas. En su margen izquierdo, algunas huellas felinas de unos 15cm de ancho se dirigen en dirección oeste.
- La efigie de la dama: La imagen de una hermosa peregrina de madera permanece apostada en un altozano al oeste del río. Alrededor suyo hay una serie de pertenencias desperdigadas y abandonadas a toda prisa. 1d6 Flechas malogradas. Una solitaria bota. Varias lanzas y otras armas rotas, antiguas y oxidadas. De la mano de la efigie pende una campanilla y bajo ella, reza la siguiente inscripción, “paso de la bella peregrina. haga sonar la campana para citar al mantenedor”. Tocarla no parece surtir efecto alguno.
- El Bosque: Encuentra su reflejo en las rojizas forma-ciones rocosas del techo. La vegetación es muy espesa. Marcas de garras en los árboles. Una manada de 2d4+1 velocirráptores tiene aquí su zona de puesta (si no han sido invocados por error al comedor de la zona 44). 1-3 en 1d6 de que el smilodon esté cazando en este lugar.

VELOCIRAPTOR

Pequeños pero matones (60cm de alto. Plumas en los brazos. Similar a un pavo grande).

Reacción: Defender los nidos.

CA 4 [15], DG 4+1, At 2 x garras (1d8) 1 x mordisco (1d10), BA +2, GAC0 15, MV 12m (+2 saltando), S G1, M 6, AL Neutral, PX 130

Hacia el norte: El imposible sonido de un mar subterráneo.

Hacia el oeste: Una musiquilla de laúd mágica e inquietante, parece venir de los riscos de forma caprichosa que se adivinan a poniente de la sima.

48. LA GRUTA DE SIR APOLÍN

- Consideraciones previas: Es muy probable que el tigre se halle ausente cuando los jugadores entren a la caverna (1-5 en 1d6), pero existe una probabilidad de 1-2 en 1d6 de que, por cada hora, regrese al lugar trayendo consigo una presa.

Grieta subterránea (2,5m de alto. Sombrías columnas y estalactitas). Pedazos de quitina (restos insectoides). Ruido de gatetes (tres inofensivas crías de smilodon al fondo de la grieta).

- Restos insectoides: Al menos dos humanos también cayeron aquí. Uno de ellos parece llevar un collar de esclavo al cuello. Marcas de colmillos en el cráneo. Maza +1. Pedazos de un códice titulado "Gestas de Sir Apolín".
- El libro: Dice, "sepan todos los caballeros que yo sir Apolín Florian, el inevitable, caballero de la bella peregrina, y como da fe mi fiel escudero Gascoigne, he jurado defender este paso por el amor de la dama Zenobia (...) que por gracia de Valion he vencido ya a trece de ellos. Item, que también sepan que otras grandes gestas he realizado en aqueste lugar, como escapar de los malditos aposentos de las caras, contemplando su reflejo de un curioso brasero que (...) jurado no marchar hasta haber quebrado al menos doscientas lanzas más y que (...) no he de faltar a mi juramento, simbolizado en aquesta argolla que al cuello visto (...)"
- Los tres gatetes: Cachorritos chiquitines de smilodón. Tienen más hambre que el perro de un ciego. No se incluyen estadísticas, dado que son muy pequeños y están indefensos. Podrían ser adiestrados con la suficiente paciencia.

TIGRE CON DIENTES DE SABLE

Rugido (restalla por todas las cavernas cercanas). Colmillos (los muestra, amenazante).

CA 6 [13], DG 8 At 2 x zarpas (1d8) 1 x mordisco (2d8), BA +6, GAC0 15, MV 15m, S G5, M 10, AL Neutral, PX 650

Nunca amenaces a un tigre acorralado: Siempre ataca primero con 1-5 en 1d6. Suma +2 a sus tiradas de moral si siente que sus cachorros están muertos o en peligro.

49. EL GUARDIÁN DEL INFRAMUNDO

Faro de bloques de piedra (se yergue 15m hasta arriba del todo. Sillares de color oscuro). Escalera de madera (63 peldaños hasta arriba. Ventanas asimétricas hasta el piso superior).

- La escalinata de caracol: Ligero olor a quemado. Aún resiste pese a los envites del mar de ácido. Sus crujidos parecen sugerir otra cosa. El trayecto es corto, pero parecen no tener fin.
- Los cuerpos: Tres abrasados esqueletos yacen en el suelo a escasos metros de la cima. Ardieron como fardos de paja.
- El mecanismo del faro: Una obra de arte. El conjunto de lentes permite tanto avisar de la presencia de la costa como arrojar fuego sobre cualquier invasor procedente de las profundidades. Parece en perfecto estado. Si los cuerpos se quemaron, sería difícil que fuera por eso.
- Una noche cuajada de estrellas: Medusas luminiscentes y flotantes coronan la parte superior del Guardián del Inframundo, alimentándose de las algas que crecen en la roca. Trasparentes y flotantes, reaccionan ardiendo a la luz de las antorchas.

LINTERNAS GASEOSAS (D6X10)

Balones tentaculados (20 centímetros de diámetro), devoradores de liquen (su digestión provoca luz tenue. Todo un espectáculo visual).

CA 9 [10], DG 1pg, At Ver Abajo, BA 0, GAC0 19, MV 3m, S G1, M 7, AL Neutral, PX 25

- Inflamables: Al contacto con cualquier tipo de llama. Causan 1-2 PG en un radio de 1,5m. TS +1 contra Alienito para evitar caer inconsciente durante d3 turnos (se permite una TS contra Venenos por turno para evitar este efecto).
- Reacción en cadena: Cualquier linterna en un radio a 1,5m de otra linterna que acabe de estallar deberá efectuar una TS -1 contra Aliento para evitar explotar también.
- Reacción al calor: Su exposición a un calor significativo las hace expandirse, explotando en 1-2 turnos y causando d6+2 Pg en un radio de 3m.
- Vulnerabilidades /Resistencias: Cualquier golpe dirigido hacia ellas con armas de filo las hace explotar liberando sus gases tóxicos, pero sin estallar en llamas. Las armas contundentes las hacen inflamarse con un 50%.

50. LA PLAYA ARCOÍRIS

Cueva de origen natural (20m hasta el techo. Paredes muy verticales). Landa de matorrales (medio enterrada entre la negra arena). El mar subterráneo (borboteante de géiseres y violentos arranques inesperados).

- El mar subterráneo: El agua recoge ácido sulfúrico del suelo cuando emerge a la superficie. Está a más de 100 grados y causa 1d6 PG de daño flamígero.
- ¿Un cielo estrellado? Un piélagos de linternas gaseosas flotantes similares a pequeñas medusas iluminan tenuemente la playa. Son altamente explosivas, pero flotan demasiado alto como para causar daño alguno.



- Agujeros en la arena: Cerca de las ruinas de algunos edificios engullidos por las aguas en el oeste, alguien estuvo cavando en busca de algo que, a la vista del buen número de agujeros nunca encontró. Debe haber unos 10-12 agujeros, algunos de hasta 3m de profundidad. Algunos contienen misteriosas esferas (1-2 en 1d6).
- Huevas de cangrejo gigante: Son de un color naranja parecido al de los granos de maíz y miden unos 16mm de diámetro. Es un manjar muy apreciado y un cargoamento como este debería valer unas 3d10x10 mo. Se tardan tres turnos en recuperar los suficientes. Tres si se capturan entre dos personas. Existe una probabilidad de 2 entre 6 de que, por cada dos turnos de exploración, de que 1-2 cangrejos gigantes regresen para disuadir a los intrusos.

CANGREJO GIGANTE

Reacción: Les gusta emboscarse bajo la arena para emerger de repente bajo los pies de los aventureros. Son especialmente agresivos cuando se sienten amenazados.

CA 2 [17], DG 3 At 2 x pinzas (2d6), BA +2, GAC0 18, MV 6m, S G2, M 7, AL Neutral, PX 50

Inmunidad natural: Son inmunes al ácido de su entorno.

51. EL MUSEO DE LAS ERAS PERDIDAS

- Consideraciones previas: 2d6+2 modrones se ocupan de preservar el lugar. Son los familiares de Ristán. Como inmortales seres de la Ley, tienen negada la entrada al área 52. No son abiertamente hostiles, pero sí meticulosos respecto al término "preservación".
Mampostería fina (3m hasta el techo). Aspilleras (tapiadas desde el interior). Una curiosa exposición (colección de figuras de cera). Armadura de placas (hecha de insectoides).

- La exposición: Cuatro épocas claramente diferenciadas. Cada una de ellas dispone de su propia placa explicativa. Se rompen con sólo mirar, con 1-2 en 1d4.
- Primera época: "*Un pasado remoto*". La creación del Inframundo Mítico, cuando la tierra era aún joven y sus mantos fueron fundiéndose unos sobre otros como capas de una cebolla.
- Segunda época: "*La era de los grandes arquitectos*". Seres pululando bajo una noche eterna, moldeando el puro Caos mediante la palabra. Constructores de un Gran Imperio Subterráneo.
- Tercera época: "*La era de los señores estelares*". Plateados emisarios de otros dioses. Cayeron sobre la tierra desde el cielo. Guardianes de conocimientos de más allá de las estrellas. Ristán figura como uno de ellos.
- La cuarta época: "*El largo mañana*". Una exposición incompleta y malograda.
- Armadura de quinita: CA 3. Resulta extremadamente ofensiva a ojos de los insectoides, (+3 a todas las tiradas de reacción referente a ellos).

MODRONES (2D6+2)

Monodrones (formas esferoides). Brillantes y dorados (comportamiento mecánico).

Reacción: Los monodrones son devotos del Orden. Sólo son capaces de desempeñar una única función. No tolerarán que nada de lo que en estos aposentos se guarda sea mínimamente alterado.

CA 7 [12], DG 1+1 At 1 x lanza (1d6), BA +1, GAC0 18, MV 6m, S G1, M 11, AL Legal, PX 35

Inmunidades especiales: No existe ningún conjuro que pueda confundirles o desviarles mentalmente de la férrea convicción de cumplir su tarea.

52. CAMPO DE PRUEBAS DE RISTÁN

Sillares de basalto (3m hasta el techo). Suelo (estrella de ocho puntas. Abarca casi toda la sala). Enormes frascos llenos de líquido (2,30m de alto. De cristal. Alimentados por extraños aparatos de brillante metal). Atril de trabajo (contiene abundante documentación y una grabadora).

- La estrella en el suelo: Un evidente símbolo de Caos hecho de metal fundido sobre ocho canales cincelados. Un gran superconductor eléctrico. Ocho formidables botellones descansan colocados al final de cada una de las puntas de la estrella.
- Examinando los frascos: Dulces ataúdes llenos de algún tipo de coñac. Contienen varios cuerpos preservados en diferentes estados de maduración. En algunos todavía no se aprecian rasgos humanos pese a ser totalmente adultos. Otros están casi formados. ¡Son idénticos a tus Aj! De hecho, hay tantos frascos vacíos como aventureros tengas en tu partida.

EL ATRIL

Sumamente desordenado (amarillento atadijo de papeles. Garabateados con letra de médico. Magia de tiempos antiguos tal vez).

- Extraños pergaminos rúnicos: Lleno de símbolos y diagramas eléctricos. Explican el funcionamiento de los tanques de gestación en términos de ingeniería.
- La caja con botones que habla: Un maravilloso conjuro similar a *Boca mágica*. En realidad, una grabadora de cassettes. Existen 1-2 en 1d6 posibilidades de que la cinta se lleve y se rompa por cada vez que se la haga sonar. Lo que se escucha es lo siguiente, “*Sólo les pedí a esos bichos inútiles una cosa, ¡sólo una maldita cosa! (...) la cápsula (...) un gran fracaso y un inesperado éxito. Pero conforme pasan los años tengo más interiorizado que jamás lograré localizar el sarcófago*”.

53. EL ESTUDIO DEL HECHICERO

Mampostería fina (muros, 1,90m hasta el techo y suelo). Escritorio Fuerte olor a tabaco (la nicotina lo amarillea todo). De madera y silla (estilo bohemio. Silla de mimbre. Todo muy polvoriento). Un pequeño desastre (sobre la mesa. Una botella de whisky medio vacía. 1d6 tazas de café reseco. Cenicero lleno. Documentos varios y un flexo). Mesita auxiliar (cafetera de émbolo. Corcho con anotaciones colgado sobre la mesita).

- **Inspeccionado los documentos:** Juntar todas las notas del puzzle lleva 1d3 turnos. Faltan piezas para completar todo el enigma, pero los documentos dicen lo siguiente, “*tras el accidente, la humedad y la temperatura han favorecido el crecimiento (...) lo que provoca un ambiente rico en oxígeno para que los insectoides (...) tras varios intentos fallidos de introducir depredadores mis pequeños amigos no saben lo que se les viene encima (...) establecer un dispositivo de control. Estos aventureros serán vitales para el buen funcionamiento del bioma de la mazmorra, ya que la capacidad reproductiva de los insectoides (...) aunque empiezo a temer que sospechen algo de mi pequeña venganza*”.
- Examinando el corcho: Arriba del todo, una inscripción reza, “*cualquier tecnología suficientemente avanzada es indistinguible de la magia*”. Parece que arrancaron muchas cosas de él. Noción básicas sobre relación entre período y luminosidad. Una anotación en rojo dice “*salto de planeta*”. Incluye una serie de fórmulas para el cálculo de la distancia de objetos celestes en atención a su brillo. Una pintura vívidamente detallada de una familia, ataviados con una indumentaria rarísima. El papel es muy brillante (se trata de una fotografía).
- La instantánea: El hombre con su sobrio mentón, sus ojos brillantes y su barba blanca recuerda en cierto sentido al líder de los hombres insecto.

54. LA BIBLIOTECA PERDIDA

• Consideraciones previas: Campo sinestésico. Altera la percepción de los sentidos. En este lugar, los aventureros pueden hablar y ver el color de sus palabras. También pueden oír colores o visualizar sabores. De hecho, todos los libros parecen estar en blanco como si de un fraude se tratase. Pueden leerse, no obstante, a poco que uno se ponga a “saborearlos” con la lengua.

Mampostería fina (3m hasta el techo). Una mullida alfombra (naranja con motivos geométricos. Orlada de flecos dorados). Paredes (repletas de estantes de libros). Mesa central (libros y pergaminos. Un cómodo sofá tapizado de verde).

- La alfombra: Voluminosa. Pesa unos 3Kg, pero ha de valer 200 mo. Bajo la misma se ocultan una serie de símbolos y formas taumatúrgicas. Un *Leer magia* servirá para interpretar que algún tipo de protección pesa sobre este lugar.
- Saboreando el conocimiento: La biblioteca es discreta, pero alberga un tesoro digno de un monasterio. Manuscritos, rollos de pergamo y códices con lomos decorados en oro. Se tarda unos seis turnos de exploración en encontrar algo de interés en todo este pozo de sabiduría. Tres si son dos personas las que buscan. Tira 1d6. Cada libro se entiende por singular y sólo aparecerá una única vez:



106 LIBRO

- | | |
|---|--|
| 1 | El mapa de algún tesoro. |
| 2 | Un poema inédito del famoso trovador, Fiorovanti. |
| 3 | ¡El conjuro!, ¡el famoso conjuro del hechicero! |
| 4 | Enciclopedia de los Espíritus de un tal Tobin. Suma +1 a todas las tiradas de ataque contra ese tipo de criaturas. |
| 5 | El Libro Perdido de Kells. Contiene 1d3 sortilegios al azar. 1d4 niveles cada uno. |
| 6 | Libro con runas explosivas. Leerlo causa 4d4 PG de forma automática. |

- El Conjuro de Salto de Plano de Ristán el Andarín: Por menoriza el hallazgo de un atajo a través de algo que Ristán llama “la Singularidad”. Esto permitiría teóricos saltos en el tiempo dentro de un mismo plano de existencia, (de ahí el nombre del sortilegio). Incluye detalles para elaborar un ritual para escudriñar en el tiempo. No obstante, tiene sus limitaciones. Sólo sirve para vislumbrar el pasado.
- Una última anotación: Hay una sola cosa más. Un detallito chiquitito a pie de página y luego tachado. Pone textualmente “*¿es posible que varios agentes interactúen en el pasado sin que se altere el resultado de sus acciones? Si los eventos se ajustasen a sí mismos, entonces jamás debería poder encontrar el sarcófago?*”
- **Aprendiendo el ritual:** Costaría 1000 mo y catorce semanas de investigación tan sólo dominar lo básico. Queda a discreción del Narrador determinar el alcance y otros detalles de este sortilegio.



APÉNDICE

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

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

Los personajes y monstruos presentes en *Aventuras en la Marca del Este* son, casi por entero, compatibles con el reglamento de *Leyendas de la Marca del Este*, aplicando unos pocos y sencillos cambios. Para convertir la Categoría de Armadura de todas las criaturas de *Aventuras en la Marca del Este* a *Leyendas de la Marca del Este* solo tendremos que sustraer a 19 la CA de *Aventuras en la Marca del Este*. Por ejemplo, un monstruo de *Aventuras en la Marca del Este* con una CA de 5 quedaría convertido para su uso en *Leyendas de la Marca del Este* con una CA de 14 (el resultado de restar 5 a 19). Otro ejemplo, un monstruo con CA de -3 en *Leyendas de la Marca del Este* sería CA 22, esto es, el resultado de sumar 3 a 19. De igual modo, las tiradas de salvación son fácilmente convertibles siguiendo esta sen-

cilla 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.

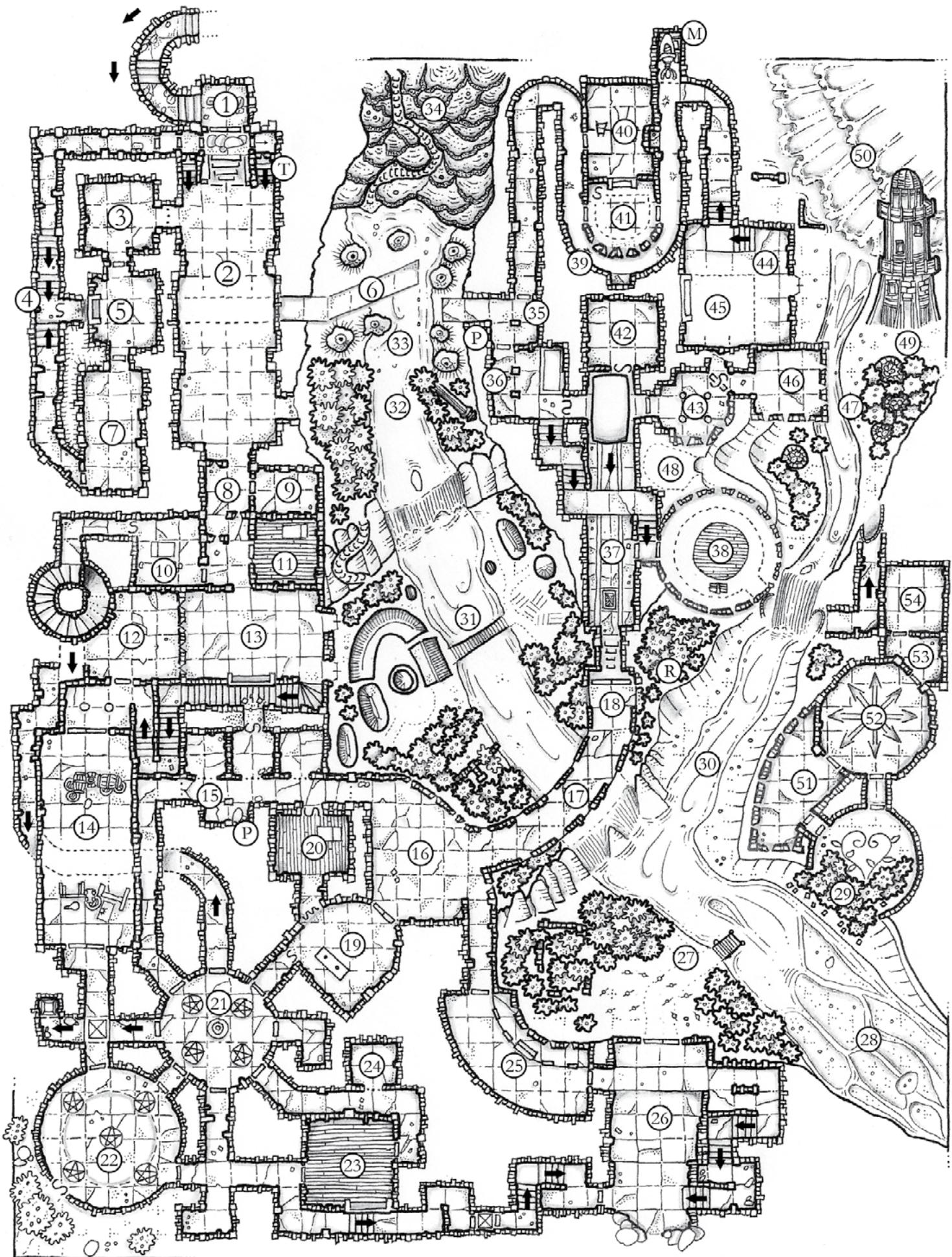
Todos los demás datos relevantes, como Puntos de Golpe y puntos Experiencia, velocidad, ataques y daño no deberían ser modificados.

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)





d8-1 Aprendices de Hechicero

CA 7, DG 1, At 1 x armas variadas (1d6), GACO 19, MV 9m, S M1, M 7, AL Neutral, PX 15 cada

El número mínimo es 1. Cada uno conoce un conjuro aleatorio (D6).

Conjuros

- 1.- Cerrar Portal.
- 2.- Escudo.
- 3.- Hechizar Persona.
- 4.- Dormir.
- 5-6.- Proyectil Mágico.

d8+1 Necrófagos

CA 6, DG 2, At 2 x garras (1d4) 1 x mordisco (1d4), GACO 18, MV 9m, S G2, M 9 (12 a oscuras), AL Caótico, PX 25

Si ambos dados suman 13+, entonces uno acarrea a una víctima paralizada.

- 1.- Emboscados.
- 2.- Saciándose de cadáveres.
- 3.- Combinados con D6 cultistas.
- 4.- Persiguiendo a alguien / al D6.
- 5.- Patrullando lastimeramente.
- 6.- Combinados con una trampa (tira 1d8 para ver cual).

d8x2 Alimañas

Ratas Gigantes: CA 7, DG 1d4PG, At 1 x mordisco (1d4+ enfermedad), GACO 19, MV 6m, S G2, M 8, AL Neutral, PX 5

Moscas Gigantes: CA 6, DG 2, At 1 x mordisco (1d8), GACO 19, MV 18m, S G2, M 8, AL Neutral, PX 29

Si el D8 es par, entonces son moscas. Si es impar, ratas.

- 1-4.-Sorprendiendo.
- 5.- Rehuyendo la luz.
- 6.- Peleando contra el D6.

Trampas

- 1-3.- Pozo (TS vs Pet) 6m. Agua estancada.
- 4-5.- Cascotes (TS vs Pet) 2d6PG.
- 6.- Dardos (TS vs DES) 3d6PG.
- 7.- Rastrillo (TS vs DES) 3d6PG.
Bloquea el camino.
- 8.- Aguja (TS vs Ven) Muerte.

d8 Cultistas de la Logia Roja

CA 6, DG 1, At 1 x dagas (1d4), GACO 19, MV 9m, S C1, M 7, AL Caótico, PX 10 cada

Si D6>D8, Haarken (área 19) va con ellos. Si D6=D8 Haarken y D6 necrófagos irán con ellos en una ominosa cacería de víctimas.

Necrófagos: CA 6, DG 2, At 2 x garras (1d4) 1 x mordisco (1d4), GACO 18, MV 9m, S G2, M 9 (12 a oscuras), AL Caótico, PX 25

- 1.- Dispersos e informándose entre ellos mediante campanillas.
- 2.- Acomodando estancias.
- 3.- Descalzos y azotándose.
- 4.- Convirtiendo a su causa o domando al D6.
- 5.- Alimentando necrófagos.
- 6.- Peleando contra el D6.

TIRA EN LA OTRA TABLA SI EL D8 CAE AQUÍ

Gusano Carroñero

CA 7, DG 3+1, At 1 x tentáculos (Parálisis), GACO 16, MV 12m, S G2, M 9, AL Neutral, PX 75

Si el D8 es impar, será un gusano, si es par serán dos.

- 1.- Mudando la piel.
- 2.- Merodeando.
- 3.- Horadando las paredes.
- 4.- Poniendo huevos.
- 5.- Cabalgados por cultistas.
- 6.- Peleando contra el D6.

d8 Proscritos, Maníacos y Vagabundos

CA 6, DG 1 At 1 x armas variadas (1d6) GACO 19, MV 12m, S L1, M 7, AL Caótico, PX 10

Si el D8 es par, son Berserkers. Suman +2 al ataque. No necesitan comprobar moral. Nunca abandonan el combate.

- 1.- Pidiendo limosna.
- 2.- Cerrando un trato.
- 3.- escondiendo un aliado.
- 4.- Acechando.
- 5.- Discutiendo.
- 6.- Peleando contra el D6.

d8x2 terrorcitos protoplásicos

CA 7, DG 1, At 1 x mordisco (1d4), GACO 19, MV 9m (Vuelan), S G1, M 9, AL Caótico, PX 10

- 1-2.- Cantando (Causa Miedo).
- 3-4.- Espatando resbaladizo ectoplasma.
- 5-6.- Rearmando alguna trampa de la mazmorra.

Ambiental

- 1.- Vibración a baja frecuencia (Causa Miedo).
- 2.- Restos humanos devorados por necrófagos.
- 3.- El Hombre Alto. Una larga sombra asoma en la oscuridad. Resulta no ser nadie.
- 4.- Objetos cambiados de lugar /apilados.
- 5.- Un fuego fatuo se atraviesa riéndose.
- 6.- Cuchicheos desde más allá de las antorchas.
- 7.- Conato de derrumbe.
- 8.- El rey difunto. sus resuellos le preceden. Con la garganta abierta, va tanteando sin ojos.

d8 Cofrades de la Cobra Albina

CA 6, DG 1 At 1 x maza (1d6) GACO 19, MV 12m, S L1, M 7, AL Caótico, PX 10

Si D6>D8, Zaroff (área 13) va con ellos. Si D6=D8 Zaroff lleva un par de mastines (del área 26).

- 1.- Buscando al Sr. Soborno.
- 2.- Torturando cultistas.
- 3.- Extrayendo información de los muertos.
- 4.- Emborrachándose y vagueando.
- 5.- Montando guardia /atrincherados.
- 6.- Peleando contra el D6.

D8 Insectoides

Insectoides: CA 5, DG 1, At 1 x Arco corto (1d6) GACO 19, MV 12m, S G1, M 8, AL Neutral, PX 25

Hombre ciempiés: CA 8, DG 2, At 1 x Mordisco (2d3 + Veneno) GACO 18, MV 18m, S G2, M 8, AL Neutral, PX 30

Veneno: TS +2 Vs Ven. o muerte.

Si el resultado del D8 es 1-2, será uno o dos hombres ciempiés.

- 1.- Patrullando.
- 2.- Pescando.
- 3.- Curando a sus heridos.
- 4.- Divirtiéndose.
- 5.- Efectuando un ritual.
- 6.- Siguiendo un rastro.

D8/2 Pájaros del Terror

CA 6, DG 5, At 1 x Picotazo GACO 17, MV 18m, S G3, M 8, AL Neutral, PX 355

Redondea siempre hacia arriba (mínimo uno).

- 1.- Presas del pánico.
- 2.- Siendo venerados por los insectoides.
- 3.- Enfermos de moho amarillo.
- 4.- Pidiendo atenciones insistenteamente.
- 5.- Atrapados.
- 6.- Peleando contra el D6.

El Smilodón

CA 6, DG 8 At 2 x zarpas (1d8) 1 x mordisco (2d8) GACO 15, MV 15m, S G5, M 10, AL Neutral, PX 650

- 1.- Acechando oculto.
- 2.- Con una llave u otro objeto importante en la boca.
- 3.- Herido y furioso.
- 4.- Muerto de hambre.
- 5.- Curioseando un cadáver.
- 6.- Peleando contra el D6.

Tira en la otra tabla si el D8 cae aquí

Ambiental

- 1.- Enredaderas vivientes. (Cleptómanas).
- 2.- Montones de sanguijuelas.
- 3.- Zona de moho amarillo.
- 4.- El vuelo de los arqueopterix apaga todas las fuentes de luz.
- 5.- Desplome de rocas (TS Vs Pet). 2d6 PG.
- 6.- Bostas de dinosario (!Vomitivo!).
- 7.- Luminiscencia natural.
- 8.- Verdín resbaloso.

D8 Dinosaurios

Normales: CA 4, DG 4+1, At 2 x garras (1d8) 1 x mordisco (1d10), GACO 15, MV 12m (+2 saltando), S G1, M 6, AL Neutral, PX 130

Grande: CA 2, DG 11, At 1 x cuernos o estampida (3d6), GACO 15, MV 9m, S G6, M 8, AL Neutral, PX 1200

Si el resultado es 7-8, será un dinosaurio grande.

- 1.- Asustados por el D6.
- 2.- Albinos.
- 3.- Con crías.
- 4.- Migrando.
- 5.- Muertos.
- 6.- Peleando contra el D6.

D8/2 Arañas

Araña cangrejo: CA 7, DG 2, At 1 x Picadura (1d8+ Veneno), GACO 19, MV 12m, S G1, M 7, AL Neutral, PX 25

Viuda negra: CA 6, DG 3, At 1 x Picadura (2d6+ Veneno) GACO 19, MV 6m, Telaraña 12m, S G1, M 8, AL Neutral, PX 50

Redondea siempre hacia arriba (mínimo una). Si D8<4, entonces serán Viudas Negras. De lo contrario serán Arañas Cangrejo.

D8x2 Larvas de la Putrefacción

CA 9, DG 1Pg, At 1 x Ver Abajo GACO 19, MV 3m, S G1, M No, AL Neutral, PX 5

Excavan en la carne al contacto con el cuerpo. El fuego las mata (causando 1d6 PG en el proceso). Si no se detienen, causan la muerte en 1d3x10 minutos.

D8 Monos del Caos

CA 7, DG 1, At 1 x Garras (1d6) GACO 19, MV 18m, S G1, M 7, AL Caótico, PX 30, 50 los más raros.

Peculiaridades: 1d2 por encuentro.

- 1.- Regeneración: (1d6 PG por turno).
- 2-3.- Mirada letal: (TS vs Pet. para evitar convertirse en piedra).
- 4.- Conjuro de Nº2: 1 vez / Día.
- 5.- Aura de gas fétido: 60 cm, 1d8 PG por turno de exposición.
- 6.- Tentaculado: TS vs Par. para evitar ser aferrado. D6 de daño por turno.

Enjambre de Serpientes

CA 9, DG 1, At 1 x Mordedura (1d6+ 5% Veneno) GACO 19, MV 9m, S G1, M 7, AL Neutral, PX 10

TS Vs Ven. o muerte.

Piton de las Rocas

CA 6, DG 5, At 1 x Mordedura, 1x Apretón (1d4 / 2d4) GACO 18, MV 9m, S G2, M 8, AL Neutral, PX 300

- 1.- Incubando huevos.
- 2-3.- Nadando, ¡muy rápido!
- 4-5.- Oculta en las alturas.
- 6.- Peleando contra el D6.

1-2 Rhagodesas Gigantes

CA 5, DG 4+2, At 1 x mordisco o patas (0 o 2d8), GACO 18, MV 15m, S G2, M 9, AL Neutral, PX 210

Pedipalpos aferrantes: Si tiene éxito, su ataque no causa daño. Pero atrae a su oponente a sus mandíbulas, causando 2d8PG automáticos a partir del segundo turno (TS Vs Par. para liberarse).

- 1.- Huyendo a la sombra.
- 2.- Asediando al D6.
- 3.- Peleando entre sí.
- 4.- Construyendo una guarida.
- 5.- Estridulando.
- 6.- Peleando contra el D6.

D8 Sombras

CA 7, DG 2+2, At 1 x toque (1d4 + Especial), GACO 18, MV 9m, S G2, M 12, AL Caótico, PX 80

Inmunidades: Sólo pueden ser heridas por armas mágicas. Inmunes a *Hechizar Monstruo* y *Dormir*.

- 1-2.- Camufladas como la sombra de otra criatura.
- 3.- Gastando macabras bromas.
- 4.- Conspirando en susurros.
- 5.- Siguiendo al grupo.
- 6.- Peleando contra el D6.

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

OPEN GAME LICENSE Version 1.0a

Designation and Product Identity

The names *Aventuras en la Marca del Este*, *La Marca del Este* and *Clásicos de la Marca*, *Valion*, *Zamordax*, *Tundra de las Ancestros*, 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 Gyax and Dave Arneson.

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





VILEZA EN EL BASTIÓN DE LOS BANDIDOS

MÓDULO PARA PERSONAJES DE NIVEL 2 - 4

Vileza en el Bastión de los Bandidos es un módulo para un grupo de entre 3 y 6 aventureros de nivel 2-4 (o varios mercenarios combinados con ellos). Como comprobarás, esta no es una aventura al uso, sino que se trata de un “plug & play” para que tú, como Narrador, la utilices a tu gusto dentro de tu propia campaña o bien de forma totalmente independiente. Lo aquí presente es un escenario clásico, con elementos muy originales, que ayudarán a dotar a tu campaña de juego de un escenario verdaderamente desafiante y singular.



9 788436 836233

Labyrinth Lord
Compatible Product



LEYENDAS DE LA
MARCA DEL ESTE



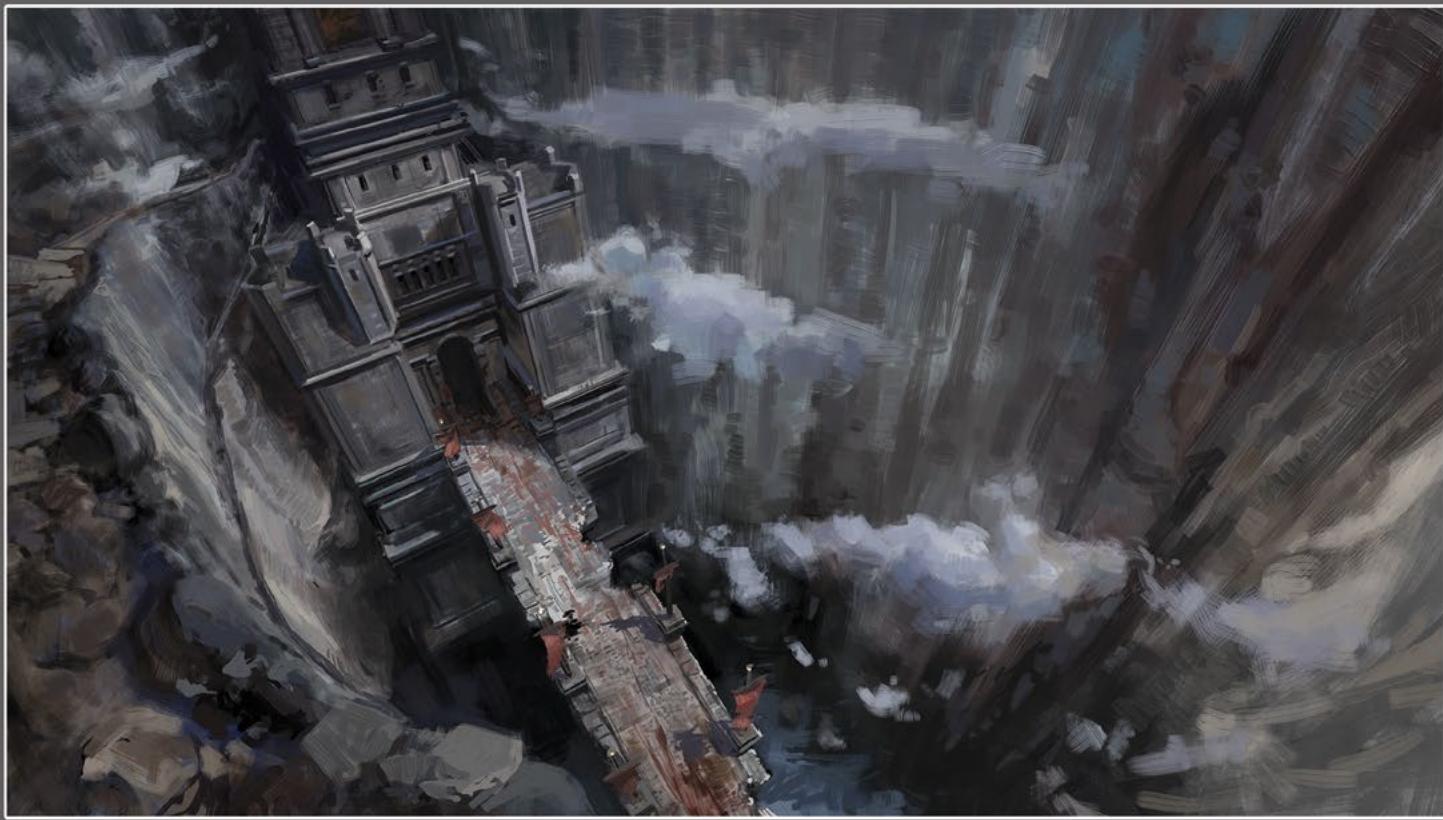
B14

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



VILEZA EN EL BASTIÓN DE LOS BANDIDOS

MÓDULO PARA PERSONAJES DE NIVEL 2 - 4



El Bastión de los Bandidos es una localización mítica en Valion: un lugar misterioso, que se sabe ahíto de riquezas de antaño, peligros ignotos y reliquias de otrora. Muchos son los guerreros que se han aventurado a explorar sus pasadizos, galerías y salones, y pocos son los que han vuelto para contar lo que allí vieron.

