

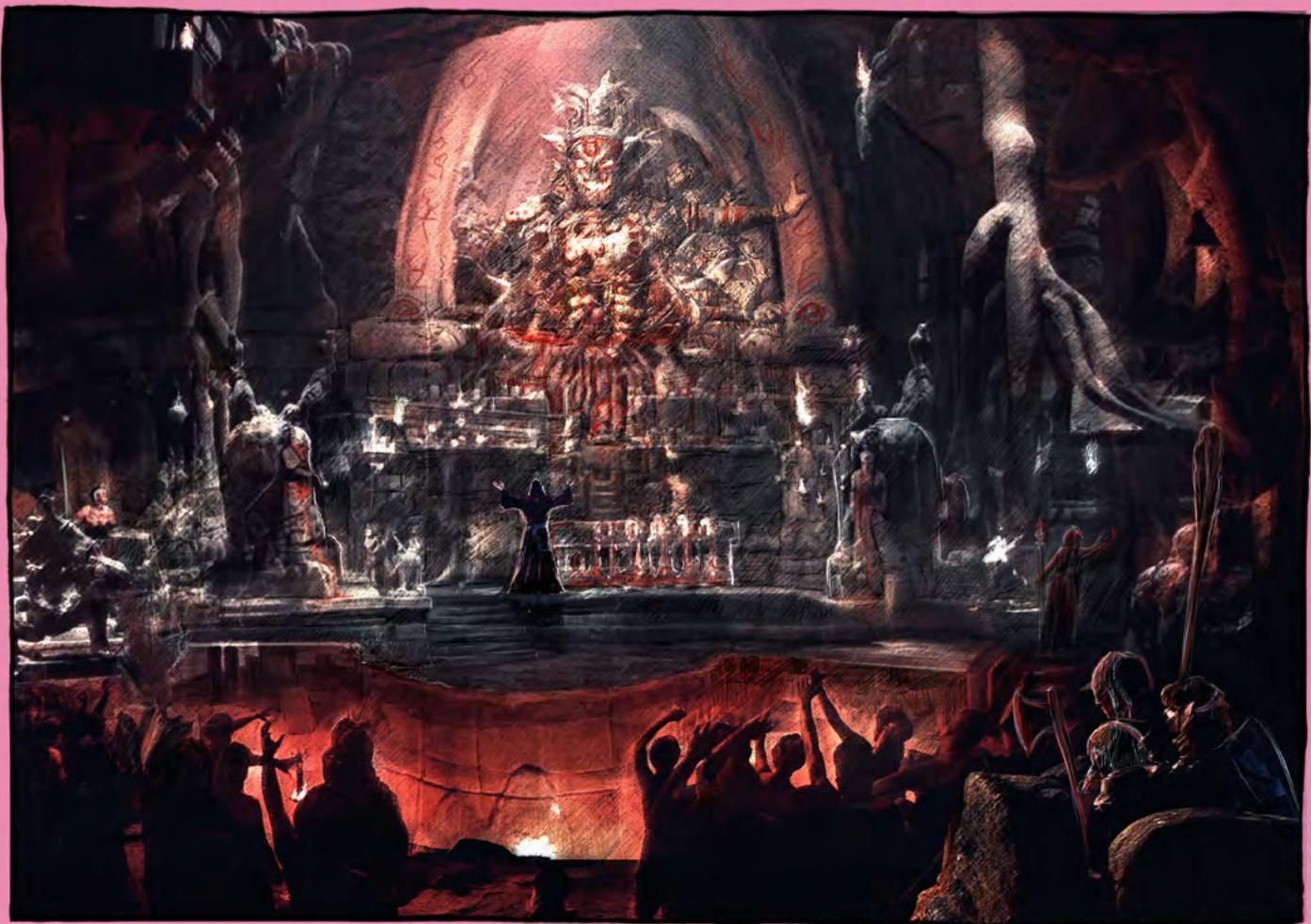
B7

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



PRESENTES SANGRIENTOS

MÓDULO PARA PERSONAJES DE NIVEL 2 - 4



Desde las altas tierras al norte de la Marca del Este hasta la lejana Nirmala y más allá un antiguo mal extiende sus hebras oscuras y pocos conocen su existencia. Sus acólitos buscan algo que bien podría estar en manos de nuestros aventureros. ¿Podrán los mismos encontrarlo a tiempo y malograr sus planes antes de que sea tarde?



PRESENTES SANGRIENTOS



CRÉDITOS

Autor: Alejandra González

Edición: Pedro Gil y Eduardo Antúnez

Corrección: Pedro Gil

Maquetación: Francisco Solier

Ilustración de portada: Ruth L. Jiménez

Ilustraciones interiores: Ruth L. Jiménez . Some artwork copyright William McAusland, used with permission. Some artwork copyright The Forge, used with permission.

Depósito Legal: MU 1645-2018

Este módulo ha sido especialmente diseñado para usarse con el reglamento de Aventuras en la Marca del Este y Leyendas de la Marca. No obstante, podrá ser empleado con otros juegos similares con relativa facilidad y aplicando pocos cambios, incluyendo la quinta edición del juego de rol de fantasía por antonomasia.

Esta aventura trata de emular los viejos módulos 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 indisimulada pretensión de establecer una línea de aventuras clásicas, con el aroma inconfundible de antaño, sencillas y adaptables, sin pretensiones, como aquellas que jugábamos ya hace más de veinte años.



INTRODUCCIÓN

Presentes sangrientos es una aventura escrita para el juego de rol *Aventuras en la Marca del Este* y está pensada para un grupo de 4-5 personajes de nivel 2-4. Si los AJs no llegan al mínimo de 4, se recomienda que sean de nivel 3 mínimo o se introduzca algún AnJ (aventurero no jugador) que refuerce el grupo. A efectos de juego, es posible ubicar el lugar desde el que los personajes iniciarán su viaje en cualquier ciudad importante situada en la Marca del Este, aunque se recomienda que sea en la propia Robleda o la capital, Marvalar, dado el trasfondo político inicial de la historia.

Esta aventura puede jugarse de forma independiente o como parte de una campaña, e incluso existe la posibilidad de expandir la trama aquí presente en forma de nuevos capítulos que extiendan la historia más allá de estas páginas. Es posible utilizar la información contenida en el Gazetteer de la Marca del Este para ubicar las localizaciones que visitarán los personajes durante la aventura, aunque se recomienda que estén situadas en la parte norte de Nirmala. Esto no implica que un Narrador no pueda adaptar esta historia para dirigirla en otro lugar apropiado de su elección.

INFORMACIÓN PARA EL NARRADOR

Hace años, la ciudad de Robleda acogió a un personaje insigne dentro del reino de Nirmala, Chandraraj Khumar, descendiente de la noble familia de los Kunderan, un hombre más interesado en recopilar la sabiduría del mundo conocido que en la política. En cualquier caso, la presencia de este reputado erudito hizo posible la mejora de las relaciones comerciales entre ambos reinos y propició el intercambio de conocimientos. Con

los años, la nostalgia por su tierra ha comenzado a anidar en el ánimo de Chandraraj, y ha decidido regresar con su familia, a la que hace muchos años que no visita. Al ser un personaje de cierta relevancia, las autoridades han resuelto proveer a Chandraraj de una guardia apropiada y serán los AJs (aventureros jugadores) los elegidos para escoltarle a través de los caminos hasta la ciudad de Devayani, donde está establecida su familia desde hace varias generaciones.

Lo que muy pocos saben es que en sus viajes, previos a establecerse en la bella ciudad de Robleda, el sabio descubrió la existencia de un grupo secreto de poderosos hechiceros y sacerdotes oscuros que adoraban a un ser conocido como Devrajnarak, cuyo propósito principal era conseguir el advenimiento de este ente oscuro. Hasta el momento, Chandraraj ha conseguido detener los planes de sus seguidores, ya sea interviniendo de forma directa o indirecta, aunque sus esfuerzos no han pasado desapercibidos. Devrajnarak es consciente de la injerencia de Chandraraj y ha ordenado a sus siervos que lo capturen y lo sometan al Thugthar, un ritual capaz de transformar a un ser vivo en un ferviente servidor del dios oscuro. Espera así acabar con la amenaza que supone este erudito para sus planes y a la vez conseguir a un valioso servidor para su causa. Ni los AJs ni el propio Chandraraj saben de esto, tampoco que será precisamente este viaje el momento elegido por los siervos de Devrajnarak para hacer su jugada, y que la rama de la secta asentada en Nirmala será la encargada de llevar a cabo la misión...

UNA PROPUESTA DIFÍCIL DE RECHAZAR

Los AJs pueden involucrarse en esta aventura de diferentes maneras. Se incluyen varias opciones para que el Narrador pueda utilizar la que más se ajuste al grupo de personajes.

CHANDRARAJ KHUMAR, EL ERUDITO ERRANTE

Chandraraj nació en el seno de la familia Khumar, perteneciente a su vez a los Kunderan, la familia gobernante de Nirmala hasta la fecha. Solo tiene una hermana, Rajni, que se casó con un miembro de la nobleza para alegría del patriarca, que deseaba mantener el estatus familiar. Chandraraj, que en principio debía haber entrado en el cuerpo diplomático de su país, descubrió desde muy temprana edad su afición por el conocimiento y de ahí pasó a estudiar la magia, más por entender sus entresijos que por verdadero afán de poder. Cuando el saber recogido en los grandes centros de conocimiento de su país se le quedó pequeño, partió de su tierra natal para recorrer todo el mundo conocido y aumentar aún más sus habilidades.

Su carácter severo, pero justo, hizo que mantuviera buenas relaciones con otros eruditos y grupos de saber de los diferentes reinos que visitó. Estuvo en las antiguas tumbas de Neferu, admiró los magníficos templos de Ishtar en Visirtán, navegó hasta Endo y llegó incluso hasta Esmeril, donde quedó fascinado por la belleza del reino y el gran conocimiento de la magia de los elfos. Precisamente cuando regresaba de estas tierras hizo una parada en la ciudad de Robleda, donde decidió asentarse un tiempo aprovechando su condición de cruce de caminos para adquirir algunos grimorios y pergaminos antiguos, así como enviar recado a su familia de sus recientes viajes.

Decidido a aprovechar la posición de este incansable viajero, el rajá Visan Sailesh decidió otorgarle el estatus de diplomático, carrera para la que se había preparado originalmente, para que estableciera un vínculo comercial fructífero entre ambos países, dado el interés que ciertos productos agrícolas de Nirmala, especialmente el ajo nirmalí, tenían en las marcas de Reino Bosque.

Pero Chandraraj no solo había estado reuniendo conocimiento. En sus viajes topó con un grupo de sabios que lo acogieron en su seno, pero le exigieron que para llegar a descubrir los más ignotos secretos de saber debía iniciarse en su orden y convertirse en seguidor de Devrajnarak. Al comprender la naturaleza oscura de esta entidad, cuyo verdadero nombre desconocía, el nirmalí se negó y se alejó lo antes que pudo de su ámbito de influencia. Creyó haberlos dejado atrás, pero en varios lugares por los que pasó posteriormente descubrió la presencia de algunos de sus seguidores cerca de los puestos de poder y eso le preocupó sobremanera. Aprovechando sus influencias y su magra fortuna, pudo detener algunos movimientos de la secta, enfureciendo aún más a sus líderes. Desde que llegó a Reino Bosque no ha vuelto a saber nada de ellos, pero sigue intentando mantenerse al tanto de sus movimientos, por si acaso su amenaza volviera a aparecer en el horizonte.



- Los AJs reciben un mensaje de la autoridad local en el que se les pide que se presenten en la sede del poder de la ciudad. Allí se les informará que, debido a su reputación y servicios prestados a las buenas gentes del reino, les consideran el grupo más apropiado para escoltar a una alta personalidad nirmalí de regreso a su ciudad natal de Devayani, en Nirmala. Por supuesto, tales esfuerzos llevarán una recompensa adecuada en monedas de oro para cada uno de los integrantes del grupo si su misión tiene éxito y el noble Chandraraj Khumar llega a su destino sano y salvo.
- El grupo está reunido en una posada o taberna donde los soldados de la autoridad local suelen reclutar aventureros para diversas tareas en beneficio de la comunidad. Entre los bandos en los que se listan diferentes encargos, los personajes descubren una convocatoria en la que se solicita a un grupo de afamados aventureros con experiencia dispuestos a hacer un viaje largo hasta las tierras de Nirmala como escolta de un noble que partirá hacia allí en dos días.
- Uno de los AJs conoce a Chandraraj Khumar. Puede que hayan tenido algún contacto con él en una aventura previa, ya sea porque les pidiera que le consiguieran o vendieran algún volumen de saber arcano para su biblioteca o bien porque requirieran su ayuda para conseguir información sobre algún tema, o tal vez uno de los AJs es también un erudito y ha entablado una buena amistad con este reputado investigador de lo arcano. En cualquier caso, no sería de extrañar que si Chandraraj conoce de primera mano a los aventureros decidida pedirles directamente a ellos que lo acompañen en su viaje.

Antes de partir hacia Nirmala, los AJs podrían querer comprar equipo o buscar información. La compra de equipo se realizará de la manera normal, según la ciudad en la que se encuentren, y la disponibilidad en la misma del equipo que deseen adquirir. Con este fin recibirán un anticipo de 600 mo del total que conseguirán al finalizar la misión.

Por otro lado, existe la posibilidad de buscar información o escuchar rumores sobre el lugar al que se dirigen y el personaje al que acompañarán. Para saber qué información obtienen los personajes, tan solo es necesario que realicen las acciones apropiadas, tirar 1d8 y consultar la tabla de rumores de la página siguiente para ver qué obtienen. Como siempre que se recurre a este tipo de acciones, es posible que no toda la información que obtengan sea estrictamente veraz.

RUMBO A TIERRAS LEJANAS

El camino hasta el reino de Nirmala puede ser todo lo largo o corto que el Narrador estime para la partida, pudiéndose convertir en un mero trámite o en una aventura en sí misma. Dado que no hay un motivo especial por el que tengan que seguir un camino específico, lo normal es que la expedición transite por el Camino del Comercio, la ruta principal de las caravanas de mercaderes rumbo a Visirtán, y de allí sigan los senderos hasta traspasar la frontera de Nirmala, pero los jugadores y el Narrador pueden disponer la ruta a su antojo.

Para aquellos Narradores que quieran dar algo de color al viaje del grupo de personajes, presentamos en la página siguiente una tabla de encuentros, que incluye tanto encuentros aleatorios como situaciones o eventos con los que pueden encontrarse los aventureros y que podrían proporcionar tam-

1d8		RUMOR
1		Los caminos están tranquilos, la guardia de la reina sabe cómo mantenerlos limpios de bandidos y otras alimañas.
2		Chandraraj Khumar se asentó en la ciudad hace tres años. En este tiempo ha conseguido hacerse un nombre dentro de los sabios del país.
3		Se dice que cerca de la frontera con Visirtán existe un manantial donde se escuchan voces extrañas y más de un aventurero ha desaparecido al investigarlo.
4		Chandraraj Khumar no es más que otro extranjero venido a más, no ha hecho nada especial desde que llegó a la ciudad salvo colecciónar libros.
5		Una noche, paseando cerca de la casa de ese nirmalí, vi a alguien vigilando su casa. Sé que estaba haciendo algo malo porque cuando me acerqué se alejó aparentando que no tenía importancia, pero con más rapidez de la necesaria.
6		Ese Chandraraj es un charlatán que ha embaucado a más de un noble con su labia y su superchería. Nada bueno puede salir de hacer tratos con alguien así.
7		Nirmala es un país selvático y bastante lluvioso. Hay que tener cuidado sobre todo con sus tigres y serpientes. En la selva es muy difícil localizarlos hasta que es demasiado tarde.
8		Se dice que los muertos se mantienen muy poco tiempo en sus tumbas en dicho país y que incluso han construido una ciudad para ellos... ¡estos nirmalíes están locos!

1d12		RESULTADO
1		Asalto de bandidos. Al caer la noche y no haber ninguna posada cerca, el grupo establece su campamento. Mientras descansan, son asaltados por un grupo de seis bandidos que tienen intención de hacerse con cualquier objeto de valor que guarden.
2		El buhonero. Mientras avanzan a través de los caminos, un sonido metálico atrae su atención, procede de más adelante y se aproxima con lentitud. Pronto podrán descubrir que se trata de un pequeño carromato con varios objetos de hojalata y peltre colgando del techo cuyo repiqueo es lo que les ha llamado la atención. Se trata de un buhonero itinerante, que se ofrece a vender algún producto que necesiten los AJs. Existe un 10% de posibilidades de que entre sus mercancías tenga algún objeto maravilloso inusual a determinar por el Narrador.
3		1d6 lobos gigantes.
4		1d10 jabalíes.
5		Un vado con trampa. Ha jarreado durante las últimas horas y por el estado embarrado del camino y aledaños, parece que lleva tiempo lloviendo en esta zona. Cuando el grupo llega al río que cruza el camino y se disponen a transitar por el vado más cercano, una crecida los sorprende. Todos los personajes tendrán que hacer tiradas de DES (destreza) para que la corriente no los arrastre consigo. Si no superan la tirada, cuando la velocidad del agua amaine se encontrarán con que se han alejado bastante del lugar por el que transitaban y tendrán que buscar una forma de reunirse con el resto del grupo.
6		Una pareja de osos negros.
7		El valle de los ankheg. El camino pasa a través de un pequeño valle cuyas laderas están cubiertas por árboles. Aunque parece un lugar tranquilo, mientras lo cruzan, los personajes se dan cuenta de que el silencio de este lugar dista mucho de ser normal y poco después el grupo es atacado por dos ankheg hambrientos.
8		La aventura de la camarera. El grupo decide hacer noche en una posada y comer caliente y descansar en una cama más cómoda que el duro suelo del camino. Mientras toman algo en la sala comunal, una de las camareras se fija en el AJ con más carisma y comenzará a insinuarse. El flirteo, sobre todo si es correspondido, no pasará desapercibido a uno de los lugareños, que al parecer es novio de la chica. La cosa puede terminar muy mal si no consiguen calmar los celos de este hombretón.
9		Ruinas. Un afloramiento rocoso llama la atención de Chandraraj, que pide que se detengan a investigar. Cuando se acercan, descubren que se trata de las ruinas de una antigua torre de vigilancia élfica. Si buscan entre las ruinas, encontrarán una cota de mallas +1 fabricada en Esmeril y cinco puntas de flecha mágicas +1.
10		Terreno impracticable. Un desprendimiento ha obstaculizado el camino. El grupo puede optar por desviarse del sendero y dar un rodeo, lo cual le puede llevar entre uno y dos días según la pericia del guía, o despejar el paso. Limpiar lo suficiente el camino les llevará un día, con la posibilidad de que se trate de algún tipo de emboscada y sean atacados mientras trabajan.
11		¡Perdidos! En algún momento alguien debió equivocarse y el grupo se ha extraviado, encontrándose lejos de cualquier hito conocido que les ayude a guiarse de vuelta al camino original. Perderán 1d4 días tratando de orientarse para retornar de nuevo a la senda conocida o a un punto que les permita continuar a partir de ahí de nuevo en la dirección deseada, con un 30% de posibilidades de sufrir algún encuentro con bandidos o lobos en el proceso.
12		El cementerio olvidado. En una de las paradas para descansar a lo largo del viaje, Chandraraj y los AJs se internan en los bosques para conseguir algunas hierbas que el erudito espera convertir en futuros ungüentos y pociones cuando los sorprende una niebla espesa y fría. Tras caminar a ciegas unos minutos, se encuentran en lo que parece ser un antiguo cementerio. Las lápidas están parcialmente enterradas por el musgo y la vegetación, y algunas incluso se han roto. No es posible leer los nombres grabados en ellas, el desgaste ha emborroneado las letras resultado ilegibles. Mientras investigan el lugar, son atacados por 1d6 esqueletos. Si prosiguen su investigación, encontrarán una edificación semienterrada. Se trata de un pequeño templo en cuyo interior pueden encontrar un manantial que brota fragoroso y cristalino y cuya agua curiosamente desprende luz. Si guardan este agua, su luminosidad durará 1d12 días y dañará a las criaturas vulnerables a la luz con las mismas propiedades de un conjuro de Protección contra el Mal.



bien algo de experiencia extra y algún objeto útil. Las estadísticas de los enemigos aquí listados pueden encontrarse en los manuales y suplementos publicados para Aventuras en la Marca del Este.

UN ENCUENTRO NO TAN CASUAL

Una vez traspasada la frontera, los caminos principales siguen hasta la capital del país, Sundar, discurriendo en primer lugar por la ciudad fortaleza de Rangaraján. Es probable que el grupo decida hacer noche en la primera para aprovechar las comodidades y la seguridad de un núcleo civilizado frente a los kilómetros de selva que parecen extenderse en todas direcciones. Aunque en esta ciudad no sufrirán ningún encuentro desafortunado, dado que en Rangaraján la seguridad es bastante estricta, su llegada no pasará desapercibida. Aunque hace bastantes años que el erudito Chandraraj Khumar partió para reunir saberes, su nombre es conocido entre la nobleza del país y en cuanto su llegada a la ciudad sea conocida, varios miembros del Rajábushan le invitarán a reunirse con ellos de forma privada aprovechando su estancia allí. Uno de ellos, Ekran Farooq, tendrá especial relevancia en los futuros acontecimientos. Ekran es un subram de la diosa Kali, una de las divinidades principales de Nirmala, pero en secreto es un ferviente servidor de Devrajnarak y el encargado de dirigir el culto dentro del país. Como cabeza de la secta, es el principal responsable de que la voluntad de su señor se cumpla, pero no hará nada mientras Chandraraj esté en la ciudad por temor a delatar su posición en una ciudad donde fácilmente puede ser apresado. Aprovechando que tiene su residencia principal en un complejo religioso cerca de Devayani, solicita acompañar al grupo dado que van en la misma dirección. Chandraraj, contento por tener la compañía de un amigo, estará encantado de incluir a la

comitiva de Ekran en el grupo, aunque previamente lo consultará con los AJs, que, al fin y al cabo, son los que se encargan de las labores de seguridad de la expedición.

NO QUEREMOS COMPAÑÍA

Es extraño, pero puede ocurrir que los AJs decidan que no desean garantizar la seguridad de más personas ya sea porque tengan sospechas de que pueda ocurrir algo, o que la compañía de Ekran tenga un propósito que dificulte su cometido, aunque no tengan pruebas de ello. No te preocupes. La aventura puede continuar tanto si los dos grupos se unen como si no. En caso de que la respuesta de unir los grupos sea negativa, Ekran lamentará la oportunidad de discutir sobre ciertos pergaminos religiosos que han causado cierta controversia en tiempos recientes entre los estudiosos del culto a Kali, pero prometerá a Chandraraj visitarlo en Devayani una vez se haya instalado, pues tiene previsto dirigir una ceremonia en una fecha próxima. Se marchará el día antes que el grupo de personajes, pues tenía ya muy adelantados los preparativos para el viaje.

El grupo demorará su marcha dos días en la ciudad para que Chandraraj pueda atender todos sus compromisos. Mientras tanto, los personajes podrán descansar, avituallarse o pasear por la ciudad a su gusto con cuidado de no alterar el orden público, algo que en una ciudad tan castrense parecen mantener bastante a rajatabla. Sin embargo, sí hay un asunto que podrán investigar si así lo desean.

Cuando estén paseando por el mercado, ya sea por curiosidad o porque deseen comprar o vender algún objeto, mientras

están apreciando la mercancía de un tenderete, escucharán un tumulto cercano. Si se acercan, verán que alguien ha robado de uno de los puestos una pieza de joyería o similar, dado que parece que es el tipo de mercancía que se vende allí. El mercader no deja de gritar en nirmalí y de señalar en una dirección mientras la gente se arremolina a su alrededor con curiosidad. Si los AJs se dan prisa, podrán distinguir una figura menuda que se abre paso entre la multitud que atesta el mercado y podrán tratar de seguirla.

El ladrón intentará abandonar rápidamente el mercado y alcanzar las calles más estrechas que lo rodean con el fin de dar esquinazo a sus perseguidores antes de que le den alcance. De esta manera, dará comienzo una persecución en la que los personajes deberán atrapar al escurridizo ladronzuelo antes de que se pierda en las callejuelas, que obviamente conoce mejor que ellos. Para tal menester, será necesario realizar una serie de pruebas de DES (destreza), midiendo la distancia entre perseguidores y perseguido por número de éxitos necesarios para que se encuentren en el mismo sitio (la destreza del ladronzuelo es 16). Al inicio de la persecución, el objetivo de los personajes se encontrará a tres éxitos de distancia de ellos. Si la distancia se convierte en ocho éxitos, habrán perdido todo contacto con él y será imposible que le alcancen. Para hacerlo más interesante, el Narrador podrá añadir bonificadores o penalizadores según las circunstancias del terreno por el que transiten ambas partes, tal como se especifica en la siguiente tabla.

SITUACIÓN	MODIFICADOR
La gente se aparta de tu camino	-1
Encuentras un atajo	-2
Calle recta	-2
Persecución por los tejados	-3
La gente obstaculiza tu avance	+1
Un carro se pone en tu camino	+2
Callejero irregular	+2
A través de construcciones	+3

Si los AJs consiguen acercarse lo suficiente, podrán ver que se trata de una figura menuda vestida con ropa ajada y una capa con capucha. Conseguirán atraparla superando con éxito una prueba de presa y, cuando consigan retenerlo, comprobarán que se trata de un niño de unos ocho o nueve años, de complejión delgada y carácter nervioso, pues no dejará de retorcerse las manos o moverse constantemente. No será necesario son sacarle mucho para que desembuche la siguiente información:

- Su nombre es Ravi, hijo de un campesino venido a menos que mendiga en la ciudad, y el mayor de tres hermanos.
- Su padre no se preocupa demasiado por lo que haga o deje de hacer, se pasa el día fuera buscando conseguir dinero o alimento para sus hijos, y Ravi se siente responsable de sus hermanos e intenta ayudar, aunque hasta ahora lo único que se le ha ocurrido es sisar pequeños objetos para venderlos después o cambiarlos por alimento para llevar a su casa.



Si alguno de los AJs que esté hablando con Ravi o presenciando la conversación tiene éxito en una prueba de sabiduría (SAB), tiene la impresión de que el chico oculta algo más. Si quieren sonsacárselo, tendrán que emplear muy buenas palabras y tener éxito en una tirada de carisma (CAR) o sobornarle con algunas monedas (al menos 5 piezas de plata). Si no tienen éxito, se cerrará en banda y será imposible sonsacarle nada. La información que se puede obtener del chico, si logran superar la tirada, es la siguiente. Lee o parafrasea a tus jugadores:

Antes me bastaba con conseguir algo de comida para alimentarnos o un poco de ropa para no pasar frío en invierno, pero últimamente estoy intentando conseguir reunir el dinero suficiente para sacar a mis hermanos de aquí. He escuchado que han desaparecido varios niños y nadie los ha vuelto a ver. ¡No puedo permitir que les pase eso a mis hermanos!

Los AJs tienen la opción de ayudar a Ravi a evacuar a su familia de la ciudad si lo desean y devolver el objeto que robó (una sortija de oro) o entregar al ladronzuelo a las autoridades y dejar que ellos se hagan cargo. Iniciar pesquisas sobre el destino de los niños no les llevará a ningún sitio. Al pertenecer a las castas más bajas o estar directamente fuera del sistema, las autoridades no prestarán atención a estos sucesos. Si optan por quedarse con la sortija, el objeto en sí no tiene un valor muy alto salvo por la piedra que lleva engarzada; se trata de una piedra de la buena suerte, cuyos beneficios (ver reglamento de juego de Aventuras en la Marca del Este, página 139) pueden ser útiles para lo que está por llegar.

FUEGOS EN LA NOCHE

Una vez dejen atrás la ciudad, los AJs pasarán por la capital, Sundar. En este caso Chandraraj parecerá deseoso de seguir adelante porque, explica, cada vez ve el final del camino más próximo, y en la capital no hay nada que lo retenga y su deseo de encontrarse con su familia es grande. Aparte, la edad avanzada del hombre hace que el viaje comience a hacer mella en él. Al principio parecía interesado por estudiar cualquier cosa que se saliera de lo corriente, o se embarcaba en una explicación sobre las propiedades de las muchas plantas con las que se topaban en el camino. Conforme avanza el viaje, su resolución flaquea y parece cada vez más cansado y apático, aunque no por ello dispuesto a dar marcha atrás en sus planes.

La primera noche que pasan en el camino una vez han abandonado la capital será el primer indicio claro, desde lo ocurrido con Ravi, de que algo está pasando en las fronteras de Nirmala y ahora, con todas las piezas en su lugar, los planes que se trazaron en torno al destino de Chandraraj comenzarán a ponerse en marcha.

Lee o parafrasea lo siguiente a los jugadores:

Al dejar la ciudad con las primeras luces del alba, un agradable sol luce en el cielo azul. El camino, despejado a base del paso constante de caballerías y carros con mercancías, continúa su trayecto a través de un terreno que poco a poco va dando paso a una densa jungla. Los árboles se vuelven altos, llegando a superar los treinta metros de altura, y sus copas entrelazadas forman un dosel vegetal que impide que llegue la luz hasta el suelo. En estos puntos, la humedad es tan alta que el suelo parece cubierto por una espesa capa de vegetación muerta y un barrizal que torna en ardua faena avanzar. El calor se vuelve sofocante y pronto os encontráis sudando pese a que la temperatura no parece haber cam-

biado sustancialmente. Aquí y allá podéis observar furtivos movimientos de animales e incluso llegáis a avistar una enorme y gruesa serpiente acomodada perezosamente sobre el tronco de un árbol. Un escozor hace que uno de vosotros se lleve la mano al rostro a tiempo para golpear una forma menuda y huidiza. Se trata de un mosquito, uno de tantos que parecen haber salido de la nada para revolotear a vuestra alrededor tratando de obtener sustento de vuestra cálida sangre.

De vez en cuando os cruzáis con grupos de viajeros. Algunos son campesinos que traen mercancías para vender en la capital, y también hay mercaderes y buhoneros.

El camino no presenta ninguna novedad reseñable, aparte del sofoco que puedan sentir los personajes, poco acostumbrados a las condiciones climáticas de Nirmala, a las nubes de mosquitos y a la amenaza de serpientes y otros depredadores venenosos que abundan en lo profundo de la jungla. Su avance se mantendrá más o menos estable durante todo el día hasta que caiga la noche, algo que ocurre con cierta velocidad debido al tupido tapiz que forman las ramas entrelazadas de los árboles. Chandraraj señalará que no es buena idea seguir adelante sin luz, pues es a la caída de la tarde y durante la noche cuando los depredadores se ensañorean del territorio, y seguir viaje a tientas podría tener consecuencias desagradables.

Una vez montado el campamento y establecidas las guardias nocturnas (de haberlas), el Narrador tirará 1d4 por cada uno de los turnos de guardia designados. Ocurra lo que ocurra con el resultado, habrá de requerir una tirada de sabiduría (SAB) a cada uno de los que hacen guardia antes de narrar los resultados. Con un resultado 1-2 no ocurrirá nada anormal y el tiempo discurre con relativa tranquilidad, roto tan solo por los sonidos propios de la noche. Con un resultado de 3-4, acontecerá lo que se describe a continuación.

Nota: Si no se obtiene un 3-4 en los dados ese será el resultado automático de la tirada de la última guardia antes del amanecer.

EL VIAJE DE EKRAN

Es posible que Ekran, el alto sacerdote de Kali, viaje con ellos. Su hacienda estará a menos de un día de camino a partir de que dejen Sundar, por lo que si los acompaña les animará a viajar algo más deprisa cuando salgan de Sundar con el fin de hacer noche entre los protegidos muros de su hacienda, donde descansarán mejor que en el camino, y podrán partir al día siguiente con fuerzas renovadas. Chandraraj estará de acuerdo y el grupo proseguirá el camino hasta llegar a la hacienda. En ese caso no se producirá el encuentro nocturno, sino que la historia continúa en el apartado UN MERECIDO RECESO.

Si Ekran no los acompaña, su grupo se habrá detenido en Sundar más de la cuenta para atender sus obligaciones religiosas (o esa será la excusa, realmente hace tiempo para que llegue Chandraraj y poner en marcha su plan), habiendo partido poco antes que el grupo de los AJs, por lo que habrán tenido que hacer noche en el camino ante el peligro antes mencionado de encuentros con los depredadores nocturnos. Sin embargo, el sacerdote tiene planeado atraer a los AJs de un modo u otro a su hacienda, y qué mejor manera que apelar a su caballerosidad y a la amistad que le une a su protegido. Su grupo está compuesto por una docena de hombres, la mitad saldrá del camino bormando sus huellas y aguardará a que el grupo de los AJs plante el campamento, momento en que simularán un ataque de bandidos, acudiendo el resto de los soldados, junto al propio Ekran, a ayudar un par de turnos después de haberse iniciado la refriega.

Lee o parafrasea lo siguiente a los jugadores:

El tiempo se desliza igual que el lagarto que podéis ver ascender con parsimonia por el tronco de uno de los árboles que tachonan el lugar que habéis escogido para pasar la noche. Todo el mundo parece descansar mientras vosotros vigiláis el entorno, observando suspicaces en la dirección de cada sonido que parece alterar la quietud relativa de la noche. De pronto, lo veis: a la luz de una de las antorchas, entre la maleza, un brillo plateado, el típico fulgor que produce la luz al reflejarse sobre el metal. Y el grito de guerra que lo sigue no deja lugar a dudas mientras varias figuras surgen del follaje, armas en mano, y cargan contra vosotros.

Los seis asaltantes son cinco espadachines y un arquero, que se queda rezagado e intentará aprovechar la confusión para atacar desde la retaguardia sin exponerse demasiado, siendo su cometido principal disparar flechas incendiarias a las vituallas y provisiones del grupo para, una vez destruidas, unirse a la refriega si fuera necesario. Tan solo debe acertar dos flechazos para conseguir su objetivo y será el último en retirarse llegado el caso. Los espadachines lucharán hasta la muerte con los AJs. Son miembros del culto y están dispuestos a dar su vida por la causa en la que creen. Sin embargo, una vez transcurrido el segundo asalto de combate, parece que se vuelven las tornas cuando otro grupo de soldados, que portan los distintivos de la casta sacerdotal, hacen acto de presencia y se unen a los AJs para combatir a los asaltantes, que no dudarán en huir, abandonando la refriega al verse superados.

Ekran, que se ha mantenido acompañado en todo momento por uno de sus soldados, se acercará a ofrecer auxilio a los posibles heridos. Explicará que se encontraban acampados cerca de allí cuando escucharon la lucha y decidieron acudir a ayudar. No pensaba que fuera a ser precisamente el grupo de Chandraraj, pero se alegra de haber estado cerca para ayudar a su amigo y expresará nuevamente la necesidad de permanecer juntos el máximo tiempo posible para mayor seguridad, tanto de su amigo como la suya propia. También indica que su hacienda está a menos de un día de marcha y que pueden ir allí al día siguiente para restablecerse, reabastecerse y descansar antes de continuar el último tramo del viaje hasta Devayana. Teniendo en cuenta que el grupo probablemente habrá perdido sus provisiones y no hay ningún lugar en el camino para reabastecerse, aceptar la invitación será la opción más lógica.

UN MERECIDO RECESO

Al día siguiente, una vez reorganizados ambos grupos como uno, si no lo eran ya, llegarán avanzado el día a la mansión del sacerdote. Lee o parafrasea lo siguiente a los jugadores:

La selva parece al fin desistir en su señorío de estas tierras y poco a poco la vegetación se vuelve más escasa hasta abrirse a una zona que ha sido claramente deforestada hace bastante tiempo y en la que se han sembrado campos de cultivo y huertas que rodean una edificación cuyos contornos se pueden ver en lontananza. Veis algunas personas trabajando los campos que apenas levantan un momento la cabeza para ver pasar a la comitiva antes de volver a sus quehaceres. Incluso algunos niños se afanan llevando agua a los trabajadores y correteando de aquí para allá aparentemente sin un motivo claro.

Finalmente llegáis hasta la hacienda que preside este pequeño punto arrebatado a la selva. El edificio es de proporciones grandes y cuenta con una amplia planta baja y una parte noble superior de menor tamaño, todo ello enmarcado por una galería porticada (22) con pilares de piedra de aspecto resistente. Aunque el perímetro exterior es de piedra, gran parte del interior parece hecho de adobe y madera, aunque con gusto y

calidad. Varios guardias vigilan la única entrada y los alrededores. A vuestra llegada se apresuran a abrir las grandes puertas para permitiros el acceso a un amplio y despejado patio (5), en cuyo centro hay un pozo y un abrevadero (6) para animales.

Alrededor del patio hay un puñado de construcciones accesorias, pudiendo distinguir varios almacenes (1), una pequeña herrería (2), unos establos (3) de gran tamaño donde conducen las monturas y carros de vuestra expedición y en cuyo interior se aprecian aperos de labranza y otro material, disponiendo de una segunda puerta al exterior, para facilitar el acceso a estas herramientas y animales sin necesidad de entrar en la propia mansión.

En la parte derecha, se abren varias estancias posiblemente destinadas a vivienda del personal (8) y a través de una de las puertas (7) se puede ver a un grupo de personas comiendo en torno a una mesa, posiblemente el relevo de los que están ahora mismo de guardia y algunos criados, mientras que por otra puerta al otro extremo se accede a un pequeño refugio de oración (9) donde una diosa de muchos brazos que desprende broncíneos reflejos a la luz solar que entra por la puerta baila sobre un pequeño altar.

En el lado opuesto, una puerta cerrada conduce a una habitación de acceso restringido (10). A su lado, de una segunda puerta están sacando un saco de grano, lo que indica que debe tratarse de algún tipo de despensa (11), que transportan a la habitación situada a su lado, de la que emana un olor agradable a comida especiada (12).

Al fondo se levanta el ala noble de la casa, con unas escaleras laterales que ascienden al piso superior (13). Mientras los soldados que os acompañan se distribuyen por la planta baja, ya sea para ir a descansar o para buscar un tentempié, unos criados vestidos con finas túnicas de color claro os saludan y os conducen junto a vuestro anfitrión a la planta superior, claramente la zona de residencia del propietario, en este caso Ekran.

La planta superior se compone de un gran balcón (A) en el que se intercalan pórticos de columnas y al que unos toldos de tela aportan algo de sombra en su parte delantera. En torno a él se abren diversas habitaciones, desde la puerta cerrada de la derecha (B), pasando por las habitaciones que corresponden a los invitados (C), a donde os conducen amablemente los sirvientes, y por último una zona de aspecto algo más reservado correspondiente a las habitaciones privadas de Ekran (zonas D, E y F), cuyas puertas se abren a su paso. Antes de marcharse, el sacerdote se vuelve hacia vosotros.

“Bienvenidos a mi morada, espero que disfruten de su estancia. Mis sirvientes les proporcionarán lo que necesiten para que se sientan cómodos hasta que el refrigerio que están preparando esté listo. También pueden subir agua para que puedan bañarse y quitarse el polvo del camino. Debo atender a mis rezos vespertinos, por lo que he despedirme por ahora. Que la firme mano de la diosa les proteja mientras tanto.”

Los personajes tienen la oportunidad de descansar, solicitar cuidados médicos, comer y beber algo, bañarse o disfrutar de las vistas desde el gran balcón. Si lo desean, también pueden explorar el resto de la mansión que todavía no han visto pues nadie parece dispuesto a detenerles salvo en el caso de que intenten acceder a los lugares claramente no accesibles como las dos habitaciones cerradas (zona 10 y B del mapa de la hacienda) o los aposentos privados del alto sacerdote (zonas D, E, F) junto a la que está apostado siempre un guardia.

Por si los AJs desean investigar el resto de estancias, se incluye a continuación una breve descripción de todas las que componen la hacienda, incluyendo las que todavía no

se han mencionado, para uso del Narrador, que es libre de modificar aquello que no cuadre con los planes que pueda tener para su crónica.

PLANTA INFERIOR

1. Almacenes: Estas estancias de tamaño mediano están dedicadas a guardar aperos de labranza. No contienen nada destacable.

2. Herrería: Aquí es donde un campesino local con ciertos conocimientos arregla instrumentos de metal, afila azadones y repara herraduras y desperfectos sencillos de armas y armaduras. Contiene todo el instrumental básico para su trabajo, incluyendo una pequeña forja.

3. Establos: Esta gran sala está dividida en cubículos donde se estabulan tanto caballos como animales de gran tamaño (algunos bueyes y vacas), aunque normalmente tienen un recinto propio en el exterior donde pasan las horas diurnas pasando. Otra parte del edificio sirve como almacén para más aperos y herramientas de gran tamaño y los carros empleados en el transporte de material.

4. Granero: Esta habitación está construida entera en piedra para salvaguardar el grano que se almacena dentro. Tiene dos niveles, en el más bajo se guardan principalmente sacos de grano y otros cultivos de la granja, mientras que en el superior se pueden distinguir algunas balas de heno para los animales.

5. Patio: Esta espaciosa zona central de suelo cubierto por grandes losas de piedra está pensada para ser el centro neurálgico de la vida de la hacienda. Aquí es donde trabajan prácticamente todos los habitantes de la misma y también donde realizan la mayoría de las actividades de sus vidas cotidianas, donde se recibe a los visitantes y se abreva a las caballerías y otros animales.

6. Pozo y abrevadero: Situados en la zona más accesible, son punto de reunión de muchos trabajadores que necesitan agua para sus quehaceres. El pozo, excavado incluso antes de que se hiciera la hacienda, conduce hasta un acueducto subterráneo alimentado por uno de los afluentes del río Gagendra, por lo que raramente se queda seco. Es la única fuente de agua del lugar, lo cual puede suponer una ventaja o una desventaja en caso de problemas y de cómo se gestionen los recursos, llegado el caso.

7. Comedor: Esta sala sencilla está amueblada por largas mesas y taburetes dispuestos de forma desordenada. Siempre hay alguien aquí, ya sea tomándose un respiro o haciendo



una pausa para comer en medio del constante quehacer de sus labores.

8. Habitaciones servidumbre: Estas pequeñas habitaciones comunitarias sirven como lugar de descanso al personal de la hacienda. Se han levantado pequeños tabiques de adobe para proporcionar cierta intimidad a los habitantes de este lugar, aunque no es demasiado útil a la hora de ocultar escarceos y pequeños secretos para el resto de sus moradores.

9. Capilla: Ekran dispuso esta habitación como un pequeño lugar de oración para sus trabajadores. Sus paredes están bellamente policromadas con escenas religiosas referentes a la divinidad del lugar, la diosa Kali, en su faceta bondadosa. Una estatua de tamaño pequeño de la divinidad en posición de danza situada sobre un pedestal preside el lugar.

10. Armería: Esta habitación está cerrada con llave. Solo Ekran y el administrador del lugar pueden entrar aquí y

raramente se utiliza salvo en caso de necesidad para armar a todos los presentes en la defensa de su hogar y forma de vida. En el interior hay varias panoplias con armas de todo tipo, sobre todo lanzas y espadas cortas, junto a algún que otro arco y flechas, todas en buen estado, pero completamente normales. Si fuera necesario, el Narrador determinará las armas concretas así como su número.

11. Despensa: Esta habitación de pequeño tamaño parece aún más contenida dado el gran número de estanterías repletas de todo tipo de alimentos que abarrotan el interior. Al fondo se ha excavado una pequeña bodega y una quesera para guardar y conservar mejor cierto tipo de alimentos perecederos y en el techo se han dispuesto algunos ganchos para colgar carne salada o ahumada lejos de los depredadores.

12. Cocina: Situada justo al lado de la despensa, este lugar sirve como cocina tanto para los empleados como para el señor de la hacienda, aunque obviamente no se preparan los mismos platos para unos y otros. Varias mujeres y hombres se afanan aquí cocinando, amasando pan y preparando carnes, vinos y todo tipo de manjares para servirlos después en las mesas, por lo que es el único lugar de la casa que siempre se mantiene activo sea la hora del día que sea. Al igual que la herrería, es un edificio de piedra.

13. Escaleras: Estas escaleras de madera ascienden hacia la planta noble donde se encuentran las habitaciones del señor.

14. Jardín: Aprovechando la situación de la casa respecto al sol y la luz que hay en esta zona, el constructor dispuso aquí un pequeño jardín con parterres de orquídeas y otras plantas de aspecto exótico y exuberante dispuestas en torno a un pequeño estanque. El agua procede de un manantial que conecta con el río subterráneo que alimenta el pozo y es donde originalmente se pensó instalar el mismo, pero finalmente se decidieron por el lugar actual.

15. Vestíbulo: Arcadas con decoración geométrica y vegetal iluminadas por vivos colores se entremezclan con las plantas del jardín para crear un ambiente vivo. A él se abren multitud de arcos que dan a otras estancias que pivotan en torno a este espacio central, dedicado al recogimiento frente al bullicio del patio principal.

16. Salones: Varios salones decorados con obras de arte y cómodos cojines y alfombras permiten a quien lo deseé descansar mientras contempla el jardín. En la habitación central se han dispuesto algunos instrumentos musicales que actualmente descansan en silencio aguardando la hora en que alguien decida extraer algunas notas de ellos.

17. Templo de oración: Esta es la capilla mayor de la hacienda, el lugar donde se llevan a cabo los actos religiosos reglados del culto de Kali. La figura de la diosa que se encuentra aquí es similar a la que está en la capilla de los trabajadores, pero está hecha de bronce y la decoración de la sala, incluyendo el pedestal, tiene algunas incrustaciones de oro y pedrería. También se mantiene siempre al menos una varilla de incienso encendida a modo de ofrenda, por lo que el ambiente parece sumido en una fina neblina que invita al misterio y el recogimiento. Algunos cojines y un par de bancos largos están colocados junto a las paredes para que no interrumpan el acceso al lugar.

18. Biblioteca: Aunque no tiene una puerta propiamente dicha, alguien ha colocado una cortina de finas tiras de caña y telas para evitar que entre la suciedad dentro y estropee el contenido. Las estanterías están colocadas en torno al perí-

metro de la sala y varios muebles bajos se distribuyen en el centro, donde se encuentran rollos de papiro de diferentes tamaños, muchos con sellos de lacre. Cerca de la entrada hay un par de lugares acondicionados para la lectura con alfombras mullidas y cojines de aspecto acogedor.

19. Gran salón: Un lugar con gruesas puertas hechas de caña entrelazada que separan esta estancia del jardín. Es la única que tiene chimenea, dispone de una mesita baja y algunas sillas y por sus mullidas alfombras y tapices parece ser un lugar destinado a pasar la estación de frío con todas las comodidades posibles. La chimenea está situada en la pared que separa con la sala de banquetes, otro lugar destinado a posibles usos sea el momento del año que sea.

20. Sala de banquetes: Esta enorme sala dispone de un estrado al fondo, donde se encuentra la mesa noble, y varias líneas de mesas alargadas con banquetas y taburetes para el resto de los posibles invitados. Están dispuestas en forma de "U", dejando libre un espacio central para músicos, bailarines o cualquier tipo de diversión que pueda amenizar la fiesta. El otro elemento destacable aquí es la chimenea, que comunica con el gran salón, con el fin de mantener calientes ambas estancias en cualquier época del año. Como aún queda bastante para el invierno, no hay cenizas en el hogar, tan solo algo de polvo acumulado.

21. Jardines ornamentales: En estas estancias se han abierto ventanas al exterior para dar paso a más luz y cultivar aquí algunas especies más delicadas o que no son propias de estos climas en un ambiente de temperatura y luz más adecuado para su conservación. Las plantas están dispuestas en anaquelas que simulan ser terrazas que sobresalen de la pared como cornisas de piedra en una montaña, permitiendo que el follaje crezca con libertad cayendo sobre niveles inferiores en algunos casos o con espacio de sobra para que las ramas se alcen buscando la luz y el aire de las ventanas. Estas salas emanan un olor a tierra húmeda y vegetal que puede resultar sofocante para alguien poco acostumbrado.

22. Porche porticado: Rodeando el edificio por tres de sus lados, este camino cubierto jalónado por columnas sirve a modo de ronda de guardia para los vigilantes de la hacienda y permite a quien lo deseé salir a disfrutar de las vistas lejos del torrido sol que algunas veces derrama con fuerza su calor en estas latitudes o de las ocasionales y virulentas tormentas. Salvo en la pared que linda con los jardines ornamentales, no hay abiertas ventanas hacia el interior de la hacienda, de modo que ofrece pocos lugares realmente vulnerables que vigilar.

PLANTA SUPERIOR

A. Gran balcón: A este pasillo porticado con vistas al exterior se le llama genéricamente gran balcón, aunque por su extensión se ha usado para celebrar recepciones en él. Consta de dos partes bien diferenciadas: la que da al exterior y que a veces se cubre con persianas o cortinas de cañas para mantener el frescor, y la interior, donde dos hileras de columnas de piedra sostienen el techo sin más adorno que algún estucado en la parte superior de la pared y los capiteles.

B. Sala del tesoro: No es que se guarde un tesoro real en ella, pero los objetos de valor están en su mayor parte almacenados aquí, así como el dinero procedente de comerciar con las cosechas. La puerta está fabricada en gruesa madera reforzada y la cerradura es de gran calidad. Ekran también conserva aquí algunas reliquias y objetos de culto que no poseen tanto valor intrínseco, pero sí religioso o sacro para los creyentes de Kali. Una estimación

aproximada del valor de los objetos y las monedas que se guardan aquí serían unas tres mil monedas de oro entre sedas, objetos y monedas diversas.

C. Habitaciones de invitados: Todas poseen una cama con dosel y con tela mosquitera para evitar los molestos insectos. Además cuentan también con escritorio y silla y un arcón para guardar la ropa y objetos personales. Están decoradas con algunas pinturas hechas al fresco que representan escenas de la vida cotidiana. La más cercana a las habitaciones de Ekran cuenta con chimenea aprovechando la instalación dual de la planta inferior que da servicio igualmente a dos habitaciones. Es en ella donde se ha acomodado a Chandraraj, que por su edad es quien podría resentirse de condiciones climáticas adversas.

D. y E. Vestíbulo y habitaciones de Ekran: En estas estancias realiza el sacerdote la mayoría de sus funciones como señor de esta hacienda y de sus gentes. En su despacho (E) puede encontrarse material de escritura, un cómodo asiento y mesa, así como unas estanterías con papiros, velas para iluminarse, lacre para sellar pergaminos y misivas y otro material similar. La primera de las dos habitaciones marcadas como D es el vestíbulo, un simple cruce de caminos que se abre a las distintas habitaciones una vez traspasado el umbral de esta zona privada de la casa. La que se encuentra más al fondo es el propio dormitorio, que cuenta con muebles y disposición similar al de las habitaciones de invitados, aunque las calidades del mobiliario distan bastante de la ofrecida en las otras habitaciones. También cuenta con chimenea y a ella se abren otras dos habitaciones anexas a las que nadie salvo el propio sacerdote tiene acceso, por lo que su disposición y uso es desconocido para el resto de habitantes del lugar.

F. Santuario oculto: Ekran, como sumo representante de Devrajnarak en Nirmala, cuenta con este pequeño reducto donde oculta sus secretos. Estas habitaciones no cuentan con ningún tipo de ventana al exterior, por lo que el olor a cerrado, a pergamo viejo y a componentes de ritual crea una extraña e inquietante amalgama de olores para todo aquel que entra por primera vez. En una de las habitaciones guarda todo el material para rituales, incluyendo diferentes objetos ceremoniales, desde dagas hasta ropas y varios medallones con intrincados símbolos que representan el nombre de Devrajnarak en una lengua ya olvidada (pero que un personaje mago o clérigo podría descifrar si supera una tirada de Inteligencia (INT) con penalizador -3 por su complejidad), esto le permitiría descifrar el nombre, pero tendrá que remitirse a una biblioteca para poder buscar más información sobre este extraño ser. La segunda estancia está extrañamente vacía... salvo por unos pentagramas y otros símbolos mágicos inscritos en el suelo. La cera derretida de unas velas da a entender que aquí se realizaron conjuros en algún momento, pero hace tiempo que no se utiliza, posiblemente porque su dueño ha estado ausente bastante tiempo.

Llegada la hora de la cena, una vez los AJs han descansado, se han refrescado o han dado un paseo por la hacienda, todos se reúnen en la balcónada superior, donde hace más fresco a esta hora, para cenar. Se han subido los taburetes y una de las mesas de la sala de banquetes para poder improvisar un salón al aire libre y una buena multitud de velas lo iluminan, como pequeñas estrellas caídas del cielo.

Ekran mostrará sus cualidades de buen anfitrión, hablando de las peculiaridades de la gastronomía de su país natal y de la riqueza agrícola de sus tierras, especialmente de la especia llamada ajo nirmalí, cuyas aplicaciones culinarias son variadas y no menos las de otro tipo, y que los personajes saben que es un producto muy codiciado en otros países.

Aunque en el tiempo que han estado allí los personajes no habrán podido entablar conversación con nadie de la hacienda (aunque lo hayan intentado, no habrán conseguido pasar de temas triviales dado que nadie conoce a los recién llegados y la mayoría están ocupados en las diferentes labores del lugar), en este momento, una vez han servido y retirado los platos principales y servido los postres, tendrán ocasión de hacerlo si lo desean. Ekran se disculpará y se retirará pronto a descansar, argumentando, con toda lógica, que la noche anterior apenas pudieron descansar por lo ocurrido en el camino y que a su edad viajar resulta más fatigoso. Chandraraj hará lo propio poco después, dejando a los personajes vía libre para elegir su curso de acción.

Si deciden hablar con los sirvientes, tendrán que superar en primer lugar una tirada de Carisma (CAR), pues estos son leales tanto al sacerdote como a sus creencias y no romperán su silencio respecto a los temas más delicados. Si la consiguen, esta es la información que pueden obtener.

- El subram Ekran se marchó hace meses a un largo y azoso viaje. Cuando regresó, parecía mucho más viejo que cuando se fue, como si soportara una carga muy pesada.
- Algunos de los trabajadores más veteranos se marcharon. El subram les entregó una buena suma por sus años de servicio y les despidió arguyendo que necesitaba sangre joven y fuerte para dedicarse a los duros trabajos de la hacienda y que ellos ya habían cumplido honradamente con todo lo que les podía pedir en nombre de la diosa.
- La seguridad se ha reforzado desde que el subram llegó de su largo viaje. Sin embargo, cuando volvió a partir de nuevo antes de este regreso apenas se llevó una docena de hombres consigo.

A menos que a los AJs se les ocurra hacer algo más, llega el momento de descansar. Si quieren establecer alguna guardia, se les instará amablemente a desistir, pues el lugar ya cuenta con guardia propia. Otra cosa es que decidan quedarse despiertos y hacer guardia de una forma que pase desapercibida, algo que queda ya en manos de los jugadores y sus personajes.

LAS PERTENENCIAS DEL ERUDITO

En este punto de la aventura es posible que si desaparece Chandraraj haya algún AJ que quiera echar mano a sus pertenencias por ver si hay algo que pueda serles útil en su búsqueda del erudito. Entre sus pertenencias más mundanas podrán encontrar dos pociones de Curar Heridas Moderadas, un bastón de gran calidad, un grimorio de conjuros (los conjuros incluidos serán determinados por el Narrador, contiene todos los conjuros de nivel 1 listados en el reglamento básico de Aventuras en la Marca del Este, 1d8 de nivel 2, 1d6 de nivel 3 y 2 conjuros de nivel 4). También hay un diario y un libro de viajes que, aparte de estar escritos con la apretada y desdibujada caligrafía del erudito, parecen estar en clave y requerirían tiempo y estudio para poder descifrar su contenido (dos días a tiempo completo en alguna biblioteca de tamaño medio).

LO QUE EL DÍA REVELA

La mañana traerá extrañas sorpresas para los AJs. Lo primero que descubrirán es que la hacienda se ha quedado vacía durante la noche. Aunque algunos hayan montado guardia, no habrán visto nada fuera de lo normal, pues los guardias del perímetro exterior han continuado en sus puestos y, de hecho, están tan



perplejos como ellos mismos por lo que ha ocurrido. Además, lo que es más preocupante, las puertas del ala privada del subram Ekram están cerradas y nadie parece contestar si llaman, y Chandraraj ha desaparecido. Su habitación está tal como estaba cuando los sirvientes la dispusieron, ni siquiera parece haber dormido en ella y todos sus objetos personales se encuentran en su lugar.

Una tirada con éxito de INT con un modificador de -2 permitirá a los personajes descubrir unas marcas en el suelo frente a la chimenea. Aparentemente, esta construcción de piedra se ha movido de alguna manera y será cuestión de dedicar al menos media hora de búsqueda extra para que encuentren una piedra que puede presionarse. Si la pulsan, todo el paramento de la chimenea girará tras un leve chasquido, dejando abierto un hueco por el que cabe una persona y que comunica con la cámara privada del propio Ekran (D).

Si no han encontrado esta entrada, pueden tratar de abrir la cerradura de las habitaciones privadas del sacerdote. Aunque la cerradura es de gran calidad, es posible forzarla. Si lo hacen, podrán investigar las habitaciones del mismo (descritas anteriormente), aunque observarán que en la habitación del pentáculo, las runas inscritas en cada uno de los círculos rielan con un tono apagado y una neblina luminiscente brilla en su centro, gira y se alza adoptando la forma aproximada de un óvalo translúcido. Un personaje mago, elfo o clérigo puede identificarlo como un portal de teletransporte con una tirada con éxito de Inteligencia, así como que está a punto de desvanecerse al estar cerca de agotarse su poder mágico. Los AJs solo podrán usarlo una vez, para ir donde quiera que lleve, pero habrán de buscar otra forma de regresar una vez hayan encontrado al erudito perdido.

EN LAS ENTRAÑAS DE LA TIERRA

Lee o parafrasea lo siguiente a tus jugadores:

El portal parece vibrar a vuestro alrededor conforme lo atravesáis rumbo a lo desconocido. Aunque el periplo es tan breve como cruzar un umbral, el contraste entre la luz del día naciente y la calidez del hogar y la oscuridad y humedad reinante es notable. Durante unos momentos no escucháis ni veis nada. Os encontráis en un lugar desconocido en medio de la oscuridad sin un destino claro, sin ser conscientes de si alguien os está vigilando o amenazándoos con un arma en este momento... Una suerte de cantinela o salmodia comienza a llegar a vuestros oídos, así como el sonido de vuestros pies afianzándose en un suelo irregular de piedra, y la oscuridad parece ceder (un proceso que llevará menos a aquellos capaces de ver en la oscuridad o la penumbra) conforme vuestros ojos se acostumbran al lugar.

El portal os ha llevado hasta una pequeña sala que actúa como cruce de caminos entre diversos túneles que se abren en la roca en varias direcciones. Podéis contar hasta cuatro aberturas que se hunden más aún en las tinieblas, en diversas direcciones. El lugar no parece creado por la mano del hombre, sino excavado por el tiempo y las corrientes subterráneas.

Los AJs se encuentran en la zona 1 del mapa, una confluencia de túneles de roca de la que parten cuatro entradas a sendos túneles. No hay fuentes de luz en la zona a menos que los personajes traigan las suyas propias. Por mucho que agucen el oído, no se escucha nada salvo el sonido tenue de una salmodia y de una corriente de agua en la distancia, (zonas 2 y 3), que procede de uno de los túneles. Por mucho que intenten

buscar huellas de tránsito en la zona, la dureza y naturaleza del suelo hace casi imposible encontrar nada, por lo que deberán explorar todas las posibilidades.

Dado que es imposible exponer un itinerario concreto, a continuación se describen las diferentes salas de las que se componen las cavernas, listas para ser exploradas por el grupo hasta las últimas consecuencias.

1. Cruce de caminos: Como ya se describió anteriormente, se trata de un ensanche natural de la cueva en el que desembocan cuatro túneles en distintas direcciones. La altura de esta sala llega casi a los dos metros, permitiendo que los personajes puedan avanzar de pie sin problemas. En esta sala no hay nada de interés.

2. Río subterráneo: Tras encaminarse a través de un largo pasillo de piedra que va haciéndose más bajo conforme avance el grupo, hasta llegar a un metro escaso de altura, finalmente el pasaje se ensancha en una pequeña cámara dividida por un río subterráneo cuyas rápidas aguas fluyen de un lado a otro de la caverna. Si durante las conversaciones en la mansión se habló del tema, pueden intuir que se trata del mismo afluente que proporciona agua a la hacienda de Ekran, de modo que es posible que se encuentren cerca de ella, aunque a bastante profundidad. En esta habitación no hay nada destacable, aunque si los personajes se meten en el agua pueden llevarse una desagradable sorpresa. En la corriente cerca de donde el agua sale del muro se ha establecido un grupo de sapos gigantes, que saldrán del agua en cuanto se acerquen a su guarida.

Sapos gigantes (1d8)

CA: 6. DG: 2+4. Movimiento: 5 metros (5 metros saltando). Ataque: 1. Daño: mordisco (2d4 puntos de daño). TS: G2. Moral: 5. Alineamiento: Neutral. PX: 20.

3. Camino bloqueado: Este túnel que antaño debió comunicar con el río de la sala contigua ha sido bloqueado por un derrumbe de piedras y es intransitable, por lo que no podrán continuar por él.

4. Sala de los corales: La acción del agua sobre la piedra ha creado extrañas formaciones en la calcita y yeso del lugar hasta darle una forma similar a una barrera de coral de níveo color blanco. De estas formaciones, que caen desde el techo, gotea constantemente el agua, que se acumula en pequeños charcos en el suelo duro de piedra. Hacia los laterales de esta cueva, las formaciones rocosas han formado algunas estalactitas y stalagmitas, haciendo el acceso más complicado a los lugares más recónditos del lugar. Extrañamente, reina aquí un silencio absoluto roto solo por el goteo del agua. Si buscan bien por la cueva, encontrarán una formación que parece distinta respecto a las otras. Al observarla más de cerca, comprenderán que el motivo es porque las bellas formaciones pétreas se han cerrado en torno a lo que parecen unos restos óseos humanos. Por su posición, el infeliz se encontraba en tumbado en el suelo cuando le sobrevino la muerte y no presenta ningún tipo de lesión mortal. Esto se debe a que no murió por causa violenta, sino por el efecto del lugar, y es que todo el que entre aquí siente una extraña sensación de paz y bendición que le impelerá a descansar aprovechando el sosiego de la sala y habrá de hacer una tirada de salvación contra conjuros para no caer sumido en un profundo sueño (como el conjuro Sueño, pero de duración indefinida). Si buscan entre los restos y rompen la piedra, encontrarán una bolsa con 10 mo.

5. El salón de los ecos: Esta sala de tamaño medio destaca tan solo por las gruesas estalactitas y stalagmitas que brotan

del suelo y penden del techo. Lamentablemente, la piedra de la que se han conformado las estalactitas es bastante quebradiza y cualquier sonido fuerte puede hacer caer 1d4 estalactitas sobre quienes se encuentren en la zona. El Narrador deberá tirar 1d6 por cada turno que pasen en la sala buscando. Si obtiene 5-6 en el dado, las estalactitas caerán sobre los personajes causando 1d4 de daño a quien le caiga una encima.

6. La necrópolis dormida: El largo pasillo gira para abrirse en una nueva cámara, cuya altura se pierde en la oscuridad. La entrada que da acceso a la cueva en sí está tallada con la forma de un rostro diabólico cuyas fauces abiertas concuerdan con el vano de la entrada, como si al entrar el viajero fuera a adentrarse en las entrañas de una bestia de piedra. Unos toscos escalones descienden hacia el piso, que se encuentra cubierto por una húmeda y fría niebla que llega hasta las rodillas. A diferencia de otras zonas de la cueva, esto parece un complejo laberíntico de pasillos. Una extraña luminiscencia procedente de hongos que han crecido aquí y allá aprovechando las condiciones climáticas dan un aspecto aún más fantasmagórico al conjunto. Las paredes de estos pasillos están excavadas formando hornacinas y en cada una yace un cadáver, como si de una catacumba se tratase. Intercalados con los tramos de hornacinas hay unos espacios verticales vacíos en los que se vislumbra la silueta metálica de un hachero vacío.

Adentrarse en estos lúgubres y estrechos corredores hace perder la orientación. Es necesario superar con éxito tres tiradas de Sabiduría seguidas para poder orientarse de forma correcta y encontrar la salida al otro lado. Además, cada vez que se haga una tirada de orientación, hay un 50% de posibilidades de que el grupo sea atacado por los cadáveres que pueblan esta catacumba y que se alzarán contra aquellos que amenazan con interrumpir su eterno reposo.



Esqueletos (4)

CA: 7. DG: 2. Movimiento: 6 metros. Ataque: 1 arma (puñal o espada corta). Daño: el del arma. Salvación: G1. Moral: 12. Tesoro: ninguno. Alineamiento: Caótico. PX: 10

Si pese a todo los AJs se entretienen en buscar entre los cadáveres, encontrarán en total varias piedras preciosas por un valor de 50 mo y un pequeño cetro pulido (varita de proyectiles mágicos, con 5 cargas).

7. Una habitación muy especial: Si las anteriores salas ya tenían trazas de la mano humana, a partir de aquí se puede apreciar que todo está creado y moldeado por ella. Las paredes se vuelven más lisas conforme el pasillo se aleja de la necrópolis y el suelo más regular y menos traicionero. Los hacheros se hacen más numerosos, pero igualmente en ellos no hay antorchas para iluminar el camino, aunque el olor en el ambiente empieza a traer trazos de humo y el sudor de los humanos. Este pasillo termina en un arco de piedra y más allá hay una sala alargada y vacía, de forma vagamente rectangular. El suelo está relativamente limpio salvo algunos montones de escombros, polvo y telarañas que se encuentran situados aleatoriamente. La salida está justo enfrente de la entrada en el otro extremo de la habitación, tan vacía de elementos distintivos como el resto de la estancia.

Trampa: En esta habitación hay una trampa. Si no la encuentran y la inutilizan de algún modo (también vale que eviten la zona de la placa de presión), el interruptor de activación se encuentra en el suelo, en la zona central de más tránsito, y se activará con el peso del personaje, al pisarla. En el momento que esto ocurra, quien la haya activado sentirá cómo una sección del suelo parece hundirse unos centímetros y una gruesa losa de piedra cerrará ambas salidas, dejando a quien esté en su interior encerrado en la habitación. Eso no es todo, de la oscuridad y las telarañas del techoemergerán unos alargados pinchos, algunos todavía lucen sospechosas manchas oscuras, y todo comenzará a descender poco a poco hasta que, en seis turnos, todos los ocupantes de la sala mueran, ya sea ensartados por los afilados pinchos o aplastados al unirse techo y suelo en un mortal abrazo. La única forma de detener el proceso es mediante unas palancas ocultas en la pared exterior (la que da a los pasillos, no la habitación) de ambas entradas. En cada sitio existe una oquedad, oculta por la suciedad y las excrecencias que el tiempo ha adherido a las paredes, donde hay una palanca que, al pulsarla, aborta el proceso y rearma la trampa, devolviendo la habitación a su posición normal hasta que el siguiente incauto vuelva a activar el mecanismo.

El corto pasillo que sale de esta sala se termina bruscamente en una pared. Si buscan puertas secretas, una tirada con éxito les permitirá descubrir unos asideros que, empujando, podrán utilizar para desplazar una sección de la pared como si fuera una entrada que da a lo que parece un lugar completamente distinto en apariencia.

8. Vestíbulo: Esta pequeña habitación está recubierta de telas que decoran las paredes en las que se representa mayoritariamente una guerra entre unos seres con varios brazos y otros de aspecto horrible y monstruoso. Cualquiera que supere una tirada de Inteligencia (-2 si no es nirmalí o clérigo), podrá reconocerla como un combate entre los dioses principales del panteón de Nirmala, entre ellos Shiva, Kali y Hanuman, y los demonios del Inframundo. Aparte de la entrada por la que han accedido los AJs, existen otras dos entradas, una en cada uno de los dos lados de la estancia, y frente por frente a ellos arranca una escalera de piedra que asciende a un nivel superior. No hay nada de interés en esta estancia.

9. Sala de los guardias del templo: Aquí montan guardia aquellos responsables de la seguridad del complejo al que acaban de acceder los personajes. Si consiguen entrar en silencio y no ser detectados por los guardias, estos estarán aquí, algo molestos porque no pueden asistir a lo que se está haciendo en otra parte del templo. Si detectan algún sonido extraño (porque los personajes no hayan sido cuidadosos), saldrán a ver qué ocurre y atacarán al grupo mientras uno de ellos se pierde por el corredor que lleva a la zona 12 para dar la alar-

ma. Estos guardias son de aspecto típicamente nirmalí, de tez oscura. Visten una armadura de cuero sencilla y portan espadas cortas. En su rostro lucen extraños tatuajes de significado desconocido para los personajes. Lucharán hasta la muerte.

GUARDIAS DEL TEMPLO (4)

CA: 7; DG: 2 (6-10 PG); Movimiento: 12; Ataque: espada corta; Daño: espada corta; Salvación: G2; Alineamiento: Neutral; PX: 20.

10. Entrada al complejo: Estas escaleras ascendentes, que después se dividen en dos brazos distintos que convergen en la planta superior, están hechas de piedra y conducen a lo que parece ser un enorme patio exterior rodeado por muros altos.

11. Patio: Al mirar en derredor, los AJs pueden darse cuenta de que este espacio abierto forma parte de un complejo templario. El prasat (templo piramidal), es el edificio del que han salido al exterior y está rematado por cuatro torres, una en cada esquina. Más allá de los muros del patio, se aprecia la exuberancia de la jungla en todas direcciones, a la que se puede acceder a través de la entrada monumental que se abre en uno de los muros.

12. Sala de oración: Un pasillo corto desciende a una sala inferior de la que procede el murmullo de una oración realizada en conjunto por un grupo numeroso de individuos. La sala tiene dos niveles, el superior, que es en el que desemboca el pasillo, y uno inferior, donde aparecen reunidos todos los fieles frente a una sima, que separa esta zona de la que se encuentra el celebrante del rito. El lugar está iluminado por centenares de antorchas y braseros cuyo humo se pierde en las oscuras alturas del techo. Al fondo, tras el lugar en el que se celebran los rituales, una gran estatua de la diosa Kali preside el lugar, pero esta estatua está rota a conciencia, profanada más allá de cualquier redención, lo que le da un aspecto si cabe más siniestro, y parece cubierta de pinturas con forma de glifos y signos extraños y desconocidos. Varios guardias se reparten por el nivel superior de esta sala, que rodea todo el complejo, de forma que permite tener una buena vista de lo que ocurre abajo. Otros están situados junto a los dos puentes que unen la zona ritual del lugar donde se encuentran los fieles, vigilando que nadie entre en el recinto sagrado.

Cuando lleguen a esta zona, lee o parafrasea lo siguiente a los jugadores:

El volumen de las voces oscila entre un bajo murmullo y un clamor conforme recitan sus plegarias a la divinidad que sea que están adorando. Todos van desnudos de cintura para arriba y llevan pintados en el rostro símbolos en pintura roja. El calor es abrumador, algo casi físico al que cuesta acostumbrarse después del frío de las cuevas. Por suerte, habéis llegado en medio de algún tipo de celebración y la atención está puesta en el altar situado a los pies de la estatua mutilada. Allí hay dos figuras vestidas con túnica, una porta un báculo y la otra parece llevar en la mano un cuchillo ceremonial. Están bendiciendo un altar rectangular de piedra horadado, con unos agujeros en su parte superior y unos canalillos que corren hacia una oquedad situada frente al altar. Tanto el altar como los canalillos y la oquedad están llenos de un líquido rojo oscuro. Dos ayudantes hacen un gesto imperioso hacia uno de los laterales de la sala, de los que surgen varios guardias que llevan casi a rastras a un grupo de tres muchachos, cuya edad no debe superar los diez años. Los ayudantes separan al primero del grupo y lo arrastran hasta el altar, donde lo sujetan mientras, en medio del éxtasis religioso de los congregados, el celebrante que sujetaba el puñal lo degüella, haciendo que la sangre caiga por la piedra y a través de los canalillos hacia la parte

horadada, donde se acumula poco a poco, conforme la vida abandona al desdichado muchacho. Una vez que esto ocurre, el cuerpo es lanzado a la sima que separa el lugar de celebración de los fieles y los ayudantes se dirigen a por el siguiente muchacho...

Los personajes tienen la opción de moverse, aunque sigilosamente, para intentar detener el ritual o localizar a Chandraraj antes de que sea tarde. Para acceder a la zona del ritual tienen dos opciones: la más obvia (y también la más peligrosa) es alcanzar uno de los puentes y cruzarlo; por otro lado, debe haber algún camino más que conecte esta zona con la del altar por la que hayan llevado a los niños y accedido los celebrantes del rito.

Si examinan los pasillos de esta zona elevada, ya sea eliminando a los guardias o sorteándolos de alguna manera, descubrirán un acceso en la zona más cercana al altar, hábilmente disimulado en la pared, pero visible a corta distancia, poco antes de que los pasillos terminen en el muro que cierra la sala.

13. La escalera espiral: Este pasillo consta básicamente de unas escaleras de madera que descienden en espiral hasta los niveles inferiores del complejo. Las escaleras son bastante empinadas y están desvencijadas por el paso de los años y el uso constante, por lo que descender por ellas puede ser traicionero. Todo aquel que no supere una tirada de Destreza tropezará (ya sea por un mal paso o porque el suelo ceda bajo sus pies) y caerá rodando lo que quede de la escalera con el consiguiente sonido extra, que sin duda llamará la atención de quien esté cerca. Bajar la escalera conlleva tres tiradas, que equivalen a los tres asaltos de combate que tardarán aproximadamente en descender a buen paso. Una caída en la parte superior causa 2d6 de daño; una caída en el tramo intermedio, 1d6 de daño; una caída en el tercer tramo, 1d4 de daño.

14. El camino de los sacrificios: Este sencillo pasillo adintelado conduce desde la zona del altar hacia unas escaleras que descienden a un nivel inferior. Es estrecho, no permite el paso de más de un personaje a la vez, y no dispone de ninguna puerta lateral. El olor aquí es más desagradable, pues se mezcla el del humo con el de personas recluidas y hacinadas durante mucho tiempo en un espacio pequeño. El olor se intensifica conforme el pasillo se aleja de la zona del altar hacia la siguiente zona del mapa. En este lugar no hay nadie, pero dos individuos montan guardia en la entrada a la zona del altar. Estos hombres reaccionarán violentamente si escuchan el sonido de los intrusos procedentes de la escalera que conduce al piso superior. Si no, se mantendrán en sus posiciones vigilando lo que ocurre fuera.

15. Mazmorras: Esta sala pequeña y oscura está llena de jaulas de metal de gran tamaño. La mayoría están vacías, pero todavía se puede ver que en una de ellas hay dos personas acurrucadas en un rincón. Al no tener ventilación, el hedor aquí es bastante considerable.

Si los AJs buscan a Chandraraj, no lo encontrarán. Pueden liberar a los dos reos, un hombre y una mujer, que se mostrarán temerosos de abandonar el complejo. Aunque apenas entienden ningún idioma que no sea la lengua nirmalí, es posible hacerles algunas preguntas.

- ¿Quiénes sois? Éramos servidores del templo de Kali antes de que se convirtiera en lo que es ahora. Nos mantienen aquí para debilitarnos antes de hacernos pasar por el Thugtar y convertirnos en esclavos de su oscuro dios.
- ¿Qué están haciendo arriba? Por lo que he escuchado a los guardias, parece que van a someter a alguien al Thugtar. La sangre de los inocentes es un requisito para ejecutarlo, por lo visto. Llevan tiempo reuniendo los suficientes sin que se note demasiado para llevar a cabo el ritual, debe ser alguien importante a quien van a convertir.
- ¿Qué es Thugtar? No lo sabemos exactamente, solo que sirve para convertir a alguien en un poderoso siervo de su dios oscuro y que para llevarlo a cabo primero tienen que hacer sacrificios de inocentes.
- ¿Conocéis a Ekran? Sí, antaño era el subram de la zona sur de Nirmala. Ahora sirve a la voluntad del dios oscuro, no sabemos si por voluntad propia o si fue sometido. Creemos que es el líder de su secta en el país y que pretenden poner bajo su control a todas las autoridades necesarias para gobernar desde la sombra y sin oposición.
- ¿Alguien más sabe de esto? Creemos que no, los seguidores del dios oscuro tienen mucho celo ocultando sus prácticas. Si alguien lo ha descubierto posiblemente ya esté muerto.
- ¿Habéis visto u oído algo sobre Chandraraj Khumar? ¿Podrían haberlo retenido en otro sitio? Hemos escuchado que hoy ofrecían a alguien importante al dios oscuro, pero no sabemos a quién, podría ser quien decis. Es posible que esté arriba, en las habitaciones del sacerdote. Se puede acceder a ellas por una puerta junto a la estatua de Kali.

El Narrador es libre de dar alguna información extra o suprimir algo de lo aquí señalado según considere, pero en principio poco más podrán indicar los reclusos que lo arriba señalado.

16. Habitaciones del sacerdote: Estas dos habitaciones, unidas por una puerta interior, conforman los aposentos de quien dirige y controla los rituales del templo. La primera sala incluye una mesa de trabajo y varias sillas y estanterías con algunos libros y pergaminos, así como objetos que podrían considerarse de uso común en sus labores sacerdotales. Si se busca en esta habitación, los AJs encontrarán entre los objetos diseminados por las estanterías un par de estatuillas, una de Ganesha y otra de Lakshmi, talladas en jade con un valor de 100 mo cada una, sin contar el valor que pudieran tener para alguien que adore a estas divinidades; además, en uno de los cajones de la mesa de trabajo encontrarán dos viales que contienen un líquido oscuro (dos pociones de Curar Heridas Leves).

La segunda sala contiene un exiguo mobiliario que consta básicamente de una cama, un arcón y un armario. La cama no posee nada especial. El armario contiene ropa, básicamente atuendos relacionados con el culto a Kali y algo de ropa de viaje. Si se investiga con cuidado, será necesario tener éxito en buscar puertas secretas para encontrar el falso fondo y abrir la entrada secreta a un exiguo pasadizo que se interna en la oscuridad... presumiblemente hasta llegar a una salida oculta en la jungla. El arcón está cerrado con llave y si se abre, contiene un total de 250 mp, 1000 mo, un anillo de protección +2, una diadema de intelecto y lo más interesante, un saco de Fistan.

POR DESIGNIO DIVINO

Mientras los AJs han examinado el pasillo y entrado en las mazmorras, los ayudantes de los sacerdotes han traído procedente de las habitaciones de los sacerdotes (16) a Chandraraj, que se debate inútilmente para soltarse de sus ataduras, consciente del destino que le aguarda. Cuando los personajes regresen sobre sus pasos, el sabio habrá sido dispuesto sobre el altar y uno de los dos sacerdotes estará terminando de dibujar unos extraños glifos en su rostro. A su lado, sosteniendo un cáliz, se encuentra uno de los ayudantes. El otro sacerdote dirige los rezos hacia su oscura deidad mientras tanto. Está claro que el ritual pasa por hacerle engullir al reo el contenido del cáliz y después... bueno... es imposible imaginar qué pasará. ¡Los AJs no tienen mucho tiempo para decidir qué hacer o el ritual se completará y ya no habrá vuelta atrás ni prisionero al que salvar!

El plan más obvio pasa por liquidar a los guardias que se encuentran en la entrada lo más rápida y sigilosamente posible y dirigirse directamente al altar, o detener a los oficiantes antes de que terminen lo que están haciendo desde la distancia. Es imposible diseñar cómo se desarrollará esta escena, habrá tantas maneras de enfocarla como grupos puedan jugar esta aventura, por lo que tan solo se incluyen las estadísticas de los guardias, los ayudantes y los sacerdotes, que actuarán en beneficio del fin último que se les ha encomendado: completar el ritual. Si las cosas se tuercen de forma irreversible, Ekran retrocederá hasta las estancias del sacerdote del templo y accederá a través de ahí al pasadizo secreto para poder escapar. Aunque su señor no se tomará a bien que los planes no se hayan completado según sus deseos, es preferible sobrevivir para tener una segunda oportunidad.

GUARDIAS DEL TEMPLO (8)

CA: 7; DG: 2 (8-12 PG); Movimiento: 12; Ataque: espada larga; Daño: 1d8; Salvación: G2; Alineamiento: Neutral; PX: 20.

AYUDANTES DEL Sacerdote (2)

CA: 5; DG: 3 (16 PG); Movimiento: 12; Ataque: maza ceremonial; Daño: 1d6; Salvación: G3; Alineamiento: Neutral; PX: 40.

TALAT, SACERDOTE AUXILIAR DEL CULTO (CLÉRIGO NIVEL 5)

FUE 11
DES 12
CON 13
INT 15
SAB 16
APA 9
Clase de Armadura: 5
PG: 22
Movimiento: 12 m.
Ataque: daga ceremonial
Daño: 1d4+2
Alineamiento: maligno
PX: 450

Tesoro: Daga de la mordedura de la serpiente (daga mágica +2), vestimentas de clérigo (CA 6).

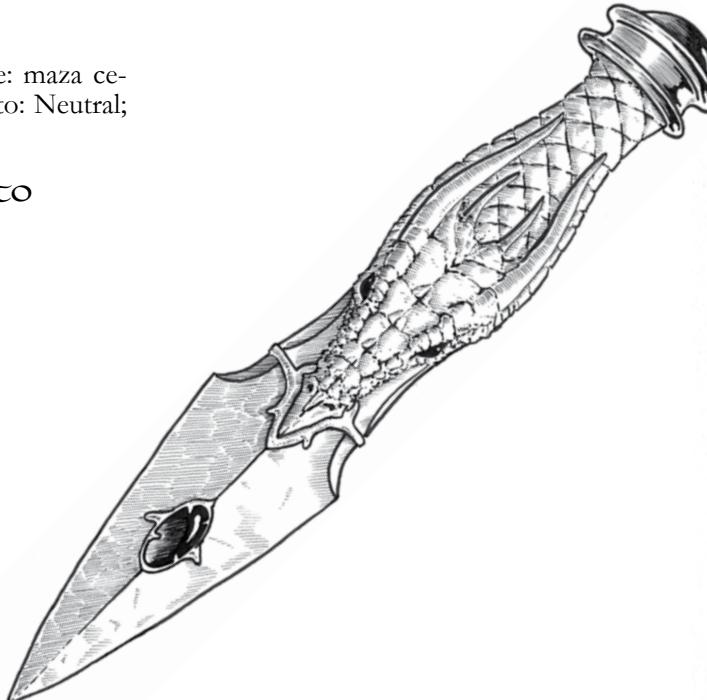
Conjuros: 3 nivel 1: Curar Heridas Leves, Detectar Magia, Luz; 2 nivel 2: Bendecir, Retener Persona, Silencio; 1 nivel 3: Disipar Magia.

EKRAN, PRIMER SACERDOTE DEL CULTO, ANTIGUO GRAN SACERDOTE DE KALI (CLÉRIGO NIVEL 6)

FUE 10
DES 13
CON 13
INT 15
SAB 17
APA 14
Clase de Armadura: 2
PG: 32
Movimiento: 12 m.
Ataque: Bastón
Daño: 1d8
Alineamiento: Maligno
PX: 700

Tesoro: Bastón defensivo (concede un bono de armadura de -2 y le permite usar el conjuro Escudo 2 veces al día). 3 pociones de Curar Heridas Moderadas. Túnica de sumo sacerdote (CA 5).

Conjuros: 3 nivel 1: Causar Heridas Leves, Detectar Magia, Protección contra el Bien; 3 nivel 2: Bendecir, Retener Persona x2; 2 nivel 3: Animar a los Muertos, Golpear.



FINAL DE LA AVENTURA

Existen dos posibles finales principales de la aventura:

El primero, el ideal, sería que los personajes pudieran rescatar a Chandraraj y a los prisioneros y salir del lugar, ya sea por la puerta principal del templo o por la salida secreta. Si consiguen ambas cosas, una vez finalizado el pasadizo de salida se encontrarán en medio de la selva de Barandaji, pero podrán orientarse y llegar hasta Devayani sin más problemas, pues están muy cerca de los territorios que rodean esta pequeña ciudad. Una vez allí, es decisión de los personajes denunciar lo ocurrido o disfrazarlo como un ataque en el camino. En cualquier caso, su misión está cumplida y podrán cobrar su recompensa, así como obtener 3000 PX por haber tenido éxito y 1000 PX más si consiguen salvar a al menos uno de los dos prisioneros del templo.

De querer continuar persiguiendo a los peligrosos miembros del culto, sobre todo si alguno de los sacerdotes logró escapar, los AJs habrán conseguido un poderoso mecenas que los ayudará para conseguir desbaratar todos los planes que tengan y reducir su influencia a nada de nuevo. Además, gracias a los conocimientos de Chandraraj y al estatus de su familia, se podrá depurar a muchos de los que ocupan altas responsabilidades en el país sin levantar sospechas, merced a la complicidad de las altas esferas.

El segundo final implica que los personajes no han sido lo suficientemente rápidos como para detener lo que está pasando. Talat obliga a Chandraraj a beber el contenido del cáliz y para finalizar clava la daga ceremonial que lleva consigo en el pecho de su víctima, a la altura del corazón. El ritual iniciará entonces su oscuro propósito y el erudito comenzará a convulsionarse conforme el bebedizo hace su efecto. Su piel se vuelve antinaturalmente oscura, extrañamente apergaminada durante unos momentos, hasta que se queda quieto... Este proceso dura tres asaltos, tras los que el que antaño fuera un bondadoso erudito se levanta convertido en un poderoso no muerto al servicio de la oscura deidad cuya magia fluye ahora por todo su cuerpo. Confuso al principio, tratará de atacar a quien esté más cerca durante los primeros tres asaltos, ya que su alma estará luchando contra la posesión que está sufriendo, en este caso los ayudantes, ya que el sacerdote se habrá retirado unos pasos para aguardar el cambio. Pasado ese plazo, su voluntad estará bajo control de su amo oscuro de forma definitiva.



CHANDRARAJ, EL CAÍDO

CA: 1; DG: 10 (50+ PG); Movimiento: 12; Ataque: toque; Daño: 1d12; Salvación: G8; Alineamiento: Maligno; PX: 1500.

Chandraraj el Caído todavía debe acostumbrarse a su nuevo cuerpo, por lo que no es capaz de acceder a sus conocimientos arcanos. Posee todas las características de los no muertos, incluyendo que solo recibe daño de armas mágicas, conjuros y fuego, aunque solo con la mitad de daño. También es inmune a los conjuros Dormir y Hechizar Monstruo. Todavía se encuentra débil tras la transformación, por lo que busca desesperadamente absorber vida para que se complete el proceso, de ahí que su toque sea capaz de hacer causar daño directo. La víctima de su toque sufrirá 1d12 puntos de daño y sentirá una debilidad creciente, que irá aumentando conforme el no muerto siga absorbiendo su esencia vital hasta acabar con

ella. Cuando reúna al menos la mitad de sus PG totales o la entidad maligna que pugna por controlarlo se haga con su voluntad, el proceso habrá concluido y Chandraraj comenzará a recuperar su inteligencia, conocimientos, etcétera, aunque el proceso será largo.

Llegados a este punto, los AJs se enfrentarán con un poderoso muerto viviente y no están preparados para combatirlo, por lo que se supone que aplicarán el viejo dicho de vivir hoy para luchar otro día y se retirarán para reconsiderar sus opciones,

ya que no sabrán nada acerca del culto y sus planes, por lo que necesitan más información para poder enfrentarse a ellos con más garantías de éxito. Esto es algo que pueden conseguir con la ayuda de los libros que hay en las habitaciones del sacerdote (16) si pueden hacerse con ellos, o tendrán que buscar a alguien que los ayude a empezar a reunir información.

En cualquier caso, eso ya es otra historia y otro será el bardo que relate los hechos de armas que de ella se deriven...



APÉNDICE

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

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

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

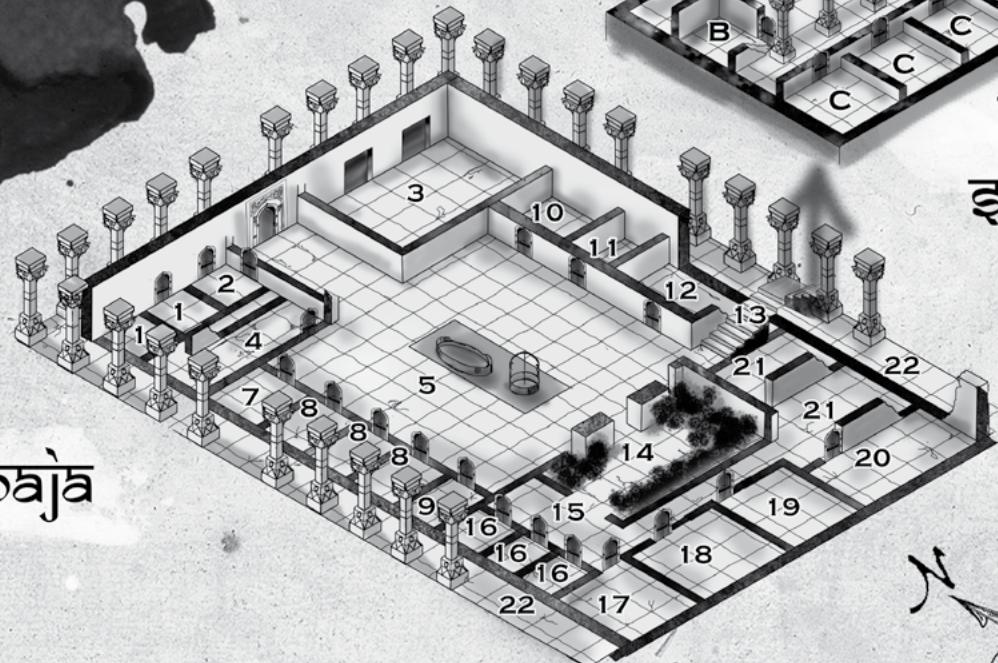
Todos los demás datos relevantes, como Puntos de Golpe y puntos Experiencia, velocidad, ataques y daño no deberían ser modificados.

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

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

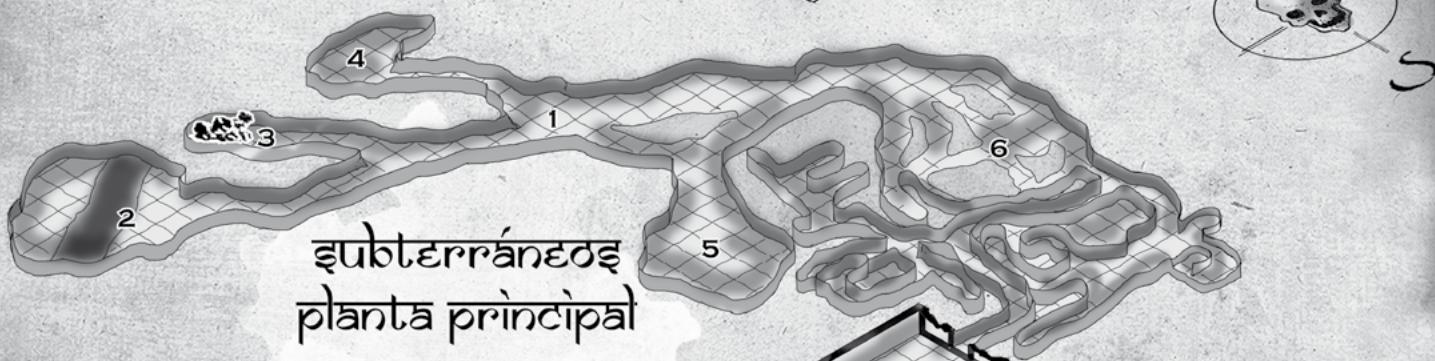
- Parálisis (FUE)
- Arma de aliento (DES)
- Veneno, muerte (CON)
- Varitas, cetros, ilusión (INT)
- Conjuros (SAB)
- Conjuros de encantamiento y miedo (CAR)

presentes sanguinarios

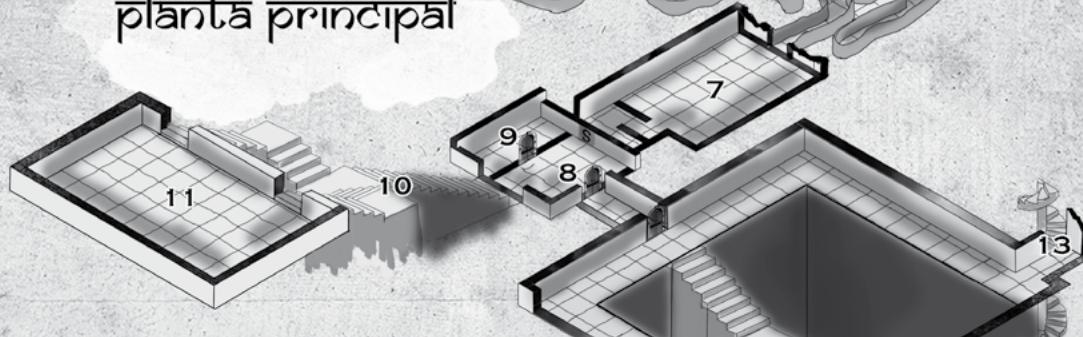


planta baja

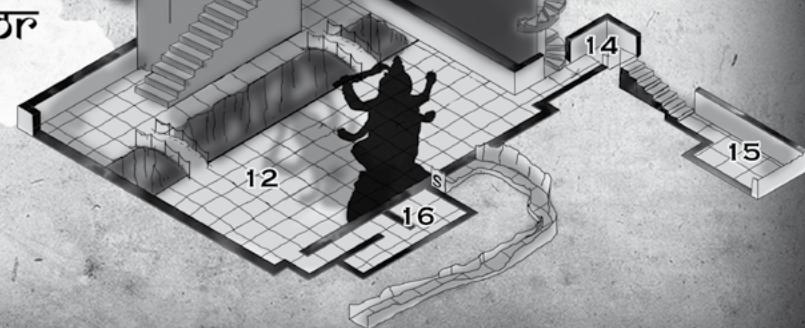
planta
superior



subterraneo
planta principal



subterraneo
planta inferior



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*, *Nirmala*, *Robleda*, *Marralar*, *Gagendra*, *Rangaraján*, *Fistan*, *Sundar* and *Clásicos de la Marca*, when used in any context, are Product Identity. All logos and artwork are product identity.

Designation Open Game Content

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

15 COPYRIGHT NOTICE

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

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

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





PRESENTES SANGRIENTOS

MÓDULO PARA PERSONAJES DE NIVEL 2 - 4

Presentes sangrientos es una aventura escrita para el juego de rol Aventuras en la Marca del Este y está diseñada para un grupo de 4-5 personajes de nivel 2-4. Se trata del primer módulo en la línea de Clásicos de la Marca emplazado en las tierras de Nirmala, lo que nos permitirá explorar esta región mítica. Esta aventura puede jugarse de forma independiente, e incluso existe la posibilidad de expandir la trama aquí presente en forma de nuevos capítulos que extiendan la historia más allá de estas páginas conformando una campaña sita en esta región tan importante de Valion.



9 780111 119624

Labyrinth Lord
Compatible Product



LEYENDAS DE LA
MARCA DEL ESTE

