



H4

Para su uso con
Aventuras en la Marca del Este

LA ESPADA EN LA ROCA

MÓDULO PARA PERSONAJES DE NIVELES 5 - 7



Cuenta la leyenda que aquel que sea capaz de sacar la espada de la roca en la que se encuentra clavada, tendrá el poder absoluto a su alcance.

¿Pero qué sucedería si la leyenda estuviera mal desde sus orígenes?
¿Y si el poder absoluto es en realidad una simple quimera?

LA ESPADA EN LA ROCA



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

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

La espada en la roca es una aventura para un grupo de 3 a 5 personajes de niveles 5 a 7. Puedes añadirla a tu campaña o jugarla de manera independiente.

CRÉDITOS

Autor: Héctor Prieto de la Calle

Ilustración de portada: FaeStock

Ilustraciones interiores: Mark Huffman, Daniel F. Walthall

Ilustración de contraportada: F-L-O-W-E-R-S

Cartografía: Héctor Prieto de la Calle

COLABORADORES



AVENTURAS BIZARRAS.

Tu revista digital de género Pulp
www.aventurasbizarras.com



RPG UTILITIES.

Tu web de recursos de rol
www.rpgutilities.com



SANDORA DESIGNS.

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

INTRODUCCIÓN

Cuenta la leyenda que existe una espada mágica de increíbles poderes. Capaz de otorgar a quien la porte el don de la Creación o de la Destrucción. Para evitar que esta espada cayera en manos incorrectas, una hechicera la clavó en una roca y lanzó un hechizo sobre ella. De esa forma, solo aquel que fuera digno, sería capaz de sacar la espada de la roca y tendría a su alcance el poder infinito.

Muchos han buscado esa espada y muy pocos han sido los que han dado con ella. Muchos menos los que lograron llegar hasta la roca y ninguno quien ha podido sacarla de ella y empuñarla. ¿Podrán nuestros héroes conseguir la gesta?

UNAS NOTAS PREVIAS

La leyenda de la espada en la roca es típica del reino de Valion pero su localización es un misterio. Tienes libertad para ubicarla donde prefieras aunque recomendamos cerca del Bosque Negro.

PRELUDIO

Muchos años atrás, cuando los hombres comenzaron a aventurarse en el mundo, una hechicera elfa fue expulsada de su ciudad natal por utilizar la magia para mofarse de los demás y regodearse en su humillación. Esta hechicera, cuyo nombre se perdió con el tiempo, vagó por el mundo viéndolo cambiar. Se mantuvo ajena a las historias de los hombres, de los orcos y de los gigantes. Vio volar a los dragones y caer fuego del cielo. Pero ella siempre mantuvo su peculiar sentido del humor, utilizando su magia para complicar la vida de las diferentes razas mientras observaba los resultados de sus bromas.

Con el tiempo terminó aburriéndose, aquello llegó a satisfacerla hasta cierto punto pero sus expectativas de diversión finalmente se sintieron vacías. Así, durante años, vagó por el mundo ajena a lo que sucedía hasta que en una pequeña posada, escuchó a un anciano narrarle a varios niños un cuento. En aquella historia, el anciano narraba la historia de “La Espada de la Creación”, un arma tan poderosa que permitiría a quien la empuñase dominar las fuerzas creadoras y destructivas. La historia, en realidad una fábula, tenía como objetivo enseñar a los niños que el poder absoluto puede corromper incluso al más bondadoso de los

seres pero la elfa obvió aquella moraleja e ideó una nueva broma que, al menos durante los años siguientes, la mantuviera entretenida.

Fue así como, utilizando sus poderes mágicos, creó un laberinto subterráneo donde situó la espada. Trajo a criaturas de todos los rincones del mundo para poblar su creación e hicieran frente a los aventureros que se atrevieran a adentrarse para hacerse con la mítica espada. En el centro del laberinto situó la roca donde colocó la espada y, para reirse todavía más de los incautos que entraban para “seguir la leyenda”, dispuso docenas de acertijos y trampas mortales.

PREPARANDO EL CAMINO

Para evitar que tus jugadores se encuentren con la historia de la espada de golpe, aconsejamos que durante varias partidas previas (si incluyes esta aventura en medio de tu campaña) vayas depositando pistas sobre la propia leyenda. Ya sean escritos que los héroes encuentran en sus viajes, o historias contadas por ancianos frente a las hogueras, lo importante es que la figura de la espada y la roca sea conocida por ellos.

Si por el contrario juegas esta aventura de manera individual, puedes leer la introducción del módulo como una forma de poner en antecedentes a tus jugadores, explicándoles que lo que están buscando es una espada mágica que se cuenta en las leyendas.

TRAS LA PISTA DEL LABERINTO

Después de semanas de indicios de la veracidad de la leyenda de la espada, los héroes han podido ubicar el lugar donde se encuentra: el límite norte del Bosque Negro. Tras partir desde la Fonda y rodear durante varias jornadas el Bosque, por fin llegan al lugar donde (según sus averiguaciones) se encuentra la espada. Para sorpresa del grupo, y tras adentrarse en el Bosque Negro, encuentran un gran árbol con una inscripción tallada en el tronco: *“La puerta al poder, se abre al anochecer. Cuidaros de vuestros sueños pues las pesadillas rondan entre vosotros.”*

Los héroes deberán esperar a que la luna se alce y el sol desaparezca para que aparezca el acceso al laberinto donde se guarda la espada. Cuando eso

suceda, en el tronco del árbol y superponiéndose a la inscripción, se dibujará una puerta brillante. Justo en ese momento un hechizo de Dormir se activará, obligando a los héroes que superen una Salvación contra Conjuros. De no superarlo, quedarán inconscientes durante 2D4 turnos y por cada Aj que caiga en letargo, aparecerá una entidad fantasmagórica que atacará a los Aj's conscientes. Estas entidades son las pesadillas de los héroes que están en letargo y que representan la primera "broma" de la hechicera.

Pesadillas.

Clase de armadura: la del Aj.

Dados de golpe: 2

Movimiento: 10 metros.

Ataque: los del Aj.

Daño: los del Aj.

Salvación: G2

Moral: 12

Valor del tesoro: Ninguno.

Alineamiento: Neutral.

Valor PX: 100.

Cuando el efecto del hechizo desaparezca, las pesadillas lo harán también. Pese a ser entidades incorpóreas, pueden ser heridas de manera normal pero son inmunes a los hechizos de Dormir o Hechizar persona. Al estar ligadas a los Aj's, estos reciben la mitad de los daños que sufran las pesadillas. Los Aj's, además, no pueden ser despertados por ningún medio por lo que lo inteligente sería evitar el conflicto directo.

Tras el combate los Aj's pueden traspasar la puerta. Al hacerlo serán transportados al lugar donde la hechicera construyó el laberinto. Notarán una pequeña perturbación en el ambiente, los lanzadores de hechizos sabrán que esa sensación es fruto de la teleportación, aunque serán incapaces de determinar su situación actual.

SALA 1.

Lee o parafrasea el siguiente texto a tus jugadores:

"Una vez cruzáis la puerta os encontráis en una sala cuyo suelo y paredes están hechos de una piedra blanca perfectamente labrada. Una luz preternatural y cuyo origen sois incapaces de definir, ilumina la sala. Estáis de pie en el centro de la estancia y veis en cada pared una de cuatro puertas de madera exquisitamente trabajadas."

Al menos en esta sala, el uso de antorchas o cualquier método de iluminación es absurdo. Un

hechizo de Iluminar permite a los Aj's ver lo que tienen alrededor pero a la vez enmascara las inscripciones que hay en las puertas. Si se acercan a cualquier puerta con un método de iluminación no mágica (farol o antorcha), verán las cuatro inscripciones de cada puerta:

- Norte. "Tras esta puerta se escuchan voces."
- Este. "Esta puerta guarda un secreto."
- Sur. "Si me atraviesas, tendrás que decidir."
- Oeste. "Por aquí no está lo que buscas."

SALA 2.

Esta sala, la marcada como *Este* en la sala anterior, está completamente vacía. Es la primera de las salas "antimagia" que hay repartidas por el laberinto (se indicará en cada sala). Aquí los objetos mágicos pierden sus propiedades y los hechizos no funcionan (cuando un lanzador de hechizos lanza uno en una sala antimagia, no olvida el hechizo de su repertorio, sino que simplemente no tiene efecto). Ni siquiera la magia divina tiene efecto aquí.

Lee o parafrasea el siguiente texto a tus jugadores:

"La oscuridad os envuelve, obligándoos a tener que echar mano de vuestras antorchas y faroles. La sala que tenéis ante vosotros, de buen tamaño, parece completamente vacía, únicamente el sonido de vuestros pasos resuena en ella."

Si los Aj's intentan utilizar un método mágico de iluminación, el hechizo obviamente no tendrá efecto. Y si vienen de otra sala con el hechizo ya lanzado, se agotará al entrar en esta.

SALA 3.

Lee o parafrasea el siguiente texto a tus jugadores:

"Cuando entráis en la sala lo primero que os llama la atención son las verjas que dividen el lugar en dos. En el centro de aquella pared de barrotes hay un portón con un cartel: "Solo una persona". Tras las verjas hay una puerta que da a la sala siguiente y una criatura agazapada al fondo."

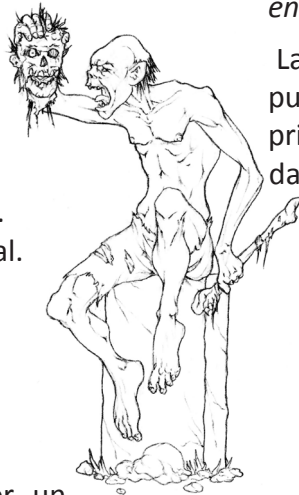
Mucho más accesible parece la otra puerta que hay en la parte principal de la sala."

La sala está dividida por un portón giratorio que solo se moverá en un sentido. Si un Aj cruza de la parte norte a la sur, el portón no permitirá el paso de otro Aj en ese sentido. La abertura que deja el portón es la justa para que el Aj que cruce tenga que pegarse a la madera, ya que el espacio es mínimo.

Al otro lado de los barrotes hay un Necrófago es-
perando a su víctima.

Necrófago.

Clase de armadura: 6.
Dados de golpe: 4
Movimiento: 9 metros.
Ataque: 2 garras + 1 mordedura.
Daño: 1D4 / 1D4 / 1D4 + Especial.
Salvación: G4
Moral: 9
Valor del tesoro: 500 mo.
Alineamiento: Caótico.
Valor PX: 100.



Cuando un héroe es mordido por un necrófago debe superar una salvación contra parálisis o quedará paralizada 2D4 turnos. Los elfos son inmunes a este ataque especial.

SALA 4.

Otra sala vacía que sirve como distribuidor para las salas 11 y 10. Lo único interesante es el pasillo secreto que comunica con la parte trasera de la sala 21.

SALA 5.

Si los Aj's leyeron la inscripción de la puerta de la sala anterior, no se sobresaltarán por los susurros que se escuchan en esta sala por lo que puedes obviar lo siguiente. Pero de no ser así, deberán realizar una salvación contra Conjuros ya que la hechicera preparó esta habitación para confundir a los incautos. Si fallan la prueba, tendrán un penalizador de -4 a la siguiente tirada que realicen (ataque, salvación, habilidad...).

Lee o parafrasea el siguiente texto a tus jugadores:

"La gran sala, aparentemente vacía, os transmite una sensación de malestar. Algo en vuestro interior os insta a salir corriendo. Si os concentráis podéis escuchar susurros casi imperceptibles, frases sin sentido que no sabéis de dónde provienen. ¿Pueden ser los últimos lamentos de los aventureros que precedieron?"

SALA 6.

Lee o parafrasea el siguiente texto a tus jugadores:

"Al entrar en la sala os sentís transportados a un lugar mejor, más apacible. Las paredes están cubiertas de enredaderas y el suelo ha dejado de ser fría piedra para ser el de un campo verde y primaveral. Frente a vosotros hay una fuente, iluminada por un rayo de luz que no sabéis de dónde

proviene. El agua que mana de ella es transparente y el sonido que emite os invita a acercaros."

La fuente es de agua potable por lo que los Aj's pueden rellenar sus cantimploras sin miedo. El principal peligro de esta sala proviene de las enredaderas de las paredes, ya que en cuanto se acercan a la fuente (o a cualquiera de las paredes) se moverán para atacarlos.

Enredaderas.

Clase de armadura: 6.
Dados de golpe: 2
Movimiento: 0.
Ataque: Presa.
Daño: 1D6 + Especial.
Salvación: G2
Moral: 12
Valor del tesoro: ninguno.
Alineamiento: Neutral.
Valor PX: 50.

Las enredaderas atacan apresando a sus víctimas. Cuando esto sucede, la enredadera causa 1D6 puntos de daño por cada turno que esté apresando a su víctima. Esta tiene derecho a una prueba de FUE (dificultad 15) para librarse de la presa, de no lograrlo cada 3 turnos recibirá un daño adicional de 2D4 puntos de golpe, a consecuencia de los líquidos corrosivos que la enredadera segrega sobre la víctima.

Los elfos y los halfling tienen derecho a una tirada de SAB (dificultad 10) para descubrir que las enredaderas no son plantas normales.

SALA 7.

Lee o parafrasea el siguiente texto a tus jugadores:

"El olor a humedad en esta sala es bastante fuerte. En el suelo, hecho jirones, hay un gran tapiz que decoraba la pared oeste y que por fruto de esa humedad ha quedado inservible. Afortunadamente en la pared sur la humedad no ha llegado a afectar a los tapices que todavía quedan colgados."

Tras esos tapices, que representan escenas cotidianas de la vida en el campo (unas personas cosechando, un joven sacrificando una res y una familia pisando uva), hay un altar con tres cuencos vacíos. Si los Aj's depositan en cada cuenco los bienes de consumo representados en los tapices (algo hecho de grano, como pan, algo de carne y vino) recibirán una bendición (+1 a su próxima tirada de salvación). Si no, no sucederá nada y esta sala quedará en un simple recuerdo.

SALA 8.

En esta sala hay dos palancas situadas en la parte más oriental. Cada una de ellas solo puede ser activada una vez. Frente a ellas, en la pared oeste, y ocultos a la vista hay dos mecanismos que lanzan un virote envenenado (1D8 puntos de daño y salvación de Venenos) hacia la posición de los disparadores. Una de las palancas activa la trampa y la otra abre el paso de la sala 20 a la 23 (si no se activa, el acceso queda bloqueado sin posibilidad de abrirse).

Si el virote impacta en el AJ y no supera la salvación contra Venenos, este quedará envenenado. 1D10 turnos después de que el virote haya impactado el AJ vomitará todo el contenido de su estómago y la fiebre comenzará a subirle. Sufrirá convulsiones y tendrá un penalizador de -2 a la DES, además de perder 1D4 puntos de golpe cada 5 turnos. Un hechizo de **Neutralizar Veneno** evitaría esto.

(No se indica qué palanca activa la trampa o abre la puerta, eso queda a discreción del Narrador.)

SALA 9.

Lee o parafrasea el siguiente texto a tus jugadores:

“La luz de vuestra antorchas crepita al acceder a esta sala. Una corriente proviene del fondo de la estancia, al acercaros veis que hay dos pozos en las esquinas de la pared occidental. Cuando os encontráis más cerca, escucháis que de uno de ellos proviene una voz femenina: “Por favor, ayudadme a salir. Hay algo que se arrastra hacia mí.” Sin embargo, no solo es su voz lo que escucháis pues del otro pozo se oye otra petición de auxilio, esta vez de un hombre: “¡Auxilio, vienen a por mí!” Cuando os fijáis detenidamente, os dais cuenta de que del techo cuelga una polea con una sola cuerda, por lo que deberéis decidir a quién alzar primero.”

Esta sala está pensada para obligar a decidir a los héroes. No hay respuesta correcta ni errónea pues ambos desconocidos llevan años muertos y lo que los Aj's escuchan son los ecos del pasado. Cuando alcen a uno de los dos, el otro callará y al llegar a la superficie, solo verán una figura espectral que se desvanecerá después de agradecerles su ayuda. La mujer les concederá el regalo de curarles 1D8 puntos de golpe y el hombre les otorgará una Bendición (como el hechizo de Clérigo de nivel 2).

Si tratan de alzar a los dos, las dos voces callarán y no encontrarán a ningún espíritu.

SALA 10.

Cuando los Aj's pasen a esta sala se encontrarán con un dormitorio clásico de cualquier casa (bien podría ser incluso una de las viviendas de los héroes). Frente a ellos hay cuatro camas, desde la más pequeña (típica de niño) que hay junto a la puerta, hasta la más grande que hay al fondo de la habitación. Sobre ellas, dormidos, hay cuatro osos pardos, todos acorde al tamaño de sus respectivas camas. Cuando los Aj's entren, haz una prueba de Escuchar Ruidos por cada uno de los cuatro osos, en un resultado de 1-2 el oso se despierta y ataca a los Aj's.

Osos perezosos.

Clase de armadura: 7/6/5/5.

Dados de golpe: 3/4/5/6

Movimiento: 12 metros.

Ataque: 2 zarpazos + 1 mordedura.

Daño: 1D4 / 1D4 / 1D6.

Salvación: G2/G2/G2/G3

Moral: 7/7/8/8

Valor del tesoro: ninguno.

Alineamiento: Neutral.

Valor PX: 100/125/125/150.

Si el oso más grande logra alcanzar a los Aj's con sus dos zarpas, se considera que lo ha apresado y le hace 2D8 puntos de daño adicionales en el mismo asalto.

SALA 11. [Sala antimagia]

Al entrar en la sala, los métodos mágicos de iluminación se apagarán inmediatamente. Al igual que los objetos mágicos, que pasarán a ser objetos normales. En esta sala hay activa una fila de losetas trampa que llevan a una trampa de foso (1D6 puntos por caída y 1D4 adicionales por los pinchos, más una Salvación contra Venenos para evitar que el veneno actúe, haciendo perder 1D8 puntos adicionales y un penalizador de -1 a la DES).

Al otro extremo de la sala hay una palanca que activa o desactiva la trampa de la sala 20. En el momento en el que los Aj's entren, la palanca estará en posición de Desactivado. Junto a la palanca hay una inscripción que indica: *“Vuestra decisión marcará vuestro destino”*. La fila de losetas anterior a la palanca son trampas de ácido. Cuando se pise en una de ellas, la trampilla se abrirá y el héroe caerá a una pequeña piscina con ácido. El daño hará 2D8 puntos de daño por turno y los objetos que no sean de metal, quedarán destruidos (cuero, papel, tela, alimentos...).

SALA 12.

El suelo de esta sala es completamente de arena, bajo ella se esconden escarabajos gigantes, una especie de coleóptero de un tamaño bastante superior al de sus congéneres habituales. Esta especie, además, es carnívora por lo que representan un grave peligro para los viajeros que cruzan las zonas habitadas por ellos. En esta ocasión la propia sala es una trampa mortal debido al gran número de escarabajos (1D20 criaturas).

Escarabajos gigantes.

Clase de armadura: 5.
Dados de golpe: 2
Movimiento: 15.
Ataque: Mordisco.
Daño: 1D6.
Salvación: G2
Moral: 12
Valor del tesoro: ninguno.
Alineamiento: Neutral.
Valor PX: 20.

SALAS 13 Y 14.

Ambas salas son un reflejo la una de la otra, salvo la diferencia de que en la sala 13 las estatuas se encuentran en posiciones diferentes a las de la sala contigua. Si los Aj's colocan las estatuas en las posiciones correspondientes a las de la sala 14, el acceso a la sala 15 quedará desbloqueado. En caso contrario la puerta permanece bloqueada.

SALA 15.

Un muro ilusorio hace parecer a esta sala menor de lo que es en realidad. Un hechizo de **Detectar magia** alertaría de la naturaleza mágica del muro, así como uno de **Visión Verdadera**.

Si los Aj's no son capaces de discernir la realidad de la sala, esta parecerá un calabozo con grilletes en la pared norte (la referente al muro ilusorio). Al atravesar el muro, la ilusión desaparecerá y los Aj's verán la puerta que comunica con la sala siguiente.

SALA 16.

El pasillo secreto que comunica la sala 4 con la parte trasera de la sala 21 solo permite el paso de una persona. Al llegar a la mitad del pasillo, que se encuentra levemente inclinado hacia ese punto, se activa una trampa. En ese momento dos trampillas se abren desde las partes externas del pasillo, dejando caer dos Cubos Gelatinosos que, por la inclinación natural del pasillo, se moverán hacia el centro.

Cubo gelatinoso.

Clase de armadura: 8.
Dados de golpe: 4
Movimiento: 6 metros.
Ataque: 1
Daño: 2D4 + Especial.
Salvación: G3
Moral: 12
Valor del tesoro: 1.100 mo.
Alineamiento: Neutral.
Valor PX: 125.

SALA 17.

Dos estatuas de piedra, de 2 metros de alto, se encuentran en la pared oeste de la sala. Ambas representan al mismo hombre, sosteniendo una espada en su mano derecha y un escudo en la izquierda. La diferencia es que el escudo de uno tiene dibujado un ave y el del otro un león.

Al acercarse los Aj's a la puerta de la pared norte, dos voces se escuchan resonar por toda la sala. Proviene de ambas estatuas, que giran sus cabezas hacia el Aj que se encuentre más cerca de la puerta. Lee o parafrasea el siguiente texto a tus jugadores:

“Si de sala quieres pasar, una pregunta deberás acertar. ¿Qué es lo primero que hace una vaca cuando sale el sol? Tenéis una respuesta.”

El acertijo, cuya respuesta sería “*dar sombra*” está pensado como distracción. Da igual la respuesta, no hay ningún castigo por fallar, porque la auténtica trampa se encuentra en las espitas que, a lo largo de la sala y camufladas en las juntas de las baldosas, han comenzado a filtrar un gas somnífero en cuanto las estatuas han comenzado a hablar. Los Aj's deberán realizar una salvación contra Venenos a cada turno que pasen en la sala, si fallan caerán inconscientes durante 2D10 turnos. Si todo el grupo cae inconsciente, cuando despierten lo harán desarmados. La hechicera habrá escondido las armas en los cofres que se encuentran en la parte superior de la sala 21.

SALA 18. [Sala antimagia]

Esta sala está completamente vacía. De las cuatro puertas que hay, solo la que está más cerca de la pared este es la única que no se abre (ya que solo puede abrirse hacia esta sala y no hay pomo en este lado al ser una puerta de un solo sentido).

Aquí los Aj's pueden descansar y reponer fuerzas pero los hechizos sanadores no funcionarán.

SALA 19.

Lee o parafrasea el siguiente texto a tus jugadores:

“En esta sala una luz sobrenatural ilumina un pedestal que se encuentra en el centro de la misma. Sobre él hay un cuenco de plata con un líquido transparente en su interior.

En el pedestal, grabado en la misma piedra hay un texto: Para purificar el cuerpo, el alma debe desprenderse de lo material.”

El líquido es un elixir capaz de eliminar cualquier veneno (importante tenerlo en cuenta si los Aj's están envenenados). El problema es, que para que surta efecto, el Aj que ingiera el líquido debe ceder sus bienes. Eso quiere decir que no puede portar armas, armaduras, mochila ni ningún objeto que haya comprado o saqueado. Pero si lo ha encontrado o se lo han regalado, esos objetos sí puede portarlos (por lo que si cede sus bienes a cualquier otro Aj y se los devuelven como un regalo, el elixir sí surtiría efecto).

SALA 20.

Esta sala tiene una de las trampas más peligrosas de todo el complejo. Lo irónico es que de base está desactivada, a no ser que los Aj's activen la palanca situada en la sala 11.

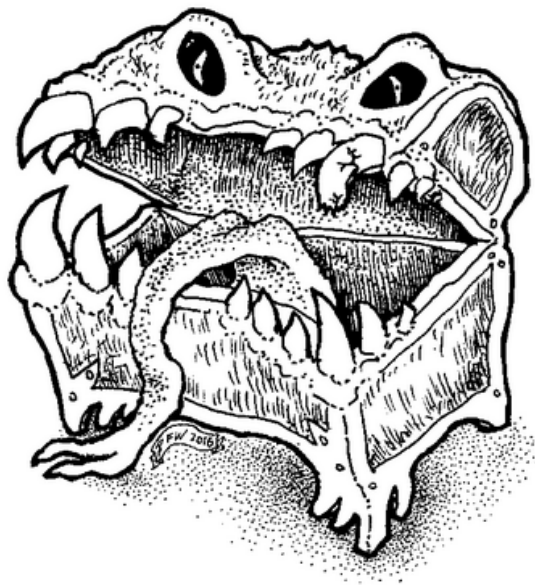
Si se da el caso, las losetas marcadas en el mapa, representan trampas eléctricas que causan 3D6 puntos de daño. Solo se activan al pasar, las pértigas no surten efecto ya que no funcionan con la presión en el suelo sino con la localización de un individuo en esa posición.

SALA 21.

Una verja de metal separa esta sala en dos. En la parte norte hay dos cofres y la puerta que da acceso a la sala siguiente. Para acceder allí los Aj's pueden usar el acceso secreto de la pared oeste (que comunica con la sala 4) o acceder desde la sala 22. También pueden emplearse hechizos como **Puerta Dimensional**, **Pasadizo Arcano** (aunque no a través de los barrotes), **Teleportar** o **Puerta de Fase** (nuevamente tampoco a través de los barrotes) para llegar hasta los cofres.

Uno de ellos contiene los objetos que los Aj's hayan podido perder en la sala 17. De no haberlos perdido, en su lugar hay un saco con 1.500 monedas de oro. El otro cofre, sin embargo, es un Mimético, una peligrosa criatura que adopta las formas de objetos comunes para sorprender a sus víctimas.

El Mimético esperará a que los Aj's intenten abrirlo para abalanzarse sobre ellos.



Mimético.

Clase de armadura: 7.

Dados de golpe: 7

Movimiento: 3 metros.

Ataque: 1 mordisco + especial.

Daño: 3D6.

Salvación: G7

Moral: 12

Valor del tesoro: ninguno.

Alineamiento: Neutral.

Valor PX: 975.

Cuando el Mimético ataca, impregna con una sustancia adhesiva a sus víctimas. Estas deben realizar una salvación contra Parálisis o quedarán adheridos al sitio durante 5 turnos. Es inmune al ácido pero recibe daño doble de los ataques con fuego.

SALA 22.

Esta sala en realidad son 10 pequeñas salas conectadas entre sí. Para acceder a ellas puede hacerse desde las puertas que conectan las salas 18, 19, 21 y 23. La flecha de cada puerta indica que esas puertas solo se pueden abrir hacia esa dirección, una vez que las puertas se cierran (ya que lo hacen de manera automática) no pueden volver a abrirse (salvo por medios mágicos o en algunas ocasiones, mecánicos).

Para facilitar la descripción de las salas, se han numerado como 22A, 22B, 22C... 22J y se ha dispuesto, a continuación, un esquema con la vista general de esa sección del mapa.

SALA 22D.

Al entrar en la sala lo primero que se escucha es el fluir del agua que procede de las dos fuentes que hay en la parte norte. Ambas están labradas en piedra, siendo la que se encuentra en la pared oeste de tono blanco y la de la pared este de piedra negra. El agua que mana de ambas es totalmente cristalina y sobre ambas hay dos placas de metal con sendos textos grabados: *“Un agua da la vida, el otro la quita”*.

El agua de la fuente negra recupera 1D8 puntos de daño, aunque solo hace efecto sanador una vez ya que la segunda vez que un Aj beba de ese agua no surtirá efecto ninguno. El agua de la fuente blanca hace 1D6 puntos de daño y el Aj que la beba debe realizar una salvación contra Conjuros o quedarán hechizados (aunque esto no lo sabrán hasta más adelante).

SALA 22E.

Esta sala está completamente cubierta de hielo, caminar por ella es casi imposible salvo que los Aj's lleven botas con púas de metal para aferrarse al caminar. Por cada paso que den deberán superar una prueba de DES (a dificultad 12), si la fallan caerán al suelo y recibirán 1D4 puntos de daño por el golpe (para simplificar la distancia, entre la puerta sur y las puertas este u oeste hay 5 pasos).

Cuando un Aj abra una puerta, deberá realizar una salvación contra Armas de Aliento ya que las cuatro puertas tienen un hechizo de Congelación (3D6 puntos de daño). Si el Aj pifia la salvación su equipamiento se congelará, afectando a la comida, bebida y a las armas y armadura que porte, pudiendo estas quebrarse tras un golpe por el efecto del frío.

SALA 22F.

En el centro de esta sala hay un gran pozo circular. En el techo hay una polea pero no se ve cuerda ninguna. Si los Aj's dejan caer algún método de iluminación verán que, tras varios metros de caída, hay un líquido y un cubo flotando sobre él. Dentro del cubo se perciben monedas de oro, gemas y objetos de alta calidad.

Pueden tratar de alzar el cubo, ya sea mediante métodos mágicos o mundanos. En total, el tesoro son 1500 monedas de oro, gemas por valor de otras 3600 monedas de oro y varias copas y platos de plata. En cuanto salgan de cualquiera de las salas marcadas como 22, el peso de los objetos

recuperados aumentará en 10 veces, lo que dificultará el avance. Además, si miran las monedas o los objetos recuperados, se darán cuenta que en realidad son piedras y no oro u objetos valiosos.

SALA 22G.

Una mesa con un dado de 20 caras sobre ella es la única decoración de esta sala. El dado, si utilizan un hechizo de **Detectar magia**, es claramente mágico. Si cualquiera de los Aj's lo lanza, tendrá un efecto distinto:

Resultado	Efecto
1	El Aj sube 1 nivel
2	Aumenta en 1 cualquier característica
3	El Aj reduce a la mitad el daño recibido por un elemento
4	El Aj gana un ataque extra por asalto
5	Los Puntos de Golpe totales del Aj aumentan 1D8 puntos
6	El dinero portado por el Aj se duplica
7	Un arma del Aj, a su elección, mejora su daño en +1
8	La INI del Aj aumenta en 1D4
9	La CA de un escudo o armadura mejora 1 punto
10	Las Salvaciones del Aj mejoran en +2
11	El Aj disminuye 1 nivel
12	Disminuye en 1 cualquier característica
13	El Aj recibe el doble de daño por una clase de elemento
14	El Aj actúa siempre el último durante los combates
15	Los Puntos de Golpe totales del Aj se reducen 1D8 puntos
16	El dinero portado por el Aj se reduce a la mitad
17	Un arma del Aj, a su elección, empeora su daño en -1
18	La INI del AJ se reduce en 1D4
19	La CA de un escudo o armadura empeora 1 punto
20	Las Salvaciones del AJ empeoran en -2

El dado solo tiene efecto una vez por Aj, sin importar las veces que lancen el dado.

SALA 22H.

La sala tiene las paredes completamente cubiertas de musgo (o eso es lo que parece a simple vista), incluso las puertas se encuentran en la misma situación. Un explorador o un halfling pueden realizar una prueba de INT (a dificultad 12), si la superan sabrán que no es simple musgo y que en realidad es un tipo de planta parasitaria que, si se entra en contacto físico con ella, libera una espora que puede ser inhalada por los seres vivos. Si esto sucede, la víctima tiene derecho a una Salvación de Venenos, al superarse se evita inhalar la espora pero si no se supera esta penetra en el torrente sanguíneo desde los pulmones y crea alucinaciones en la víctima (similar al hechizo **Confusión**). Pasados 1D6 turnos, la víctima comienza a sufrir las alucinaciones y el jugador debe lanzar 1D10, en un resultado de 1 a 3 el Aj se ve incitado a atacar a sus compañeros pues piensa que quieren matarle. En un resultado de 4 a 8 el Aj nota que algo corre por debajo de su piel, lo que provoca que sienta la necesidad de quitarse la ropa y rascarse con fuerza, provocándose 2D10 puntos de daño por lesiones. En un resultado de 9 o 10 el Aj pierde la movilidad, cayendo al suelo y sufriendo 1D6 puntos de daño por la caída, pasados 2D4 turnos comenzará a toser con fuerza, escupiendo sangre y segregando una película transparente sobre la piel. Tras 3D10 turnos el Aj quedará completamente cubierto de musgo tóxico.

La intoxicación del musgo puede ser detenida con un hechizo de **Curar enfermedad**, **Deseo** o **Neutralizar Veneno**.

SALA 22I.

Al entrar en la sala los Aj's se percatarán rápidamente que se hace el más absoluto silencio, ni siquiera sus pasos resuenan contra el suelo. La puerta se cierra tras ellos y descubren que no hay manillar por la parte interna, además que al empujarla no surte ningún efecto, parece trabada (un hechizo de **Apertura** podría abrirla sin problemas pero al no poder articularse palabras, será imposible de lanzarse desde esta sala). Lo único que hay a la vista es un pequeño hueco en la pared, junto a la puerta, del tamaño aproximado de una mano.

Tras esto los Aj's descubrirán que la parte norte de la sala comienza a desplazarse, en realidad el suelo se está abriendo y permite ver lo que hay debajo: una piscina con lava (lo que supondría la muerte inminente de los Aj's al caer). El suelo tar-

dará 1D6+2 turnos en abrirse completamente, por lo que la situación es muy urgente.

La única salida, si no es utilizando métodos mágicos que carezcan del componente verbal (es decir, mediante objetos mágicos), es introduciendo la mano en el hueco de la pared que hay junto a la puerta. Al hacerlo, el Aj descubrirá que hay un mecanismo que, al girarlo 180º, abrirá el bloqueo de la puerta. El problema radica en que, al hacerlo, un grillete se cerrará en torno a la muñeca del Aj, evitando que pueda soltarse. Aunque la trampa parece pensada para evitar que el Aj escape, en realidad este puede escapar de la aparente muerte, ya que si cierran de nuevo la puerta el grillete se abrirá y la puerta ya no estará bloqueada, por lo que podrán abrirla sin problemas y escapar todos.

SALA 22J.

En la pared norte hay una puerta de metal con una frase grabada: *"La salida es la entrada y solo yéndose, el viajero podrá entrar."*

La puerta tiene un hechizo de teleportación, cuando los Aj's entren de frente hacia la siguiente sala, serán teleportados a una sala aleatoria del complejo (lanza 1D20 para saber dónde acaban, si acaban en una sala donde hay una loseta trampa, salas 11, 16 o 20, lanza de nuevo 1D20 y si sale un 1, caen encima de la trampa). Aunque pasen de uno en uno, el hechizo no tendrá efecto hasta que pase el último y la puerta se cierre (recuerda que todas las puertas se cierran de manera automática). Al abrir la puerta ven la sala 25 pero al cruzar el umbral permanecen en una especie de limbo entre planos y son enviados a la sala aleatoria al pasar el último Aj.

Un hechizo de **Disipar magia** podría eliminar la magia del umbral pero la sala está preparada para que al lanzarse ese tipo de hechizo, los efectos se magnifiquen, afectando a toda la sala y no solo a la puerta (con el consiguiente efecto en los objetos que porten los Aj's).

Para que el hechizo de teleportación no tenga efecto, los Aj's deberán entrar en la sala 25 de espaldas, tal como indica la inscripción de la puerta.

SALA 23.

Lee o parafrasea el siguiente texto a tus jugadores:

En cuanto cruzáis la puerta os veis transportados a una extraña jungla. Las plantas tropicales y las rocas os hacen pensar que estáis en alguna parte del sur de Valion. Sobre vosotros veis el cielo, lo

que os extraña todavía más. Tras comprobarlo, veis que bajo el manto de tierra están las losas del subterráneo, lo que os hace pensar que bien podéis haber sido objetivo de un encantamiento o estáis siendo afectados por alguna alucinación.

Cuando estáis dispuestos a intentar encontrarle sentido a todo, un rugido llama vuestra atención. Ante vosotros veis cómo una enorme criatura con dos cabezas se lanza hacia vosotros para atacaros.

Ettin.

Clase de armadura: 3.

Dados de golpe: 7

Movimiento: 36 metros.

Ataque: 2 mazas

Daño: 3D8 (3D6).

Salvación: G10

Moral: 9

Valor del tesoro: Especial.

Alineamiento: Caótico.

Valor PX: 450.

Si consiguen eliminar al Ettin, entre sus pertenencias encontrarán una hebilla de cinturón con el dibujo de un par de alas. El Aj que utilice la hebilla verá incrementada su INI en +2, a la vez que tendrá el efecto de poder invocar un ave que acatará sus órdenes como si se tratase del animal de compañía del explorador. El ave no podrá ser más grande que un águila. Si este muere, no podrá volver a ser invocado, teniendo que seleccionar un ave diferente la próxima vez que utilice la hebilla.

La puerta de salida de la sala está escondida tras una palmera, no resulta complicada de encontrarse cuando la situación está tranquila pero si intentan buscarla mientras el Ettin les ataca, los Aj's deberán superar una prueba de INT a dificultad 13.

SALA 24.

Esta gran sala muestra la peculiaridad de tener varios fosos abiertos a lo largo de ella, hasta la pared opuesta donde un gran cofre descansa alumbrado por las luces de dos candelabros.

Saltar los fosos no es complicado, solo se requiere superar pruebas de FUE a dificultad 12. De fallarse alguna, el Aj quedaría suspendido en el borde del foso, y tendría que ser izado o subir por sus propios medios (prueba de DES a dificultad 10). Si al intentar la prueba de FUE, el AJ fallase con una pifia, caería al foso. La caída supone 2D6 puntos de daño y otros 3D4 por las cuchillas afiladas que hay en los laterales.

El auténtico peligro reside en el muro de cristal que hay después de la última línea de fosos y las losetas trampa que hay antes del cofre. El muro puede ser detectado con un hechizo de **Detectar magia** o **Visión verdadera**, el muro solo funciona con la primera persona que impacte contra él, rechazándola y dejándola caer en el foso como si el Aj hubiera pifiado la prueba de FUE.

Las trampas ocultas están pensadas para los siguientes Aj's que salten los fosos. Al pisar el Aj, descubrirá que la loseta es una ilusión (también detectable por **Visión verdadera** o **Detectar magia**) que oculta una piscina de líquido inflamable inodoro, fácilmente confundible con agua. Esta trampa no causa daño pero deja al Aj, con todo el equipamiento que porta, completamente empapado.

El cofre tiene, a su vez, una trampa de fuego, que es el broche final de la sala. Si no es desactivada, la trampa hace explotar, al abrirse la tapa, una llamarada que afecta a los fosos de líquido inflamable (y por consiguiente a todos los Aj's que estén alrededor). Si los Aj's están empapados por el líquido, no pueden realizar ninguna prueba de Salvación, de lo contrario pueden hacer una Salvación contra Armas de Aliento para reducir el daño a la mitad. La llamarada causa 3D6 puntos de daño y si los Aj's están empapados del líquido, reciben 1D6 de daño adicional durante los siguientes 4 turnos. Los fosos, a su vez, quedan en llamas, por lo que cruzarlos causará 1D6 puntos de daño (recuerda que al otro lado del muro de fuego hay un foso trampa).

En el cofre los Aj's pueden encontrar un escudo de cristal (defensa +2, valor 9.000 mo). Un hechizo de **Detectar Magia** descubre la naturaleza mágica del mismo. El escudo es capaz de repeler los ataques de armas de aliento, negando completamente el daño cuando se realiza una Salvación contra Armas de Aliento. Si se pifia la Salvación, el escudo se quebraría y dejaría de ser útil. Puede ser utilizado por los Aj's para cruzar por encima del fuego.

SALA 25.

Al entrar en la sala llama la atención el fuerte olor a incienso. La apariencia de esta sala recuerda a la de algunas iglesias y templos de La Marca del Este. Si se usase un hechizo de **Detectar el Mal**, el aura maligna de la sala embotaría los sentidos del lanzador, alertándole del peligro. Dos enormes columnas, con verjas cerrando el paso hasta la pared, dividen la sala. Tras ellas se alzan, imponentes, dos

estatuas de aspecto humanoide con cascos que representan la cabeza de un perro infernal y armados con espadas. Los clérigos o paladines reconocerán inmediatamente la figura de Soltar, el dios ungolita de la guerra.

En ese momento se escuchan los rezos de seis hombres que aparecen desde la parte sur de la sala. Visten túnicas y portan inciensarios que van haciendo oscilar según caminán. Cuando están frente a los Aj's se retiran las túnicas para mostrarse como monjes guerreros. Entre ellos aparece un hombre vistiendo una armadura completa, se detiene junto a los monjes y habla a los Aj's:

"Somos guerreros de Soltar, custodios de su Legado. Vosotros no sois dignos de portar la espada de nuestro Señor. ¡Disponéos a morir!"

Tras estas palabras el guerrero desenvaina su espada y esta arde en llamas.

Monjes guerreros.

Clase de armadura: 6.

Dados de golpe: 4

Movimiento: 20 metros.

Ataque: 2 mazas

Daño: 1D6 + 2 / 1D6 + 2.

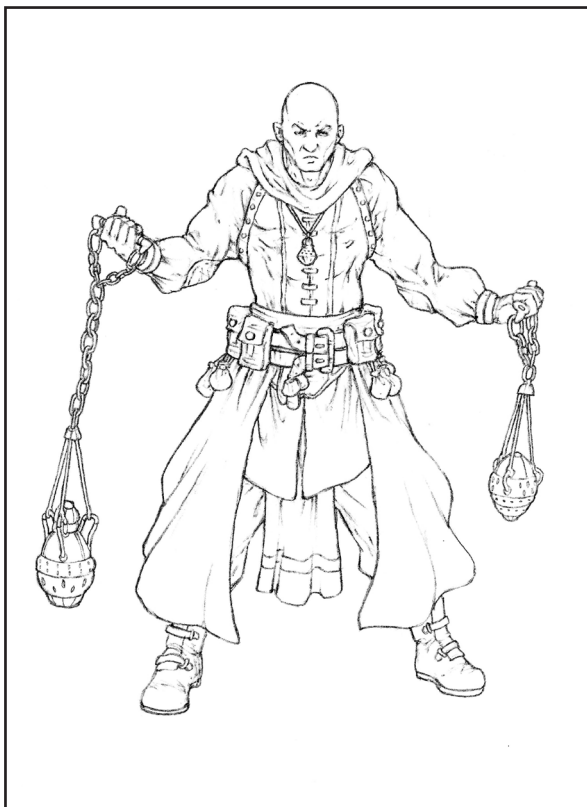
Salvación: G4

Moral: 10

Valor del tesoro: Ninguno.

Alineamiento: Neutral.

Valor PX: 125.



Paladín de Soltar.

Clase de armadura: 2.

Dados de golpe: 7

Movimiento: 15 metros.

Ataque: Espada flamígera + Especial

Daño: 1D8 + 3 + 1D4 (por fuego).

Salvación: P7

Moral: 12

Valor del tesoro: 30.000 mo.

Alineamiento: Neutral.

Valor PX: 350.

El paladín no tiene el nivel suficiente para lanzar hechizos (es de nivel 7 y los paladines comienzan a utilizar esa capacidad a partir del nivel 9) pero el equipamiento que lleva le da cierta ventaja.

- Armadura de Soltar. CA 3. Rechaza proyectiles físicos (flechas, virotes, piedras...).
- Espada flamígera. Daño 1D8. Causa 1D4 puntos de daño por fuego.
- Pociones de curar heridas graves (x3). 1D8.

Una vez hayan vencido a los monjes y al paladín, si deciden tomar la armadura o la espada, verán que no surte ningún efecto mágico. Solo funcionan si el portador es un fiel de Soltar.

Avanzando en la sala, verán que al fondo hay dos altares. Uno de ellos tiene una espada, exactamente idéntica a la que portaba el paladín. El valor de cada espada es cercano a las 10.000 mo. La armadura puede ser vendida por otras 13.000 mo y los símbolos religiosos que portaban tanto el paladín como los monjes, por estar hechos de oro y piedras preciosas, pueden alcanzar las 5.000 mo.

SALA 26.

Lee o parafrasea el siguiente texto a tus jugadores:

“Por fin, ante vosotros, veis el objetivo de vuestra búsqueda. A los pies de una estatua que representa a algún rey del pasado, se encuentra la piedra donde descansa, clavada en ella, la espada. Un arco de piedra da paso a la gran galería, cuyo ambiente parece incluso ceremonial.”

El arco de piedra es en realidad un umbral antimagia. Cuando un Aj cruza el mismo, las cualidades mágicas de los objetos portados desaparecen como si se hubiera lanzado un hechizo de Disipar Magia. Teniendo en cuenta que la hechicera lo preparó así, el nivel de esta es muy superior por lo que toda la magia de los objetos, desaparecería automáticamente. A los laterales del portal, sin embargo, hay dos filas de barrotes de metal por los que pueden pasar los objetos, excepto cosas grandes como una armadura. Si lo hacen así, los objetos conservarán sus propiedades. Conjuros como **Puerta dimensional**, **Pasadizo arcano** (pero no a través de los barrotes), **Teleportar**, **Puerta de fase** (nuevamente, no a través de los barrotes) o **Deseo**, podrían evitar el paso por el arco de piedra y permitir que los objetos mágicos conserven sus fabulosas propiedades.

Una vez hayan cruzado, podrán optar a sacar la espada. Antes de ello verán que a los pies de la estatua hay una inscripción: *“Solo aquellos puros de corazón, cuyo fin sea el Bien y rechacen el Mal, podrán alzar la espada y tomar el poder de la Creación.”*

Esto quiere decir que los Aj's cuyo alineamiento no sea Legal, no podrán optar a sacar la espada. Cuando sea un Aj de alineamiento legal el que intente sacar la espada, podrá hacer una prueba de SAB a dificultad 20. Si la supera, la espada saldrá

limpiamente de la roca y su filo refulgirá, mostrando su naturaleza mágica. En ese momento una figura etérea se mostrará, es la hechicera que viene a regodearse ante el final de su broma. Si los Aj's no han conseguido sacar la espada, la hechicera no se mostrará y esta parte podrás ignorarla.

“Caballero, eres el digno portador de la espada. Tuyo es el poder de la Creación y la Destrucción. Ante ti se postrarán imperios y el mundo entero. Alza la espada y reclama tu lugar en el firmamento.”

Si fuera tras escuchar las palabras de la hechicera, o porque el Aj ha decidido por su cuenta alzar la espada, esta se convertirá en un palo común ante la atónita mirada de los presentes. La hechicera se echará a reír ante la situación:

“Pero qué graciosos sois los mortales, llevaba muchos años esperando a que alguien llegase hasta aquí y, desde luego, la espera ha merecido la pena. Tanto sufrimiento que habéis padecido, tanto trabajo y ahora nada... sois de lo que no hay, y me encanta.” Tras estas palabras de mofa, la imagen de la hechicera desaparece.

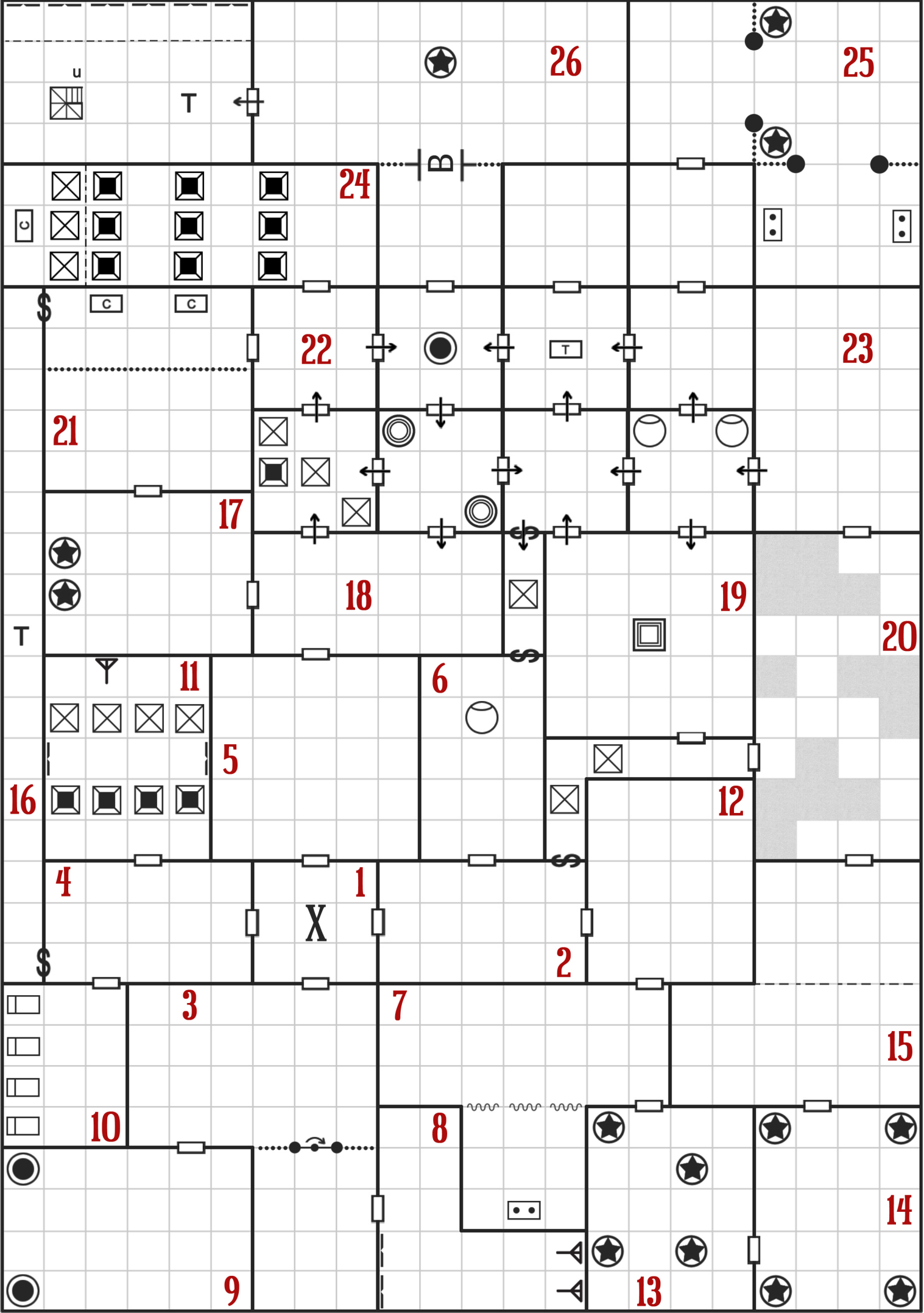
En la parte oeste de la sala hay una puerta de un solo sentido que lleva hacia la salida.

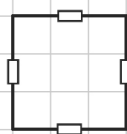
SALIDA.

Si los Aj's activan la trampa, comenzará una descarga continua de virotes (1D4 puntos de daño). Tras subir la escalera, los Aj's aparecerán transportados en el mismo claro del bosque, frente al árbol por el que accedieron al laberinto.

Habrán escapado con vida del laberinto de la hechicera, puede que comprendiendo que todo ha sido inútil. Si no lograron sacar la espada, simplemente sentirán que han fallado en la misión y no habrán descubierto que es una broma pero de haberla sacado y haber visto cómo la espada se convertía en un simple palo, su respuesta puede ir desde la más amarga decepción, hasta el más intenso deseo de venganza. Puede que incluso estén pensando en buscar a la hechicera para exigir una respuesta al por qué del laberinto... ¿Igual este puede ser el inicio de una gran historia centrada en esa búsqueda?

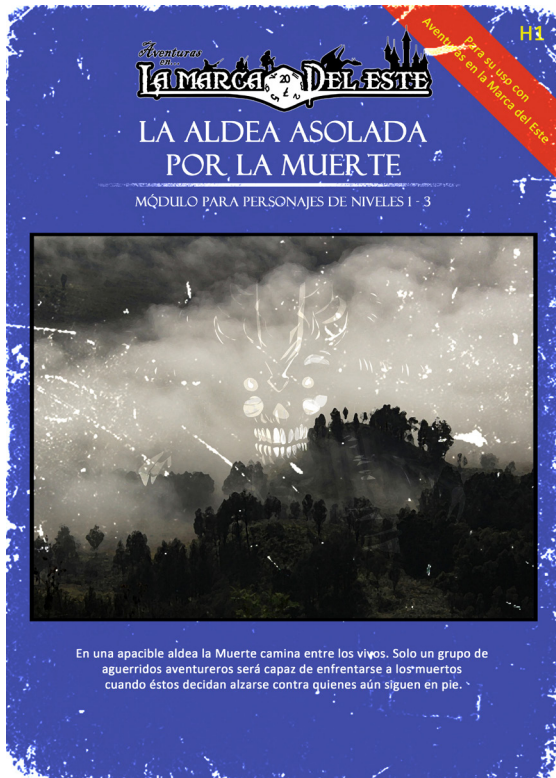
Lo que sí habrán conseguido es sacar los objetos que encontraron a lo largo del laberinto, así como las bendiciones, maldiciones o incluso las enfermedades o venenos. Por lo que la historia puede continuar, ¿qué vendrá lo siguiente?





CADA CASILLA EQUIVALE A 1,5 METROS.

OTROS TÍTULOS DE ESTA COLECCIÓN



La aldea asolada por la Muerte (módulo H1)



El último caballero de la Orden Escarlata (módulo H2)



Nuestros hermanos caídos en batalla (módulo H3)

Estos títulos puedes encontrarlos para su descarga gratuita en la web:

LA BIBLIOTECA DEL CALAMAR

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

OPEN GAME LICENSE Version 1.0a

Designation and Product Identity

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

All logos and artwork are product identity.

Designation Open Game Content

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

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

1. Definitions: (a) "Contributors" means the copyright and/or trademark owners who have contributed Open Game Content; (b) "Derivative Material" means copyrighted material including derivative works and translations (including into other computer languages), potation, 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 Gyga and Dave Arneson.

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

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

LA ESPADA EN LA ROCA

MÓDULO PARA PERSONAJES DE NIVELES 5 - 7

Los héroes están en busca de una espada mágica que, según las leyendas, otorga al portador el poder de la Creación y la Destrucción. Por delante tienen un laberinto lleno de trampas mortales y peligrosas criaturas que aguardan a dar cuenta de los ingenuos que se atreven a adentrarse en él. ¿Lograrán hacerse con la espada?



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

